

H O R Y Z O N T

S P A C E - A P O R P G



POLISH ROLE-PLAYING GAME

ROBOCZA WERSJA PODRĘCZNIKA 1.8.2.0



mojej wspaniałej rodzinie, przyjaciołom

oraz Bogu.

Z wami życie jest łatwiejsze.



AUTOR GRY

Krzysztof „Vitalius” Pawłowski

Dane kontaktowe Autora: krzysztof_pawlow@o2.pl lub horyzonttrpg@gmail.com

OPOWIADANIE, REDAKCJA PODRĘCZNIKA

Krzysztof "Vitalius" Pawłowski

PROJEKT OKŁADKI

Iga "Żuk" Żukowicka

ILUSTRACJE, SZKICE KONCEPCYJNE

Adrian "Kamael" Sażański

Iga "Żuk" Żukowicka

Krzysztof „Vitalius” Pawłowski

Paweł „Pleban” Szypowicz

ADMINISTRATOR STRONY INTERNETOWEJ

Krzysztof "Vitalius" Pawłowski

POMOC

Jarosław „Jarkoff” Pawłowski, Daniel Łagan, Sebastian "Ramirez" Zaradny, Sebastian Meler , Tomasz "Wilczek" Ciesielski, Tomasz Michałowski, Mateusz "Mat" Zachciał, Michał „Borys” Borysewicz, Łukasz "Avarest" Świat, Adrian "Kamael" Sażański, Tomasz Kwarciński, Jan Kwarciński, Adrian Killijan, Tadeusz Dybowski, Szymon Piecha, Krzysztof Brzeziński

NIEOCENIONA POMOC

Paweł „Pleban” Szypowicz

Treść poniższej gry fabularnej nie może być rozpowszechniana, lub/i powielana (w całości, lub w częściach) bez zgody autora. Jakiegolwiek podobieństwo do osób/postaci żyjących lub martwych jest całkowicie przypadkowe.

Data publikacji podręcznika: **05.05.2022**

Podręcznik może zawierać wulgaryzmy i przekleństwa. osoby niepełnoletnie oraz wrażliwe, czytają na własną odpowiedzialność.

BABA JAGA



UNIWERSUM HORYZONTU

Autor tekstu: Krzysztof "**Vitalius**" Pawłowski

Autor grafiki: Adrian "**Kamael**" Sażański



„Najgroźniejszymi przeciwnikami są matki, którym Kohorta zabrała dzieci.”

Były żołnierz Rdzawej Ręki

To nie jest tak, że zdezerterowałem z Rdzawych, bo coś przeszkobałem, nie byłem nawet ani razu karany przez dowódców. Zdezerterowałem, dlatego, że bałem się wracać do naszej jednostki. Nie jest tutaj ważne, gdzie służyłem, ale ważne, w tym wyznaniu jest to, co tam przeżyłem... .

Całe zdarzenie miało miejsce pewnego zimnego wieczora, gdy ja i moja drużyna, patrolowaliśmy wyznaczony nam rewir, nieopodal spalonej, kilka dni wcześniej wioski. Nic nadzwyczajnego. Przez pierwsze dwie godziny, krajobraz drzew, starych ulic i zgłiszczy zasypanych grubym puchem, usypiał naszą czujność. Papieros za papierosem zbliżał nas do miejsca kolejnego postoju, gdy Saczenko, zwiadowca trzeciej klasy, zaczął opowiadać historię pewnej kobiety, której dziecko zostało porwane przez wysłanników Kohorty. Historia przynębiająca w swojej prostocie. Tragedia samotnego rodzica, który dzień w dzień nawiedzał placówkę dyplomatyczną organizacji, aby wymusić zwrot swojej pociechy. Gdy stanęliśmy w wyznaczonym miejscu na postoju, gdzieś w samotnym budynku starej poczty, a wiatr nanosił, coraz więcej śniegu na drogi, opowiadana historia zaczęła nabierać przerażających kształtów. Matka przestała pojawiać się w placówce, a kilka dni później pierwszy jej pracownik został znaleziony, rozerwany na strzępy przed miejscem swojego zamieszkania, dosłownie przed drzwiami swego domu. Krwawa zbrodnia bez śladów winowajcy. Potem, po kolejnych kilku dniach, zginął jeden z ochroniarzy pomieszczenia, w którym przyjmowano interesantów-cywilów. Części jego głowy były dosłownie porzucane po całym chodniku, dwie ulice przed barem, do którego nierzadko uczęszczał po warcie. Potem zginęło jeszcze trzech innych ludzi, też w przerażających okolicznościach. Wszyscy byli związani bezpośrednio lub pośrednio z ową matką. Jednak dopiero, gdy zginął zastępca dyrektora tej placówki, do akcji wkroczyło kilku żołnierzy razem z oficerem śledczym. Wszyscy wiedzieli, że następny będzie dyrektor, więc ten dostał całodobową ochronę właśnie tych ludzi. Pewnej nocy, stalowe drzwi domu dyrektora wpadły z przerażającym hukiem do mieszkania, a w drzwiach pojawiła się zjawa, unosząca się w powietrzu. Pierwszych dwóch żołnierzy zginęło od razu, pozostawiając po sobie jedynie kupki popiołu i tłące się jeszcze, przewody przeciążonych tarcz energetycznych. Dwóch kolejnych, którzy bezowocnie otworzyli ogień do tej istoty zginęło zmiażdżonych przez ciężkie dębowe meble z korytarza. Oficer zginął przedostatni, rozerwany w pół. Dyrektor siedział zamknięty w swoim biurze na piętrze. Nad ranem znaleźli go połamanego na dachu sąsiedniego domu. Jeżeli chodzi o tą istotę, to już nigdy więcej się nie pojawiła

Gdy Saczenko skończył opowiadać tą historię, przypomnieliśmy sobie wszyscy, że z wioski, do której właśnie zmierzaliśmy, też zniknęły dzieci. Jednak żaden z nas, nie dawał wiary w to, że ta istota naprawdę istnieje.

Ruszyliśmy dalej.

Pół godziny później, doszliśmy w końcu do zaplanowanego wcześniej miejsca postoju. Była to średnich rozmiarów ceglana stodoła, z wyraźnymi dziurami w starym dachu. Miała dodatkowe piętro, dlatego od razu wyznałem Saczenko i Władim, na pierwszą wartę. Gdy ulokowali się na górze i rozpoczęli nadzór nad okolicą, ja wraz z Grigori i Miszą wykopaliliśmy dół, w którym rozpaliliśmy małe ognisko. Mieliśmy godzinę odpoczynku, za nim wznowimy patrol, więc chcieliśmy coś zjeść i się nieco ogrzać. Za pół godziny, operator lekkiego karabinu maszynowego Grigorii wraz z saperem trzeciej klasy Miszą, miał zmienić chłopaków na górze. Jednak już po dziesięciu minutach, zaniepokojony Władim syknął do nas z góry.

- Towarzyszu Dowódco! Albo przed nami burza, albo najdziwniejsze wyładowania elektryczne, jakie kiedykolwiek widziałem!

Moja reakcja była natychmiastowa. Chłopakom przy mnie kazałem zabezpieczyć wejście do stodoły, a sam wbiegłem na górę, zobaczyć, co takiego ujrzał Władim.

Rzeczywiście. Między zasypanymi, białym puchem ruinami kilku domów i drzew, przemieszczała się niesymetryczna kula wyładowań elektrycznych. Pojawiała się i znikła. Jeszcze wtedy nie wiedziałem, co się święci, ale przysięgam, że gdybym miał, chociaż najmniejszy skrawek wiedzy, jaką posiadam dzisiaj, od razu ruszylibyśmy do bazy, nawet prosto pod sąd polowy.

- Saczenko, jak myślisz, co to jest? - Zapytałem się cicho, nie spuszczać wzroku z zagrożenia.

- Towarzyszu dowódco, nie sądzę, aby moje przypuszczenia zadowolily dowódcę.

- Nie rozumiem.

- Jak na moje, towarzyszu dowódco, TO właśnie jest Baba Jaga.

- Gówno tam. - Przekląłem cicho, a Władim praktycznie natychmiast odbezpieczył karabin.

- Szeregowy Władim, nie otwierać ognia, bez potrzeby! Nie przyszliśmy tutaj walczyć z tym czymś, czymkolwiek to jest tylko sprawdzić, czy nie ma tutaj wrogich patroli! - Zwróciłem się szybko do szeregowego, ale jego oczy były całkowicie skupione na celu. Nie mogłem sobie pozwolić na jakiegokolwiek oznaki paniki w drużynie, więc szarpnąłem za jego ramię i spojrzawszy się głęboko w jego oczy, jeszcze raz zapytałem:

- Żołnierzu, czy rozumiecie rozkaz? - Ten jakby po chwili oprzytomniał i odparł.

- Tak jest, Towarzyszu Dowódco!

- Dobrze, w takim wypadku, nie róbcie nic, co mogłoby zdradzić nasze położenie. Jeżeli twoja historia Saczenko była, chociaż trochę prawdziwa, to już jesteśmy martwi, jeżeli tylko nas zobaczy.

- Towarzyszu dowódco! B y ł a p r a d z i w a. - Bardzo cicho odparł zwiadowca, a w jego głosie słychać było

Jak teraz o tym pomyśle, to jeszcze większe przerażenie targa moim sercem. Ta chwila i istota była nie z tego świata. Wisiła kilkanaście centymetrów nad ziemią, a fale wyładowań elektrycznych podnosiły jej resztki niebiesko-szarej sukni i przerzedzonego pasma czarnych włosów. Lewitowała spokojnie i powoli. Z daleka wyglądało to tak, jak gdyby piorun trafiwszy w ziemię zwinął się w kłębek i postanowił pospacerować między ruinami wioski. Zamarliśmy. Żaden z chłopaków nie wydał z siebie najmniejszego dźwięku, który mógłby nas zdradzić. W tym czasie Baba Jaga powoli oddalała się od naszej kryjówki. Po kilku następnych minutach, znikła nam z oczu zupełnie.

Wtedy jeszcze odetchnęliśmy z ulgą...

Minuty mijały. Wartę na dachu objęli Grigori i Misza, a ja zastanawiałem się, czy i tym razem nasze żołnierskie szczęście nam dopisało.

- Wiesz, co Saczenko? - Zaczął przy ognisku Władim. - Tak się zastanawiam czy to przypadkiem nie przez nas, te kobiety stają się tym czymś.

- Nie, Wład. To nie przez nas tylko przez Kohortę.

- Ale przecież to My współpracujemy z nimi. Pomagamy im, a oni w zamian dają nam te wszystkie technologie i te... no wiesz. - Nie dawał za wygraną.

- My jesteśmy tylko żołnierzami, wykonujemy rozkazy, a to, z kim współpracuje nasze dowództwo, to gównu nam do tego.

- No tak, ale przecież zawsze mogliśmy powiedzieć NIE, gdy nas werbowali. - Saczenko spojrzał się wymownie na kolegę. W jego oczach pojawił się dziwny blask. Sam przez chwilę pomyślałem, czy Władim nie współpracuje z jednostkami Służb Wewnętrznych... . Jednak zwiadowca był bystry i za pewne też wyczuł takie prawdopodobieństwo, bo od razu odpowiedział.

- Naprawdę tak sądzisz, że mogliśmy? - Władim zamilkł, aby po chwili, szybko zwrócić się z tym pytanie do mnie.

- Towarzyszu dowódco! A co Towarzysz o tym sądzi? - Pierwsze, co pomyślałem, to to, że ten człowiek nie może być z Wewnętrznych, bo był by skończonym idiotą zadając takie pytanie przełożonemu w obecności świadka i nie biorąc pod uwagę tego, że możemy domyśleć się o jego ewentualnej współpracy z tego typu służbami. Jednak, gdy miałem mu już krótko i zwięźle odpowiedzieć, w drzwiach stodoły ukazał się mały, może dziesięcio-letni chłopczyk. Był ubrany w cienkie szmaty, bo trudno było by je nazwać ubraniami. Miał ogoloną głowę i stare, znoszone buciki. Jeżeli nam było zimno, to jak mogło być jemu? Gdy siedzieliśmy tak przy ognisku, z niedowierzającym wzrokiem, z ust małego gościa

mrozie?! Pokazałem powoli chłopakom, aby pozostali na miejscach i odpowiedziałem, na tyle spokojnie na ile mogłem, w tym momencie.

- To chodź do nas! Ogrzej się, a może nawet znajdziemy coś do jedzenia. -

Po tych słowach, gdy chłopczyk był coraz bliżej, dojrzałem na jego spodniach czerwone plamy. Nie byłem pewien czy to krew, ale od razu skoncentrowałem się na jego butach. Były całe czarne, jakby popalone. Z każdą sekundą wewnętrzny alarm sygnalizujący niebezpieczeństwo był coraz głośniejszy. Podniosłem wzrok i spojrzałem się na całą sylwetkę dziecka. Było zimno, nawet bardzo, a on nie miał żadnych drgawek. Był tylko nienaturalnie błyśnięty, może nawet lekko prześwitujący?

- Towarzyszu dowódco... - Syknął cicho Saczenko - ... proszę spojrzeć na swoją Tarczę.

Mały gość już siedział przy nas, na starej i zbutwiełej desce, gdy spojrzałem na wyświetlacz T.E. Migotał jak oszalały! Raz wskazywał pełne naładowanie, aby zaraz spaść do zera. Diody informacyjne zachowywały się tak jakby zaraz miały się przepalić. Spojrzałem się od razu na Władę, a on nie spuszczał ani na sekundę wzroku z chłopczyka. Jego prawa dłoń delikatnie bawiła się zabezpieczeniem od starego kałasa. Może i był informatorem Wewnętrznych, ale braku czujności nie można było mu zarzucić. Jego Tarcza też migotała jak powalona.

- Dziecko, jak ci na imię i gdzie są twoi rodzice? - Spytałem się powoli i delikatnie, ale w umyśle miałem taki chaos, że nie byłem w stanie wymyślić niczego innego.

Chłopiec siedział jak zaczarowany i wpatrywał się w ogień, a w jego oczach nie dojrzałem blasku paleniska. Postanowiłem zadać jeszcze raz pytanie.

- Jesteś tutaj sam? Mieszkasz tutaj? - Chłopiec nagle spojrzał się na mnie i powoli odpowiedział

- Mieszkam tutaj, z mamą... - Gdzie ostatnie słowo nagle zacięło się jakby zacięcie nagrania i przeszywało nasze uszy jak brzęczenie nieznośnej osy. W tym samym momencie z dachu usłyszałem krzyk Grigoriego.

- KURWA! Leci tutaj! Baba Jaga tutaj leci! - Lekki karabin maszynowy zaczął ciąć powietrze, a dziecko tak jak się pojawiło tak zniknęło, niczym koszmar.

Nie da się opisać tego uczucia, gdy dochodzi do ciebie świadomość, że prawdopodobnie za kilka chwil zginiesz, a właśnie w tym momencie ja i pewnie moim podkomendni, to poczuliśmy.

- Saczenko i Wład! Na ziemię i strzelajcie we wszystko, co pojawi się w tych drzwiach! - Po tych słowach, w szalonym pędzie zacząłem wspinać się na górę, gdzie Grigori i Misza pruli ile tylko mogli, w zbliżającą się kulę energii.

się i eksploduje. Krew i jego wnętrzności były wszędzie.

- Jeb twoja mać! Grigori! Wracaj na dół! - Z twarzą brudną od resztek swojego żołnierza, krzyknąłem do operatora, który właśnie gorączkowo zmieniał magazynek, lecz ten wyleciał w górę i zniknął. Tylko jego krzyk został na swoim miejscu. Tylko krzyk.

- Kurwaaaa! - Przekląłem z niedowierzaniem, odwracając się na pięcie, aby zacząć schodzić po drabinie, gdy zobaczyłem jak ONA pojawia się w drzwiach od stodoły. Saczenko i Wład leżeli jak kazałem. Te kilka sekund trwało jak wieczność. Przez moją głowę przeszła tylko jednak myśl.

*Jeżeli otworzą ogień, to ona pozabija nas wszystkich.
Kurwa! Tak czy siak jesteśmy już martwi!*

Otworzyli ogień.

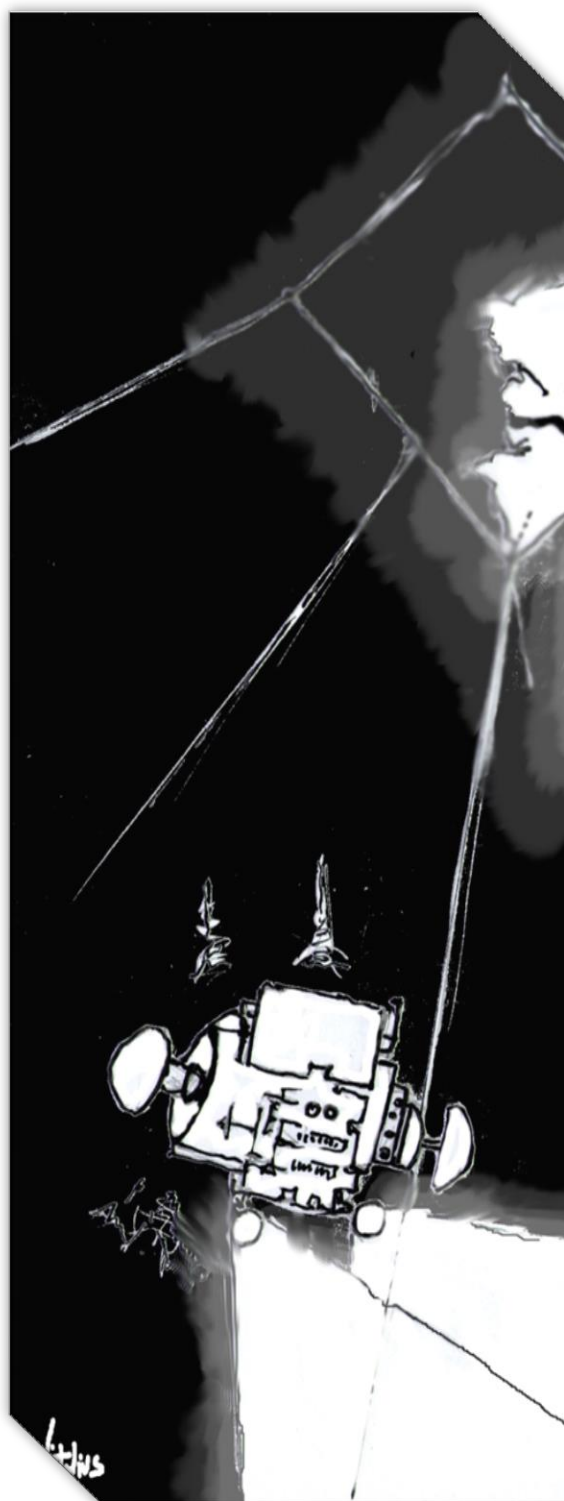
Pociski jakby omijały jej postać, co chwila zmieniając swoją trajektorię, odpychane potężnym polem energii. Nie miałem innego wyjścia, odbezpieczyłem karabin i dołączyłem do ostrzału. Poruszała się niczym duch, wielkimi skokami, które wyglądały tak jak gdyby teleportowała się, co kilka metrów. W ciągu tych paru sekund, była już przy moim żołnierzach. Saczenko z bojowym krzykiem na ustach po prostu wybuchł, gdy chciał uderzyć ją kolbą karabinu wyborowego. Jego organizm został przeciążony i nastąpiło wypuszczenie tej zgromadzonej energii. Chwile później zobaczyłem jak Wład wyrwał z pasa na kłacie granat i z wrzaskiem jak opętany, rzucił się na Babę Jagę. Nastąpiła eksplozja... .

Teraz już domyślasz się, co było potem. Wład uratował tylko mnie, prawdopodobnie wręcz tuląc się do tej cholery, aby eksplozja nie zatrzymała się na jej polu energii. Wtedy powiedziałem sobie, że to już koniec. Nigdy więcej nie założę tego munduru.

Nigdy więcej.



BABA JAGA	4-7
SPIS TREŚCI	8-9
WSTĘP	10
Rzeczpospolita Narodów	11
<u>NARODZINY PARTYZANTA (Tworzenie postaci)</u>	
Profesje / Ściąga z tworzenia partyzanta	13-32
Informacje podstawowe	33-34
Wady i zalety: Narodziny	35-38
Atrybuty	39
Umiejętności / Specjalizacja	40-46
Pochodzenie	47-59
Fucha	60-67
Stan psychiki/ Mutacje	68-75
Przedostatnie szlify	76
MANIPULOWANIE ENERGIĄ	77-82
AWANSOWANIE	83
REPUTACJA	84-87
<u>MECHANIKA</u>	<u>89-97</u>
<u>MAGAZYNY</u>	<u>99</u>
Pancerze	100-104
Broń biała	104- 108
Broń palna	108-122
Broń miotana i materiały wybuchowe	122-124
Wyposażenie (narzędzia, roboty, implanty itd.)	125-135
Odzież	136
Żywność i napoje	137
Złom i materiały	138



HORYZONT PARTYZANTÓW (Informacje dla Partyzantów)

OKIEM OCALAŁEGO (opis krajów)	140-146
WIDOKI TERAŹNIEJSZOŚCI (opis świata)	147-150
TECHNOLOGIA	151-152
OPIS KOLONIZACYJNY	153-155
OBCY	156-158
POLE WALKI	159-160
LEGENDY	161

HORYZONT STARCÓW (Informacje dla Starca)

KALENDARIUM	163-172
OBCA RZECZYWISTOŚĆ (opis Suari i Kohorty)	173-176
TARCZE ENERGETYCZNE (opis T.E.)	177-186
WAŻNE LOKACJE	187-191

SYNDYKATY I ORGANIZACJE **192**

Wspólnota	194-195
Demokraci Lincolna	196-197
Rdzawa Ręka	198-199
Syndykat Aryjski	200
Korporacja Katana	201-202
Pomniejsze organizacje	203-207

WRÓG **209-211**

DODATKOWE SCENARIUSZE **212-213**

DODATKOWE ZASADY **214-215**

..... od Autora	216- 217
-----------------	----------



WSTĘP

W tej chwili trzymasz w rękach podręcznik do gry fabularnej Horyzont. Jest to książka zawierająca dwa główne elementy, które potrzebujesz, aby zagrać w świecie Ho. Mianowicie: opis świata oraz zasady gry, które będą regulowały poczynania waszych bohaterów, mówiąc językiem Horyzontu - waszych partyzantów.

Jednakże zanim zaczniemy już na dobre przygodę w świecie Ho należy wyjaśnić kilka kwestii, które zostały ujęte w punktach poniżej.

HORYZONT

Najważniejsze pytanie to, "czym w ogóle jest świat Horyzontu?". W olbrzymim skrócie można określić go, jako uniwersum osadzone w Układzie Słonecznym, gdzie pióra skrybów trzymane są głównie w rękach Polaków. Jest to świat post-apokaliptyczny z domieszką S-F, który opowiada historię inwazji obcej rasy na Układ Słoneczny. Jednak na tym kończą się wszelkie podobieństwa do innych systemów czy światów stworzonych do tej pory. Dlaczego? Bo główny nacisk, narracja i punkt widzenia leży na Polsce i Polakach, a dokładnie na Rzeczypospolitej Narodów. Jedynej pomniejszej organizacji, której nawet przez myśl by nie przeszło, aby kolaborować z najeżdźcą.

GRACZE (Partyzanci)

Dobrze. Teraz trzeba wyjaśnić, kim będą gracze, którzy decydują się wejść do tego uniwersum i jaki będzie ich główny cel.

Gracze w świecie Horyzontu nazywani często, prócz bohaterów rzecz jasna, będą Partyzantami. Czyli ludźmi niewalczącymi w pierwszej linii w wielkiej wojnę, ale grupami, które atakują z cienia. Ich główny cel to przeżycie w zniszczonym przez obcą rasę świecie. Jest to na pewno trudne zadanie, ale jeżeli kiedykolwiek nadarzy się okazja, aby skopać dupsko agresorowi, to na pewno z niego skorzystają.



MISTRZOWIE GRY (Starcy)

Tutaj sprawa trochę się komplikuje. Otóż, aby zagrać w grę fabularną należy prócz podręcznika do danego świata i graczy, mieć też mistrza gry. Kogoś, kto będzie narratorem zdarzeń, sędzią w sporach, żywym egzemplarzem mechaniki i zasad danego świata. Będzie alfą i omegą. Tym właśnie jest mistrz gry. Jest on bohaterami niezależnymi, których spotykają na swojej drodze gracze. Tworzy historię i zdarzenia, które stają się rzeczywistością dla partyzantów.

Tym właśnie jest mistrz gry, a w języku Horyzontu - tym właśnie jest Starzec.

ROZEGRANIE PRZYGODY (Sesja)

No i dobrze. Wiemy już kim są Partyzanci, oraz Starzec. Czas na wyjaśnienie terminu **SESJA**. Sesja to nic innego jak spotkanie graczy i mistrza gry w jednym miejscu i rozegranie pojedynczej przygody lub części większej kampanii przygotowanej uprzednio przez Starca.

CEL GRY

Teraz czeka nas punkt niejako najważniejszy. Jaki jest cel gry w Horyzoncie? Otóż odpowiedź nie jest prosta gdyż cel gry przeważnie pojawia się w czasie pisania przez starca przygody lub kampanii, w której będą brali udział partyzanci.

Główną osią aktualnych wydarzeń w uniwersum horyzontu jest konflikt między najeżdźcami, czyli Imperium Kohorty i ich poplecznikami, a ocalałymi z pierwszego uderzenia, siłami ludzkości.

Preferowaną postawą Partyzantów jest wspieranie ocalałych sił ziemi, ale niektórzy mogą wybrać tą "złą" drogę i rozpocząć przygodę po przeciwnej stronie barykady.

PODSUMOWANIE

Jako, że ten system fabularny jest pisany z myślą o doświadczonych już graczach, którzy zjedli swe zęby na nie jednym podręczniku i zatopili się w kilkugodzinnych sesjach w niejednym uniwersum. To, jeżeli nadal jakieś terminy czy mechanizmy Horyzontu są Ci obce i nie do końca wiesz, co i jak z grami fabularnymi, to zapraszam po poradę do Internetu. Tam jak dobrze poszukacie znajdziecie o wiele większe i bardziej precyzyjne objaśnienia. Możecie też napisać do głównego twórcy projektu czyli... **horyzonttrpg@gmail.com**



RZECZPOSPOLITA NARODÓW

Już z daleka ludzie POBu słyszeli te złowrogie wycie silników transporter Rdzawej Ręki. Niedobitki zwiadu nieprzyjaciela ukryły się w murach starej szkoły gdzie prowadzili ciągły ostrzał pozycji sierżanta Bajara. Kilka granatów konwencjonalnych wrzuconych w odpowiednie miejsca powinno uciszyć tych gnoi raz na zawsze. Jednakże żaden podopiecznych sierżanta nie był w stanie podejść tak blisko. Do dzisiejszego ataku na zwiad dali mu samych żółtodziobów, którzy mieli zasmakować potyczki z nieprzyjacielem. A teraz zwala im się na głowę oddział szturmowy, który lada chwila wyląduje między nimi, a resztkami zwiadu ukrytego w szkole.*

-Zaczyna robić się nieciekawie Darvas! - Krzyknął do plutonowego sierżant, przeładowując półautomatyczny karabin szturmowy - Zbierz młodych z lewej strony i zaczynajcie wycofywać się do lasu. Spotkamy się w punkcie ewakuacyjnym! - Jego wzrok przez chwilę spoczął na zbliżającej się Parówie, która z każdą sekundą była, co raz większa. Po chwili skulony zaczął biec wzdłuż niskiego murku do grupy po prawej stronie. Paluchy* nieustannie pruły w ich okolice, ale ostrzał był niecelny.*

Bajar w końcu dopadł młodego plutonowego, który razem z szeregowym tworzył skrajny koniec prawego skrzydła.- Zbierasz resztę i jak najszybciej zapieprzacie do punktu ewakuacyjnego! - Młody jednak nie był zadowolony z rozkazu ucieczki - Panie sierżancie, przecież mamy ich w pułapce!- Zamknij ryj i słuchaj moich poleceń plutonowy! Zostaw mi tego żołnierza i zgarniając resztę macie zapierdalać do punktu ewakuacyjnego, czy to jasne?!- Wydarł się sierżant, aż tamtemu zrobiło się zimno, gdy widział gniew w oczach dowódcy - Tak jest!

Po chwili plutonowy biegł już do reszty żołnierzy, aby zebrać ich w kupę i zbiec do wyznaczonego celu. Sierżant spojrzął się na szeregowego, który cały czas był skoncentrowany na ostrzale nieprzyjaciela. Na kevlarowym hełmie miał napisane, "Paks". W tym samym momencie, kilkadziesiąt metrów od nich wylądowała Parówa.

-Żołnierzu!- Sierżant starał się przekrzyczeć dźwięk silników transporter - musimy zabezpieczyć odwrót naszych. Cokolwiek wyjdzie z tej gówna, nie przestajemy strzelać! Czy to jasne? - Młody był pojętny i chyba szybko się uczył, bo od razu krzyknął - Za Węgry! Za RZECZPOSPOLITĄ!

Kłapa od Parówy osunęła się na ziemię, a z jej wnętrza wyszedł ciężki mech IWAN III sterowany za pomocą pilota-specjalisty. Przeważnie znajdującego się kilkadziesiąt metrów od maszyny...

Ostatni z POB'u otworzyli ogień. Działko IW III zaczęło powoli się rozkręcać....

POB* - Partyzanckie Oddziały Bojowe. PARÓWA* - sarkastyczna nazwa Transportera Bojowego Rdzawej Ręki. PALUCHY* - sarkastyczna nazwa szeregowych żołnierzy RR.



NARODZINY PARTYZANTA



Rodzisz się i umierasz. Czyli żeby to miało jakikolwiek sens musisz mieć jakiś cel, i ja na przykład idę przed siebie.



PUNKT I PROFESJE

Zaczęło się! Właśnie zaczynasz tworzyć swojego Partyzanta. Postać, którą będziesz grał na sesjach. Postać, z którą będziesz się utożsamiał. Postać posiadającą cechy, które Ty może chciałbyś mieć w rzeczywistości? A może na odwrót? Stworzysz postać całkowicie inną niż Ty sam? Cokolwiek zrobisz drogi gracz, ten Partyzant będzie unikatowy.

NO DOBRZE, ALE CO TERAZ?

Teraz jest czas abyś wybrał sobie profesję, do której będziesz dążyć. Pamiętaj jednak, że nie będziesz miał jej na starcie tak jak w innych systemach fabularnych. W Horyzoncie będziesz musiał ją sobie zdobyć.

A CZYM JEST TA PROFESJA I JAK JĄ ZDOBYĆ?

Profesja będzie określać Twoją drogę w czasie zbliżających się przygód. To właśnie ona da Ci znajomości narzędzi i umiejętności, dzięki którym przeżyjesz i będziesz mógł rozwiązywać wszelkie problemy. Aczkolwiek, aby ją wybrać należy spełnić wcześniej kilka poniższych warunków:

Jeżeli chcesz się stać adeptem wymarzonej profesji wpieryw musisz znaleźć kogoś, kto Cię w jej arkany wprowadzi. Tacy ludzie prawie zawsze chcą coś w zamian lub proszą o jakąś przysługę. Nie wspomnę już o tym, że nie jest łatwo znaleźć kogoś, kto jest w stanie nauczyć konkretnej profesji.

-> Każda profesja będzie miała pewne wymagania do spełnienia. Na przykład profesja Czujki wymagać będzie sporo punktów reputacji. Zatem aby zdobyć tą profesję partyzant (Twoja postać) będzie musiał coś znaczyć w otaczającym go świecie. Punkty **REPUTACJI** dodatnie, lub ujemne oznaczają:

(+) dodatnie - zainteresowanie postacią grup "dobrych": społeczności sprawiedliwych i praworządnych;

(-) ujemne - zainteresowanie postacią grup "złych": złodziei, organizacji przestępczych lub nawet samej Kohorty.

-> Musi też zebrać wymaganą ilość **Punktów Wprawy [PW]**, za którą kupi profesję. Skrót ten nazywa się KOSZT-PUNKTY WPRAWY. Więcej o PW str. 83.

-> Partyzant musi też posiadać kilka rozwiniętych umiejętności związanych z daną profesją, na poziomie określonym w wymaganiach danej profesji.

-> Ostatnią rzeczą, którą postać musi zrobić, aby zdobyć docelową profesję jest znalezienie nauczyciela lub mentora, który zgodzi się przekazać swoją wiedzę na temat danego zawodu. Przeważnie w zamian będzie chciał/lub chciała, aby petent wykonał w zamian jakieś zadanie czy zdobył jakiś przedmiot. Decyzja co sobie zażyczy należy do Starca.

A CO KONKRETNEGO DAJE FAKT POSIADANIA PROFESJI?

-> Posiadacz danej profesji może zwiększyć **umiejętności** z grupy umiejętności WYMAGANYCH dla danej profesji, do 90 pkt max.

-> Każda z profesji posiada unikalne umiejętności, których nie będzie mieć nikt inny. Po zdobyciu profesji Partyzant może wykupić sobie dowolną umiejętność danej profesji za konkretną ilość **PW**. Patrz str. 83.

-> Posiadanie profesji będzie wiązało się z zdobyciem pewnej reputacji w społeczeństwie Horyzontu. Znajomości danej profesji wiąże się z wieloma przywilejami i możliwościami.

-> Należy też pamiętać o drugiej stronie medalu. Nie wszystkie profesje będą witane z uśmiechem i aplauzem społeczeństwa.

-> Każda profesja ma swoją historię, zasady, kodeks moralny lub jego brak. Dokładniejsze dane na temat Profesji znajdują się w najbliższych dodatkach do Horyzontu. W tym uniwersum profesje to nie puste slogany, więc przed jej wyborem lepiej się dobrze zastanowić!

NAJWAŻNIEJSZA RADA!

Po prawej stronie możesz dostrzec ściągę z tworzenia partyzanta. Trzymaj się jej kurczowo drogi gracz bo kreacja Twojego bohatera w uniwersum Horyzontu to nie taka łatwa rzecz.



ŚCIĄGA Z TWORZENIA PARTYZANTA

1. Wybór docelowej profesji str.14

Partyzant wybiera sobie profesje do które będzie dążył i układa pod nią wszystkie przyszłe decyzje dotyczące pochodzenia, umiejętności, mutacji oraz kupuje odpowiedni początkowy ekwipunek.

2. Informacje podstawowe str.33-34

-> Podajesz swoje imię/nazwisko/ ksywę. Wybierasz wiek, wzrost, wagę, kolor oczu, kolor włosów, losujesz ilość punktów żołnierskiego szczęścia oraz podejmujesz decyzje w sprawie Tarczy Energetycznej (używasz, czy nie).

3. Zalety i wady: Narodziny str.36

Możesz dobrać dowolną ilość zalet, pod warunkiem wyboru tej samej ilości wad.

4. Atrybuty str.39

->3 statystyki po 10 i 15 pkt do rozdania.

->3 statystyki po 5 i 10 pkt do rozdania.

5. Umiejętności str.40

Partyzant otrzymuje **120 punktów**, które ma rozdać na umiejętności.

UWAGA! Punkty te może też poświęcić i zużyć w krokach 7 lub 8.

6. Pochodzenie str.49

Możesz dobrać dowolną ilość zalet, pod warunkiem wyboru tej samej ilości wad.

7. Fucha str.68

Niewymagana specjalna profesja, która daje wiele dodatkowych możliwości dla partyzanta, w tym możliwość zarabiania poza sesjami.

8. Stan Psychiki i Mutacje str.72

Partyzant otrzymuje dodatkowe **10 punktów procentowych** aby móc wykupić mutacje oraz zaznajamia się z współczynnikiem "Stan Psychiki".

9. Przedostatni szlif str.84

Partyzant uzupełnia pozostałe współczynniki, między innymi takie jak: Inicjatywa, odwaga, refleks itd.

10. Manipulowanie Energią str.85

Rozdział dla Manipulujących Energią.

11. Magazyn str.111

Możliwość zakupu przedmiotów dla Partyzanta.

WOLNOŚĆ

TA ŚCIEŻKA PROWADZI DO...

CZUJKA

ŻOŁNIERZ

GORYŁ

MEDYK



CZUJKA



Czasem zimno, czasem mokro, a do tego ciągle ta trzeszcząca i szumiąca radiostacja. Oczy bolą jakby zaraz miały eksplodować. Ciało często drętwie po kilku godzinach leżenia, więc co jakiś czas musimy się zmieniać razem z Obserwatorem. Ciągłe na czuwaniu. Nerwy ze stali. W głowie setki kodów i pseudonimów wywoławczych reszty czujek jak i centrali z miasta. Dwudziestoczerogodzinne podgrzanie .na wypadek przyjazdu nieprzyjaciela.

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 18 PE, 15 ZR

KOSZT - PUNKTY WPRAWY: 700

PUNKTY REPUTACJI: +150, -150

UMIEJĘTNOŚCI:

Kamuflaż 50 pkt.

Spostrzegawczość 50 pkt.

Skradanie się 50 pkt.

Przetrawianie 50 pkt.

JAK CIĘ WIDZĄ



Dla społeczeństwa, które masz ochraniać: miasteczka, wioski czy metropolii jesteś odludkiem. Nikt nie zamierza dobrowolnie rozmawiać z czujkami, bo one posiadają niekiedy bardzo wrażliwe dane, a wszystkie kontakty z nimi są skrupulatnie nadzorowane przez albo specjalne służby pilnujące krytycznych informacji albo przez specjalne patrole mające na celu tylko i wyłącznie pilnowanie spokojnego życia tych, że ważnych jednostek.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE



JEDEN STRZAŁ - Na początku każdej nowej walki, Twój pierwszy strzał ma premię 50pkt do trafienia.



MISTRZ KAMUFLAŻU - Wszystkie testy związane z ukrywaniem się, maskowaniem i skradaniem są o jeden poziom łatwiejsze.

ŻOŁNIERZ



Od czasu gdy spadły pierwsze pociski Kohorty, walki z tymi gnojami były przerażające. W pierwszych latach wojny traciliśmy tak dużo doświadczonych wojskowych w tak krótkim czasie, że ludzkość nie nadążała z szkoleniem nowych rekrutów.

Teraz przyszło nam za to zapłacić. Prawdziwych żołnierzy, przeszkolonych w taktyce i wytrenowanych do zabijania można zliczyć na palcach jednej ręki. Większość to młodzi narwańcy, którzy giną po pierwszej salwie najemników Kohorty. Wykształcony oraz doświadczony żołnierz to skarb, za który nie jedna korporacja zapłaci bardzo ciężkie bajty.

WYMAGANIA:

ATRYBUTY: 18 ZR, 15 SI

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 800

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI: +150, -150

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Broń lekka 50 pkt.

Broń wsparcia 50 pkt.

Dowodzenie 50 pkt.

Ładunki wybuchowe 25 pkt.

JAK CIĘ WIDZĄ



Strach zmieszany z szacunkiem. Po twoim wyrazie twarzy, spojrzeniu mordercy i pewnym siebie kroku widać, że nie należy zaczynać z Tobą rozmowy, z byle jakiego powodu. Dlatego przeciętni obywatele zniszczone świata, omijają Ciebie szerokim łukiem, a jeżeli przyjdzie im wymienić z Tobą słówko, będą to robić bardzo krótko i zwięźle. Nawet, jeżeli w życiu nigdy nie uczyli się tego, czym jest rozkaz i jego wykonanie.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE



Elita rządzi - Zostałeś wyszkolony przez weterana w zakresie umierającej sztuki, jaką jest taktyczna wojna. W trakcie każdej rundy walki, możesz zmniejszyć o jeden poziom wybrany test sojusznika.



Syn wojny - Potrafisz zabijać i robisz to dobrze! Każde obrażenia (P.B.) zadane **bronią lekką, wsparcia i ciężką** zwiększone są o **10pkt.** **Broń Biała i walka wręcz** zadają dodatkowe **5 pkt.**

GORYL



Głupcem był by ten, kto by pomyślał, że ta profesja wymarła razem z atakiem tych zmutowanych krabów. Prawda jest taka, że właśnie dzięki nim znowu staliśmy się potrzebni. Oczywiście mówię tutaj o fachowcach! O ludziach z bystrym i przenikliwym wzrokiem, pewną ręką i z gigantycznym refleksem.

Nie odpuszczamy, jak trzeba to nie śpimy. Stoimy jak słupy soli przed kwaterą klienta, a wszystko po to, aby żaden dupek nie zmienił biegu historii korporacji czy czasem i całego świata.

Jest wielu udających nasz zawód, ale nieliczni potrafią oddać życie, bo podpisali kontrakt.

WYMAGANIA:

ATRYBUTY: 18 SI, 15 WT

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 600

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI: +100, -100

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Broń lekka 50 pkt.

Pierwsza pomoc 50 pkt.

Zastraszanie 50 pkt.

Pr. Pojazdów lekkich 25 pkt.

JAK CIĘ WIDZĄ

Ta profesja wiąże się z tym, że jesteś niczym Ciężką osobą, którą ochraniać, a to powoduje, iż mało kto zwraca na Ciebie uwagę. Po prostu nie rzucasz się w oczy, a taka zdolność to bardzo przydatna cecha, zwłaszcza w Twoim zawodzie i zwłaszcza, gdy świat stoi po uda w gównie. Bo atak lub obrona z zaskoczenia jest o wiele lepsza niż ślepa furia.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE



Być jak Neeson - Jeżeli zadeklarujesz, że stajesz się gorylem dla wybranej postaci (może być gracz). Wszelkie testy związane z działaniami bojowymi lub ochronnymi, związanymi z tą osobą, są o jeden poziom łatwiejsze.



Uczulenie na broń - Nie wiesz skąd to masz, ale jesteś przewrażliwiony na punkcie schowanej broni. Dlatego gdy ktoś będzie chciał Ciebie zaskoczyć (zasadka) będzie musiał się postarać. Wykrycie schowanych, zakamuflowanych czy skradających się osób jest dla Ciebie łatwiejsze o jeden poziom.

MEDYK



Nie jesteśmy lekarzami, ale hybrydami tych co zabijają i leczą. Nie mamy umiejętności chirurgów, ale gdy kule świszczą nad naszymi głowami nasze ręce szybko i sprawnie opatrują zranioną tkankę, uszkodzone kończyny, przestrzelone lub czasem nawet otwarte złamania.

Nie wyleczymy Ciebie z grypy czy innego świństwa, ale gdy pierwszy dostaniesz kulkę to możesz być pewien, że nikt inny jak tylko My przyjdziemy do Ciebie z dobrym słowem i fizyczną pomocą.

Mówią na nas anioły bitew, ale my nazywamy siebie po prostu Medykami.

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 18 IN, 15 ZR

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 700

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+50, -50

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Broń lekka 50 pkt.

Pierwsza pomoc 50 pkt.

Medycyna 25 pkt.

Wiedza ogólna 25 pkt.

JAK CIĘ WIDZĄ



Twoje umiejętności ratowania ludzi powodują, że przeciętny Juri czy Kowalski już na początku dowolnej rozmowy będzie bardziej otwarty i przyjazny niż dla kogoś innego. Jednak Medycy często nie mają wypisanego swego zawodu wielkimi literami na plecach, więc póki swojej profesji nie przedstawią to są traktowani jak wszyscy inni przeciętni zjadacze chleba. Dlatego często ludzie z Twoją profesją załatwiają sobie specjalne naszywki czy nawet znak czerwonego krzyża, tylko dlatego, aby byli od razu rozpoznawalni.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE



Medyczne wyciszenie - Gdy w czasie walki lub akcji militarnej zaczynasz kogoś opatrywać lub stabilizować jego stan zdrowia, działasz dwa razy szybciej i dokładniej. Po nieudanym zastosowaniu pierwszej pomocy lub jakiegokolwiek innego zabiegu na polu walki, możesz pod koniec tej samej rundy spróbować jeszcze raz, nie tracąc swojego ruchu w następnej turze.



Anioł bitew - Gdy podbiegasz do ranego człowieka często słyszysz coś o niebie i aniołach. Cholernie często to słyszysz. Testy pierwszej pomocy w czasie walki są dla Ciebie łatwiejsze o jeden poziom.

TA ŚCIEŻKA PROWADZI DO...

MAN-ER

LEKARZ

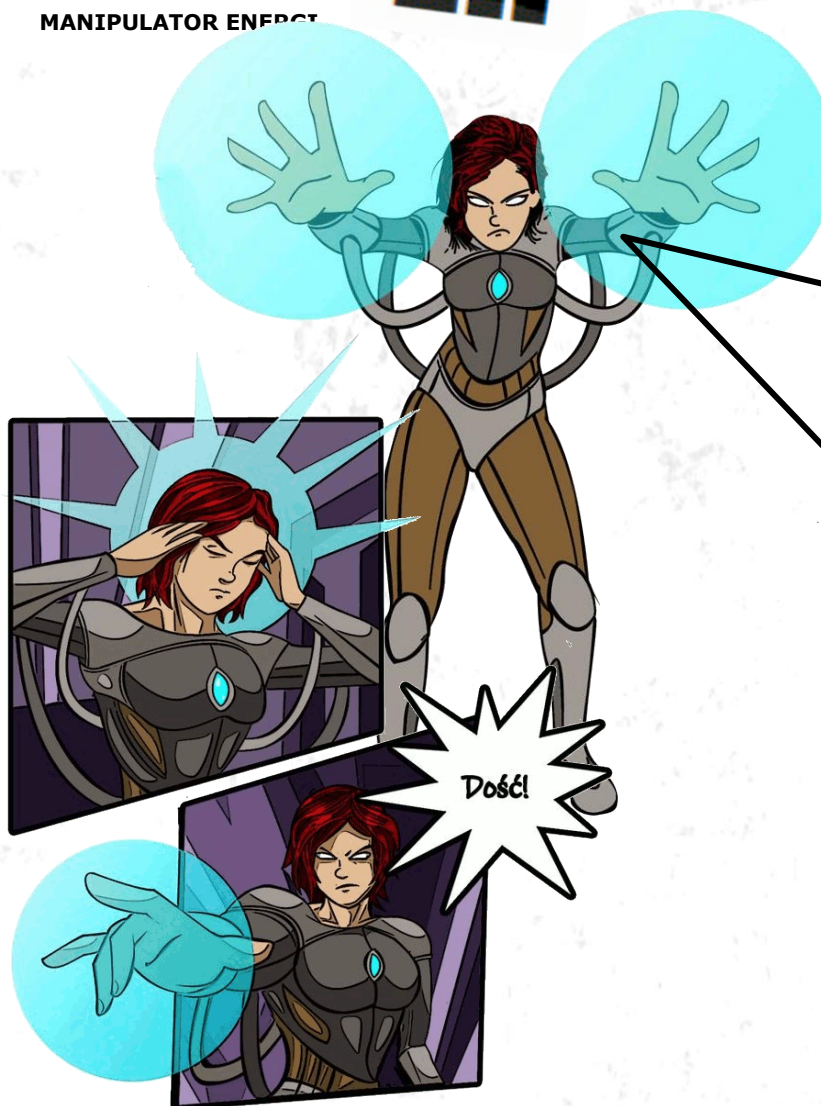
RUSZNIKARZ

MECHATRONIK



MAN-ER

MANIPULATOR ENERGII



Takich cudów, jakie my robimy za pomocą tarcz energetycznych to Wy nigdzie nie zobaczycie. Może właśnie dlatego jest nas tak mało. W końcu nie każdy rodzi się ze zdolnościami manipulowania i przekształcania pola elektromagnetycznego indywidualnych tarcz energetycznych.

Jesteśmy postrzegani jak magowie w średniowieczu. Niczym kapłani w starożytnym Egipcie, jeżeli wiesz, o czym mówię! Najpotężniejsi z nas są w stanie manipulować tarczami energetycznymi wielkich międzygwiazdnych krążowników, o ile takie by jeszcze istniały. Jednak, aby dojść do takiej wiedzy i umiejętności należy być zdeterminowanym i odważnym.

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 18 PE, 15 IN

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 900

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+200, -200

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Wyczucie energii 50 pkt.

Manipulowanie energią 50 pkt.

Elektronika 25 pkt.

Informatyka 25 pkt.

JAK CIĘ WIDZĄ



Przeciętni ludzie z daleka będą Cię omijać i mało kto będzie miał ochotę z Tobą pogadać. Natomiast niektóre kultury są tak zacofane, że będą Ciebie uważać za przeklętego i nigdy nie wpuszczą na swój teren, a wszystko to z obawy przed rzekomą klątwą, która wisi na Tobie. Wyżej rozwinięte miasteczka czy metropolie są wobec Ciebie obojętne. Natomiast, jeżeli chodzi o wysoce rozwinięte siedziby syndykatów czy miejsca, w których żyją raczej elity, tam jesteś intrygującym i użytecznym gościem.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

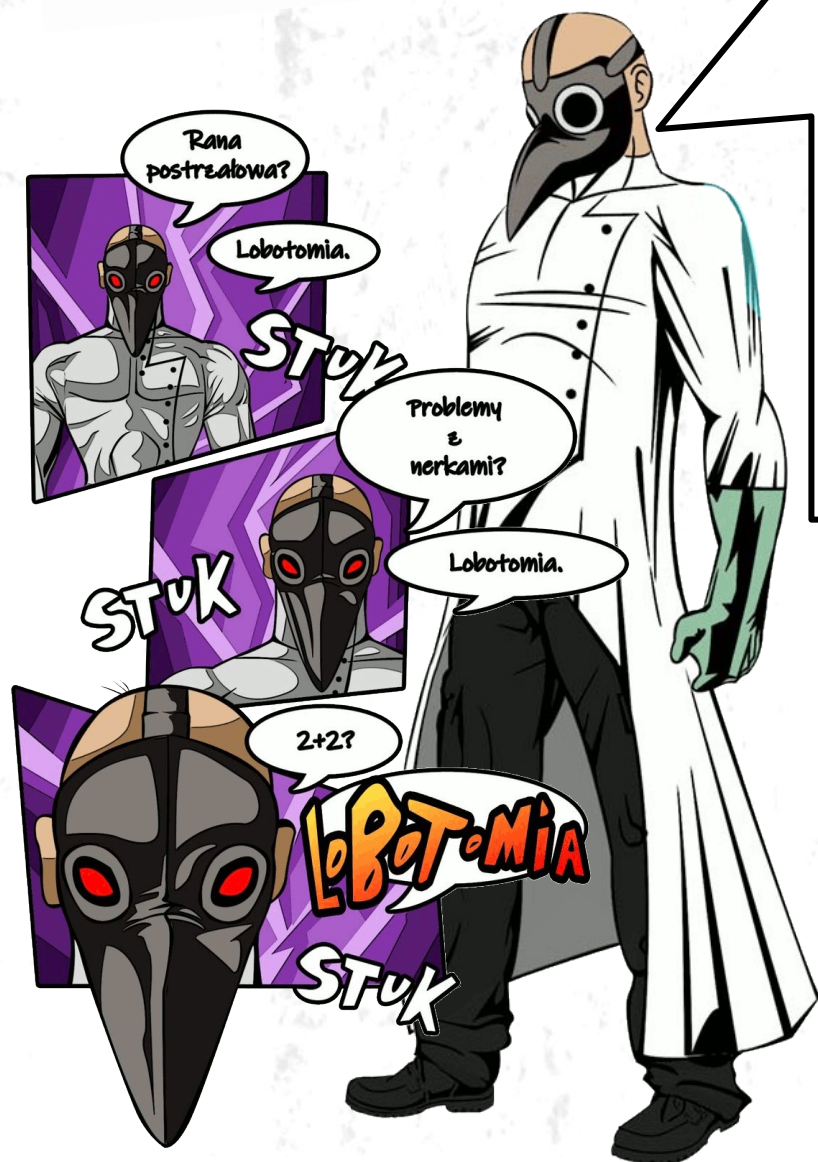


Elektro odporność– W Związku z tym, że często korzystasz z T.E. i jego możliwości, stałeś się bardziej odporny na jego negatywne skutki. Efekty uboczne korzystania z Tarczy Energetycznej są zmniejszone na stałe o 10pkt.



Manipulator - Tylko prawdziwi Man-erzy posiadają zaawansowaną wiedzę, a Ty właśnie stałeś się jednym z nich. Posiadasz dostęp do zaawansowanych technik manipulowania energią.

LEKARZ



JAK CIĘ WIDZĄ



Nie ważne gdzie się zjawisz. Nie ważne jak będziesz ubrany. Nie ważne czy masz twarz modela czy lokalnego żuła. Każda osada, miasteczko czy metropolia będzie wręcz cieszyć się na wieść, że przyjechał do nich Lekarz. Będziesz witany z uśmiechem i gratisowymi drinkami w lokalnym barze, ale jeżeli okazało by się, że jesteś tylko oszustem podszywającym się pod lekarza, to nie jestem w stanie wyobrazić sobie, co z Tobą zrobią Ci wkurwieni ludzie.

Wielu ludzi w dzisiejszym oszalałym świecie lubuje się w zadawaniu bólu i cierpienia. Wielu też wywołuje niepotrzebne starcia wśród innych tylko dlatego, że ktoś się krzywo spojrzał lub zazdrość wzięła górę nad wartością ludzkiego życia.

Dlatego musi być ktoś, kto tych wszystkich baranów będzie zszywał, aby mogli tłuc się dalej.

Jesteśmy jak żyła złota dla każdego miasteczka lub wioski. Nasze umiejętności górują nad wszelkimi zdolnościami bojowymi innych profesji, a wszystko dlatego, że to właśnie dzięki naszej pełnej wiedzy medycznej jesteśmy w stanie zoperować, wyleczyć chorobę oraz znaleźć odtrutkę na truciznę zalegającą w organizmie jakiejś miejscowej szczy.

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 18 IN, 15 ZR

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 800

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+150, -150

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Medycyna 50 pkt.

Pierwsza pomoc 50 pkt.

Wiedza ogólna 50 pkt.

Retoryka 25 pkt.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE



Stabilne dłonie - Dzięki swojemu opanowaniu potrafisz zachować spokój nawet w czasie najgorszych operacji. Dlatego możesz dwa razy na sesję przerzucić dowolny wynik testu związany z ratowaniem ludzkiego życia.



Perfekcjonista - Jesteś i musisz być pewny swoich umiejętności. Dlatego każdy test związany z medycyną jest o jeden poziom łatwiejszy.

RUSZNIKARZ

MISTRZ BRONI



Nic na świecie nie jest tak bardzo ważne jak to, aby Twoja giwera była sprawna lub giwera twojego kumpla. Nie wspominając już o giwerze Twojego dowódcy! Cholera! Ten świat opiera się na broni! Zapamiętaj to sobie! Dlatego jesteśmy MY! Mistrzowie w swoim fachu. To od nas zależy, czy wyjdiesz do boju w działającym pancerzu i ze sprawną bronią, czy zginiesz jako pierwszy, bo pocisk zatrzymał się w podajniku.

Ludzie mogą mówić wiele. Jednak wszyscy muszą przyznać, że to broń i pancerze tworzą front, a dopiero za nimi ukrywają się ludzie zdolni do ich obsługi.

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 18 PE, 15 ZR

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 800

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+50, -50

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Rusznikarstwo 50 pkt.

Ru. specjalistyczne 50pkt.

Mechanika 30 pkt.

Elektronika 25 pkt.

JAK CIĘ WIDZĄ

Prawdę mówiąc to przeciętni ludzie za bardzo nie są zainteresowani Twoimi zdolnościami. Fakt, jesteś specjalistą w naprawie i modyfikacji broni, ale tych szaraków na Ciebie po prostu nie stać, więc przechodzisz przez takie miasteczka najczęściej jak Ciebie. Co innego, gdy chodzi o jakieś organizacje militarne, oddziały obronne czy przedstawiciele syndykatów. Wtedy jesteś bardzo mile witany i propozycje pracy czy roboty wręcz na Ciebie spływają.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE



Kochanek broni - Kochasz swoją broń, szanujesz ją i rozumiesz. Dlatego ona nigdy się na Ciebie nie złości. Broń, którą aktualnie używasz nigdy się nie zatnie, ani nie zepsuje. Nic złego nigdy się z nią nie stanie.



Kowal śmierci- Nie ma ludzi lepszych od Ciebie. No, może Twoje odbicie w lustrze. Testy rusznikarstwa i rusznikarstwa specjalistycznego są o jeden poziom niższy.

MECHATRONIK

CYBER-MAJSTER



Rzeczywistość to mechatronika! Wszystko, co jest połączeniem maszyny i komputera musi zostać zaprogramowane i stworzone przez nas! Wszystko musi być kompatybilne i działać jak w szwajcarskim zegarku. Żaden pojazd latający, mech czy żadna sieć komputerowa, nawet zawieszony Buy-TEK nie będzie działał, jeżeli nie będzie w posiadaniu najlepszych fachowców, którzy będą ciągle czuwać nad jego stabilnością i poprawnością kodu.

Nawet same starcia z Kohortą często przeradzają się w istne pokazy walki cybernetycznej. Gdy nasze komputery zalewają ich centrale wirusami i programami blokującymi, aby w ciągu kilku minut tamci zrobili to samo z naszymi.

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 18 IN, 15 ZR

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 800

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+50, -50

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Mechanika 50 pkt.

Informatyka 50 pkt.

Elektronika 50 pkt.

Wiedza ogólna 25 pkt.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE



Informatyka - Jesteś tak zajebisty, że wszystkie testy związane z informatyką są o jeden poziom łatwiejsze.



Elektronika - Jesteś tak wybitnie zajebisty, że wszystkie testy związane z elektroniką są o jeden poziom łatwiejsze.



Mechanika - Jesteś tak niewyobrażalnie zajebisty, że wszystkie testy związane z mechaniką są o jeden poziom łatwiejsze.



Po co Ci ta część? - Jesteś tak zajebisty, że gdy składasz jakieś urządzenie do kupy lub jakiś przedmiot, to nie musisz mieć do niego wszystkich części. Ty decydujesz którą część (JEDNA) zastąpisz swoją wiedzą i jakimś złomem.

JAK CIĘ WIDZĄ

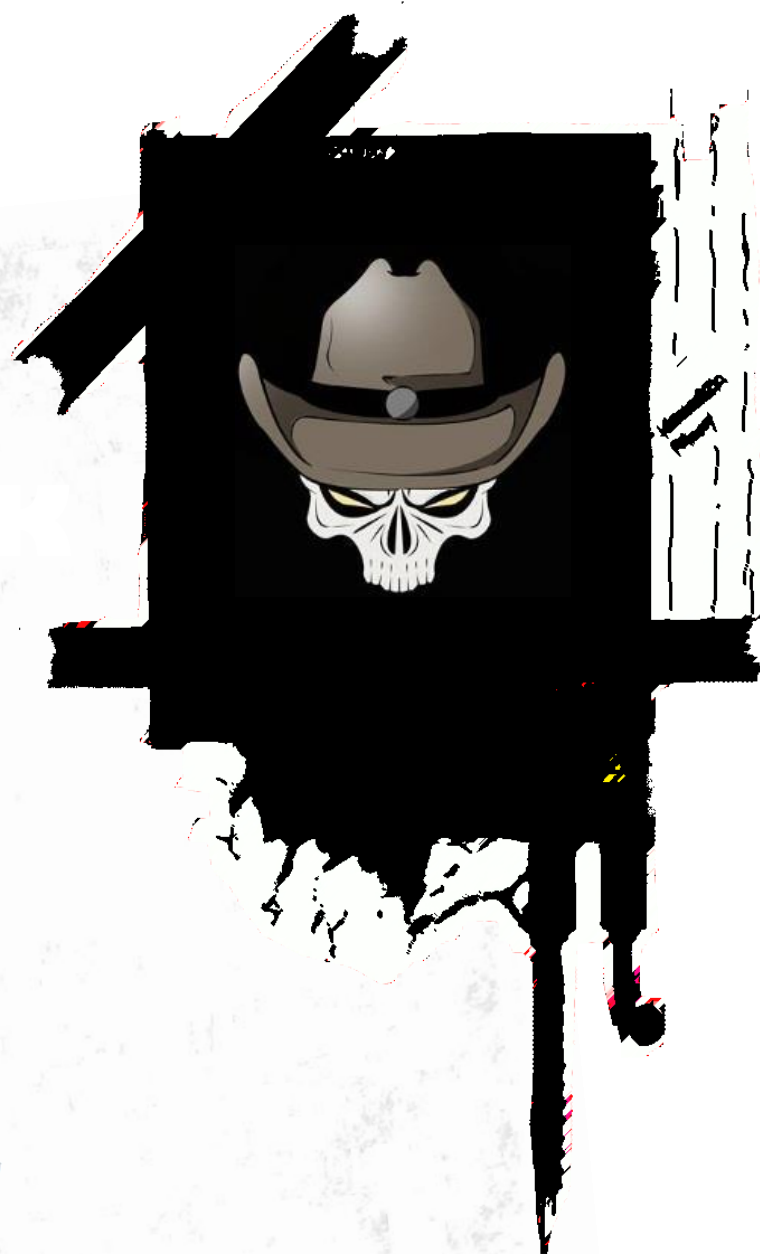


No, co tu dużo mówić, jesteś fachura. Można by pokusić się o stwierdzenie, że zapotrzebowanie na Twoje umiejętności jest podobne, a być może takie samo jak w przypadku Lekarza. Jeśli złapią Ciebie i jakiegoś pechowca, na włamaniu, a powiesić będą mogli tylko jednego, to na pewno nie będziesz nim Ty. Darmowe drinki, miłe słówka i masa zleceń od każdej grupy społecznej jest gwarantowana.

WYBROZNIKI

TA ŚCIEŻKA PROWADZI DO...

GRASANT
WYŚŁANNIK
ŚWIADOMY
ŁOWCA NAGRÓD
ŁOWCA OBCYCH
KATADORES
HANDLARZ



GRASANT



Sramy na obcych, sramy na prawo, a czasami nawet sramy na towarzyszy broni, gdy tamci spróbują wysrać się na nas.

Napadamy, rabujemy i porywamy. Walczymy z wszystkimi tylko dlatego, że tak jest ciekawiej, a przy okazji można zarobić na kolejną imprezę czy jakieś duperele potrzebne do imprezowania następnego dnia.

Nie planujemy, gdy przychodzi nam działać.

Może i jesteśmy dupkami, bo ludzkość powinna trzymać się razem. Ale jak już wcześniej mówiliśmy, sramy na ludzkość. Bo w gruncie rzeczy nic nigdy dobrego nam nie dała...

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 12 PE, 12 ZR

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 500

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

-50

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Zastraszanie 25 pkt.

Pr. Pojazdów lekkich 25 pkt.

Broń lekka 25 pkt.

Kondycja 25 pkt.

JAK CIĘ WIDZĄ



Dobrzy i neutralni ludzie czują przed Tobą strach. Traktują Ciebie jak nieprzewidywalnego szaleńca mogącego w każdej chwili zarżnąć byle kogo tylko dlatego, że właśnie przypomniało mu się, że jest poniedziałek, a nowy tydzień trzeba przecież jakoś zacząć. Natomiast ci źli traktują Ciebie z dystansem, mogą z Tobą współpracować, ale i tak w pełni Tobie nie zaufają. Więc sumując obie te kwestie wychodzi na to, że nikt Tobie nie zaufa i mało kto obdarzy Ciebie sympatią.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE



Mistrz szabrowania - Twoje jutro najczęściej zależy od tego ile znajdziesz dzisiaj, dlatego wszelkie testy na spostrzegawczość związane z poszukiwaniem przedmiotów, skrytek, ukrytych drzwi i innych rzeczy, są łatwiejsze o jeden poziom.



Szalenie się nie boi - Jako, że cały świat masz w dupie to niczego i nikogo się nie boisz. Do wszystkich testów wymagających użycia współczynnika Odwagi dodaj sobie +20pkt.

WYŚŁANNIK



Mówisz, że nie można Ciebie kupić? Chcesz wiedzieć, komu możesz zaufać? Nie wiesz jak załatwić delikatne sprawy dyplomatyczne z obcym syndykatem lub mniejszą firmą? Potrzebujesz kogoś, kto potrafi wyciągnąć od tego typu na krześle informacje, nie łamiąc mu przy tym większości kości?

To dobrze trafieś.

To właśnie tacy ludzie jak my, załatwiają najbardziej delikatne sprawy między korporacyjne. To właśnie tacy specjaliści jak my, zmieniamy słowem tą zniszczoną rzeczywistość.

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 18 CH, 15 IN

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 600

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+200, -200

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Retoryka 50 pkt.

Zastraszanie 50 pkt.

Wiedza ogólna 50 pkt.

Handel 25 pkt

JAK CIĘ WIDZĄ



Dla większości średniej klasy jesteś świecącym przykładem tego, że mimo, iż cała ziemia się ryła można jeszcze osiągnąć sukces. Średnia klasa chce Cię słuchać i uczyć się od Ciebie, a biedota mówi do Ciebie per Panie, o ile w ogóle coś mówi, bo najczęściej po prostu Ciebie unika. Jesteś jedną z macek jakiegoś większego koncernu, firmy, czyli któregoś z Syndykatów, więc stoją za tobą służby, żołnierze i agenci. Jesteś ich człowiekiem, więc komuś może się to nie podobać.

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:



Gładka gadka - Sekretne sztuki dyplomacji nie są Ci obce. Ci, którzy przekazywali Tobie na ten temat wiedzę, zrobili to solidnie. Dlatego wszystkie testy na retorykę lub zastraszanie są łatwiejsze o jeden poziom.



Solidny człowiek organizacji - Wybierz sobie syndykat lub organizację, dla której chcesz pracować. Jego urzędnicy i żołnierze będą dla Ciebie przychylni (Starzec określa jak bardzo). Niestety wrogowie wybranych sojuszników będą chcieli Ciebie zabić (Starzec określa jak bardzo).

ŚWIADOMY



Jesteśmy zakonem. Jesteśmy braćmi, którzy wyzwali do pojedynku wszystkich wrogów ludzkości, w tym technologię Tarcz Energetycznych.

Będziemy zawsze stali na straży moralności, dobra, prawa oraz zasad społecznych bez względu na koszt! Nawet za cenę własnego życia!

Jesteśmy unikatowi i jedyjni w swoim rodzaju. Nie zależy nam na sławie czy bajtach, a tym bardziej na władzy.

Chcemy przywrócić pokój i zakończyć rządy technologii, która zabija naszą moralność i człowieczeństwo.

Jesteśmy zakonem, dla którego ludzkość jest wszystkim.

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 18 ZR, 15 SI

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 900

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+250

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Broń lekka 50 pkt.

Broń biała 50 pkt.

Kondycja 50 pkt.

Spostrzegawczość 25 pkt.

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:



Świadome Ciało - Trening świadomych dał Ci możliwość podjęcia walki z wrogiem, nie używając zakłamanych tarcz energetycznych. Do ataku (trafienia) wręcz, bronią białą lub bronią lekką dodajesz zsumowaną Zręczność i Siłę.



Stalowe Ciało - Trening świadomych wzmocnił odporność Twojego ciała do niewyobrażalnych możliwości. Do sumy punktów P.B. dodaj na stałą aktualną wartość umiejętności KONDYCJA .



Nietykalny - Twój umysł i ciało jest jak forteca. Wszelkie próby wpłynięcia na niego lub przejęcia nad nim kontroli za pomocą T.E. będą zawsze trudniejsze o dwa poziomy.

JAK CIĘ WIDZĄ



Nikt nie zada Tobie żadnego pytania nim Ty pierwszy nie zaczniesz rozmowy. Większość korporacyjnych sprzedawczyków i żołnierzy zacznie do Ciebie strzelać. Kohorta Ciebie nienawidzi. Większość Manerów omija was cholernie szerokim łukiem, a Ci którzy po prostu używają tarcz energetycznych, bo tak bezpieczniej żyć, po chwili zaczynają tego żałować i przepraszają Ciebie jak tylko upomnisz ich o głupocie używania tego dziadostwa. Tak, twoje życie Świadomego jest przesrane, ale za to jak bardzo satysfakcjonujące.

ŁOWCA NAGRÓD



Ktoś powiedział by, że nie ma dla nas miejsca w czasach, które nasiąknięte są rozpaczliwym krzykiem o przetrwanie, że przecież życie spowodowało to, że ludzie czasami muszą robić to, co robią. Ale nie można zapomnieć o tym, że prawo nadal istnieje i obowiązuje. Bo nadal są ludzie i instytucje, które te prawo stworzyły i egzekwują! A skoro są zasady, których nie można łamać, będą też ludzie, którzy niestety je łamią.

I wtedy wchodzimy My! Nie zatrzymają nas patrole rdzawych paluchów. Nie zatrzymają nas też patrole Kohorty. Dorwiemy każdego, na kogo spadnie miecz prawa i cena będzie warta zachodu. Dorwiemy i przewieziemy tam gdzie będzie sprawiedliwie osądzony za swe czyny.

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 18 CH, 15 IN

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 700

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+200

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Spostrzegawczość 50 pkt.

Broń lekka 50 pkt.

Wiedza ogólna 25 pkt.

Retoryka 25 pkt.

Zastraszanie 25 pkt.

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:



Tatuaż gildii - Masz na piersi tatuaż łowcy nagród z kodem kreskowym, który umożliwia Ci identyfikację dla zainteresowanych. Ten znak daje Ci uprawnienia przedstawiciela prawa. Wszystkie praworządne postacie, które spotkasz na swej drodze w momencie poszukiwania konkretnego przestępcy, udzielą Ci daleko idącej pomocy oraz wszelkie testy społeczne związane z Twoim celem będą o jeden poziom niższe.



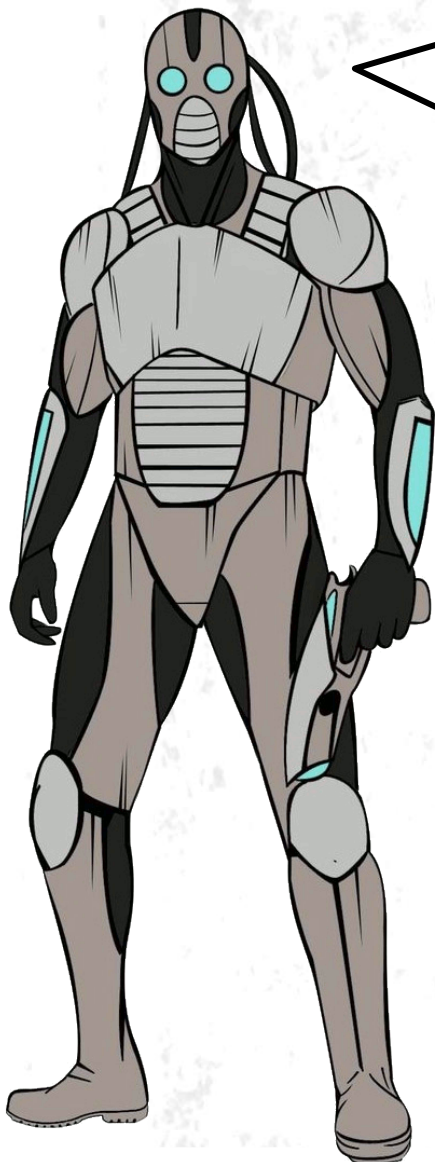
Zakontraktowany, zaklepany - Gdy od dopadnięcia celu dzielą Cię metry, gdy czujesz jego strach i słony pot, działasz dwa razy pewniej i szybciej. Każdy test związany z walką, aby dopaść cel, jest o jeden poziom niższy.

JAK CIĘ WIDZĄ



Szczerze? Wszyscy traktują was nie tyle, ile z pogardą, co z dystansem, bo wiedzą, że działacie głównie z pobudek finansowych i nie słuchacie, w żadnych cholernym wypadku, swojego sumienia czy czegokolwiek innego, odpowiadającego za współczucie. Jesteście tolerowani, bo wykonujecie swoją pracę, ot co. Podkreślam to jeszcze raz, tolerowani i nic ponadto!

ŁOWCA OBCYCH



Zaczęło się niewinnie. Grupa zdesperowanych ziemian rozpoczęła chaotyczne poszukiwania, które kończyły się łapankami, przesłuchiwaniami, a następnie sprzedawaniem do badań, plugawych sługusów Kohorty.

Potem, gdy akcja zaczęła przynosić profity, a ludzie zobaczyli, że takie działania dają nadzieję i podnoszą na duchu, grupka urosła do wielkości organizacji.

Teraz jest nas dostatecznie dużo abyśmy mogli efektywnie wspomagać ludzkość w walce z najeźdźcą i jego najemnikami.

Czasem dla pieniędzy, czasem dla sławy a czasem nawet dla idei, ale zawsze dla ludzi.

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 18 WT, 15 ZR

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 850

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+200, -150

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Ufopedia 50 pkt.

Spostrzegawczość 50 pkt.

Broń lekka 50 pkt.

Wiedza ogólna 25 pkt.

Przetrawianie 25 pkt.

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:



Tropiciel obcych - Jesteś wyczulony na obcych. Węch, słuch, wzrok, a nawet dotyk jest w stanie powiedzieć Ci znacznie więcej gdzie jest obcy lub kto nim jest, niż każdemu innemu przeciętnemu człowiekowi. Każdy test na ufopiedzie jest o jeden poziom łatwiejszy.



Likwidator obcych - Trzeba tutaj zaznaczyć, że nie tylko śledzisz obcych, ale i czasem ich likwidujesz. W związku z powyższym walka z nimi jest dla Ciebie łatwiejsza, o jeden poziom do trafienia dowolną bronią lub w walce wręcz.

JAK CIĘ WIDZĄ



Napisanie, że jesteś nadzieją szarego ludu było by zbyt wyniosłe, bo aż takimi gwiazdami nie jesteście, ale faktem jest, że ludzie chętnie zgłaszają się do was po pomoc. Traktują was jak policję z dawnych czasów. Często też powierzają wam swoje prywatne sprawy, ale tylko gdy są one związane z Kohortą lub Rdzawymi. Nie raz i nie dwa zdarzyło się, że wystarczył tylko przyjazd do jakiegoś małego skupiska ludzi, a Łowca otrzymywał od razu dach nad głową i żarcie, a to tylko dlatego, że kilka miesięcy wcześniej inny Łowca pomógł jednemu z mieszkańców. Ale nie można zapominać, że przed sobą masz na prawdę wielkich i silnych przeciwników.

KATADORES



JAK CIĘ WIDZĄ



Lekkoduch, nieznajomy, wędrowca, przechodzień. Te i wiele innych określeń pada w twoim kierunku, ale w żadnym wypadku nie można powiedzieć, że ludzie coś o tobie wiedzą, bo tak na prawdę nikt ciebie nie zna. Nie masz ani wrogów, ani przyjaciół. Ta profesja jest tak bardzo intuicyjna, że ciężko nauczyć jej kogoś, kto od początku nie miał zaparcia do podróżowania.

Często jest tak, że wiele osób nie może usiedzieć na dupie w jednym miejscu. Nawet wtedy gdyby mieli zagwarantowany wikt, opierunek i cholera wie, co jeszcze, a dzieje się to tak, ponieważ tak już jest. Po prostu. Niektórzy na takich ludzi mówią łaziki, inni włóczyki, ale my sami mówimy o sobie bardziej poetycko. Jak? Ano Katadores! Co po brazylijsku oznacza *Poszukiwacz*. Dlaczego tak? Bo każdego z nas na drogę coś pcha. Jakaś niewidzialna ręka, rządzi lub po prostu ciekawość. Dlatego też jesteśmy niejako zmuszeni do ciągłych poszukiwań tego ostatecznego celu.

Nie ma co ukrywać. Wielu z nas znajduje śmierć, ale garstka na pewno znajdzie coś jeszcze...

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 18 IN, 15 PE

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 600

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+150, -150

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Przetrawianie 50 pkt.

Broń biała 50 pkt.

Nawigacja 25 pkt.

Orientacja w terenie 25 pkt.

Kondycja 25 pkt.

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:



Ludzki karaluch - Jesteś w stanie przetrwać w każdych warunkach. Znajdziesz wodę tam gdzie inni mogliby o niej tylko pomarzyć. Będziesz się zjadał rzeczami, które dla innych wydadzą się niejadalne. Wszystkie testy związane z przetrwaniem, znajdowaniem kierunku oraz odpornością na trucizny są o jeden poziom łatwiejsze.



Człowiek Maczeta - Jesteś specem w posługiwaniu się bronią białą. Dlaczego nią? Można by powiedzieć, że jest to wpisane w geny każdego Katadores. Skąd się to wszystko dokładnie wzięło? Nie wiesz. Wszystkie działania związane z każdego rodzaju bronią białą są o jeden poziom łatwiejsze, a uwierz, że z tego rodzaju bronią da się dużo rzeczy zdziałać.

HANDLARZ



Zawód wędrownego handlarza powrócił do łask! Znow jesteśmy siłą, która ciągnie za sobą obolałą i zmęczoną strasznym upadkiem, gospodarkę. Znow radość nastaje w wioskach lub małym miasteczkach, gdy przez bramę przechodzi lub przejeżdża, człowiek z wieloma ciekawymi towarami. Jesteśmy wypatrywani i oczekiwani jak niegdyś listonosze. Wyczekują nas przeważnie ci, którzy nie mogą ruszyć się poza teren ich podziemnego miasteczka, czy zabunkrowanej wsi, gdzieś głęboko w kniejach zniszczonej ziemi.

Jesteśmy szanowanym elementem tego nowego świata. Elementem łączącym przeszłość z przyszłością...

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 18 CH, 15 IN

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 500

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+250, -350

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Handel 50 pkt.

Szulerstwo 50 pkt.

Wiedza ogólna 25 pkt.

Retoryka 25 pkt.

JAK CIĘ WIDZĄ



Twój zawód, gdziekolwiek się nie pojawi, przynosi radość i sens życia. Dlaczego? Bo gdzie ludzie mają upchać swoje fanty za coś fajnego jak nie u sprawnego i konkretnego handlarza? Można by też powiedzieć, że jesteś solą tej ziemi, bo to właśnie dzięki tobie i tobie podobnym świat może pewnego dnia wstanie na nogi. To sztuka handlu i płynność towarów powoduje, że cywilizacja może powrócić któregoś pięknego, zalanego promieniowaniem, dnia.

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:



Żyłka do interesu - Jesteś dobry w upłynnianiu swojego złomu! Dlatego wartość każdego przedmiotu, który Ty chcesz sprzedać wzrasta o 25% procent.



Syn Handlarza - Ten zawód masz we krwi. Dlatego wszelkie testy związane z umiejętnością Handlarz i Retoryka są o jeden poziom łatwiejsze.



PUNKT II INFORMACJE PODSTAWOWE

PARTYZANT

" Jacek Chlapowisz, Joe Edenburg, Ferguson Orienbaum... "

Jak Twój Partyzant będzie miał na imię? Może zostało mu nadane nazwisko? Albo nie pamięta swoich rodziców i jedyne, co mu pozostało to ksywa? Zastanów się dobrze, przed ich wyborem!

KOLOR OCZU/KOLOR WŁOSÓW

" Czarne, niebieskie, brązowe, przekrwione, zaiste szare... "

Te dwie cechy, rzucają się najbardziej w oczy, gdy spotyka się dwóch nieznajomych. Dlatego ich dobranie powinno być solidne i łączyć się z przyszłych charakterem Partyzanta.

WZROST/WAGA

" 1.66 m. i 70 kg. / 182 m. i 90 kg. / 2.12 m. i 112 kg. "

Może i mechanicznie nie są to istotne liczby określające wygląd Partyzanta, jednak niektórzy Starcy mogą je dobrze wykorzystać!

WIEK

" Młody i mądry 18latek? Chyba Cię pogięło! "

No to teraz uważaj! Dlaczego? Bo ta informacja wpływa pośrednio na konkretne współczynniki Partyzanta. Dlatego zastanów się dobrze!

15-20 lat	(+5 ODWAGA, +10 REFLEKS, -1 IN.)
21-35 lat	BRAK
36-50 lat	(+5 ODWAGA, -5 REFLEKS)
51-65 lat	(+10 ODWAGA, -15 REFLEKS, +1 IN.)

ŻOŁNIERSKIE SZCZĘŚCIE

"Każda kula ma swój cel. "

Każdy partyzant ma swój osobisty zakres szczęścia w życiu. Dlatego weź teraz do ręki k10 i rzuć. Następujące wyniki powiedzą Ci, jakim szczęściem dysponujesz Ty!: **1-2= 1 punkt, 3-4= 2 punkty, 5-6=3 punkty itd.** Więcej na temat **ŻS** znajdziesz na stronie: 266.

TARCZA ENERGETYCZNA [T.E.]

T.E. to nic innego jak urządzenie wytwarzające pole elektromagnetyczne wokół użytkownika, które prócz dodatkowej ochrony użytkownika posiada wiele innych zastosowań! Dlatego już teraz musisz podjąć bardzo ważną decyzję: Czy Twój Partyzant będzie używać tarczy energetycznie czy nie? Pamiętaj też, że niektóre profesje np. ŚWIADOMI nie mogą posiadać, a tym bardziej używać T.E. To samo dotyczy się niektórych organizacji, do których Twój Partyzant będzie mógł należeć!

ZNANE ZALETY

- >Dodatkowa ochrona przed obrażeniami.
- >Możliwości modyfikacji T.E. w podzespoły podnoszące umiejętności.
- >Podstawowa modyfikacja T.E. pozwala na rozmowę w dowolnym obcym języku, bez możliwości translacji słowa pisanego.

ZNANE WADY

- > Możliwość wystąpienia chorób spowodowanych oddziaływaniem fal pola elektromagnetycznego tarczy.
- >Tylko posiadacz T.E. może zostać MAN-EREM!
- >Zdolności man-era zużywają naładowanie T.E. w ilości określonej przy danej umiejętności.



DECYZJA

TAK, DLA T.E.

Każdy Partyzant rozpoczyna grę z, w pełni naładowaną Tarczą! Chyba, że Starzec zarządzi inaczej, więc jeżeli podjąłeś już decyzję i będziesz używał T.E. to przepisz jej najważniejsze współczynniki z ramki poniżej. Pamiętaj jednak o tym, że to Starzec decyduje, jaką klasę tarczy dostaniesz na początek! Jeżeli chcesz wiedzieć więcej na temat T.E. to rozdział **RZECZYWISTOŚĆ NA TARCZY (str.213)** jest dla Ciebie!

NIE, DLA T.E.

Jeżeli uważasz, że Twój partyzant nie powinien i nie będzie używać tarczy energetycznej to jedynym modyfikatorem do obrony pozostanie noszony pancerz. Nie jest to dużo ani nie jest to mało. Pancerz trzeba naprawiać bo często używany szybko się psuje, może także ograniczać ruchy lub powodować ujemne statystyki do niektórych testów. Jednak na pewno nie będzie przyczyną przez którą Man-er urwie Ci rękę lub przeciąży Ci mózg do tego stopnia, że staniesz się warzywem. No i zwyczajny pancerz nie powoduje chorób...

STATYSTYKI TARCZ-PODSTAWY

Klasa	W.O.	Mod.obr.	P. przepalenia	C.dop.	C.reg.
IV	100	B.L.: -15pkt.	-25pkt	2 g.	1/2godz. (E.S) 4pkt. /1Dzień
III	125	B.L.: -30pkt. B.W.: - 15pkt.	-50pkt	4 g.	2/3godz. (E.S) 3pkt. /1Dzień
II	150	B.L.: -60pkt. B.W.: - 30pkt. B.C.: -20pkt.	-75pkt	8 g.	3/4godz. (E.S) 2pkt. /1Dzień
I	175	B.L.: -100% B.W.: - 50pkt. B.C.: -40pkt. B.B.: - 50pkt.	-95pkt	16 g.	4/5godz. (E.S) 1pkt. /1Dzień

SYNDYKAT

Ten punkt na karcie postaci określa przynależność Twojego Partyzanta do któregośkolwiek z syndykatów. Jeżeli na początku Twojej przygody Starzec zarządzi, że należysz do np. Wspólnoty, wpisujemy w te miejsce Wspólnota. Przynależność do syndykatu to nie tylko puste określenie. Jeżeli tak się stało, Twoja postać wpisana już jest do ich bazy danych, a tym samym wywiady innych syndykatów wiedzą już o tym i na pewno wrogowie tej organizacji będą na Ciebie polować. Oczywiście ma to też swoje plusy, bo możesz korzystać z siedzib, centrów medycznych lub innych ich budynków. Czasem nawet dostaniesz od nich jakieś zlecenia czy



- Dobra, zacznijmy od początku. Powoli i spokojnie. Imię i nazwisko?
- Γρηγόρης Βράδης
- Dobra, dobra... A skąd do nas przyjechałeś Γρηγόρη?
- Z Πολσκι, βαρνανι!
- Dosyć k***! Albo natychmiast zaczniesz normalnie mówić tak, aby T.E. Mogło tłumaczyć, co ty tam pod nosem bredzisz albo osobiście obije Ci tak ryja, że Twój bełkot będzie jeszcze bardziej nie do poznania.
- Nie μα τακικεφ οπχι Ρόζαωα σζματο!
- Doigrałeś się!

...



PUNKT III ZALETY I WADY: NARODZINY

Do jednej wybranej zalety należy dobrać jedną wadę. Nie można wybrać zalety i wady wykluczającej siebie nawzajem. Proste? Pewnie, że proste. Oczywiście nie ma przymusu, aby brać cokolwiek.

ZALETY



OLIMPIJCZYK - Postać z tą zaletą otrzymuje premię +15pkt do wszelkich testów związanych z gibkością i wytrzymałością ciała. „*Ten chłopak może nie był jakoś przesadnie zbudowany ale drzemały w nim takie pokłady energii i potrafił zrobić takie cuda gimnastyczne, jak mało kto.*”

OSTRY WZROK - Postać z tą zaletą otrzymuje premię +15pkt do testów na spostrzegawczość, gdy partyzant używa zmysłu wzroku. „*Bo patrzeć to trzeba umieć... rzekł kiedyś mój znajomy Katadores*”



Japoński SONAR - Postać z tą zaletą otrzymuje premię +15pkt do testów na spostrzegawczość gdy partyzant używa zmysłu słuchu. „*Czasem nasłuchiwanie odgłosów natury może być bardzo interesujące.*”

DODATKOWY ZMYŚL - Postać z tą zaletą otrzymuje dodatkowe 10 punktów inicjatywy. „*To nie jest jasnowidzenie, to jest raczej ciągła gotowości bojowa.*”



MIEŚNIE ZACZEPNE - Postać z tą zaletą zadaje o 10 punktów obrażeń więcej w czasie walki wręcz i o 5 punktów w czasie walki bronią białą. „*Może głowa jak sklep jest dobra, ale ktoś musi nosić ten towar.*”

SYN NIEŚMIERTELNOŚCI - Postać z tą zaletą ma zwiększony próg bólu o dodatkowe 10pkt, na stałe. „*Aby nie dać się zabić trzeba mieć układy, konkretne układy.*”



LINGWISTYCZNY JAN* - Postać z tą zaletą zna cztery wybrane przez siebie języki obce. **Lingwistyczny Jan jest zaleta skierowaną do osób nieużywających T.E. nieposiadających tym samym, auto-translatora.*

GEN MANIPULACYJNY* - Postać z tą zaletą posiada początkujące zdolności MAN-ERa i w przyszłości może zostać Manipulatorem Energii. **Bez tej zalety partyzant nie może zostać man-erem!*



SZCZĘŚCIARZ - Postać z tą zaletą w niektórych przypadkach będzie posiadał modyfikator - 20 pkt. do testu. Co to za przypadki? Niektóre opisane są w podręczniku, a o niektórych zadecyduje Starzec. „*Czasem wszystko zależy od czegoś co od nas jest niezależne.*”

OBURECZNOŚĆ* - Postać z tą zaletą ma zmniejszone kary do strzelania z obu rąk (pistolety). **Ręka wiodąca -5 do testu, druga ręka -15.** Zaleta ta daje też możliwość walki dwoma bronią białymi, jednoręcznymi. **Ręka wiodąca -15 do testu, druga ręka -20.** **Więcej na temat walki dwoma bronią w rozdziale „DODATKOWE ZASADY”*



WADY



ATESTOWANE CHUCHERKO - Postać z tą wadą ma zmniejszony bazowy próg bólu o 10pkt, na stałe. „*Nie każdy musi przyjmować pociski na klatę. To by było po prostu nudne*”

BRZUCHO HYDRAULIKA

- Postać z tą wadą otrzymuje karę -15pkt do wszelkich testów związanych z gibkością i wytrzymałością ciała. „*No sam spójrz! Tego nawet nie zamaskujesz długą koszulą!*”



UŻYWANE OCZY

- Postać z tą wadą otrzymuje karę -15 pkt do testów na spostrzegawczość, gdy partyzant używa zmysłu wzroku. „*Nie każdy widzi to, co chce widzieć. Niektórzy muszą cierpieć aby cokolwiek zobaczyć.*”

RUSKIE SŁUCHAWKI

- Postać z tą wadą otrzymuje karę -15pkt do testów na spostrzegawczość, gdy partyzant używa zmysłu słuchu. „*Niby wszystko jest w porządku ale czemu nic nie rozumiesz z tego co ten koleś z tą spluwą do Ciebie gada?*”



SKROMNA UŁOMNOŚĆ

- Postać z tą wadą ma zmniejszoną inicjatywę o 10 pkt. „*Matka zawsze tłukła cię po łapach jak robiłeś coś na odwal. Dlatego teraz robisz wszystko ze szwajcarską precyzją. Niestety, mało to przydatne w sytuacjach wymagających błyskawicznego refleksu*”

OFIARA

- Postać z tą wadą zadaje o 10 punktów obrażeń mniej w czasie walki wręcz i o 5 punktów w czasie walki bronią białą. „*Nigdy nie walczyłeś, bo inni zawsze walczyli za Ciebie!*”



UCZULENIE NA T.E.

- Postać z tą wadą nie może używać Tarcz energetycznych. „*Nie każdy urodził się zdolny do wszystkiego!*”

PECHOWIEC

- Postać z tą wadą w niektórych przypadkach będzie posiadać modyfikator (utrudniający testy) + 20. Co to za przypadki? Niektóre opisane są w podręczniku, a o niektórych zadecyduje Starzec. „*Czarny kot, piątek trzynastego, granat bez zawlecarki... to wszystko przyciągasz jak magnes!*”



JEDNORĘCZNY PIRAT

- Postać z tą wadą ma zwiększone kary do strzelania z obu rąk (pistolety). **Ręka wiodąca +10 do testu, druga ręka +15.** Wada ta utrudnia też możliwość walki dwoma bronią białymi, jednoręcznymi. **Ręka wiodąca +5 do testu, druga ręka +10.** *Więcej na temat walki dwoma bronią w rozdziale DODATKOWE ZASADY.



Dobra, to jest jasne jak słońce, że całe życie mam pecha. Matka mi o tym mówiła, ojciec mi o tym mówił, dzieci mi o tym mówiły. Nie! Czekaj! Nie miałem dzieci. No tak, ale żona jak jeszcze żyła, przed atakiem to mówiła mi:

- Poule! Ty to masz pecha kochany!?

Więc skoro mam już tego pecha to czy wpierw powinienem spróbować zdjąć moją nogę z tej miny podkładając w tym samym momencie ten kamień, czy raczej wpierw spróbować ją rozbroić? Bo skoro mam tak czy siak pecha to raczej pierdolnie i tak i tak. Cholera, sam już nie wiem....



PUNKT IV ATRYBUTY

W uniwersum Horyzontu bohater z mechanicznego punktu widzenia jest określony sześcioma atrybutami, które odzwierciedlają jego wygląd, zdolności fizyczne i umysłowe:

SIŁA [SI] odpowiedzialna jest za siłę mięśni partyzanta i ich wygląd. Czym większy atrybut tym postać jest masywniejsza i bardziej wyrzeźbiona. Siła odpowiada też za dodatkowe obrażenia oraz współczynnik trafienia do walki wręcz jak i za współczynnik trafienia w walce bronią białą. Ma też wpływ na umiejętność rzucania przedmiotami oraz test na parowanie w czasie walki w zwarciu.

WYTRZYMAŁOŚĆ [WT] określa szybkość zmęczenia całego organizmu pod wpływem przedłużającego się wysiłku fizycznego. Odpowiedzialna jest też za fizyczną jak i psychiczną odporność na ból oraz jest bardzo ważnym atrybutem wpływającym na poziom głodu jak i pragnienia. Decydująco wpływa też na takie umiejętności jak pływanie i wspinaczka.

ZRĘCZNOŚĆ [ZR] odpowiada za elastyczność całego ciała, jego gibkość i możliwości akrobacyjne. Jest bazą dla takich umiejętności jak obsługa dowolnej broni zasięgowej, otwieranie zamków, skradanie się jak i kamuflaż. Zręczność wpływa też na wszelkie testy szybkości reakcji ciała partyzanta na pułapki czy niebezpieczeństwa.

PERCEPCJA [PE] odpowiedzialna jest za wszystkie zmysły takie jak słuch, węch, wzrok, dotyk i smak. Wpływa też na takie umiejętności jak orientacja w terenie, ładunki wybuchowe, przetrwanie, pilotowanie, spostrzegawczość, wyczucie energii i inne. Trzeba tutaj nadmienić, że ten atrybut jest bardzo ważny dla przyszłych Manerów.

CHARYZMA [CH] jest atrybutem który określa atrakcyjność fizyczną partyzanta dla innych ludzi. Określa też jego umiejętności społeczne, znajomość kultury osobistej, autoprezentację. Ten atrybut odpowiada też za takie umiejętności jak dowodzenie, handel, retoryka, szulerstwo i inne.

INTELIGENCJA [IN] to jedyny atrybut określający wiedzę i możliwości umysłu bohatera. Obrazuje szybkość nauki, szybkość zapamiętywania oraz szybkość rozwiązywania problemów logicznych. Odpowiada za takie umiejętności jak medycyna, mechanika, nawigacja i inne.

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

Broń miotana	[ZR]	Pływanie	[WT]
Broń lekka	[ZR]	Pierwsza pomoc	[IN]
Broń wsparcia	[ZR]	Pr. pojazdów ciężkich	[PE]
Broń ciężka	[ZR]	Pr. pojazdów lekkich	[PE]
Broni biała	[SI]	Pilotowanie	[PE]
Dowodzenie	[CH]	Retoryka	[CH]
Elektronika	[IN]	Retoryka	[CH]
Handel	[CH]	Rzucanie	[SI]
Informatyka	[IN]	Rusznikarstwo	[IN]
Kamuflaż	[ZR]	Ru. specjalistyczne	[IN]
Kondycja	[WT]	Spostrzegawczość	[PE]
Ładunki wybuchowe	[PE]	Skradanie się	[ZR]
Manipulowanie Energią	[IN]	Szulerstwo	[CH]
Medycyna	[IN]	Ufopedia	[IN]
Mechanika	[IN]	Wiedza ogólna	[IN]
Nawigacja	[IN]	Wyczucie Energii	[PE]
Orientacja w terenie	[PE]	Wspinaczka	[WT]
Otwieranie zamków	[ZR]	Walka wręcz	[SI]
Przetrwanie	[PE]	Zastraszanie	[CH]

ROZDANIE PUNKTÓW NA ATRYBUTY

ROZDAJ PUNKTY Z GŁOWĄ!

Dobrze, ale jak masz je rozdać dokładnie? Przeczytaj uważnie i zacznij kombinować.

KROK 1 Wybierz **3 z 6** dostępnych atrybutów, których wartością początkową będzie **10**. Następnie rozdziel między nie dodatkowo **15 pkt.**

KROK 2 Pozostałym **3** atrybuty będą miały wartość początkową **5**. Następnie rozdziel między nie dodatkowo **10 pkt.**

Maksymalny współczynnik na atrybucie (przy starcie postacią) to 18. Chyba, że Starzec zarządzi inaczej! Przeciętny NPC ma atrybuty na poziomie 8!



V UMIEJĘTNOŚCI

Czym one są? Czym masz się kierować w trakcie ich wyboru? Dlaczego to takie ważne?

Umiejętności, które wybierzesz, będą odzwierciedlały wszystko to, co Twój partyzant nauczył się do tego czasu. To one umożliwią ci naprawić zepsuty sprzęt, rozwiązać konflikt między zwaśnionymi przedstawicielami syndykatów lub odstrzelić łeb gangera nim ten odstrzeli Twój. To właśnie one będą określały, w czym Twój Partyzant jest dobry i do jakiej konkretnej profesji dąży.

Podczas ich wyboru i rozdawania punktów musisz pamiętać o trzech zasadach.

ZASADA 1: Pierwsze rozdanie punktów, grupy po 5, 10, 15...

ZASADA 2: Pamiętaj o spełnieniu wymagań dla danej umiejętności w trakcie jej wyboru.

ZASADA 3: Brak wykupienia jakiegokolwiek ilości punktów na umiejętności powoduje, że w czasie jej testowania poziom trudności testu wzrasta o dodatkowe dwa poziomy.

Poniżej znajdziesz schemat wyglądu/opisu umiejętności. Przystudiuj go uważnie!

NAZWA [1*]

[1*] **ATRYBUT** odpowiedzialny za umiejętność

OPIS FABULARNY

Opis mechaniczny, zasada działania.

WYMAGANIA: Dwa warunki wykupienia umiejętności:

Atrybuty: minimalny poziom danego atrybutu/atributów potrzebnych do wykupu tej umiejętności.

Umiejętności: minimalne poziomy innych umiejętności potrzebnych do wykupu tej umiejętności



SNOPS

UWAŻAJ! Nierozdane Punkty można wydać jeszcze przy punktach **7** (Fucha) i **8** (Stan Psychiki i Mutacje)

PODZIAŁ PROFESJI NA TRZY ŚCIEŻKI ROZWOJU

WOJSKOWY: CZUJKA, ŻOŁNIERZ, GORYL, MEDYK

SPECJALISTA: MAN-ER, LEKARZ, RUSZNIKARZ, MECHATRONIK

PODRÓŻNIK: ŁOWCA NAGRÓD, HANDLARZ, WYŚŁANNIK, KATADORES, GRASANT, ŁOWCA OBCYCH, ŚWIADOMY

ROZDANIE PUNKTÓW UMIEJĘTNOŚCI

Teraz przechodzimy do rozdania **120 Punktów Wprawy/PW** między poniższymi umiejętnościami. Można tego dokonać przydzielając do interesującej nas umiejętności pełne liczby **PW**, czyli 5, 10, 15 itd. Lecz pamiętaj! Jedna umiejętność nie może mieć więcej niż **20** punktów przypisanych **na starcie** (możesz też wydać te punkty w krokach 6, 7 i 8).

OGRANICZENIA W ROZWOJU UMIEJĘTNOŚCI

-> Partyzantów bez profesji: do **50pkt** (Wszystkie umiejętności)

-> Partyzantów z profesją: do **90pkt** (Umiejętności wymagane do danej profesji!)



Gęste mokradła. Komary wielkości palców u dłoni co chwila próbują wydoić krew z dwóch wędrowców przedzierających się przez to piekło na ziemi. W końcu jeden mówi do drugiego, bardzo nerwowym głosem.

- Kurwa, a matka mówiła Ci... mówiła Ci głąbie...

- No co? Co mi mówiła?

- Że masz nauczyć się czytać baranie bo inaczej daleko nie zajdziesz!

- Skąd miałem wiedzieć, że to nie był papier toaletowy tylko wskazówki do trasy...



TABELKA – SZYBKIEGO DOSTĘPU (UMIEJĘTNOŚCI)

LP	NAZWA	WYMAGANIA	STRONA
1	BROŃ MIOTANA [ZR]	PE 10, ZR 10, Spostrzegawczość 3	40
2	BROŃ LEKKA [ZR]	ZR 8, PE 8, Spostrzegawczość 1	40
3	BROŃ WSPARCIA [ZR]	ZR 10, PE 10, Spostrzegawczość 5	40
4	BROŃ CIĘŻKA [ZR]	ZR 10, SI 12, Kondycja 5	40
5	BROŃ BIAŁA [SI]	SI 10, ZR 10, Kondycja 5	40
6	DOWODZENIE [CH]	CH 12, IN 10, Retoryka albo Zastraszanie 5	40
7	ELEKTRONIKA [IN]	IN 12, Wiedza ogólna 10	40
8	HANDEL [CH]	CH 10, IN 8, Wiedza ogólna 10, Retoryka 5 lub Zastraszanie 15	40
9	INFORMATYKA [IN]	IN 12, Elektronika 10	40
10	KAMUFLAŻ [ZR]	PE 10, IN 8, Przetrwanie 5	40
11	KONDYCJA [WT]	WT 10, SI 7	40
12	ŁADUNKI WYBUCHOWE [PE]	PE 12, ZR 10, Wiedza ogólna 10	40
13	MANIPULOWANIE ENERGIA [IN]	IN 14, PE 10, Wycucie energii 10	41
14	MEDYCYNĄ [IN]	IN 14, ZR 10, Wiedza ogólna 15, Pierwsza pomoc 10	41
15	MECHANIKA [IN]	IN 12, Wiedza ogólna 10	41
16	NAWIGACJA [IN]	IN 10, PE 7, Orientacja w terenie 5	41
17	ORIENTACJA W TERENIE [PE]	PE 10, IN 8, Spostrzegawczość 5, Wiedza ogólna 5	41
18	OTWIERANIE ZAMKÓW [ZR]	ZR 12, PE 10m Wiedza ogólna 5	41
19	PRZETRWANIE [PE]	PE 10, IN 8, Wiedza ogólna 10, Spostrzegawczość 5	41
20	PŁYWANIE [WT]	WT 10, SI 8, Kondycja 5	41
21	PIERWSZA POMOC [IN]	IN 10, ZR 8, Wiedza ogólna 5	41
22	PR. POJAZDÓW CIĘŻKICH [PE]	ZR 12, PE 10, Pr. Pojazdów lekkich 10	41
23	PR. POJAZDÓW LEKKICH [PE]	ZR 10, PE 8, Spostrzegawczość 5	41
24	PILOTOWANIE [PE]	ZR 12, PE 12, Nawigacja 10	42
25	RETORYKA [CH]	CH 12, IN 10, Wiedza ogólna 10	42
26	RZUCANIE [SI]	SI 10, Kondycja 5	42
27	RUSZNIKARSTWO [IN]	IN 12, ZR 10, Ładunki wybuchowe 5	42
28	RU. SPECJALISTYCZNE [IN]	IN 14, ZR 12, Rusznikarstwo 15, Elektronika 10, Mechanika 10	42
29	SPOSTRZEGAWCZOŚĆ [PE]	PE 10, IN 8	42
30	SKRADANIE SIĘ [ZR]	ZR 10, PE 8	42
31	SZULERSTWO [CH]	CH 14, ZR 10, Wiedza ogólna 10, Retoryka 5	42
32	UFOPEDIA [IN]	IN 12, PE 10, Wiedza ogólna 10	42
33	WIEDZA OGÓLNA [IN]	IN 8	42
34	WYCUCIE ENERGII [PE]	PE 14, IN 10, Spostrzegawczość 10	42
35	WSPINACZKA [WT]	WT 10, SI 10, Kondycja 10	43
36	WALKA WRĘCZ [SI]	SI 10, WT 10, Kondycja 5	43
37	ZASTRASZANIE [CH] lub [SI]*	CH 6 lub SI 14, Wiedza ogólna 10	43

*Gracz wybierający umiejętność **zastraszanie** wybiera też w jaki sposób jego partyzant będzie zastraszal postacie niezależne. Czy będzie polegał na swojej posturze rodem z filmów grozy, niczym tytan górując nad biedakiem który zaraz zleje się w gacie, czy może jego charakter i ten dziwny oraz niepokojący błysk w oku będzie tym, co śnić będzie się po nocach jego przeciwnikom.



Polska, rok 2038. Dwóch młodych policjantów kuca przy skomplikowanej bombie w holu wieżowca.

- Albo ty spróbujesz rozbroić tą bombę albo ja przetnę pierwszy z brzegu kabelek!

- Stachu kurcze! Nie widzisz, że ta bomba nie tylko nas rozpruje ale i wszystkich gapiów dookoła tego wieżowca, jeżeli się pomylimy!?

- Nie denerwuje mnie! Jeżeli my tego gówna nie rozbroimy to przyjadą specjalsi i zabiorą nam całą chwałę! A przecież chyba chcesz awansować, zanim Pani „miła dyrektor” pójdzie na emeryturę?!

- No chcę.



1

BROŃ MIOTANA [ZR]

"Broń palna jest dla frajerów. Tylko łukiem da się zestrzelić helikopter!"

Umożliwia obsługiwanie się: łuki, kusze, proce.

2

BROŃ LEKKA [ZR]

"Strzelać każdy dureń potrafi, ale trafić kogoś to już jest sztuka."

Umożliwia obsługiwanie się takimi giwerami jak: pistolety, pistolety maszynowe, obrzyny itd.

3

BROŃ WSPARCIA [ZR]

"Mielśmy sprzątnąć go tak, aby nikt nie widział. Tomasz strzelił mu w dupę z kilometra, gdy ten oddalił się do wychodka. Faktycznie, nikt tego nie zauważył."

Umożliwia obsługiwanie się: strzelby, snajperki, karabinki itd.

4

BROŃ CIĘŻKA [ZR]

"Tutaj nie liczy się celność tylko siła z jaką trzymasz broń w trakcie prowadzenia ostrzału."

Umożliwia obsługiwanie się: ciężkie karabiny maszynowe, wyrzutnie rakiet, granatniki itd.

5

BROŃ BIAŁA [SI]

"Pochłastał tego ufoka mieczem wykonanym z poskręcanych kątówek! Naprawdę szkoda, że tego nie widzieliście!"

Umiejętność walki każdego rodzaju bronią białą.

6

DOWODZENIE [CH]

"Był taki jeden dowódca. Facet nie musiał krzyczeć, nie musiał nawet nic mówić. Jego ludzie tak jakby czytali w jego myślach i wszystko skubanym wychodziło. Póki on nimi dowodził."

Skuteczne i efektywne zarządzanie zasobami ludzkimi w czasie wojny lub pokoju.

7

ELEKTRONIKA [IN]

"Od sześć lat te radio nie działało tylko zbierało kurz, ale Jacek plunął, obraził prostytutkę i naprawił je gałązką."

Naprawa i obsługiwanie urządzeń elektrycznych, sieci, elektronicznych zamków itd. Jest to też poziom wiedzy teoretycznej na temat wszystkich pojęć związanych z elektroniką.

8

HANDEL [CH]

"Nie wiem czy słyszeliście o handlarzu Snoopsie? Skubany sprzedawał zwyczajny czarnoziem, wciskając ludziom kit, że to lecznicza ziemia."

Umiejętność odpowiadająca za zdolności targowania się, windowania cel, obniżania ich itd.

9

INFORMATYKA [IN]

"Wystarczyło akumulator z Merca i kilka minut, aby laptopem otworzyć drzwi na elektroniczny zamek"

Zdolności hakowania i obsługi wszystkich rodzajów komputer i programów. Jest to też poziom wiedzy teoretycznej na temat wszystkich pojęć związanych z informatyką.

10

KAMUFLAŻ [PE]

"... za nim jednak zszedł to nam z oczu zniknął."

Partyzant potrafi za pomocą przedmiotów lub naturalnego otoczenia wtopić się w krajobraz tak, aby stać się częściowo lub całkowicie niewidzialnym.

11

KONDYCJA [WT]

"A on biegł i biegł i zdechł. Taki był odporny na ból"

Ta umiejętność określa możliwości partyzanta w czasie wysiłku. Jego wytrzymałość, odporność na ból oraz odporność na choroby.

12

ŁADUNKI WYBUCHOWE [PE]

"Nigdy w życiu nie widziałem czegoś takiego. Ten projekt bomby przewyższa znacznie moje umiejętności, ale gdy włożył tam ten śrubokręt..."

Partyzant potrafi rozbrajać, zakładać i rozpoznawać wszelkiego rodzaju ładunki wybuchowe.



13 **MANIPULOWANIE ENERGIA** [IN]

"... i wierzcie lub nie, był w stanie wyrwać ją razem z skrzynią i przez tą kupę gruzu. Wszystko było pogięte i brudne, ale gdy doszliśmy na miejsce, nadal działało."

Ta umiejętność z kolei pozwala MAN-ERowi manipulować dostrzeżonym (np. swoim) polem tarczy energetycznej. Zmieniać jego kierunek działania, siłę i natężenie, aby w konsekwencji przenosić np. inne przedmioty, rzucać nimi itd.

14 **MEDYCYNĄ** [IN]

"Byliśmy pewni, że kostucha zaraz odwiedzi Daniela, ale ten kolo, co go operował, zrobił rym cym cym i ten ozdrowiał. Istny czarodziej."

Ta umiejętność umożliwia przeprowadzanie skomplikowanych operacji chirurgicznych. Określa znajomość wiedzy na temat ludzkiej anatomii oraz daje umiejętności tworzenia lekarstw i maści.

15 **MECHANIKA** [IN]

"Miałem skuter. Koleś w dwa dni zrobił z niego kosiarkę, toster i wiertarkę. Tylko nie powiedział, dlaczego?"

Naprawa i obsługiwanie urządzeń mechanicznych, silników, pomp oraz naprawa pancerzy nieposiadających elektronicznych elementów. Jest to też poziom wiedzy teoretycznej na temat wszystkich pojęć związanych z mechaniką.

16 **NAWIGACJA** [IN]

"Nikt nie potrafił dojść do kibla będąc tak pijanym jak Iwan, nie mówiąc już o nieuronieniu żadnej kropli na deskę."

Określenie aktualnej pozycji statku, wytyczenie trasy lub miejsca docelowego przy użyciu specjalistycznych urządzeń lub podstawowych danych z otoczenia.

17 **ORIENTACJA W TERENIE** [PE]

"Wyrzucili go z ciężarówki jakieś dwadzieścia kilometrów za miastem i mimo tego, że miał zasłonięte oczy znalazł drogę z powrotem. Potem znowu go złapali..."

Jest to umiejętność określenia swojej pozycji na nieznany obszarze. Gdzie jestem? Dokąd chcę dotrzeć? Jaką drogę wybrać? Do wyznaczenia trasy można użyć narzędzi lub darów natury.

18 **OTWIERANIE ZAMKÓW** [ZR]

"... No tak, tak jak mówię, te drzwi były zamknięte. Jednak ta mała szuja weszła tam i tak."

Umożliwia otwieranie standardowych zamków mechanicznych.

19 **PRZETRWANIE** [PE]

"Tam nic nie było, a nażarliśmy się do syta."

Umiejętność, która daje możliwość przeżycia w trudnych warunkach. Poszukiwanie wody, jedzenia, wykorzystanie naturalnych zasobów danego terenu do wytworzenia ognia, osłony lub innych użytecznych przedmiotów. Daje też wiedzę na temat fauny i flory danego regionu.

21 **PŁYWANIE** [WT]

"Pływanie! Nic prostszego.- Po tych słowach Jacek poszedł w pizdu, na dno."

Określa szybkość i długość dystansu jaką przepłynie partyzant w określonym czasie. Czym większy poziom umiejętności tym większa znajomość metod pływania.

22 **PIERWSZA POMOC** [IN]

"Byliśmy pod ciężkim ostrzałem, kiedy Kruger oberwał w ramię. Dobrze, że Zap umiał szybko i sprawnie zatamować krwawienie, bo inaczej koleś by szedł."

Umiejętność ta daje możliwość zatamowania krwawienia, umiejętnego zszycia rany lub nastawienia przesuniętej/wybitej kończyny.

23 **PROWADZENIE POJAZDÓW CIĘŻKICH** [ZR]

"Nikt z nich nie pomyślał, że da się tam wejść mechem. Moris jednak po dłuższej chwili załapał, ale co było potem, to już przeszłość."

W skład tych pojazdów wchodzi ciężarówki, czołgi, buldożery, transportowce, ciężkie/bojowe mechy, itd

24 **PROWADZENIE POJAZDÓW LEKKICH** [ZR]

"Myślałem, że żartował z tą próbą przeskoczenia nad rzeką. Powiedział, że robi to jak w jakimś starym filmie."

W skład tych pojazdów wchodzi osobówki, motory, quady, motorówki itd.

25 **RETORYKA** [CH]

"Byliśmy w dupie, jeżeli chodzi o powagę sytuacji i właśnie wtedy Fred zaczął dyskusję z dowódcą plutonu egzekucyjnego. Do dzisiaj nie mam pojęcia, w jaki sposób przekonał tamtego gościa o naszej niewinności."

Umiejętność dobierania właściwych słów, wycucia gestów rozmówcy poprzez czytanie jego mimiki lub ruchów ciała. Umiejętność manipulacji słowem jak i intonacją głosu.

26 **PILOTOWANIE** [ZR]

"To był mały statek powietrzny, ale w rękach tej rudej diablicy, potrafił narobić wiele szkód."

Umiejętność ta daje możliwość pilotowania wszelkiego rodzaju samolotów, myśliwców lub krążowników międzygwiazdnych.

27 **RZUCANIE** [SI]

"Orientuj się! O cholera..."

Partyzant potrafi rzucać celnie i pewnie kamieniami, granatami, nożami, toporkiem i tasakiem kuchennym.

28 **RUSZNIKARSTWO** [IN]

"Znałem takie gościa, który był świetnym rusznikarzem. Z małej ilości części potrafił zdziałać cuda. No i tyle chciałem powiedzieć na ten temat."

Tworzenie, naprawianie i przerabianie broni palnej zwykłej (broń na naboje konwencjonalne typu łuska-pocisk) oraz tworzenie i modyfikowanie używanych do niej naboji.

29 **RUSZNIKARSTWO SPECJALISTYCZNE** [IN]

"Zajmowanie się bronią specjalistyczną wymaga cholernie tęgiego łba."

Tworzenie, naprawianie i przerabianie broni palnej specjalistycznej (broń energetyczna, fuzyjna, bez łuskowa itd.) oraz tworzenie i modyfikowanie używanych do niej naboji.

30 **SPOSTRZEGAWCZOŚĆ** [PE]

"Kto by pomyślał, że ta babka miała trzy, no wiesz, te no...!"

Umiejętność ta odpowiada za zdolność wypatrywania i nasłuchiwania. Może być też użyta do tropienia zwierzyny lub poszukiwania śladów przestępstwa.

31 **SKRADANIE SIĘ** [ZR]

"Był tak cichy, że nawet nie wiedzieliśmy kiedy zszedł..."

Jest to umiejętność bezszelestnego poruszania się w jakichkolwiek warunkach. Mówimy tutaj o cichym pływaniu, wspinaniu się itd.

32 **SZULERSTWO** [CH]

"Sasa wiedział, co chce od życia i po prostu to brał."

Wszelkie umiejętności pozwalające oszukiwać i kantować oraz wykonywać wszelkie manualne czynności związane z hazardem lub kradzieżą.

33 **UFOPEDIA** [IN]

"Znałem kiedyś takiego gościa, który po napotkanych dziwnych odchodach bym w stanie powiedzieć, że nie są ani ludzkie ani zwierzęce. Właśnie dzięki niemu nie zostaliśmy zeżarci jak drużyna przed nami."

Partyzant posiada dużą wiedzę na temat wszelkiej maści obcych. Zna ich zwyczaje, wygląd nazwy, a czasem nawet i słabe punkty. Umiejętność ta może być użyta do testowania wiedzy na temat śladów w czasie tropienia obcych lub mutantów.

34 **WIEDZA OGÓLNA** [IN]

"Może facet rzeczywiście nie umiał strzelać ani walczyć, ale na każdy inny temat wiedział dużo. Szkoda tylko, że nie zdążył o tym nikomu powiedzieć"

Postać posiada podstawową wiedzę na temat geografii, historii, fizyka, chemia, biologii itd. Może być też użyta do testowania wiedzy na temat śladów w czasie tropienia zwierząt i ludzi.

35 **WYCZUCIE ENERGII** [PE]

"Był taki jeden. Na kilkanaście kilometrów mógł wyczuć baterie fuzyjną, która była przykryta gruzem, zakopana w ziemi i umieszczona w metalowej skrzyni..."

Jest to podstawowa umiejętność Manipulatorów Energii, dzięki której są w stanie określić położenie, siłę oraz natężenie konkretnego źródła energii. Na przykład własnej tarczy energetycznej w celu fizycznej ingerencji w rzeczywistość.

36

WSPINACZKA [WT]

"Zanim Jacek utonął próbował wdrapać się na pionową ścianę. Niestety. Lęk wysokości był za silny, aby wejść nawet na pierwsze kilka metrów."

Umiejętność określająca zdolność bohatera w wspinaniu się w różnych okolicznościach i różnych miejsca.

38

ZASTRASZANIE [CH]

"Caspy tak wydarł ryja na tego kolesia, że ten zemdlął. Słowo! Na moim oczach!"

Wywołanie uczucia strachu u rozmówcy, a przez to wymuszenie na nim konkretnej czynności lub informacji.

37

WALKA WRĘCZ [SI]

"Nóż kontra stopa Mika. Stopa Mika ma większy zasięg."

Ta umiejętność określa poziom wyszkoleniu w walce przy użyciu całego ciała. Ta umiejętność też liczy się jako akrobatyka, czyli wykonywanie salt lub trudnych manewrów fizycznych, takich jak szpagat czy lamparci skok.



- Sprawa jest prosta. Mówisz nam wszystko na temat Suari i tego czy kontaktują się często z waszym rządem, potem my weryfikujemy te informacje. Jeżeli wszystko się będzie zgadzać to puszczamy Ciebie wolno, a ty stajesz się naszym agentem. Bez pierdolenia o honorze i innych gównach mówisz nam wszystko to co będziemy chcieli wiedzieć. W ten sposób zachowasz życie, pracę i rodzinę.

- A jak nie?

- A jak nie mamy wrywać Tobie kończyny od prawej czy lewej strony?

- Od lewej, wy skurwys... .





VI POCHODZENIE

No dobra! Skoro już wiemy jak wyglądasz i w którą stronę zamierzasz iść. Czas pokazać, kim tak naprawdę jesteś. Czas abyś wybrał krew, która płynie w Twoich żyłach i która będzie twoją wizytówką. Stoi teraz przed Tobą najważniejsze pytanie.

SKĄD POCHODZISZ?

Gdzie zaczęła się Twoja droga i jakie genetyczne uwarunkowania niesie Twoje pochodzenie. Teraz wybierasz swoją przeszłość, teraźniejszość i przyszłość, więc niech Twoja decyzja będzie mądra. Pamiętaj! Pochodzenia się nie zmienia, o pochodzenie się walczy!

PROFESJE PREFEROWANE: ten punkt określa bonusy związane z ewentualnym wyborem tej profesji do tego właśnie pochodzenia. Dane bonusy to:

-> Wymagane punkty reputacji -50.

-> Wymagane punkty wprawy -100

PROFESJE NIEPOŻĄDANE: analogicznie przeciwstawne efekty jak u profesji preferowanych:

-> Wymagane punkty reputacji +50.

-> Wymagane punkty wprawy +100.



SNOPS

UWAŻAJ! Wybierając jedną lub dwie zalety z konkretnego pochodzenia, musisz dobrać też analogiczną ilość wad.



POCHODZENIA W PIGUŁCE

Str.50	POLSKA KREW
Str.53	NIEMIECKA KREW
Str.56	ROSYJSKA KREW
Str.59	JAPOŃSKA KREW
Str.62	K. ST. AMERYKI
Str.65	BRYTYJSKA KREW



POLSKA KREW

Tyle lat, tyle historii. Tak wielu z nas ginęło tylko dla idei. W zamierzczętej przeszłości byliśmy postrachem całej Europy. Byliśmy królami przestworzy, gdy powstały pierwsze samoloty. Byliśmy partyzantami skazanymi na porażkę, gdy przyszło nam walczyć w murach naszej stolicy. Stawaliśmy w bój z znacznie przeważającymi siłami wroga.

Dlatego teraz nadszedł czas, aby z tłącego się płomyka rozpaścić ogień. Ogień, który już dawno powinien zajaśnieć dla Polski.

PROFESJE PREFEROWANE: Żołnierz, Wysłannik, Łowca Obcych

PROFESJE NIEPOŻĄDANE: Grasant, Łowca Nagród, Czujka

ZALETY

NIEZŁOMNY

"Facet dostał z obrzyna w brzuch, przeleciał półtora metra. Potem wstał i skopał tego, który do niego wypalił. Nie masz pojęcia jak wygląda koleś, który kopie do nieprzytomności wroga, mając flaki wypełnione garścią ołowiu."

Gdy Twój Próg Bólu spadnie, poniżej 50 pkt każde kolejne obrażenia, które będziesz otrzymywał będą automatycznie obniżone o połowę, zaokrąglając w dół. Bo ranny Polak to groźny Polak.

ODWAŻNY

"Sprawa wyglądała następująco. Trzeba było wskoczyć do szybu windy, złapać się w locie za wystającą drabinkę i zeskoczyć z kilku metrów na sam dół. Grzesiek powiedział tylko żebyśmy potrzymali jego plecak i był już na dole."

Gdy jakieś zadanie będzie na granicy niewykonalności dla przeciętnego człowieka (prócz walki). Polak ma szansę temu podołać. Ostatni poziom trudności dla Polaka nie istnieje. Najwyższy poziom trudności, jaki może mu dać Mistrz Gry to **Zemsta MG**.

WADY

BRAWURA

"To jego wskakiwanie do szybu windy, nawet udane było dość głupie. Bo na dole był otwarty korytarz, a w nim dwa drony. Było gorąco."

Jeżeli w pobliżu Polaka ktoś z jego drużyny oberwie kulkę lub jakiegokolwiek obrażenia związane z walką, to Polak musi zdać test Dowodzenia na poziomie **PROBLEMU** albo natychmiast podejmie akcję odwetową w postaci szarży na nieprzyjaciela.

ZDECYDOWANY

"Dla Polaka czarne jest czarne, a białe jest białe."

Partyzant o Polskiej krwi nie może być neutralny, nie może milczeć gdy zostanie zapytany, nie może kluczyć i owijać w bawełnę. Nie może być niepewny swoich przekonań. Zawsze stoi po stronie dobra albo zła. Zawsze powie prawdę albo kłamstwo. Dlatego też zdobywa dwa razy wolniej punkty moralności oraz prawa, nie ważne czy ze złej czy dobrej strony. Bo wie co robi i jak ma myśleć, dlatego ciężko jest mu się rozwijać.

SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA POCHODZENIA

Podane niżej informacje to stosunek przeciętnego człowieka, z danego pochodzenia, do tej konkretnej rzeczy/sytuacji. Twój partyzant nie musi mieć "statystycznych" poglądów, ale jeżeli w swych przekonaniach będzie wyjątkowo odbiegał od całej reszty, to na pewno będzie mu trudno pojawić się w wyższych szczeblach drabiny społecznej z jego pochodzenia. Nie mówiąc już o utrzymaniu dobrych stosunków i zaufania wśród swoich rodaków. Na boku opisu znajduje się skala od 1 do 10. Skala ta przedstawia jak ten temat jest ważny dla danej narodowości. Poniższe informacje mogą też służyć Starcowi, jako dodatkowe opcje przydzielania punktów Moralności i Prawa dla danego Partyzanta z tym konkretnym pochodzeniem.

STOSUNEK DO:

RELIGI: "Niech się dzieje wola Nieba, z nią się zawsze zgadzać trzeba" 10/10

ZAMOŻNOŚCI: "Pełen żołądek to dzień spokoju, pełen portfel to same problemy" 3/10

PRZEMOCY: "Pełen spokój przez dwie godziny, burza wciągu kilku sekund" 4/10

POLITYKI: "Chciałbym wiele, a mogę tak mało" 2/10

OBCYCH: "Według czynów ich osądzam, ale zło złem nadal dla mnie pozostanie" 6/10

DRUGIEGO CZŁOWIEKA: "U nas zawsze pomoc znajdziesz, ale nadal będziemy czujni" 8/10

SWOJEGO POCHODZENIA: "Moja ojczyzna daje siłę, inne przynoszą chaos" 8/10

PRZESZŁOŚCI: "Historia to sędzia dla każdego Polaka" 8/10





NIEWIECNA KREW



"Zawsze zdobywać". Te słowa ciągle i ciągle przemieszczają się w naszej krwi, jak zaraza lub jakiś wirus. Wszystko, co stanie na "ich" drodze - zostaje pożarte. Żadne inne uczucie jak właśnie "władza" nie jest dla nas tak bardzo pojętne i przyciągające.

Wykorzystamy wszystkie środki i możliwości, aby zdobyć to, co pozwoli nam zdobywać jeszcze więcej. Nie ma dla nas granic, ani moralności. Pójdziemy w ogień nawet wtedy, gdy coś się wyda fanatyzmem lub nawet czystą głupotą.

PROFESJE PREFEROWANE: Grasant, łowca Nagród, łowca Obcych

PROFESJE NIEPOŻĄDANE: Handlarz, Katadores, Czujka

ZALETY

WRODZONA ODPORNOŚĆ

"Mówię Ci! Wszyscy rzygali! Nie było ani metra wolnego od wymiocin, w tym zasranym korytarzu! Czy ja powiedziałem zasranym? Tak! Bo połowę dopadła też jakaś cholerna biegunka. Promieniowanie i biegunka, mordercza kombinacja, a On?! Siedział na tym cholernym krześle, na końcu korytarza pod ścianą i przeżuwał tą swoją idealną kanapkę. Bardzo, bardzo powoli."

Twojej odporności na promieniowanie i wszelkiego rodzaju choroby **wzrasta, aż o 50 pkt.** Wszelkie testy odporności będą w taki razie o połowę zmniejszone.

BEAR GRYLLS

"Gdy zrozumieliśmy, że znajdujemy się w jakiejś skażonej strefie, było już za późno. Tylko Klaus, zanim się spostrzeegliśmy, był już ubrany w kombinezon chemiczny i dopinał właśnie maskę. Wieprz. Zawsze był cholernie szybki, gdy coś nam zagrażało. Ale czemu nas nie ostrzegł?"

Wszelkie testy na przetrwanie, spostrzegawczość i orientację w terenie **są obniżone o 25 pkt.**

WADY

BRUTAL

"Klaus może był twardy i praktycznie nietykalny przez choroby i inne cholerstwa, ale z ludźmi to on nie potrafił rozmawiać. Ostatni raz, gdy sam chciałem kupić kilka rzeczy w sklepie został brutalnie pobity przez ochroniarzy właściciela. Dlaczego? Zagroził, że nie ma drobnych. Kumas? Bo ja nie."

Żeby przeżyć w Twoim kraju musisz być brutalny i chamski. Dlatego nigdy nie będziesz używał retoryki. Wszelkie próby przekonania kogoś lub wyciągnięcia informacji muszą być wykonane za pomocą umiejętności zastraszania.

NIECIERPLIWY

"Klaus nie wytrzymał i przemieścił tamtemu szczękę. Dopiero po czasie się okazało, że modyfikacja transakcyjna BT w tamtego tarczy się po prostu zacięła i trzeba było chwilę poczekać. Klaus nie umiał czekać."

Jesteś cholernie niecierpliwy. Gdy nie wyjdzie Ci pierwszy test w czymkolwiek, następny **trudniejszy jest o kolejne 15 pkt.** I tak dalej, i tak dalej.

SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA POCHODZENIA

Podane niżej informacje to stosunek przeciętnego człowieka, z danego pochodzenia, do tej konkretnej rzeczy/sytuacji. Twój partyzant nie musi mieć "statystycznych" poglądów, ale jeżeli w swych przekonaniach będzie wyjątkowo odbiegał od całej reszty, to na pewno będzie mu trudno pojawić się w wyższych szczeblach drabiny społecznej z jego pochodzenia. Nie mówiąc już o utrzymaniu dobrych stosunków i zaufania wśród swoich rodaków. Na boku opisu znajduje się skala od 1 do 10. Skala ta przedstawia jak ten temat jest ważny dla danej narodowości. Poniższe informacje mogą też służyć Starcowi, jako dodatkowe opcje przydzielania punktów Moralności i Prawa dla danego Partyzanta z tym konkretnym pochodzeniem.

STOSUNEK DO

RELIGI: "Życie to decyzje, nikt za Ciebie ich nie podejmie " 3/10

ZAMOŻNOŚCI: "Bajty to nie wszystko synu, ale wszystko bez bajtów to nic" 10/10

PRZEMOCY: "Nigdy nie wiesz" 3/10

POLITYKI: "Mów, obiecuj i rozdawaj, a rozliczysz się później. Być może." 8/10

OBCYCH: " Żadnemu obcemu, z natury, nie można zaufać. Nigdy." 6/10

DRUGIEGO CZŁOWIEKA: "Swój swego zawsze zrozumie, gorzej z tymi drugimi " 6/10

SWOJEGO POCHODZENIA: "W nas jest coś takiego, że inni mogą tylko podziwiać." 8/10

PRZESZŁOŚCI: " Przeszłość można zmienić, nawet tą najczarniejszą." 5/10





ROSYJSKA KREW



To nie prawda, że wiecznie chodzimy zalani, bo nie widzimy sensu w życiu. To nie prawda, że robimy potulnie wszystko to, co powiedzą nam z góry. To nie prawda, że czasem jesteśmy jak bydło traktowani. To wszystko to kłamstwo.

Pijemy, dlatego, aby nie robić gorszych rzeczy. Wykonujemy polecenia naszych przełożonych, bo wiemy, że to przyniesie nam i naszej matce Rosji chwałę! A to, że czasem traktujemy naszych jak bydło to tylko, dlatego, aby wzmocnić ich ducha i przygotować na starcie z wrogiem.

PROFESJE PREFEROWANE: Żołnierz, Goryl, Grasant

PROFESJE NIEPOŻĄDANE: Mechatronik, Świadomy, Lekarz

ZALETY

PRZESZKOLONY

"... i wchodzi ta mała dziewczynka do mojej budy z broni, rozgląda się po sprzęcie i pyta zaciekawiona, czy może dotknąć tego kałacha, bo nigdy nie miała takiego w rękach. Co miałem zrobić? Pozwoliłem. Nie uwierzysz, ale po chwili na moich oczach, w ciągu 35 sekund, rozebrała go i złożyła bez

Wszystkie testy na trafienie z dowolnej broni palnej są **niższy o 15 pkt.**

BAROWY ZABIJAKA

"Ivan wszedł do speluny i spojrzał się po gościach. Wszyscy wiedzieli, że jawnie nienawidzi Rdzawej, dlatego kilkanaście sekund później rozpoczęło się mordobicie. Pięści Ivana młóciły biedaków jak chłopski cep młócający dorodne zboże.

W Rosji często było tak, że jak ktoś chciał przeżyć lub coś osiągnąć, w pewnym momencie musiał komuś wpierdolić. Dlatego bohater (w czasie, gdy walczy wręcz) dostaje bonus do testu **inicjatywy** w postaci połowy wyrzuconego wyniku (**k10**) tego testu oraz **dodatkowe 10 pkt. obrażeń** za każdy razem, gdy trafi przeciwnika z ręki (do tej umiejętności zaliczają się takie bronie jak kastety czy wspomagana rękawica).

WADY

MILCZEK

"Kochasz mnie Jurii, czy nie kochasz?? No, więc?"

"Yhy"

Ci ludzie od zawsze walczyli i szkolili się, aby przetrwać. Dlatego nie mieli czasu na obcowanie ze sztuką, kulturą lub po prostu na rozmowy z innymi sobie podobnymi. Dlatego wszelkie interakcje z drugim człowiekiem tudzież istotami są u nich o 25 pkt. trudniejsze.

NAUKOWE ANTYTALENCIE

"Zamontujemy Tobie turbosprężarkę i będziesz śmigał po ruinach jak strzała!"

"Co takiego zamontujesz?"

Rosjanie zawsze, wydawać by się mogło, kładli mniejszy nacisk na wykształcenie przeciętnego Ivana. Mam namyśli tutaj głównie o nauce ścisłej jak i społecznej. Dlatego wszelkie testy na umiejętności mechanika, elektronika oraz wiedza ogólna, są o 25 pkt. trudniejsze.

SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA POCHODZENIA

Podane niżej informacje to stosunek przeciętnego człowieka, z danego pochodzenia, do tej konkretnej rzeczy/sytuacji. Twój partyzant nie musi mieć "statystycznych" poglądów, ale jeżeli w swych przekonaniach będzie wyjątkowo odbiegał od całej reszty, to na pewno będzie mu trudno pojawić się w wyższych szczeblach drabiny społecznej z jego pochodzenia. Nie mówiąc już o utrzymaniu dobrych stosunków i zaufania wśród swoich rodaków. Na boku opisu znajduje się skala od 1 do 10. Skala ta przedstawia jak ten temat jest ważny dla danej narodowości. Poniższe informacje mogą też służyć Starcowi, jako dodatkowe opcje przydzielania punktów Moralności i Prawa dla danego Partyzanta z tym konkretnym pochodzeniem.

STOSUNEK DO

RELIGI: "Ktoś tam na górze jest i kiedyś na pewno się spotkamy." 4/10

ZAMOŻNOŚCI: "Bajty są, były i już ich nie ma. Takie życie." 5/10

PRZEMOCY: "Jak trzeba to i czyjś ryj na ścianie rozsmaruje" 10/10

POLITYKI: "Nie tyka się czegoś, czego nie rozumiem" 4/10

OBCYCH: " Jak zacznie do mnie strzelać to na pewno mu oddam." 4/10

DRUGIEGO CZŁOWIEKA: "Może i jest taki jak ja, ale to nic nie znaczy." 2/10

SWOJEGO POCHODZENIA: "Moteczka Rosja kocha najbardziej" 10/10

PRZESZŁOŚCI: "Co było dawno to nieprawda" 2/10



JAPONŃSKA KREW



Technologia i wybiórcza neutralność to wszystko, czego potrzebujemy. Nie dążymy do władzy nad światem. Nie dążymy do władzy absolutnej gdziekolwiek.

Nasze klany skupiają się na wewnętrznym porządku, harmonii i rozwoju. Nie marnujemy czasu na spory, batalie czy walki. Jeżeli coś potrzebujemy to dostajemy to drogą dyplomatyczną. Nasza droga to samodoskonalenie, wszystko inne schodzi na drugi plan.

PROFESJE PREFEROWANE: Man-er, Mechatronik, Rusznikarz

PROFESJE NIEPOŻĄDANE: Żołnierz, Goryl, Świadomy

ZALETY

ZRODZONY Z TECHNOLOGII

"Miałem taką starą konsolę do gier na baterie, cholerstwo nie chciało działać, więc wystawiłem ją na sprzedaż w czasie dnia targowego, w podziemiach hali produkcyjnej jakiegoś nieistniejącego już koncernu samochodowego. Dwie godziny później kupił ją ode mnie taki młody skośnooki japończyk. Następnego dnia widziałem go jak sprzedawał ją trzy razy drożej. Dlaczego? Bo już działała."

Wszystkie testy umiejętności Informatyka, Elektronika, Mechanika są dla partyzanta z Japonii **łatwiejsze o 25 pkt.**

NAUKA TO ZAJEBISTY KLUCZ

"Tak, bez dwóch zdań jest to trinezonowy kondensator światła Najzela."

W swoim życiu widziałeś tyle rzeczy, że gdy mistrz gry stwierdzi, iż to, co znaleźliście nie przypomina nic, co dotychczas widzieliście, Ty możesz śmiało powiedzieć "pokażcie mi to!". Każdy techniczny przedmiot, czy to będzie urządzenie czy broń możesz dokładnie zidentyfikować wykonując zawsze jeden test na poziomie **Normalnym**. Oczywiście możesz do tego używać modyfikatorów z twoich umiejętności.

WADY

ŚWIEŻAK

*"Tym razem trafie, na pewno! Wymierzyłem całą parabolę lotu pocci... KUR**!! ! !"*

Związku z tym, że młodzi obywatele rozwijającej się technologicznie Japonii cały czas są szkoleni z zakresu wszelkiej maści technologii, to nie ma u nich czasu na walkę. Dlatego wszystkie **testy trafienia przeciwnika z broni palnej, białej czy nawet w walce wręcz są o 25 pkt trudniejsze.**

STRACH MA WIELKI KALIBER

"Jakby co to pamiętaj Hanzo, że będę ubezpieczał tyły! Wiesz, że tam z tyłu."

Całe swoje młode życie byłeś szkolony w odizolowanych obiektach gdzie wpajano Ci wiedzę, która niejednego śmiertelnika przyprawiłaby o zawrót głowy. W tle zawsze słychać było szum maszyn i dźwięki komputerów. Dlatego nigdy nie przyzwyczaiłeś się i za pewne nigdy się nie przyzwyczaisz do odgłosu wystrzałów. Dlatego gdy w koło ciebie słychać latające pociski, musisz wykonać test na **ODWAGĘ** na poziomie **Problemu**. Jeżeli Ci się nie powiedzie, wpadasz w panikę i zaczynasz uciekać w przeciwną stronę skąd dobiegają strzały.

SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA POCHODZENIA

Podane niżej informacje to stosunek przeciętnego człowieka, z danego pochodzenia, do tej konkretnej rzeczy/sytuacji. Twój partyzant nie musi mieć "statystycznych" poglądów, ale jeżeli w swych przekonaniach będzie wyjątkowo odbiegał od całej reszty, to na pewno będzie mu trudno pojawić się w wyższych szczeblach drabiny społecznej z jego pochodzenia. Nie mówiąc już o utrzymaniu dobrych stosunków i zaufania wśród swoich rodaków. Na boku opisu znajduje się skala od 1 do 10. Skala ta przedstawia jak ten temat jest ważny dla danej narodowości. Poniższe informacje mogą też służyć Starcowi, jako dodatkowe opcje przydzielania punktów Moralności i Prawa dla danego Partyzanta z tym konkretnym pochodzeniem.

STOSUNEK DO

RELIGI: "A po co to komu?" 1/10

ZAMOŻNOŚCI: "Bajty to tylko narzędzie służące do dalszego rozwoju!" 5/10

PRZEMOCY: "Ten pistolet to cholernie głośne urządzenie, nie uważasz?" 3/10

POLITYKI: "Jeżeli będzie służyć dla dalszego rozwoju to ważna rzecz" 5/10

OBCYCH: " Interesujące, nawet bardzo" 7/10

DRUGIEGO CZŁOWIEKA: "Byli, są i będą wokół nas ludzie, czym się zachwycać?" 2/10

SWOJEGO POCHODZENIA: "Dla Japonii oddam życie" 8/10

PRZESZŁOŚCI: " Tylko dzisiaj się liczy " 1/10





KREW STAREJ AMERYKI



Zawsze byliśmy twardzi, nikt temu nie zaprzeczy i nie, nie dlatego bo tak chcieliśmy, ale dlatego, że ludzkość potrzebowała takiego strażnika narodów, patrona sprawiedliwych i sędziego nad wielkimi.

Jednak to było kiedyś, zanim dostaliśmy kopa w dupę od natury, a potem w czasie wojny od korporacji. Ta pamięć nadal jednak tli się w naszych zmęczonych i sponiewieranych sercach. Pamięć o ludziach wielkich.

PROFESJE PREFEROWANE: Łowca Nagród, Żołnierz, Czujka

PROFESJE NIEPOŻĄDANE: Grasant, Katadores, Lekarz

ZALETY

TĘGI JOHNY

"Cokolwiek by się złego nie działo to zawsze znajdzie się miejsce na trochę treningu."

Przed wojną korporacji, rząd N.U.S.A (Demokraci Lincolna) wprowadził tak rygorystyczny program zdrowotny, że co drugi jankes wyglądał, co najmniej "tęgo". Dlatego Twój **Próg Bólu** na **stałe podnosi się o 15 pkt.**

DZIAŁASZ, NIE MYŚLISZ

"Co robimy dowódco! Nic. Dwie minuty temu wysłałem tam Johnego."

Amerykanie zawsze działali szybko, jednak ich szybkość często wiązała się z brakiem wypracowania planu. Dlatego ścieżka porażek szła łeb w łeb z ścieżką sukcesów. Partyzant z tą zaletą **dostaje 15 pkt do inicjatywy.**

WADY

NIE MYŚLISZ, DLATEGO TAK SZYBKO DZIAŁASZ

"Johny nie przyjrzał się dokładnie, kto i ilu jest w tym zniszczonym pokoju wieżowca. Johny miał wyrzutnie plazmy "Wiking". Teraz jednak nie ma i Johnego, i wyrzutni, ale też nie ma pokoju oraz połowy wieżowca. Dobra robota Johny!"

Partyzant z tą wadą dostaje dodatkowe **25 pkt.** do wszystkich **testów związanych z inteligencją.**

MOŻE I BIZON, ALE ZWINNY TO ON NIE JEST

"A krzyczeli do niego - kucaj durniu, kucaj! - jednak Johny był za wolny, o wiele wolniejszy niż nadlatujący kawałek auta rzucony przez Dziecko Novy."

Program "Nation is a Soldier" w skrócie NIS, wprowadzony przez rząd N.U.S.A miał jedną wadę. Suplementy, które zażywał każdy, kto przystępował do programu mającego pomóc w spalaniu tłuszczu i ukształtowaniu sylwetki ćwiczącego mocno zaniżały gibkość i zręczność osobnika. W związku z tym wszelkie testy umiejętności związanych z zręcznością są **trudniejsze o 25 pkt.** Zwiększenie nie obejmuje testów na trafienie bronią palną.

SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA POCHODZENIA

Podane niżej informacje to stosunek przeciętnego człowieka, z danego pochodzenia, do tej konkretnej rzeczy/sytuacji. Twój partyzant nie musi mieć "statystycznych" poglądów, ale jeżeli w swych przekonaniach będzie wyjątkowo odbiegał od całej reszty, to na pewno będzie mu trudno pojawić się w wyższych szczeblach drabiny społecznej z jego pochodzenia. Nie mówiąc już o utrzymaniu dobrych stosunków i zaufania wśród swoich rodaków. Na boku opisu znajduje się skala od 1 do 10. Skala ta przedstawia jak ten temat jest ważny dla danej narodowości. Poniższe informacje mogą też służyć Starcowi, jako dodatkowe opcje przydzielania punktów Moralności i Prawa dla danego Partyzanta z tym konkretnym pochodzeniem.

STOSUNEK DO

STOSUNEK DO RELIGI: "Bóg jest i patrzy na mnie, kto wie jak dalej to wygląda?" 5/10

STOSUNEK DO ZAMOŻNOŚCI: "Kasa jest ważna, ale nie najważniejsza" 5/10

STOSUNEK DO PRZEMOCY: "Obić ryja w słusznej sprawie zawsze warto!" 7/10

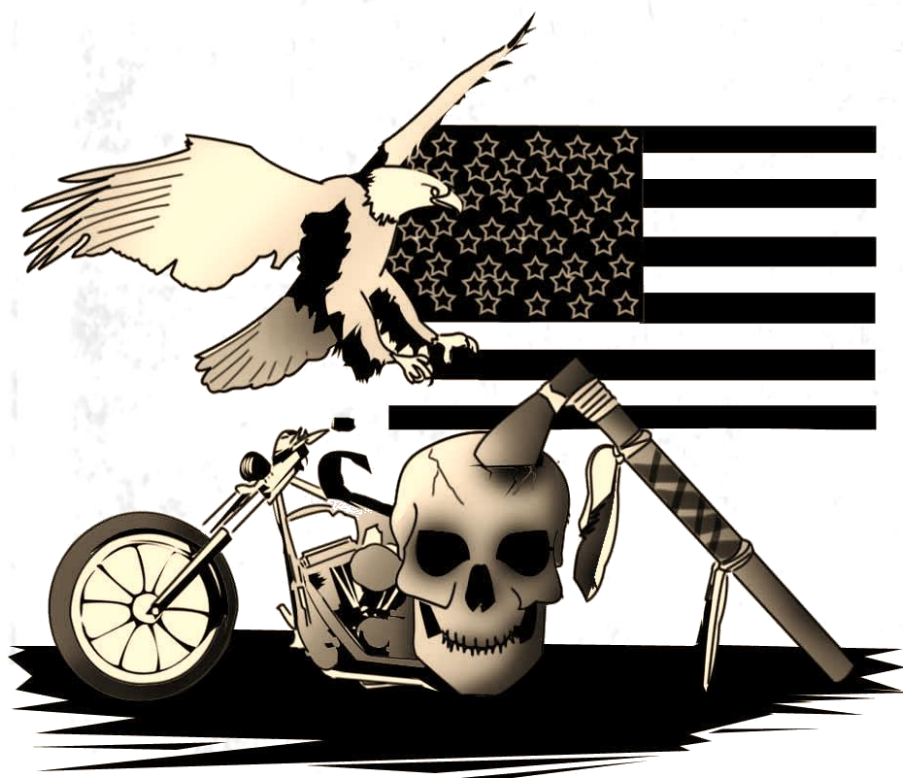
STOSUNEK DO POLITYKI: "Znajomość polityki to obowiązek dla obywatela" 8/10

STOSUNEK DO OBCYCH: "Czy są czy ich nie ma, bez różnicy." 3/10

STOSUNEK DO DRUGIEGO CZŁOWIEKA: "Każdy człowiek wart jest poświęcenia" 8/10

STOSUNEK DO SWOJEGO POCHODZENIA: "Mój kraj to moja twierdza" 10/10

STOSUNEK DO PRZESZŁOŚCI: "Pamiętam aby nie popełniać błędów przeszłości" 5/10





BRYTYJSKA KREW



Nazywają nas szaleńcami, a czasem nawet fanatykami! Trudno jednak nazwać nas wszystkich tak samo, kiedy w naszym kraju nie ma religii górującej tylko setki, a nawet tysiące przeróżnych wiar. Przecież któraś z nich może mieć rację?

Dlatego dzięki temu ludzie wiedzą, że Brytania nadal jest tolerancyjna i przyjmie każdego, kto zechce pomóc w rozwoju tego pięknego raj!

PROFESJE PREFEROWANE: Handlarz, Świadomy, Wysłannik

PROFESJE NIEPOŻĄDANE: Medyk, Mechatronik, Zbrojmistrz

ZALETY

DŻENTELMEN MIMO WSZYSTKO

"Logan cały czas pieprzył coś o duchach ziemi. Nie słuchałabym go, gdyby nie to, że miał coś w sobie. Coś, co mnie do niego przyciągało i kazało słuchać. Może to właśnie te duchy ziemi?"

Brytyjczycy zawsze mieli ten swój dystyngowany styl. Taki dziwny urok, który przyciągał do siebie wielu ludzi. I nawet teraz, gdy sekty i przeróżne religie rządzą tym krajem nic z tym rzeczy się nie zmieniło. Wszystkie **testy oparte o charyzmę są o 25 pkt łatwiejsze.**

POPOŁUDNIOWA HERBATA

"Logan miał jeszcze jedną wyraźną zaletę, chyba jak wszyscy Brytole. Była to umiejętność do doskonałego odpoczynku. Cokolwiek by się z nim nie działo, gdy siadał i pił tę swoją herbatę był po prostu nieobecny i przeszczęśliwy."

Powstały przesąd, że Anglicy zawsze znajdują czas na kubek herbaty, urosł do rangi tajemnicy ich sukcesu. Gdy brytyjski Partyzant z tą zaletą wypije kubek herbaty, prawdziwej herbaty, jego **Próg Bólu** (tylko od 50% wzwyż) **regeneruje** się o pozostałe **50 pkt.** Taką herbatę może pić jedynie raz na sesję.

WADY

OSPĄLE TEMPO

"Wracając jednak do tych jego przerw. Zauważyłam też, że przez te jego wypadki "poza świadomość" po skończonej sjeście popijanej herbatą, stawał się powolny i ociężały. Nie wiem, może to moje chore paranoje, a może coś w tej herbacie jest?"

Nawet, jeżeli nie wykupiłeś zalety *Czas na popołudniową herbatę* to i tak jesteś Brytyjczykiem, więc na pewno kiedyś, chociaż raz musiałeś ją pić, a więc masz zmniejszoną inicjatywę o 10pkt.

SKAZA DŻENTELMENA

"Muszę też tutaj nadmienić, że Logan nigdy w życiu nikogo nie oszukał ani nikomu nie groził. Czy jestem tego pewna? No. Zresztą Logan tak mi powiedział."

Jako, że w Twoich żyłach płynie brytyjska krew to oznacza, że masz coś w sobie z dżentelmenem, a skoro mowa teraz o wadach, to przedstawię Tobie jedną z nich. Mianowicie, nie możesz używać umiejętności *Zastraszanie* i *Szulerstwo*. Chyba wiesz dlaczego?

SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA POCHODZENIA

Podane niżej informacje to stosunek przeciętnego człowieka, z danego pochodzenia, do tej konkretnej rzeczy/sytuacji. Twój partyzant nie musi mieć "statystycznych" poglądów, ale jeżeli w swych przekonaniach będzie wyjątkowo odbiegał od całej reszty, to na pewno będzie mu trudno pojawić się w wyższych szczeblach drabiny społecznej z jego pochodzenia. Nie mówiąc już o utrzymaniu dobrych stosunków i zaufania wśród swoich rodaków. Na boku opisu znajduje się skala od 1 do 10. Skala ta przedstawia jak ten temat jest ważny dla danej narodowości. Poniższe informacje mogą też służyć Starcowi, jako dodatkowe opcje przydzielania punktów Moralności i Prawa dla danego Partyzanta z tym konkretnym pochodzeniem.

STOSUNEK DO RELIGI: "Tak bardzo wierzę, ale nie wiem, w którego!" 10/10

STOSUNEK DO ZAMOŻNOŚCI: "Kultura przede wszystkim, kasa później" 5/10

STOSUNEK DO PRZEMOCY: "Obić komuś głowę to szczyt grubiaństwa, ale jak trzeba" 5/10

STOSUNEK DO POLITYKI: "Warto rozmawiać, naprawdę warto!" 9/10

STOSUNEK DO OBCYCH: "Są czy nie ma, co za różnica. I tak były wojny i tak." 2/10

STOSUNEK DO DRUGIEGO CZŁOWIEKA: "Człowiek to istota stadna!" 9/10

STOSUNEK DO SWOJEGO POCHODZENIA: " Jesteśmy Brytyjczykami i to jest fakt" 6/10

STOSUNEK DO PRZESZŁOŚCI: "Ja nic z tych rzeczy nie pamiętam" 1/10



Tak też i ja wam mówię! Wielki Wojenny Młot to narzędzie do zdobycia niezgłębionej wiedzy i niepojętej wolności, gdy wszyscy nasi przeciwnicy polegną i ulegną jego sile i gdy pierwszy z wybranych go posiadzie...





VII FUCHY

Zanim przystąpisz do dalszej części tworzenia swojego Partyzanta, musisz zastanowić się nad jeszcze jedną rzeczą. Z czego żyć będzie Twój bohater, gdy przez jakiś czas braknie zadań lub nie będzie żadnych innych możliwości zarobkowych? Jak się wyżywi i z czego się utrzyma, gdy wrogowie uciekną w popłochu lub po prostu zostaną wybici do nogi i nie będzie żadnego truchła do ograbienia? Czy wchodząc do kolejnej zamieszkałej dziury lub małego osiedla, pozostanie Tobie jedynie szukać kolesia od handlu, aby upchać resztę złomu, a potem urznąć się do nieprzytomności? A może dobrze by było zainwestować w wiedzę, która da Ci zarobić, jeżeli znajdzie się klient.

Dlatego dobrym wyjściem byłoby zainwestować w **FUCHĘ**, czyli umiejętności, które dadzą Ci zarobić w porze "suchej". Jeżeli wasz Starzec, który prowadzić przygody się zgodzi, możecie uruchomić opcję zarobkową w czasie przerwy między "sesjami". Cokolwiek wybierzeć, najpierw powinniście wybrać i wykupić sobie profesję, która was interesuje.

Na ten cel możesz zabrać odpowiednią ilość punktów wprawy z punktów rozdawanych na umiejętności, na początku tworzenia postaci lub wykupić profesję w czasie przygód za punkty zdobyte w ich trakcie. Oczywiście musisz pamiętać, aby Twoja postać spełniała konkretne wymagania określone przy każdej profesji z osobna.

OBJAŚNIENIE.

KOSZT NA START:

Mowa tutaj o **Punktach Wprawy** za które można było kupić umiejętności w punkcie V. Tyle ile wynosi koszty tyle trzeba zachomikować w czasie rozwijania umiejętności.

KOSZT NORMALNY:

Jest to nic innego jak ilość **Punktów Wprawy**, które dostaje się za zakończone sesje od Starca.

WYMAGANIA:

Kryteria, które musi spełnić partyzant, aby zakupić daną fuchę.

CO DAJE FUCHA?

-> Dodatkowa profesja posiada unikatową lub unikatowe zdolności, które mogą wpływać na sesję.

-> Dodatkowa profesja daje możliwość zarobku w dwa sposoby:

SPOSÓB 1. Wysokość wynagrodzenia i ilość klientów uzależniona jest od miejsca, w którym zakończyła się sesja. Jest to zarobek jednorazowy, otrzymywany między każdą sesją.

SPOSÓB 2. Wysokość wynagrodzenia i ilość klientów uzależniona jest od miejsca, w którym zatrzymała się drużyna i dany Partyzant deklaruje (w czasie trwania sesji), że przez cały dzień chodzi i zajmuje się zarobkiem od profesji dodatkowej.

-> Dodatkowa profesja daje też spore możliwości fabularne, które może wykorzystać Starzec.



Nie zapomnę tego nigdy. Koleś, byczek jak ich mało i do tego zarośnięty na mordzie tak, że dentysta zgubiłby dłoń w gąszczu przy ustach, ale nie ważne. Usiadł na takim kręcącym się taboreciku przy ladzie, bo to był taki bar "RACJA STANU" na tym ryneczku. Wzrok każdego innego przy ladzie, mimowolnie spoczął na nim. Groźba strzelaniny czy darmowego wpierdolu wisiała w powietrzu. Każdy się bał, mówię Ci! I ten koleś, z oczami mordercy nagle, grubym i tubalnym głosem powiedział...

- Komuś może buty naprawić, co chłopaki?

Dwóch od razu do niego podeszło i zaczęło uzgadniać warunki oferty. Mówię Ci, jaja jak berety!

MAFIOSO

Ten zawód to nie typowy Don, który ma swoje miasto, z którego to ciągnie kasę za "ochronę" i nosa z niego nie wyściubia, bo i po co. Mafioso z tych czasów to człowiek, który szantażuje ludzi w miejscach, w których akurat się znalazł. To mistrz wyciągania od ludzi pieniędzy i arcymistrz wymuszania. Choć nie jest powiedziane, że jak wyjdzie z miasta to nie zostawi w nim swoich "żołnierzy". Dlatego w tym zawodzie trzeba być sprawnym i fizycznie i intelektualnie. Pamiętaj o tym!

JAK CIĘ WIDZA



W tych czasach nie ma siatek mafijnych ani przestępstw gospodarczych. Fakt, są grupy przestępcze lub rodziny mafijne, lecz one działają przeważnie tylko na jednym terenie i bardzo mocno tego terenu pilnują. Najczęściej jednak mafiosi z tych czasów to wolni strzelcy będący perfekcjonistami w wymuszaniu, porwaniach, kradzieżach i oszustwach hazardowych. Nie siedzą w jednym miejscu, bo przeważnie nie ma już olbrzymich skupisk ludzkich, które można skubać latami. Teraz muszą kraść i znikać, rzadko zostawiając za sobą ludzi czy ślady.

ZDOLNOŚCI I ZASADY DODATKOWE:

Moi ludzie - Jeżeli postać będzie przebywać w jakimś miasteczku (od 50 osób) dłużej niż dwa tygodnie, będzie mogła zostawić w nim jednego z swoich żołnierzy, którego zwerbuję zdając test **Wymagający Problem (110) na charakter**. Jego człowiek będzie zarabiał dla gracza tyle ile gracz mógłby zarabiać sam między sesjami. Niestety bycie żołnierzem mafii jest ciężkim kawałkiem chleba, dlatego po każdej sumie zleceń z konkretnej lokalizacji, gracz musi rzucić kością k100, aby zobaczyć czy jego żołnierz nie został zabity odwetowo lub przez inną organizację. Do rzutu wliczają się modyfikatory z Zalety i Wady, Szczęściarz i Pechowiec. Zdanie testu polega na wyrzuceniu większej liczby niż poziom testu.

Poziom testu 1(Miasteczko) 30%

Poziom testu 2(Miasto) 35%

Poziom testu 3(Metropolia) 40%



ZAROBKI: 45 BT/ 1 ofiara (zlecenie)

KOSZT UTRZYMANIA SPRZĘTU: 10 BT/ ofiarę

PRZECIĘTNA ILOŚĆ KLIENTÓW W LOKALIZACJACH: (na dzień lub między sesjami):

WIEŚ: (do 50 mieszkańców) brak

(1) MIASTECZKO: (do 500) 1

(2) MIASTO: (do 1 tys.) 2

(3) METROPOLIA; (od 5 tys.) 4

KOSZT NA START: 30 pkt.

KOSZT NORMALNY: 300 pkt.

WYMAGANIA: Charyzma 15, Percepcja 15, Zło -200

SZERYF

Nie da się ukryć, że źli ludzie i przestępcy nienawidzą Ciebie jak jasna cholera. Gdziekolwiek się pojawisz, tam wykonujesz zawód niegdyś nazywany, jako Szeryf. Nie zawsze jednak dostajesz długo terminową posadę stróża prawa w danym miasteczku, ale to nic nie znaczy, bo przestępców na tym świecie jest tak dużo, że wręcz można się o nich potknąć! Dosłownie!

JAK CIĘ WIDZĄ



Chodź nie istnieje coś takiego jak organizacja Szeryfów lub jakiegokolwiek inne ciało polityczne, lub społeczne integrujące ten zawód, to jednak powstała nieoficjalna grupa, która rekrutuje i rozprowadza po siedzibach ludzkich, swoich absolwentów. Do końca nie jest pewnym, kto jest założycielem, ani czy w ogóle ktoś się nim mianuje, ale na pewno istnieją i są cholernie praworządni. Faktem też jest, że każdy szeryf rzeczywiście nosi przy sobie specyficzną odznakę, którą bardzo trudno podrobić, lecz nikt z nich nie chce mówić o tym, kto mu ją nadał. Wiele jest spekulacji, ale mało faktów. Jedno wiemy na pewno, reputacja Szeryfów ciągle rośnie!

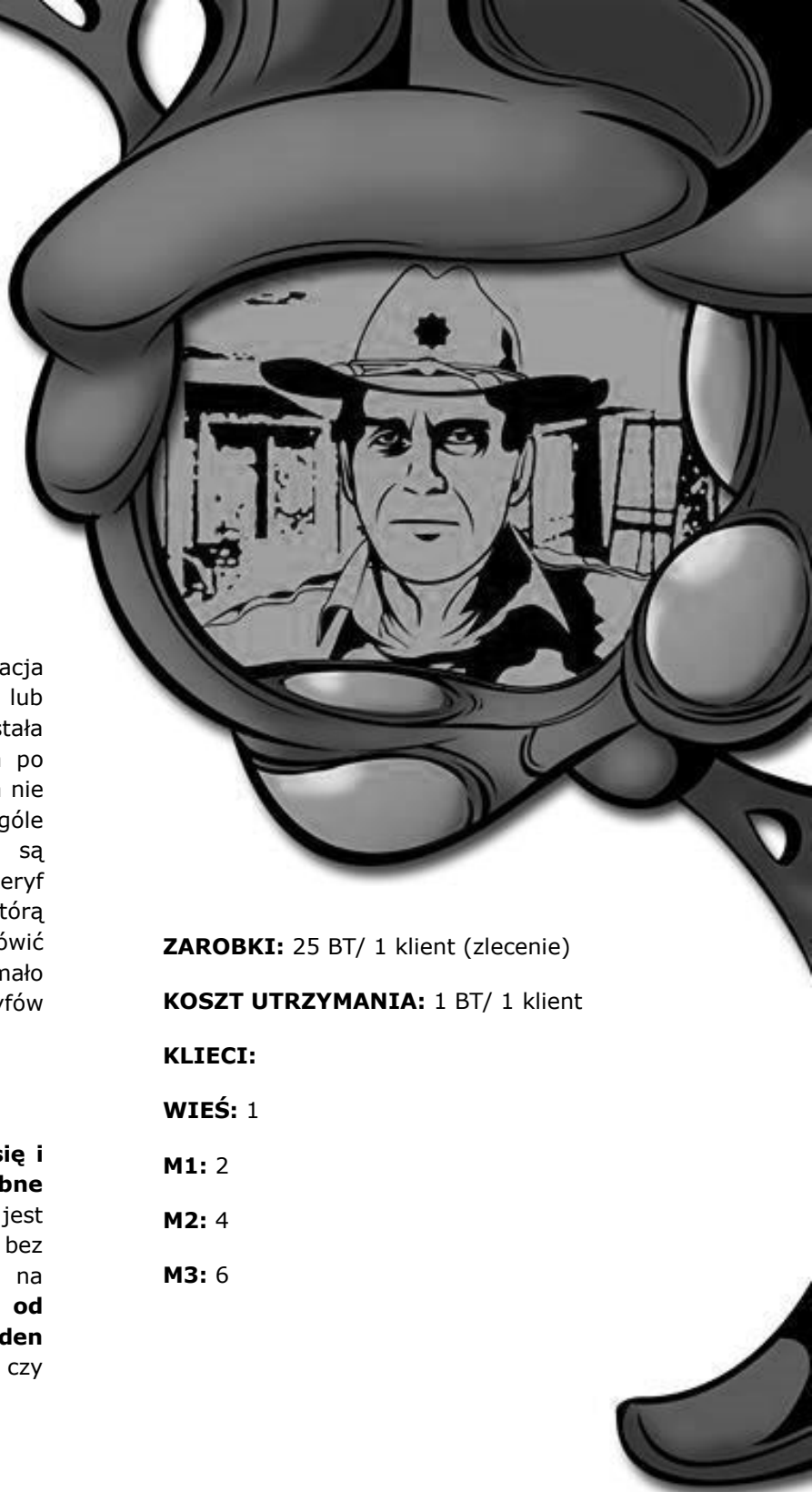
ZDOLNOŚCI I ZASADY DODATKOWE:

Odznaka szeryfa - Partyzant z tą fuchą dogada się i wyciągnie z każdej niezależnej postaci potrzebne informacje, pod warunkiem, że postać ta jest neutralna lub dobra. Wszystko to odbędzie się bez konieczności wykonywania jakiegokolwiek testu na Retorykę. Natomiast **wyciąganie informacji od mend społecznych i gnid jest łatwiejsze o jeden poziom**. Bez względu czy używa się retoryki czy zastraszania.

KOSZT NA START: 30 pkt.

KOSZT NORMALNY: 300 pkt.

WYMAGANIA: Charyzma 15, Percepcja 15



ZAROBKI: 25 BT/ 1 klient (zlecenie)

KOSZT UTRZYMANIA: 1 BT/ 1 klient

KLIECI:

WIEŚ: 1

M1: 2

M2: 4

M3: 6

ŁATARZ

Twój zawód to szycie, skracanie, przerabianie, modyfikowanie i naprawianie ubrań. Może dzięki tej profesji nie poderwiesz laski, ale na pewno nie umrzesz z głodu! Chociaż kto wie?

JAK CIĘ WIDZĄ



Fucha Łatarza nie jest zbyt rozpowszechniona, lecz na pewno nie została zapomniana. W każdym większym miasteczku, mieście czy metropolii znajduje się przynajmniej jeden taki człowiek. Może faktycznie czas nie docenia ich umiejętności, ale ich obecność świadczy o tym, że nadal są potrzebni i cały czas istnieje zapotrzebowanie na ich umiejętności. Z tego co wiadomo Łatarze nie posiadają żadnej organizacji.

ZDOLNOŚCI I ZASADY DODATKOWE:

Technika przeróbki - Łatarz potrafi każdą dowolną skórę przerobić na **Utwardzony kawałek skóry**. Do tego nie potrzebuje niczego i nie musi zdawać żadnego testu.

Mistrz łąty i igły - Łatarz potrafi naprawić każdy skórzany pancerz bez testowania umiejętności Mechanika.

Podpakowana skóra - Każdy pancerz skórzany, który wykona Łatarz dostaje dodatkowo +5 do **P.B.**

Styl i elegancja - Łatarz potrafi naprawić każde dowolne ubranie niespecjalistyczne.

KOSZT NA START: 10 pkt.

KOSZT NORMALNY: 100 pkt.

WYMAGANIA: Zręczność 10 Percepcja 10

ZAROBKI: 5 BT/ 1 klient

KOSZT UTRZYMANIA: 1 BT/ 1 klient

KLIENCI:

WIEŚ: 2

M1: 4

M2: 8

M3: 13



SZEWEC

Buty to twoja specjalność. Jesteś jak szewczyk dratewka! Dlatego nie dość, że zawsze będziesz miał bajty na jedzenie to jeszcze zostanie Ci na wodę! Prawdę mówiąc, w tych czasach rzadko kto nie nosi butów.

JAK CIĘ WIDZA



Szawc to jeden z tych zawodów, który trzeba przyznać, nie został zapomniany, a nawet został w pewien sposób doceniony. Każdy, kto kiedykolwiek szedł w długą trasę lub na przeczesywanie jakiś ruin może potwierdzić, że takie akcje wymagają dobrych, solidnych butów. Dlatego prawie wszędzie gdzie są jakieś skupiska ludzi można znaleźć Szawca. Nie mają oni, co prawda, żadnej organizacji, ale posiadają umowne zasady, które pozwalają im na wymianę doświadczeń i nowych metod obróbki czy tworzenia jeszcze lepszego obuwia.

ZDOLNOŚCI I ZASADY DODATKOWE:

Specjalistyczne obuwie - Szawc potrafi zmodyfikować dowolne obuwie tak, **aby dodawało** do jednej z poniższych umiejętności **modyfikator +5** (w czasie noszenia tych konkretnych butów): *Buty lekkie* - **Skradanie się**, *Buty górskie* - **Przetrwanie**, *Buty miękkie* - **Kondycja**

Dobre buty, dobry start - Każdy Szawc ma zawsze porządne buty, dlatego dostaje na stałe do **inicjatywy + 5**

KOSZT NA START: 12 pkt.

KOSZT NORMALNY: 120 pkt.

WYMAGANIA: Zręczność 10 Percepcja 10

ZAROBKI: 8 BT/ 1 klient

KOSZT UTRZYMANIA: 2 BT/ 1 klient

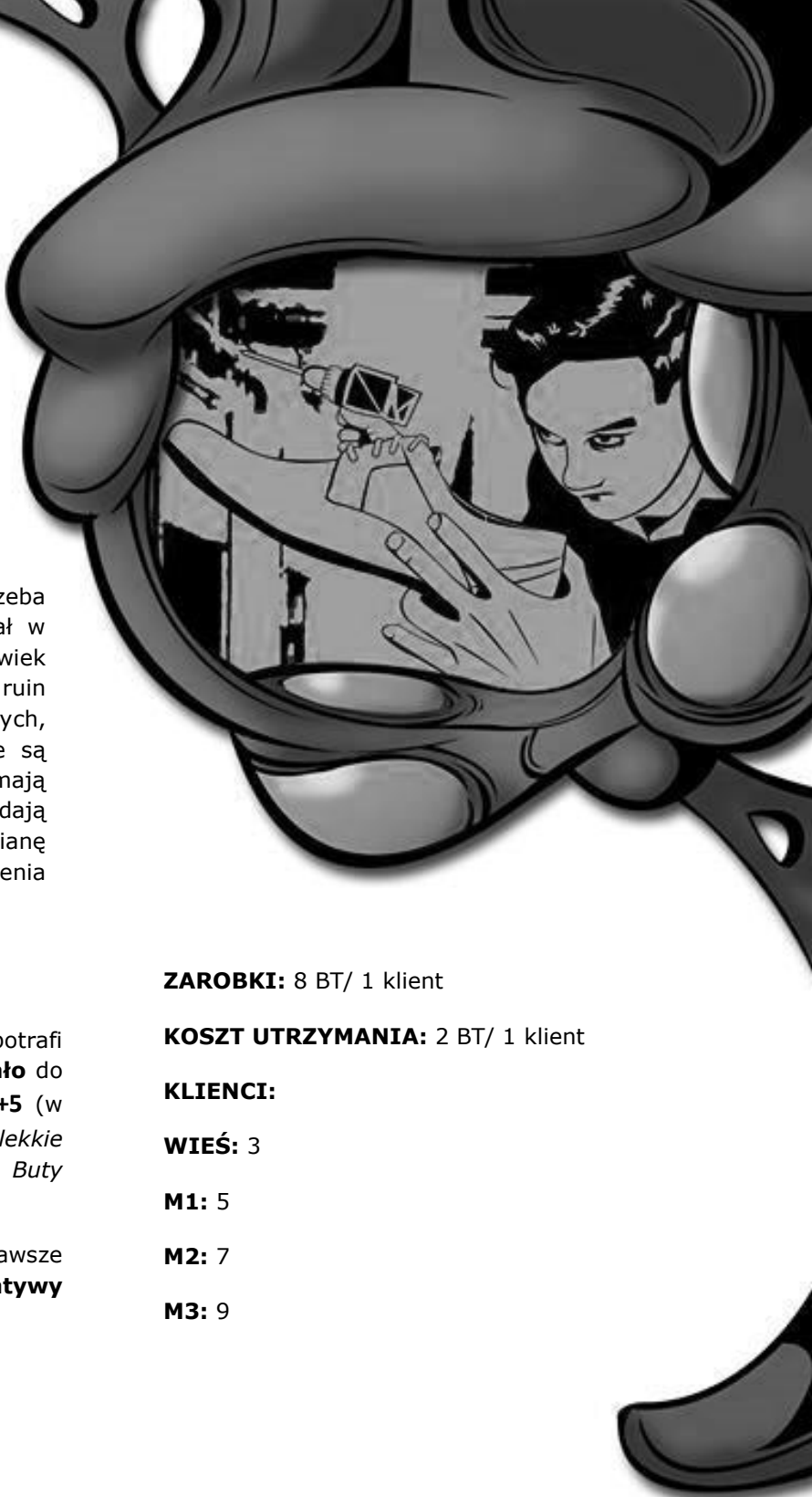
KLIENCI:

WIEŚ: 3

M1: 5

M2: 7

M3: 9



DENTYSTA

Dentystów z powołania już raczej nie ma. Ludzie, którzy wybierają tą profesję to przeważnie albo przypadkowe jednostki, które raz w życiu komuś zęba wyrwały i teraz myślą, że są w tym dobrzy albo rzeczywiście są to wyjątki, które znalazły kiedyś książkę o stomatologii i doszkoliły się u jakiegoś doktora w siedzibie jednego z syndykatów, czy pomniejszych korporacji.

JAK CIĘ WIDZA



Fucha stomatologa to bardzo profitowa i przyszłościowa praca. Wielu ludzi cierpi na chroniczny ból zębów, lub mają problemy z ich zachowaniem w szczęce. Dlatego praca dentysty przynosi bajty oraz znajomości, bo nie tylko maluczki przychodzą na fotel tego jegomościa, ale i też Ci z wielkich korporacji. Dentyści posiadają stowarzyszenie "Biały Świat", ale jest ono luźne i nie trzeba do niego należeć, aby pracować w tym zawodzie i co najważniejsze - nie jest one rasistowskie, po prostu tak się nazywa.

ZDOLNOŚCI I ZASADY DODATKOWE:

Starożytna stomatologia - Każdy dentysta posiada minimalny poziom wiedzy na temat **medycyny** i **pierwszej pomocy**, dlatego dostaje gratis do obydwu tych umiejętności +5 pkt.

Kapitan BIEL - Jako, że stomatolog doskonale wie jak dbać o swoje zęby, są one nieskazitelnie czyste. Dlatego też każdy dentysta dostaje +3 do **Retoryki** i **Szulerstwa**. Bo ludzie lubią ludzi z białymi zębami. Szczególnie w tych czasach!

KOSZT NA START: 30 pkt.

KOSZT NORMALNY: 300 pkt.

WYMAGANIA: Zręczność 12 Percepcja 15

ZAROBKI: 25 BT / 1

KOSZT UTRZYMANIA: 6 BT/ 1

KLIENCI:

WIEŚ: 2

M1: 3

M2: 6

M3: 7

TERAPEUTA

Wbrew wszelkim pozorom, ludzie nadal potrzebują i korzystają z usług dobrych psychologów. Dlaczego podkreśliłem słowo dobrych? Bo tylko tacy są w stanie wyciągnąć żołnierzy syndykatu z jakiegoś typu traumy bojowej, a przeciętnemu obywatelowi, którego stać na usługi terapeuty i który nie ma w dupie swojego zdrowia psychicznego, jest w stanie przywrócić zdrowe zachowanie i myśli. Nie wspominając już o ofiarach PUSTKI...

JAK CIĘ WIDZA



Terapeuta to fucha, którą naprawdę się szanuje gdziekolwiek taka osoba się pojawi. Szczególnie ceniona jest na statkach kosmicznych czy koloniach planetarnych gdzie wręcz armie takich ludzi były wysyłane aby stabilizować emocje i strach przed PUSTKĄ ludzi którzy żyli, pracowali i umierali między gwiazdami. Faktem jest, że Terapeuci posiadają ciało polityczne lecz nie każdy z tej profesji może do niego należeć. Wiadomo tylko, że są to ludzie bardzo możni i posiadający wielką wiedzę i umiejętności w zakresie Psychologii. Tylko tyle i aż tyle.

ZDOLNOŚCI I ZASADY DODATKOWE:

Terapia dobra na wszystko - Terapeuta jest w stanie jednego dnia przeprowadzić z postacią innego gracza sesję terapeutyczną usuwając mu **2 Punkty Stanu Psychiki**. Pod warunkiem, że te nie są związane z fizyczną mutacją, bo jeżeli tak, to wpięrk należy wyleczyć fizyczną zmianę ciała, a dopiero później zmniejszyć ilość **SP**. Tego typu sesję terapeutyczną psycholog może przeprowadzić jeden raz w ciągu sesji.

Filozoficzna gadka - Jako, że ta fucha wiąże się z słuchaniem i mieleniem ozora to faktycznie trzeba przyznać, że każdy Terapeuta zna się na pieprzeniu od rzeczy. Dlatego na stałe dostaje +5 do umiejętności **Retoryki**.

ZAROBKI: 15 BT / k.

KOSZT UTRZYMANIA: 0 BT/ k.

KLIENICI:

WIEŚ: 1

M1: 2

M2: 3

M3: 4

KOSZT NA START: 25 pkt.

KOSZT NORMALNY: 250 pkt.

WYMAGANIA: Inteligencja 15 Charyzma 12

MAJSTER

To nic nie znaczy, że świat stanął w ogniu inwazji. To nic nie znaczy, że duża część pozostałej przy życiu ludzkości zesłała do podziemi. Bo właśnie ta fucha daje możliwości i nadzieje na odbudowanie tego, co zostało zniszczone. Może nie pozostało wielu specjalistów w tej dziedzinie, ale zawsze pozostały książki, a jak wiadomo praktyka czyni mistrza.

JAK CIĘ WIDZĄ



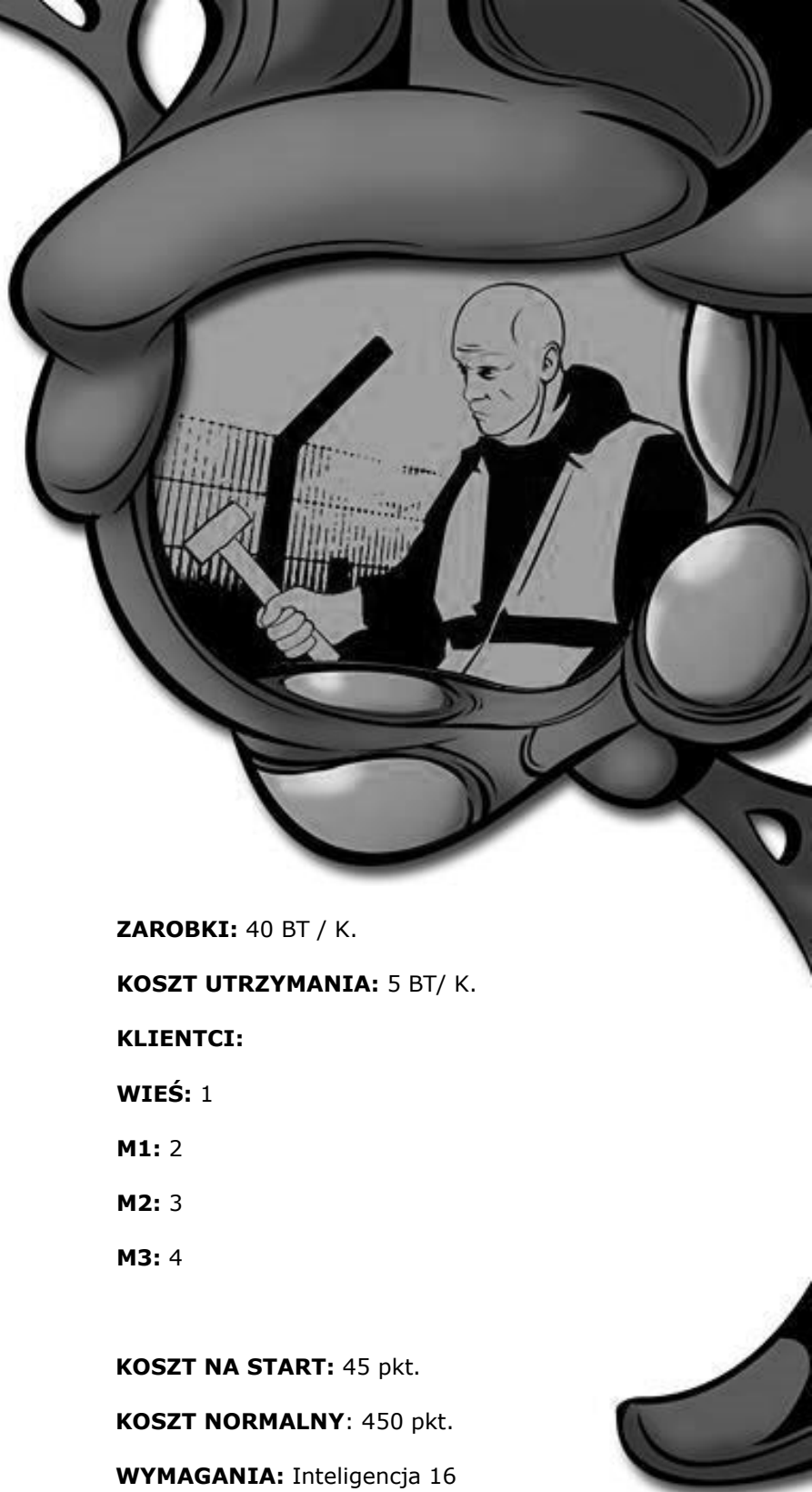
Majster jest bardzo szanowaną fuchą i mile widzianą praktycznie wszędzie. Ludzie lubią i ufają tym, którzy potrafią naprawić im odtwarzacz płyt w T.E., czy poprawić stabilność ściany nośnej w mieszkaniu. Istnieje Cech Majstrów, którego zasięg podobno jest globalny, na cały układ słoneczny, ale konkretów nikt nie zna, a być może to jest tylko plotka.

ZDOLNOŚCI I ZASADY DODATKOWE:

Obie złote ręczki - Majster jest mistrzem w posługiwaniu się sprzętem związanym z mechaniką. Dlatego efektywność prac takim narzędziem zwiększa jego bonus o kolejne **+10 pkt. do testów mechaniki** (urządzenia np. takie jak: śrubokręty, klucze, wiertarka, spawarka, laser techniczny itp.)

Dobra opinia - Gdy naprawiasz lub wprowadzasz zmiany w budynkach, lub w obronie jakiegoś miasteczka czy wsi, możesz liczyć na dodatkowe punkty reputacji (**max.5-10pkt.**) za wykonaną robotę. Oczywiście dodatnie lub ujemne, zależne, od jakości wykonanej pracy.

Fachura - Jako Majster nie ma u Ciebie możliwości czegoś spierdolenia. Po prostu. Żadne krytyczne porażki w czasie używania umiejętności Mechanika ciebie nie tykają.



ZAROBKI: 40 BT / K.

KOSZT UTRZYMANIA: 5 BT/ K.

KLIENTCI:

WIEŚ: 1

M1: 2

M2: 3

M3: 4

KOSZT NA START: 45 pkt.

KOSZT NORMALNY: 450 pkt.

WYMAGANIA: Inteligencja 16



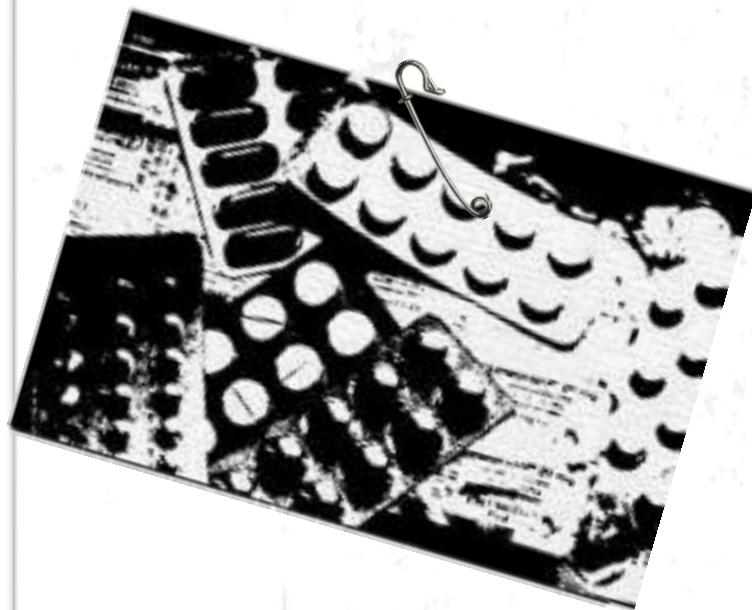
VIII STAN PSYCHIKI I MUTACJE

STAN PSYCHIKI [SPI]

Jest to współczynnik, który zyskujesz po każdym większym napromieniowaniu, mutacji lub innym fizycznym oddziaływaniu na ciało jak i umysł Twojej postaci. Określa jak bardzo nie panujesz nad swoim ciałem, nad sobą. To Twoje myśli, człowieczeństwo, dobro i zło. Cały Ty. Każda postać zaczyna z zerowym poziomem psychozy, czyli jako zdrowy umysłowo człowiek (chyba, że mutacja, choroba, pochodzenie, Starzec mówią inaczej).

Z biegiem przygód będziesz mógł jednak leczyć stany psychozy. Wystarczy udać się do odpowiedniego terapeuty i zabulić tak wiele bajtów, że się posrasz, ale kilka punktów spadnie, jeżeli chodzi o jakieś traumatyczne przeżycia, których świadkiem był partyzant. Można też wykupić operację medyczną, która zniweluje jakieś efekty niechcianej mutacji lub zniesie sporą dawkę napromieniowania. Taką, którą "przytuliłeś" kilka dni wcześniej w jakimś starym silosie. Należy jednak pamiętać, że aby zlikwidować punkty **stanu psychiki [SP]** z jakiegokolwiek fizycznej "zmiany" ciała należy wyleczyć daną "zmianę", nie można mieć trzeciego oka i czuć się nadal zdrowym człowiekiem...

UWAGA!! Mimo, że sam możesz później wykupić DODATKOWĄ PROFESJĘ "**TERAPEUTA**" sam siebie nie będziesz mógł leczyć, niestety, tak to nie działa.



TEST I DZIAŁANIE STANU PSYCHIKI [SPI]

Stan psychiki u gracza testujemy wykonując **po każdej sesji rzut k100**, jeżeli wynik będzie mniejszy niż **SP** partyzanta, ten musi znów rzucić k100 na poniższe choroby psychiczne.

Jeżeli gracz pozbędzie się punktów psychozy to i tak niestety nie pozbędzie się choroby psychicznej już wywołanej wcześniej. Chyba, że będzie można ją wyleczyć. Nie można też dwukrotnie wylosować tej samej choroby, chyba, że wyleczyło się ją poprzednio.



23.03.2112 Sobota. Prywatny wpis.

Czuje to. Dłużej nie dam rady schodzić tam na dół. Nie w tym stanie. Albo wygram, tak jak mówi Pani psycholog albo PUSTKA zeżre resztki moich uczuć. Strach przez gwiazdami, przed tą czarną czeluścią, która osacza naszą bazę wydobywczą staje się wręcz, nie do zniesienia. Doszło już nawet do tego, że gdy spuszcza wodę to robię to przy otwartych drzwi do pokoju, bo nienawidzę tej ciasnej przestrzeni, tych kruchych ścian oddzielających nas od TEGO!

Przepraszam Cie kochanie, zawiodłem Ciebie i dzieci...

NIC SIĘ NIE STAŁO.



1-10

Naprawdę! Jesteś całkowicie zdrowy! No to, co? Do następnego losowania!

DZIAŁANIE: brak

LECZENIE: brak

CHOROBY PSYCHICZNE

TABELA (1K100)

Partyzantowi brakuje snu, a co za tym idzie, jego organizm nie ma możliwości do regeneracji, dlatego ciągle chodzi ospały i przemęczony. Chciałby się zdrzemnąć, ale cholera, jakoś mu to nie wychodzi. **DZIAŁANIE:** - 15pkt. do wszystkich testów. (na stałe).

LEKARSTWO: Lek na bezsenność. UpDATE Forte przed zaśnięciem. Chorobę można wyleczyć poprzez Terapeutę, trzy wizyty.

BEZSENNOŚĆ



11-20

PARANOJA



21-30

Partyzant zaczyna podejrzewać wszystko i wszystkich o próby zamachu na jego życie. Najczęściej jednak podejrzewa swoich przyjaciół. W skrajnych przypadkach, siebie samego. Bo może on już nie jest sobą?! **DZIAŁANIE:** - 25pkt. do wszystkich testów związanych z kontaktem z drugim człowiekiem.

LEKARSTWO: Lek uspakajający. My-FREND FIX dwa razy dziennie. Rano i wieczorem. Chorobę można wyleczyć poprzez Terapeutę, siedem wizyt.

Partyzant nie potrafi uwierzyć w siebie. Wszystko, co zamierza zrobić widzi w czarnych barwach. Ogólnie uważa, że cały świat jest do dupy. Uważa, że on jest do dupy, jego broń jest do dupy i jego kompani też są do dupy i tak dalej. **DZIAŁANIE:** Każdy test podnosi się o jeden poziom trudności do góry.

LEKARSTWO: Anty-depresant HERAgO trzy razy dziennie. Rano, w południe i wieczorem. Chorobę można wyleczyć poprzez pięciokrotną wizytę u Terapeuty.

DEPRESJA



31-40

ZESPÓŁ STRESU POURAZOWEGO



41-50

Partyzant musiał przeżyć coś naprawdę strasznego w przeszłości i w każdym momencie, który może przypomnieć mu tę chwilę, zaczyna wpadać w panikę. Koszmary senne oraz przebliski traumy za dnia, to normalka. **DZIAŁANIE:** Starszy ustala z graczem, jaka sytuacja wywołał u jego Partyzanta ZSP. W chwili podobnej do tej ustalonej z Graczem, partyzant dostaje paraliżu lękowego i nie może nic zrobić, aż do zakończenia „tej chwili”.

LEKARSTWO: Anty-depresant HERAgO MAX trzy razy dziennie. Rano, koło południa i wieczorem. Choroby nie można wyleczyć ostatecznie.

Partyzanta chorego na tą chorobę bardzo często ogarnia nieuzasadniony strach, nawet w sytuacjach obiektywnych czy pozytywnych. Czego się boi? Dokładnie nie da się tego sprecyzować gdyż może to być dosłownie wszystko. **DZIAŁANIE:** -15pkt. do odwagi.

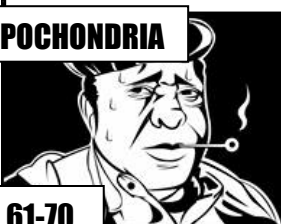
LEKARSTWO: Lek uspakajający. My-FREND po przebudzeniu. Chorobę można wyleczyć poprzez Terapeutę, cztery wizyty.

NERWICA LĘKOWA



51-60

HIPOCHONDRIA



61-70

Partyzant z tą chorobą jest stale przekonany o tym, że właśnie się czymś zaraził lub już jest chory na jakąś chorobę. **DZIAŁANIE:** Niezdany test na odwagę (poziom ustala Starzec) w trakcie wykonywania czynności (powtarzalnych) (decyzja Starca, kiedy) owocuje automatycznym zaprzestaniem wykonywania danej czynności.

LEKARSTWO: Słaby lek uspakajający ChillSTYGNUS po przebudzeniu. Chorobę można wyleczyć poprzez Terapeutę, cztery wizyty.

ZABURZENIE EFEKTYWNE DWUBIEGUNOWE

Emocje Partyzanta mogą być podzielone na dwa skrajne przypadki, które z kolei, mogą przeplatać się w dowolnej chwili. Dla przykład w jednym momencie Partyzant jest pełen pozytywnych emocji i wiary w to, co robi, aby po chwili wpaść w pełną i głęboką zażenowanie i niewiarę w własne umiejętności.

DZIAŁANIE: Partyzant z tą chorobą, co jakiś czas dostaje ataku, który w pierwszej fazie dodaje +25% do ewentualnie wykonywanego testu, lecz po chwili modyfikacja zmienia się na -50% od bazowej statystyki i działa w następnym wykonywanym teście.

LEKARSTWO: Two-XFACE MED raz dziennie. Choroby nie można wyleczyć ostatecznie.



71-80

MANIA NA PUNKCIE ...



81-90

Partyzant chory na ten rodzaj choroby psychicznej zaczyna mieć obsesje na punkcie konkretnej rzeczy, istoty czy nawet sytuacji. Ta mania może być na dowolnym punkcie, nawet na ciągłym sprawdzaniu ilości naboju w magazynku. **DZIAŁANIE:** Partyzant z tą chorobą, co jakiś czas ("kiedy" ustala Starzec) musi drugi raz wykonać tę samą czynność.

LEKARSTWO: Lek ChillSTYGNUS MAX FORTE dwa razy dziennie. Chorobę można wyleczyć poprzez Terapeutę, sześć wizyt.

Partyzant z tą chorobą paranoicznie boi się jednej, konkretnej rzeczy, miejsca, zdarzenia lub istoty. To może być wszystko, nawet jego własna, prawa ręka. **DZIAŁANIE:** Gracz ustala z Starcem, jedną rzecz, miejsce, zdarzenie lub istotę, przed którą partyzant odczuwa straszny lęk. Jeżeli dojdzie do spotkania z tą "rzeczą", Partyzant ma +30% do wszystkich testów z nią związanych.

LEKARSTWO: Lek ChillSTYGNUS MAX FORTE dwa razy dziennie, Chorobę można wyleczyć poprzez Terapeutę, sześć wizyt.

FOBIA – LĘK PRZED ...



91-00

FORIE USTALA STARZEC!



24.03.2112 Niedziela. Główny Technik Wydobywczy.

Po dłuższej bez awaryjnej pracy zewnętrznego kolektora słonecznego, zostało zbite jedno z bocznych jego pokryć. Nie mamy prawa wysyłać na zewnątrz górników z poleceniem jego naprawienia, więc musimy czekać na ochotnika. Jasnym jest, że to droga w jedną stronę, ale bajty potrafią przekonać każdego....

29.03.2112 Piątek. Główny Technik Wydobywczy.

O 8:34 rano, zgłosił się do mnie ochotnik. Nie ulega najmniejszej wątpliwości fakt, że to kolejna ofiara PUSTKI. Pieniądze za wykonane zadanie mam przekazać jego rodzinie na Ziemi. Firma CS-NL zobowiązała się do dbania o swoich pracowników.

Osobista opinia: PUSTKA to straszna choroba, jednak mimo to pozwala często działać nam tam gdzie zdrowy rozsądek i życie nie ma prawa istnieć...

MUTACJE

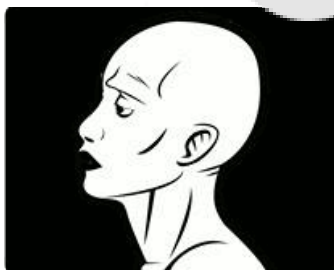
W tym punkcie musisz zadać sobie bardzo poważnego pytania. Czy w czasie dorastania lub jeszcze w bezpiecznym brzuszku matczki, dostałeś jakąś dawkę promieniowania? A może skaleczyłeś się w palec gdzieś na terenie upadku krążownika Kohorty, ze związkiem B16 na pokładzie? Może też wpakowałeś się w bardzo silne pole elektromagnetyczne i jakimś cudem z niego wyszedłeś żywy? Przypomnij sobie, bo to jest bardzo ważna informacja.

W tym momencie, gdy czytasz te słowa, dostajesz od losu dodatkowe **10 pkt.** na wykupienie sobie jednej z mutacji. Nie możesz tych punktów wykorzystać w wcześniejszym etapie kreacji partyzanta.

Pamiętaj jednak, że czym więcej mutacji sobie weźmiesz tym bardziej będziesz "inny". Co znaczy "inny"? Są różne efekty "inności" jednak każda mutacja ma swoje specyficzne cechy tak pozytywne jak i negatywne.



LISTA MUTACJI



CIEŃ SKÓRY

STAN PSYCHIKI: +10

KOSZT: 30 PW

Opis fabularny: Urodziłeś się w rejonie skażonym dziwnym związkiem chemicznym. Stare składowisko odpadów laboratoryjnych wydaje się leżeć najbliżej prawdy, ale w gruncie rzeczy nie ma pewności na to, skąd pochodzi owy związek. Jednak jedno jest pewne, cholernie mocno wpływa na ludzką skórę...

Efekt pozytywny: Wybierz jedną z lokacji skąd pochodziłeś:

- Tereny zachodnie twojego pochodzenia/ Kolor skóry: Szary / Zwiększona odporność na ogień i mróz. (Dwa poziomy łatwiejsze testy odpornościowe, o połowę zmniejszone obrażenia).

- Tereny wschodnie twojego pochodzenia/ Kolor skóry: Ciemno-Zielony / Zwiększona odporność na promieniowanie, chemikalia, kwasy (Dwa poziomy łatwiejsze testy odpornościowe, o połowę zmniejszone obrażenia).

Efekt negatywny: Oprócz zmienionego koloru skóry nie posiadasz też żadnego owłosienia. Jesteś traktowany jak dziwak. Wszystkie testy komunikacji, handlu, perswazji itd. z innym człowiekiem są o dwa poziomy trudniejsze. Do tego jest mała szansa, że nie zostaniesz wpuszczony do podziemnych miast. Ktoś może uważać Ciebie za szpiega Kohorty albo jedno z Dzieci Novy!



CZyste OCZY

STAN PSYCHIKI: +5

KOSZT: 20 PW

Opis fabularny: Pamiętasz wielki błysk i krzyk ojca "Nie patrz tam! Spójrz na mnie!" Wtedy spojrzawsz się w niebo, gdy reszta kolegów szukała w piasku małej miniatarki żołnierzyka. Od tamtej pory twoje oczy nie mają koloru, są szklisto białe.

Efekt pozytywny: Testy na spostrzegawczość w ciemnościach są o dwa poziomy łatwiejsze.

Efekt negatywny: Ludzie, którzy Ciebie spotykają uważają Ciebie za odmieńca. Wszystkie testy komunikacji, handlu, perswazji itd. z innym człowiekiem są o dwa poziomy trudniejsze.

UWAGA! Założenie ciemnych okularów usuwa jedynie jeden poziom trudności.

LISTA MUTACJI



GRZYB NASKÓRNY

STAN PSYCHIKI: +15

KOSZT: 25 PW

Opis fabularny: Mieszkanie pod ziemią, a szczególnie w pustych szybach jakiejś starej kopalni nie zawsze jest dobrym pomysłem. Szczególnie, gdy na ścianach od dzieciństwa towarzyszyły Tobie dziwne, jasne i duże grzyby. Dzieci natomiast lubią czasem przegryźć coś ze ściany.

Efekt pozytywny: Twoja warstwa rogowa naskórka jest kilkakrotnie grubsza niż u przeciętnego człowieka, a wszystko za sprawą jasnego grzyba pasożytniczego, który obrósł Twoje całe ciało. Dzięki jego warstwom partyzant dostaje +15pkt. do stałej wartości Progu Bólu.

Efekt negatywny: Same warstwy grzyba dość sporo ważą, dlatego twój udźwig automatycznie zmniejsza się o 1/3 Twoich możliwości



ŻELAZNY ORGANIZM

STAN PSYCHIKI: +5

KOSZT: 10 PW

Opis fabularny: Tam skąd pochodzisz nie wybrzydzało się, jeżeli chodzi o jedzenie i picie. Prawdę mówiąc, jadło się wszystko to, co nie było w stanie uciec za daleko lub fizycznie przebić Ci żołądek. Dlatego kiedyś zjadłeś garść takich draży, czekaj! A może to były jakieś tabletki albo pigułki? Albo to był ten jasno zielony szlam z kałuży, koło takiej pustej beczki...

Efekt pozytywny: Zjesz wszystko i nic Ci nie zaszkodzi. Jesteś też bardzo mocno uodporniony na trucizny. (Dwa poziomy łatwiejsze testy odpornościowe)

Efekt negatywny: Nie czujesz smaku. Nie możesz się upić, a najgorsze jest to, że każdy medykament regenerujący P.B. ma o 20 pkt. słabsze działanie.



UTWARDZANE KOŚCI

STAN PSYCHIKI: +5

KOSZT: 10 PW

Opis fabularny: W dzieciństwie, Ty jak i wszyscy Twoi koledzy, bawiliście się w "kto szybciej wejdzie na drzewo Wisielca". Ta zabawa polegała na tym, że trzeba było jak najszybciej wejść na sam szczyt tego gigantycznego i powyginanego drzewa, a potem z niego zejść. Skąd mogliście wiedzieć, że dziwny kształt tych "roślin" oznaczał, iż rosły one na terenach silnie skażonych?

Efekt pozytywny: Twoje kości są dwa, a nawet trzy razy twardsze od przeciętnego człowieka. Dlatego złamanie czegokolwiek u Ciebie jest praktycznie niemożliwe (Trzy poziomy łatwiejsze testy odpornościowe na złamania czy uszkodzenia). Nadal jednak możesz naciągnąć sobie ścięgna albo doznać wstrząsu mózgu!

Efekt negatywny: Fakt, złamanie kości u Ciebie to coś bardzo rzadko spotykanego, ale jeżeli już dojdzie do złamania, nie ma żadnej szansy, aby owa kość czy cokolwiek innego, się zrosło.



WYCZULNE ZMYŚŁY

STAN PSYCHIKI: +10

KOSZT: 20 PW

Opis fabularny: Ciągłe zagrożenie Twojego życia zmusiło Twój organizm do przekształcenia się w jeden wielki czujnik alarmowy. Wyostrzyłeś sobie wszystkie zmysły odpowiedzialne za ewentualne wyszukiwanie zagrożenia: wzrok, słuch, węch. Nadal jednak masz dziwne wrażenie, że ta codzienna poranna zielona mgiełka, też miała na to wszystko jakiś wpływ.

Efekt pozytywny: Przekształcenie Twojego organizmu powstało na skutek nie tylko potrzeby przeżycia, ale i owej tajemniczej mgiełki. (Wszystkie testy spostrzegawczości są dla Ciebie łatwiejsze o dwa poziomy oraz dostajesz dodatkowe pkt. 10 do testów inicjatywy)

Efekt negatywny: Wszystko, co działać może szkodliwie na któryś z Twoich wyczulonych zmysłów, działa trzy razy mocniej. Dla przykładu wymieńmy dwa rodzaje granatów: granat hukowy i błyskowy. Trzeba też zaznaczyć, że do pełni sprawności Twoich zmysłów dochodzisz też trzy razy dłużej.

LISTA MUTACJI



ZAPASOWE SERCE

STAN PSYCHIKI: +10

KOSZT: 20 PW

Opis fabularny: Natura wyposażała ludzi w większości przypadkach, w podwójne części ciała. Dwie nogi, dwie ręce, para oczu, dwa płuca i tak dalej. Tylko, że u Ciebie nie tylko natura zrobiła swoje, ale też poziom promieniowania, jaki Twoja matka przyjęła na siebie w czasie ciąży. Gdzie to było? Na pewno już dawno zapomniała, ale efektem tego jest to, że masz chłopie zapasowe serce.

Efekt pozytywny: Gdy definitywnie zginiesz pierwszy raz, to na pewno po kilku sekundach wrócisz do żywych. Stare serducho umrze, lecz zapasowe będzie działać nadal!

Efekt negatywny: Dwa serca to też poważny problem z pompowaniem krwi, a co za tym idzie niestety Twój **Próg Bólu** zostaje zmniejszony na stałe o 10 pkt.



DEMONICZNY WYGLĄD

STAN PSYCHIKI: +20

KOSZT: 15 PW

Pomysł nazwy mutacji nadesłany przez fana Horyzontu.

Opis fabularny: Niby wszystko zależy od genów i niby nie odbiegasz od normalnych standardów, do jakich przyzwyczaili się ludzie, lecz tutaj pojawia się pewien problem. Nie wiadomo do końca, co go spowodowało, ale nie da się ukryć, że posiadasz znamiona diabolicznej inności.

Czy to przez promieniowanie, czy broń chemiczna lub biologiczna, a może znów Kohorta coś testowała? Być może też nie jesteś człowiekiem, a kimś nie z tego świata!? Jakkolwiek by nie było, narodziłeś się z jedną z poniższych cech fizycznych: **(rzut k10 lub wybór, jeżeli Starzec wyrazi zgodę.)**

1-2 - Rozwidlony język.

3-4 - Rogi na czole, proste lekko ugięte ku górze.

5-6 - Twarde racice zamiast stóp.

7-8 - Długi, czarny i zakończony ciemnymi włosami ogon.

9-10 - Dwa niewyrośnięte kikuty na plecach, mające być kiedyś skrzydłami.

Efekt pozytywny: Z natury lub po prostu, żli ludzie obdarzają Ciebie zaufaniem, dlatego masz o dwa poziomy łatwiejsze wszelkie testy retoryki oraz handlu w stosunku do każdego napotkanego złego człowieka. Po prostu czuć i widać, że jesteś od nich.

Efekt negatywny: Niestety to działa też w odwrotną stronę. Dobrzy ludzie nie chcą mieć z Tobą nic do czynienia, więc wszelkie testy retoryki oraz handlu są o trzy poziomy trudniejsze.



Stary fotel, zniszczony telewizor. Niemilośnie wkurwiająca cisza i ciało mojej towarzyszk. Dwa tygodnie odkąd odeszła. Nie mogę spać, nie mogę jeść, a do tego pada mi zasilanie w T.E. Czemu odeszła? Przez ten dziwny zbiornik. Mówiłem, żebyśmy go nie brali ze sobą, ale ona się uparła. Powiedziała, że dostaniemy za niego sporo Bajtów. A jak na razie, to dostaliśmy tylko chorobę popromienną i jakieś wrzody na dłoniach. Kurwa... Czemu tylko na dłoniach?! Może od dotykania tego gówna? Ale jest jedna dobra rzecz w tym wszystkim. Od tych dwóch tygodni, ani nie jadłem ani nie piłem. Nie wiem, jakim cudem, ale po prostu mi się nie chce. Kompletna apatia, kompletnie popaprana...



IX PRZEDOSTATNIE SZLIFY

Kreacja Partyzanta powoli dobiega końca. W tym krótkim punkcie, poprzedzającym ostatni etap, jakim jest manipulowanie energią, uzupełnimy brakujące statystyki. Pamiętaj o ewentualnych modyfikacjach z **WIEKU** lub innych, wybranych w wcześniejszych punktach!

⚔ **INICJATYWA** określa Twoją szybkość w podejmowaniu decyzji lub przygotowanie do zbliżającej się walki. Czym większą masz inicjatywę, tym szybciej rozpocznesz swoją turę. Ten współczynnik określa się następująco:

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ + KONDYCJA + ZRĘCZNOŚĆ + EWENTUALNE MODYFIKATORY

⚔ **ODWAGA** to współczynnik określający jak bardzo Twoja postać jest odważna, odporna na stres, wytrwała w walce z problemami. Czym większa odwaga tym Partyzant ma większe "jaja".

WYTRZYMAŁOŚĆ + INTELIGENCJA + EWENTUALNE MODYFIKATORY

⚔ **REFLEKS** ten współczynnik odpowiada zaś za walkę wręcz, a konkretnie określa stopień trudności trafienia Partyzanta. Czym wyższy współczynnik tym trudniej będzie Ciebie trafić przeciwnikom walczącym w zwarciu.

ZRĘCZNOŚĆ + PERCEPCJA + EWENTUALNE MODYFIKATORY

⚔ **UDŹWIG** odpowiada za określenie ile kilogramów Twój Partyzant jest w stanie udźwignąć nim stanie i powie "dosyć".

(SIŁA + WYTRZYMAŁOŚĆ) X 2

⚔ **WG** (współczynnik **Głodu**) określa ile kalorii musi zjeść Twoja postać codziennie, aby nie zachorować na pierwszy stopień zagłodzenia i tym samym na kolejne.

2500 CAL. - (WT + KONDYCJA + EWENTUALNY MODYFIKATOR) X 10

⚔ **WO** (współczynnik **Odwodnienia**) określa ile litrów płynów musi wypić Twoja postać codziennie, aby nie zachorować na pierwszy stopień odwodnienia i tym samym na kolejne.

2,5 LITRA - (WT + KONDYCJA + EWENTUALNY MODYFIKATOR) X 0,01

⚔ **PRÓG BÓLU** to inaczej mówiąc żywotność Partyzanta. Jest ona stała (**100pkt.**), podnoszona jedynie przez statystykę obrony pancerza (**Ob. Pancerza**) oraz ewentualne modyfikacje (**mod.**) wynikające z mutacji, zdolności lub zdobytych przedmiotów. Więcej o Progu Bólu i jego naturalnej regeneracji w dziale DODATKOWE ZASADY



W nieznanym bliżej miejscu i czasie...

- Panie profesorze U! Sądzę, że należy nie tylko zwiększyć siłę i zręczność, ale skupić się także na inteligencji naszych obiektów.

- Nie do końca profesorze P. Bo jeżeli damy im za dużą inteligencję to zwiększymy zagrożenie ewentualnego buntu w przyszłości.

- Sądzi pan profesor, że jest to możliwe? Nawet z taką technologią kontroli?

- Oczywiście, że tak! To nawet nie tylko jest możliwe, ale i pewne! Wystarczy cofnąć się do genezy tego wszystkiego co teraz robimy, a znajdziemy od razu odpowiedź na tego typu pytanie.



PUNKT X MANIPULOWANIE ENERGIA

Więc chcesz nauczyć się czegoś o manipulowaniu energią? Jednak czy w ogóle zdajesz sobie sprawę, jakie ryzyko idzie razem z tymi zdolnościami? To nie są sztuczki jakiś szarlatanów, czy szamański bełkot. Tu rozchodzi się o przekształcanie rzeczywistości za pomocą energii elektromagnetycznej, która znajduje się w każdej tarczy energetycznej, w każdym przewodzie i urządzeniu. Tutaj, chodzi o wykorzystanie potencjału, jaki mają nieliczni. To COŚ, co pozwala nam zamieniać w pył wrogów i bronić przed ostrzałem wielkie okręty międzygwiazdne.

Tak synku, jeżeli jesteś Manerem to czeka Ciebie cholernie dziwna i nieprzewidywalna przyszłość, ale jednego możesz być pewien, będzie bardzo elektryzująca.

Dobrze! skoro wybrałeś zaletę *Gen Manipulacyjny* to czas abyś zobaczył, jakie zdolności na Ciebie czekają. **Na samym początku możesz wybrać 2 podstawowe techniki manipulacji.** Poziomy **zaawansowany i mistrzowski** będą dla Ciebie dostępne dopiero po zdobyciu profesji MAN-ER. Oczywiście wybór konkretnej techniki może zostać dokonany jeżeli spełnisz wszystkie jej kryteria. Z kolei w czasie twoich przygód będziesz mógł już wykupywać inne techniki, za punkty wprawy (PW) które zdobędziesz (uwzględniając nadal wymagania). Lecz pamiętaj, że aby tego dokonać będziesz musiał spotkać nauczyciela, który pokaże Ci co i jak.

UWAGA!

Zdolności Man-erów pochodzą od zwiększonej energii wydzielanej przez ciało Manipulanta. Ta zaś odpowiednio przekształcona, wzmocniona i ukierunkowana przez Tarczę Energetyczną może właśnie wykonywać takie czy inne działania. Niestety, taki obrót sprawy sprawia, że Manerzy nie mogą korzystać z żadnych dodatkowych urządzeń elektrycznych/elektronicznych (patrz. zasady dodatkowe "kłątwa man-erów" str.271). Rzadkością są mistrzowie manipulacji, którzy w jakiś sposób blokują swoje zdolności. Przeciętą bezpieczną odległość między Manerem, a elektrycznym urządzeniem to od jednego do kilkunastu metrów. Wszystko, zależy od mocy Tarczy jak i samego Manipulanta. Dlatego często ludność mniejszych wiosek czy wsi, takich ludzi nazywa przeklętymi. Utrzymują, że na manerów się nawet nie spogląda, bo to może przynieść niewyobrażalnego pecha, łącznie z powolną śmiercią w męczarniach.

MECHANIKA

Użycie zdolności Manipulatora Energii dzieli się na trzy Fazy, które opisane są na kolejnej stronie. Każda faza ma swoje wyjaśnienie mechaniczne jak i fabularne, a także szanse na krytyczny sukces bądź porażkę.



... Po tych słowach starzec jedynie podniósł bambusowy kij na wysokość swoich barków. Wokół niego uniosła się fala jasno-niebieskiej energii, podrywając ziemię do góry, tworząc sferę błękitu. Przednia straż odbezpieczyła broń, gdy zobaczyli, że nieznajomy zaczyna iść w ich stronę. Był niczym przerażający demon z podań i legend, którymi straszyło się niegrzeczne dzieci. Gdy był już niecałe pięćdziesiąt metrów przed nimi, otworzyli ogień. Żadna kula nie była w stanie przebić się przez przerażającą błękitną sferę, pełną jakby wzburzonego morza...

Fragment opowiadania Narodziny Feniksa



FAZA 1 „WYCZUCIE ENERGII” (W.E.)

Wyczucia Energii sprawdza, czy Maner dostrzega swoją energię, energię tarczy, oraz ocenia potencjał elektryczny obiektu, na który ma zostać użyta jego umiejętność. Następnie wykonuje test **Manipulowanie Energią**, który sprawdza czy Maner zdołał zapanować nad swoją energią wzmocnioną przez T.E. i czy tak przekształcił Energię obiektu, że ten zrobił to, co Manipulator chciał osiągnąć. Wszystkie poziomy trudności określane są przez Starca. Z tym, że gdy Maner w czasie Wyczucia Energii, albo Manipulowania Energią wyrzuci podwójną liczbę np. 77 lub 33 dzieją się dziwne rzeczy...

UWAGA! W momencie, gdy Maner wyrzuci tą samą liczbę przy **wyczuciu energii** np. 00, 77, rzuca kością k100 jeszcze raz. Poniższa tabelka przedstawia zdarzenia, które dzieją się po rzucie...

TABELKA RZUTÓW KRYTYCZNYCH NA W.E.

01	Otworzyłeś oczy po skupieniu, aby zobaczyć pole elektromagnetyczne celu. To, co ujrzawsz była pięknym połączeniem kolorów ciemno granatowego z jasnym. Każdy obiekt, każda istota i każda cząsteczka pokazała Tobie swoją siłę pola. Przez jedną chwilę czułeś się jak sam stwórca. Na stałe dostajesz 1 pkt. do umiejętności Wyczucia Energii oraz aktualny test M.E. ma dodatkowe 15 pkt. bonusu.
2-10	Gdy skoncentrowałeś swój wzrok i energię, dostrzegłeś tak wyraźne pole elektromagnetyczne celu, że aż oniemiałeś. Wszystko wokół Ciebie stało się granatowo jasne. Każda żywa rzecz wokół Ciebie miała wyraźnie zarysowane pole elektromagnetyczne. Dostajesz dodatkowe 20 pkt. do następnego testu W.E. oraz dodatkowe 10 pkt. do aktualnego testu M.E.
11-20	Gdy zamknąłeś na chwilę oczy, aby się skoncentrować, wiedziałeś już, że ten raz będzie inny. Gdy po chwili je otworzyłeś, pola elektromagnetyczne były wyjątkowo wyraźne. +15 pkt. do następnego testu W. E.
21-30	Gdy otworzyłeś oczy, aby dostrzec energię, nagle niesamowicie jasny błysk przeczyścił otoczenie do tego stopnia, że gdy znów Twój wzrok wrócił do normy dostrzegłeś bardzo wyraźną linię elektromagnetyczną, celu. + 10 do następnego testu W.E.
31-40	W momencie podążania za polem elektromagnetycznym celu, doznałeś jakiegoś wewnętrznego wstrząsu twego pola i cel stał się bardziej wyraźny. + 5 do następnego testu W.E.
51-60	Przed Twoimi oczami błysnęło, przez sekundę byłeś zamroczony, lecz nic po za tym się nie wydarzyło. Wynik twojego rzutu na test jest aktualny.
61-70	Skoncentrowałeś się bardzo mocno. Powoli otworzyłeś oczy, aby znaleźć linie pola elektromagnetycznego. Jednak coś zakłóciło twoją koncentrację. Znów przymknąłeś oczy i musisz zaczynać od początku. Rzuć jeszcze raz.
71-80	Gdy otworzyłeś oczy po skupieniu dostrzegłeś dziwne anomalie. Wszystko zaczęło przybierać różne kolory, aż wszystko nie zlało się w jedną całość i wybuchło wielkim światłem, które wybiło Ciebie z koncentracji. Zakończ swoją turę.
81-90	Nie wiesz, co się stało, ale po koncentracji i otwarciu oczu wokół ciebie rozciągała się biała pustka. Zakończ turę, a następnym test W.E. masz z ujemnym modyfikatorem -15 pkt.
91-99	Nie zdążyłeś się dobrze skoncentrować, gdy poczułeś straszliwy ból głowy. Coś musiałeś źle zrobić. Ból wyłącza ciebie z następnych dwóch tur, oraz na stałe tracisz jeden punkt z Wyczucia Energii.
00	Błysk szukanego źródła energii elektromagnetycznej lub Twojej, był tak wielki i tak nagły, że oślepieś. Niestety, na stałe.



FAZA 2 „MANIPULOWANIE ENERGIA” (M.E.)

Manipulowanie energią polega na wykorzystaniu swojego potencjału elektrycznego ciała, wzmocnieniu go poprzez Tarcze Energetyczną i wysłaniu tejże wiązki energii do celu. W momencie, gdy Wiązka osiągnie przedmiot/cel Maner utrzymuje stały kontakt z celem poprzez tą wiązkę i może wykonywać wyuczone działania na tymże polu elektromagnetycznym obiektu. Może na przykład dzięki temu zmiażdżyć przedmiot, rozkręcić, podrzuć na jakąś wysokość, a jeżeli ten przedmiot posiada ładunku elektromagnetycznego może je wyssać i podładować własną tarczę. Możliwości jest bardzo wiele. Jednakże w czasie manipulowania energią mogą zdarzyć się krytyczne sytuacje. Jakże? To objawi nam tabelka poniżej.

TABELKA RZUTÓW KRYTYCZNYCH NA M.E.

01	Wiązka przekształconej i wzmocnionej energii poszła w kierunku pola elektromagnetycznego celu. Czujesz, że jesteś z nią podłączony wręcz idealnie. Każdy ruch, każdy atom i każdą cząsteczkę czujesz i widzisz tak wyraźnie, że masz wrażenie, iż jesteś jednością z celem. Masz nad nim pełną kontrolę. Na stałe dostajesz 1pkt. do umiejętności Manipulowania Energią oraz Twoje aktualnie zamierzone działanie będzie miało podwójny efekt.
2-10	Idealnie przekształciłeś swoją energię w T.E., a potem przesłałeś jej wiązkę do celu. Nie masz żadnych wątpliwości, że jest to jedna z niewielu chwil, w których jesteś idealnie połączonym z wybranym przez Ciebie polem. Dostajesz dodatkowe 20 pkt. do następnego testu Manipulowania Energią.
11-20	Tym razem przekształcenie wyszło Ci inaczej niż zwykle, nie jest może spektakularne, ale czujesz, że Twoja wiązka energii wzmocniona przez T.E. bardzo dobrze zgrała się z polem elektromagnetycznym celu. Dostajesz dodatkowe 15 pkt. do następnego testu Manipulowania Energią.
21-30	Gdy rutynowo nakierowałeś energię z T.E. poczułeś, że impuls jest znacznie silniejszy niż zwykle. Dostajesz dodatkowe 10 pkt. do następnego testu Manipulowania Energią.
31-40	Nie wiesz dokładnie, co się stało, ale tym razem manipulowanie energią było o wiele łatwiejsze niż zwykle. Dostajesz dodatkowe 5 pkt. do następnego testu Manipulowania Energią.
51-60	Przez chwilę miałeś wrażenie, że coś jest inaczej niż zwykle. Niestety, to było tylko wrażenie.
61-70	Gdy rozpocząłeś manipulowanie swoją energią, coś zakłóciło ten delikatny proces. Musisz zacząć go od nowa. Rzuć jeszcze raz na M.E.
71-80	W momencie, gdy ukierunkowałeś swoją energię wzmocnioną przez T.E. coś rozproszyło twoją uwagę, może jakaś inna energia nieopodal? Zakończ turę, a następny test M.E. masz z ujemnym modyfikatorem -15 pkt.
81-90	To nie mogło się udać! Od samego początku, gdy próbowałeś połączyć się z polem elektromagnetycznym celu coś ciągle wybijało Ciebie z skupienia, oraz blokowało połączenie. Jednak to nagły błysk spowodował, że oślepieś na kilka sekund. Jesteś ślepy na trzy tury.
91-99	Coś poszło nie tak w trakcie przekształcania Twojej energii w T.E. Nastąpił bardzo ostry błysk. Ty jak i ludzie w promieniu pięciu metrów padają nieprzytomni na kilka minut. Jeżeli te działanie odbywało się w czasie walki to do końca jesteście wyłączeni z starcia.
00	Nie wiesz dokładnie, co się stało, ale w momencie przekształcania Twojej energii w T.E. nastąpiła eksplozja. Otrzymujesz 100 pkt. obrażeń do Progu Bólu i jeżeli T.E. miałeś na ręce, już jej nie masz (urywa Manerowi rękę).



FAZA 3 „UŻYCIE WYBRANEJ TECHNIKI”

Techniki manipulowania energią dzielą się na trzy kategorie: **PODSTAWOWĄ**, **ZAAWANSOWANĄ** i **MISTRZOWSKĄ**. Pierwszą mogą używać wszyscy, którzy posiadają GEN MANIPULACYJNY. Są to techniki proste i niewymagające jakiegś skomplikowanej wiedzy. Do tej kategorii partyzant nie potrzebuje nauczyciela, aby się ich nauczyć.

Techniki zaawansowane i mistrzowskie to już inna bajka. Poziom ich skomplikowania jest zbyt wysoki, aby partyzant bez nauczyciela mógł się ich samodzielnie nauczyć. Dlatego nie tylko musi zdobyć profesję MANER, ale i znaleźć mentora, który będzie skory do podzielenia się swoją wiedzą. Przeważnie w trakcie szkolenia do profesji, nauczyciel przekazuje kilka zaawansowanych technik. Jednak nie zawsze tak się dzieje. W tym uniwersum nie są to standardy. Chyba, że ktoś ma szczęście lub pewną zaletę.

SCHEMAT OPIS TECHNIK MANIPULACYJNYCH:-

OPIS FABULARNY

Wymagania: minimalny poziom umiejętności *Wyczucia Energi, Manipulowania Energi* oraz atrybutu *Percepcja*.

Klasa Tarczy: wymagana klasa tarczy energetycznej dla danej techniki.

Waga Przedmiotu*: maksymalna waga przedmiotu, jaki może zostać poddany danej technice manipulacyjnej.

Zużycie T.E.: Ilość punktów odnoszących się do poziomu naładowania tarczy, która zostanie zużyta (jednorazowo) na potrzeby użycia danej techniki.

Zasięg: Odległość na jaką działa technika.

Zasady specjalne: Zasady dodatkowe związane z użyciem techniki.

Waga Przedmiotów*	Małe [m]	Duże [D]
	Do 50 kg.	Do 500 kg.
	Olbrzymie [O]	Gigantyczne [G]
	Do 1 tony	Do 500 ton.
Monstrualne [M]		Od 500 ton.

PODSTAWOWE TECHNIKI MANIPULACJI

Podobno sporo ludzi ma gen manipulacyjny, ale tylko garstka o tym wie, a jeszcze mniej chce go użyć. Dlatego większość ludzi przeważnie posiada tylko proste, podstawowe umiejętności, o ile w ogóle potrafi z nich korzystać.



WYKRYCIE PRZEDMIOTU

Ta technika pozwala użytkownikowi wykryć i określić wagę, długość oraz materiał z jakiego jest wykonany każdy przedmiot posiadający zasilanie lub przewodzący elektryczność. Bez względu na to: czy jest schowany, zakopany czy w konkretnej odległości od Manera.

WYMAGANIA	Wyczucie Energii 5 Percepcja: 12
KL.TARCZY	I, II, III, IV
ZUŻYCIE	6
W.PRZEDMIOTU	m, D, O, G, M
ZASIĘG	15 m.
Z.SPECJALNA	W celu użycia testujemy tylko fazę 1 z przejściem do fazy 3.



LEWITACJA PRZEDMIOTÓW (MAŁYCH)

Man-er jest w stanie podnieść dowolny przedmiot przewodzący elektryczność i wykonać nim proste czynności ruchowe, takie jak odrzut, podrzut, podniesienie, pchnięcie, obrót itd.

WYMAGANIA	Wyczucie E. 5, Manipulowanie E. 10, Percepcja: 10
KL.TARCZY	I, II, III, IV
ZUŻYCIE T.E.	8/1 akcja
W.PRZEDMIOTU	m
ZASIĘG	3 m.
Z.SPECJALNA	Przedmiot rzucony w wroga zadaje obrażenia w wysokości 1 pkt. na każdy kilogram wagi przedmiotu. Przedmiot rzucony omija T.E. przeciwnika. Zasięg rzutu przedmiotu równy jest Zasięgowi Podniesienia razy 2.



UKRYCIE PRZEDMIOTÓW (MAŁYCH)

Man-er jest w stanie ukryć mały przedmiot przewodzący elektryczność, trzymając go w ręku lub gdy ten znajduje się w jego najbliższym otoczeniu (do 3 metrów).

WYMAGANIA	Wyczucie E. 10, Manipulowanie E. 10, Percepcja: 10
KL.TARCZY	I, II, III, IV
ZUŻYCIE T.E.	6
W.PRZEDMIOTU	m
ZASIĘG	3 m.
Z.SPECJALNA	Czas utrzymania ukrycia przedmiotu: 1 pkt. T.E. na 1 s. ukrycia.

ULEPSZONA INFORMATYKA

Z tą techniką Man-er potrafi zwiększyć swój poziom umiejętności Informatyki, tym samym zwiększając szanse zdania wymaganego testu związanego z oprogramowaniem komputerowym (software).

WYMAGANIA	Wyczucie E. 5, Manipulowanie E. 5, Percepcja: 10
KL.TARCZY	I, II, III, IV
ZUŻYCIE T.E.	5
W.PRZEDMIOTU	m
ZASIĘG	Dotyk
Z.SPECJALNA	Na czas wykonywania czynności na oprogramowaniu, umiejętność Informatyka wzrasta o 15 pkt. Man-er może też podnieść umiejętności informatyki drugiej osoby na czas wykonywania czynności. Koszt takiej pomocy zwiększa zużycie T.E. o 5 pkt.

WYŁĄCZENIE/ WŁĄCZENIE MASZyny

Man-er potrafi wyłączyć bądź włączyć zdalnie urządzenie nie posiadające jakiegokolwiek sztucznej inteligencji oraz posiadające własne zasilanie do pracy (jeżeli jest technicznie sprawne). Nie dotyczy to T.E.!

WYMAGANIA	Wyczucie E. 5, Manipulowanie E. 5, Percepcja: 10
KL.TARCZY	I, II, III, IV
ZUŻYCIE T.E.	4
W.PRZEDMIOTU	m
ZASIĘG	5 m.
Z.SPECJALNA	Brak

ZAKŁÓCENIE POLA T.E.

Dzięki tej technice manipulator może na chwilę zakłócić pole elektromagnetyczne tarczy przeciwnika, dzięki czemu ten będzie miał problemy z celnością.

WYMAGANIA	Wyczucie E. 15, Manipulowanie E. 15, Percepcja: 10
KL.TARCZY	I, II, III, IV
ZUŻYCIE T.E.	7
W.PRZEDMIOTU	m
ZASIĘG	10 m.
Z.SPECJALNA	Pole elektromagnetyczne tarczy przeciwnika zaczyna falować i iskrzyć, powodując tym samym problem z celnością i koncentracją. Wróg otrzymuje kare -15 pkt. do testu na trafienie, w momencie oddania strzału/uderzenia w swojej rundzie.

ZAKŁÓCENIE SI

Ta technika umożliwia zakłócenie działania pracy wszystkich maszyn i urządzeń posiadających układy scalone i jakiegokolwiek sztuczną inteligencję, w tym drony i roboty.

WYMAGANIA	Wyczucie E. 15, Manipulowanie E. 15, Percepcja: 10
KL.TARCZY	I, II, III, IV
ZUŻYCIE T.E.	15
W.PRZEDMIOTU	m
ZASIĘG	10 m.
Z.SPECJALNA	SI zostaje zasypane wielką ilością sprzecznych informacji co powoduje kare -15 pkt. do wszystkich wykonywanych testów, w tym walki. Zakłócenia w czasie walki trwa 3 rundy, a poza nią 3 minuty.



ZAAWANSOWANE TECHNIKI MANIPULACJI

Tutaj nie ma już przelewów. Te techniki wymagają sporej wiedzy, zdolności i doświadczenia. Od tego momentu, Man-er staje się naprawdę zabójczą bronią, potężnym sojusznikiem lub śmiertelnym przeciwnikiem.

Ludzie posiadający wiedzę z poziomu zaawansowanego są bardzo często poszukiwani przez korporacje czy mniejsze organizacje. Oczywiście tylko po to, aby ich umiejętności służyły im, a nie ich wrogom.

Te techniki, w odróżnieniu od technik Mistrzowskich, nie stanowią większego zagrożenia dla życia Man-era. Jednak tego samego nie da się powiedzieć o poziomie Mistrzowskim.



WYSSANIE ENERGII

Man-er może wyssać energię z T.E. przeciwnika i przekazać sobie.

WYMAGANIA	Wyczucie E. 25, Manipulowanie E. 25, Percepcja: 15
KL.TARCZY	I, II, III
ZUŻYCIE T.E.	10
W.PRZEDMIOTU	m
ZASIĘG	10 m.
Z.SPECJALNA	Celem wyssania mogą być tylko tarcze elektromagnetyczne gorszej lub takiej samej klasy, co używającego zdolność.
	Ilość wyssanej energii wynosi 2k10 posiadanej energii T.E. przeciwnika (na daną chwilę).



ZWIĘKSZENIE OCHRONY PRZED OBRAŻENIAMI I

Man-er w ciągu kilku sekund zmniejsza odległości między elektronami własnego pola elektromagnetycznego czyniąc je bardziej odporne na obrażenia.

WYMAGANIA	Wyczucie E. 25, Manipulowanie E. 25, Percepcja: 15
KL.TARCZY	I, II, III
ZUŻYCIE T.E.	10
W.PRZEDMIOTU	m
ZASIĘG	10 m.
Z.SPECJALNA	- Statystyki modyfikacji obrażeń T.E. użytkownika wzrastają o 15 pkt. na 3 rundy lub 5 minut po za walką.



PRZEJĘCIE KONTROLI (URZĄDZENIE/ROBOT)

Man-er wysyła i utrzymuje wiązkę impulsu elektromagnetycznego, aby przejąć zdalnie kontrole nad celem.

WYMAGANIA	Wyczucie E. 40, Manipulowanie E. 40, Percepcja: 15
KL.TARCZY	I, II, III
ZUŻYCIE T.E.	20
W.PRZEDMIOTU	m, D
ZASIĘG	25 m.
Z.SPECJALNA	- Przejęcie trwa 1k10 minut. Za każde następne k10 płaci się ponownie. Przejęcie dotyczy tylko Inżynierii mechanicznej klasy III. Zasięg skutecznej stałej kontroli to maksymalnie 50 metrów od celu.



PRZECIĄŻENIE / EKSPLOZJA (URZĄDZENIE)

Man-er wysyła potężny impuls elektromagnetyczny do dowolnego urządzenia.

WYMAGANIA	Wyczucie E. 25, Manipulowanie E. 30, Percepcja: 15
KL.TARCZY	I, II, III
ZUŻYCIE T.E.	Zasady Specjalne.
W.PRZEDMIOTU	m, D
ZASIĘG	50 m.
Z.SPECJALNA	- PRZECIĄŻENIE - Maner zużywa 25 pkt. T.E. aby wyłączyć dowolne urządzenie nie przekraczające WAGI PRZEDMIOTU. - EKSPLOZJA - Maner zużywa 45 pkt. T.E. aby zniszczyć dowolne urządzenie nie przekraczające WAGI PRZEDMIOTU.



WYCISZENIE

Man-er tworzy sporej wielkości kopułę z energii elektromagnetycznej, która całkowicie wycisza dźwięki w jej wnętrzu.

WYMAGANIA	Wyczucie E. 30, Manipulowanie E. 30, Percepcja: 15
KL.TARCZY	I, II, III
ZUŻYCIE T.E.	20
W.PRZEDMIOTU	m, D
ZASIĘG	105 m.
Z.SPECJALNA	- Kopuła posiada promień równy rzutowi 1k100 metrów i utrzymuje się przez 5 minut. Każde następne 5 minut podtrzymywania kopuły kosztuje kolejne 15 pkt. energii.

MISTRZOWSKIE TECHNIKI MANIPULACJI

Tutaj nie ma już przelewów. Te techniki wymagają sporej wiedzy, zdolności i doświadczenia. Od tego momentu, Man-er staje się naprawdę zabójczą bronią, potężnym sojusznikiem lub śmiertelnym przeciwnikiem.

Ludzie posiadający wiedzę z poziomu zaawansowanego są bardzo często poszukiwani przez korporacje czy mniejsze organizacje. Oczywiście tylko po to, aby ich umiejętności służyły im, a nie ich wrogom.

Te techniki, w odróżnieniu od technik Mistrzowskich, nie stanowią większego zagrożenia dla życia Man-era. Jednak tego samego nie da się powiedzieć o poziomie Mistrzowskim.

Kameleon.



XI AWANSOWANIE

W pewnym momencie Twojej wyprawy lub wyprawy Twoich graczy, przyjdzie moment na awansowanie postaci. Przyjdzie chwila na podniesie kwalifikacji i zdolności partyzanta lub całej ich drużyny. Wszystko po to, aby mieli oni jeszcze większe szanse przeżycia w tych trudnych czasach.

Do tego właśnie posłużą, przydzielane przez starca, na zakończenie każdej sesji, **Punkty Wprawy (PW)**. Niekiedy nazywane punktami doświadczenia lub pedekami.

Punkty Wprawy (PW) to nic innego jak liczbowe określenie doświadczenia jakie zdobył dany partyzant w trakcie sesji. Oczywiście przyznaje je Starzec, za najróżniejsze akcje. Można tutaj wymienić przykłady godzinami, ale skupmy się (zdaniem autora podręcznika) na najważniejszych!

->ODGRYWANIE POSTACI

Czy gracz kierował się w pełni wybraną na początku narodowością i jej stosunkami do wydarzeń w czasie sesji? Czy działał tak jak wybrana przez niego profesja? Czy może jego odgrywanie było zupełnie odlepione od wybranego pochodzenia, profesji czy nawet ogólnie zarysowanego profilu charakteru partyzanta?

->ZACHOWANIE PODCZAS SESJI

Czy gracz siedział spokojnie i nie przeszkadzał innym w trakcie ich ruchu? Czy nie młaskał za głośno, jedząc chipsy, a tym samym psuł nastrój gry? Czy słuchał się poleceń starca i w pełni z nim współpracował?

->ROZWIĄZANIE PROBLEMU

Czy gracz przyłożył się i w jakiej mierze, do rozwiązania zadania głównego, pobocznego lub innego w trakcie sesji? Czy miał, mówiąc delikatnie, głęboko to tam gdzie mają ci co nie mają problemów?

->ZAANGAŻOWANIE

Czy gracz brał czynny udział w przygodzie? Czy dobrze przygotował się do odgrywania swojej postaci? Czy był pomysłowy i zawsze gotowy aby wspomóc swoich kamratów? Czy może był ośpały? Zaspany? Mało aktywny? I taki, co to tylko przez okno i nara?

->WSPÓŁPRACA

Czy gracz jest towarzyszem innych, pomaga im, jest potrzebnym elementem organizmu o nazwie drużyna, czy może mimo grania w grupie to nadal samotny strzelec, który patrzy tylko na siebie?

PROPOZYCJE ZASADY PRZYDZIELANIA PW

+ Gracz nie powinien otrzymać na jednej sesji więcej niż 250 PW.

+ Poniższe tabelki zawsze mogą zostać odpowiednio zmodyfikowane przez Starca.

+ PW może zostać rozdane graczom dosłownie za każdą ich czynność wykonaną dla dobra sesji czy przygody. Wszystko leży w ramach decyzji Starca.

ZASADA CHOMIKOWANIA PW

Jeżeli masz ciągotki do hazardu i lubisz ryzykować. Możesz zadeklarować Starcowi, że dajesz mu swoje zbierane punkty wprawy, aby ten je zachomikował na przykład, na trzy sesje. Wtedy dana pula PW zostaje u niego i jest niemożliwa do wyciągnięcia przez dany okres czasu. Gdy owy czas minie MG każe Ci wykonać rzut kością 1k10 i daną liczbę pomnożyć przez ilość sesji. W ten o to sposób pojawia się nam wynik, który oznaczać będzie o ile procent wzrosły nam zachomikowane punkty.

TABELKA - ROZWÓJ UMIEJĘTNOŚCI

	KOSZT
UMIEJĘTNOŚCI O 1 PKT. Bez profesji, maksymalnie 50 punktów wykupionych na każdą umiejętność. Rozwój dotyczy wszystkich umiejętności!	35
UMIEJĘTNOŚCI O 1 PKT. Z profesją, maksymalnie 90 punktów do wykupienia. Rozwój dotyczy tylko umiejętności wymaganych na daną profesję!	50

TABELKA - ROZWÓJ POZOSTAŁYCH WSPÓŁCZYNNIKÓW

1 Pkt. Atrybutu.	250
1 Pkt. Progu Bólu	50
1 Tech. Podstawową/Man-er	150
1 Tech. Zaawansowaną/Man-er	200
1 Tech. Mistrzowską/Man-er	250
1 Pkt. Umiejętności niezakupionej	75
1 Umiejętność specjalna z profesji.	175



XII REPUTACJA

Co w świecie Horyzontu jest ważniejszego od BT? **Reputacja!** Bez niej nikt Ci nie pomoże, jeżeli będziesz prosił o cokolwiek, kogokolwiek. Bez niej nie dostaniesz się do konkretnego syndykatu. Bez niej synu nawet nie dostaniesz szklanki wody od podróżnego, gdy ten zobaczy na twojej twarzy grymas mordercy i gwałtownika.

Partyzant posiada jeden filar Reputacji i poprzez swoje wyboru będzie kierował się w stronę **dobra** lub **zła**. Dzięki temu filarowi, gracz będzie też wiedział, jak winien zachować się w określonych momentach jego przygód. Bo jeżeli do tej pory grał dobrą postacią lub zaczął dopiero nią grać, gdyż ceni sobie wartości sprawiedliwości i ogólnej harmonii w tym zniszczonym społeczeństwie, nie będzie wtedy palił, rabował i robił inne brzydkie rzeczy, prawda?

Reputacja to też swego rodzaju aura, partyzanta którą widzi jedynie starzec. To dzięki niej, tej dobrej jak i złej, starzec będzie mógł decydować który niezależny bohater pomoże graczowi, a który będzie chciał ich zabić. Kto zleci im jakieś zadanie, bo będzie wierzył w ich intencje, a który odprawi z kwitkiem, bo nie da wiary, że takie chłystki znikną będą w stanie sprostać danemu zleceniu.



PRYZNAWANIE PUNKTÓW

Poniższy **system przyznawania punktów REPUTACJI** jest po to, aby Starzec miał gotowe narzędzie. Oczywiście może dodać punkty dodatnie lub ujemnie według własnego osądu. Liczby zaczynające się od przyimka (**od**) oznaczają to, że na przykład kradzież cukierka może wywołać słabsze zmiany moralne bohatera, niż kradzież z cudzego mieszkania rodzinnej pamiątki. To ile punktów przyzna Starzec i czy w ogóle to robi, w ostateczności zależy tylko i wyłącznie od niego samego. Punkty przyznawane winny być zawsze po sesji, najlepiej razem z punktami wprawy.

DOBRA		ZŁA	
700	SYN POKOJU	-700	SYN WOJNY
500	GŁOSICIEL PRAWDY	-500	NISZCZYCIEL
400	SĘDZIA	-400	KAT
300	OBROŃCA	-300	OSKARŻYCIEL
200	ORĘDOWNIK POKOJU	-200	WICHSZYCIEL
100	ROZJEMCA	-100	BUNTOWNIK
50	NEGOCJATOR	-50	SZUMOWINA



SYSTEM PRZYZNAWANIA PUNKTÓW REPUTACJI

PUNKTY DODATNIE

REPUTACJA DOBRA

Uratowanie przed śmiercią	od 30	Złapanie przestępcy	od 30
Podzielenie się żywnością	od 5	Przestrzeganie miejskiego prawa	od 10
Nie wzięcie należące się zapłaty	od 15	Współpraca z stróżami prawa	od 10
Pomoc słabszemu	od 15	Nie zabijanie, a unieszkodliwianie	od 20
Unikanie zbędnej przemocy	od 20	Szacunek dla majestatu prawa	od 10
Współpraca z drużyną	od 5		
Oddanie co nie twoje	od 10		

PUNKTY UJEMNE

REPUTACJA ZŁA

Zabicie niewinnego	od -30	Wymierzenie własnej sprawiedliwości	od -15
Zabicie bezbronnego	od -20	Łamanie miejskiego prawa	od -10
Otrucie	od -15	Kradzież	od -5
Torturowanie	od -35	Morderstwo na zlecenie	od -40
Okaleczenie	od -15	Oszustwo	od -5
Kłamstwo	od -10	Oszczerstwo	od -5
Zdrada	od -15	Zabicie stróża prawa	od -30

DODATKOWE DZIAŁANIE REPUTACJI

Bycie dobrym albo złym ma jeszcze jedną wadę i zaletę zarazem. Zdobycie konkretnej liczby reputacji negatywnej czy pozytywnej przez postać gracza, może obudzić zainteresowanie Kohorty albo i Suari! Tak! Jeżeli partyzant będzie wyróżniał się w dobrą lub złą stronę, największe strony konfliktu, mogą zainteresować się tym małym szaraczkiem. A ile trzeba mieć punktów i co się może wydarzyć, można wyczytać z poniższej tabelki. Jednak trzeba pamiętać, że ostateczną decyzję co i jak posiada Starzec.

ZAINTERESOWANIE SUARI

Okolo stu [100] punktów. Potwory i istoty Kohorty będą o wiele bardziej agresywne i zaciekle.

Okolo dwustu [200] punktów. Partyzant z taką ilością punktów będzie bardziej spokojny i opanowany. Będzie mu ciężko wpaść w gniew.

Okolo czterystu [400] punktów. Potwory i najemnicy Kohorty będą chcieli za wszelką cenę zabić takiego Partyzanta. Będą nieugięci w pościgu i zajadli w walce. Człowiek z taką ilością punktów nie będzie już w stanie robić złych uczynków.

Okolo pięciuset [500] punktów. Suari może ukazać się takiemu Partyzantowi i obdarzyć go pewnymi umiejętnościami.

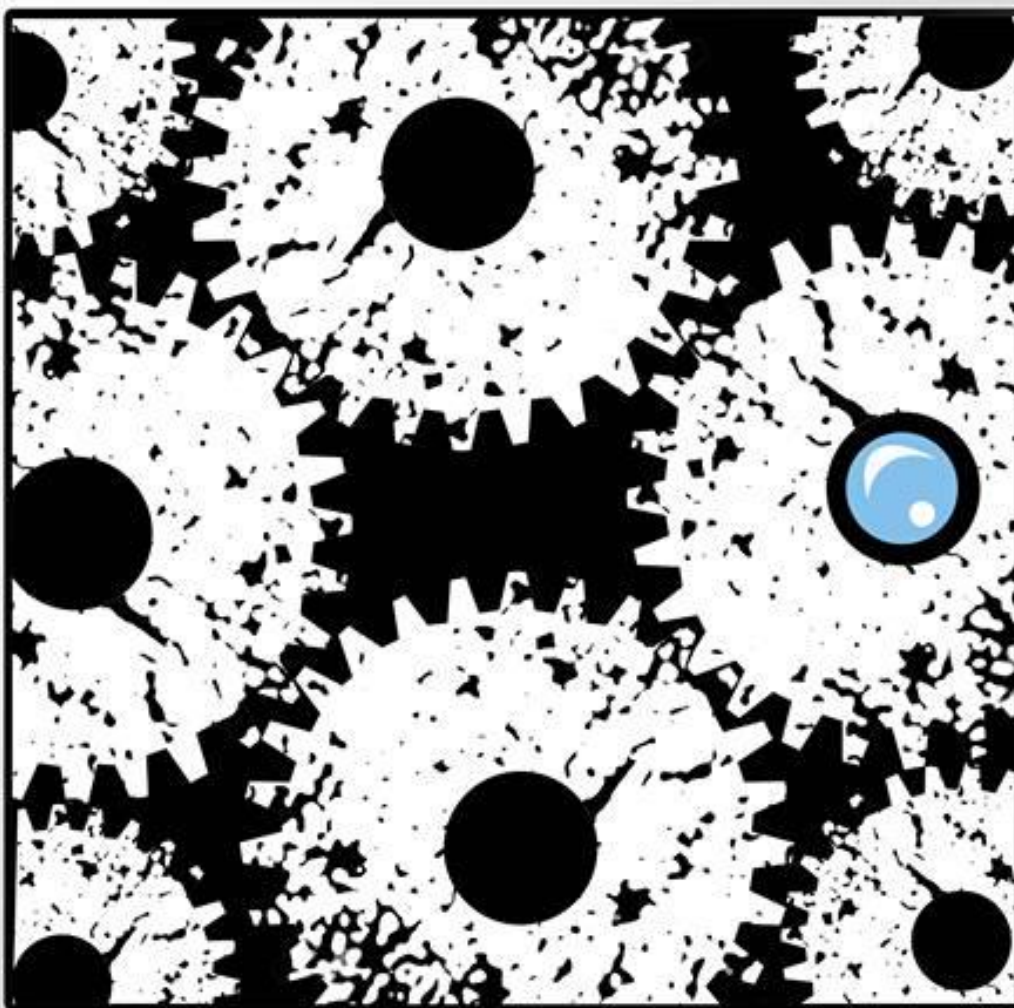
ZAINTERESOWANIE KOHORTY

Okolo 100 punktów. Potwory i istoty Kohorty będą mniej agresywne względem takiego partyzanta.

Okolo 200 punktów. Partyzant z taką ilością punktów będzie otrzymywał dziwne wizje, związane z strasznymi czynami innych ludzi, żołnierzy Kohorty. Jego reakcje mogą być częściej chaotyczne i bezmyślne. Istoty związane z Suari będą agresywne w stosunku do takiego Partyzanta.

Okolo 300 punktów. Potwory i najemnicy Kohorty nie będą atakować takiego człowieka. Jest nawet duża szansa, że będą mu przychylni. Człowiek z taką ilością punktów nie będzie już w stanie robić dobrych rzeczy.

Okolo 500 punktów. Kohorta może porwać takiego Partyzanta i umieścić go w pancerzu.



MECHANIKA



Reguły. Wszędzie są jakieś reguły czy zasady, jakimi trzeba się kierować. Tak jest i w dzisiejszych trudnych czasach. Z tym, że te reguły są pisane na bieżąco, można by rzec, że razem z lotem pocisku.



Witam w sercu Horyzontu. To tutaj kryją się najbardziej złożone, a zarazem proste mechanizmy, które pozwolą wam przemierzać dziesiątki jak nie setki przygód. Wszystko to w poszukiwaniu schronienia, sławy oraz akcji, jak i dramy. Te mechanizmy będą też czasem narzędziami, które po prostu pozwolą wam przeżyć. Więc nie tracąc czasu na zbędne ceregiele, przedstawiamy mechanikę Horyzontu!

Przy niektórych zasadach znajdziecie dopisek **[PRO]**. Oznaczał on, że ten mechanizm obejmuje partyzantów i Starców, którzy wolą bardziej wymagający i realistyczny świat. W każdym razie, w żadnych wypadku nie są to obowiązkowe zasady!

UŻYWANIE UMIEJĘTNOŚCI

Używanie umiejętności będzie związane z pewnymi bardzo prostymi działaniami. Mianowicie wszystkie statystyki, jak już wyżej zauważyliście, są podane w dziesiątkach. Więc **najważniejszą kością do gry w Horyzont będzie k100**.

Starzec przed podaniem poziomu trudności musi się zastanowić, dla kogo byłaby to rutynowa czynność. Dla ułatwienia posłużę się dzisiejszymi realiami i na przykład umiejętnością **elektryka**. Przedstawię to w czterech punktach, aby zobrazować wzrastający poziom trudności:

Punkt I. Najprostszy. Coś, co może zrobić każdy średnio rozgarnięty gimnazjalista jak się zastanowi, czyli wykręcenie i wkręcenie żarówki, to trudność, dajmy na to, wynosząca 35 pkt.

Punkt II. Normalny. Wymiana korków, podłączenie gniazdka, zaizolowanie przewodów to rzeczy, które są standardową czynnością dla kogoś, kto się tym interesuje np. człowieka z technikum elektronicznego. Więc trudność poziomu będzie wynosić 60 pkt.

Punkt III. Trudny. Zaprojektowanie układu z 20 elementami na prądzie trójfazowym to nie lada zadanie wymagające inżyniera. Czyli poziom może wynosić już ponad 110 pkt.

Punkt IV. Bardzo trudny. Wyobraźmy sobie podpinanie sieci wysokiego napięcia, w czasie gdy napięcie te idzie po przewodach, a ty siedzisz na słupie gdy pada deszcz. Poziom tego testu może wynosić nawet lekko ponad 135 pkt, a może i więcej.

CO DALEJ?

Po ustaleniu poziomu trudności, odejmij wartości cechy i umiejętności partyzanta, zaokrąglaj do pełnych dziesiątek (w górę czy w dół, zależy od Ciebie) i podaj poziom testu graczowi. Nigdy nie wahaj się powiedzieć, że mają pecha, bo nie wzięli elektryka do drużyny, więc to jest dla każdego z nich Gigantyczny problem!

POZIOMY TRUDNOŚCI

UNIWERSALNA TABELKA* OKREŚLAJĄCA IŁOŚĆ PUNKTÓW PRZYPISANYCH DO KONKRETNEGO POZIOMU TRUDNOŚCI. MOŻE BYĆ UŻYTA TEŻ DO OKREŚLENIA TRUDNOŚCI TRAFIENIA BRONIĄ ZASIEGOWĄ, BIAŁĄ...

ŁATWY	35
NORMALNY	60
PROBLEM	85
WYMAGAJĄCY PROBLEM	110
GIGANTYCZNY PROBLEM	135
CUD TYLKO RATUNKIEM	185
ZEMSTA STARCA	205

PRZYKŁAD

Następnie wyobraźmy sobie taką sytuację, że postać gracza musi wspiąć się na skałę. Starzec ustala poziom trudności z powyższej **uniwersalnej tabelki***, którą może modyfikować w zależności od różnych czynników. Na przykład takich jak padający deszcz, zmęczenie partyzanta, brak odpowiednie ekwipunku itd. Jeżeli takowe modyfikacje istnieją to dodaje je do poziomu trudności np. normalnego (75 pkt.) + 5 pkt. za padający deszcz.

Gdy starzec już to ustali, może podać poziom trudności wynoszący 80 pkt.

Wtedy gracz sprawdza ile ma wytrzymałości (**10 pkt.**) i czy ma umiejętność wspinaczkę (**5 pkt.**) sumuje to (**15 pkt.**). Potem wykonuje rzut kością k100. Na kości wypadło mu 70! Więc do tego dodaje swoje 15 i jego wynik to 85 pkt. Poziom trudności wynosił 80 pkt. więc gracz Stachu zdał test wspinaczki w deszczu o 5 pkt. i tym samym wdrapał się na górę. Ten schemat można przedstawić w krótki równaniu...

PODSUMOWANIE: TEST UMIEJĘTNOŚCI

Statystyka główna + Umiejętność + 1k100 = Wynik ma być wyższy od nałożonego testu.

UŻYWANIE UMIEJĘTNOŚCI PRZECIWSZTAWNYCH

PRZYKŁAD

Jeżeli nasz gracz Stachu będzie chciał ukryć się przed niepożądanym wzrokiem poszukujących go ludzi Rdzawej Ręki, to będzie musiał wykonać przeciwny test ukrycia. Do tego będą mu potrzebne umiejętności kamuflażu i jego statystyka percepcji, która odpowiada powyższej akcji.

Stachu dodaje sobie umiejętność do percepcji, co w jego wypadku to 0 z kamuflażu, czyli **-50 pkt. z karą za nieposiadanie żadnych punktów w testowanej umiejętności***...

... i +15 z statystyki percepcji, czyli wychodzi mu -35 pkt. Dlatego jedyne, co mu pozostaje to wykonać rzut k100. Kości się poturlały. Wypadło mu 50. W tym momencie poziom trudności dla żołnierzy ZR, aby dobrać Stacha to 15, ponieważ:

PODSUMOWANIE: TEST UMIEJĘTNOŚCI PRZECIWSZTAWNYCH

- 50 [Kamuflaż (UMIEJĘTNOŚĆ)] + 15 [Percepcja] (ATRYBUT) + 50 [Rzut K100] = 15 pkt. Poziomu trudności kamuflażu dla żołnierza Rdzawej Ręki.



SNOPS

UWAGA!

Jeżeli gracz nie ma wykupionej umiejętności, a chce ją przetestować, otrzymuje dodatkowy **ujemny** modyfikator w postaci **50 pkt.**



Dolny poziom stacji kolonialnej na TYTANIE. Tereny zniszczone po starciu z jednostkami Rdzawych i najemnych żołnierzy Kohorty. Ostatki awaryjnego źródła zasilania. Tlen na wykończeniu. Dwóch mężczyzn i brzękanie umierającej maszyneryi wentylacyjnej.

- Dobra, moja noga czy twoja?
- Prawa lepiej smakuje.
- To prawda Exi, to prawda...

ŻYWNOŚĆ I WODA [PRO]

Jeżeli razem z starcem zdecydowaliście, że będziecie grali w Horyzont na poziomie Pro. To ten temat jest dla was obowiązkowy.

W trakcie waszych przygód minie wiele godzin i dni, w których trzeba przecież będzie coś jeść i pić. Po to właśnie powstały poniższe zasady, aby dać jeszcze więcej smaczku dla graczy, którzy chcą na te kilka czy kilkanaście godzin poczuć się naprawdę jak partyzanci z krwi i kości.

Rozpoczynając prace nad sposobem rozliczania się z żywności i wody, szukałem podstawowych informacji na ten temat. Przeciętny człowiek mający zdrowy organizm jest w stanie przeżyć bez jedzenia (szacunkowo) około 25 dni. Natomiast bez wody, jakieś 3-4 dni. Dlatego opierając się na powyższych zasadach stworzyłem poniższe mechanizmy „żywności i wody”.

Każdy Partyzant będzie miał dwie statystyki **WG** i **WO**, czyli **Współczynnik Głodu** i **Współczynnik Odwodnienia**. Będą one określały ile kalorii oraz mililitrów mniej, potrzebuje dany bohater dziennie, aby nie umarł z głodu czy pragnienia. Zakładając, że **bazowo potrzebuje 2500 cal oraz 2,5 litra wody dziennie**. Oba współczynniki wylicza się następująco...

$$\mathbf{WG} = [\mathbf{WT}] + \text{Kondycja} + \text{Ewentualny Modyfikator} \times 10$$

Wynik odejmujemy od bazowej ilość kalorii, którą potrzebuje każdy organizm **[2500]**. Powstała w ten sposób liczba **określa, ile dziennie musimy zjeść kalorii, aby nie otrzymać 1 stopnia zagłodzenia. Stopnie zagłodzenia* analogicznie wzrastają co 3 dni bez pożywienia.**

PRZYKŁAD

$$\mathbf{WG} = 2500 - (20 [\mathbf{WT}]) + 15 \text{ Kondycji} + \text{brak} \times 10) = 2500 - 350 = 2150 \text{ cal.}$$

$$\mathbf{WO} = [\mathbf{WT}] + \text{Kondycja} + \text{Ewentualny Modyfikator} \times 0,01$$

Wynik odejmujemy od bazowej ilość litrów, które potrzebuje każdy organizm **[2,5]**. Powstała w ten sposób liczba **określa ile dziennie musimy wypić litrów płynu, aby nie otrzymać 1 stopnia odwodnienia*. Stopnie odwodnienia analogicznie wzrastają co 2 dni nie pobierania płynów.**

PRZYKŁAD

$$\mathbf{WG} = 2,5 - (20 [\mathbf{WT}] + 15 \text{ Kondycji} + \text{brak} \times 0,01) = 2,5 - 0,35 = 2,15 \text{ litra.}$$

STOPNIE ZAGŁODZENIE*

ODWODNIENIE*

	STOPNIE ZAGŁODZENIE*	ODWODNIENIE*
I	Oslabienie, zmęczenie, biegunka <i>Obniżenie umiejętności o 25 pkt.</i>	Brak śliny, głęboki kolor i intensywny zapach moczu <i>Obniżenie Cechy CH o 5 punktów</i>
	Drażliwość, podejmowanie złych decyzji, brak odporności <i>Obniżenie współczynnika Odwagi o 50 Obniżenie P.B. o 25</i>	Suchość w ustach, suche i zapadnięte oczy, szybkie bicie serca <i>Obniżenie Cech CH i WT o 5 punktów ,</i>
II	Halucynacje, drgawki <i>Obniżenie Cech ZR, PE o 10 Punktów</i>	Brak moczu, letarg <i>Obniżenie wartości umiejętności o 50 Obniżenie P.B. o 25 pkt.</i>
	Skurcze mięśni, nieregularne bicie serca <i>Obniżenie na stałe wszystkich wcześniejszych zmian.</i>	Drażliwość, wymioty i biegunka <i>Obniżenie Cechy ZR o 10 punktów</i>
III		
IV		
V	Zgon	Zgon



CHOROBY UŻYTKOWE T.E. I PROI

No to teraz słuchajcie bardzo uważnie! Poniżej otrzymujecie podstawową wiedzę na temat chorób lub różnych dolegliwości, jakie mogą pojawić się w czasie waszych wędrówek czy walk z wrogiem. Tylko pamiętajcie, żeby nic nie brać do siebie! To, że prawdopodobnie jesteście na coś chorzy to norma! Podobno nawet w naszej rzeczywistości nie ma ludzi zdrowych.

CHOROBY UŻYTKOWE T.E.

Używasz Tarczy Energetycznej i uważasz, że wszystko jest ok?! Nie, nic nie jest ok! Tarcza, aby chronić Twoje dupsko używa pola elektromagnetycznego, które dopasowuje swoją objętość do wagi, wzrostu i innych cech użytkownika i w tym momencie pojawiają się schody. Otóż wewnętrzna część pola ma negatywne skutki dla użytkownika, dlaczego? Bo to cholera pole elektromagnetyczne i jajogłowi nie zdążyli wymyślić, bo wybuchła wojna, jak ograniczyć jego negatywne skutki dla użytkownika!

Dlatego po każdej sesji, każdy użytkownik T.E. musi rzucić na **SW** czyli **Szanse Wystąpienia** konkretnych skutków przypisanych do konkretnej klasy tarczy energetycznej.

PRZYKŁAD

*T.E. klasy IV ma 15pkt. **SW** na wystąpienie "Zaburzeń snu i regeneracji organizmu." Partyzant bierze kostuchę k100 do ręki i jeżeli nie ma żadnych modyfikatorów ujemnych, czy dodatnich, rzuca:*

Jeżeli wyrzuci więcej niż 15 to nic się nie dzieje, ale jeżeli wyrzuci mniej niż 15 to zaczyna chorować.

LECZENIE SKUTKÓW UBOCZNYCH T.E.

Każdą z chorób wywołanych przez T.E. można wyleczyć wizytą u dowolnego konowala, oczywiście za odpowiednią opłatą. Cena takiego zabiegu wzrasta wraz z **Klasą tarczy (KI)**, którą nosi Partyzant. Zabieg może polegać albo na podaniu zastrzyku zawierającego pewne przeciwciała mobilizujące organizm do zwiększenia wysiłku usunięcia cząsteczek promieniowania, lub na wkroczeniu do maszyny neutralizującej szkodliwe efekty fal wytwarzanych w T.E.

Przykładowe ceny zabiegów:

Zastrzyk **ELEMAG.doc7**, **KI. T.E. IV** Koszt. 75 BT.
Dostępność: Średnia

Zastrzyk **ELEMAG.doc8**, **KI. T.E. III** Koszt. 130 BT.
Dostępność: Niska

Neutralizator SEF, **KI., T.E. IV** Koszt. 35 BT
Dostępność.: Niska

EFEKTY CHOROÓB UŻYTKOWYCH T.E.

Poniżej znajduje się opis efektów, jakie wywołują konkretne dolegliwości związane z T.E. Efekty oczywiście się sumują, jeżeli dana klasa T.E. posiada więcej możliwości chorobotwórczych.

OSŁABIENIE OGÓLNE

- Obniżenie **P.B.** o 50 pkt.
- Obniżenie Cechy **WT** o 5 punktów

OSPALOŚĆ I SZYBKIE ZMĘCZENIE

- Obniżenie Cechy **PE** o 5 punktów
- Obniżenie Cechy **WT** o 5 punktów

DRAŻLIWOŚĆ NERWOWA I BÓLE GŁOWY

- Obniżenie Cechy **ZR** o 5 punktów
- Obniżenie Cechy **IN** o 5 punktów

ZABURZENIE SNU I REGENERACJI ORGANIZMU

- Zmniejszone naturalne odzyskiwanie współczynnika P.B. do 1 punktu na 2 godziny
- Obniżenie cech **PE**, **ZR** i **IN** o 5 pkt. na 2 godziny po pobudce z jakiegokolwiek drzemki



SNOPS

UWAGA!

Usunięcie dolegliwości nie powoduje zapobiegania nawrotu skutków przez użytkownika. Jeżeli użytkownik nadal będzie używał T.E. to nadal będzie musiał wykonywać rzuty na skutki, co sesje.





TOKSYNY I PROMIENIOWANIE [PRO]

Substancje poniżej to najczęściej występujące gazy oraz najbardziej „popularne” efekty promieniowania. Zdziwiony? A co Ty myślałeś, że co? Że życie jest takie piękne i pachnące, bez niebezpiecznych gazów i zabójczego promieniowania? Że tylko kule, głód i pragnienie może zabić? O nie! Najgroźniejszy zabójca to ten, którego nie widać, a czasem nawet i nie czuć.

GAZ TRUJĄCY INEX

EFEKT DODATKOWY: -25 pkt do testów na wzrok (czas działania k10 minut)

EFEKT STAŁY: -25 pkt do wszystkich testów.

ODTRUTKA: FreunolanBODY. **OBJAWY:** Obfite łzawienie oczu, gorączka, łamanie w kościach, obfity pot.

MECHANIKA DZIAŁANIA: Czy partyzant od razu zacznie się truć? Nie, jeżeli jego organizm zda **test trudności WYMAGAJĄCY PROBLEM** (110pkt) na Atrybut **[WT] Wytrzymałość**. To będzie oznaczało, że dany osobnik to twardziel i przez następną chwilę (decyzja Starca, kiedy ma powtórzyć test zatrucia o ile do tego czasu nie wyjdzie z strefy zatrucia.) będzie mógł swobodnie oddychać.

GAZ DUSZĄCY B.O.A.

EFEKT DODATKOWY: Obniżenie **[WT] [SI] [ZR]** o 10 pkt. (k10 minut).

EFEKT STAŁY: Brak.

ODTRUTKA: Brak. **OBJAWY:** Drapanie w gardle, ucisk w płucach, brak swobodnego oddychania

MECHANIKA DZIAŁANIA: Jeżeli postać zda **test trudności WYMAGAJĄCY PROBLEM** (110pkt) na Atrybut **[WT] Wytrzymałość** gaz nie będzie wpływał na partyzanta w żaden sposób, o ile ten jak najszybciej opuści obszar działania substancji. Gaz nie jest śmiertelny. Chyba, że partyzant będzie pod wpływem gazu dłużej niż 10 minut.

GAZ HALU-COMBAT IH-CI

EFEKT DODATKOWY: Przez 1k10 rund partyzant zatruty H-C atakuje najbliższą jemu osobę. Będzie atakował puki jej nie zabije, lub działanie gazu ustanie.

EFEKT STAŁY: Brak.

ODTRUTKA: Brak. **OBJAWY:** Poszerzone źrenice, nadmiar wydzieliny z ust (piana), ciągły wrzask lub rzuk.

MECHANIKA DZIAŁANIA: Jeżeli postać zda **test trudności WYMAGAJĄCY PROBLEM** (110pkt) na Atrybut **[WT] Wytrzymałość** gaz nie będzie wpływał na partyzanta w żaden sposób, o ile ten jak najszybciej opuści obszar działania substancji.

PROMIENIOWANIE JĄDROWE

EFEKT DODATKOWY: Brak.

EFEKT STAŁY: Obniżenie P.B. o 50 pkt., -25 pkt do wszystkich testów.

ODTRUTKA: RAD-Done veFIX **OBJAWY:** Gorączka, odpadanie owłosienia, uzębienia i skóry płatami, plucie krwią.

MECHANIKA DZIAŁANIA: Jeżeli partyzant zda **test trudności CUD TYLKO RATUNKIEM** (185pkt) na Atrybut **[WT] Wytrzymałość**. To będzie oznaczało, że to nadczłowiek i przez kolejne sekundy może wyjść ze strefy promieniowania bez szwanku. Ma na to k100 sekund, jeżeli do tego czasu nie wyjdzie, musi powtórzyć rzut.



Nagami Nokosumo

Notatka Medyczna nr.231 "Przyczyny śmierci uzależnionych Neurologicznie"

Moi koledzy mówią, że to prosta sprawa. Śmierć przez zagłodzenie, śmierć przez brak nawodnienia organizmu, śmierć przez zastrzelenie, przez osobę niebędącą częścią wirtualnej rzeczywistości. Ale ja uważam, że najczęstszą przyczyną są skutki uboczne działania pola elektromagnetycznego T.E. Które wzmacnia swoje działanie w momencie wgrania dowolnego narkotyku neurologicznego. Neuroman, tak nazwałem uzależnionych od tego narkotyku, po prostu umiera z nałożenia się masy efektów ubocznych korzystania z T.E.



WALKA

Walka tak jak w życiu rzeczywistym jest zlepkiem akcji, które dzieją się niekiedy w ułamkach sekund. Dlatego szybkie i umiejętne podejmowanie decyzji w czasie strzelaniny jest cholernie istotne! Pamiętać też trzeba, że nie wystarczy umieć strzelać. Trzeba też wiedzieć, kiedy warto, a kiedy nie, rozpocząć potyczkę.

Walka w Ho to sekundy rozstrzygające losy partyzantów jak i ich wrogów. Dlatego też uprościliśmy walkę do minimum. Tak, aby było szybko i przejrzyste. Poniżej znajdziecie podstawowe akcje, które można wykonać w czasie walki.

Trzeba tutaj nadmienić, iż każda postać na początku posiada tylko jedną akcję, którą w każdej rundzie będzie mogła wykonać zgodnie z swoim planem. Z biegiem poziomów, ilość takich akcji może się zwiększyć.

W czasie jednej akcji gracz może wykonać następujące czynności:

1. Wystrzelić pojedynczy nabój lub rzucić granatem.
2. Wystrzelić serie naboju (ilość max. jest określona dla każdej broni z osobna w karcie opisu broni).
3. Zadać cios bronią ręczną lub w czasie walki bez broni.
5. Użyć dowolnego przedmiotu/umiejętności.
6. Przeładować broń (chyba, że zasady specjalne broni mówią inaczej).
7. Przebiec dystans (zasięg partyzanta określona w ostatnim rozdziale "Dodatkowe zasady").
8. Wycelować. Czyli zużyć swoją rundę na wykonanie celniejszego strzału w następnej. Poziom testu na trafienie zmniejsza się o **20 pkt.**

ROZPOCZĘCIE

Dajmy na to, że partyzanci napotkali wroga czającego się wśród starych sosen i iglaków. Obie bandy właśnie się zauważyły, w powietrzu słychać odgłos odbezpieczanej broni i przeładowania.

Aby sprawdzić, kto teraz strzeli pierwszy, należy określić **INICJATYWĘ** każdego żołnierza biorącego udział w tej potyczce. Inicjatywa jest to szybkość reakcji graczy lub npc na zbliżające się zagrożenie.

Niestety ten współczynnik nie liczy się **podczas zasadzki**. Jeżeli partyzanci nie wykryją nieprzyjaciela wcześniej, zostają po prostu "z automatu" zaatakowani i dostają -50 pkt. do wszystkich testów podczas ich pierwszej rundy. To samo tyczy się zaskoczonych NPC.

INICJATYWĘ OKREŚLA SIĘ POPRZEC DODANIE DO NIEJ RZUT KOŚCIĄ K10!

Zaczyna ten, kto ma największy wynik, reszta zaś analogicznie według wysokości ich rzutów. Na końcu jest ten, kto miał jej najmniej. Jeżeli pojawiły się takie same dwa wyniki lub więcej, co rundę między tymi postaciami będzie wykonywany **dorzut k10**, który będzie ustalał kolejność między nimi.

WYMIANA OGNI

Kilku partyzantów ma większą inicjatywę niż kilku wrogich żołnierzy, ale nie wszyscy. Rozpoczyna się rozpierducha. Jeden z partyzantów przymierza się do strzału w wroga. Dlatego trzeba podać mu **POZIOM TRUDNOŚCI NA TRAFIENIE** przeciwnika, a o to jak się go wylicza:

MODYFIKATORY TABELKA 1.1 + TABELKA 1.2 + INNE = POZIOM TRUDNOŚCI NA TRAFIENIE.

Gdy zostanie określona odległość przeciwnika (tabela **1.1**), na jaki strzelać będzie bohater do wroga, trzeba też sprawdzić resztę możliwych modyfikatorów, które mogą utrudnić trafienie. Do tego służy tabela **1.2**. (str.89)

WYMIANA OGNI, CIĄG DALSZY

Gracz usłyszał poziom trudności jaki ma przerzucić, aby trafić nieprzyjaciela. Wziął do ręki kostuchy i szykuje się, aby wykonać **RZUT NA TRAFIENIE**. Aby go wykonać musi podsumować swoje następujące współczynniki:

ATRYBUT (OD BROŃ) + UMIEJĘTNOŚĆ (OD BRONI) + MOD. RODZAJU OGNI + 1K100

= Wynik, który ma być wyższy od nałożonego poziomu trudności przez MG.

Określenie **Atrybut (od broni)** odnosi się do wypisanego atrybutu używanego na przykład do strzelania z broni lekkiej, czy z ręczności.

UMIEJĘTNOŚĆ (od broni) określa umiejętność powiązaną z aktualnie używaną przez partyzanta bronią. DA9 to pistolet, którego obsługa podchodzi pod umiejętność Broń Lekka.


TABELKA 1.1 ODLEGŁOŚCI

Poziom Trudności	Broń Lekka	Broń Wsparcia	Broń Ciężka
+30	Do 10m.	Do 30 m.	Do 20 m.
+50	Do 20m.	Do 60 m.	Do 40 m.
+70	Do 40 m.	Do 90 m.	Do 60 m.
+90	Do 60 m.	Do 150 m.	Do 80 m.
+110	Do 90 m.	Do 200 m.	Do 100 m.
+120	Do 100 m.	Do 300 m.	Do 150 m.
+130		Do 550~1000* m.	Do 200 m.

*do tysiąca metrów zaliczają się tylko karabiny snajperskie/wyborowe

TABELKA 1.2 INNE

Bieg, Szybki bieg, Sprint	+5, +15, +25
Pozycja prosta, kucanie, leżenie	+10, +20, +30
Ostona pełna, półpełna, cząstkowa	+30, +15, +5
Głowa, ręce, nogi, wrażliwe miejsca	+30, +25, +20, +40
Deszcz, mgła, oślepiające słońce, burza piaskowa, noc.	+5, +15, +5, +20, +30
Zmęczenie, obciążenie, strach	+5*/+30, +10*/+30, +5*/+30
Złamana kończyna, odstrzelona	+25, +45
Lekka rana, średnia rana, ciężka rana**	+15,+30,+60

* / oznacza przedział, w którym mieszczą się testy, czym np. większy deszcz tym większy procent MG określa.** Lekka rana, Próg Bólu na poziomie 80%. Średnia rana, poziom PB na 50%. Ciężka rana, poziom poniżej PB 30%.


SNOPS
UWAGA!

Kość k10 z rzuconej k100 określa dokładne umiejscowienie trafienia. Daje to dodatkowe możliwości opisowe/fabularne oraz Starzec może określić lepiej rodzaj uszkodzeń przeciwnika lub obiektu.

TABELKA 1.3 DOKŁADNE UMIEJSCOWIENIE

Głowa/Jednostka Centralna**	1
Tułów/ Korpuz maszyny, środek	2-5
Ręce/ Macki, Chwytyki	6 Lewa-7 Prawa
Nogi/ Gąsienicę, koła,	8 Lewa-9 Prawa
Wrażliwe miejsca*/Sensor, czujnik, receptory, jaja, szyja, nadajnik itd.	10

STRZAŁ Z SERII

Partyzant rzuca na każdy pocisk z osobna, mając zdać za każdym razem ten sam poziom trudności trafienia z ujemnym modyfikatorem **-25 pkt.**

PRZYKŁAD

Jacek strzela serią (3naboje) w rabusia. Test trafienia to >85. Jacek rzuca na trafienie. Po dodaniu wszystkich współczynników wychodzi mu 90, czyli pierwszy pocisk trafił. Następnie wykonuje znów ten sam rzut, na taki sam poziom trudności. Niestety, tym razem wypadło mu 52, więc tym razem pudłuje. Trzeci strzał i trzeci rzut okazuje się celny, bo wypadło mu 95. Rabuś tańczy w rytm ołowianej muzyki.

SNOPS
UWAGA!

W czasie serii można wybrać dowolną ilość celi. Jednak muszą one stać w maksymalnej odległości 2 metrów od siebie. Każdy przeskok na następny cel dostaje dodatkowe utrudnienie do trafienia w postaci **-10 pkt.**





PANIKA

Niestety, partyzant gracza nie trafił! Pocisk przeleciał koło głowy nieprzyjaciela. Jednak był tak blisko, że Starzec uznał, iż musi sprawdzić, czy ten, aby nie **spanikuje**. Do tego użyje współczynnika **ODWAGI**, który odpowiada za postawę Partyzanta oraz bohaterów niezależnych w sytuacjach skrajnych, stresogennych.

Starzec określa poziom, będzie to **PROBLEM** (85 pkt.) Następnie do współczynnika **ODWAGI** postaci niezależnej **dodaje wynik rzutu k100**. Jeżeli końcowy wynik jest większy od narzuconego testu, to wrogi żołnierz mężnie przezwycięża strach i walczy dalej.

WALKA W ZWARIU

Nieopodal, w tym samym momencie, wywiązała się walka w zwariu. Partyzant został zaatakowany przez wroga, nożem. Aby prowadzić tego typu walkę bronią białą [**BB**] lub walkę wręcz [**WW**] należy wpierv ustalić współczynnik **REFLEKS**, który jest głównym współczynnikiem w walce w zwariu.

Zręczność [ZR] + Percepcja [PE] + Ewentualne modyfikatory = REFLEKS

Następnie, zależnie od tego, kto miał wyższą inicjatywę, ustala się poziom trafienia przeciwnika. W tym przypadku wrogi żołnierz, mając większą inicjatywę, próbuje trafić Partyzanta. Aby to zrobić Starzec musi ustalić **POZIOM TRUDOŚCI NA TRAFIENIE**. Ustala się go następująco:

REFLEKS przeciwnika + dodatkowe modyfikatory + k100 = poziom trudności

Dobrze. Teraz, gdy starzec ustalił poziom trudności trafienia partyzanta, Nieprzyjaciel może spróbować trafić postać gracza poprzez wykonanie **RZUTU NA TRAFIENIE**. Wylicza się go w następujący sposób:

[SI] + WW albo BB + dodatkowe modyfikatory + 1k100 = Wynik, który ma być wyższy od nałożonego poziomu trudności przez Starca.

PAROWANIE/UNIK (PRO)

Unikać i parować może każdy, lecz deklarację takiej akcji mówi się przed rzutem na trafienie przeciwnika. Gdy gracz uniknie lub sparuje atak, przy następnym uderzeniu będzie mógł zastosować zasadę **kontrataku** i dodać modyfikator +10 do trafienia. Jeżeli natomiast zadeklaruje unik lub parowanie i nie uda mu się uniknąć ciosu. Przeciwnik w następnej turze będzie mógł wykorzystać zasadę **cios za ciosem** i dostanie dodatkowe +10 do trafienia.

TEST NA UNIK: [ZR] + WW + ewentualne mod.

TEST NA PAROWANIE: [SI] + BB + ewentualne mod.

OBRAŻENIA W WALCE, DŁONIE

Obrażenia gołymi rękoma zadaje się rzucając **k10** i dodając do tego **współczynnik SIŁA**. Tego typu obrażenia całkowicie omijają T.E. Chyba, że specyfikacja danej tarczy energetycznej mówi inaczej.

Obrażenia krytyczne zaczynają wchodzić w nieprzyjaciela **przy wyrzuceniu** dziesiątki na kości k10 w czasie pierwszego rzutu na zwyczajne obrażenia. W tym momencie powtarzamy rzut kością. Jeżeli wypadnie każda cyfra prócz dziesiątki, obrażenia zadane w ten sposób sumują się. Jeżeli wypadnie ponownie dziesiątka, to nie dość, że obrażenia znów się sumują, to jeszcze wykonujemy dodatkowy rzut i patrzymy na jego efekty z poniższej tabelki.

1-2	Jednak nic dodatkowego się nie wydarzyło.
3-4	Ofiara otrzymała bardzo mocny cios, który wytrącił ją z równowagi. Dlatego traci następną rundę.
5-6	Ofiara otrzymała tak silny cios, że padła na ziemię i traci dodatkowo dwie następne rundy. (+40 pkt. do trafienia)
7-8	Ofiara otrzymała tak silne pierdolnięcie, że jak ścięte drzewo, pada nieprzytomna na glebę, szorując ryjem po ziemi. (+80 pkt. do trafienia)
9-0	Twój cios był tak nieprawdopodobnie precyzyjny i silny, że zabiłeś swego przeciwnika. Nawet trudno opisać co się stało. To była chwila, jest chłop i nie ma chłopca.

OBRAŻENIA W WALECE, BROŃ BIAŁA

Obrażenia bronią białą zadaje się rzucając **k10** i dodając do tego **obrażenia od broni (P.B.)** Tego typu obrażenia całkowicie omijają T.E. Chyba, że specyfikacja danej tarczy energetycznej mówi inaczej.

Nazwa	Zasięg	Obrażenia
Kastet	Kontakt bezpośredni	5pkt. Próg Bólu
Kij	Kontakt bezpośredni	7pkt. P.B.

Obrażenia krytyczne zaczynają wchodzić w nieprzyjaciela **przy wyrzuceniu** dziesiątki na kości k10 w czasie pierwszego rzutu na zwyczajne obrażenia. W tym momencie powtarzamy rzut kością i zerkamy na efekt uderzenia z poniższej tabelki.

1-5	To było mistrzowskie uderzenie, które zadało dodatkowe 20 P.B.
6-9	Te potężne uderzenie pozbawiło ofiarę kończyny. Rzut k10 na tabelkę 1.3 . Ten nieszczęśnik ma teraz -50 punktów do wszystkich testów i zaraz się pewnie wykrwawi (1k10 rund)
0	Twoje uderzenie bronią było śmiertelne, krwawe i bardzo widowiskowe.

BROŃ PALNA: OBRAŻENIA I PRZEBICIE T.E.

Nam sam koniec trzeba wyjaśnić, na czym polegają obrażenia i określić ich specyfikacje, dlatego walczących w lesie już zostawiamy i przejdziemy od razu do tego tematu.

Po udanym trafieniu w gracza lub przeciwnika **rzucamy kością k100**. Są to obrażenia od aktualnej broni, do których dodajemy punkty przebicia T.E. oznaczone przy broni, jako np. **15 T.E.**

Nazwa Broni	Obrażenia P/S
DA9	<u>15pkt. T.E.</u> 25pkt. P.B.



Nazwa Broni	Obrażenia P/S
DA9	15pkt. T.E. <u>25pkt. P.B.</u>



PRZYKŁAD

Przyjmijmy, że ofiara ma 50pkt. energii w Tarczy Energetycznej. Gracz turla k100 strzelając z broni palnej i wyrzuca 70. Do tego dodaje modyfikatory z używanej broni, czy amunicji lub odejmuje punkty odporności Tarczy Energetycznej na dany rodzaj giwery. przeciwnika. Oczywiście każdy typ tarczy energetycznej ma mniejszą lub większą odporność na dany rodzaj broni. I na przykład ofiara miała T.E. klasy IV, która broni 15pkt. obrażeń od lekkich giwer, a koleś strzelał właśnie z lekkiej. Więc w T.E. nie wchodzi 70pkt. ale 55pkt. No dobrze, to, co w takim wypadku dzieje się dalej? Otóż cała tarcza schodzi do zera, pozostawiają po sobie tylko spalone obwody. Lecz co dalej z pozostałymi **5 pkt.**? Nic prostszego! Ofiara przyjmuje prosto na klatę 5 pkt. do **Progu Bólu**.

WAŻNE! Trzeba pamiętać, że powyższy przykład tyczy się też gdy ofiara nie posiada Tarczy. Tylko wtedy nie dodaje się obrażeń T.E. a P.B. i ofiara zginie, jeżeli zjedzie do zera !

TABELKA 1.4 EFEKTY OBRAŻEŃ PROGU BÓLU

100-50 pkt.	Standardowe obrażenia, które ciało jest w stanie znieść bez negatywnych efektów. Są to obrażenia, które można wyleczyć nawet w czasie walki, za pomocą pierwszej pomocy lub innych chemikaliów.
49-35 pkt.	Bohater odczuwa postrzał, jako nieprzyjemny ból. -20% do wszystkich czynności
34-25 pkt.	Bohater jest ciężko ranny i ledwo stoi na nogach, jednak jest jeszcze w stanie poruszać się, oraz wykonywać podstawowe czynności. -45% do wszystkich czynności.
24-10 pkt.	Bohater pada na ziemię z powodu olbrzymiego bólu który przeszywa jego ciało. Traci krew i trudno jest mu zapanować nad czymkolwiek. Wszelkie akcje mają 70% trudności.
9-2 pkt.	Bohater mdleje z powodu znacznej utraty krwi. Jedynie szybka pomoc medyczna może mu pomóc.
1 - 0 pkt.	Bohater dostał takie obrażenia, że nic już mu nie pomoże.*

*Naturalna regeneracja **Progu Bólu** patrz str.273.

OBRAŻENIA KRYTYCZNE

Wpakowanie w delikwenta obrażeń krytycznych następuje, gdy gracz przy rzucie na trafienie, wyrzuci na k100 dwie takie same cyfry np. **77, 22, 33**. Wtedy rzuca jeszcze raz. Jeżeli znów wypadną takie same cyfry jak np. 44, 55 itd. To nieszczęśnikowi dzieją się straszliwe rzeczy i automatycznie pada martwy. Jak sprawdzić, co nieszczęśnikowi odpadło, wybuchło lub urwało? Nic prostszego! W czasie rzutu na trafienie kość k10 określa też miejsce owego trafienia. Tabela z wytycznymi (**Tabela 1.3**) znajduje się na stronie 89. Jednak co będzie, jeżeli za drugim razem nie wyrzuci identycznych cyfr? Atakujący dostaje jedynie bonus do obrażeń wynoszący **50 pkt.**





MAGAZYN



Lubię kuźwa takie miejsca, bo wiem, że
jest w nich nie tylko alkohol, ale różne
inne fajne rzeczy!

SYSTEM PŁATNICZY

Pieniądze, jako główny środek płatniczy przestały istnieć. Dlatego często można znaleźć walające się po ziemi dolary, euro lub inne waluty. Jednak ludzkość szybko znalazła środek zastępczy. Wirtualna waluta **Buy-TEK [BT]** (czyt. Bajtek). Prawdą jest, że powstała ona jeszcze przed wojną z Kohortą, ale dopiero po niej, zajęła należyte pierwsze miejsce na liście środków płatniczych dla wszystkich ludzi jak na Ziemi, tak i na koloniach.

Wcześniej generowane przez komputery stacjonarne BT stały się prostym sposobem na utrzymanie, jako takiej ekonomii i sposobem płatniczym dla wszystkich. Mimo, że wiele syndykatów jest z pozostałymi w stanie cichej wojny, to jednak ujednolicenie waluty do Buy-TEK'a było zaakceptowane przez wszystkie strony. Sama nazwa Buy-TEK jest odmieniana na wiele różnych sposobów, więc przyzwyczajanie się do jednego określenia nie do końca jest dobrym ruchem.

Aby używać BT trzeba posiadać specjalną kartę magnetyczną na której są rozliczane i zapisywane wszystkie transakcje. Takie karty nie są przypisywane do właścicieli. Wszystko dlatego, iż ilość zgonów na metr kwadratowy ludzi jest olbrzymia. Taki układ sprawy daje możliwość wykorzystania przez kogoś innego karty z BT, która została właśnie znaleziona przy, na przykład, upieczonych zwłokach byłego posiadacza. W ten sposób syndykaty mają możliwość stałego kontrolowania ilości BT na "rynku" bez potrzeby jej uzupełniania.

Aby zdobyć taką kartę wystarczy zgłosić się do punktu rekrutacyjnego jakiegokolwiek syndykatu lub do którejś z ich siedzib. Tam, za przysłowiowy grosz, interesant otrzymuje na własność kartę **Buy-TEK**. Oczywiście przelewanie środków z kart znalezionych jest możliwe w punktach posiadających specjalne pulpity transakcyjne. Chyba, że posiadacz BT ma tarczę energetyczną z modyfikacją przelewania funduszy z karty na kartę. W tym momencie, gdy ta pierwsza możliwość przelewu kosztuje zainteresowane 5 procent kwoty przelewanej, to ta druga jest całkowicie za darmo.

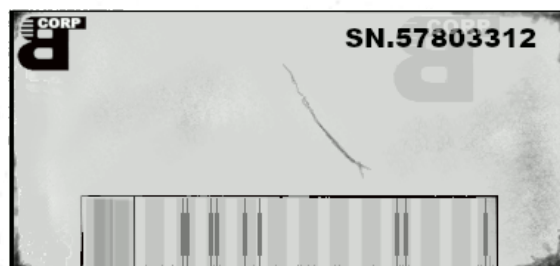
Jeżeli chodzi o sprawdzanie ilości BT na kartach, jest to możliwe dzięki zainstalowanemu, w większości egzemplarzach tarcz energetycznych, czytnikowi danych. Dzięki tej metodzie można też odczytać elektronicznie zapisane dokumenty, na przykład należące do Rzeczpospolitej Narodów dowody tożsamości.

Wizualizacja danych osobowych lub ilości BT pojawia się przed użytkownikiem dzięki wykorzystaniu pola elektromagnetycznego jego T.E



CIEKAWOSTKA: Podobno dla dobra ludzkość syndykaty stworzyły wspólną komórkę bankową kontrolującą przepływ BT. Rzekomo, w tej komórce znajduje się po dwóch ludzi z każdego syndykatów obecnego na rynku. Tymi ludźmi mają być bankier/analitik i jeden wysokiej klasy programista. Czy to jest prawda? Być może.

Oczywiście oprócz spopularyzowanych BT są jeszcze inne sposoby kupna lub sprzedaży. Mowa tutaj o handlu wymiennym. Ludzie, którzy nie posiadają kart Buy-TEK'a mogą wymieniać się towarami, których ceny są określone umownie, właśnie przez wartości BT.



- Proszę Pani! Karty Buy-TEK nie mają wyglądać ładnie. Mają być bezpieczne, podręczne i niezawodne. Zaznaczam, że są tak wytrzymałe, iż prawdopodobnie jedną kartę będą mogły używać nawet dwa pokolenia jednej rodziny! No i są bardzo mocno ECO!



SNOPS

UWAGA!



Oprócz **Ekwipunku na start** (strona dalej) każdy gracz otrzymuje **150 BT**, które może zachować na swojej karcie Buy-Tek lub wydać w magazynach. Może też podążać za zasadą "Nie bądź szuja i daj koledze obok" i dać koledze obok.

EKWIPUNEK NA START

„ Każdy przecież od czegoś musi zacząć, prawda? Moja JA nie dałaby Tobie niczego, ale nie ja tutaj rządę tylko szef, a on wyraźnie powiedział, że trzeba coś Ci dać na start. Więc proszę bardzo! Aha, przypomnij sobie tylko, w którym kierunku uderzasz i dobierz sobie początkowe fanty.”

Każdy na start otrzymuje **150 BT**, a do tego:

KIERUNEK „WOJSKOWY”

15% zniżki na broń i pancerze, nóż (**0,25kg**) lub kastet (**0,2kg**), lornetka (**0,1kg**), koc (**0,5kg**), ciepłe ubranie (**2,0kg**), solidne buty (**0,5kg**), żelazne racje na trzy dni (**6kg**), 5 litrów wody (**5kg**), zapalniczka oraz lina (**5m/2kg**).

KIERUNEK „SPECJALISTA”

30% zniżki na narzędzia i urządzenia specjalistyczne, nóż (**0,25kg**), koc (**0,5kg**), ciepłe ubranie (**2,0kg**), solidne buty (**0,5kg**), żelazne racje na trzy dni (**6kg**), 5 litrów wody (**5kg**), zapalniczka oraz lina (**5m/2kg**).

KIERUNEK „PODRÓŻNIK”

10% zniżki na wszystko, lornetka (**0,1kg**), koc (**0,5kg**), ciepłe ubranie (**2,0kg**), solidne buty (**0,5kg**), żelazne racje na trzy dni (**6kg**), 5 litrów wody (**5kg**), zapalniczka oraz lina (**5m/2kg**).

PANCERZE

Mimo, że społeczeństwo przyzwyczało się i zaakceptowało Tarcze Energetyczne, które stały się tak pospolitym narzędziem jak zegarki, to pancerze i zbroje nie zostały zapomniane. Owszem, co zamożniejszych, stać na T.E. klasy pierwszej, które zastępują jakąkolwiek blachę na sobie, ale osób o takim zasobie pieniędzy nie jest za wiele. Dlatego dobry pancerz w tych czasach nie jest zły.

DZIAŁANIE

Jak działa pancerz w Ho? Otóż nałożony pancerz powiększa Twój standardowy **Próg Bólu (P.B.) o wartość swojej obrony**. Tak więc każdy gracz zaczynający z setką Progu Bólu, mając na sobie Skórzaną kurtkę, powiększa go o 20pkt. Jeżeli gracz oberwie dajmy na to z kałacha za 50pkt. a przez T.E. przejdzie jedynie 30pkt. to skórzana kurtka przyjmie na siebie jedynie wartość swojej wytrzymałości, czyli 20pkt. W ten o to sposób gracz otrzymuje na **P.B.** 10pkt obrażeń, a kurtka jest do naprawy. **Pamiętaj, że pancerz może być albo sprawny, albo zepsuty**. Sprawny jest wtedy, gdy obrażenia nie zniósł całej jego obrony (Skórzana Kurtka ma OBRONY 20pkt.), a zepsuty, gdy obrażenia były większe niż jego wartość obronna.

ZASADY SPECJALNE I NAPRAWA

Te punkty określają dodatkowe modyfikacje ujemne lub dodatnie dla testów na wymienione umiejętności i ewentualne inne modyfikacje wpływające na postać gracza, które posiada dany rodzaj pancerza, oraz określają umiejętność jak również poziom trudności, który należy wykonać, aby taki pancerz naprawić.



- Zdajesz sobie sprawę, że właśnie w tym momencie masz na sobie około 1000 bajtów w najnowszej technologii ochronnej?
- Tak
- Co czujesz?
- No ten, że jestem niezniszczalny!
- Odnotować: Wartość sprzętu podnosi morale żołnierza.

SKÓRZANA KURTA



ZASADY SPECJALNE: Brak
NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu: ŁATWY
MATERIAŁY: Utwardzone kawałki skóry

Kurtka wykonana z kilku warstw skóry zwierzęcej lub skóry upranej w chemicznych związkach utwardzających. Nie zależnie od sposobu wykonania jest wygodna i łatwa do modyfikowania w dodatkowe elementy.

MODYFIKOWANA SKÓRZANA KURTA



ZASADY SPECJALNE: Brak
NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu: ŁATWY
MATERIAŁY: Utwardzone kawałki skóry, kawałki blachy lub innego metalu

Podstawą tego pancerza jest Skórzana Kurtka, do której doczepione są dowolne modyfikacje zewnętrzne, takie jak blacha na klatce piersiowej, blacha na plecach, elementy stalowe na ramionach lub kawałki kolczugi luźno przewieszone w okolicach pach.

KOLCZUGA

ZASADY SPECJALNE: Elementy ruchome
NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu:
 NORMALNY
MATERIAŁY: Stalowy pręt, metalowe
 nakładki

Nazwa kolczuga określa jedynie sposób wykonania tego pancerza, gdyż najczęściej nie jest to typowy średniowieczny pancerz, a imitacja spłotu stalowych kółek, niekiedy połączonych z większymi elementami blachy.



Tak jak kolczuga i w tym przypadku nazwa jedynie sugeruje styl wykonania pancerza. Jest to przeważnie spory i jednolicie wykonany kawał blachy, który zakrywa przód jak i tył użytkownika. Jego wypukły kształt amortyzuje w pewnych przypadkach obrażenia, oraz ich skutki.

STALOWY NAPIERŚNIK

ZASADY SPECJALNE: Krępująca, Ciężka
NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu:
 MAŁY PROBLEM
MATERIAŁY: Kawałki blachy lub inny metal,
 skórzane paski lub nity

ZBROJA Z KAROSERII



ZASADY SPECJALNE: Krępująca, Ciężka,
 Pełna
NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu:
 PROBLEM
MATERIAŁY: Kawałki blachy lub innego
 metalu, skórzane paski lub nity

Ten typ pancerza to połączenie stalowego napierśnika z innymi elementami zakrywającymi newralgiczne i odkryte części ciała, takie jak barki, ramiona, ręce, boki, uda, a czasem nawet szyję. Elementy konstrukcji zwykle składają się ze śmieci, na przykład maska od samochodu, bęben od pralki, zderzak, nadkole.

KAMIZELKA KEVLAROWA



ZASADY SPECJALNE: Osobista
NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu:
 PROBLEM
MATERIAŁY: Luźne kawałki kevlaru, nity

Ten pancerz przypomina materiałową kamizelkę bez rękawów, która wykonana jest z specjalnego materiału mającego bardzo wysoką odporność na rozciąganie. Jej wykonanie, które bije na głowę pancerze stalowe pod względem ciężaru, a przy okazji dające taką samą lub czasem i lepszą ochronę, stawia kamizelkę kevlarową w pierwszym

PANCERZ BOJOWY M I



ZASADY SPECJALNE: Pełna, Ciężka
 Redukcja Obr: Ogień -10%, Plazma -10%, Kwas -10%
NAPRAWA: Mechanika, Testu: WYMAGAJĄCY PROBLEM
MATERIAŁY: Płytki Eselit-1, nity

wizję projektantów i nasieniem przewoźnym było stwierdzenie "druga skóra". Model III jest najstarszym dzieckiem Japońskiej firmy Aivvia, a mimo to i tak robi wrażenie oraz spełnia podstawowe wymagania użytkownika.

Pancerz wykonany jest z płytek materiału Eselit-1, które ułożone są w sposób przypominający ułożenie łusek na ciele węża. Użytkownik otrzymuje też w komplecie hełm otwarty wykonany z tego samego materiału. Dlatego, mimo, iż to najstarsza wersja pancerza bojowego to jest warta swojej ceny.

PANCERZ BOJOWY M II



ZASADY SPECJALNE: Pełna, Ciężka
 Redukcja Obr: Ogień -15%, Plazma -15%, Kwas -15%
NAPRAWA: Mechanika, Testu: DUŻY PROBLEM
MATERIAŁY: Płytki Eselit-1, nity, luźne kawałki kevlaru

Pancerz Bojowy model II został wykonany z płytek materiału Eselit-1, tak samo jak jego wcześniejsza wersja. Ta jednak została ulepszona o dodatkowe elementy kevlaru w miejscach wcześniej niczym nie osłoniętych. Dlatego model II został nazwany przez żołnierzy "Skórą węża" gdyż nie posiadał już praktycznie żadnego miejsca nie osłoniętego przed obrażeniami.

PANCERZ BOJOWY M III



ZASADY SPECJALNE: Pełna, Ciężka

Redukcja Obr: Ogień -25%, Plazma -25%, Kwas -25%, Odp. promieniowanie -15 (test), odporność na gaz -25

NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu: DUŻY PROBLEM,

Wiedza ogólna (Chemia), Poziom testu: MAŁY PROBLEM

MATERIAŁY: Płytki Eselit-1, nity, luźne kawałki kevlaru, związki chemiczne

Ten egzemplarz jest najdoskonalszą wersją pancerzy bojowych wykonanych przez Japońską firmę Aivvia, przy współpracy z amerykańskim partnerem, firmą LMDA. Oprócz Eselitu-1 oraz kevlaru cały pancerz został pokryty dodatkowymi związkami chemicznymi chroniącymi przed niektórymi zagrożeniami zewnętrznymi. Wszystko uzupełnia zamknięty hełm dający możliwości oddychania w warunkach szkodliwych.

ZASADY SPECJALNE (OPIS)

Elementy ruchome: - 20 skradanie się

Krępująca: -30 skradania się,

Ciężka: -10 inicjatywa

Osobista: +5 Odwaga

Pełna: +10 odwaga

Redukcja Obr: - Redukuje zadane obrażenia z danego zakresu o określony procent.

PANCERZ WSPOMAGANY M III



ZASADY SPECJALNE: Pełna, Ciężka

Redukcja Obr: Ogień -35%, Plazma -35%, Kwas -35%

Odp. na promieniowanie -50 (do testu),

odporność na gaz (pełna)

NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu: GIGANTYCZNY PROBLEM,

Elektronika, Poziom testu: GIGANTYCZNY PROBLEM

Informatyka, Poziom testu: GIGANTYCZNY PROBLEM

MATERIAŁY: Płytki Eselit-1, nity, okablowanie, narzędzia specjalistyczne, komputer lub T.E. z konkretną modyfikacją

Pancerz w pełni zbudowany z zespolonych płytek Eselitu-1, zamknięty i do tego całkowicie odcięty od środowiska zewnętrznego gwarantuje użytkownikowi praktycznie całkowitą odporność na gazy. Szanse na przedostanie się cząsteczek promieniowania też zostały drastycznie zmniejszona, w przeciwieństwie do Pancerza Bojowego m.I. Sama grubość zespolonych płytek Eselitu-1 jest znacząca, co zwiększyło ciężar pancerza. Dlatego "Drwal" posiada własny szkielet wewnętrzny podtrzymujący zewnętrzny pancerz oraz zespół zasilający, którego jednostką centralną jest wbudowana bateria fuzyjna. Dzięki szkieletowi wewnętrznemu, oraz energii pochodzącej z baterii fuzyjnej, użytkownik otrzymuje zwiększoną siłę fizyczną. Jeżeli natomiast chodzi o długość nieprzerwanego zasilania pancerza, to wynosi ona około pół roku użytkowania na jednej baterii fuzyjnej.

WIĘCEJ DANYCH: PANCERZE

NAZWA	OBRONA	WAGA	CENA [BT]	Z.S.
Skórzana kurta	P.B. +15	2 kg	55	Brak
Modyfikowana skórzana Kurta	P.B. +30	5 kg	75	Brak
Kolczuga	P.B. +45	7 kg	100	Elementy ruchome
Stalowy napierśnik	P.B. +55	10 kg	150	Krępująca, Ciężka
Zbroja z karoserii	P.B. +65	20 kg	200	Krępująca, Ciężka, Pełna
Kamizelka kevlarowa	P.B. +70	7 kg	250	Osobista
Pancerz bojowy model I	P.B. +80	10 kg	400	Pełna, Ciężka, Odporność
Pancerz bojowy model II	P.B. +90	15 kg	550	Pełna, Ciężka, Odporność
Pancerz bojowy model III	P.B. +100	25 kg	700	Pełna, Ciężka, Odporność
Pancerz wspomagany m. III	P.B. +120	50 kg	900	Pełna, Ciężka, Odporność

BROŃ BIAŁA

Tego rodzaju broń ma jeden i to bardzo konkretny atut, mianowicie całkowicie omijają większość tarcz energetycznych. Oczywiście, wyjątkiem od reguły są Tarcze Klasy I, które niwelują obrażenia w bardzo dużym stopniu, ale zdobycie ich graniczy z cudem.

WYTRZYMAŁOŚĆ

Ten punkt określa jak wiele uszkodzeń znieśie dana broń zanim zamieni się w kawałek złomu. Jest to bardzo ważna specyfikacja, gdyż niektórych broni po prostu nie opłaca się używać. Dlaczego? Bo za szybko się psują. Dlatego czasami nie warto iść w bój z czymś, co może w każdej chwili się połamać czy stępić.

No dobrze, ale co musi się wydarzyć, aby broń się zepsuła? Otóż gracz **podczas rzutu na trafienie musi wyrzucić przedział liczbowy określony w statystykach broni, jako WYTRZYMAŁOŚĆ**. Jeżeli rzut zmieści się w tym przedziale, broń zostaje uszkodzona. Zależnie od wcześniejszego jej stanu może wskoczyć na kilka możliwych poziomów uszkodzenia. Uszkodzenie analogicznie przeskakuje z poziomu na poziom. Czyli jeżeli broń nie była wcześniej uszkodzona, wskakuje na pierwszy poziom, potem drugi, trzeci itd.

Jeżeli chcemy naprawić broń, która nie zepsuła się całkowicie, wystarczy tylko wykonać określony test Mechaniki. Udany test oznacza, zmniejszenie się o jedno poziom uszkodzenia broni.

STOPNIE USZKODZENIA

STOPIEŃ 1. Broń jest lekko uszkodzona, lecz ciągle nadaje się do walki. **Efekt:** *Usuwa pierwszą z kolei pozytywną zasadę specjalną broni.*

STOPIEŃ 2. Broń jest uszkodzona, nie ma co ukrywać. Uszkodzenie to powoduje spore problemy w czasie jej używania, co przekłada się na mniejsze obrażenia. **Efekt:** *minus do obrażeń.*

STOPIEŃ 3. Broń jest bardzo mocno uszkodzona. Każdy następny cios grozi jej rozwaleniem, więc najlepiej byłoby gdyby została natychmiast naprawiona albo odrzucona. **Efekt:** *Usuwa drugą zasadę specjalną, kolejny minus do obrażeń.*

STOPIEŃ 4. Broń jest zniszczona. Nie nadaje się już do niczego.

KASTET



ZASADY SPECJALNE: Szybka i Twarda, Prosta, Ręczna.

WYTRZYMAŁOŚĆ: brak

NAPRAWA: brak

Ta broń to podstawa dla każdego prawdziwego barowego twardziela. Jest to przeważnie kawałek metalu z otworami na palce, który zaciska się w pięści. Często taki kastet jest polepszany o dodatkowe kolce, bądź wystające małe elementy, aby zwiększyć zadawany ból. Takie urozmaicenie zwiększa obrażenia dodatkowe w przedziale od 1 do 5 punktów. Trudność testu oraz dokładna ilość zwiększonych obrażeń ustala Starzec.

KIJ



ZASADY SPECJALNE: Szybka

WYTRZYMAŁOŚĆ: 70-100

STOPNIE USZKODZEŃ: I, IV

NAPRAWA: nieopłacalna

Solidny, długi kij to w rękach doświadczonego wojownika konkretne narzędzie zbrodni. Oczywiście nie każdy kij nadaje się do zabijania, ale kije, o których tutaj mówimy to dorodne kawałki drzewa, które niejednemu mogłyby wybić wszystkie zęby.

PRĘT



ZASADY SPECJALNE: brak

WYTRZYMAŁOŚĆ: 95-100

STOPNIE USZKODZEŃ: II (-5 obr.), III (-7 obr.), IV

NAPRAWA: nieopłacalna

Wbrew wszelkim pozorom, ta stalowa wersja kija jest bardzo powszechna wśród społeczeństwa, którego nie stać na zakup czegoś lepszego. Mówiąc prościej, miecz to może i nie jest, ale na pewno więcej wytrzyma niż drewniany kij.

NÓŻ



ZASADY SPECJALNE: Bardzo szybka

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100

STOPNIE USZKODZEŃ: I, II (-5), III (-7), IV

NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu: Normalny

MATERIAŁY: Ostrzałka bądź krzemień. kawałek stali

Nóż, bo o nim teraz mowa, poczynając od tego zwykłego kuchennego, a kończąc na większym egzemplarzu z nacięciami na ostrzu, jest bardzo niebezpieczną bronią. W sprawnych rękach może nieść śmierć tak samo szybko jak broń palna.

MŁOTEK



ZASADY SPECJALNE: Wolna, Miażdżąca

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100

STOPNIE USZKODZEŃ: I, II (- 10) III (-15), IV

NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu: Normalny

MATERIAŁY: Ostrzałka bądź krzemień, kawałek stali, drewno

Wydawać by się mogło, że jest to broń typu "jak ją mam to dobrze, a jak jej nie mam, to też nie jest źle". Nic bardziej mylnego! Młotek to bardzo mordercza broń. Może wygląda śmiesznie i topornie, ale swoje zadanie spełnia bardzo dobrze. Miażdży.

TASAK



ZASADY SPECJALNE: brak

WYTRZYMAŁOŚĆ: 95-100

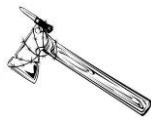
STOPNIE USZKODZEŃ: II (- 10) III (-15), IV

NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu: Mały problem

MATERIAŁY: Ostrzałka bądź krzemień, kawałek stal

Zabójczości tej broni nie można odmówić. Szerokie ostrze, dosyć małe rozmiary, lecz zwiększona waga powodują, że tym sprzętem można dosyć dużo, uciąć.

SIEKIERA



ZASADY SPECJALNE: Wolna, Klin

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100

STOPNIE USZKODZEŃ: I, II (- 15) III (-25), IV

NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu: Normalny

MATERIAŁY: Ostrzałka bądź krzemień, kawałek stali, drewno

Może ostrze tej broni nie jest za duże, ale zamocowane na długim trzonku czyni spustoszenie wszędzie tam, gdzie uderzy. Oczywiście wszystko zależy od siły użytkownika, ale zapewniam, że nikt kto nie był by pewien swojej siły, nie używał by tej broni w zwarciu.

MŁOT



ZASADY SPECJALNE: Wolna, Dewastacyjna.

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100

STOPNIE USZKODZEŃ: I, II (- 20) III (-30), IV

NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu: Normalny

MATERIAŁY: Ostrzałka bądź krzemień, kawałek stali, drewno

Większy brat młotka. Prawdę mówiąc nie ma co tutaj gadać, często jest tak, że wystarczy jedno solidne trafienie z tej broni, na przykład w głowę i koniec. To jest na prawdę duża broń i wymaga od użytkownika sporej siły.

DZIDA



ZASADY SPECJALNE: Bardzo szybka, Spiczaste ostrze

WYTRZYMAŁOŚĆ: 85-100

STOPNIE USZKODZEŃ: I, II (- 15) III (-25), IV

NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu: Normalny

MATERIAŁY: Ostrzałka bądź krzemień, kawałek stali, drewno

Ten długi kij z przywiązanym na końcu nożem lub ostrzem to mimo wszystko bardzo przemyślana broń. Szybka, trzyma przeciwnika na dystans i bardzo łatwa w produkcji.

MIECZ



ZASADY SPECJALNE: Szybka i twarda, Poręczna

WYTRZYMAŁOŚĆ: 95-100

STOPNIE USZKODZEŃ: I, II (- 15 obr.) III (-25), IV

NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu: Problem

MATERIAŁY: Spawarka, Piec kowalski, Ostrzałka bądź krzemień, kawałek stali.

Tego typu broń może przybrać różne kształty, poczynając od zaostrego kawałka prostej stali z uchwytem, kończąc na profesjonalnie wykonanym mieczu, wzorowanym z średniowiecznych schematów. Tak czy inaczej, jest to kawał dobrej białej broni.

KILKUWARSTWOWY MIECZ



ZASADY SPECJALNE: Bardzo szybka, Poręczna, Zabójcza

WYTRZYMAŁOŚĆ: 95-100

STOPNIE USZKODZEŃ: I, II (- 15 obr.) III (-35), IV

NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu: Gigantyczny Problem

MATERIAŁY: zależne od jakości miecza (decyzja Starca)

Zacznę od tego, że tej broni nie da się zrobić chałupniczymi metodami, nie mówiąc już o jej naprawie. Jest to broń, która wymaga takiej precyzji i techniki, że tylko nieliczni potrafią ją wykonać.

ZASADY SPECJALNE (OPIS)

Szybka i twarda: + 10 Inicjatywa (+5 P.B. i Siła)

Bardzo szybka: +15 Inicjatywa

Prosta: nie można zepsuć,

Ręczna: odnosi się do walki wręcz

Wolna: - 10 Inicjatywy

Bardzo wolna: - 20 Inicjatywy

Miażdżąca: każde trafienie zmniejsza refleks o 3 pkt.

Dewastacyjna: każde trafienie zmniejsza refleks o 6 pkt.

Klin: +10 obrażenia Dla pancerzy.

Spiczaste ostrze: + 5 do obrażeń (P.B) przeciwko nieopancerzonemu celom

Poręczna: +5 do refleksu

Zabójcza: +10 do obrażeń (P.B.) przeciwko nieopancerzonemu celom

WIĘCEJ DANYCH: BROŃ BIAŁA

NAZWA	ZASIĘG	OBRAŻENIA (PKT.)	WAGA	Z.SPECJALNE	CENA [BT]
Kastet	Kontakt bezpośredni	5 P.B. (+siła)	0,2 kg	Szybka i twarda Prosta, Ręczna	5
Kij	Kontakt bezpośredni	7 P.B.	1 kg	Szybka	1
Pręt	Kontakt bezpośredni	10 P.B.	0,5 kg	brak	3
Nóż	Kontakt bezpośredni	12 P.B.	0,25 kg	Bardzo szybka	10
Młotek	Kontakt bezpośredni	20 P.B.	0,5kg	Wolna Miażdżąca	15
Tasak	Kontakt bezpośredni	25 P.B.	0,5 kg	brak	20
Siekiera	Kontakt bezpośredni	30 P.B.	2 kg	Wolna Klin	25
Młot	Kontakt bezpośredni	40 P.B.	7kg	Wolna Dewastacyjna	35
Dzida	Kontakt bezpośredni	30 P.B.	1,5kg	Bardzo szybka Spiczaste ostrze	17
Miecz	Kontakt bezpośredni	35 P.B.	3 kg	Szybka i twarda Poręczna	50
Kilkuwars. Miecz	Kontakt bezpośredni	45 P.B.	2,0kg	Bardzo szybka Poręczna, Zabójcza	165



Oprócz małego wzrostu, przydomka nadanego mu przez kolegów "Alf", oraz zamiłowania do kastetów, ten łowca nagród lubił też młotki. Skubaniec był tak szybki i do tego zwinny, że jeżeli przeciwnik dostatecznie prędko nie załatwił jego T.E. a tym samym nie zranił go na tyle poważnie, aby go unieruchomić, to ten podbiegał i wpierw miażdżył jajca, a potem miażdżył łeb.

Alf był perfekcjonistą w tym, co robił. Dlatego nie wystarczał mu jeden młotek, musiał mieć dwa. Chyba wiesz, o co mi chodzi....

STREŻ SIĘ BABY JAGI!



**BO TERAZ WOLI
DOROSŁYCH!**



BROŃ PALNA

I teraz zaczyna się raj dla ludzi kochających totalną rozpierduchę. Broń Palna. Najczęściej i najchętniej używana przez wszystkich i wszędzie! Tego rodzaju sprzętu, za nim wybuchła wojna, wyprodukowano w takich ilościach i tak wiele rodzajów, że do tej pory można spotkać prawdziwe perełki! Egzemplarze, które nie zostały wrzucone do masowej produkcji, a są cholernie wyjątkowe, piękne i śmiercionośne.

I właśnie dlatego, aby zabezpieczyć żołnierzy, mózgi z laboratoriów wymyśliły tarcze energetyczne. Co z kolei spowodowało, że jeszcze żyjemy i przeciwstawiamy się Kohorcie oraz rdzawym.

AMUNICJA

Aby rozpocząć ostrzał z jakiegokolwiek broni, która wpadnie Ci w ręce, musisz mieć do niej amunicję. To jest fakt, i to niezaprzeczalny! Niestety, nie materializuje się ona w cudowny sposób w komorze naboowej, czy w jakimkolwiek elemencie, który ma na celu zastępowanie takowej komory.

Dlatego właśnie musisz ją znaleźć, kupić, zabrać, ukraść itd. bo w innym przypadku na nic Tobie zda się nawet najpotężniejsza giwera Kohorty. Chłopie! Bez ammo jesteś trup, a trup to trup i już nic nie robi.

Nazwa/Rodzaj	Powszechność	Wartość [BT] 1 szt.
Pocisk do procy	Wysoka	1*
Strzała/Belt	Wysoka	2**
Śrut - amunicja konwencjonalna	Wysoka	1
9 mm - amunicja konwencjonalna	Wysoka	1
.44 Magnum - amunicja konwencjonalna	Wysoka	2
5.56 mm - amunicja konwencjonalna	Wysoka	1
7.62 mm - amunicja konwencjonalna	Średnia	4
Bateria fuzyjna (Bf) - amunicja niekonwencjonalna	Niska	75
Kasety bezłuskowe (Kb) - amunicja niekonwencjonalna	Niska	25
Zbiorniczki plazmy (Zp) - amunicja niekonwencjonalna	Niska	50

*za 1 [BT] dostajemy 5 pocisków do procy o łącznej wadze 1 kg. **za 2 [BT] dostajemy 5 strzał/beltów o łącznej wadze 0,5 kg.

RODZAJE AMUNICJI

No! Trzeba Ci wiedzieć, iż do walki nie tylko możesz używać standardowego rodzaju amunicji FMJ ale i kilku dodatkowych opcji. Bo często i gęsto staniesz naprzeciw wrogowi, który chowa się za tak grubym pancerzem, że nie sposób będzie go przebić konwencjonalną amunicją. Wtedy będziesz zmuszony, wymyśleć dobry plan albo załadować do magazynku kilka naboju niespodzianek. One zawsze mają szansę rozpaść nawet największą kupę złomu.

Nazwa/Rodzaj	Modyfikacje	Wartość [BT] Dodajemy do wartości naboju
FMJ Pocisk pełnopłaszczowe (zwykłe)	-	-
AP Pocisk Przeciwpancerny	+ 5 P.B.	+1
API Pocisk przeciwpancerny zapalający	+ 10 P.B.	+2
HP Pocisk z wgłębieniem wierzchołkowym	+ 15 P.B.	+3
JSP Point Pocisk półpłaszczowy	+ 20 P.B.	+4

TA STRONA CELOWO ZOSTAŁA PUSTA

Do tego momentu zostały wprowadzone liczne poprawki.

Wiele drogi przed nami, ale cel jest jasny i wyraźny.

Horyzont cały czas jest na warsztacie.

I tak jak pisaliśmy to wielokrotnie. Będziemy go rozwijać tak długo, jak długo będziemy w stanie pisać i rysować.

Mamy nadzieję, że przez ten czas, grono graczy i starców, będzie się tylko powiększać.

Ekipa Horyzontu.

Ps. Starców to na pewno... he he he.

RODZAJE BRONI PALNEJ

BROŃ LEKKA jest najbardziej popularna i wręcz rozchwytywana w ogarniętym wojną układzie słonecznym. Małe gabaryty, względna wytrzymałość i rozsądne obrażenia, które można modyfikować odpowiednim rodzajem amunicji. To wszystko sprawia, że tak jak na Ziemi tak i na wszystkich koloniach, broń lekka jest najczęściej używana wśród cywili jak i słabo rozwiniętych grup społecznych.

Cena, dostępność i naprawa większości tego typu broni sprawia, że nie ma osoby, która nie nosiłaby przy dupie czegoś w razie **W**.



BROŃ WSPARCIA jest najczęściej spotykana wśród zawodowych żołnierzy, dobrze wyszkolonych zwiadowców lub bojowych oddziałów partyzanckich. Wszystko to ze względu na cenę amunicji i utrzymanie giwer w dobrej kondycji. Bo trzeba wiedzieć, że nie chodzi tu o umiejętności w obsłudze sprzętu, bo nacisnąć spust każdy dureń potrafi. Problem tkwi w naprawie i konserwacji. Tylko dobrze wyszkoleni zawodowcy są w stanie rozebrać jakąkolwiek broń wsparcia, aby ją wyczyścić i podmienić zużyte lub uszkodzone części, a cena takiej usługi nie jest mała.

BROŃ CIĘŻKA to najrzadziej używany typ uzbrojenia w świecie **Ho**. Głównie ze względu na wysokie ceny amunicji oraz częste prototypowe rodzaje broni. Stare egzemplarze wyrzutni rakiet na ładunki konwencjonalne praktycznie zostały wyparte przez nowe technologie. Jednak ich jakość i wykonanie nadal budzi wiele zastrzeżeń.

Często jeszcze widać jakieś małe grupki lub oddziały uzbrojone w stare wyrzutnie rakiet LAW albo RPG, bo te mają nikłe prawdopodobieństwo zabicia swojego użytkownika, czego z kolei nie można powiedzieć o nowych technologiach. Dajmy na to, wyrzutnia plazmy Wiking. Podobno w kilku przypadkach użycia, strzelający został poparzony plazmą w momencie wystrzału. Czy jest to prawdą? Nie wiadomo, ale jedno jest pewne. Nikt tego nie potwierdził, ani też nie zaprzeczył.



NAPRAWA

Naprawa broni obejmuje II i III stopień jakości. Wtedy też należy zdać konkretny test na **rusznikarstwo** (odnosi się jedynie do broni na amunicję konwencjonalną) **lub rusznikarstwo specjalistyczne** (odnosi się do wszelkiej broni na amunicję niekonwencjonalną) określony z ramki **NAPRAWA**. Gdy test zostanie zdany z wynikiem pozytywnym, jakość broni podnosi się o jeden poziom do góry.

Przykład. Jackowi zepsuła się DA9 i to dwukrotnie! Czyli z IV poziomu jakości, jego broń ma teraz poziom II. Jest to po prostu złom. Więc Jacek chce ją naprawić. Wykonuje test z poziomu II i udaje mu się. Broń ma teraz poziom III. Jacek nie daje za wygraną i tym razem wykonuje test z poziomu III. Brawo! I tym razem udało mu się! Ma teraz broń na poziomie IV, czyli "bez uwag".

Czasami Starzec może zażądać nie tylko wykonania określonego testu, ale i zdobycia zepsutej części. Bo naprawa to nie tylko dokręcanie śrubek czy naoliwianie części, lecz również wymiana spustu lub sprężyny mechanizmu powrotu.

Poziom

NAPRAWA

II Złom

Test **Wymagający problem** + Ewentualna wymiana zepsutej części (decyzja Starca)

III Kiepska

Test **Problem** + Ewentualna wymiana zepsutej części (decyzja Starca)

MODYFIKACJA

Jeżeli chodzi o ulepszanie broni, wtedy rozchodzi się o V i VI poziom jakości sprzętu. Dlatego, aby ulepszyć broń, należy zdać konkretny **test rusznikarstwa** określony z tabelki poniżej.

Czasami Starzec może zażądać nie tylko wykonania określonego testu, ale i wymiany modyfikowanej części. Bo czasami nie wystarczy dokręcić kilka śrubek, lecz również wymienić spust lub sprężynę mechanizmu powrotu na lepszą.

Poziom	MODYFIKACJA
V Dobra	Test Problem + Ewentualna podmiana mod. części (decyzja Starca)
VI Doskonała	Test Wymagający Problem + Ewentualna podmiana mod. części (decyzja Starca)



Abrosim był zdolnym rusznikarzem u Rdzawych. Dużo się o nim mówiło i o jego umiejętnościach. Potrafił zdziałać cuda z każdą napotkaną bronią, z każdą modyfikacją. Zawsze powtarzał, że "sztuką modyfikacji broni jest najmniejsza w niej ingerencja". Niestety jego przyszłość była zbyt wyrazista jak na hierarchię Rdzawej Ręki. Pewnego dnia, dostał zlecenie na modyfikacje starego Tokarev'a. Z radością ją przyjął i wykonał wręcz idealnie, lecz nie idealnie dla zlecającego. Trzy dni później koledzy Abrosima znaleźli go w jego domu. Leżał martwy. Lekarz stwierdził zawał serca. Nikogo też nie dziwiło to, że przed śmiercią Abi obił sam siebie swoim butem z roboty, a bił tak mocno, że miał połamane żebra, wybite zęby oraz wydłubane oczy...



TABELA NAPRAWY I MODYFIKACJI

	ZASIĘG	OBRAŻENIA	ZACIĘCIE	WARTOŚĆ
I. Sterta Śmieci	BROŃ NADAJE SIĘ JEDYNNIE NA CZĘŚCI ALBO DO ŚMIETNIKA			
II. Złom				
Br. Lekka	Zasięg: +10 P.	- 5 T.E, -10 P.B.	Zacięcie: +4	Wartość: -75%
Br. Wsparcia	Zasięg: +20 P.	- 10 T.E, -15 P.B.	Zacięcie: +8	Wartość: -75%
Br. Ciężka	Zasięg: +15 P.	- 10 T.E, -15 P.B.	Zacięcie: +8	Wartość: -75%
III. Kiepska				
Br. Lekka	+5 P. Trudności	- 5 T.E, -5 P.B.	Zacięcie: +2	Wartość: -25%
Br. Wsparcia	+10 P. Trudności	- 5 T.E, -10 P.B.	Zacięcie: +4	Wartość: -25%
Br. Ciężka	+5 P. Trudności	- 5 T.E, -10 P.B.	Zacięcie: +4	Wartość: -25%
IV. Bez uwag	EFEKTY: BRAK			
V. Dobra				
Br. Lekka	-5 P. Trudności	+ 5 T.E, +5 P.B.	Zacięcie: -1	Wartość: +25%
Br. Wsparcia	-5 P. Trudności	+ 5 T.E, +5 P.B.	Zacięcie: -2	Wartość: +25%
Br. Ciężka	-5 P. Trudności	+ 5 T.E, +5 P.B.	Zacięcie: -2	Wartość: +25%
VI. Doskonała				
Br. Lekka	-5 P. Trudności	+ 5 T.E, +10 P.B.	Zacięcie: -1	Wartość: +50%
Br. Wsparcia	-5 P. Trudności	+ 10 T.E, +10 P.B.	Zacięcie: -3	Wartość: +50%
Br. Ciężka	-5 P. Trudności	+ 10 T.E, +10 P.B.	Zacięcie: -3	Wartość: +50%

ZACIĘCIE

Gdy w czasie rzutu na trafienie wypadnie liczba mieszcząca się w skali opisanej na danej broni pod terminem **ZACIĘCIE**, giwera zostanie zablokowana.

Jak usunąć zacięcie? Należy wykonać test na Rusznikarstwo na poziomie **ŁATWYM** tracąc przy tym każdorazowo rundę. Chyba, że postać gracza nie posiada ani jednego punktu na tej umiejętności, wtedy poziom testu będzie **NORMALNY**.

WYTRZYMAŁOŚĆ

Gdy w czasie rzutu na obrażenia gracz wyrzuci procenty mieszczące się w skali opisanej na danej broni pod terminem **WYTRZYMAŁOŚĆ**, wtenczas giwera ulega uszkodzeniu i spada jej poziom jakości o jeden.



- BUM! Wtedy strzeliłem pierwszy raz! Echo prawie rozwaliło moje bębny. Koleś z niedowierzaniem spojrział na gigantyczną dziurę w kevlarze, jucha trysnęła. JEB! Wtedy wystrzeliłem drugi raz! Tym razem jego bark przestał istnieć, a on sam zrobił wręcz firlaka do tyłu...

- Ty! A co to, ten firlak do tyłu?

- No, jak koleś robi przewrót w tył i wystają mu flaki.

BROŃ LEKKA



TYP: Pistolet

PRODUKCJA: DieArm, U.S.A.

TRYB OGNI: Pojedynczy

Bardzo lekki i poręczny pistolet, w całości wykonany z materiału Eselit-1. Mimo, że nie posiada możliwości oddawania strzałów seriami, został pozytywnie przyjęty wśród profesji wymagających dyskrecji i elegancji.

ZASADY SPECJALNE: Lekka +10 Inicjatywa

ZACIĘCIE: 01-07

WYTRZYMAŁOŚĆ: 95-100

DA9 "SPOKÓJ SUMIENIA"



TYP: Pistolet

PRODUKCJA: FMAU, Francja

TRYB OGNI: Pojedynczy/Seria

BS24.9 "ROZJEMCA"



Lekki pistolet wykonany z eselitu-1, mający do dyspozycji dwa tryby ognia: pojedynczy oraz ciągły. Bardzo popularny wśród gangów ulicznych i przestępców. Jego niska cena, oraz możliwość oddawania strzałów seriami była głównym powodem popularności tej broni.

ZASADY SPECJALNE: Lekka +5 Inicjatywa, Krótka lufa (+15pkt.) do poziomu trudności trafienia podczas strzelania serią..

ZACIĘCIE: 01-10

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100

TYP: Rewolwer

PRODUKCJA: DieArm, U.S.A.

TRYB OGNI: Pojedynczy

Ten solidny kawałek broni to odpowiedź na coraz cięższe i wytrzymalsze pancerze. Diema Arms postanowiło stworzyć broń lekką, która śmiało będzie mogła konkurować z cięższymi braćmi i siostrami. Ten rewolwer to świadectwo, że rozmiar nie zawsze idzie w parze z mocą.

ZASADY SPECJALNE: Lekka +5 inicjatywa, Kawał gnata +10pkt. dodatkowych obrażeń do Progu Bólu, gdy cel posiada pancerz.

ZACIĘCIE: 01-05

WYTRZYMAŁOŚĆ: 95-100

DA M44 "DZIURAWIEC"



- No dobrze. Spróbujmy jeszcze raz, ale tym razem powoli i spokojnie. Profesorze, proszę dodać trochę polimeru do zbiorniczka. Dobrze, dobrze, a teraz umieścić w środku skryształizowany odczynnik plazmy. Tylko, na wszystko co święte, proszę to zrobić bardzo powoli.

- Nie mogę, ręce mi się trzęsą!

- Znowu Pan profesor pił? Przez Pana kiedyś wszyscy zginiemy, zobaczy Pan!

TYP: Pistolet maszynowy

PRODUKCJA: FMAU, Francja

TRYB OGNI: Seria

P.M. 03 "WILK"



Ta broń powstała na bazie pistoletu maszynowego 02, który był najczęściej używaną bronią osobistą wśród techników i ochrony obiektów w czasie III wojny korporacji. I właśnie na jej bazie powstał "Wilk".

ZASADY SPECJALNE: Lekka +5 inicjatywa, Krótka lufa +5 do poz. trudności trafienia podczas strzelania serią

ZACIĘCIE: 01-08

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100

TYP: Pistolet

PRODUKCJA: U.S.A.

TRYB OGNI: Pojedynczy

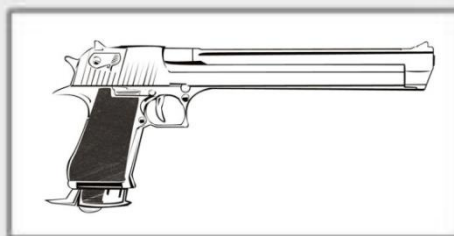
Ten pistolet to próba powrotu potęgi, jakim był, w dawnych czasach, słynny Desert Eagle. Zmodyfikowana lufa, powiększony magazynek i kilka innych pomniejszych modyfikacji technicznych pozwoliło na wejście i pozostanie na rynku broni długiej, długiego czasu.

ZASADY SPECJALNE: Kawał gnata +15pkt. dodatkowych obrażeń do P.B, gdy cel posiada pancerz.

ZACIĘCIE: 01-07

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100

D.E. MOD2 "DESERT EAGLE 2"



TYP: Pistolet

PRODUKCJA: Europa

TRYB OGNI: Pojedynczy

BERETTA



Przedwojenny, lekki i bardzo poręczny pistolet. To cud, że jeszcze jest w tak dobrym stanie. Kto wie gdzie leżał tyle lat? Może w jakimś, dopiero co odkrytym wojskowym magazynie?

ZASADY SPECJALNE: Lekka +10 inicjatywa

ZACIĘCIE: 01-02

WYTRZYMAŁOŚĆ: 87-100

TYP: Pistolet

PRODUKCJA: Europa

TRYB OGNI: Pojedynczy

Przedwojenny, o dobrej i solidnej konstrukcji pistolet. To cud, że jeszcze jest w tak dobrym stanie.

ZASADY SPECJALNE: Lekka +5 inicjatywa

ZACIĘCIE: 01-03

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100

WALTHER P-99



TYP: Pistolet

PRODUKCJA: Europa

TRYB OGNI: Pojedynczy

GLOCK-18c



Przedwojenny, bardzo lekki i poręczny pistolet. To cud, że jeszcze jest w tak dobrym stanie, a może to nie cud tylko wysokiej jakości sprzęt!?

ZASADY SPECJALNE: Lekka +15 inicjatywa

ZACIĘCIE: 01-05

WYTRZYMAŁOŚĆ: 85-100

TYP: Pistolet maszynowy

PRODUKCJA: HK.corp, Europa

TRYB OGNI: Pojedynczy/Seria

Przedwojenny, lekki, poręczny oraz solidnie wykonany pistolet maszynowy. Tu nawet nie ma co opowiadać, trzeba go sprawdzić w walce!

ZASADY SPECJALNE: Lekka +5 inicjatywa

ZACIĘCIE: 01-09

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100

MP5-a3

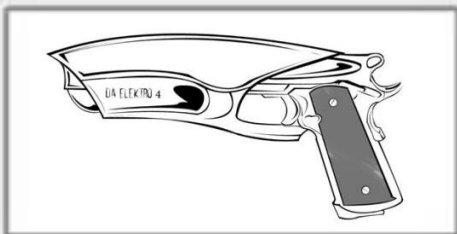


TYP: Pistolet

PRODUKCJA: DieArm, U.S.A.

TRYB OGNI: Pojedynczy

DA ELEKTRO 4 „PIORUN”



Dziwnej konstrukcji pistolet na baterie fuzyjną, został ochrzczony przez wielu użytkownika "piorunem" gdyż często zdarzało się, że ofiara padała nieprzytomna już po pierwszym trafieniu. Nawet wtedy, gdy obrażenia wydawały się powierzchowne.

ZASADY SPECJALNE: Lekka +5 inicjatywa

-> Jeżeli przeciwnik posiada metalowy pancerz otrzymuje dodatkowe obr. od elektryczności +10pkt.

-> W czasie rzutu na obrażenia, jeżeli wypadnie liczba z przedziału 01-02 przeciwnik zostanie sparaliżowany na 2 rundy.

-> W związku z tym, że broń ta jest tylko trochę lepsza niż jej prototyp, to istnieje szansa przeciążenia. W czasie rzutu na trafienie, gdy wypadnie liczba z przedziału 01-02 komora z baterią fuzyjną eksploduje i zadaje 40pkt. P.B.

ZACIĘCIE: 01

WYTRZYMAŁOŚĆ: 85-100

- Jesteś tego pewien? Przecież nigdy ich nie widziałeś na żywo?

- Wiem.

- To dlaczego się cieszysz? Przecież mogą nas rozwalić jak tylko dojdzie do wymiany?!

- Dlatego wziąłem po dwa DA9.

- Uff. Nie wiem dlaczego, ale czuje się spokojniejszy...



TYP: Pistolet

PRODUKCJA: U.S.A.

TRYB OGNI: Pojedynczy/Seria

Przedwojenny lekki i bardzo poręczny pistolet na plazmę. To cud, że jeszcze jest w tak dobrym stanie. Kto wie gdzie leżał tyle lat? Może w jakiś wojskowy laboratorium badawczym?

ZASADY SPECJALNE: Lekka +5 inicjatywa

-> Przeciwnik celom żywym, nieopancerzonym, zadaje dodatkowe obrażenia od plazmy +10pkt.

-> W czasie rzutu na obrażenia, jeżeli wypadnie przedział liczbowy 99-100pkt. przeciwnik zostaje poparzony. Do momentu interwencji lekarza, posiada zmniejszony Próg Bólu o 10pkt.

PHLEGMGun DA2 „FLEGMA”



-> W związku z tym, że broń ta jest tylko trochę lepsza niż jej prototyp, to istnieje szansa przeciążenia. W czasie rzutu na trafienie, gdy wypadnie liczba z przedziału 00-02 zbiorniczki plazmy eksplodują. Partyzant obrywa za 45pkt. P.B.

ZACIĘCIE: 01

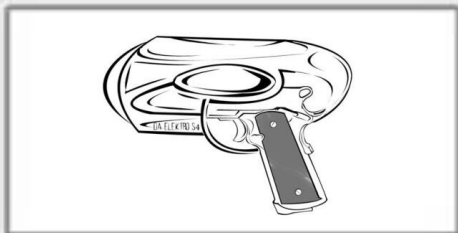
WYTRZYMAŁOŚĆ: 92-100

TYP: Pistolet

PRODUKCJA: DieArm, U.S.A.

TRYB OGNI: Seria

DA ELEKTRO S.4. „BURZA”



Jest to siostra "Pioruna" ze zmodyfikowaną komorą podajnikową, przetwarzającą energię z baterii fuzyjnej na serię pojedynczych mniejszych uderzeń.

ZASADY SPECJALNE: Lekka +5 inicjatywa

-> Jeżeli przeciwnik posiada metalowy pancerz otrzymuje dodatkowe obr. od elektryczności +5pkt. P.B.

-> W czasie rzutu na obrażenia, jeżeli wypadnie liczba z przedziału 01-02pkt. przeciwnik zostanie sparaliżowany na 1 rundy.

-> W związku z tym, że broń ta jest tylko trochę lepsza niż jej prototyp, to istnieje szansa przeciążenia. W czasie rzutu na trafienie, gdy wypadnie liczba z przedziału 00-03 komora z baterią fuzyjną eksploduje i zadaje 35pkt. P.B.

ZACIĘCIE: 01-05

WYTRZYMAŁOŚĆ: 85-100



- Siekiery, proszę Pana, to coś, co nadaje mojemu życiu sens! Małe, duże, strażackie, wojskowe, dla drwali i dla budowlańców. Domowej roboty i te specjalistyczne, z wibrującymi ostrzami. Proszę Pana! Gdyby Pan wiedział ile jest na świecie rodzajów ostrzy do siekier, to też by Pan się w nich zakochał - tak jak ja. Trzonki! To jest dopiero temat do rozmowy! Brzozowe, bukowe, z orzecha, malowane, zdobione, utwardzane plastikiem lub metalem. Siekiere można tak odpicować, że aż żal będzie ją używać...

WIĘCEJ DANYCH: BROŃ LEKKA

NAZWA	OBRAŻENIA P/S	KALIBER	MAG.	T. OGNI	WYMAGANIA	WARTOŚĆ[BT]	WAGA [KG]
DA9	15 T.E. 25 P.B.	9mm.	10 n.	P	10 broń L. 5 Siła	50	0,8
BS24.9	10 T.E. 20 P.B.	9mm.	15 n.	P S	15 broń L. 8 Siła	75	1,4
DA M44	5 T.E. 35 P.B.	.44mm	6 n.	P.	15 broń L. 8 Siła	90	1,2
P.M. 03	15 T.E. 25 P.B.	9mm.	25 n.	S	15 broń L. 10 Siła	110	1,5
D.E. MOD2	15 T.E. 40 P.B.	.44mm	9 n.	P.	15 broń L. 10 Siła	100	1,8
Beretta	5 T.E. 10 P.B.	9mm.	15 n.	P.	5 broń L. 5 Siła	35	1
Walther P-99	5 T.E. 15 P.B.	9mm.	16 n.	P.	8 broń L. 8 Siła	40	1,1
Glock-18	10 T.E. 10 P.B.	9mm.	20 n.	P S	10 broń L. 8 Siła	65	1,3
Lekki Pistolet Maszynowy "MP5 a3"	15 T.E. 20 P.B.	9mm	19 n.	P S	15 broń L. 10 Siła	100	2,8
DA ELEKTRA 4	35 T.E. 20 P.B.	Bateria Fuzyjna (Bf)	10 n.	P	10 broń L. 8 Siła	150	1,2
PHLEGMGun DA2	15 T.E. 35 P.B.	Zbior. Plazmo. (Zp)	10 n.	P	10 broń L. 8 Siła	170	1,5
DA ELEKTRA S.4.	25 T.E. 15 P.B.	Bateria Fuzyjna (Bf)	20 n.	S	10 broń L. 10 Siła	200	1,8



Fragment wywiadu w niemieckim magazynie militarnym ARTFOXY

... Nie ważne, co mówi konkurencja!
Nasz produkt pojawi się wszędzie tam
gdzie ludzie pragną wolności!
Wszędzie tam gdzie bieda przegrywa z
bogactwem, bo na M39 stać będzie
każdego, bez wyjątku!



Fragment instrukcji obsługi "Old Joe".

... Gdy zachodzi taka potrzeba wycelować lufę w okolice
celu, margines błędu do 10 metrów wynosi 1cm od celu, na
muszce.

Proszę pociągnąć za spust 1 lub 2 albo też oba dla
zwiększenia obrażeń.

Po huku zagrożenie prawdopodobnie przestanie się ruszać.

BROŃ WSPARCIA



TYP: Strzelba

PRODUKCJA: U.S.A.

TRYB OGNI: Pojedynczy/Podwójny

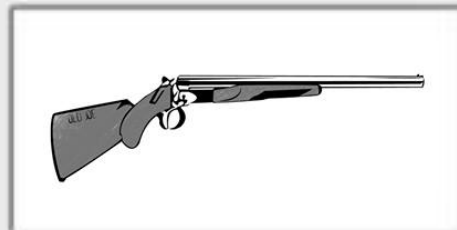
Ta strzelba to klasyczna dwulufowa broń dla farmerów. Dlaczego dla farmerów? Bo wystarczy strzał z biodra, a duża chmura śrutu praktycznie na pewno trafi przeciwnika, co oznacza, że nawet farmerzy mogą z niej strzelać. Dlatego starość w tym przypadku nic nie zmienia w efektywności tej givery.

ZASADY SPECJALNE: Dwie lufy - strzał z dwóch luf daje podstawowe obrażenia liczone podwójnie

Celna i nie - (-15pkt.) do poz. trudności trafienia. do 10 metrów. od 10 m. (+30pkt.)

Wolne przeładowanie - 1 nabój to 1 punkty akcji.

„OLD JOE”



ZACIĘCIE: 00-03

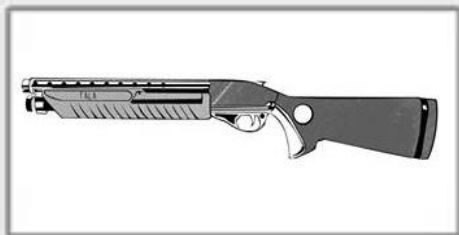
WYTRZYMAŁOŚĆ: 98-100

TYP: Strzelba

PRODUKCJA: FMAU, Francja

TRYB OGNI: Pojedynczy

FOU „FALA”



Nie przesadzę mówiąc, że jest to najpopularniejsza strzelba na ziemi. Co ja gadam! Nie tylko na ziemi, ale wśród kolonii także! Lekka konstrukcja z eselitu-1 powoduje bardzo dużą manewrowość i poręczność. Gorzej jednak z dostępem do amunicji.

ZASADY SPECJALNE: Poręczna - (+10pkt.) do inicjatywy

Kawał gnata - (+15pkt.) dodatkowych obrażeń do P.B gdy Przeciwnik posiada pancerz.

ZACIĘCIE: 01-07

WYTRZYMAŁOŚĆ: 95-100

TYP: Karabin

PRODUKCJA: S&B, Europa

TRYB OGNI: Pojedynczy

Ten karabin powstał po to, aby wyprzedzić pocziwego kałacha w ilości wyprodukowanych egzemplarzy. Dlatego jest najpopularniejszym i najliczniejszym sprzętem dostępnym wszędzie tam, gdzie sięgnęła ludzka cywilizacja. Oczywiście nie wspomnę tutaj o jej walorach bojowych, bo akurat one nie są takie dobre.

ZASADY SPECJALNE: Prosta naprawa - (-25) do poz. trudności naprawy

Szybkie usuwanie zacięcia - zdany test nie zabiera rundy.

ZACIĘCIE: 01-10

WYTRZYMAŁOŚĆ: 95-100

M39 „POKUTA”



- Przylecieli obcy. Świat się rozsypał na kawałeczki. Ludzie giną w SENN. Często nie ma, co żreć i pić. Po ziemi rozpanoszyły się mutanty, ale kuźwa zawsze ktoś przyjdzie i spyta, czy mam na sprzedaż jakiś egzemplarz M15. Ta broń to historia! Nawet, jeżeli jej części pochodzą z roku 2074 i były robione jedynie na zamówienie.

TYP: Karabin wyborowy

PRODUKCJA: DieArm, U.S.A.

TRYB OGNI: Pojedynczy

Jest to ciężka i bardzo mordercza broń. Długa lufa, amunicja bezłuskowa oraz dodatkowe systemy stabilizujące tor lotu pocisku sprawiają, że z tym sprzętem się nie zadziera. Nie będę wspominał już o wielu możliwościach dodatkowych modyfikacji.

ZASADY SPECJALNE: *Potężne zacięcie* - (+15pkt.) do poziomu trudności usuwania zacięcia.

Wielka potęga - (+35pkt.) dodatkowych obrażeń do P.B, gdy Przeciwnik nie posiada pancerza.

Celna - (-40pkt.) do poz. trudności trafienia.

Ciężki - (-20pkt.) do inicjatywy

ZACIĘCIE: 01

WYTRZYMAŁOŚĆ: 99-100

LongRAGE „SALOMON”



M15



Stary dobry, amerykański karabin M15. Szczególnie lekka konstrukcja sprawia, że nadal jest często wybieranym karabinem do walki bezpośredniej.

ZASADY SPECJALNE: *Lekka* +5 inicjatywa

ZACIĘCIE: 01-10

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100

TYP: Karabin wyborowy

PRODUKCJA: U.S.A.

TRYB OGNI: Pojedynczy

Kolejna klasyczna broń z amerykańskiego arsenału. Lekka konstrukcja i bardzo dobrze wytłoczona lufa powodują, że mimo swojego wieku tej broni nadal należy się bać.

ZASADY SPECJALNE: *Lekka* +5 inicjatywa

Celna - (-20pkt.) do poz. trudności trafienia.

ZACIĘCIE: 01-02

WYTRZYMAŁOŚĆ: 95-100

Springfield



AK-47 „KAŁACH”



Staruszek kałasznikow jest praktycznie tak popularny jak karabin "Pokuta", ale jego specyficzna konstrukcja daje mu straszliwą przewagę. Bo aby zepsuć tego gnata trzeba nielicho się natrudzić.

ZASADY SPECJALNE: *brak.*

ZACIĘCIE: 01

WYTRZYMAŁOŚĆ: 100

TYP: Karabin

PRODUKCJA: SMBi, Europa

TRYB OGNI: Pojedynczy

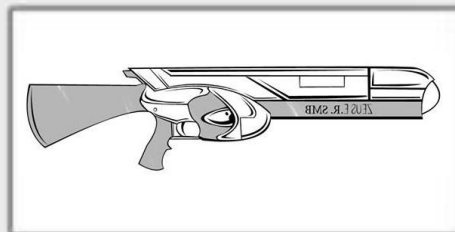
Jest to długa, nieporęczna i wręcz trochę przerażająca broń. Wojna przerwała narodziny jej ulepszonych wersji, więc jedyny jej egzemplarz dostępny na rynku jest nie tylko zabójczy dla wrogów, ale i dla użytkownika również.

ZASADY SPECJALNE: *Trudna naprawa* - (+25pkt.) do poz. trudności naprawy

Nieporęczna -10pkt. inicjatywy

-> W czasie rzutu na obrażenia, liczba z przedziału 98-00 powoduje sparaliżowanie przeciwnika na 3 rundy.

ZEUS E.R. SMB „GROM”



-> W związku z tym, że broń ta jest tylko trochę lepsza niż jej prototyp, to istnieje szansa przeciążenia. W czasie rzutu na trafienie, gdy wypadnie liczba z przedziału 01-04 komora z baterią fuzyjną eksploduje i zadaje 50pkt. P.B.

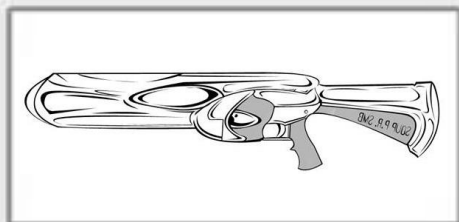
ZACIĘCIE: 05-100 **WYTRZYMAŁOŚĆ:** 90-100

TYP: Karabin

PRODUKCJA: SMBi, Europa

TRYB OGNI: Pojedynczy

SOUP P.R. SMB



Jest to firmowy brat "Zeusa" podobnej konstrukcji chodź działający nie na [Bf], lecz na zbiorniki z plazmą.

ZASADY SPECJALNE: *Trudna naprawa* (+25pkt.) do poz. trudności naprawy

Nieporęczna -10pkt. inicjatywy

-> Przeciwno celom żywym, nieopancerzonym, zadaje dodatkowe obrażenia od plazmy +20pkt.

-> W czasie rzutu na obrażenia, jeżeli wypadnie liczba z przedziału 97-100 przeciwnik zostanie poparzony, co na stałe (aż do momentu interwencji lekarza) zmniejsza mu Próg Bólu o 15.

-> W związku z tym, że broń ta jest tylko trochę lepsza, niż jej prototyp, to istnieje szansa przeciążenia. W czasie rzutu na trafienie, gdy wypadnie liczba z przedziału 01-05 zbiorniczki plazmy eksplodują. Partyzant otrzymuje 65pkt. P.B.

ZACIĘCIE: 05-10 **WYTRZYMAŁOŚĆ:** 90-100



... Ktoś kiedyś powiedział o tajemniczych oddziałach Kohorty, które nigdy nie brały udziału w jakiegokolwiek bitwie, czy potyczkach, ale pojawiały się zawsze zaraz po niej, aby rozpocząć zbieranie z poległych wszelkiej broni, która nie była bronią konwencjonalną. Jeżeli historie o nich są prawdziwe to i ich nazwa nadana przez tych, którzy rzekomo ich widzieli wydaje się być właściwa. **ZŁOMIARZE.**

Sęk w tym, że oni nie zbierają złomu, tylko wysoce zaawansowany sprzęt. Broń, z którą cholera wie, co później robią. Wszyscy zresztą dobrze wiedzą, że żołnierze kohorty, potocznie mówiąc kraby czyli mityczne golemi obrośnięte jakąś roślinnością, nie są przystosowani do używania ziemskiego sprzętu. Więc, po co im to wszystko?

Jeżeli prawdą jest, że oni istnieją, a często się to słyszy wśród ocalałych żołnierzy czy najemników tej czy innej strony konfliktu, to ich cel musi być poważny i jednolity. To na pewno nie są zbieracze złomu kohorty tylko wykwalifikowana jednostka mająca jeden lub kilka celów.

Plotki i pogłoski, lekcja polityki 2125 w jednostce WRN

WIĘCEJ DANYCH: BROŃ WSPARCIA

NAZWA	OBRAŻENIA P/S	KALIBER	MAG.	T. OGNI	WYMAGANIA	W. [BT]	WG. [KG]
"OLD JOE"*	10 T.E. 30 P.B.	Śrut	2 n.	P	12 B.W. 10 Siła	80	3
"FALA"*	20 T.E. 40 P.B.	Kaseta bezluskowa	7 n.	P	15 B.W. 11 Siła	105	5
"POKUTA"	25 P/S T.E. 35 P/S P.B.	5.56	30 n.	P S	12 B.W. 10 Siła	150	4,5
LongRAGE "SALOMON"	45 T.E. 75 P.B.	Kaseta bezluskowa	10 n.	P	20 B.W. 13 Siła	215	8
M15	20 P/S T.E. 30 P/S P.B.	7.62	20 n.	P S	12 B.W. 10 Siła	145	4,5
Springfield	35 T.E. 55 P.B.	7.62	5 n.	P	15 B.W. 10 Siła	170	4
Ak- 47	15 P/S T.E. 45 P/S P.B.	7.62	30 n.	P S	12 B.W. 11 Siła	150	4,5
ZEUS E.R. SMB	50 T.E. 30 P.B.	Bateria Fuzyjna (Bf)	24 n.	P	20 B.W. 12 Siła	350	7
SOUP P.R. SMB	35 T.E. 65 P.B.	Zbior. Plazmo. (Zp)	20 n.	P	20 B.W. 12 Siła	350	8

*do określenia poziomu trudności trafienia strzelbą używamy tabelki Broń Lekka

BROŃ CIEŻKA



TYP: Karabin maszynowy

PRODUKCJA: Bunar Group, Rosja

TRYB OGNI: Seria

Ten karabin maszynowy to dzieło sztuki samo w sobie. Dzięki amunicji kasetowej potrafi w bardzo krótkim czasie opróżnić 50 pocisków robiąc wręcz sito z celu. Niestety ciężar tej broni jest jej wielkim minusem.

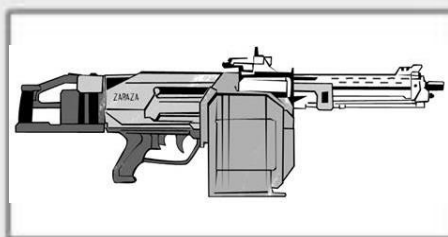
ZASADY SPECJALNE: Ciężki (-20pkt.) do inicjatywy

Niecelny (+20pkt.) do poz. trudności trafienia.

ZACIĘCIE: 01-15

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100

H.M.G. Plague „ZARAŻA”

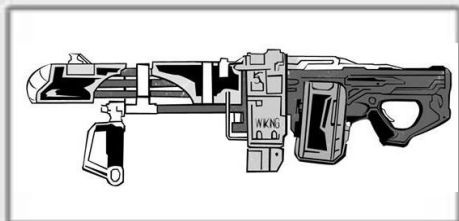


TYP: Wyrzutnia plazmy

PRODUKCJA: NorHo, Japonia

TRYB OGNI: Pojedynczy/Seria

H.P.R. 2GOOD „QIN SHI”



Jest to prototyp wyrzutnik plazmy, co już na wstępie może wywołać wiele mieszanych uczuć. Prócz tego, że istnieje szansa na niekontrolowaną eksplozję przy strzale, jest to kawał solidnej armaty.

ZASADY SPECJALNE: Ciężki (-20) do inicjatywy

Prototyp. Wynik 99-100 na obrażenia, po wystrzale powoduje eksplozję broni. Obrażenia 1k100 P.B. dla strzelającego.

Pole rażenia. Obrażenia dostają wszystkie osoby w promieniu 3 metrów od miejsca wystrzału.

ZACIĘCIE: 01

WYTRZYMAŁOŚĆ: 95-98

WIĘCEJ DANYCH: BROŃ CIĘŻKA

NAZWA	OBRAŻENIA	KALIBER	MAG.	T. OGNI	WYMAGANIA	W. [BT]	W. [KG]
H.M.G. Plague „ZARAŻA”	25 T.E. 25 P.B.	K.b.	1 x K.b. 50 n.	S	15 B.C. 15 Siła	350	10
H.P.R. 2GOOD „QIN SHI”	20 P/S T.E. 70 P/S P.B.	Z.p.	1 x Z.p. 2 n.	P/S	15 B.C. 15 Siła	500	15



DODATKI DO BRONI

Dobra. Tutaj na stole masz najczęściej spotykane i używane dodatki do broni. Oczywiście na naszym wielkim i olbrzymim świecie jest ich znacznie więcej, ale te akurat są najpowszechniejsze. Dlatego, jeżeli jakiś Ciebie interesuje to zapraszam do zakupu.

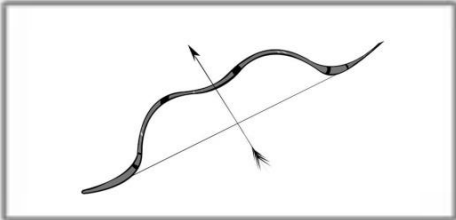
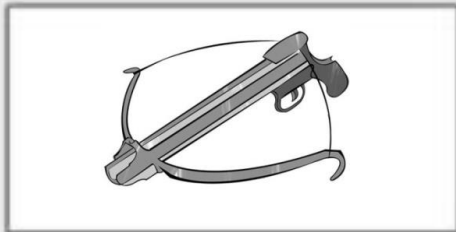
NAZWA DODATKU	WŁAŚCIWOŚCI	OBS. T. BRONI*	W.[BT]	W.[KG]
Laser	- 10 do trafienia	B.L. B.W.	75	0,1
Kolimator	- 5 do trafienia	B.L. B.W. B.C.	50	0,1
Luneta	- 15 do trafienia	B.W.	100	0,2
Granatnik	Możliwość wystrzeliwania pocisków z granatnika w tej samej turze, w które oddało się już strzał.	B.L. B.W.	120	0,5
Powiększony magazynek	Zwiększa pojemność magazynka. B.L. +5 B.W. +7 B.C. +10	B.L. B.W. B.C.	50	0,5
Tłumik	+10 do inicjatywy.	B.L. B.W.	75	0,2
Noktowizjer	Likwiduje całkowicie karę za noc przy strzelaniu.	B.L. B.W.	150	0,2

*obsługiwany typ broni: broń lekka [B.L.], broń wsparcia [B.W.], broń ciężka [B.C.]

BROŃ MIOTANA

Wiesz, jeżeli Ciebie po prostu nie stać na broń palną lub jakąkolwiek inną, możesz sobie kupić jedną z tych zabawek. Powiem Ci nawet w sekrecie, że niektórzy ludzie uważają, że proca jest znacznie lepsza od pistoletu. Nie mi tam oceniać, ale... Zresztą nie ważne. Ty decydujesz!

TYP: Broń miotana	PRODUKCJA: nie określono	TRYB OGNI: Pojedynczy
Miotanie pociskami/kamieniami nie wyszło z mody, a prawdę powiedziawszy przechodzi właśnie nowy renesans!		
ZASADY SPECJALNE: Lekka. +15 Inicjatywa		
<i>Anty-Tarcza.</i> Ignoruje całkowicie pole tarczy energetycznej wszystkich klas prócz klasy I.		
<i>Improwizowana.</i> W czasie rzutu na obrażenia rzuca się k10, a nie k100		
<i>Niecelna.</i> -15 do trafienia		
PROCA 		
ZACIĘCIE: brak	WYTRZYMAŁOŚĆ: 10	

TYP: Broń miotana	PRODUKCJA: nie określono	TRYB OGNIĄ: Pojedynczy
ŁUK  Tania i skuteczna siła operująca na odległość. Czego chcieć więcej? ZASADY SPECJALNE <i>Lekka.</i> +10 Inicjatywa <i>Anty-Tarcza.</i> Ignoruje całkowicie pole tarczy energetycznej wszystkich klas prócz klasy I. <i>Improwizowana.</i> W czasie rzutu na obrażenia rzuca się k10, a nie k100 ZACIĘCIE: brak WYTRZYMAŁOŚĆ: 9-10		
TYP: Broń miotana	PRODUKCJA: nie określono	TRYB OGNIĄ: Pojedynczy
Chcesz być pewien, że przeciwnik poczuje twój cichy gniew? Kup kuszę! KUSZA  ZASADY SPECJALNE <i>Lekka.</i> +5 Inicjatywa <i>Anty-Tarcza.</i> Ignoruje całkowicie pole tarczy energetycznej wszystkich klas prócz klasy I. <i>Nieporęczna.</i> Przeładowanie kuszy zajmuje dwie rundy. <i>Improwizowana.</i> W czasie rzutu na obrażenia rzuca się k10, a nie k100 ZACIĘCIE: brak WYTRZYMAŁOŚĆ: 9-10		

WIĘCEJ DANYCH: BROŃ MIOTANA

NAZWA	OBRAŻENIA	WYMAGANIA	W. [BT]	W. [KG]
Proca	5 P.B.	Brak	5	0,2
Łuk	15 P.B.	5 Broń L. 8 [ZR]	20	0,5
Kusza	20 P.B.	5 Broń L. 8 [SI]	30	3
Nóż	10 P.B.	10 Rzuca. 10 [ZR]	10	0,3
Oszczep	20 P.B.	10 Rzuca. 10 [SI]	30	0,9

MATERIAŁY WYBUCHOWE

No tak. Doszliśmy do miejsca, w którym możesz kupić sobie trochę "wolności". Dlaczego materiały wybuchowe nazywam per „wolność”? Bo jak pizdniesz w tłum z takiego granatu kasetowego, to po chwili w tym samym miejscu możesz tańczyć jak baletnica. Tyle będziesz miał wolnej przestrzeni.

NAZWA	OBRAŻENIA	RAŻENIE*	ZASADY SPECJALNE.	W. [BT]	W. [KG]
Granat zaczepny	15 T.E. 35 P.B.	20m.	Szansa na urwanie kończyny w trakcie rzutu na obrażenia (wynik 99-00 na k100).	35	0,1
Granat obronny	25 T.E. 45 P.B.	200m.	Szansa na urwanie kończyny w trakcie rzutu na obrażenia (wynik 98-00 na k100).	50	0,2
Koktajl mołotowa	10 T.E. 25 P.B.	5m.	Szansa na zapalenie się przeciwnika w trakcie rzutu na obrażenia (wynik 99-00) Podpalenie , co turę -5 P.B.	15	0,3
Granat E.M.P.	85 T.E.	20m.	Szansa na eksplozje granatu w ręku, wynik rzutu na trafienie (wynik 01-02 na k100)	100	0,3
Granat Plazmowy	35 T.E. 60 P.B.	25m.	Szansa na eksplozje granatu w ręku, wynik rzutu na trafienie (wynik 01-04 na k100)	120	0,3
Granat Kasetowy	25 T.E. 50 P.B.	300m.	Szansa na eksplozje granatu w ręku, wynik rzutu na trafienie (wynik 01-05 na k100)	140	0,4
Mina Standard	15 T.E. 35 P.B.	5m.	Szansa na urwanie nóg w trakcie rzutu na obrażenia (wynik 96-00 na k100)	45	0,3
Mina Kasetowa	25 T.E. 50 P.B.	300m.	Szansa na urwanie nóg w trakcie rzutu na obrażenia (wynik 94-00 na k100)	140	0,4
Nabój do granatnika	15 T.E. 25 P.B.	3m.	Szansa na urwanie kończyny w trakcie rzutu na obrażenia (wynik 99-00 na k100)	25	0,1

***Rażenie** czyli promień wybuchu (określony w metrach **[m]**) w jakim dany ładunek rani wrogów.



... Krople deszczu i potu spływały mu po przerażonej twarzy i brudnej brodzie. Przetarł lewą ręką oczy i zmienił tryb ognia na pojedynczy. Teraz, teraz już nawet zaczął płakać, a drżące dłonie podniosły karabin i oparły go o fragment okna. Przycelował. Ta chwila trwała wieczność. Czarna postać Er powoli podchodziła do wieży. Tak sztywno, tak sztucznie, ale jednak Wolf wiedział, że raczej to nie był już jego najlepszy przyjaciel. Tyle lat. Tyle strasznych i szczęśliwych chwil przeżyli razem. Skupił wzrok na celu. W jego głowie zaczęły pojawiać się te prawdziwe obrazy z przeszłości, a nie te nadawane przez tarcze energetyczną. Wspomnienia, piękne wspomnienia. Jeszcze kilka metrów i Er zniknie za czarnym, odstającym fragmentem wieży. Jego palec na spuście zginał się jakby w męczarniach, aż padł strzał. Er osunął się na ziemię. Jego postać w krótkiej chwili zlała się z grząskim i wręcz płynnym błotem, a z lufy broni Wolfa wyleciał dym...

Fragment opowiadania Piekiełny Palec.

WYPOSAŻENIE

W tej części magazynu czeka Ciebie wszystko to, co nie jest ani pancerzem, ani bronią. Znajdziesz tutaj żywność, leki, implanty, wszelkiego rodzaju elektronikę i wiele innych rzeczy, które mogą Ci się przydać w czasie podróży lub po prostu będą dobrym towarem na sprzedaż lub wymianę.

Za nim jednak rzucisz się na sprzęt jak szczerbaty na suchary to przyjrzyj się, co kupujesz. Otóż przedmioty znalezione podczas przygód lub na straganach będą posiadały określoną **JAKOŚĆ**. Ten atrybut wpływa na szybkość zepsucia sprzętu w trakcie jego użytkowania. Dlatego za każdym razem, gdy sprzęt będzie używany, użytkownik będzie musiał wykonać rzut, aby sprawdzić czy po wykonaniu pracy narzędzie po prostu się nie zepsuło. Na jakość ma wpływ wiele czynników, między innymi wiek urządzenia, sposób przechowywania, firma, skomplikowana budowa, ochrona zewnętrzna itd. Jednak ostateczną **JAKOŚĆ** sprzętu określa Starzec. Urządzenie ulegnie awarii, gdy użytkownik po rzucie kością k100 zmieści się w przedziale liczbowym przypisanym do **JAKOŚCI** danego urządzenia.

Natomiast **aby naprawić takie ustrojstwo, należy** użyć domyślnej umiejętności i wyrzucić, więcej niż bazowy zakres **JAKOŚCI**. Poniżej znajdziesz dodatkowe zasady i tabelkę przedstawiającą bazowy zakres **JAKOŚCI** sprzętu

DODATKOWE ZASADY

-> Stan urządzenia pogarsza się o kolejne 5 punktów do bazowego poziomu **JAKOŚCI** za każdym razem, gdy zostanie naprawione.

-> Jeżeli Starzec uzna, że sprzęt ma już kilka dodatkowy lat za sobą to do bazowej np. kiepskiej **JAKOŚCI**, według własnego uznania, dodaje dowolną modyfikację procentową aby pogorszyć jej stan.

-> Przedmiot nie może mieć lepszej **JAKOŚCI** niż Dobra, czyli bazowe 5 punktów.

-> **JAKOŚĆ** znacząco wpływa na cenę, ale to ustala Starzec według swego uznania.

-> Efekt zepsucia Starzec ustala sam. Urządzenie mogło na przykład wybuchnąć, zjarać się, przepalić itd.

-> Ceny tutaj podane są umownymi cenami za sztukę. Duże miasta będą miały trochę niższe ceny niż małe miasteczka. Starzec powinien sam ostatecznie podejmować decyzję, co i ile kosztuje.

STOPNIE JAKOŚCI	PRZEDZIAŁ JAKOŚCI
KIEPSKA	0-25
BEZ UWAG	0-10
DOBRA	0-5



Dobrze, to może zaczniemy od najbardziej delikatnego sprzętu. Tak! Chodzi mi tutaj o wszelkiego rodzaju urządzenia elektroniczne, bo o tego typu sprzęt trzeba cholernie mocno dbać i traktować go z szacunkiem. Elektronika nie lubi brudu, kurzu, wilgoci, chamstwa i złego traktowania.

Ale żeby nie pokazywać każdego sprzętu z osobna, bo wtedy stracilibyśmy wiele cennego czasu, przedstawię go w grupach. Tak będzie łatwo szybko i prosto. To, co? Zaczynamy?

ELEKTRONIKA

NOKTOWIZORY [NO]

OKULARY TERMOWIZYJNE[OK]

Zależnie od firm, mamy na rynku wiele tego typu urządzeń służących do nocnego widzenia lub po prostu w czasie złych warunków atmosferycznych. Ale jak już przed chwilą powiedziałem, jaka firma takie urządzenie. Podobno są na rynku takie gówna, że wyzerają gały.

POWSZECHNOŚĆ: Niska **JAKOŚĆ:** Dobra (5)

DZIAŁANIE: -30No/-45Ok do testu trafienia w Nocy. -30No/-45Ok do testu spostrzegawczości w nocy.



SKANERY BIOLOGICZNE, CHEMICZNE, LICZNIKI GEIGERA, CYFROWY MIKROSKOP, MIERNIKI POZIOMU ENERGII ITD.

Te caczuszka powinny być obowiązkowo rozdawane każdej karawanie lub grupie poszukiwawczej, która wyrusza w dalszą podróż po tej biednej ziemi. Wykrywają określone związki chemiczne, biologiczne, czy nawet promieniowanie, w zależności od zakresu działania danego urządzenia. Potrafią uratować dupę czasami lepiej niż jakikolwiek pancerz.

POWSZECHNOŚĆ: Niska **JAKOŚĆ:** Dobra (5)

DZIAŁANIE: -90 do testu wykrywania związków chemicznych, biologicznych, promieniowania, składu komórek, oraz określenia poziomu mocy energetycznej urządzeń.



CB RADIA, KRÓTKOFALÓWKI, ZESTAWY KOMUNIKACJI BEZPOŚREDNIEJ ITD.

Stała łączność jest bardzo istotna, jeżeli chodzi o małe zorganizowane grupy lub punkty obserwacyjne rozstawione wokół ważnego miejsca, czy miasteczka. Dlatego tego typu sprzęt, mimo, że często jest podstępniwany przez Kohortę lub Rdzawą Rękę, zważywszy na niski poziom zabezpieczeń i tak jest bardzo popularny.

POWSZECHNOŚĆ: Średnia, **JAKOŚĆ:** Dobra (5)

DZIAŁANIE: Grupa posiadająca kilka egzemplarzy tego samego sprzętu może komunikować się między sobą nawet do kilkuset metrów, zależnie od jakości i zaawansowania sprzętu.

DETEKTORY RUCHU, CZUJNIK RUCHU ITP.

Ten towar jest naprawdę chodliwym sprzętem. Interesują się nim przeważnie podziemne miasta, czy indywidualni klienci mieszkający gdzieś głęboko na zadupiu. Nie ma co się dziwić, sprzęt jest bardzo użyteczny i często ratuję dupę. Informuje delikwenta często poprzez sygnał dźwiękowy, sygnał świetlny, wibracje o zbliżającym się obiekcie. Zależnie od tego czy urządzenie ma wbudowany głośnik, czy działa na zasadzie przesyłu informacji do odbiornika, który posiada użytkownik.

POWSZECHNOŚĆ: Średnia **JAKOŚĆ:** Dobra (5)

DZIAŁANIE: Detektor ruchu (80pkt) jak i Czujnik (95pkt) posiada Spostrzegawczość na poziomie 80pkt i 95pkt. Detektor wykrywa istoty do 100 metrów, a czujnik pozycyjny do 15 metrów w promieniu urządzenia. Starzec wykonuje test spostrzegawczości uwzględniając tylko punkty sprzętu, gdy w promieniu działania urządzenia znajdzie się jakakolwiek istota fizyczna.



AKUMULATORY KWASOWE, ŻELOWE, PLAZMOWE, AKUMULATORY FUZYJNE, BATERIE ALKALICZNE, PLAZMOWE, FUZYJNE

Tak, te zabawki są bardzo ważnymi elementami życia codziennego każdego człowieka, który chce spróbować przeżyć i mieć jeszcze coś z tego nędznego życia. Akumulatory i baterie, najlepsze tymczasowe źródła energii! To dzięki nim samochody ruszają, w lepiankach pali się światło, a wieżyczka strażnicza jest w stanie spełnić swoją powinność podczas awarii głównego zasilania.

POWSZECHNOŚĆ: Niska **JAKOŚĆ:** Dobra (10)

DZIAŁANIE: Akumulatory kwasowe, żelowe oraz baterie alkaliczne to podstawowy typ zasilania prądem stałym. Łatwo się rozładowują i zależnie od podłączonego urządzenia nie są tak bardzo wydajne niż ich młodszy koledzy. Jedynym ich wyraźnym atutem jest waga, która nie przekracza 20 kg. Natomiast akumulatory plazmowe i fuzyjne to nieocenione źródła energii! Potrafią bardzo długo zachowywać energię, a czasem i nawet potrafią bez ładowania przeżyć swojego użytkownika. Ich wady to ciężar, który wacha się w okolicach od 50 kg oraz niestabilność, która może spowodować czasem eksplozję takiej "baterijki". Jeżeli chodzi o ich mniejszy odpowiednik (czyt. baterijki) zasady są takie same, jedynie waga oscyluje nie w kilogramach lecz w dekagramach.

WYKRYWACZE METALI, WYKRYWACZE CIEPŁA, WYKRYWACZE ENERGII ITD.

Rarytas panie! Wielu ludzi było zniesmaczonych, że Man-erzy posiadają zdolności wykrywania energii, metali czy nawet ludzi. Dlatego postanowiono unowocześnić tego typu sprzęt i stworzyć coś, co mogło by dać podobne możliwości do tych Manerskich. Niestety dupy nie urywają.

POWSZECHNOŚĆ: Niska **JAKOŚĆ:** Dobra (10)

DZIAŁANIE: Określony typ sprzętu wykrywa dany rodzaj metali lub emisji energii, przeważnie do 50 metrów. Zdarzają się mocniejsze egzemplarze, lecz te są cholernie drogie i trudne do zdobycia. Wykrywacz działa dookoła i wykrywa automatycznie. Chyba, że przedmiot lub istota ma swoje zasady specjalne.



PODSŁUCHY, KAMERKI SZPIEGOWSKIE, LORNETKI CYFROWE ITD.

Jara cię podglądanie innych, co? Widać to od razu po twojej mordzie. No, ale wracając do sprzętu. W dzisiejszych czasach mało kto używa tego typu gadżetów, no chyba, że ludzie syndykatów lub indywidualni bohaterowie bawiący się w detektywów. Tak czy siak, mało tego gówna i strasznie też łatwo się psuje.

POWSZECHNOŚĆ: Niska **JAKOŚĆ:** Dobra (10)

DZIAŁANIE: W zależności od jakości sprzętu, gracz w zasięgu do kilkudziesięciu metrów do nawet kilkuset, jest w stanie podsłuchiwać rozmowy lub nawet widzieć ich pełen obraz. Lornetki cyfrowe natomiast dodają do testów spostrzegawczości -30pkt.



KOMPUTERY STACJONARNE, LAPTOPY, TABLETY ITD.

Wszystkie te urządzenia potrzebują źródła energii, aby mogły działać. Dlatego nie są popularne wśród podróżników, choć czasem znajdzie się jeden czy drugi, który specjalizuje się w informatyce i jest na przykład hakerem. Dlatego sam sprzęt tego typu nie jest rzadki, ale wymaga energii, a ta często stanowi właśnie problem nie do rozwiązania.

POWSZECHNOŚĆ: Średnia **JAKOŚĆ:** Dobra (10)

DZIAŁANIE: Tego typu urządzenia są podstawą dla informatyków, mechatroników i często dla elektrotechników. Dlatego zależnie od jakości posiadanego sprzętu, partyzant dostaje modyfikatory do testów informatyki czy elektroniki w zakresie od -15 do -45pkt..

ELEKTRONICZNE KLUCZE, ZAAWANSOWANE WYTRYCHY, DEKODERY ITD.

Interesują Ciebie tego typu zabaweczki? Czy aby nie jesteś złodziejem? Zobaczę, że coś zniknęło z mojego magazynu, a obie twoje ręce włożę Ci do TWOJEJ Du... . No ale teraz słuchaj! Ten sprzęt jest cholernie rzadki i trudny do zdobycia. Służy przeważnie do otwierania zamków elektronicznych, a dekodery do rozkodowywania sygnałów różnego rodzaju. Ważna sprawa dla tych, którzy daleko i długo wędrują po powierzchni. Taki dekodery czasami potrafi wyłapać rozmowy Rdzawych i od razu rozkodować ich transmisje.

POWSZECHNOŚĆ: Niska **JAKOŚĆ:** Dobra (10)

DZIAŁANIE: Elektroniczne klucze dodają do umiejętności informatyki (+30pkt.) podczas hakowania oprogramowania. Zaawansowane wytrychy dodają do elektroniki podczas włamywania się do paneli i zamków elektronicznych w drzwiach (-50pkt. do poziomu testu). Dekodery zaś pomagają w rozszyfrowywaniu różnych komunikatów czy sygnałów (-50 pkt. do testu na wybraną umiejętność związaną z danym sygnałem, kodem, komunikatem.)



- Teraz cicho. Wczoraj w nocy, jak sam przeczesywałem tutaj ruiny, to zauważyłem te cacko jak latało między piętrami. Jest cholernie szybkie, ale nie widziałem, aby było uzbrojone. Jeżeli się nam uda go unieruchomić lub jeszcze lepiej, złapać to dzięki tej sieci, którą kazałem ci skombinować to dostaniemy za niego sporo bajtów!

- A jak ma broń?

- No to wtedy będziemy musieli dupka zestrzelić i sprzedać w częściach. Może nie będzie wtedy wart tak dużo jak cały i działający, ale to nadal będzie spory łup.

WIĘCEJ DANYCH: ELEKTRONIKA

NAZWA	CENA	WAGA	DZIAŁANIA
Noktowizor	80	0,25 kg	-30 trafienie w nocy/-30 spostrzegawczość w nocy.
Okulary termowizyjne	120	0,25 kg	-45 trafienie w nocy/-45 spostrzegawczość w nocy.
Skaner biologiczny	70	1 kg	-75 test wykrywania związków biologicznego
Skaner chemiczny	75	1,5 kg	-75 test wykrywania związków chemicznych
Licznik Geigera	55	1 kg	-75 test wykrywania promieniowania
Cyfrowy mikroskop	150	1 kg	-90 test wykrywania związków biologicznych
Miernik poziomu energii	50	0,5 kg	określa poziom energii danego urządzenia
Detektor ruchu	95	0,5 kg	spostzegawczość 80 punkt. test na wykrycie.
Czujniki ruchu	55	0,5 kg	spostzegawczość 95 punkt. test na wykrycie.
Wykrywacz metali	50	1,5 kg	zasięg 25 m.
Wykrywacz ciepła	65	1 kg	zasięg 20 m.
Wykrywacz energii	55	1 kg	zasięg 15 m.
CB radio	85	0,5 kg	w opisie
Krótkofalówka	75	0,25 kg	w opisie
Zest. komunikacji bezp.	95	0,5 kg	w opisie
Elektroniczny klucz	240	0,25 kg	-50 do hakowania
Zaawansowane wytrychy	205	0,25 kg	-50 do elektroniki przy włamywaniu (paneje, zamk. elekt.)
Dekoder	200	0,25 kg	w opisie
Podśluch	65	0,1 kg	w opisie
Kamerka szpiegowska	75	0,1 kg	w opisie
Lornetki cyfrowe 3D	95	0,1 kg	-30 do testów spostrzegawczości
Komputer stacjonarny	40	3 kg	-45 do testów informatyki/elektroniki
Laptop	50	1,5 kg	-30 do testów informatyki/elektroniki
Tablet	35	0,5 kg	-15 do testów informatyki/elektroniki
Akumulator kwasowy	150	15 kg	w opisie
Akumulator żelowy	250	20 kg	w opisie
Akumulator plazmowy	300	30 kg	w opisie
Akumulator fuzyjny	350	40 kg	w opisie
Bateria alkaliczna	10	0,1 kg	w opisie
Bateria plazmowa	50	0,1 kg	w opisie
Bateria fuzyjna	100	0,25 kg	w opisie

MECHANIKA

ZESTAW ŚRUBOKRĘTÓW, ZESTAW WIERTEŁ, ZESTAW KLUCZY RÓŻNEGO RODZAJU, ZESTAW RUSZNIKARSKI ITD.

Chyba zgodzisz się ze mną, że każdy dobry mechanik potrzebuje dobrych jak nie najlepszych narzędzi? Nie mrucz coś pod nosem jakbyś nie był pewien, bo to akurat jest fakt. Dlatego tego typu zestawy są bardzo powszechne i do tego dosyć tanie. W jaki sposób? Bo każdy prawdziwy facet w czasie pokoju miał w piwnicy czy w garażu narzędzia. Każdy. Chyba, że nosił rurki.

POWSZECHNOŚĆ: Wysoka **JAKOŚĆ:** Dobra (5)

DZIAŁANIE: To są podstawowe narzędzia wymagane do przeprowadzania podstawowych napraw. Bez nich każdy mechanik powinien mieć spory minus do wykonywanego testu na np. naprawę, ale to już zależy od Starca. Jednak, gdy jest w ich posiadaniu dostaje -10pkt. do testów mechaniki oraz do rusznikarstwa -10pkt.

WIERTARKA, KĄTÓWKA, WIERTARKO-WKRĘTARKA, MŁOT UDAROWY ITD.

Narzędzia specjalistyczne tego typu potrzebują przeważnie zewnętrznego zasilania, ale jeżeli już je posiadamy są cholernie przydatne. Dlatego jeżeli zamierzasz robić coś w dużej skali i zawodowo to przyda Ci się na pewno większość z tych narzędzi.

POWSZECHNOŚĆ: Średnia **JAKOŚĆ:** Dobra (5)

DZIAŁANIE: Są to już narzędzia specjalistyczne i nie są wymagane do pomniejszych napraw. Jednak, jeżeli gracz naprawia na przykład samochód czy inne maszyny bardziej masywne lub złożone, to na pewno mu się przydadzą. Modyfikatory testów to -20pkt. do mechaniki oraz -15pkt. do rusznikarstwa specjalistycznego.

SPAWARKA ELEKTRYCZNA, SPAWARKA FUZYJNA, LASER TECHNICZNY, LANCA FUZYJNA

Te zabawki chłopie to już nie przelewki. Żle skierowany promień spawarki fuzyjnej może nieszczęśnika zamienić w proch i to w kilka sekund. Laser techniczny jest w stanie przeciąć wszystko, a lanca fuzyjna wypali dziurę w każdym materiale. Jedynie dobra, stara spawarka elektryczna może spowodować jedynie ciężkie poparzenia. Ale ich waga i gabaryty powodują, że w plecaku ich chłopie nie zmieścisz.

POWSZECHNOŚĆ: Niska **JAKOŚĆ:** Dobra (10)

DZIAŁANIE: Tego typu narzędzia potrzebne są do napraw znacznie większych i masywniejszych obiektów. Może to być dla przykładu kadłub statku kosmicznego, czołg, ciężki opancerzony transporter. Ale mimo swoich gabarytów dodają sporą premię do mechaniki -25pkt, a czasem i do rusznikarstwa specjalistycznego -15pkt.



POJAZDY KONWENCJONALNE: MOTORY, OSOBÓWKI, CIĘŻARÓWKI

Tam trochę dalej w sali mam kilkanaście pojazdów na benzynę czy ropę. Te wszystkie pojazdy są starego typu, czyli wiesz, są na oponach i robią wiele hałasu jak pracuje silnik. Jednak mimo wszystko nadal jest ich więcej w użyciu, niż znacznie droższe pojazdy zasilane bateriami fuzyjnymi.

POWSZECHNOŚĆ: Wysoka **JAKOŚĆ:** Dobra (5)

DZIAŁANIE: Posiadanie pojazdu ma wiele zalet. Między innymi szybsze poruszanie się między miastami oraz bardzo mocno zwiększone możliwości załadunkowe postaci. Jednak łatwiej też zostać zauważonym przez nieodpowiednich ludzi czy istoty.



*1 DRONY ZWIADOWCZE, DRONY BOJOWE, DRONY STRAŻNICZE

Ludzkość w pełni nauczyła się korzystać z możliwości dronów dopiero w okolicach 2080 roku, czyli grubo przed inwazją Kohorty. Lecz ich powszechność nie jest za duża gdyż większość została po prostu zniszczona w trakcie wojny. Jednakże od czasu do czasu można nadal spotkać jakiegoś zabłąkanego i zapomnianego drona strażniczego, o którego właściciel się nie upomniał albo, którego właściciel już nie żyje. W skrócie, drony to unoszące się nad ziemią, różnego kształtu obiekty służące do konkretnych celów. Zobaczcie, tutaj mamy egzemplarz kurierski.

POWSZECHNOŚĆ: Niska **JAKOŚĆ:** Dobra (10)

DZIAŁANIE: Drony zwiadowcze są szybkie i nieuzbrojone, a czasami nawet posiadają system maskowania. Drony bojowe są powolne, uzbrojone w broń różnej maści i pancerz, który sprawia, że są niesamowicie twarde. Drony strażnicze są cholernie powolne, cholernie mocno opancerzone ale ich uzbrojenie nie jest tak potężne jak ich bojowych braci.



*2 Roboty zwiadowcze, Roboty bojowe, Roboty strażnicze, Roboty służące

Jeżeli mówimy już o robotach to trzeba tutaj podkreślić, że nasza technologia w ich tworzeniu zatrzymała się na poziomie średniozaawansowanym. Owszem maszyny są człekokształtne i posiadają jakąś tam inteligencję, ale i tak ich cele muszą być proste i jednoznaczne. Roboty w naszym świecie są przeważnie wielkie, toporne, proste i całkowicie uzależnione od komend właściciela i wgranych algorytmów. Tutaj na przykład mamy robota budowlanego... .

POWSZECHNOŚĆ: Niska **JAKOŚĆ:** Dobra (10)

DZIAŁANIE: Robot zwiadowczy to szybka maszyna na gąsienicach lub kołach, praktycznie nieuzbrojona, stworzona do szybkiego rozpoznania i zwiadu. Robot bojowy to najczęściej człekokształtna maszyna średnio-opancerzona z dużą siłą ognia. Robot strażniczy to przeważnie wielka, powolna maszyna z niesamowicie twardym pancerzem o średniej, a czasami nawet niskiej sile ognia. Roboty służące to najczęściej lekkie człekokształtne maszyny bez uzbrojenia i opancerzenia, wykonujące proste polecenia właściciela.

*3 IMPLANTY ZEWNĘTRZNE: NÓG, RĄK, KLATKI PIERSIOWEJ ITD.

Tego rodzaju implanty są najbardziej popularne wśród średnio i mało zamożnej części ludzkości na Ziemi jak i koloniach po za nią. Niestety technologia w tej dziedzinie tak jak robotyka stoi na średniozaawansowanym poziomie, więc często tego typu sztuczne ręce czy nogi psują się lub ulegają dziwnym awariom...

POWSZECHNOŚĆ: Średnia **JAKOŚĆ:** Dobra (10)

DZIAŁANIE: Implanty zewnętrzne przeważnie modyfikują na stałe atrybuty związane z siłą, czy zręcznością. Czasami też podwyższają obrażenia zadawane w walce wręcz lub dodają dodatkowe punkty do **PB** jako pancerz. Należy jednak pamiętać, że tak jak każde urządzenie, implanty mogą i będą się psuć oraz ulegać różnym awariom. Dlatego montowanie ich powinno być bardzo przemyślanym krokiem, a czasem nawet ostatecznością.

*4 IMPLANTY WEWNĘTRZNE: OCZU, USZU, SERCA, MÓZGU, PŁUC, WĄTROBY

Natomiast te zabawki najczęściej interesują zamożną część ludzkości. I chodź ich zawodność porównywalna jest z ich zewnętrznymi rówieśnikami, to są w stanie zadziałać i polepszyć możliwości człowieka praktycznie w każdej dziedzinie. Tutaj na przykład mamy implant filtrujący płyny i usuwający ewentualne trucizny czy toksyny z organizmu. O! A tutaj właśnie implant wszczepiany do człon... .

POWSZECHNOŚĆ: Niska **JAKOŚĆ:** Dobra (10)

DZIAŁANIE: Implanty wewnętrzne mogą wpływać dosłownie na każdą cechę postaci. Jednak trzeba tutaj pamiętać, że ich instalacja czy usunięcie nie będzie już takie proste. Biorąc też poziom zaawansowania tego typu technologii, każdy powinien zastanowić się przed jej instalacją we własnym ciele. Bo na pewno awaria implantu serca podczas biegu nie wróżyłaby nic dobrego. Prawda?

WIĘCEJ DANYCH: MECHANIKA

NAZWA	CENA	WAGA	DZIAŁANIA
Zestaw śrubokrętów	15	0,5 kg	- 5 testów mechaniki
Zestaw wiertel	25	0,5 kg	- 5 testów mechaniki
Zestaw kluczy	20	1 kg	- 5 testów mechaniki
Zestaw rusznikarski	40	5 kg	- 15 testów rusznikarstwa
Wiertarka	30	2,5 kg	- 10 testów mechaniki
Kątówka	35	2 kg	- 10 testów mechaniki
Wiertarko-wkrętarka	40	2,5 kg	- 15 testów mechaniki, -5 testów rusznikarstwa
Młot udarowy	50	4,5 kg	- 10 testów mechaniki
Spawarka elektryczna	50	20 kg	- 20 testów mechaniki, -5 testów elektroniki
Spawarka fuzyjna	100	30 kg	- 25 testów mechaniki, -15 testów rusznik. specjali.
Laser techniczny	150	55 kg	- 30 testów mechaniki, -20 testów rusznik. specjali.
Lanca fuzyjna	250	100 kg	- 35 testów mechaniki
Poj. kon. Motor	150	X	w opisie
Poj. kon. Osobówki	200	X	w opisie
Poj. kon. Ciężarówki	400	X	w opisie
Poj. nie. Motor	310	X	w opisie
Poj. nie. Osobówki	600	X	w opisie
Poj. nie. Ciężarówki	900	X	w opisie
Dron zwiadowczy	320	10 kg	w opisie
Dron bojowy	550	40 kg	w opisie
Dron strażniczy	700	55 kg	w opisie
Robot bojowy	400	250 kg	w opisie
Robot strażniczy	500	400 kg	w opisie
Robot służący	150	150 kg	w opisie
Śrubokręt	2	0,1 kg	- 1 testów mechaniki
Klucz francuski	5	1 kg	- 2 testów mechaniki
Piłka do metalu	3	0,5 kg	- 1 testów mechaniki

*1,2,3,4 WIĘCEJ NA TEMAT DANEGO SPRZĘTU NA STRONACH: 1 -> DRONY str. 132-133 2 -> ROBOTY str. 133
3,4 -> IMPLANTY str. 134-135

MEDYCYNĄ

ZESTAW PIERWSZEJ POMOCY, ZESTAW POURAZOWY, ZESTAW CHIRURGICZNY

Szybki wstęp! Te przedmioty ratują życie, więc nie dziw się, że ich zdobycie jest tak trudne! Zestaw pierwszej pomocy zawiera niezbędne środki do zatamowania krwawienia i znieczulenia rannego. Zestaw pourazowy posiada głównie usztywniacze do kończyn w razie ich złamania. Ale z tego wszystkiego najdroższy i najrzadszy jest zestaw chirurgiczny, który posiada wszystko to, co powinien mieć dobry lekarz. Są to skalpele, szczypce, igły, nici, wiertetka, nożyce i wszystko to, co potrzebne jest do operacji.

POWSZECHNOŚĆ: Niska

JAKOŚĆ: Dobra (5)

DZIAŁANIE: W zależności od zestawu efekty są inne. Zestaw pierwszej pomocy -30 do poziomu testu pierwszej pomocy. Zestaw pourazowy -15 do testów pierwsza pomoc i -10 do testów medycyny, zaś zestaw chirurgiczny -30 do testów medycyny.



SZCZEPIONKI, ANTYBIOTYKI, SYROPY, TABLETKI, SUPLEMENTY

Jeżeli chodzi o tę konkretną grupę przedmiotów to ich cena oraz powszechność jest uzależniona głównie od specyfikacji choroby. Krótko mówiąc, czym rzadsza choroba tym lekarstwo, antybiotyk jest droższy i trudniej jest go znaleźć.

POWSZECHNOŚĆ: Niska - Średnia

JAKOŚĆ: Dobra (5)

DZIAŁANIE: Efekty konkretnych lekarstw, antybiotyków czy suplementów zależne będą wyłącznie od Starca. Mogą wpływać na atrybuty na stałe lub tymczasowo. Przeterminowane substancje mogą trwale okaleczyć lub nawet zabić.



MAŚĆ REGENERUJĄCA RANY (RegDoc), ZAPASOWA KREW (Backup blood)

Oba te środki zostały wynalezione głównie z powodu ran i wysokiej śmiertelności żołnierzy na polu walki podczas trzeciej wojny korporacji. Pierwszy środek po nałożeniu bezpośrednio na ranę (dostępne wersje RegDoc to aerozol lub maść) praktycznie natychmiast regeneruje naskórek oraz tkankę właściwą tamując tym samym krwawienie. Jeżeli chodzi o podajniki z igłą "Zapasowa Krew" to zawierają w sobie serum regenerujące, w bardzo szybkim tempie poziom krwi człowieka.

POWSZECHNOŚĆ: Średnia

JAKOŚĆ: Dobra (5)

DZIAŁANIE: RegDoc powoduje praktycznie natychmiastowe zasklepienie rany i zatrzymanie krwawienia, nie regenerując przy tym Progu Bólu (maść używa się bez testowania jakichkolwiek umiejętności). Backup blood natomiast regeneruje 25pkt. Progu Bólu w momencie zaaplikowania dawki do rannego organizmu.



- Prawda jest taka, że to cud, iż udało się wam przynieść do mnie waszego kolegę w stanie śpiączki. To jednak nie zmienia faktu, że mimo moich usilnych starań nie udało mi się przywrócić jemu świadomości. Te urządzenie, które jest montowane przez politycznych, nawet po chirurgicznym usunięciu pozostawia swoją ofiarę w stanie wegetacji. Żeby to wam bardziej zobrazować, to tak jakby wasz kolega był telewizorem, który działa lecz nie łapie sygnału anteny i bez tej anteny odbiera tylko ciągły szum i kasze na ekranie. Jego mózg jest jak telewizor, a jaźń jak pusty ekran bez sygnału.

- Czyli cała ta walka, te polowanie... to wszystko było na marne?

- Niestety, obawiam się, że tak. Wasz kolega już nigdy nie będzie sobą.

- Panie doktorze. Żyjemy w takich czasach, iż technologia nie jest płytka i prosta. Dlatego nie chce mi się wierzyć, że naprawdę nic nie da się z tym zrobić.

- Chyba wiem do czego zmierzasz. Odpowiem na twoje pytanie inaczej. Tak, ja nie znam takiej technologii ale może naukowcy z syndykatów znają...

WIĘCEJ DANYCH: MEDYCINA

NAZWA	CENA	WAGA	DZIAŁANIA
Zestaw pierwszej pomocy	25	0,5 kg	- 30 do testów pierwszej pomocy
Zestaw pourazowy	50	2,5 kg	- 15 do testów pierwszej pomocy, -15 do medycyny
Zestaw chirurgiczny	95	5 kg	- 30 do testów medycyny
Szczepionka	55	-	działanie określa starzec
Antybiotyk	100	-	działanie określa starzec
Syrop	25	-	działanie określa starzec
Tabletki	30	-	działanie określa starzec
Suplement	35	-	działanie określa starzec
Maść regenerująca (RegDoc)	25	0,1 kg	automatycznie zatrzymuje krwawienie, zamyka ranę
Zapas. krew (B.blood)	25	0,1 kg	regeneruje Próg Bólu , o 25
Zapas. krew (B.blood max)	50	0,2 kg	regeneruje Próg Bólu , o 50
Bandaż	5	0,1 kg	- 5 do testów pierwszej pomocy
ELEMAG.doc7	130	-	zastrzyk usuwa jedną chorobę T.E. klasy IV
ELEMAG.doc8	250	-	zastrzyk usuwa jedną chorobę T.E. klasy III
FreunolanBODY	55	-	leczy zatrucie gazem INEX
RAD-Done veFIX	85	-	leczy stan napromieniowania
RAD-Shild	100	-	dodaje na k100 minut, 50pkt do test na promieniow.

INŻYNIERIA MECHANICZNA KLASA III



DRON ZWIADOWCZY

Cena: 320

Pierwsze w pełni użyteczne drony zwiadowcze, mające wszystkie atesty i pozwolenia najbogatszych państw, jednostek wojskowych i instytutów technicznych powstały w **SoNHy Corp.** I właśnie tylko tej firmy możesz u nas takiego kupić.

ZASILANIE (preferowany): Akumulator plazmowy

UZBROJENIE: Broń lekka (dowolna, decyzja Starca)

PODZESPOŁY SYSTEMOWE (umiejętności):

Skaner (sposobegawczość) 80, **Lewitacja** (+50 trudności do testu trafienia) **Broń lekka** 15

PRÓG BÓLU: 80 **T.E.:** 100 **REFLEKS:** 30 **ZR:** 15 **PE:** 15



DRON BOJOWY

Cena: 550

Jeżeli natomiast chodzi o bojówki, to każdy kraj już z osobna modyfikował swoje wersje dronów. Zależnie, czy były potrzebne do rozpędzania tłumów, walki na froncie czy wykonywania tajnych operacji.

ZASILANIE: Akumulator plazmowy

UZBROJENIE: Broń ciężka, Broń lekka (dowolna, decyzja Starca)

PODZESPOŁY SYSTEMOWE:

Skaner (sposobegawczość) 40, **Lewitacja** (+25 trudności do testu trafienia) **Broń lekka** 30, **Broń ciężka** 30

PRÓG BÓLU: 100 **T.E.:** 150 **REFLEKS:** 25 **ZR:** 12 **PE:** 15



- PIEPRZONY ZŁOM MIAŁ DZIAŁKO! KURWA! PATRZ CO ZROBIŁ Z MOJĄ RĘKĄ!

- PIERR! PRZEPRASZAM! SĄDZIŁEM, ŻE JEST NIEUZBROJONY!

- PRZECIEŻ KUŻWA TA LUFA WYSTAWAŁA DOBRE PÓŁ METRA PRZED JEGO WIZJEREM! JAK MOGŁEŚ NIE WIDZIEĆ!

- NO, PO PROSTU NIE WIDZIAŁEM!



DRON STRAŻNICZY

Cena: 700

Tego rodzaju drony są najczęściej używane przez prywatnych użytkowników. Dlaczego tak? Bo większość rządów konkretnych państw nie potrzebuje do ochrony maszyn, gdyż są one za drogie, a po za tym nadal mają swoje prywatne armie za publiczne pieniądze.

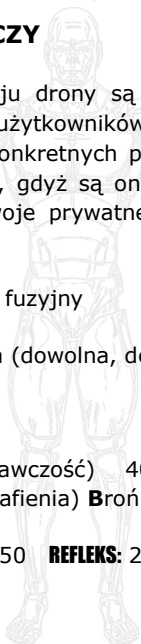
ZASILANIE: Akumulator fuzyjny

UZBROJENIE: Broń lekka (dowolna, decyzja Starca)

PODZESPOŁY SYSTEMOWE:

Skaner (sposstrzegawczość) 40, **Lewitacja** (+10 trudności do testu trafienia) **Broń lekka** 20

PRÓG BÓLU: 150 **T.E.:** 150 **REFLEKS:** 20 **ZR:** 10 **PE:** 12



ROBOT SŁUŻĄCY

Cena: 200

Tępe i prostej konstrukcji maszyny służące. Ich głównym celem było i jest wykonywanie prostych czynności wspomagających właściciela w codziennym życiu. Noszenie, sprząatanie, gotowanie prostych dań, pranie, konwersacja na bardzo podstawowe tematy i przy pomocy prostego języka. Główny eksporter to oczywiście firma **SoNHy Corp.**

ZASILANIE: Akumulator fuzyjny

UZBROJENIE: Walka wręcz

PODZESPOŁY SYSTEMOWE:

Skaner (sposstrzegawczość) 20, **Kondycja** 100, **Wiedza** ogólna 5, **Walka wręcz** 10

PRÓG BÓLU: 70 **T.E.:** 120 **REFLEKS:** 15 **UDŹWIG:** 48

SI: 16 **ZR:** 5 **PE:** 15 **IN:** 15 **WT:** 25



ROBOT STRAŻNICZY

Cena: 500

Zainstalowany podstawowy program strażniczy i przekształcone obwody zewnętrzne jak i opancerzenie tworzy z tej maszyny prostego, prywatnego i milczącego ochroniarza.

ZASILANIE: Akumulator fuzyjny x 2

UZBROJENIE: Broń lekka, Broń wsparcia

(dowolna, decyzja Starca)

PODZESPOŁY SYSTEMOWE:

Skaner (sposstrzegawczość) 50, **Broń lekka** 15, **Broń Wsparcia** 20 **Wiedza** ogólna 10,

PRÓG BÓLU: 200 **T.E.:** 150 **REFLEKS:** 13 **UDŹWIG:** 82

SI: 15 **ZR:** 5 **PE:** 12 **IN:** 10 **WT:** 18



ROBOT BOJOWY

Cena: 400

Egzemplarz bojowy posiada zmniejszonej jakości opancerzenie lecz nadrabia zaawansowanym systemem walki. Jest to tani rodzaj mechanicznego żołnierza do zadań ofensywnych.

ZASILANIE: Akumulator fuzyjny

UZBROJENIE: Walka wręcz, Broń lekka,

Broń wsparcia, (dowolna, decyzja Starca)

PODZESPOŁY SYSTEMOWE:

Skaner (sposstrzegawczość) 80, **Broń lekka** 25, **Broń Wsparcia** 35, **Wiedza** ogólna 15, **Walka wręcz** 20

PRÓG BÓLU: 125 **T.E.:** 125 **REFLEKS:** 15 **UDŹWIG:** 74

SI: 13 **ZR:** 10 **PE:** 15 **IN:** 13 **WT:** 15



Tutaj nie ma, co się zastanawiać! Kup u mnie stymulant siły firmy SAHALIN, a nie będziesz żałował! Nie nie nie! Nie patrz na innych sprzedawców! Oni mają chiński chłam produkowany taśmowo na polach ryżu u podnóża japońskich panów z podniebnych miast! Chłam Ci powiadam! A to, co JA sprzedaje to produkt z jednej z wyższych półek, prawie tak samo ciężki do zdobycia jak nieużywana igła do zużytej tarczy energetyczne! He he he!. To, co? Kupujemy? ...

IMPLANTY KLASA III

SNOPS

UWAGA!

Implanty kl. III są najbardziej podstawowymi i zawodnymi modyfikacjami organizmów ludzkich jakie istnieją na rynku. Po prostu nie ma gorszych. W większości przypadkach implanty te pochodzą z firmy **SoNHy Corp.** Jednakże można też trafić egzemplarze z innych firm, ale te z kolei są jeszcze gorsze. Ich Cena i zawodność jest po prostu przerażająca, ale co zrobić gdy człowiek chce przeżyć?



... jak się montuje? Nic prostszego! Tego typu implant doczepiasz do dowolnego mięśnia, który ma zostać ulepszony! Mechanizm sam się zainstaluje i rozpocznie działanie, bez twojej jakiegokolwiek ingerencji! Zresztą tak jak mówiłem! To nie jest ten szajs, co mają inni, co trzeba chirurgicznie montować i płacić jeszcze jakiemuś konowałowi za jego cenne, pożałuj, umiejętności! Tutaj masz pewny i szybki montaż, bez żadnych problemów!

Tak jak będzie? Kupujesz czy będzie oszczędzał, aż jakieś draby okradną twoje zwłoki?! Oczywiście nic nie insynuuję!

DOSTĘPNE OD RĘKI:

X.M.F. III (siła)

Cena: 200

DZIAŁANIA POŻĄDANE: +10 SI **DZIAŁANIA UBOCZNE:** + 2 SP

DZIAŁANIA UBOCZNE DODATKOWE:

Po każdym wykonanym (niezależnie od wyniku) teście na siłę (czy to walka czy test podstawowy) Partyzant musi wykonać rzut kością k100. Jeżeli wynik będzie mniejszy niż **30**. Implant przerywa (na resztę walki lub na k100 minut, jeżeli chodzi o test podstawowych czynności) pracę prawej lub lewej ręki (decyzja Starca). Jedynym modyfikatorem ujemnym lub dodatnim do tego testu jest Zaleta/Wada **Szczęściarz i Pechowiec**.

Paraliż prawej/ lewej ręki +50 pkt. do trudności testów umiejętności na SI.



DONKIKONG III (wytrzymałość)

Cena: 250

DZIAŁANIA POŻĄDANE: + 10 WT **DZIAŁANIA UBOCZNE:** + 2 SP

DZIAŁANIA UBOCZNE DODATKOWE:

Po każdym wykonanym (niezależnie od wyniku) teście na wytrzymałość (czy to walka czy test podstawowy) Partyzant musi wykonać rzut kością k100. Jeżeli wynik będzie mniejszy niż **35**. Implant powoduje (na resztę walki lub na k100 minut jeżeli chodzi o test podstawowych czynności) zwolnienie pracy serca. Jedynym modyfikatorem ujemnym lub dodatnim do tego testu jest Zaleta/Wada **Szczęściarz i Pechowiec**.

Zwolnienie pracy serca +50 pkt. do trudności testów umiejętności na WT

SPEDDBAG III (zręczność)

Cena: 200

DZIAŁANIA POŻĄDANE: + 10 ZR **DZIAŁANIA UBOCZNE:** +2 SP

DZIAŁANIA UBOCZNE DODATKOWE:

Po każdym wykonanym (niezależnie od wyniku) teście na zręczność (czy to walka czy test podstawowy) Partyzant musi wykonać rzut kością k100. Jeżeli wynik będzie mniejszy niż **30**. Implant przerywa (na resztę walki lub na k100 minut, jeżeli chodzi o test podstawowych czynności) pracę prawej lub lewej nogi (decyzja Starca). Jedynym modyfikatorem ujemnym lub dodatnim do tego testu jest Zaleta/Wada **Szczęściarz i Pechowiec**.

Paraliż prawej/ lewej nogi +50 pkt. do trudności testów umiejętności na ZR.



WISEMAN III (inteligencja)

Cena: 250

DZIAŁANIA POŻĄDANE: + 10 IN **DZIAŁANIA UBOCZNE:** + 3 SP

DZIAŁANIA UBOCZNE DODATKOWE:

Po każdym wykonanym (niezależnie od wyniku) teście na inteligencję (czy to walka czy test podstawowy) Partyzant musi wykonać rzut kością k100. Jeżeli wynik będzie mniejszy niż **35**. Implant powoduje (na resztę walki lub na k100 minut jeżeli chodzi o test podstawowych czynności) tymczasowe ośpienie. Jedynym modyfikatorem ujemnym lub dodatnim do tego testu jest Zaleta/Wada **Szczęściarz i Pechowiec**.

Tymczasowe ośpienie +50 pkt. do trudności testów umiejętności na IN

EAGLEEYE III (percepcja)

Cena: 200

DZIAŁANIA POŻĄDANE: + 10 PE **DZIAŁANIA UBOCZNE:** + 2 SP**DZIAŁANIA UBOCZNE DODATKOWE:**

Po każdym wykonanym (niezależnie od wyniku) teście na percepcję (czy to walka czy test podstawowy) Partyzant musi wykonać rzut kością **k100**. Jeżeli wynik będzie mniejszy niż **30**. Implant powoduje (na resztę walki lub na **k100** minut jeżeli chodzi o test podstawowych czynności) tymczasową ślepotę. Jedynym modyfikatorem ujemnym lub dodatnim do tego testu jest Zaleta/Wada **Szczęściarz i Pechowiec**.

Tymczasowa ślepota +50 pkt. do trudności testów umiejętności na PE

**THE ROCK III** (próg bólu)

Cena: 250

DZIAŁANIA POŻĄDANE: +20 P.B. **DZIAŁANIA UBOCZNE:** + 4 SP**DZIAŁANIA UBOCZNE DODATKOWE:**

Po każdym otrzymaniu obrażeń większych niż 25 pkt. (czy to walka czy nie) Partyzant musi wykonać rzut kością **k100**. Jeżeli wynik będzie mniejszy niż **30**. Implant powoduje (na resztę walki lub na **2k100** minut jeżeli chodzi o test podstawowych czynności) tymczasowe zmniejszenie odporności na obrażenia. Jedynym modyfikatorem ujemnym lub dodatnim do tego testu jest Zaleta/Wada **Szczęściarz i Pechowiec**.

Tymczasowe zmniejszenie odporności na obrażenia -40 pkt. od maksymalnej wartości Progu Bólu partyzanta.

**RUBBERMAN III** (zręczność)

Cena: 200

DZIAŁANIA POŻĄDANE: +10 ZR **DZIAŁANIA UBOCZNE:** + 2 SP**DZIAŁANIA UBOCZNE DODATKOWE:**

Po każdym wykonanym (niezależnie od wyniku) teście na zręczność (czy to walka czy test podstawowy) Partyzant musi wykonać rzut kością **k100**. Jeżeli wynik będzie mniejszy niż **30**. Implant powoduje (na resztę walki lub na **k100** minut jeżeli chodzi o test podstawowych czynności) tymczasowe zeszywnienie ciała. Jedynym modyfikatorem ujemnym lub dodatnim do tego testu jest Zaleta/Wada **Szczęściarz i Pechowiec**.

Tymczasowe zeszywnienie ciała +50 pkt. Do trudności testów umiejętności na ZR

MODYFIKACJE DNA

SNOPS

UWAGA!



Ta dziedzina powstała prawdopodobnie z przyczyn czysto ekonomicznych i nikt nie jest tak do końca pewien od ilu lat była rozwijana i kto ją zapoczątkował. Dlaczego widzę tutaj przyczynę czysto ekonomiczną? Bo mało kogo było i jest stać na zawodne implanty nawet trzeciej klasy, a modyfikacje DNA wcale nie są takie drogie jak sam się przekonasz. Jednak na sam początek trzeba wiedzieć, że jest kilka sposobów, które można wybrać, aby taką "modyfikację" przeprowadzić. No i właśnie od takiego sposobu będzie zależeć cena. Uczulam, że każda modyfikacja powinna być wykonana przez wysokiej klasy specjalistę. Bo jeżeli nie, to może się to bardzo źle skończyć.

SPOSÓB I "CHIRURGICZNY"

Dany organ zostaje wszyty klientowi w miejscu starego. Jest to zabieg operacyjny/inwazyjny na ciało petenta. W każdym przypadku mogą pojawić się powikłania lub trudności w trakcie przeprowadzania zabiegu. Poniżej prezentuje jeden organ jako przykład przebiegu operacji oraz jego użytkowanie.

SPOSÓB II "ZASTRZYK DOKOSTNY", SPOSÓB III "TABLETKA RNA" Pojawia się w jednym z dodatków...

ZMUTOWANE SERCE

Cena: 200

MODYFIKACJE: + 5 SI, +5 WT**CZAS DZIAŁANIA ORGANU:** 3 tygodnie.

SZANSA ODRZUCENIA ORGANU: 50 pkt. - (WT nosiciela + Kondycja) (wynik rzutu **k100** musi być większy niż powstała liczba, aby organ się przyjął.)

POZIOM TRUDNOŚCI OPERACJI: 60 pkt. + (ewentualne modyfikatory) - (WT nosiciela + Kondycja) (wynik rzutu **k100** musi być większy niż powstała liczba, aby operacja się udała.)

MOŻLIWE EFEKTY PO UPŁYŃCIU CZASU UŻYTKOWEGO ORGANU: (rzut **k100**, możliwość modyfikacji wyniku **zaletą/wadą** **Szczęściarza/Pechowca**):

- 1) Organ zostaje wchłonięty przez nosiciela. **0-70**
- 2) Organ gnije i trzeba go usunąć operacyjnie. **71-89**
- 3) Organ mutuje, zmieniając nosiciela w mutantą. **90-00**

ODZIEŻ

Do tych przedmiotów podejmiemy od innej strony. Widzisz tą stertę szmat? Tak, tę w rogu. Tak wyglądają dzisiaj ubrania codzienne. Mało kto je praktycznie pierze, choć nie ukrywam nadal można spotkać ludzi w wykrochmalonych, wypranych, a nawet wyprasowanych ciuchach. Ale to przeważnie grube ryby z syndykatu lub jakiś koleś, który chce dostać w ryj, za swoją elegancję.

Nie ważne.

Wracając jednak do tematu. Dzisiaj wygląd zewnętrzny ma odstraszać lub **NIE** przykuwać uwagi. Dlaczego tak? Bo niektórzy wyszli z założenia, że aby przeżyć trzeba być silnym i groźnym, a inni, że trzeba być po prostu niewidzialnym.

Dlatego cena ubrań może być tak różna, że aż trudno powiedzieć jaka. Możemy jednak umówić się w ten sposób, że dobre i wygodne buty do dalekich wędrówek będą kosztowały około **15-25 BT**, a solidna kurta zimowa około **10 BT**. Komplet wygodnego ubrania na wysokie temperatury może kosztować około **15 BT**, a nieprzemakalny płaszcz i spodnie w granicach **20 BT**.

ODZIEŻ SPECJALISTYCZNA

Tutaj przyjacielu jest inna para kaloszy. Proszę, wejdźmy do tego pokoiku. Widzisz te szczelnie zamknięte metalowe szafy? W nich schowane są zabezpieczone i przystosowane do długiego leżakowania kombinezony ochronne. Jak chcesz to możesz rzucić na nie okiem, tylko niczego nie dotykaj! Zajrzeć do środka możesz przez te małe wizjery, na wysokości głowy.



NAZWA	CENA	WAGA	WŁAŚCIWOŚCI
Kombinezon przeciwchemiczny	~150	5 kg	Dwa poziomy łatwiejszy test na odporność organizmu przeciwko toksynom. O połowę zmniejszone obrażenia.
Kombinezon laboratoryjny	~130	5 kg	Dwa poziomy łatwiejszy test na odporność organizmu przeciwko broni biologicznej, bakteryjnej. O połowę zmniejszone obrażenia.
Kombinezon antyradiacyjny	~200	12 kg	Dwa poziomy łatwiejszy test na odporność organizmu przeciwko radiacji. O połowę zmniejszone obrażenia.
Kombinezon próżniowy	~350	25 kg	Postać może swobodnie poruszać się w próżni przez k10 godzin.
Strój do nurkowania	~100	10 kg	Postać może swobodnie poruszać się pod wodą przez k10 godzin.
Kombinezon hutniczy	~125	10 kg	Postać posiada 100% odporności na ogień.
Nano-tkanka	~1000	Brak	Nano-tkanka, która została "rozłana" na właściciela zmienia swoje właściwości ochronne zależnie od zagrożenia. Chroni od wszystkiego, tak jak każdy kombinezon powyżej. Jedyna wada to nie działanie w próżni.

ŻYWNOSĆ I NAPOJE

Wszystko ładnie, wszystko pięknie, ale gdy będziesz wybierał się w daleką podróż nie możesz zapomnieć o takich podstawowych rzeczach jak jedzenie i woda. Bez tych dwóch „ziomków” chłopie to żadna broń, żaden pancerz Ciebie nie obroni. Choć słyszałem, że są jakieś pancerze wspomagane, które na bieżąco uzupełniają energetyczne potrzeby użytkownika.

Ale nie ważne, nie o tym chciałem gadać.

Przed Tobą leży większość rodzajów dostępnej, na dzień dzisiejszy, żywności na rynku. Nie mówiąc już o tych butelkach, tam pod tym drewnianym stołem. Jeżeli wiesz, o co mi chodzi.

Pamiętaj jednak, że te wyroby nie są takie jak sprzed wojny. Często brakuje w nich przypraw, czy nawet soli lub pieprzu.

ŻYWNOSĆ

PIECZYWO (kawałek chleba, bułka, bagietka itd.)
NABIAŁ (ser, twaróg, jajko itd.)
MIĘSO (schab, boczek, pałka od kurczaka, kawałek kaczki, kiełbasa, wątróbka wieprzowa, szczur itd.)
OWOCE (śliwki, truskawki, pomarańcz, banan, jagody, jabłko itd.)
WARZYWA (ogórek, kapusta, fasola, marchew, grzyby itd.)
SŁODYCZE (baton Nans, szklane cukierki, duży lizak itd.)

ŻYWNOSĆ - PODRÓŻNA

Żelazna racja (mała)
Żelazna racja (duża)
Tabletki "kCalXX"
Proszek "AllinOne"
Przedwojenna konserwa
**termin ważności dotyczy się jedzenia ROZPAKOWANEGO!*

NAPOJE

Woda
Mleko
Sok
Piwo
Wino
Wódka
Whisky

SNOPS

UWAGA!



Pamiętaj o urozmaicaniu swojej diety, bo w innym przypadku będzie Ciebie brało obrzydzenie na sam widok np. kiełbasy z szczura, jedząc ją setny raz z kolei. Pamiętaj też, że jedzenie tylko żelaznych racji żywnościowych może doprowadzić do bardzo strasznych powikłań i chorób organizmu! Nie wspominając już o ciągłym zażywaniu tych tabletek czy proszków...

ŻYWNOŚĆ	CENA	WAGA	TER.WAŻN.	KALORIE
PIECZYWO (kawałek chleba, bułka, bagietka itd.)	2 BT	0,1 kg.	3 DNI	~200
NABIAŁ (ser, twaróg, jajko itd.)	3 BT	0,1 kg	2 DNI	~250
MIĘSO (schab, boczek, pałka od kurczaka, kawałek kaczki, kiełbasa, wątróbka wieprzowa, szczur itd.)	4 BT	0,1 kg	2 DNI	~400
OWOCE (śliwki, truskawki, pomarańcz, banan, jagody, jabłko itd.)	1 BT	0,1 kg	4 DNI	~50
WARZYWA (ogórek, kapusta, fasola, marchew, grzyby itd.)	1 BT	0,2 kg	5 DNI	~50
SŁODYCZE (baton Nans, szklane cukierki, duży lizak itd.)	10 BT	0,1 kg	30 DNI	~150
ŻYWNOŚĆ - PODRÓŻNA				
Żelazna racja (mała)	10	1,5 kg	20 DNI*	~1500
Żelazna racja (duża)	15	2 kg	20 DNI*	~2500
Tabletki "kCalXX"	25	0,1 kg	Brak danych	~2500
Proszek "AllinOne"	20	0,1 kg	60 DNI*	~1500
Przedwojenna konserwa	15	0,3 kg	Brak danych	~1000
<i>*termin ważności dotyczy się jedzenia ROZPAKOWANEGO!</i>				
NAPOJE				
Woda	4 BT	1 kg.	-	1
Mleko	5 BT	0,5 kg	2 DNI	0,5
Sok	9 BT	0,5 kg	4 DZIEŃ	0,5
Piwo	5 BT	0,5 kg	-	0,5
Wino	7 BT	0,5 kg	-	0,5
Wódka	10 BT	0,5 kg	-	0,5
Whisky	15 BT	0,5 kg	-	0,5

POSIŁKI NA "MIEŚCIE"

-> Jedzenie w konkretnej dziurze, gdzie żarcie może wydawać się bardziej podejrzane, niż rosyjski turysta włączający się po strefie zamkniętej Polskiej Ambasady, może kosztować **od 10 BT do 20 BT.***

-> W mniejszej dziurze, gdzie człowiek może być pewien, że nie będzie jeść truchła psa czy czegoś takiego, co kilka minut wcześniej omijał w strugach deszczu i błocie, może kosztować **od 35 BT do 50 BT.***

-> Natomiast jedzenie w restauracji korporacji gdzie wszystko wygląda i smakuje tak jak sprzed wojny może wynosić **od 70 BT do nawet 200 BT.** *Mówiąc jedzenie mam na myśli porcję dla jednego partyzanta, która daje pełne zregenerowanie współczynników **WG** oraz **WO** na 24h.

ZŁOM I MATERIAŁY

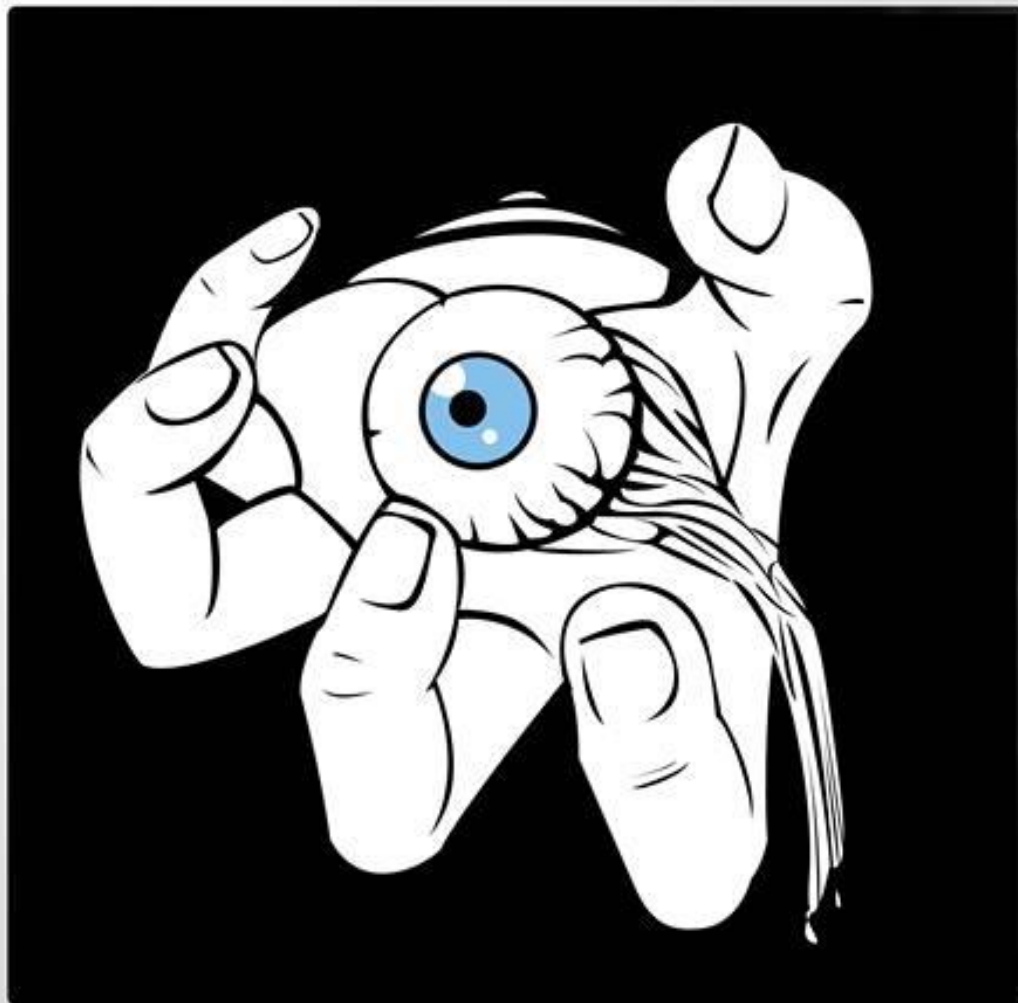
No dobrze! Na pewno ciekawi Ciebie teraz, dlaczego stoimy w pomieszczeniu, na którego środku znajduje się gigantyczna sterta złomu?!

Otóż dla Ciebie to rzeczywiście może być złom, ale dla innych to części zapasowe, dodatkowy zarobek, jedyne źródło utrzymania oraz czasem nawet skarby. Nie uwierzysz, co niektórzy ludzie potrafią zrobić z kilku, na pierwszy rzut oka, niepowiązanych ze sobą części. Cuda panie, CUDA!

No dobrze, to może wymienię Tobie kilka rzeczy, które są najczęściej pożądanym materiałem do napraw czy sprzedaży.



NAZWA	ILOŚĆ	WAGA	CENA
Skóra zwierzęcia	Sztuka	0,5 kg	5 BT
Utwardzany kawałek skóry (garbowany)	Sztuka	1 kg	10 BT
Skórzany pasek	Sztuka	0,2 kg	5 BT
Kawałek cienkiej blachy	Sztuka	0,5 kg	5 BT
Kawałek surowej stali	Sztuka	1 kg	10 BT
Kawałek solidnego drewna	Sztuka	1,5 kg	2 BT
Deska	Sztuka	0,5 kg	2 BT
Stalowy pręt	Sztuka	2,5 kg	5 BT
Metalowa nakładka	Sztuka	-	1 BT
Nity	Trzy	-	2 BT
Sprężyna	Sztuka	-	2 BT
Luźny kawałek kevlaru	Sztuka	0,2 kg	25 BT
Płytki eselit-1	Sztuka	0,2 kg	50 BT
Kabel	Sztuka	0,5 kg	2 BT
Ostrzałka	Sztuka	0,1 kg	5 BT
Krzemień	Sztuka	0,1 kg	2 BT
Rura	Sztuka	1 kg	2 BT
Lufa od broni palnej	Sztuka	1 kg	15 BT
Kolba	Sztuka	1 kg	25 BT
Rękojeść	Sztuka	1 kg	10 BT
Zamek do broni palnej	Sztuka	-	20 BT
Mechanizm spustowy od broni palnej	Sztuka	-	30 BT
Mechanizm powrotny od broni palnej	Sztuka	-	20 BT
Komora gazowa od broni palnej	Sztuka	0,1 kg	20 BT
Łuska	Sztuka	-	1 BT
Związki chemiczne	Trzy	0,1 kg	12 BT
Śoczewka	Sztuka	-	3 BT
Śrubki	Pięć	-	1 BT
Taśma izolacyjna	Sztuka	-	5 BT
Zębatka	Sztuka	0,1 kg	3 BT
Kineskop	Sztuka	5 kg	10 BT
Żarówka	Sztuka	-	2 BT
Stara książka	Sztuka	0,1 kg	1 BT
Gwoździe	Pięć	0,1 kg	1 BT
Zabawka	Sztuka	0,2 kg	2 BT
Benzyna	1 litr	1kg	10 BT
Diesel	1 litr	1kg	9 BT
Butla z Gazem	1 litr	1kg	10 BT
Mocny Klej	0,07 litra	0,1 kg	15 BT



OKIEM OCALAŁEGO



Wiedza o różnych rzeczach w tych czasach jest bardzo ważna. Dla przykładu lepiej wiedzieć co można zjeść lub wypić, niż nie wiedzieć. Niby proste, a jednak tak bardzo prawdziwe i ważne!

2116 r.

STARY KONTYNENT

Każdy dzień to piekło. Walka z pogodą, z brakiem pożywienia i wody. Walka z przeciwnościami losu takimi jak bandyci, mutanty, żołnierze Kohorty, oraz z syndykatem Rdzawej Ręki, który dołączył się do największego wroga ludzkości, jako przyszyły namiestnik.

Ten czas to czas, gdy ludzkość znajduje schronienie pod ziemią. Gdy przez tereny Europy jak i obu Ameryk podróżują samotnicy, próbujący połączyć koniec z końcem. Opuszczone miasta zamienione w ruiny. Lasy, po których chowają się setki a może i nawet tysiące uciekinierów z miast i miasteczek. Podziemne tunele i groty, jamy i jaskinie, piwnice i przedwojenne bunkry zamienione w miasta i miasteczka. A wszystko to dlatego, że tak bezpieczniej, bo **"tak nas nie znajdą"**. Ale żebyś zrozumiał ogrom tej beznadziejności muszę opowiedzieć Tobie o dosłownie wszystkim, więc słuchaj uważnie.



POLSKA

Ten kraj nigdy nie miał lekko, dlatego nikogo nie powinien dziwić fakt, że i tym razem zagrożenia, aż piętrzą się od braku miejsca. I tak, z zachodu, dla mieszkających na tych terenach ludzi, są niemieccy zarażeni wirusem mutacyjnym B16. Potem wschód, czyli Rdzawa Ręka, namiestnik Kohorty. Która z nieudawaną rozkoszą, rok po roku przesuwając swoje posterunki coraz głębiej, wysyłając coraz silniejsze patrole i jednostki bojowe.

Ludzie z tych terenów tracą powoli nadzieję na normalność, rozrywani przez pogodę, Kohortę i sąsiadów z obu stron świata. To nie jest bezpieczny kraj, w którym można zamieszkać gdzieś w jaskini, czy niegdyś wybudowanych tunelach lub bunkrach. Tutaj piękno dzikiej i gęstej flory łączy się i miesza z niebezpieczeństwami państwa znajdującego się w kleszczach dwóch nieprzyjaciół.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Jeżeli wybierasz się do Polski to najczęstszym towarem wymiennym będzie albo alkohol, albo książki. Dlaczego? Bo w tym kraju podobno mieszkają dwa typy ludzi. Pijani i odważni lub mądrzy i nieufni. Ciekawy kraj swoją drogą.

HORYZONT RZECZPOSPOLITEJ



... projekt ten zakłada, że do roku 2725. RZECZPOSPOLITA rozpocznie odbijanie układu słonecznego. Nie tylko z rąk Kohorty, ale wszystkich syndykatów, które do tej pory przetrwają i będą miały zapędy imperialistyczne. To jest główny cel i główne założenie naszego założyciela, profesora Henryka Morawieckiego. W jaki sposób do tego dojdziemy? W największej mierze dzięki wam!

...wycinek z podręcznika dla kadetów Jednostki WRN.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Podobno na terenie Rosji, w wysokich górach Ural istnieje plemię dzikich ludzi modlących się do bożka, który leczy ich tarcze energetyczne. Grzyb wie, czy to prawda, ale dużo ludzi w tamtych rejonach znika bezpowrotnie.



ROSJA

Rdzawa Ręka. Te dwa słowa określają stan, w jakim znajduje się Rosja i niektóre sąsiadujące z nią kraje. To stan marazmu i zniszczenia. Stan, w którym znajduje się tysiące ludzi, którym nie udało się uciec przed patrolami RR. Wszyscy Ci kierowani są do specjalnych budynków, kolosalnych więzień jak niektórzy je nazywają. Inni wypowiadają określenia, które do tej pory wydawały się tylko mitem i legendą, bo nie ma już ludzi pamiętających fakty o obozach pracy.

Ale jakiegokolwiek nie były by domysły, rzeczywistość mówi sama za siebie. Kohorta w Rosji nie robi prawie nic. Najemnicy Imperium są tam tak rzadko widywani. Wszystkie akcje, patrole, badania, aż wreszcie całą władzę trzymają ludzie RR.

Fizycznie jest to kraj urodzajny i nietknięty licznymi atakami rakiet, czy dział, w które statki Kohorty są tak bogato wyposażone. Nadal są tak tereny dzikie i niedostępne, dlatego dzieci Matki Rosji mają jeszcze szanse gdzie się ukryć przed kochającą ich firmą.



WIELKA BRYTANIA

W czasie wielkich zawirowań korporacyjnych, gdy wszystkie syndykaty dopiero się kształtowały, po roku 2007, ilość sekt i mnogość powstałych religii na terenach Brytanii była zatrważająca. Po roku 2020 krajem rządziły przeróżne religie, a w Izbie Lordów praktycznie nie ostał się nikt, kto nie był by związany tak czy inaczej z którąś z nich. I tak kraj zaczął być kierowany przez przeróżnego rodzaju wierzenia i fanatycznych przedstawicieli sekt, aż do III wojny korporacji, kiedy to społeczeństwo interesowało się frontem i znajdującymi się tam synami Brytyjskiej Ziemi. Wtedy to znalazł się człowiek, który zrobił wewnętrzną czystkę.

Po zakończeniu wojny i podpisaniu rozejmu, którego strażnikami byli Suari, Wielka Brytania uzyskała nowego Króla. Plotki głoszą, że był bękartem z starej rodziny królewskiej. Z kolei inne głosy mówiły, że to samowolny bohater, który uporem i niesamowitą charyzmą zdobył to wszystko. Nawet, jeżeli którakolwiek z plotek była by prawdziwa, niezmiennym jest fakt, że aż do czasu Ataku Kohorty, ten jeden człowiek trzymał za mordę wszystkie rządzące religie i sekty. Niestety, żaden człowiek, a tym bardziej król, nie żyje wiecznie. Został zabity niecały rok przed atakiem Imperium.

Teraz W.B. jest podzielonym na strefy wpływów krajem, którym rządzą na danych terenach sekty i ich religie. Tam praktycznie nie ma polityki. Tam są przywódcy, guru i inne typy ludzi, którzy za sprawą swojej charyzmy lub czegoś więcej, posiadli w swych rękach wielką niekiedy władzę.

Jednak i oni muszą w ruinach miast walczyć z najeźdźcą. Nie są uwolnieni od przymusu mieszkania pod ziemią. Ich autorytety cały czas muszą być podtrzymywane, bo Kohorta jest zbyt prawdziwa, aby mogła zostać zatajona piękną gadką.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Jeżeli kiedykolwiek zapragniesz odwiedzić ten kraj lub z przymusu zostaniesz tam zesłany, to lepiej dla Ciebie, żebyś nie był sam. Większość tamtejszych religii uznaje niewolnictwo, a nawet uważa je jako ważny aspekt ich wierzeń.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Podobno nie do końca jest prawdą to, że na terenach Nowych Stanów Zjednoczonych nie ma mężczyzn albo, że są rzadkością. Po prostu większość z nich pracuje w koloniach Demokratów Lincolna. A po za tym może wydawać się, że jest więcej kobiet, niż mężczyzn, bo liczebność N.U.S.A sama w sobie jest niska.



N.U.S.A New United State of America

Wielu ludzi kiedyś myślało, że zanim cała Afryka zostanie przystosowana do poziomu Europejskiego, jeżeli chodzi o standardy mieszkaniowe, czy po prostu poziom życia przeciętnego zjadacza chleba, to minie wiele dziesiątek lat. Tak się jednak nie stało. Wszystko to za sprawą natury, a przynajmniej tak się oficjalnie mówi.

Afryka pod panowaniem N.U.S.A stała się wielkim imperium, które zbierało pod swymi skrzydłami wszystkich tych, którzy mieli coś do zaoferowania, a wszystko ku chwale nowej przyszłości. Jednak te wielkie imperium technologii i wolności, targane nie raz wojnami na tle kulturowy czy rasowym, przeżyło chwilę grozy, gdy nastąpiła III Wojna Korporacji. Wiele set tysięcy obywateli, różnego koloru skóry zginęło zanim ktoś nie poszedł po rozum do głowy. Straty powstałe na skutek tych wojen spowodowały, że gdy przyszedł czas na odparcie Kohorty, to po stronie N.U.S.A były tylko niewyrośnięte młode pokolenia, w żadnym razie nie gotowe, aby stawić czoła takiemu nieprzyjacielowi. Kilkanaście podniebnych miast upchniętych czy to w lasach tropikalnych, czy na pustynnych oazach były tylko do połowy zaludnione, a kobiety przejmowały większość prac mężczyzn, gdyż Ci albo byli za starzy, aby się ich podejmować, albo za młodzi, aby wiedzieć cokolwiek na ich temat.

I w ten oto sposób, czasem można przejść przez całe miasta pochłonięte na powrót lasem tropikalnym, nie spotkając ani jednej żywej duszy, a czasem trafić na dość liczne, lecz bardziej kobiece miasteczko, ukryte gdzieś między ruinami starej cywilizacji, a nową rzeczywistością. Lecz jeżeli już kogoś się spotka, to często będą to gangi kobiet, które na zawsze straciły swą delikatność, a teraz robią to, co kiedyś czynili najczęściej mężczyźni.



NIEMCY

Ten kraj nie różniłby się niczym od pozostałych gdyby nie to, że nad nim został zestrzelony (pierwszymi i ostatnimi, użytymi w tej wojnie, głowicami atomowymi) jedyny ciężki krążownik kolonizacyjny Kohorty. Jego wielkość przed uderzeniem w ziemię można oszacować od 2 do 4 km długości. Ale w tym przypadku wielkość nie miała większego znaczenia. Bowiem okazało się, że krążownik posiadał na swoim pokładzie dziwną bakterię, jakiegoś rodzaju wirusa, który po zetknięciu z żyjącymi formami życia zaczął mutować, a w skrajnych warunkach, przejmował kontrolę nad ofiarami. Ocalali nazwali ten związek B16. Od miejsca i roku zestrzelenia krążownika.

Od tamtego momentu Berlin jak i większa część Niemiec włączając w to zachodni fragment Polski, został bardzo mocno skażony. Do tego stopnia, że ponad 90 % ludności z tamtych okolic jest traktowana jako zarażona. Więc reszta ludzkości stwierdziła, że stanowią potencjalne zagrożenie życia dla kogokolwiek, kto będzie musiał przejść tamte okolice. *[Więcej informacji o zarażonych znajdziecie w dziale WRÓG]*

Pojawiają się też plotki, iż zmutowani ludzie łączą się w grupy, a nawet małe społeczności. Mają swoich przywódców i nawet swoje własne społeczne cele. Jednak nikt nie jest pewien czy współpracują z najeżdźcą czy nie. Niemcy stały się zagrożonym terenem, na którym życie odliczane jest nabojami.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Na tereny Niemiec lepiej nie wybierać się samotnie. Bo z tego, co mi wiadomo, nie tylko powiększyły się tam grupy mutantów, ale znacząco wzrósł kanibalizm między ludźmi. Do tej pory nikt nie potwierdził tej informacji. Ciekaw jestem dlaczego?



POZOSTAŁE KRAJE

Jeżeli chodzi o całą resztę państw, to w tym podstawowym podręczniku określimy tylko ogólne zarysy i zasady, które mogą być przestrzegane w tych czy innych miejscach.

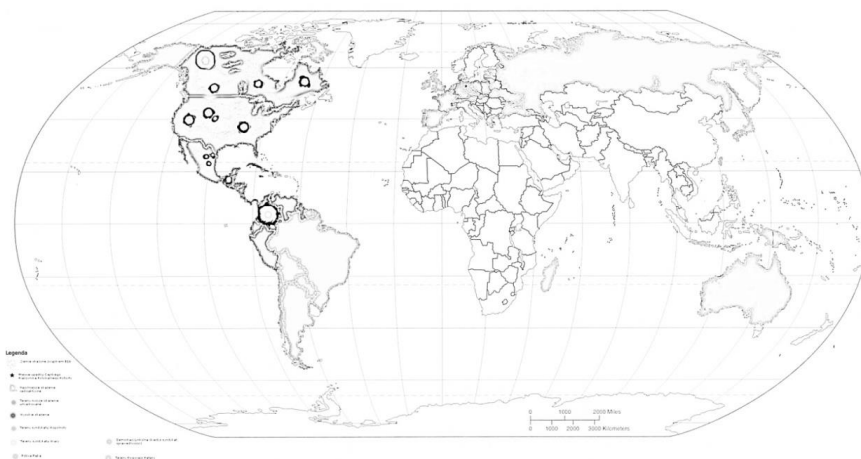
Wszystkie kraje, które są aktualnie na naszej mapie świata, będą i przechodzą te same problemy, co kraje powyżej. Wszędzie panoszą się najemnicy Kohorty i z brutalnością Kaliguli likwidują wszelki napotkany opór, porywając przy tym zdrowsze egzemplarze ludzi. Prócz tego na porządku dziennym są też porwania cywili z miast i miasteczek. Nie rzadko można też spotkać ludzi podających się za wysłanników Kohorty, którzy otwarcie rekrutują ochotników do tego przerażającego imperium.

Jeżeli natomiast chodzi o żywność i wodę, to ich ograniczona ilość jest największą zmartwieniem wszystkim siedlisk ludzkich, na całej ziemi i nie tylko.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Żadne tereny, żadnego kraju nie są wolne od jednostek, czy agentów Kohorty. Ich oddziały czy najemnicy są rozlokowani na całej Ziemi. Zresztą tam gdzie NIE MA rzeczywiście Kohorty, tam jest Rdzawa Reka.



2116 r.

NOWY KONTYNET

Ta część świata stała się cmentarzyskiem, wyjąłowym i nieposiadającym nic naturalnego, terenem śmierci. Oazy bezpiecznej zieleni lub wody pitnej to kurwa taka rzadkość, że tamtejsi mieszkańcy często nie wiedzą jak one wyglądają. Są w stanie ponieść najwyższą cenę żeby tylko zjeść coś normalnego i wypić czystą wodę. Zresztą sam środek kontynentu zamieszkują już tylko istoty, których ciężko nazwać ludźmi. Jedynie na obrzeżach pozostały kolonie, które wpadły tutaj w czasie III W.K. Jednak i te, z przyczyn czysto naturalnych takich jak spółkowanie rodzin pokrewnych, chorób wenerycznych, chorób wewnętrznych lub innych zjawisk bardziej zewnętrznych, powoli wymierają. Zdawałoby się, iż są to tereny wyśmienite dla szabrowników ale jak ktoś mądry kiedyś powiedział: **"Jeżeli zdajesz sobie sprawę, że możesz zginąć, to to oznacza, że śmierć już stoi za tobą"**.



AMERYKA POŁUDNIOWA

(Brazylia, Kolumbia, Peru itd.)

Zacznę od tego, że promieniowanie z północnej części Ameryki dotarło i tutaj, zmieniając owe kraje w popromienne, dzikie stepy. Trzęsienia ziemi nie są tutaj zbyt częste, ale za to pogoda i ostre przypływy powodują, iż można by uznać tą część świata za drugą Anglię. Ciągłe obfite opady deszczu, nieustanne podmywanie lądu przez wielkie fale nadchodzące z różnych kierunków. To wszystko sprawiło, że ocaleni przeważnie kierują się w głąb kontynentu. I tam właśnie są największe skupiska ludzi. Jednak promieniowanie mimo to jest wszechobecne, a świecące deszcze to częste zjawisko. Dlatego już teraz mówi się o tym, że oceany wypływają z siebie na ląd nie tylko martwe ryby i piach oraz wraki starych jednostek pływających, lecz przedziwne istoty, które z każdym burzowym i ulewnym dniem zbliżają się coraz bardziej do środka lądu.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Ta część świata a konkretnie ludzie w niej żyjący są jakby nie z tej rzeczywistości. Nie używają żadnej waluty, wręcz obsesyjnie nienawidzą technologii a broń palną uważają za zło konieczne, które pomaga im przeganiać bestie z oceanów.



KANADA

Wielkie, dzikie i rozciągnięte na wiele set kilometrów lasy, które do tej pory fascynowały ludzi na całej ziemi, będące też wspaniałą naturalną ochroną dla przyrody teraz stały się areną niebezpiecznych zjawisk oraz istot, które kiedyś były nazywane przez ludzi, zwierzętami. A wszystko to przez niespotykane do tej pory serie kataklizmów, w tym wielkie trzęsienia ziemi, które niestety spowodowały uszkodzenia, a nawet zniszczenie większości reaktorów atomowych, tak w Ameryce Południowej jak i w Północnej. Promieniowanie przenoszone przez huragany i tornada, oraz radioaktywne deszcze zmieniły ten kiedyś piękny i młody kontynent w starą wdowę, do której nikt nie chce się przyznać. Tak stało się i z Kanadą.

Z tego, co jest nam wiadome, ludność Kanady została zdziesiątkowana. Ich osady są przeważnie położone w strategicznych miejscach, aby obrona przed zwierzętami i resztą bestii z Wielkiego Lasu, w tym dziczącymi ludźmi, była bardziej efektywna. Nierzadko budowane są palisady z drewna oraz wilcze doły. Tutejsza ludność w pewnych sprawach cofnęła się do czasów średniowiecza. Tutaj nowoczesność miesza się z starymi metodami, rodem z średniowiecznych ksiąg. Tutaj nie ma miejsca na niepotrzebne materiały czy zużyte przedmioty. W Kanadzie wszystko się przydaje.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Na ten kraj mówią dzisiaj Labirynt. Bo podobno możesz tam wędrować lasem przez wiele dni i nie spotkać ani jednej żywej, ludzkiej duszy. Podobno z tej samej przyczyny, łatwo tam uciec od Kohorty. Ale kto by chciał mieszkać w labiryncie?



Kanada to chyba jedyne miejsce gdzie ludzie bardziej boją się samej przyrody, niż kogokolwiek innego. Tutaj cenniejsza jest wiedza medyczna, przyrodnicza, a zwłaszcza sztuka przetrwania, obcując w dziczy, niż umiejętności elektroniki, kierowania pojazdami, czy nawet strzelania z broni lekkiej, czy jakiegokolwiek innej. Tutaj poszukiwacze fantów częściej giną od braku jedzenia, czy wody, zatrucia pokarmowego, a nawet od zjedzenia nieznanego zioła, niż zabici przez drugiego człowieka, czy zwierzę. Tutaj natura w postaci dzikiego terenu zabija i nie musi wyręczać się nikim czy niczym innym.

U.S.A

Dawniej nazywany przez wielu ludzi Strażnikiem Narodów, wielki kraj marzeń i sukcesów. Dzisiaj jest to jedynie kraj, w którym co kilka dni dochodzi do niekontrolowanych i silnych wstrząsów sejsmicznych, które czasem ogarniają nawet cały kontynent. Setki miast i miasteczek, wielkie metropolie oraz małe wioski zmieniły się w naturalne pułapki, naszpikowane ostrymi i do połowy zawalonymi budynkami.

Oprócz dzięki i ciągle nieokiełznanej pogody, dzieło apokalipsy zostało dokończzone przez uszkodzone lub całkowicie zniszczone reaktory atomowe, których promieniowanie a czasem nawet sam wybuch zmienił pobliskie tereny i przyrodę wokół, nie do poznania. Tak jak Kanada i tutaj potrzeba posiadania taniej energii obróciła się przeciwko swoim panom i pomysłodawcom.

Środek kraju jest praktycznie obumarły. Jedyne ludzkie osady lub czasem małe miasteczka, znalazły swe miejsce na obrzeżach U.S.A. Są to głównie porty, które prowadzą handel wymienny towarami. Oczywiście owe towary pochodzą od grup poszukiwawczych, przemierzających te niebezpieczne tereny środkowej części kraju. Głównymi kupującymi te dobra to oczywiście klienci ze Starego Kontynentu. Kohorta, z niewiadomych nam przyczyn, w ogóle nie interesuje się Nowym Kontynentem. Chodzą słuchy, że najeźdźca traktuje ten kawałek lądu jak mało warty rak, który i tak jest chorobą, więc po co ma się nim interesować. Ile w tym prawdy? Może kiedyś się przekonamy.



CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



To rzeczywiście jest martwy kraj. Tutaj częściej spotkasz napromieniowane kreatury, będące kiedyś ludźmi, niż jakąkolwiek żywą, normalną istotę. Mówiąc żywą i normalną mam na myśli taką, która od razu nie będzie chciała Ciebie zabić i zjeść, rzecz jasna.

AZJA, KOLONIE I KOSMOS

Tutaj nie ma za bardzo co opowiadać. Są panowie i są słudzy. Jest technologia i są wielkie pieniądze, za które każdy może kupić sobie kawałek prywatnej potęgi. Tereny kwitnącej wiśni nadal kradną serca swoim pięknym krajobrazem, jednak wśród tego piękna schowana jest tylko nędza, głód i śmierć tych, którzy pozostali tylko pionkami w rękach korporacji.



JAPONIA I CHINY

Kiedyś dwa potężne kraje, dzisiaj ponure tereny, na których żeruje sześć rodzin mafijnych, założonych na podobieństwo Yakuzy.

Każda z osobnymi prawami i rodzajem działalności. Jednak wszystkie łączy jedna cecha. Każdy obywatel jakiegokolwiek miasteczka czy farmy, należącej do konkretnej "rodziny" służy i ginie na choćby jedno skinienie członka mafii. Tam nikt nie jest wolny. Każdy do kogoś należy.

I nawet najazd Imperium nie zmienił postaci rzeczy. Powiedziałbym nawet, że pogorszył jeszcze bardziej daną sytuację.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Chłopi, a mówiąc inaczej biedota, miała tam zawsze przerąbane, ale teraz, teraz to mają przejebane. O co chodzi? Badania naukowe, próby nowej broni, niewolnictwo i wszystko to, do czego przydatny może być drugi człowiek jest tam na porządku dziennym. Powiem Ci nawet więcej! Tam już nawet nie ma dobrych ludzi. Tam boi się każdy i patrzy tylko na swoją dupę. Czasem nawet w dupie mając własną rodzinę. Oczywiście mowa tutaj o podludziach z najniższego stanu.



KOLONIA

Bycie kolonistą na jakiegokolwiek planecie, już nawet nie licząc ciągłych walk z wrogiem wewnętrznym, który chciał i chce za wszelką cenę wyróżnić wszystkich z wrogiego syndykatu w pień, było ciężkie. Ale teraz, gdy pojawiło się Imperium i czasem jakieś chore jednostki społeczne rozpoczynają bezsensowny bunt przeciwko i tak ledwo zipiącej władzy kolonialnej w danym systemie, życie kolonisty stało się koszmarem na jawie.

Żarcie od zawsze nienaturalne, gówniane i sztuczne. Czasem zdarzy się, iż jakaś kolonia będzie miała system, który pozwala na hodowanie prawdziwej roślinności, a co za tym idzie warzyw, owoców i zwierząt. Jednak to rzadkość, a teraz w czasie wojny? To cud, kurwa. Chyba za dużo przeklinam, ale mimo to sądzę, że potrzeba tutaj dramatyzmu przedstawionego poprzez te brutalne i brzydkie słowo. Sam kiedyś żarłem takie żarcie stworzone w kolonii i przetransportowane na ziemię. To był prawdziwy, biały i długo-ziarnisty ryż. Czaisz? Te żółtki nawet w kosmosie wyhodują ryż!

Spółeczeństwo na takiej kolonii zawsze jest izolowane, wyodrębnione, każdy tam każdego zna i z każdym (no, nie zawsze) spał, a teraz na poważnie. Gdy do tych wszystkich wad dochodzą jeszcze argumenty, że koloniści muszą cały czas stawiać czynny opór przeciwko najemnikom Imperium lub żołnierzom Rdzawej Ręki i nie mogą mieć nadziei na cudowne zjawienie się kogokolwiek na ratunek z zewnątrz. To wszystko daje do myślenia o Kolonistach i samych Koloniach.

Tam po prostu nie ma miejsca dla pacyfistów. Strzelasz albo jesteś użyty jako żywa tarcza lub (w skrajnych przypadkach) żywność zapasowa. Kolonie to przerażające miejsca, a żołnierze z kolonii to wielkie kawałki skurczybyków.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Pustka może dopaść dosłownie każdego, bez wyjątku. Nie ma na nią lekarstwa i za pewne jeszcze długo nie będzie. Zachorowanie na nią to najgorsze, co może przytrafić się koloniście.



KOSMOS

Jeżeli musiałbym powiedzieć i wybrać najbardziej spokojne miejsce, gdzieś, gdzie wojna nie odcisnęła tak wielkiego piętna jak na planetach układu słonecznego, to tym miejscem był by właśnie kosmos, który oddziela planety i system słoneczny od reszty wielkiego wszechświata.

Tutaj stoczyły się dwie wielkie bitwy, a gdzieś o wiele dalej znajduje się tajemnicza i od niedawna dopiero, skolonizowana planeta. Ale o tym i o kilku innych rzeczach opowiem następnym razem.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Nigdy nie byłem w kosmosie. Raz może patrzyłem przez teleskop, gdzieś w Europie. Nie pamiętam już gdzie dokładnie. Dla mnie to nie jest nic pociągającego, ale podobno w jego czeluściach można znaleźć tyle wraków i skarbów, tyle szans, aby się odkuć i stać się milionerem, że to aż nieprawdopodobne. Problem powstaje wtedy, gdy trzeba znaleźć kogoś kto tam po to poleci.



- Muszę to zbadać. Mam jeszcze kilka chwil.

Fascynujące. Wnętrze tego statku jest stworzone z przezroczystych kryształów! Można by pomyśleć, że sam kadłub jest po prostu przekształconym kryształem, który przez długie działanie promieniowania kosmicznego stwardniał i przybrał formę stali. Muszę dotknąć tej bieli, to tylko kilka metrów, na pewno starczy mi tlenu, aby wrócić do statku-bazy. Cudowne...

"Kochanie, Kochanie! Odezwij się! Dane już dawno przyszły, co ty tam jeszcze robisz? Dlaczego się nie odzywasz! Przecież Cię widzę. Zostaw już to! Wracaj do bazy! Musimy omówić dalszy ciąg badań. KOCHANIE! Przecież wiesz, że nie cierpię jak to robisz!? Czemu się nie odzywasz! Nie, nie leć do środka! Zabraknie Ci tlenu do powrotu gdy zaczniesz manewrować między wnętrznościami tego złomu! ... PILOCIE!

... ten kryształ, ta biel. To jest mój cel, mój sens. Ten kryształ mnie wzywa abym dołączył do jego drogi. Bo przed nami kosmos, a w nim niekończące się może kierunków.



WIDOKI TERAŻNIEJSZOŚCI

SNOPS



Handlarz towarami wszelakimi,
znany włóczyki i atestowane
chucherko.

Każdy dzień to piekło. Walka z pogodą, z brakiem pożywienia i wody. Walka z przeciwnościami losu takimi jak bandyci, mutanty, żołnierze Kohorty oraz z syndykatem Rdzawej Ręki, który dołączył się do największego wroga ludzkości, jako przyszły namiestnik.

Ten czas to czas, gdy ludzkość znajduje schronienie pod ziemią. Gdy przez tereny Europy jak i obu Ameryk podróżują samotnicy, próbujący połączyć koniec z końcem. Opuszczone miasta zamienione w ruiny. Lasy, po których chowają się setki, a może i nawet tysiące uciekinierów z miast i miasteczek. Podziemne tunele i grotty, jamy i jaskinie, piwnice i przedwojenne bunkry zamienione w miasta i miasteczka. A wszystko to dlatego, że tak bezpieczniej, bo **"tak nas nie znajdą"**. Jednak abyś zrozumiał ogrom tej beznadziejności muszę opowiedzieć Tobie o dosłownie wszystkim, więc słuchaj uważnie...



LUDZKOŚĆ

„Czy to są już te dawno przepowiedziane czasy ostateczne?”

Za sprawą ciągłej walki z Kohortą prawie cały świat zatrzymał się w rozwoju. Niestety są też miejsca gdzie ludzie, którzy przeżyli pierwsze dni inwazji, zaczęli się cofać. Niektórzy żyją w piwnicach lub miasteczkach osadzonych w korytarzach podziemnych kolei. Inni w grotach i jaskiniach, koczując i próbując przeżyć każdego dnia. Natomiast nikt już nie ryzykuje mieszkania na otwartej przestrzeni. Jeżeli ktoś taki się znajdzie, to musi być albo szalony albo zdesperowany, bo odważnych zostało niewiele. Każdy dzień to walka o przetrwanie, jak na ziemi, tak i na ciągle broniących się koloniach w kosmosie. Prawie wszyscy mężczyźni, czy to starzy czy młodzi, są werbowani do obrony atakowanych pozycji a kobiety zajmują się rannymi i żywnością. Wszyscy mają jakieś zadania w krwawiących miastach czy kosmicznych bazach. Dzieci przeważnie wykorzystywane są do przenoszenia informacji, gdy łączność radiowa albo jest przerwana albo niemożliwa do wykorzystania z różnych powodów. Ten okres w dziejach ludzkości powoduje też to, że tak jak kiedyś ludzie, a szczególnie młodzi nie mieli szacunku do czegokolwiek, tak teraz wszyscy starają się pomagać sobie nawzajem i szanować każdą godzinę swojego życia. Są jednak też jednostki i miejsca, które mimo wspólnego wroga nadal próbują osiągnąć własne prywatne cele. Dlatego niczym nowym jest fakt, iż zdarzają się rabunki, gwałty, czy nawet starcia, w których obie strony pochodzą z tej samej planety jaką jest ziemia.

Co innego dzieje się w Ameryce. Tam przez fakt, iż została cała zniszczona i przykryta chmurami pyłu wulkanicznego oraz wysokim poziomem promieniowania, walki z Kohortą są nieco prostsze, jeżeli w ogóle do nich dochodzi. Bo Kohorta jakby w ogóle się tym rejonem nie interesowała.



PRAWO

„Panie! Tutaj sprawiedliwości jest tyle co ropy, czyli ni hu hu.”

Prawo. Czym jest prawo w takim świecie? Jak się objawia? Kto je egzekwuje? Kto przestrzega a kto ma je w dupie? To jest trudne pytanie, na które nie ma jednoznacznej odpowiedzi. Jedyne, co jest pewnikiem to jest to, że prawo istnieje ale nigdy nie wiesz w jakiej formie i gdzie.



WŁADZA

„Niby rządzi tutaj ojciec, ale że zginął przedwczoraj, więc...”

W świecie Ho nie ma jednostki centralnej mającej władzę. Wszystko ma swój specyficzny porządek. Korporacje mają swoich przywódców, miasteczka lub osady swoich szeryfów czy burmistrzów, a pojedyncze drużyny swoich liderów.

Być może w niedalekiej przyszłości znajdzie się ktoś, kto zechce zostać Panem Ziemi i uratować ją od najeźdźcy. Jednak w takie cuda nie wierze.

Te czasy, parchata gębo, są najlepszym okresem w jakim mogłeś się urodzić. Możesz kraść z mieszkań, które już od wielu lat nie mają swoich właścicieli. Możesz zabijać i mało kto zwróci na to uwagę, jeżeli zrobić to po za terenem jakiegokolwiek miasteczka, czy miejscowości, każdy będzie miał to w dupie. Możesz być szuja i mendą, a i tak jest szansa, że gdzieś tam znajdziesz coś, co ustawi Ciebie do końca twoich dni.





MIASTA

„Spójrz! Podziemny bar, podziemny szpital i nawet podziemny...”

Większość miast na Ziemi przez kilkunastoletnią wojnę z agresorem zostało zniszczonych lub całkowicie wyludnionych. Grupy powstańców i niektóre syndykaty pozostałe na Ziemi próbują odzyskać stracone tereny i przejść z defensywy w ofensywę. Zakładają tam swoje podziemne kryjówki i tymczasowe bazy operacyjne. Ciekawostką jest, że z niewiadomych przyczyn żołnierze Kohorty boją się schodzić w głąb ziemi, a tym samym prowadzić tam działania militarne. Jedyne ich najemne jednostki złożone przeważnie z żołnierzy RR oraz sporadycznie z istot innych ras, wykonują tego typu misje.



JEDYNA WALUTA

„To je elektroniczna smycz korporacji! Taka prawda!”

Kilka lub kilkanaście lat przed inwazją Kohorty, syndykaty podjęły trud stworzenia wirtualnej waluty, której celem było zastąpienie fizycznej gotówki. Zalety e-waluty były oczywiste. Łatwa kontrola i stały monitoring. Dlatego właśnie do tego zadania została wytypowana jedna z pomniejszych firm -synów neutralnego syndykatu Katana, **NATSU Industr.**

W ten sposób powstała cała sieć serwisów kart i urządzeń transferowych jak i sama waluta Buy-TEK. Oczywiście waluta jak i jej przepływ jest kontrolowany przez zarząd, który składa się z 5 dwójek, po analityku



Buy-TEK. *„Nie mając nic, możesz mieć wszystko”*



NARKOTYKI

„Widzisz tego motyla? Spójrz jaki efekt, gdy wlatuje w ogień...”

Jak w każdej erze ludzkości tego gówna jest naprawdę dużo i mogło by się wydawać, że z każdym dniem na rynek wchodzi jakieś nowy syf. Przyczyna takiego stanu rzeczy może leżeć w tym, że praktycznie nikt tego już nie kontroluje. Nadeszły czasy, gdy legalnie można kupić każdego rodzaju narkotyk. Nie ma specjalnych, świtowych oddziałów do ich zwalczania. Nie ma kar, grzywien czy sądów. Normą jest widok ćpunów. Jednak coraz częściej po te gówna sięgają już nawet dzieci.

Jednak jest nadzieja. W niektórych miastach powstają specjalne oddziały P.O.C, których zadaniem jest zwalczanie tego procederu. Przeważnie zawsze, za dystrybucję, przemyt jest karany śmiercią.



SENN

„Kiedyś była wirtualna rzeczywistość, dzisiaj to SENN.”

Oto najbardziej uzależniający narkotyk jaki stworzyły syndykaty, a konkretnie NAONUKE INDUSTRY. Jedną z mniejszych firm syndykatu KATANA pod kierownictwem prof. Naonuke.

SENN *„Stabilizator Emocjonalno-Neurologiczny Naonuke”*

Te magiczne urządzenie podpiną się pod T.E. i uruchamia. Nasza aktualna wiedza na ten temat pozwala nam sądzić, że poprzez elektroniczne zniekształcenie pola obronnego powoduje wejście w świat z programem, który został wcześniej wgrany w SENN.

Ćpun SNU porusza się po rzeczywistym świecie jednak przed oczami ma zakłamaną rzeczywistość stworzoną przez konkretny przypisany program, opracowany na dany rodzaj SENN podpięty do właściciela T.E.



PODRÓŻE

„No ho! Chcesz tutaj zemrzeć?”

Tak jak podróże międzyplanetarne, tak jak i podróże między koloniami czy miastami są skrajnie niebezpieczne. Zawsze trzeba liczyć się z tym, iż można natrafić na patrol żołnierzy Kohorty czy jakiś gang lub dziką bestię.

Podróże na ziemi zawsze wiążą się z nieodłącznymi problemami. Dlatego nikt nigdzie się nie wybiera. Chyba, że nie ma innego wyboru. Natomiast faktem jest, że są grupy najemników, którzy wędrują od jednych podziemnych miast do drugih, sprzedając swoje umiejętności za jedzenie czy nocleg, czasem za nocne towarzystwo tamtejszych kobiet. Są też małe lub trochę większe karawany kupców, lecz te z reguły są ciężko bronione przez małe armie podążającymi za nimi ochroniarzy.

Jednak podróże na powierzchni nie tylko są niebezpieczne, co czasem bardzo korzystne. Gdyż wojna bardzo wyludniła wiele kolonii jak i samą ziemię, a tym samym pozostało po ludziach wiele dóbr jak i rzeczy bardzo cennych, nawet teraz w czasie wojny. Nie wspomnę już o opuszczonych w pośpiechu bazach wojskowych czy podziemnych miastach. Wszystko kryje za sobą nie tylko śmierć jak i warte poświęcenia zdobycze. Dlatego zdarzają się też śmiałkowie, którzy samotnie przemierzają kraje i kolonie na planetach w poszukiwaniu reliktyw przeszłości, aby potem zamienić je w żywność, nocleg czy nawet wysokie miejsce w hierarchii istniejących syndykatów, osad czy miasteczek.

Co się jednak tyczy podróży między-gwiazdowych to ta czynność stała się bardzo niebezpieczna. Wszystko dlatego, że większą część znanego nam kosmosu patrolują wciąż jednostki Kohorty. Nie wspominając już o tym, że zdobycie sprawnego myśliwca międzyplanetarnego, nie raz graniczy z cudem. Ale i to prócz wielkich niebezpieczeństw niesie ze sobą wielkie korzyści. Między innymi chodzą słuchy, że niektóre organizacje czy nawet miasta uciekły tym sposobem na nieznane planety, a tym samym uratowały się przed zagładą. Nie mówiąc już o eksploracji wciąż rozrastającego się kosmosu i odkrywaniu nowych technologii lub nowych cywilizacji.



PRZESTĘPCZOŚĆ

„Wczoraj miałam syna, dzisiaj mam złodzieja i zabójcę...”

Powiem krótko. Mend i kanalii społecznych nie brakuje. Często i gęsto słyszy się o bandach zdegenerowanych grasantów napadających wszystkich, którzy nie będą się w stanie obronić lub wyrządzić zbyt wielkich strat napastnikowi. Rzadko kiedy spotyka się pojedynczych rabusiów, przeważnie są to grupy od kilku do kilkunastu ludzi.

W miastach i miasteczkach kwitnie na dobre przestępczość zorganizowana, która chce za wszelką cenę wykorzystać ogólny kryzys społeczny aby stworzyć swój własny świat. I trzeba tutaj przyznać, że mało które miasto skutecznie broni się przed samozwańczymi mafiosami. Jeżeli natomiast chodzi o stosunek syndykatów do zaistniałej sytuacji, to nie kiwną nawet palcem jeżeli jakaś sprawa lub problem nie dotyczy ich jakiegoś bezpośredniego pracownika lub placówki.

Nie ma co ukrywać. To idealny czas dla przestępczości.



NARKOTYKI

„Miękkie czy twarde? Różnica tylko w cenie...”

Jak w każdej erze ludzkości tego gówna jest naprawdę dużo i mogło by się wydawać, że z każdym dniem na rynek wchodzi jakieś nowy syf. Przyczyna takiego stanu rzeczy może leżeć w tym, że praktycznie nikt tego już nie kontroluje. Nadeszły czasy, gdy legalnie można kupić każdego rodzaju narkotyków. Nie ma specjalnych, świetowych oddziałów do ich zwalczania. Nie ma kar, grzywien czy sądów. Normą jest widok ćpunów. Jednak coraz częściej po te gówna sięgają już nawet dzieci.

Jednak jest nadzieja. W niektórych miastach powstają specjalne oddziały P.O.C, których zadaniem jest zwalczanie tego procederu. Przeważnie zawsze, za dystrybucję, przemyt jest karany śmiercią.



ZYWNOSC

„A to da się zjeść? Nie. A tamto? Też Nie. To co tato?”

W tych ciężkich czasach wszystko co nie powoduje bólu brzucha, obrzęków, chorób lub śmierci zalicza się do grona "żywności". Jednak trzeba też wspomnieć o dzielnych i odważnych ludziach, którzy próbują stworzyć małe farmy, gdzieś na uboczu świata, aby tam hodować prawdziwą żywność. Tacy ludzie mają prawdziwe cohones!

Inni próbują swych sił w hodowaniu żywności w podziemnych miasteczkach lub w szukaniu jej w starych fabrykach, domach lub bunkrach. Od czasu do czasu można natrafić na nowatorską technologię pigułek zawierających jakiegoś typu chemię, która po zażyciu uzupełnia wszelki niedobór wszystkiego w organizmie. Lecz chodzą słuchy, iż te tabletki mają też swoją ciemną stronę.

Natomiast, jeżeli chodzi o zwierzęta hodowlane to bardzo rzadko natrafia się na tych, co próbują ten temat udźwignąć. Owszem, co raz częściej są hodowane specjalnego rodzaju szczury i insekty, które zawierają sporej ilości białka, ale krowy, czy świnię to naprawdę cholerna rzadkość.



MEDIA/ŁĄCZNOŚĆ

„Halo! Tu Pan Zet, czy ktoś mnie słyszy? Odbiór!”

Na samym początku trzeba tutaj wspomnieć o Wieżach Kohorty. Nikt dokładnie nie wie do czego one służą, lecz wiele wskazuje na to, że kontrolują każdego rodzaju media i łączność radiową, jaka znajduje się w określonym obszarze. Niestety do tej pory nie określiliśmy, o jakim zakresie działania mówimy.

W każdym bądź razie media i łączność istnieje. Bazują na wszelkiego rodzaju metodach. Dziwnym wydaje się fakt, iż syndykaty posiadają łączność o tak wysokiej jakości, że nasuwa się pytanie "dlaczego Kohorta nic z tym do tej pory nie zrobiła?".

No, ale wracając do tematu. Małe podziemne miasteczka operują łącznością naziemną, przeważnie kablową, do której, przynajmniej z teorii Kohorta nie ma dostępu.

System Buy-TEK, oprócz wymiany bezpośredniej między użytkownikami, która działa przy pomocy pola Tarcz Energetycznych, posiada bardzo dobre podzespoły umożliwiające połączenia radiowe. Oczywiście te też są bardzo dobrej jakości. Czy i jak głęboko macza w tym kohorta? Nie wiadomo.



ŚWIADOMI

" Zaproponuje Tobie służbę wśród Świadomych. Tylko raz... "

Do tego rodzaju ludzi zaliczają się ci, którzy sprzeciwili się powszechnej modzie i przyzwyczajeniu używania tarcz energetycznych.

Tak dokładnie jest to zakon, który przez wiele lat kształcił swój sposób życia i doktrynę, aby najlepsi jego uczniowie mogli bez problemu przeciwstawić się ewentualnym zagrożeniom posiadającym Tarcze Energetyczne.

Chodzą słuchy, że posiadają nawet swoją własną technikę walki opracowaną tylko i wyłącznie pod walkę z użytkownikiem T.E. Ile w tym prawdy nie wiadomo, jednak jedno jest pewne. Ci ludzie są naprawdę świetnie wykształconymi i przeszkolonymi wojownikami.



Co do rekrutacji Świadomych.

Sam jej przebieg jest owiany tajemnicą do tego stopnia, że znana jest tylko pewna przypowieść, która troszeczkę naświetla tą zagadkę. Podobno kandydaci na Świadomych są wybierani nie tyle co z przypadku, co z przeczucia mistrza - seniora lub samego mistrza - ojca. Ten człowiek podchodzi wtedy do swego Celu i po prostu pyta się, czy dana osoba nie chce spróbować swoich sił jako Świadomy. Podobno nigdy nie zdarzyło się tak, aby ktoś kto sam zgłosił się do któregośkolwiek z mistrzów, stał się Świadomym.



TECHNOLOGIA

PEŁ.DR.INŻ. TADEUSZ ZALEWSKI

Kadra Naukowa Rzeczypospolitej Narodów.

Wszystko mogłoby wyglądać inaczej gdyby nie Kraby. Mielibyśmy bardzo mocno rozwiniętą cywilizację. W pełni skolonizowane najbliższe planety i wielkie perspektywy na przyszłość. Jednak napaść wroga zatrzymała, a nawet powiedziałbym cofnęła naszą wiedzę i możliwości do początku dwudziestego pierwszego wieku. Owszem, gdzieś widać takie nowinki techniczne, których wtedy nie było. Ale to wszystko, to nic w porównaniu do tego, co moglibyśmy mieć. Jednak wspominki nic nie dadzą. Dlatego postaram się wam teraz pokrótce zreferować, co nam pozostało na świecie, z tamtych wspaniałych dni.

TECHNOLOGIA CYWILNA



TRANSPORT

„Synu! Bierz rower i jedź do rodziny Andersów...”

To, co można znaleźć w ruinach dawnego świata to istne przemieszanie z poplątaniem. Na drogach spotkać można stare, ledwo co poruszające się pojazdy kołowe o napędzie spalinowym, czy cholera wie, co jeszcze wlewane jest do tych maszyn oraz najnowszej generacji pojazdy grawitacyjne unoszące się kilkadziesiąt centymetrów nad ziemią. Tych drugich jest bardzo mało, zresztą stać na nie tylko najbogatszych. Wśród prostego ludu najpopularniejsze znów stały się zwierzęta pociągowe lub inne ich zmutowane odpowiedniki.



ZWYNOŚĆ

„Rozpal ognisko młoda, dzisiaj twój gach upolował gołębia...”

Tarcze energetyczne zrewolucjonizowały nasz świat, to prawda. Jednak ludzie nadal mogą zachorować na poważne choroby lub po prostu umrzeć z głodu. Faktem jest, że technologia rozwijana na początku podboju kosmosu, konkretnie technologia żywieniowa zmniejszyła zapotrzebowanie żywieniowe ludzkości, bo każdy mógł zakupić kilka tabletek z cudownym specyfikiem, który uzupełniał wszystkie potrzebne ciało, składniki chemiczne, lecz ich masowa produkcja na dzień dzisiejszy została praktycznie zmniejszona do zera. Dlatego żywność znów zaczęła być trudna do zdobycia, wyhodowania, czy zwłaszcza uprawiania.



MEDIA

„Ja Krab 1! Ja Krab 1! Otwock, jak mnie słyszysz?”

Łączność radiowa, telewizja, internet. Te kiedyś wspaniałe wynalazki człowiek dzisiaj stały się cholerną rzadkością. Łączność radiowo-satelitarna jest praktycznie nieużywana. Dlaczego? Przyczyna jest prosta. Brak satelitów. Wszystkie zostały zestrzelone przez Kohortę, a jeżeli któraś się ostała to na pewno jest podsłuchiwana przez wroga. Jeżeli jakieś miasta mają łączność radiową, to jedynie idącą po "kablu". Jeżeli chodzi o telewizję czy internet to chodzą słuchy, że Syndykaty nadal posiadają to i to. Dlaczego? W jaki sposób? Nie wiem. My czegoś takiego nie posiadamy i nawet nie chcemy mieć.



MEDYCyna

„No! Teraz pół roku rehabilitacji i kończyna będzie jak ... ”

Implanty czy wszczepy, sztuczne kończyny, preparaty do szybkiego leczenia ran, lekarstwa na przeróżnego rodzaju choroby. Ich jakoś pozostawia wiele do życzenia. Nasz poziom techniczny dopiero się rozwijał, gdy zostaliśmy brutalnie zatrzymani. Teraz to wszystko stoi i "gnije". Operacje wszczepiania sztucznych kończyn czy implantów są przeważnie przeprowadzane metodami chałupniczymi, co bardzo często skutkuje różnego rodzaju zakażeniami, niespodziewanymi awariami sprzętu, chorobami rozwojowymi. Miejsca gdzie, jako tako można wykonać bezpiecznie dany zabieg znajdują się przeważnie w korporacyjnych korytarzach. Dlatego nie ma co ukrywać. Partyzanci! Dbajcie o własne zdrowie jak i kończyny! Nowe mogą nie być już tak dobre jak wasze stare.



ROBOTYKA

"Myślisz, że jest wyłączony?"

Jeżeli chodzi o tą dziedzinę. Muszę przyznać, że możecie się natknąć, w czasie swoich podróży na wiele maszyn, maszyn, które miały być "Adamami" naszej cywilizacji, jeżeli chodzi o krok w stronę stworzenia człekokształtnej i inteligentnych istoty. Gałąź przemysłu budowlanego często i gęsto używała wielkich i topornych robotów, które bardzo często ulegały awarii, ale za to były niezastąpione w wykonywaniu prac siłowych. Prywatne firmy ochroniarskie wprowadzały na rynek różnego rodzaju drony obronne. Rządy używały przeróżnych maszyn do agitacji lub przekazywania społeczeństwu najnowszych informacji z polityki. I to wszystko zostało porzucone. Te wszystkie roboty były tymi pierwszymi, dlatego nie są ani niezawodne, ani też niezniszczalne. Ale to nie oznacza, że są niegroźne.



ENERGETYKA

„Pamiętaj młody! Elektryka prąd nie tyka! A jak już tyknie"

Dzięki Suari ludzkość poznała możliwości przechowywania, gromadzenia i wytwarzania energii na tak wiele sposobów, że do tej pory można znaleźć w ruinach naszego świata, dziwnego rodzaju baterie, czy akumulatory. Większość z nich nadal posiada w sobie zapasy energii, którą można wykorzystać, lecz niektóre mogą być wielkim zagrożeniem. W swoim czasie, pewna firma wyprodukowała baterie zasilające drony informacyjne pewnej partii politycznej. Efekt końcowy był taki, że gdy bateria miała się rozładować, wybuchała. Jej siła była tak wielka, że z kilku przecnic wypadały szyby, a eksplozja raniła i zabijała w promieniu nawet do kilkunastu metrów.

TECHNOLOGIA WOJSKOWA



BRON

„Tylko pamiętaj! Nie strzelaj z czegoś co nie wygląda jak broń..."

To pewnie najbardziej was interesuje, zgadłem? Tak myślałem. Zanim Kraby nas napadły i zaczęliśmy walczyć każdego dnia o przetrwanie, wszystkim tym, co mieliśmy pod ręką, nasz świat był pełen firm, które masowo prześcigały się w kombinowaniu i tworzeniu, co raz to bardziej fantastycznych broni niosących śmierć. Plazma, laser, broń bezłuskowa, ktoś nawet kiedyś słyszał o broni na ciemną materię. W każdym bądź razie teraz tego jest, co raz mniej. Znalezienie broni z tamtych czasów dzisiaj graniczy z cudem, albo wielką kasą. Nie dość, że była bardzo mało wytrzymała w czasie użytkowania w terenie to jeszcze te specjalne oddziały Kohorty. Nie słyszeliście o nich? Podobno Kraby wypuściły specjalnie przeszkolone oddziały żołnierzy, którzy właśnie mają za zadanie polować na takie cacka. Gdzie potem to wszystko ląduje i po co? Nikt nie wie. Wiemy natomiast jedno. Stary dobry Kałach nadal ma szansę uratować świat.



PANCERZE

„To, że jesteś opancerzony jak drwal z krainy calineczki..."

Oczywiście nie możemy zapomnieć o tym, że wraz z rozrostem morderczego arsenału, firmy produkujące pancerze ochronne lub innego typu moduły obronne też przeżywały rozkwit. Tarcze Energetyczne szły innym torem, gdy powstawały nawet wielkie i w pełni zautomatyzowane kombinezony bojowe mogące zabezpieczyć użytkownika nie tylko przed kulą z pistoletu, ale i wybuchem granatu. Jednak i to przestało istnieć, gdy pizdły pierwsze rakiety tych sukinsynów... przepraszam. Nie mogę czasem wytrzymać, gdy o tym myślę.

Jednak mimo tego wszystkiego, nadal można znaleźć wiele ciekawych, intrygujących a nawet dziwacznych zestawów ochronnych. A wszystko to za sprawą stworzonego, jeszcze przed wojną, nowego rodzaju stopu metalu, nazwanego **Eselit-1**. Nazwa ta podobno pochodzi od nazwy kolonii gwiazdnej, na której został wynaleziony stop.





OPIS KOLONIZACYJNY

Fragmenty wykładu prof. Erwina Mcseeda "Rozwoju kolonizacyjnego i kolonizacji planet."

„... W ten oto sposób dochodzimy do głównego tematu jakim są ostatnie osiągnięcia ludzkie w praktycznym kolonizowaniu planet i księżyców w naszym i innych systemach planetarnych...”

„... Pierwszym skolonizowanym przez człowieka obiektem astralnym stał się księżyc. Ten naturalny satelita ziemski zawsze fascynował człowieka. Pierwsze próby zasiedlenia go sięgają czasów przed przybyciem Suari. Pierwsza baza księżycowa była projektem dwóch potężnych mocarstw ziemskich z tamtego okresu – Rosji i Chin. Baza „Komintern” składała się z modułu badawczego „Marks”, budowlanego „Mao”, Mieszkalnego „Engels” oraz raczkującego w tym czasie terraformizującego „Lenin”.

Niestety, z powodu eksplozji płynnego wodoru doszło do reakcji rozszczelnienia zbiorników z tlenem. Efektem była całkowita anihilacja obiektu przed generalnym otwarciem. Cała 17-sto osobowa załoga zginęła na miejscu a projekt spisano na straty.

Następną próbę podjęto przed eskalacją III wojny światowej przez korporację Ashigara-Yuunii w porozumieniu z rządem Japonii. „Kino ichi” jest pierwszym udanym projektem kolonizacji księżyca. Obecnie jest to już niedziałająca stacja księżycowa. Po wojnie powstały pierwsze miasta księżycowe w znajdującej się w strefie wpływów Japońskich zonie. „Toshikino” to obecnie największa na księżycu metropolia...

„... Księżyc nie został nigdy w pełni zterraformizowany z powodu zbyt niskiej grawitacji. Zamiast tego w obszarach kolonizowanych zabudowano duże połacie terenu kopułami zwanymi zonosferami. Zonosfery pozwalają na utrzymanie określonej grawitacji na swoim terenie jak również podtrzymują określone stężenie mieszanek powietrza. Obecnie na księżycu znajduje się około dwóch tysięcy zonosfer różnej wielkości w większości należące do azjatyckich koncernów lub będące własnością azjatyckich państw. W gestii zaludnienia tej nowej przestrzeni życiowej mogą tylko dodać że zarówno obywatele „państwa środka” jak i młodzi japończycy, oraz inne nacje azjatyckie rozmnażają się tam w ilości, która przeraziłaby nawet króliki...”

„ ... Pierwszą planetą w układzie słonecznym, która została skolonizowana był Mars. Dziś ta w pełni zterraformizowana planeta jest głównym polem rozwoju byłych amerykańców. Rozwinięte miasta jak grzyby po deszczu wznoszą się na czerwonej glebie tej planety. Przeważają tam Latynosi i Mulaci. Oczywiście nie zabrakło na tej planecie również mniejszych ośrodków badawczo-poznawczych innych krajów takich jak Polska, Francja czy Filipiny. Oczywiście w porównaniu do rozwijających się wszędzie amerykańskich miast jest to bardzo mały odsetek. Stolicą „Nowych Stanów Zjednoczonych Marsa” jest Red York. Ta aglomeracja była pierwszym punktem zaczepowym na terenie jeszcze wtedy niezterraformizowanego Marsa. Widziała trudne początki, rewoltę Kolumbijczyków, wielki pożar zbiorników tlenu, oraz wiele innych mniej przyjemnych wydarzeń. Na Marsie znajduje się obecnie ok. 100 dużych aglomeracji i około 2000 miasteczek, wiosek. Stany Zjednoczone podchodzą bardzo poważnie do obronności swoich rejonów i utrzymują jedną z największych armii na terenie układu słonecznego. Największą bazą jest New Knox na terenie największej góry Marsa Mount Olimpus.

Warto wspomnieć o początkach terraformacji Marsa. Zanim powstały pierwsze filtry i oczyszczacze powietrza, a Red York dopiero wyłaniał się jako miasto założono dwie bazy na bliźniaczych planetoidach będących księżycami Marsa. Na Phobosie powstała baza Hope, a na bliźniaczym Deimosie baza Glory. Obecnie są to relikty przeszłości przejęte przez niemieckie firmy kontraktowe. Jest to obecnie jedno z niewielu miejsc poza Ziemią gdzie znajdują się potomkowie plemion Gotów. Związane jest to z ich wystąpieniem przeciwko przyjęciu przez kraje Unii Europejskiej technologii kosmitów, którą uznali za niepotrzebną. Trzeba przyznać że mimo zacofania technologicznego udaje im się to co Amerykanom i Rosjanom bez pomocy się nie udało.

Następnym przykładem zdolności ludzkiej do przystosowywania się do różnych warunków i bytowania w nich jest Wenus. Ta planeta przyciągnęła zainteresowanie krajów byłego bloku komunistycznego. Problemem było wysokie ciśnienie, potężne burze oraz temperatura. Postanowiono stawić na początku na zonosfery wspomagane terraformacją. Obecnie udało się uzyskać ciśnienie zbliżone do ziemskiego, ale terraformacja przebywa dość trudno z powodów różnorodnych problemów związanych z zawodnością sprzętu oraz kaprysami planety która sporadycznie przypomina o sobie trzęsieniami ziemi, oraz przebudzeniami nieaktywnych wulkanów. W związku z niedogadaniem się partycypantów obecnie chodzi tylko 7 z 25 terraformerów, co oczywiście w wypadku hardych słowian, rusinów, oraz azjatów nie stanowi żadnego problemu. Co prawda nowe zonosfery nie są tak duże i nowoczesne jak powstające na księżycu ale jest ich bardzo dużo. Obecnie oblicza się że na terenie Wenus znajduje się około 10000 małych i średnich zonosfer! Oczywiście wypadki są częste i tragiczne w skutkach ale korporacje krajów byłego bloku komunistycznego rekompensują straty w rodzinach wysokimi wypłatami, oraz odszkodowaniami. Na obecny moment najbardziej zaawansowanym i największym miastem na terenie tej niegościnniej planety jest Duchock. Ta aglomeracja będąca centrum wielu korporacji jest diamentem w pełnym pyłu powietrzu Wenus. Z powodu dużych problemów z wprowadzeniem ładu i porządku na terenie planety inne kraje ograniczyły się do pojedynczych w miarę wyposażonych baz badawczych. Przykładem takiej bazy jest „Fushiji” będąca własnością korporacji budowlano-wydobyczej „Takasaka-Zao industries” znajdująca się blisko bieguna południowego.

W przypadku gazowych gigantów bardziej interesujące od samych planet były ich księżyce. Przykładem dobrze zagospodarowanych pieniędzy wielu starych państw Unii Europejskiej był satelita Jowisza – Europa. Pierwsze bazy założyły korporacje Norweska „Terendas-Nordea” i Fińska „Nokia-Geriallik”. Dzięki Terraformacji odkryto, że pod grubą skorupą lodu oprócz oceanu słodkiej wody znajdują się kontynenty! Obecnie Europa to zterraformizowany satelita, który zadziwia własną florą i fauną, która przez miliony lat znajdowała się pod grubym na dwa kilometry lodem. Teren księżycy należy obecnie po równo w trzydziestu procentach do Finlandii, Norwegii i Danii. Pozostałe dziesięć procent zajmuje wspólny areał reszty ludzkości na którym znajduje się kilka miast, w tym zonosferyczne miasto Columbus będące wspólnym projektem wielu państw i korporacji ziemskich.

Następnym księżycem, który wzbudził duże zainteresowanie był satelita Saturna Tytan. Mimo temperatury sięgającej blisko zera bezwzględnego, wielu kriowulkanów, oraz gęstej, prawie nieprzebytej atmosfery księżyc ten posiada potężne złoża etylenów i wodorowęglanów. Właśnie te naturalne depozyty zwabiły Rosyjski „Naftogaz” oraz Amerykański „Petrochemical”. Oprócz dodatkowych złóż metali szlachetnych odkryto tu również życie! Zupełnie inne od naszego oparte na nadprzewodnictwie niskotemperaturowym bakterie i grzyby wywołały prawdziwą sensację.



Ostatnim dużym, również lodowym, księżycem jest Tryton, satelita Neptuna. Ta przechwycona planeta pozbawiona ciśnienia atmosferycznego i atmosfery okazała się żyłą złota pod względem surowców. Platyna, glin i uran to tylko niektóre odkryte na tym zmarzniętym globie pierwiastki. Głównym wydobywcą jest koreańsko-japońsko-filipińska firma „Takeda std”

O dodatkowe miejsce w układzie słonecznym upomniał się również włoski konglomerat firm „Patrenini”. Księżyc Saturna Miranda, będący jednym z mniejszych lodowych satelit tego giganta, został im przekazany i w ciągu kilku lat powstało tam kilkanaście średniej wielkości Zonosfer. Księżyc ten posiada zadziwiająco wielkie rozpadliska i podziemne jaskinie, które wystarczyło uszczelnić i wypełnić mieszanką powietrza by uzyskać zadziwiający efekt. W podziemnym mieście Piedrinio powstała wielka katedra będąca połączeniem trzech rzeczy historycznych: zapożyczeń, nowoczesnej technologii i cudu natury jakim były naturalne kolumny w jaskiniach Mirandy. Obecnie po podpisaniu umowy na wieczyste wykorzystanie ów katedry, oraz kompleksu kościelnego w Jaskini św. Piotra państwo kościelna Watykan przeniosło się właśnie tam. Do dzisiaj nikt nie wie jak wielkie pieniądze poszły na opłacenie tego projektu.

Z ponad 150 księżyców planet gazowych tylko 20 nie zostało zakwalifikowanych jako użyteczne pod względem surowcowym. Na większości nie panują warunki do zakładania dużych kolonii, więc postawiono na zautomatyzowane kopalnie lub też w kilku przypadkach Zonosfery więzienne.

Dodatkowo zutylizowano planetoidy z pasa planetoid pomiędzy Marsem, a Jowiszem korzystając z dużych statków Suari, zwanych „Kosiarkami”. Po oczyszczeniu z materiału skalnego metale i inne pierwiastki zostały podzielone między kraje ziemskie. Z pozostałego materiału przy pomocy swojej technologii utworzyli sztuczną planetę „Ozyrysa” zostawiając największą planetę karłowatą w pasie głównym, Ceres, jako satelitę. O dziwo nie zaburzyło to bilansu grawitacyjnego układu planetarnego dodając dodatkowy glob do zaludnienia przez ludzkość.

Ostatnie miejsca do których dotarł człowiek w naszym systemie planetarnym to Pluton i planety karłowate w pasie Kuipera. Niestety tak samo jak Merkury okazały się one zupełnie pozbawione wartościowych materiałów. Zarówno na Merkurym jak i na Plutonie stacjonują jedynie grupy naukowo-badawcze w specjalnych zonosferach badając historię układu słonecznego.

W tym miejscu warto wspomnieć o architektonicznych perełkach, które powstały w ostatnich latach na nowych terytoriach ludzkości. Francuska Zonosfera Bonaparte na księżycu Calisto, będąca nową stolicą Francji ukłasyfikowała się na pierwszym miejscu z Wieżą Wolności. Następne zaszczytne drugie miejsce to Red York ze Statuą Walki o Wolność. Kolejne to Duchock i jego Monument Człowieka oraz Toshikino z Tokyoshi Tower i Piedrinio z katedrą im. Grzegorza IX .

Dalsze kolonizacyjne zapędy ziemian na obecny moment są w fazie wykonania. Wysłano dwanaście statków kolonizacyjnych poprzez tunele czasoprzestrzenne do pobliskich gwiazd. Obecnie we wszystkich przypadkach kontakt jest utrudniony a informacje wysyłane ze statków dotyczące układów gwiazdnych często rewidują założenia naukowców.

Wiadomo, że w układzie Alfa Centaurii znajdują się przynajmniej trzy planety nadające się do kolonizacji, z czego jedna nawet bez znacznej terraformacji. Yigdrasill 1, jest zamieszkała przez rdzenne istoty inteligentne i potężną ilość flory i fauny niepodobną do żadnej z naszego układu. W związku z tym Suari zabronili na obecny moment kolonizacji tego globu. W ostatnim czasie zbudowano dwie bazy na Lorkanie i Voltanie.

W systemie Wegi odnaleziono planetę, która najprawdopodobniej posiadała technologię na równie zaawansowanym poziomie co nasza. Niestety z badań wynika że około 200 lat temu wybuchła tam wojna domowa, która doprowadziła do wyniszczenia planety i totalnej dezintegracji jej mieszkańców. Obecnie Katharsis, bo tak nazwano tą planetę, to martwy radioaktywny kawał kamienia nienadający się do terraformacji przez najbliższe 50 lat. Oprócz niej znaleziono tu Fenrira, zmrożony glob wielkości Marsa nadający się na bazę.

Z reszty uzyskuje się mgliste informacje o wybudowaniu bazy i powolnym odkrywaniu nowych planet. Obecnie ludzkość w końcu sięgnęła gwiazd. Dzięki naszym przyjaciołom zaczynamy w końcu złoty wiek! Nic nie jest wstanie pokonać naszej chęci odkrywania i woli trafiać tam gdzie nie było jeszcze nikogo przed nami. Cóż może nas teraz zatrzymać?



OBCY

MJR.PROF. MAREK MORAWIECKI

Stosunki dyplomatyczne i Wywiad Rzeczypospolitej Narodów



SUARI

Co my o nich wiemy? Otóż nic oczywistego. Gdy pierwszy raz mieliśmy z nimi kontakt w poprzednim stuleciu, wydawali się bardzo życzliwą i uczynną rasą. Zdawali sobie z tego sprawę, że przewyższają nas swoją technologią, o setki jak nie tysiące lat. Dlatego też dziwiliśmy się, dlaczego tak chętnie dzielą się z nami tą wiedzą oraz dlaczego ciągle powtarzają, że najważniejsza jest przyszłość ziemi i nie można doprowadzić do tego, aby ambicje jednostki przysłoniły dobro naszej planety. Wtedy nie wiedzieliśmy, o co im chodziło.

Niestety dzisiaj już wiemy.

Chcieli nas jak najlepiej przygotować przed nadejściem Kohorty. Prócz tej informacji jednak nie dowiedzieliśmy się od nich niczego innego. Skąd o tym wiedzieli? Czy mieli w tym jakiś swój udział lub korzyści? I czy wiedzą, co mamy z tym fantem zrobić? Jak odeprzeć nieprzyjaciela?

POLITYKA

Ta rasa jest stricte demokratyczną populacją, która osiągnęła tak wysoki poziom rozwoju, że praktycznie zaprzestała jakiegokolwiek działalności naukowej. Posiadają swoją radę, która składa się z kilkunastu przywódców pewnych okręgów, które są wyszczególnione, lecz znane tylko dla nich.

Wszyscy dyplomaci pracujący z tymi istotami nie zdołali dowiedzieć się czegokolwiek więcej na ich temat niż to, co widnieje powyżej. Wszelkie próby rozmowy kończyły się u każdego Suari tak samo. Informacją, że teraz jest najważniejszy los naszej planety, a nie historia i model społecznych ich kultury/cywilizacji.

ARMIA

W to, co teraz wam powiemy, nie wierzą wszyscy oficerowie, jacy kiedykolwiek służyli w imię obrony ludzkości. Otóż okazuje się, iż nasi pozaziemscy sojusznicy nie posiadają jednostek militarnych.

To dla nas jest tak samo nieprawdopodobne jak dla was. Nawet z naszych osobistych obserwacji nie dostrzegaliśmy nigdy nawet najmniejszego przejawu agresji osobnika rasy Suari wobec kogokolwiek. Rozumiemy jak bardzo niedorzecznie to brzmi, ale takie są fakty.

Teraz, gdy na większości planetach toczą się zaciekle walki, bardzo ciężko jest spotkać jakiegokolwiek Suari. Jedynymi miejscami, w których mogą przebywać, są pewnie tajne lokacje dowódców Syndykatów lub ich wysokich oficerów. Jak do tej pory nikt nie spotkał Suari na placu boju.

KOHORTA

Wojna. Każdemu człowiekowi na Ziemi, nie zależnie od przynależności ta rasa będzie kojarzyć się, właśnie z wojną. Z tego, co do tej pory zdążyliśmy się dowiedzieć na temat tych istot, wynika, że działają na zasadzie imperialistycznych przesłanek. Są jak wielkie Imperium, które podbija wszystko, co stanie na ich drodze. Jednak na naszą korzyść, jak każda rasa, mają gnoje jedną wadę. Te bardzo potężne istoty boją się schodzić pod ziemię, czy to do metra czy do jaskiń. Czym jest to uwarunkowane? Nie mamy żadnego pojęcia, ale ta wada daje nam szansę na przetrwanie, bo o zwycięstwie nie ma na razie mowy.

PIERWSZE SPOTKANIE

Duże, twarde i skrajnie niebezpieczne sukinsyny. Tak jak kiedyś dało się wygrać wojnę ilością, a nie jakością, tak teraz dwóch żołnierzy Kohorty może bardzo łatwo załatwić sześciu naszych dobrze wyszkolonych żołnierzy. Póki co nie mamy zielonego pojęcia jak te imperialistyczne świny się ze sobą komunikują, być może potrzebne do tego są ich te, mrozące krew w żyłach wieże czy jak mówią niektórzy lokalsi "piekielne palce". Co ciekawe, nie wiemy nawet, czym w ogóle się odżywiają te bestie, co prawda są pewne pogłoski i plotki, ale nic pewnego i popartego nauką. Zapytacie się pewnie teraz, co w takim razie wiemy? Otóż tylko tyle lub aż tyle, że da się to gówno zabić, a to jest najistotniejsze.

Ich wygląd fizyczny przypomina zbitą masę, która co jakiś czas przeplata się żywymi elementami jakiegoś wewnętrznego organizmu. Nie dość, że są wielcy, średnia wzrostu to około 2,5 m. to jeszcze niesamowicie odporni na obrażenia fizyczne, wszelkie maści substancje drażniące, kwasy, chemikalia czy nawet promieniowanie. Jako maszyny do zabijania, w pełni spełniają swoją funkcję.

POLITYKA

Ta rasa jest stricte demokratyczną populacją, która osiągnęła tak wysoki poziom rozwoju, że praktycznie zaprzestała jakiejkolwiek działalności naukowej. Posiadają swoją radę, która składa się z kilkunastu przywódców pewnych okręgów, które są wyszczególnione, lecz znane tylko dla nich.

Wszyscy dyplomaci pracujący z tymi istotami nie zdołali dowiedzieć się czegokolwiek więcej na ich temat niż to, co widnieje powyżej. Wszelkie próby rozmowy kończyły się u każdego Suari tak samo. Informacją, że teraz jest najważniejszy los naszej planety, a nie historia i model społecznych ich kultury/cywilizacji.



ARMIA

Militarna potęga tych organizmów leży u podnóża podstawowej jednostki, jaką jest żołnierz Kohorty. Jest to jednostka wyposażona w ciężki biologiczny pancerz, który jest jego integralną częścią. Jego niezawodność podczas walki można ocenić w stratach jakie ponosimy przy zabiciu zaledwie jednego z nich. Stosunek naszych martwych kolegów do jednego zabitego „Kraha” wynosi statystycznie pięć do jednego.

Drużyny i oddziały Kohorty liczą sobie zaledwie po trzech, czterech żołnierzy. Lecz uwierzcie mi, kadeci! Ta liczba powinna was przerażać! Niektórzy nasi techniczni oficerowie głoszą tezę, że kilka drużyn i oddziałów jest w jakiś sposób połączona z główną bazą/siedzibą/statkiem matką, która lub z której wydawane są rozkazy i polecenia. Nie wykluczamy takiej opcji gdyż w tych czasach każda teza może być na wagę złota. To samo dotyczy się teorii "piekielnych palców"

Co do reszty wyposażenia, takiego jak pojazdy naziemne, statki kosmiczne, urządzenia podręczne lub wyposażenie ich siedzib, to są one całkowicie przeziąknięte biologicznymi organizmami. Wszystko, co posiada Kohorta bazuje na biologicznej integralności z surową techniką. To daje im niebagatelną przewagę, a jak to dokładnie działa? Tego do tej pory nie zdołaliśmy także ustalić.

Jednak należy tutaj zaznaczyć, że główną siłą Kohorty jest to, iż w walkach przeważnie nie biorą udziału podstawowe ich jednostki, tylko najemnicy z innych systemów planetarnych, którzy przyłączyli się do obcych w zamian za indywidualne korzyści lub prawdopodobnie pod przymusem. W naszym przypadku okazało się, iż głównymi takimi najemnikami stała się Rdzawa Ręka.

Niestety gdy nastąpił pierwszy atak Kohorty okazało się, że razem z nimi nadciągnęły siły tych parszywych zdrajców. Te gnidy od samego początku miały kontakt z Kohortą. Nasi naukowcy i historycy odkryli, iż prawdopodobnie w momencie gdy Suari przedstawiło się światu jako obrońcy, Kohorta skontaktowała się z Rdzawą Ręką. Nie znamy przyczyn, dlaczego akurat oni zostali wytypowani, jako ewentualni sojusznicy w zdobywaniu systemu słonecznego. W tej kwestii jedynie pozostają nam domysły.

Dlatego trzeba tutaj zaznaczyć jeszcze raz, że w walki prowadzone na wszystkich planetach jak i systemach są zaangażowane różne rasy i najemnicy. Bezpośrednia obecność żołnierzy Kohorty w czasie jakiegoś starcia może oznaczać, iż jest to bardzo istotny fragment terenu lub starcie ma na celu zdobycie wartościowego dla nich przedmiotu lub informacji. Kohorta wykorzystuje też pewne urządzenia do manipulowania organizmami żywymi, które zostały podporządkowane w czasie inwazji. Dlatego niekiedy można zobaczyć oddziały zwykłych ludzi przemierzające ulice jakiś ruin, z dziwnymi urządzeniami na głowach. Przeważnie są to zwykli ziemscy nieszczęśnicy lub zwyczajni koloniści. Jednostki, które zajmują się tą specyficzną rekrutacją, w żargonie przeżytych nazywani są "Politycznymi".

Na sam koniec wspomnę też o oddziałach, które potocznie nazywane są "złomiarzami". Są to grupy najemników, których jedynym celem jest rekwirowanie lub oczyszczanie z pola bitwy, czy potyczki, sprzętu lub też broni energetycznej, fuzyjnej, plazmowej czy laserowej. Do tej pory nie jest jasnym fakt, po co Kohorta wykonuje te czynności, bo na pewno z nikim tą bronią nie handluje. Prawdopodobnie.

INNE RASY

Kohorta walczyła już z wieloma cywilizacjami, więc i w jej szeregach znajdują się przeróżne istoty nie z tej planety ani nawet nie z tego systemu gwiazdowego. Jedni zaciągnęli się do niej dobrowolnie, inni pod przymusem, a jeszcze inni nie wiedzą nawet, że żyją i walczą w imię Kohorty.

To, z kim przyjdzie wam walczyć rekruci, zależy już tylko od waszego szczęścia lub jego braku.



Czy Suari mają anielską pochodzenie? cz.II

Wiele osób bardzo często zadaje mi pytanie: "Czy Suari nie są przypadkiem aniołami"? Trudno jednoznacznie odpowiedzieć, gdyż ich istota nie wydaje się być duchowa. Owszem są stworzeniami, których byt bazuje prawdopodobnie na jakiegoś rodzaju energii, ale energia ta jest czysto fizyczna.

Suari od samego początku wydawali się "istotami nie z tego świata". Już nawet nie chodzi o określenie "świata" jako układu słonecznego, ale CAŁEGO wszechświata. Wszelkie rasy poznane za pomocą technologii udostępnionej przez Opiekunów posiadały cechy autodestrukcyjne, czyli typową agresję związaną nie rzadko z potrzebą przeżycia czy rozwoju. Cechy, które praktycznie na starcie określały, iż dana rasa może doprowadzić do konfliktu zbrojnego wywołanego przez chęć zdobycia bogactw naturalnych, zwiększenia przestrzeni życiowej danej cywilizacji bądź narodów i wszelkich innych udogodnień, czy potrzeb. Jednak wszystkie te cechy nie zostały zauważone w czasie kontaktów z Suari.

Opiekunowie wyróżniają się natomiast opanowaniem, perfekcją w dialogach, spokojem i pewnością siebie, nie wspominając już o gigantycznej wiedzy na tematy fizyki, chemii czy nawet w kontaktach interpersonalnych. Suari zdają się być Istotami obdarzonymi niekończącym się potencjałem rozwojowym. Zdają się uczyć wszystkiego w każdej sekundzie swojego istnienia. Jednak jedną z największych tajemnic Suari jest ich sposób rozmnażania się. Jest to tajemnica, która powoduje wątpliwości dotyczące ich fizycznego pochodzenia.

c.d.n.

Artykuł napisany dla francuskiej gazety La Revue des deus Mondes przez jej dziennikarza, z pochodzenia Włocha, Angelo Borgia.



POLE WALKI

PLK. BENGE HOWARD

Sztab Wojenny Rzeczypospolitej Narodów

Od pierwszej chwili, gdy postanowisz wyjść z ukrycia i rozpocząć poszukiwanie lepszego życia lub po prostu wyjdiesz, aby szukać jedzenia czy wody, to miej się na baczności! Ten świat, gdziekolwiek byś nie był, na jakiegokolwiek byś kolonii się nie znajdował, jest skazany na długie męczarnie w objęciach kochającej Kohorty. To nie jest miejsce dla posiadaczy skrupułów lub pacyfistów. Tacy tracą życie szybciej niż zdążysz wymówić słowo NABÓJ. Wymówiłeś? I widzisz! Zenek tylko chciał pogadać z tamtymi ludźmi.

WRÓG

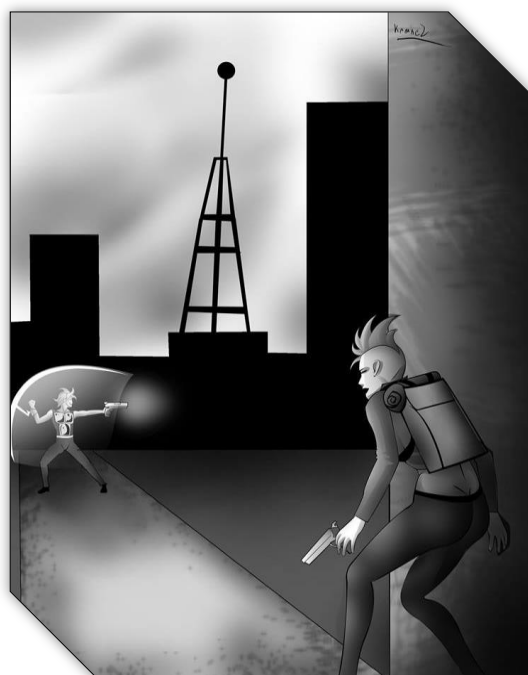
Gdyby tylko Kohorta sama w sobie była jedynym przeciwnikiem żyjących na koloniach, czy na Ziemi to nie było by, aż tak źle. Znaczą się, było by, ale wszyscy mogliby skupić zasoby na jednym zagrożeniu, jakie by płynęło właśnie ze strony Najeźdźcy. Lecz prawda jest znacznie brutalniejsza.

Pierwszymi przeciwnikami mieszkańców układu słonecznego są *głód i pragnienie*. Kohorta atakując nasz system gwiazdny wiedziała gdzie leci i знаła nasze biologiczne możliwości. Dlatego jej ataki były tak krytyczne, bo skierowane właśnie w stronę gospodarki żywieniowej i wody.

Pierwsze ataki były zwrócone na największe firmy produkujące żywność. Pierwsze bomby biologiczne zostały zrzucone na największe kraje podnoszące światowy eksport żywieniowy. Kohorta wiedziała, że w pierw musi zniszczyć gospodarkę rolną i żywieniową, a potem zatruć i zlikwidować wszelkie możliwe zbiorniki i oczyszczalnie z wodą pitną. Ktoś tam na górze, doskonale wiedział, co musi zrobić, aby jego wygrana była możliwa i to w miarę krótkim czasie.

Idąc dalej, prócz *głodu i pragnienia* poszukiwacze czy nawet koloniści wypatrujący lepszego jutra natkną się na wiele innych niebezpieczeństw. Często w ruinach wielkich miast kryją się małe grupy zdegenerowanych ludzi, grasujących i mordujących dla przyjemności. Można też trafić na pojedyncze psychopatyczne jednostki ludzkie, które już dawno straciły rozum, a teraz tylko zabijają albo dla przyjemności albo w imię jakiegoś chorego bóstwa lub inne dziwnej idei.

Niemcy i wrak wielkiego, kolonialnego krążownika Kohorty, który spadł na teren tego kraju po tym jak został zestrzelony przez kilka rakiet z głowicami atomowymi, spowodował przedziwne mutacje wśród okolicznej ludności. Ludzie z dziwnymi naroślami na różnych częściach ciała, zachowujący się jak wyprani z mózgów niewolnicy Najeźdźcy. Nie dość, że marionetki to jeszcze posiadają zmysły i czucie, aby używać broni palną lub cokolwiek innego, wyłącznie ku chwale Imperium Kohorty.



Służby syndykatów wyłapujące ludzi, aby poddawać ich kolejnym testom i eksperymentom, a wszystko niby po to, aby znaleźć ostateczną broń przeciwko Kohorcie.

Nie wspominając już o tym, że pakt pokojowy między syndykatami, zawarty po Trzeciej Wojnie Światowej nie jest przestrzegany przez niektórych jego sygnatariuszy. Nie dość, że wróg zaatakował całe stado to jeszcze wychudzone wilki zagryzają się między sobą.

Przedziwne zjawiska paranormalne jak i falę dziwnej siły, która powstała z eksplodującego Zderzacza Hadronów, ogarnęły całą Europę. Jednak wielu mówi, że moc był tak wielka, iż cały glob dla niej to było za mało. Teraz tylko czekać, aż dowiemy się i ta siła poszła znacznie dalej.

Jest jeszcze na pewno wiele innych zagrożeń, ale najwidoczniej jeszcze nikt nie zdążył ich opisać.

KRAJOBRAZ WOJNY

Ludzkość znowu zlaźła pod ziemię, rekrucie. W zniszczonych miastach lub miasteczkach, czy na zgłiszczach wsi lub folwarków mieszkają tylko Ci, którzy mają nadzieję, że nikt ich nie znajdzie. Czasem niektórzy też myślą, że jest ich na tyle dużo, iż będą w stanie się obronić przeciwko ewentualnym atakom kogokolwiek, czegokolwiek i kiedykolwiek.

Jednak jeżeli jakiegokolwiek rządy przetrwały lub są to głowy syndykatów, wszystko to znalazło swoje miejsce pod ziemią, wykorzystując do tego stare kompleksy lub po prostu szybko budując nowe. Spytasz się dlaczego? Podobno poszła taka plotka, że żołnierze Kohorty, z jakiś powodów nie mogą zejść pod ziemię. Mają problemy nawet z zejściem do piwnicy na głębokość zaledwie kilku metrów. Nie chce mi się wierzyć, że ich wadą rasową jest klaustrofobia. Raczej przyczyna może tkwić w ich technologii. Ale jaka by nie była prawda to plotką jest plotką, póki się jej nie udowodni.

Oprócz tego budowanie fundamentów nowej cywilizacji, zaczynając od czeluści ziemi, nie wydaje się takim głupi pomysłem. Zwłaszcza w Ameryce, gdzie za dnia i tak panuje półmrok, a opady pyłu wulkanicznego jak i promieniowania zatrzymały się na pierwszym metrze gleby.

Stary kontynent targany jest potyczkami i małymi bitwami między najemnikami Kohorty, a przeróżnymi grupami czy nawet syndykatami. Tam ciągle słychać krzyki, mimo, że wszyscy ze wszystkimi współpracują.

Miasta zamieniły się w nekropolie, gdzie tylko odważni nocują w budynkach, a przezorni w piwnicach. Żywność zdobywana jest przez zbieractwo lub uprawę roślin, które samoistnie przystosowały się do warunków zaistniałych na tej półkuli.

Wsie i pojedyncze budowle na horyzoncie rzadko są zamieszkałe, a jeżeli już to tylko na jeden czy dwa dni. Ludzkość rozumiała, że jeżeli chce nadal posiadać dom, do którego może wrócić, to ten dom musi być pod ziemią, bo w innym przypadku spokój nie będzie im dany. Dlatego większość ludzi prowadzi koczowniczy tryb życia, ciągle w ruchu, ciągle wyszukując niebezpieczeństwa.

Fauna i Flora się nie zmieniła, chyba, że w miejscach takich jak post-atomowa Ameryka lub Niemcy, gdzie jakimś trafem strącenie olbrzymiego krążownika Kohorty przełożyło się na zroszenie olbrzymiego terenu dziwnymi biologicznymi opadami. Tam roślinność w niektórych miejscach wygląda jak dżungla, czysto tropikalny krajobraz posiadający tropikalne niebezpieczeństwa.

WOJNA WŚRÓD GWIAZD

Jeżeli chodzi o kolonie na innych planetach i to, co się tam dzieje, to trudno to opisać. Można za to przytoczyć jedną zasadę. Jeżeli nad kolonią panuje jakiś syndykat lub rząd i nie ma tam anarchii oraz jeżeli są tam prowadzone, nawet działania obronno-ofensywne przeciwko najeźdźcy, to kolonia ta da radę się utrzymać. Ludzie tam będą mieli szanse na przeżycie. Ale jeżeli nie ma bezpośredniej władzy rządzącej, bo np. kolonia została odcięta od reszty świata poprzez zniszczenie przekazników i jest tam anarchia. To taka kolonia praktycznie spisana jest na straty. Nawet, jeżeli pojawi się samozwańczy bohater, który złączy kolonistów przeciwko najeźdźcy, tak jak to się stało na jeden z planet to bez możliwości komunikacji z światem zewnętrznym i jego pomocą, ta kolonia upadnie. Walki i potyczki na terenach kolonii, czy to zterraformizowanych czy dopiero będących pod kopułami, są na porządku dziennym. Ograniczona przestrzeń manewrowania, ograniczony tlen i nierzadko potrzeba walki w specjalnych skafandrach. Używanie słabszego uzbrojenia przez obrońców, tylko po to, aby nie uszkodzić w czasie odpychania wroga jakiś newralgicznych miejsc, czy to kopuły czy maszyn terraformujących. To wszystko przedstawia nam jak ciężkie życie mają koloniści i jak zasrane mają pole walki. Dlatego czasem słusze wydaje się określenie, że ktoś jest „twardy jak kolonista”. Walki przeważnie prowadzone są na zasadzie partyzantki i ataków terrorystycznych. Koloniści na większości planetach są w ilości o wiele mniejszych niż agresor, dlatego nie mogą pozwolić sobie na bezpośrednie konfrontacje z wrogiem.

Jeżeli chodzi o starcia międzygwiazdne, to tych jest bardzo mało. Flota ziemian w pierwszych latach walki została praktycznie unicestwiona. Te pojedyncze wyjątki to albo desperaci, którzy na własną rękę próbowali uciec z systemu słonecznego, aby szukać szczęścia tam gdzie jeszcze nie ma Kohorty albo byli to najemnicy lub łowcy, którzy polowali na samotne statki transportowe Kohorty lub mniejsze skupiska tych bydłaków. Oczywiście tylko dla czystego zysku. Czasem jednak da się usłyszeć plotki o tym, że gdzieś tam, pod obronnymi skrzydłami Suari, tworzy się nowa ludzka flota, która ma raz na zawsze wypędzić agresora z naszego systemu. Ale ile jest prawdy w tych słowach? Dzisiaj tego nikt nie wie.

LEGENDY



SNOPS

*Handlarz towarami wszelakimi,
znany włóczykij i atestowane
chucherko.*

HOTELE KOHORTY

Dziwiło was kiedyś to, że czasami w miastach powstawały takie dziwne biurowce, które z zewnątrz wyglądały jak szklarnie? Przeważnie były to kilkunastopiętrowe budynki, których większość szyb była wenecka? Które oficjalnie były biurami, ale nigdy nie zdarzyło się wam zobaczyć, aby ktoś tam pracował? Cholera! Ani razu nawet nie widzieliście, aby ktokolwiek do nich wchodził czy wychodził!?

Plotka głosi, że Kohorta już w latach 90' a nawet późnych 80' miała tam swoje "Hotele". Czyli miejsca, gdzie przetrzymywano porwane osoby. Tak, dokładnie. Podobno to właśnie Kohorta stała za tak wielką ilością uprowadzeń i tajemniczych zniknięć, które zaczęły być widoczne w takiej skali dopiero od lat 90'. Najdziwniejsze jest jednak to, że nie porywano żadnych osób publicznych czy majątnych, ale wszystkich jak leci. Więc nasuwa się krótkie pytanie, po co?

Tutaj nie ma jakiś konkretnych pomysłów, które mogłyby być oparte jakimikolwiek dowodami. Przecież i tak opieramy się cały czas w sferze plotek i domysłów. Ale podobno porwania te miały być związane w jakiś sposób z atakiem Kohorty w przyszłości. Do tej pory nikt nie wie, o co tak naprawdę chodziło z "Hotelami", ani czy naprawdę istniały.

Kto wie, może jakiś ostał się między ruinami miast. Może ktoś kiedyś dowie się prawdy. Może.

STATEK KOSMICZNY "U.S.S. Kolosus"

Czy to, co zaraz usłyszysz jest prawdą? Nie wiem. Dla mnie to po prostu legenda, która krąży już tyle lat wokół rozpalonych ognisk czy po małych podziemnych miasteczkach. Można ją usłyszeć wszędzie tam gdzie zbierają się młodzi i starzy. Można usłyszeć o...

U.S.S. KOLOSUS wystartował z portu kosmicznego znajdującego się na orbicie ziemi chwilę przed bezpośrednim atakiem Kohorty. Podobno był to pierwszy okręt z technologią Suari "YEASTERDAY". Technologia ta podobno umożliwiała cofanie się w czasie. Co zawierał okręt, jakie miał mieć pierwotne zastosowanie i dlaczego nie dołączył się do czynnej obrony planety, w legendzie nie zostało to ujęte.



4 FORTY LUDZKOŚCI

Gdzieniegdzie można usłyszeć historię, która jest w dużej mierze prawdziwa. Mówi ona o tym, że na świecie ostały się całkowicie sprawne i działające cztery podniebne miasta.

Japonia, Rosja, W. Brytania i Afryka. To kraje, w których podobno znajdują się cztery całkowicie sprawne i samowystarczalne miasta będące niejako miejscem ostoji i spokoju. Jest tylko jeden mankament w tej historii. Dlaczego nie zostały zdmuchnięte z powierzchni ziemi jak cała reszta tego typu budowli, oraz czemu Kohorta pozwala na ich istnienie?



HORYZONT STARCÓW

KALENDARIUM



Bez znajomości przeszłości ludzkość nie będzie w stanie stworzyć nowej i lepszej przyszłości. Dlatego ważnym jest, aby wiedziała i pamiętała, co było kiedyś i dlaczego było tak jak było.

13 MLD. LAT P.N.E.

Wielki wybuch, który zapoczątkował znany nam wszechświat. Z energii eksplozji powstaje rasa Suari.

8 MLD. LAT P.N.E.

Suari rozpoczyna poszukiwanie i katalogowanie wszystkich istot istniejących w wszechświecie.

5 MLD. LAT P.N.E.

Rada Starszyny Suari oceniając i sprawdzając szybkość ewolucji ras jak i również ich ewentualny potencjał rozwojowy stwierdza, iż istnieje oczywiste zagrożenie wojną lub wielkim konfliktem na skalę tak niewyobrażalną, że stanowi to problem, który musi zostać rozwiązany.

3 MLD. LAT P.N.E.

Opiekunowie (Suari) to istoty z wysoko rozwiniętą samoświadomością i instynktem samozachowawczym. Te cechy sprawiły, że nie mogli sami rozpocząć kontroli nad agresywnym zachowaniem cywilizacji mających zapędy imperialistyczne. Dlatego rozpoczęli poszukiwania istot mających wszystkie cechy potrzebne do bycia idealną rasą Stróżów.

3 MLD. - 500 TYS. LAT P.N.E.

W tym czasie cywilizacje powstawały i upadały. Walcząc i próbując zdobyć władzę nad resztą. Suari zaś nieprzerwanie szukało tej jedynej rasy, która będzie zdolna zapanować nad całym tym zamieszaniem i stać się neutralną potęgą. Potęgą, która będzie nosiła miano Stróżów.

Wiele cywilizacji było poddawanych próbom, oczywiście nie całe tylko specjalnie wybrane jednostki czy małe grupy. Jednak wielokrotnie wszystko to było niweczone przez wiele czynników. Tak mijały miliony lat krwawych wojen i starć, które oglądali zawsze ukryci w cieniu Suari.

500 TYS. LAT P.N.E.

Jeden z Poszukiwaczy Suari znalazł planetę Ziemia, na której pojawiła się szansa, że w niedalekim czasie powstanie rasa mająca wszystkie poszukiwane cechy idealnych Stróżów.

200 TYS. LAT P.N.E.

Powstają pierwsi ludzie, którzy rozpoczynają swoją powolną ewolucję w kierunku swojej najwspanialszej, przyszłej formy.

50 TYS. LAT P.N.E.

Suari podjęło decyzję o przetransportowaniu kilkudziesięciu tysięcy ludzi na inną planetę, gdzie zostaną poddani szybkiej nauce i przygotowaniu do roli Stróżów. Przeżywa tylko pięciu, którzy stają się matrycą do klonowania Stróżów. Tak powstaje trzon i fundament przyszłej Kohorty.

25 TYS. LAT P.N.E.

Stróże rozpoczęli swoją misję.

Wszędzie tam gdzie się pojawiali zaprowadzali pokój. Czynili to albo dyplomacją albo wojną. Byli bardzo skuteczni.

Jednak po kilku stuleciach Suari zaczęli mieć wątpliwości co do wierności Stróżów wobec ich stwórców.

20 TYS. LAT P.N.E.

Ludzka pycha sprowadziła na Stróżów wewnętrzne wojny i podziały. Zbyt wielka władza i zbyt szybkie zdobycie technologii oraz rozwój, sprawiło, że Stróże sami stali się zagrożeniem, przed którym mieli bronić resztę wszechświata.

Suari znów ponieśli klęskę. Lecz tym razem była to klęska, która miała przerodzić się w wielką wojnę. Ta klęska przybrała nowe imię, a jej imię to od tej chwili **KOHORTA**.

2 TYS. LAT P.N.E.

Jeden ze zwiadowczych statków Kohorty dotarł do Ziemi. Nieprzyjaciół dowiedział się o tajemnicy skrywanej tyle tysięcy lat przez Suari. Imperium, które rok po roku przesuwalo swoje granice nagle dowiedziało się o miejscu swego prawdziwego pochodzenia. Ziemi. Kohorta rozpoczęła rozpracowywanie celu. Rozpoczęły się przygotowania do najważniejszej inwazji w czasie ich tysiącletnich podbojów.

W tym samym czasie Suari rozpoczęło pracę nad planem ratunkowym. Musieli znaleźć sposób na uratowanie ojczystej planety rodzaju ludzkiego. Musieli znaleźć sposób na zatrzymanie swoich dzieci. Bo jeżeli w wszechświecie był ktoś, kto mógł zatrzymać kohortę, to tym kimś byli właśnie ludzie.

1924.

Agenci kohorty dochodzą do wniosku, że cennym sprzymierzeńcem w nadchodzącej inwazji może być młody Adolf Hitler, który właśnie został skazany na pięć lat więzienia w zakładzie karnym w Landsbergu. Kohorta kontaktuje się z Hitlerem za pomocą agenta-więźnia, który został jego współlokatorem. Imperium składa mu propozycję współpracy w zawojowaniu europy jak i w późniejszym etapie, całej ziemi. Hitler przystaje na ich propozycję.

1941.

Hitler przepełniony dumą i siłą swojej niezwyciężonej trzeciej rzeszy, zaczyna działania mające na celu wymówienie posłuszeństwa Kohorcie.

Technologia i wynalazki oparte na przesłanych danych od Kohorty zostały uznane kamieniami węgielnymi pod przyszłość narodu niemieckiej jak i samej trzeciej rzeszy.

1942.

Pycha Hitlera doprowadziła do zerwania jakiegokolwiek stosunków dyplomatycznych, militarnych czy naukowych z Kohortą.

Kohorta rozpoczyna poszukiwanie kolejnego, ostatecznego sojusznika.

1945.

Hitler przegrywa wojnę. Klęska zbliża się nieuchronnie. Ostatni wynalazek, który nadal był w fazie testów, dał nadzieję na przeżycie tej porażki.

Technologia teleportacji.

Mały skrawek trzeciej rzeszy razem z ukochanym przywódcą teleportował się na marsa, a dokładniej mówiąc, w sam środek tej planety.

Tam po dziś dzień trwają prace nad przywróceniem wielkiej armii i siły Trzeciej Rzeszy.

Tego też roku Kohorta znajduje ostatecznego sojusznika, jakim jest ZSRR, późniejsza Rosja.

1947.

Początek zimnej wojny został wywołany głównie jednym wydarzeniem.

Kilka ras, które nadal walczy z częścią wielkiej armii Kohorty zdobyły fragmenty rozkazów, które informowały o zbliżającej się inwazji na "prawdziwie rodzimą planetę". W związku z tym wydarzeniem nawiązały kontakt z przywódcami kilku państw, wyłączając ZSRR, w celu nawiązania przyszłego sojuszu. Suari wspomagało obie strony tych rozmów dyplomatycznych swoją wiedzą i ewentualnymi zdolnościami niesamowicie szybkiej komunikacji międzygwiezdnej. Kohorta dowiedziała się o zawieranych sojuszach i przy pomocy ZSRR rozpoczęła grę nerwów **"ZIMNĄ WOJNĘ"**, która trwała oficjalnie do roku 1991.

Nie jest pewną rzeczą czy Kohorta zdecydowałaby się sprowokować ZSRR do użycia broni masowej zagłady w razie gdyby coś nie poszło po ich myśli.



Gdyby te wydarzenie nie miało miejsca, kto wie czy Kohorta jeszcze by istniała. Gdyż musisz pamiętać starcze, że elita kohorty, szeregowi żołnierze w pancerzach krabów to zmutowani ludzie, a ojczysta planeta Kohorty przestała rodzić zdrowych mężczyzn i zdrowe kobiety. Ich problemem była mała liczebność, częste przypadki mieszania tych samych genów i szybko uszczuplająca się armia. Gdyby nie ziemia i cały układ słoneczny, kohorta umarła by śmiercią wręcz naturalną. Niestety, stało się zupełnie inaczej.

1990.

Pierwsze masowe transporty ludzi Kohorty na ziemię. Wszyscy, bez wyjątku, to specjalistycznie wyszkoleni osobnicy, którzy mają rozpoznać ewentualne zagrożenia ze strony ziemian oraz opracować szczegółowy plan inwazji na planetę. Ich ilość była zaskakująco wielka w porównaniu do wcześniejszych transportów. Szacuje się około dwóch tysięcy w ciągu pierwszego roku.

1992.

Suari wykorzystuje swoje kontakty na ziemi, starając się ostrzec przywódców czołowych państw o możliwym ataku. Nie znajdują jednak zrozumienia. Ludzkość traci ostatnią szansę na solidne przygotowanie się do wojny.

1995.

Przedsiębiorstwa i firmy utworzone przez Agentów Kohorty finansują operacje militarne.

Powstałe grupki paramilitarne Kohorty, w których skład wchodzi nieświadomi niczego młodzi ludzie, rozrastają się pod płaszczykiem przekonań religijnych, kulturowych oraz politycznych.

Kohorta rozpoczyna wyselekcjonowanie ewentualnego i tymczasowego sojusznika na czas inwazji. Prace są wykonywane przez agentów specjalnie do tego przeszkolonych.

Suari nadal nie potrafi podjąć słusznej decyzji lub zwleka z jej wprowadzeniem.

1997-2007

Według rządowych danych, znacznie podniosła się ilość zaginionych ludzi. Kohorta rozpoczęła pozyskiwanie żywych ciał do uzupełniania energii w pancerzach bojowych swoich elitarnych jednostek. Prócz tego, mniej więcej, co trzeci porwany został zmuszony do założenia pancerza biologicznego Kohorty i działania według rozkazów "centrali". Najeźdźcy rozpoczęli pracę mającą na celu udoskonalenie transportu ciał w miejsce dalszego przerzutu do rejonów ogarniętych walkami. (Bowiemy w tym czasie, trwają dwie inwazje na światy ojczyście dwóch odległych ras obcych). Kohorta postanowiła uczynić z Ziemi, swojego rodzaju spiżarnie.

Suari z niewiadomych przyczyn milczą.

2007-02-14.

Dziwny obiekt pozaziemskiego pochodzenia wpada do Oceanu Spokojnego. Po niedługim czasie zostaje wyłowiony i poddany badaniom.

(Suari rozpoczyna kontrofensywę przeciwko działaniom Kohorty. Wypuszcza obiekt, który nie jest w stanie zostać ukryty przed czujnym okiem całej ludzkości.)

2007-10-11.

Pierwszy raz zostało wyemitowane oświadczenie amerykańskiego prezydenta na temat nieznanego obiektu. Okazał się on fragmentem statku kosmicznego nieznanego pochodzenia. Pierwszy raz w historii ludzkości rząd amerykański przyznał, iż posiada fragmenty i styczność z istotami nie z tej planety, a nawet nie z tego systemu gwiazdowego.

2008-09-11.

Ta data zostanie zapisana grubą czcionką na kartach historii Ameryki. Największy wulkan w Yellowstone z niewiadomych przyczyn uaktywnił się do tego stopnia, że spowodował największą i najbardziej przerażającą katastrofę w dziejach ludzkości. Pył wulkaniczny sparaliżował komunikację lotniczą, oraz zasłonił niebo obu Ameryk na wiele miesięcy. Trzęsienia ziemi spowodowały nieopisane straty w tym wybuch kilku reaktorów atomowych. Pył radioaktywny rozproszył się pod wpływem wiatru z północy na południe, co w niedalekiej przyszłości miało swoje straszliwe skutki dla nowego kontynentu.

(Kohorta zaczęła pierwszy rozdział inwazji. Ich założenie to zdusić ludzkość w jak najmniejszej ilości kontynentów. Ameryka północna i południowa musiała być z tego tytułu wyłączona z walk. Odpowiednio rozlokowane jednostki i koordynacja działań Kohorty spowodowały efekty, które zaowocowały wyłączenia aktualnego stanu państwa U.S.A z gry. Kanada i reszta państw ucierpiały przy okazji. Był to dodatkowy pozytywny efekt dla Kohorty. Ich działania były, aż nadto wystarczające.)

2009-01.01

Miliony amerykańskich emigrantów deportuje się do Europy, która po pewnym czasie powoli staje się przeludniona. Prezydent byłej Ameryki ogłasza, iż teren Iraku zostaje przejęty przez resztki wojska amerykańskiego i na miejscu tego kraju powstaje N.U.S.A (*New United State of America*).

Po katastrofie, która dosięgła Amerykę z wszystkich stron, reszta krajów postanowiła potraktować dosłownie zagrożenie, o którym wspominało Suari. Pozwolenie na stworzenie nowego państwa w strefie Afryki i umówionych granic Iraku zostało potwierdzone przez większą część głosujących reprezentantów państw. Kohorta nieoficjalnie został ogłoszona wrogiem ludzkości.

2009.02.03

W mediach pojawiły się pewne dowody, które sugerują, iż niektóre rządy lub firmy miały stały kontakt z obcymi jeszcze przed ich oficjalnym ujawnieniem się. Powoli i mozolnie wychodzą fakty styczności konkretnych Państw i firm z obcymi. Są to przeważnie zdjęcia i nagrania audio. Działania te przeważnie nie są kierowane przez żadną ze stron Konfliktu Suari/Kohorta.

2009.03.20

Powstają pierwsze "podniebne miasta", czyli olbrzymie naziemne budowle sięgające do kilku kilometrów w górę, mogące pomieścić nawet do kilku milionów ludzi.

Za pomocą technologii Suari, która stała się oficjalnym nabytkiem ludzkości, rozpoczęło się masowe budowanie tych kolosalnych drapaczy chmur. Inwestycje te były pokrywane z prywatnych jak i państwowych zasobów finansowych. Każdy chciał mieć jedno takie miasto na własność.

2010.02.30

Powstają pierwsze firmy i organizacje związane w jakimś stopniu z przybyłymi na ziemię obcymi. Osoby prywatne rozpoczęły próby nawiązania kontaktów z Suari jak i innymi rodzajami obcymi (*Kohorta*) w celu zdobycia pieniędzy lub technologii na rozwój społeczny, lub w celu polepszenia swoich warunków socjalnych przez współpracę.

2011.07.11

Pierwsze publiczne przywitanie obcych na ziemi. Suari mają nadzieję na konstruktywną współpracę z Ziemianami. Oficjalnie deklarują się jako sojusznik Ziemi.

2012.04.17

Ogromne postępy w nauce i technologii. Pierwsze próby uwłasnowolnienia człowieka przez państwa oraz raczkujące firmy produkujące akcesoria, programy i nanotechnologie dla wojska.

Suari czynnie współpracuje z ziemianami, ale agenci Kohorty cały czas stale mieszają szyki ludzkości. Technologia idzie o kilka pokoleń do przodu, lecz pewne "zasady moralne" ludzkości blokują jej ogólny rozwój. Ku zaniepokojeniu Suari, pazerność wpływowych jednostek zaczyna górować nad głównym założeniem, jakim jest "dobro wspólne ludzkości".

2013.12.06

Dziwne zachowanie kraju niemieckiego. Ich polityka rozpoczęła niesamowicie szybką procedurę wdrażania systemu ulg i przepisów, mającą przyspieszyć rozwój lotów kosmicznych jak i wynajdywania najnowszych technologii związanych z kolonizacją nowych planet. Ich tempo rozwojowe znacznie przyspieszyło. Istnieją spekulacje, że współpracują z kimś z poza granic Ziemi.

Kohorta rozpoczyna procedurę pozyskania tymczasowego współ-oprawcy, który posłuży im jako dodatkowa siła inwazyjna, na czas ataku na Ziemię.



Tajemnicą poliszynela jest to, czy Hitler dożył roku 2125. Wielu ludzi wierzy, że jego armia nie tylko dostała technologię teleportacji, ale wiele innych atrakcyjnych "ułatwień". Być może, ale to tylko jedna z wielu teorii, która mówi, że Hitler nadal żyje będąc w pancerzu krabów, ale aby zachować w pełni władzę umysłową, jego mutacja została przerwana w pewnym konkretnym momencie. Tak czy inaczej, trzecia rzesza istnieje i wysyła coraz więcej patroli, dzięki technice nieprecyzyjnej teleportacji. To z kolei powoduje częste zamieszanie i tragi-komedia, gdy w trakcie walki między jakimiś grupami pojawia się znikąd, specjalny czarny oddział SS.

2015.05.17

Nowy kontynent (Północna i Południowa Ameryka) stał się krajem „Stalkerów”. Dramat promieniowania i efekt zaciemnienia kontynentu na kilka miesięcy przez pył wulkaniczny spowodował to, iż osoby prywatne jak i rząd nie zdążyli ewakuować większość sprzętu jak i dużych ilości dokumentów. W efekcie, w zniszczonym kraju pozostało wiele setek baz i innych instalacji wojskowych, które nie zostały do końca ewakuowane. To samo dotyczy się prywatnych fabryk i przedsiębiorstw. Nie wspominając o podziemnych pożarach olbrzymich składów węgla, które dewastują i niszczą resztki miast, oraz miasteczek pozostałych po tych dramatycznych dniach. Kohorta pozostawia nowy kontynent samemu Sobie. Co jakiś czas wykorzystując go jedynie do testów taktycznych broni opracowywanej specjalnie na potrzeby inwazji.

Rząd N.U.S.A rozpoczyna tworzenie planów odzyskania Ameryki. Wiedząc już kto stał za zniszczeniem kontynentu, przygotowuje się nieoficjalnie do wojny z agresorem. Na terenach N.U.S.A wprowadzone zostały jednostki mające na celu znajdowanie, likwidowanie lub porwanie agentów Kohorty.

2020.06.15

Nieoficjalnie zaczynają się pojawiać pogłoski o syndykatach, które rozpoczynają agresywną ekspansję polityczną jak i terytorialną. Na ulicach miast dochodzi do niekontrolowanej agresji społeczeństwa. Przez świat przelewa się fala tajemniczych egzekucji wysoko postawionych osób publicznych. Najbardziej przerażające stają się metody ich morderstw, gdyż w wielu przypadkach są to egzekucje wykonywane przez nieznanych sprawców w publicznych miejscach, na oczach ludności cywilnej.

Kohorta rozpoczęła proces skłócenia narodów. Ich celem jest wywołanie wielkiego wrogości między państwami. Rozpoczęli też tworzenie wielkiej przepaści między zamożnymi tego świata, a prostym ludem. W tym celu wyszukują i pomagają się rozwijać różnego rodzaju charyzmatycznym przywódcom.

Wprowadzając różnego rodzaju technologie i nową wiedzę, rozpoczęli tym samym granie na pazerności, zachłanności i chęci posiadania władzy.

Rządy wielu państw zaczynają budować "podziemne" tereny władzy. Ich oficjalne zamiary i stanowiska zaczynają być tylko pustymi znakami przemijającej ery.

System Demokracji w krajach zaczyna umierać śmiercią "naturalną" wywołaną przez obcych.

2021.02.01

Po wieloletnich badaniach i próbach naziemnych. Niemcy wysyłają pierwszy statek kosmiczny z załogą, którego celem będzie założenie pierwszej kolonii na Księżycu. Tak brzmi oficjalna informacja przekazana przez rząd na specjalnej konferencji prasowej dla dziennikarzy z całego świata.

Niemcy testują napędy kosmiczne, aby jak najszybciej założyć linię transportową z IV Rzeszą.

2021.02.10

Załoga „Kuriera” wylądowała na Księżycu i rozpoczęła budowanie pierwszej ludzkiej kolonii na planecie. Tak brzmi oficjalny komunikat w tej sprawie. Jednak fakty są inne. Niemcy w ten sposób tworzą pierwszy punkt przerzutu. Będzie to baza rozładunkowa dla ewentualnych transporterów z IV Rzeszy lub z Niemiec. Aby nie drażnić reszty państw Niemcy nie deklarują się właścicielami planety. Mówią o sobie jako o "dobrych sąsiadach".

2021.03.01

Rosja jest oburzona, iż prace nad kolonizacją były całkowicie kontrolowane przez państwa zachodu w tym głównie przez kraj niemiecki. Dlatego wysłali własny statek kolonizacyjny na Marsa. Niestety dwa tygodnie później załoga jak i sam statek zerwał połączenie. Oficjalnie mówi się o nieszczęśliwym wypadku.

Kohorta przejęła statek jak i załogę w celu rozpoczęcia negocjacji z Rosją. W ten sposób rozpoczyna się tworzenie podwalin dla sojuszu Kohorta-Rosja.



Gdy na arenę polityczną i biznesową wkroczyli gracze, dosłownie, nie z tej planety, wszystkie zasady gry zmieniły się o sto osiemdziesiąt stopni. Każdy chciał mieć kontakt z istotami nie z tego świata. Każdy chciał, chociaż włożyć jedną małą łyżkę do tego gigantycznego kosmicznego tortu, a to był znakomity okres dla wszelkiej maści kłamców, oszustów, krętaczy i innych ludzi, którzy rozpoczęli zarabianie bajeczne sumy na naiwnych politykach, biznesmenach i prywatnych małych korporacjach. To z kolei rozpoczęło lawinę morderstw, samobójstw i tajemniczych zniknięć. Jednak jak się okazało później, to był dopiero początek.

2021.06.12

Wszystkie głowy państwa dostały wiadomość od rasy Suari o treści, która zakazuje ekspansje kosmiczną poza nasz układ słoneczny. Rosjanie są tym oburzeni, ale nie podejmują żadnych innych działań prócz stanowczej krytyki na forum europejskim.

Suari uświadamia wszystkie narody o bezcelowej kolonizacji po za układ słoneczny, gdy wróg niebawem będzie pukał w drzwi Ziemi.

Opiekunowie proponują szybsze kolonizację najbliższych planet, aby zwiększyć szanse przeżycia gatunku i rozproszenia jednostek wojenny wroga na wielu frontach.

2021.08.10

Powstaje pierwsza Firma, (American Traders), która sprywatyzowała Podniebne Miasto dla własnych potrzeb. Jest to pierwsza i oficjalna prywatyzacja podniebnego miasta dla prywatnej firmy. Miasto to staje się w pełni kontrolowaną komórką społeczną, która mając najnowszą technologię, szpieguje i praktycznie zarządza życiem pracowników firmy American Traders

W dalszej przyszłości jednym z głównych założycieli syndykatu Lincolna będzie właśnie firma American Traders, specjalizująca się w pośredniczeniu handlem.

2024.01.01

Za krokiem A.T. dużo innych prywatnych firm zaczęło prywatyzować świeżo wybudowane Podniebne Miasta. Wszystkie firmy tłumaczą taki przebieg sprawy, silną potrzebę prowadzenia niezakłóconej działalności, zarówno gospodarczej jak i naukowej. Rozpoczął się wyścig, w którym stawką będzie pełna kontrola ludzkości. Korporacje rozpychają się łokciami w stronę legalnego i "luksusowego" niewolnictwa.

2024.03.03

"Sprywatyzowanie Podniebnych Miast było pierwszym krokiem do ubezwłasnowolnienia pracowników firm, co zapewniło na miejscu pracy zakwaterowanie i wszelkie możliwe wygody, które były tylko ograniczone kolor przepustek zainteresowanych." Taki wniosek wysunął Międzypaństwowy Komitet Praw Człowieka (MKPW) na X światowym zjeździe działaczy.

Oficjalne zauważenie problemów na forach międzynarodowych.

2024.04.01

M.K.P.W. zapowiedziało walkę z takimi śmiałymi działaniami uderzającymi w kształt zdrowej rodziny jak i wolności jednostki. Powołując się na niezbite fakty, dowody oraz ofiary tego procesu. Mała garstka polityków i ludzi dobrej woli próbuje bezskutecznie ukrócić rozrośnięty jak grzyb na ścianie starego domu, proceder legalnego niewolnictwa.

2024.04.28

Sprawy P.M. i Firm związanych z pogwałceniem praw człowieka zostały zamknięte z niewiadomych przyczyn. Mówi się o fałszerstwie dowodów prokuratorskich. Kilka dni później zaś dochodzi do tajemniczego zgonu (oficjalnie mów się o samobójstwie przez powieszenie) prezesa M.K.P.W., który miał osobisty wgląd do prowadzonych śledztw oraz akt prokuratorskich.

Wszystkie firmy prowadzące "żniwa" (jest to satyryczne określenie, używane na wysokich szczeblach organizacji, działań mających na celu jak najliczniejsze wybudowanie P.M. A co za tym idzie, uzyskanie kontroli nad jak największą liczbą ludzi). Rozpoczęły się likwidacje zagrożenia poprzez liczne zabójstwa, łapówki oraz inne prowokacje oraz szantaże mające na celu ukrócenie próby zagrożenia ich biznesowi.

Najgłośniejszym zabójstwem było zabicie Erwina Sadmoora. Prezesa Międzypaństwowego Komitetu Praw Człowieka i czołowego polityka z ramienia konserwatystów, w Wielkiej Brytanii. Dokładny zleceniodawca pozostał nieznany ale nie wyklucza się działań agentów Kohorty.



Podniebne miasta stały się obozami pracy, gdzie firmy będące tylko końcówkami dłoni korporacyjnych gigantów miały za zadanie produkować jak najwięcej, posiadać jak najwięcej, tworzyć jak najwięcej, a wszystko to, aby w ostatecznym rozrachunku wykreować jak najbardziej hermetyczne społeczeństwo, nastawione na generowanie przychodów.

W efekcie, firmy przyszłości mają rządzić nie tylko swoimi pieniędzmi, ale i ludźmi i ich sumieniami! Dlatego niektórzy ludzie stale stawiali opór, jednak najczęściej to oni ponosili za to największe konsekwencje. Nie tylko ginęli oni, ale i ich rodziny, najbliżsi i przyjaciele, a czasem nawet ich dzieci były siłą zatrudniane w korporacji na najniższym szczeblu. Zaszczuć, zgnoić, zniszczyć.

2030.07.03

Pierwszy oficjalny przypadek masowego morderstwa cywili przez nieznaną organizację w metropolii „Londyn”. Nagłośnienie go przez masowe media cywilne w Wielkiej Brytanii, a tym samym przez inne media na całym świecie spowodowały szereg wielkich manifestacji i tysiące mniejszych protestów społecznych w prawie wszystkich krajach świata.

Rozpoczęły się walki pomniejszych organizacji o przejęcie kontroli nad terenami pojedynczych państw. Organizacje te rozpoczęły też próby szantażowania, kupowania oraz likwidowania niesprzyjających polityków.

Powoli tworzy się nowa terytorialna mapa świata uwzględniająca władzę pojedynczych firm/organizacji.

2032.05.03

Po kolejnych morderstwach cywili, podobno przypadkowych jak donoszą oficjalne media, Parlament Unii Europejskiej postanawia wnieść w życie plan oraz prawa do publicznej samoobrony. Prawa te pozwalają każdemu cywilowi posiadanie broni palnej w zakresie jego przeszkolenia. Watykan ma pewne wątpliwości w związku z tym krokiem, lecz nie próbuje niczego więcej jak tylko wyrażenia swego niezadowolenia z powyższych środków.

Firmy zbrojeniowe, będące odłamami różnych organizacji rozpoczęły ekspansję rynku i zdobywanie nowych funduszy na kolejne starcia z politycznymi rywalami.

Parlament Unii Europejskiej nie posiada już żadnego polityka niebędącego w jakiś sposób powiązany z którąś organizacją. Wszyscy zostali kupieni lub zdobyty.

Demokracja przestała istnieć w roku 2032.

2032.07.10

Po jednym z kolejnych morderstw okazuje się, że w większości przypadkach obiektami ataków nie byli cywile, ale inni agenci służący obcemu wywiadowi. Prasa i media donoszą o porachunkach (pierwsze użycie słowa „syndykat”) na ulicach jak o czymś normalnym.

Różne działania i powiązania kontraktowe różnych firm spowodowały utworzenie wspólnych organów władzy, które przybrały w dalszym momencie historii miano Syndykatów.

2033.04.17

Znany psycholog i socjolog, Jeremy Orentman oznajmił, że na świecie, w związku z dużą ilością przypadkowych morderstw, nastąpiło globalne zubożenie. Coraz więcej ludzi przestaje ingerować i interesować się problemami, oraz śmiercią innych, nawet najbliższych osób.

Kohorta rozpoczęła kolejny etap przygotowań do inwazji. Niszczenie podstawowych uczuć, więzi, zasad moralnych, wiary. Wszystko po to, aby, gdy nastanie wojna, ludzkość się nie zjednoczyła. Agenci Kohorty nazwali tę operację "Brat przeciwko Bratu"

2040.02.10

„Rosja vs Reszta Świata” tak nazywał się artykuł, który uświadomił ludzi, że Rosja postawiła kolejny raz Żelazną Kurtynę i nie zamierza dzielić się niczym z innymi krajami Świata. Małe transakcje handlowe i inne akcje społeczne nie zostały wstrzymane, lecz stosunki polityczne Rosji ze Światem całkowicie zamarły. Rosja tłumaczy ten krok przez wyłapanie kilkuset agentów innych krajów na jej terenie oraz problemami historycznymi.

Kohorta osiągnęła sukces. Rosja, a raczej organizacje, które nazwały siebie Rdzawą Ręką rozpoczęły wyłamanie się z objęć Wspólnoty i zgodziły się na pomoc Kohorcie w trakcie inwazji. W zamian Rdzawa Ręka stanie się swego rodzaju **naczelnikiem**, który będzie miał za zadanie utrzymywać "stan wegetacji", jaki nastanie po inwazji. Kohorta zamierza w ten sposób uczynić z układu słonecznego, swego rodzaju spiżarnię i wielkie koszary, z których będą wyciągać ludzi do kolejnych pancerzy, a te zostaną użyte na innych wojnach w kolejnych galaktykach.

2044.11.13

Kilka organizacji społecznych zaprotestowało na forum europejskim o zniesieniu tak rygorystycznych praw i kontroli jednostki, jakie zastosowały państwa. Kilka dni później demonstranci i przeciwnicy tych praw wyszli na ulice i tak przez kilka tygodni przelewała się krew.

Resztki "Ruchu Sumień" - organizacji religijnych i społecznych próbowały zaprotestować i zablokować zbliżającą się tragedię, którą czuć było już nawet w życiu przeciętnego Pana Kowalskiego.

Syndykaty i władza im podlegająca rozpoczęła eksterminację zapoczątkowaną propagandowymi wystąpieniami i prowokacjami mającymi na celu ukazanie demonstrantów jako szaleńców i terrorystów.

2044.12.26

Dopiero przed świętami Bożego Narodzenia zamieszki wygasły, a Rządy w większości krajów, zniosły niektóre prawa i przywileje policji oraz innych organizacji, a także zmniejszyły kontrole jednostek.

"Ruch Sumień" Odniośł połowiczne zwycięstwo, które miało tylko uspokoić opinie publiczną i ewentualne większe demonstracje i protesty.

2050.02.02

Cisza przed burzą. Zniesienie, kilka lat temu, ograniczających wolność jednostek praw było tylko grą polityczną i akcją do uspokojenia społeczeństwa. Przez poprzednie sześć lat państwa kontrolowane przez najpotężniejsze organizacje tworzyły nową polityczną mapę świata.

Kohorta rozpoczęła przygotowania do "uszczipienia" zasobów wojskowych ziemian, czyli sprowokowania III wojny światowej. Był to ostatni etap przed zbliżającą się inwazją.

Mieszanie w organizacjach, prowokowanie, tajemnicze morderstwa i porwania. Setki tysięcy fałszywych informacji i prowokujących listów, lub treści przesyłanych do najważniejszych ludzi syndykatów.

Kohorta pokazała swój największy potencjał niszczycielskiej siły wywiadowczej.

2050.02.04

Opinia publiczna poczuła pierwszy raz, że coś wisi w powietrzu. Na granicach kilku państw rozstawione zostały dużej liczby posterunki wojskowe, a organizacje militarne zaczęły uruchamiać żołnierzy rezerwy. Ekonomia i rynki maklerskie rozpoczęły masowe wyciąganie ulokowanych pieniędzy. Na niecałe cztery lata rozpoczął się wyścig zbrojeń i zimna wojna, która nieuchronnie zbliżała się do militarnej konfrontacji.

Syndykaty nie wytrzymały presji Agentów Kohorty i własne polityki "luksusowego niewolnictwa", która spowodowała głęboką paranoję prześladowczą u większości zwykłych obywateli.

Z każdym miesiącem przywódcy syndykatów dostrzegali widmo konfliktu jako nieuniknione. Wszelkie działania Suari, które od dłuższego czasu próbowało drogą dyplomacji przekształcić trasę kolizji na drogę do pokoju, były bezskuteczne. Głusi i zachłanni oraz ogarnięci rządzą władzą absolutnej i pychą, przywódcy Syndykatów rozpoczęli odliczanie do wojny.



W tej wojnie miało się okazać, która korporacja kontrolowała najwięcej ludzi i miała najlepszą technologię. Nikt nie zważał na to, że wszystkie znaki na niebie i ziemi mówiły o tym, że jest to typowa prowokacja ze strony agentów Kohorty, którzy świadomie, grając na dumnych i zachłannych sercach przywódców, rozpoczęli kolejną fazę poprzedzającą samą inwazję.

Kohorta miała swoich ludzi dosłownie wszędzie, więc bezlitośnie to wykorzystwała. Nikt nie był w stanie zatrzymać tego, co już niedługo miało się wydarzyć. Suari mimo swojej całej wiedzy i technologii mogło tylko się przyglądać i czekać na moment, w których rozsądek dowódców i prezesów weźmie górę. Jednak nie było pewnym to, że kiedykolwiek to nastąpi.

2055.07.04

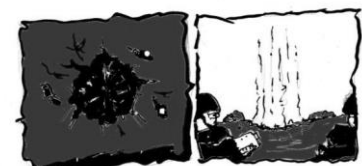
POCZĄTEK III WOJNY ŚWIATOWEJ.

Orientacyjne umiejscowienie walk było zależne od miejsc władzy syndykatów.

->Więcej szczegółów na temat **III WOJNY ŚWIATOWEJ**, nazwanej przez historyków wojną **SYNDYKATÓW**, będzie podanych w osobnym dodatku.



SIERŻANCIE!! ...



2055.12.29

Suari wysłali wszystkim przywódcom państw i organizacji ultimatum, w którym podkreślają swoje wielkie rozczarowanie i obawy przed bardzo krwawymi i brutalnymi decyzjami, które sprowokowały III Wojnę Światową. Mają nadzieje na zakończenie wojny, a jeżeli to nie zostanie wykonane Suari przestaną pomagać krajom zainteresowanym jak i ich organizacjom. Ponadto w ultimatum została zawarta informacja, która mówiła o poważnym zagrożeniu zbliżającym się nieuchronnie z czołowi kosmosu.

„Ultimatum Suari”

Suari oficjalnie podało do wiadomości opinii publicznej jak i wszystkim przywódcą Syndykatów (Państw) informacje o zbliżającej się Kohorcie. Co spowodowało zmniejszenie poparcia publicznego dla konfliktu i obniżenie do zera skuteczności propagandy syndykatów w sprawie sensu wywołanej wojny.

2056.01.05

Syndykaty zmieniają reguły gry. Po tajemniczych rozmowach politycznych wszystkich przywódców państw i organizacji, konflikt zbrojny został zatrzymany. „Traktat Kosmiczny” został podpisany przez wszystkie kraje biorące udział w III Wojnie Światowej. W tym traktacie syndykaty przejęły władzę nad wszystkimi państwami (opinia publiczna nic na ten temat nie wie i nigdy się nie dowie). Ma to dać możliwość szybszego rozwoju gospodarczego i pełnego przygotowania się do nieuniknionego konfliktu z najeźdźcą z kosmosu. Suari trzymając pieczę nad podpisywanym traktatem zmniejszyło praktycznie do zera możliwość jakiegokolwiek manipulacji przy dokumencie lub szantażowania jakichkolwiek polityka/przedstawiciela obecnych tam syndykatów.

Kohorta przegrała trzecią fazę mającą na celu osłabienie ziemian.

Opinia publiczna wiedząc o zbliżającym się zagrożeniu rozpoczęła proces szybkiego "uzdrawiania" gospodarki, wszelkich więzi międzyludzkich i stosunków dyplomatycznych. Ludzkość zjednoczyła się przeciwko wspólnemu wrogowi. Wszystko to natomiast pod czujnym okiem **Opiekunów**. Syndykat Rdzawej Ręki grając miną pokerzysty, przygotowywał się wewnętrznie do przyjęcia sojusznika i rozpoczęcia konfliktu na ziemi oraz dopiero co kolonizowanych planetach.

2056.01.12

OFICJALNE ZAKOŃCZENIE III WOJNY ŚWIATOWEJ.

2056.02.21

Od 2056 roku do 2112 światowa gospodarka za pomocą technologii obcych zaczęła przeżywać nowy rozkwit, tzw. bum technologiczny. Mimo wcześniejszych niesnasek wszystkie kraje świata zaczęły współpracować i działać na rzecz obrony Ziemi, bojąc się strasznej przepowiedni Suari. W tym czasie rozpoczęły się szybkie i masowe kolonizacje kosmiczne pobliskich planet, a nawet kilku systemów gwiazdnych, w tym planetę „XK7” w systemie gwiazdnym Koziorożec.

Suari rozpoczęło szkolnie dowódców Syndykatów oraz przekazywanie stosownej technologii, aby w trakcie przybycia najeźdźcy, ludzkość była przygotowana.

Syndykaty, mimo krwawej przeszłości i pewnych terazniejszych obaw, rozpoczęły aktywną współpracę.

Zostały wprowadzone zmiany zasad ochrony VIP'ów i przepisów mających uchronić aktualny pokój cywilizacyjny przed atakami agentów Kohorty.

Ludzkość rozpoczęła wspólne tępienie i likwidację wszelkich przejawów działania Kohorty.

Rdzawa Ręka ukryła projekty współpracy z Kohortą tak dobrze, że wiedza na ten temat w przyszłości została pomniejszona do grona kilku najważniejszych osób w Syndykacie i państwie.

Niemcy nieoficjalnie rozpoczęli współpracę z IV Rzeszą oraz pracę nad ulepszeniem nadal kulawego systemu/projektu teleportacyjnego.

Tereny Nowego Kontynentu nadal pozostawały niczyje. Świat miał większe zmartwienie na głowie, niż próbę odzyskania terenów byłych państw obu Ameryk.

2112.11.07

Tego dnia Suari potwierdziły wcześniejsze obawy o zagrożeniu zbliżającym się z otchłani kosmicznej. Jeden ze starszych tej rasy powiedział o militarnym zagrożeniu ze strony nieznanego przeciwnika, który, za kilka miesięcy zjawi się w pobliżu naszego układu słonecznego.

Oficjalny komunikat podający przybliżoną datę inwazji Kohorty na ziemię przekazany przez Starszego rasy Suari.

2113.04.06

Pierwszy pocisk od niezidentyfikowanego obiektu trafił w ziemię o 7.30 czasu środkowo-europejskiego.

Inwazja Kohorty stała się rzeczywistością.

2113.04.07

Pojawienie się niezidentyfikowanych statków kosmicznych w samym środku układu słonecznego, bezpośrednio przy Ziemi, wstrząsnęło wszystkimi koloniami jak i samą Ziemią. W ciągu kilku godzin, ze wszystkich kolonii zostały wysłane najcięższe krążowniki i statki kosmiczne, aby stoczyć pierwszą w Historii ziemian bitwę gwiazdną z nieznaną rasą.

2113.04.12

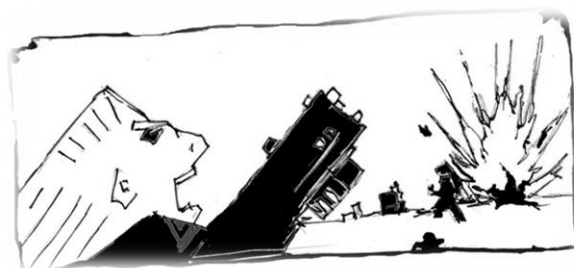
Wszystkie kolonie, które połączyły swoje siły kilkadziesiąt lat świetlnych przed główną flotą Kohorty wyruszyła do ataku.

O godzinie 18.00 czasu środkowo-europejskiego, doszło do bezpośredniego starcia. Ludzie utrzymywali nadzieję na wygraną dopóki nie okazało się, iż okręty gwiazdne Rdzawej Ręki (tj. Rosji), które tłumaczyły swoje spóźnienie brakiem koordynacji w swych szeregach (sic!), okazały się zdrajcami. Nóż w plecy zapoczątkował masakrę, która zakończyła się ucieczką kilku krążowników, w tym okrętu flagowemu „Ulisses 2 ZFW”, który użył prototypowy napęd umożliwiający skok międzygwiazdny do wybranego miejsca w kosmosie.

Jego dalsze losy są nieznane...

2115.05.15

**LUDZKOŚĆ ROZPOCZĘŁA TRAGICZNĄ
WEGETACJĘ POD JARZEM KOKORTY.**



2125

**TEORETYCZNA DATA ROZPOCZĘCIA PRZYGÓD
PARTYZANTÓW**

OBCA RZECZYWISTOŚĆ

Oto przed Tobą otwierają się wszelkie tajemnice świata Ho. Dowiesz się kim są i skąd pochodzą Suari. Jaki mają cel w powstrzymaniu Kohorty, oraz dlaczego tak bardzo stronią od walki. Nie będzie dla Ciebie tajemnicą, co kryje się pod pancerzami tego wojującego imperium, które napadło Ziemię. W jakim sposób powstało tak twarde cholerstwo oraz dlaczego główni elitarni żołnierze Kohorty nie mogą schodzić pod ziemię. Ale pamiętaj! Rola mistrza gry polega na ożywianiu systemu. Od momentu w jakim rozpoczniesz prowadzić przygody, Twoim obowiązkiem jest rozwijać go! Ten świat będzie tak samo martwy jak pojedyncze litery, jeżeli TY nie będziesz go upiększał o kolejne smaczki i intrygi, a wszystko to dla dobra graczy! Na zakończenie dodam, iż tutaj znajdziesz jedynie najważniejsze informacje o konkretnych miejscach lub rasach. Wszelkie szczegóły, dokładne opisy systemu politycznego lub podejścia do określonych spraw konkretnych korporacji czy danej rasy, będą opisane w przyszłych dodatkach. To w nich w pełni ukażemy piękno i złożoność świata Horyzontu.

SUARI

Na samym początku był wielki wybuch i jeżeli o niego chodzi, ta wiedza pozostaje bez zmian. Natomiast to, co było chwilę po nim już wchodzi na wielki teren spekulacji. Dlaczego spekulacji? Bo wszystko, co ciekawe, przeważnie posiada jakąś tajemnicę. Nieodgadniętą głębię, którą właśnie Ty, jako mistrz gry, będziesz musiał dodać po swojemu. Jednak podstawowe informacje, niejako szkielet wiedzy o tych istotach i wszystkim innym co będzie opisywane w tym rozdziale, musi pochodzić od twórcy tego systemu. Więc przyjacielu nastaw uszu i posłuchaj...

Wiadomym jest, że mniej więcej w tym okresie, gdy powstał wielki wybuch pojawili się Suari. Rasa, która z natury miała i ma podejście pacyfistyczne. Wszystko to jest związane z wielomiliardowym procesem ewolucyjnym, który uzmysłowił im, iż wyjścia siłowe nigdy nie będą dobrym rozwiązaniem.

Więc czym są Suari?

Są istotami stworzonymi z energii, która ukształtowała kosmos, a przynajmniej tak ziemscy naukowcy zdołali wyjaśnić fenomen i zdolności związane z możliwościami ukształtowania swego ciała w dowolny przedmiot materialny na ograniczony czas. Choć praktycznie niemożliwością jest, aby jakikolwiek przeciętny człowiek dojrzał Suari, to Ci, którzy podobno ich widzieli, mówili o jasnej postaci w kształcie człowieka, unoszącej się kilkadziesiąt centymetrów nad chodnikiem.

Wielka tajemnica Suari.

Cała rzecz stała się w czasie wędrówek Suari po kosmosie, gdy spotykali wiele ras o przeróżnych kształtach i możliwościach. Mimo, że każda cywilizacja miała inną kulturę i była fizycznie inaczej przystosowana do istnienia to wszystkie miały jednostki lub grupy pełne agresji i niosące śmierć dla swoich rodaków. Taka kolej rzeczy nie podobała się Suari.

Postanowili więc stworzyć pod swoją komendą jednostki, a jak się uda to cywilizację, która zamiast nich będzie brudzić sobie ręce, a wszystko w imię porządku i sprawiedliwości, jaka winna panować w olbrzymim kosmosie.

Jednak popełnili błąd.

Porwani ludzie, którzy byli przez nich szkoleni i dozbrajani wyrwali się w pewnym momencie spod kontroli. Zaczęli podbijać pilnowane narody i cywilizacje. Tak powstała Kohorta. Nieślubne dziecko Suari. Owoc nadziei i marzeń istot zrodzonych z czystej energii. Tutaj też pojawia się odpowiedź, dlaczego w ogóle Suari pojawiło się ponad sto lat temu na Ziemi. Zrozumieli, że Kohortę zatrzyma jedynie rasa, która identycznie myśli, identycznie czuje i która ma taką samą wolę przetrwania. Tylko w naszym przypadku Suari przekazując nam technologię, daje ją w określonych dawkach. Tak jak matka karmi swoje małe dziecko małymi porcjami, aby się nie zadławiło, tak Suari nie chciało, aby ludzie z Ziemi przemienili się w rządne władzy potwory. III Wojna korporacji prawie przekreśliła te plany, ale w ostatniej chwili ludzie się opamiętali i uratowali nadzieję na sprawiedliwego wojownika, który stanie w szranki z czarnym rycerzem.

Na zakończenie opowiem Ci plotkę, która krąży wśród ludzi. Dlaczego naprawdę Suari są pacyfistami? Chodzą słuchy, że przed Suari była jeszcze jedna rasa. Te drugie istoty były na wskroś złe i nienawidziły wszystkiego i wszystkich. W pewnym momencie swojego istnienia obie tak różne od siebie rasy, spotkały się. Suari nie mieli wyjścia, musieli się bronić. Pierwszy i ostatni raz użyli swoich mocy, aby zwyciężyć nad wrogiem. Walka była długa i brutalna. Wielkie potęgi błyskały w czeluściach kosmosu, tak, że ponoć niektóre bliskie planety trzęsły się w posadach. W końcu Suari zwyciężyli, ale od tamtej pory przyrzekli nie używać swoich mocy. Gdyż ta budziła w nich złość, gniew i żądze, które mogły doprowadzić do przerażających efektów.



Podobno Suari, gdy chcą to mogą stać się niewidoczni dla każdego człowieka. Nawet, gdy ten używałby nie wiadomo jak zaawansowanego sprzętu skanującego, oświetlającego lub wykrywającego. Ale gdy wyciągnie się z kieszeni sprawną żarówkę i położy na stole, to ta od razu się zaświeci, jeżeli nieopodal znajduje się Suari. Tak podobno agencji korporacji RR próbują złapać żywy egzemplarz Suari.

Głupcy...

KOHORTA

Powstali, aby być dumnymi strażnikami porządku we wszechświecie. Zostali stworzeni do celów wyższych, do utrzymania pokoju i harmonii. Ludziom los dał do ręki narzędzia i możliwości, o których dotąd mogli jedynie pomarzyć. Kohorta miała możliwość stać się elitą istot, które stały by na straży dobra. Mogli mieć szacunek wielu miliardów istnień, wypracowany przez utrzymywanie pokoju i porządku w kosmosie. Jednakże natura ludzka zgubną jest, jeżeli nie ma kontroli zewnętrznej. Suari nie byli dostatecznie ostrożni. Popelnili błąd, za który teraz płaci cały wszechświat.

Przywódcy Kohorty stali się pazerni na władzę. Stali się pazerni na siłę i strach, gdzie ten ostatni dawał im wielkie możliwości kontroli nad innymi nacjami.

Wpierw pojawiły się podziały wśród elity. Powstawały jednostki, które chciały zagarnąć wszystko dla siebie. Zapomnieli o celu ich stworzenia. Zaczęli szemrać między sobą. Spiski i intrygi zaczęły sączyć jad w ich, niegdyś, praworządne serca. Pojawiały się coraz większa przepaść między władzą, a żołnierzami i niższymi kastami. Zaczęły powstawać osobne jednostki i armie, aż wybuchła wojna domowa, która zaalarmowała Suari.

Ową wojnę wygrał najbardziej brutalny i bezwzględny człowiek. Jego otoczenie nazywało go **Katem**. Gdyż najczęściej rozwiązywał problemy siłą i śmiercią. Zebrał wszystkich przeżyłych pod sobą i rozpoczął inwazję na sąsiednie planety. Ich technologia, dotąd jasna i piękna jak zbroja prawego rycerza, stawała się, coraz bardziej odpychająca i plugawa. Naukowcy Kohorty zaczęli coraz bardziej brnąć w technologię potężną, ale i zagrażającą swojemu użytkownikowi. Zaczęto na siłę brać do wojska ludzi. Powstawały pierwsze plutony uzbrojonych po zęby elitarnych żołnierzy. Zaczęto kreować i modyfikować biologiczne egzoszkielety, których dzisiejsi nosiciele nazywani są potocznie **krabami**.

Jednak to był dopiero początek zła. Po pewnym czasie, gdy zaczynało już brakować żołnierzy, kohorta rozpoczęła poszukiwania istot podobnych do siebie, aby pod przymusem, wkładać ich do przerażających pancerzy zbudowanych na wcześniejszych wersjach biologicznych egzoszkieletów. Późniejsze modyfikacje tych "czarnych zbroi" pozwalały na regenerację tkanki zewnętrznej opancerzenia kosztem ciała użytkownika. Później owe zbroje, poprzez kilka kolejnych modyfikacji, mogły regenerować się poległymi żołnierzami. Był jednak tylko jeden warunek. Poległy musiał być martwy maksymalnie do godziny i musiał być człowiekiem, bez żadnych ognisk mutacyjnych.

Imperium stało się kolebką degeneracji. Na froncie elitarni żołnierze byli niewolnikami w biologicznych pancerzach, a po śmierci Kata, polityczni przywódcy zaczęli wbijać sobie na wzajem noże pod żebra, żeby stać się jedynym i najpotężniejszym Imperatorem.

Kohorta nie ma teraz przywództwa. Jest tylko namiestnik, który i tak jest kontrolowany przez kilku najbardziej wpływowych przywódców kast. A przynajmniej takie chodzą plotki tu i tam... .

Podstawą armii Kohorty są?

W większości najemnicy z podbitych cywilizacji i elitarni niewolnicy zakuci w diaboliczne pancerze, którzy najchętniej wypatroszyliby każdego swojego dowódcę, gdyby mieli własną wolną wolę. Podobno te pancerze zmieniają ludzi w środka. Do tego stopnia, że ci stają się zwierzętami. Podobno te zbroje to żywe istoty, które karmią się wyobraźnią i uczuciami użytkowników. Ale to tylko plotki, nie warte uwagi. Bo kto w tych czasach słuchałby plotek?



Wiesz jak rozpoznać, że nadciąga Kohorta? Widzisz, w promieniu kilku kilometrów pada całkowicie łączność radiowa, chyba, że ktoś się wycwanił i pociągnął wcześniej kabel. A tak. Nawet wyświetlacz na liczniku Geigera zaczyna trzeszczeć. Pieprzona Kohorta. Sram na nich. Sram na nich wszystkich...

Jednostki i niedawna przeszłość

Każda jednostka Imperium ma bezpośredni kontakt z główną bazą/statkiem dowodzącym, który może znajdować się nawet na orbicie (np. Ziemi). Bez tej łączności z centralą biologiczny pancerz mógłby bez trudu zawałnąć żołnierzem w środku i stać się niezależną jednostką. Dlatego nikt z elity Kohorty nie ryzykuje wkroczenia do jakichkolwiek miejsc znajdujących się pod Ziemią, gdyż właśnie tam może dojść do zerwania łączy. W niektórych potyczkach kilkakrotnie zdarzyło się, iż jakiś pojedynczy żołnierz zaczął działać irracjonalnie wobec reszty swoich kamratów, nawet na powierzchni. Ale takie sytuacje są całkowitą rzadkością.

Jeżeli chodzi o najemników Kohorty to tutaj sprawa jest prosta. Gdy agresorzy już w latach 90' (***patrz rozdział legendy: hotele Kohorty***) porywali ludzi, aby nimi żywić swoich żołnierzy, którzy walczyli na przeróżnych frontach. Rozpoczęli jeszcze procedurę pozyskiwania dodatkowego sojusznika w postaci jakiejś potężnej organizacji, która mogłaby zająć się zadaniami i misjami, których żołnierze Kohorty nie mogliby wykonać. I tak dopiero w roku około 2040, ich agenci (***nieprzemienieni przez biologiczny związek B16, ludzie z rodzinnej planety Kohorty***), skontaktowali się z dopiero rozrastającą się siatką syndykatu RR. Trzeba tutaj napomnieć, że Kohorta zaczęła inwigilować i rozpracowywać obronę ziemi już w latach 30 ubiegłego tysiąclecia.

Reasumując. Agresorzy mieli doskonale przygotowane plany inwazji na układ słoneczny. Mieli doskonale przeszkolone w bojach oddziały. Ale niestety, ich rodzinna planeta obumiera z braku przyrostu naturalnego, a władza doszukuje się rozwiązań całkowicie nienaturalnych. Lecz o tym opowiem, kiedy indziej. Bo właśnie te rzeczy mogą dać szansę ziemianom na odparcie przeciwnika, a może kiedyś to ziemianie zaatakują Kohortę?

ZIEMIANIE

Powiedzmy sobie szczerze, aktualne czasy, w których przyszło żyć ludzkości na Ziemi, są czystym chaosem. Wszystko zdaje się być nieopanowane, nieokreślone, pełne ludzkiego cierpienia i dramatów. Nic nie jest oczywiste. Nie ma dwóch stron konfliktu, które walczą ze sobą, a do których każdy może dołączyć zgodnie ze swoim sumieniem czy przekonaniami.

Kohorta, mimo, że stała się głównym wrogiem ludzkości to w ciągu tych kilku lat od ich inwazji jakby rozpułnęła się w społeczeństwie ludzkim, przynajmniej na Ziemi.

Już nie jest tak oczywiste, do kogo trzeba dołączyć, aby walczyć z najeźdźcą. Dlatego przeciętny ziemianin jest jednostką, która żyjąc z dnia na dzień uczy się, od kogo może przyjąć pomoc, a od kogo powinna uciekać. Ten egzamin toczy się każdego dnia i jego oblanie może skończyć się niewolą lub nawet śmiercią.

Każdy osobnik, który chce przeżyć w świecie, tak często nazywanym "po inwazji" musi umieć walczyć i znajdować pożywienie. Sztuka przetrwania to obowiązkowa nauka każdego dziecka, które urodziło się chwilę po lub w czasie inwazji. Zbieractwo i umiejętności szybkiego uczenia się, podstawy chemii lub elektroniki to kolejne potrzebne cechy. Dlatego ludzie łączą się w grupy, a jeżeli muszą podróżować, to podróżują całymi rodzinami. Oczywiście najrzadziej jak tylko się da, bo doskonale wiedzą, że śmierć dotyka najczęściej właśnie w czasie dalekich wędrówek między miastami i koloniami. Podziemne miasteczka, czy osady nie są tak częstym celem grasantów jak właśnie ludzie w podróży.

Jeżeli jednak jakiemuś człowiekowi nie przeszkadza, że jego życiem może rządzić drugi człowiek, to ryzykuje i podejmuje pracę w trzymających się resztek świata, korporacjach. Wtedy każdy jego dzień jest podporządkowany grafikowi i decyzjom jego przełożonych. Nie ma wolności, jest tylko złota klatka, która czasem przeradza się w środek wulkanu.

Natomiast, jeżeli chodzi o samotny tryb życia to ma on swoje plusy i minusy. Tacy ludzie pojawiają się szybko i szybko umieją zniknąć. Trudno ich namierzyć i wytropić, zawsze w ruchu, zawsze nieuchwytni. Ale niestety często też nie posiadają niektórych umiejętności, które na daną chwilę były by niesamowicie pomocne, a to często doprowadza do przedwczesnej śmierci. Dlatego samotne życie w tych czasach to bardzo niepewna i niebezpieczna droga.

KOLONIŚCI

Mówi się, że już pierwsi koloniści czuli w ciasnych korytarzach swoich baz, zapach śmierci. Gdy prototypy wielkich maszyn przetwarzały i produkowały tlen, malutcy ludzie czuli zgubę czyhającą na nich za grubymi ścianami ich nowego domu. Ta wieczna i czarna otchłań, która nie posiadała nic żywego, była zmorą dla psychologów, którzy mieli zajmować się zaburzeniami psychicznymi kolonistów. Niestety nikt nie spodziewał się tego, że istnieje tak niszczycielski przeciwnik kolonistów jak **Pustka**. Lekarze ludzkich umysłów nazwali tą chorobę, właśnie „**Pustką**”, bo w ostatecznym stadium, pacjent przestawał czuć cokolwiek. Strach, miłość, przyjaźń, radość, smutek... ofiary Pustki nie czuły nic, kompletnie nic. Jednak najgorsze z tego wszystkiego było to, że Pustka czekała na każdego kolonistę. Jedni zaczęli chorować od razu po przylocie na kolonię, inni byli na tyle twardzi, że wytrzymywali wiele lat, ale zawsze wszystkich łączył jeden wspólny koniec. Każdego łączyła na swych czarnych kolanach, Pustka.

Jedzenie w tubkach, pigułek, tabletkach. Woda, która nie smakuje jak woda. Codzienne dźwięki maszyn, wentylatorów, chłodnic, ogrzewaczy, komunikaty personalne i durne reklamy puszczane na głos w większych korytarzach kompleksów, służących za hale targowe. Ciągłe zagrożenie życia, które wynikało z możliwości pęknięcia jakiejś śluz lub ściany oddzielające czarne palce kosmosu od malutkich ludzi. Potem po wielu latach, rozpoczęła inwazja Kohorty, która raz za razem powoduje u przeżytych ciarki na plecach, gdy jakaś ustawiona wieżyczka z czujnikiem na ruch rozpoczyna ostrzał, kilkaset metrów od ich tymczasowej siedziby. Prace poza kompleksem w kombinezonach napawają większość kolonistów olbrzymim przerażeniem. Ale niestety, co jakiś czas ktoś musi wyjść na zewnątrz i naprawić przerwane kable, uszczelnić wejście, czy wymienić zużytą część od urządzenia terraformującego. To wszystko właśnie powoduje, że człowieka zaczyna pochłaniać pustka.

Ofiary tej strasznej choroby nie czują lęku przed śmiercią, nie czują strachu ani zła, nie czują radości ani miłości. Są jak sztucznie wyprodukowani ludzie, którzy powstał bez żadnych wyższych uczuć. Są martwi w środku. Tak wyglądają „**Obdarcy**”. W kolonialnych korytarzach, tak właśnie zostali nazwani Ci, którzy nie mają już nic do stracenia. Gdy **Obdarty** przechodzi na stronę pustki, widać to od razu. Oczy nieobecne, zdania, które wymawiają nie posiadają w sobie nic, co ludzkie, zero jakichkolwiek emocji. Pewnie, dlatego właśnie to Ci ludzie wykonują potem, najbardziej heroiczne i karkołomne zadania dla większego dobra kolonii.

Ironią staje się fakt, że przegrani stają się bohaterami dla tych, którzy jeszcze walczą z Pustką, czy z Kohortą.

Warte wspomnienia jest jeszcze to, że teraz, gdy większość kolonii jest zamknięta w grubych ścianach baz, a wrogowie walą wszystkim, co mają, życie „zdobywców kosmosu”, jak dawniej nazywano kolonistów, ciągnie się nieprzerwanie. Nadal utrzymywany jest podział na kasty np. ochrony, inżynierów, operatorów, informatyków, które mają swoje określone cele w całym tym kosmicznym organizmie społecznym, jakim jest właśnie kolonia. Nadal niektóre z nich, zajmują się projektowaniem nowych wynalazków, czy broni. Zacięcie tych mężczyzn i kobiet w chęci przeżycia czasem godne jest ballad, czy pieśni. I nawet wizja tego, że Ci wszyscy ludzie są skazani na bycie Obdartymi, nie przeszkadza im w walce o kolejną godzinę życia.

Czy istnieje lekarstwo na Pustkę? Tak, powrót na Ziemię. Pod warunkiem, że chory nie jest w ostatnim stadium, pod warunkiem, że chory nie jest jeszcze Obdartym.

INNE RASY

Tak jak już wcześniej zostało powiedziane. Większość obcych, których można spotkać na koloniach, czy na Ziemi to najemnicy lub żołnierze Kohorty. Praktycznie do nogi zostały wycięte wszystkie rasy, które przyleciały tutaj, aby wspomóc Ziemię w walce z najeźdźcą. Imperium wykorzystuje w pełni możliwości rekrutacji, czy to pod przymusem czy używając odpowiedniej zachęty, co raz to dziwniejsze i odleglejsze rasy, aby te walczyły za nią. Tacy obcy najemnicy przylatujący do systemu słonecznego, po pewnym czasie wyrzucają swoją rodzimą broń i korzystają z naszej ziemskiej, a wszystko, dlatego, że Kohorta nie zajmuje się dostawami amunicji, ani żadnymi tego typu działaniami. Kohorta traktuje ich jak mięso armatnie i nie przykładą większej wagi do tego ilu przyleci na ziemię, ilu zginęło w konkretnych akcjach lub ilu jest rannych. Mają to głęboko w dupie. Dla nich najważniejsze jest to, aby Ziemia była cały czas pod kontrolą. Nękana przez ich potęgę, która nie musi pochodzić jedynie z ich ojczystej planety. Jeżeli chodzi o dowodzenie takimi jednostkami najemników, to często dowodzi nimi jeden żołnierz Kohorty w stopniu podoficera, rzadziej wyżej. Czasami zdarza się, że dowództwo dostaje przedstawiciel danej rasy, który wykazał się wybitną lojalnością, albo konkretnymi umiejętnościami. Jednak jest to rzadkość.

Czy mimo wszystko, są jeszcze w układzie słonecznym rasy, które walczą po stronie Ziemian? Podobno tak.

TARCZE ENERGETYCZNE

PIERWSI TWÓRCY

Początek historii tarcz energetycznych sięga około roku 2020, choć chodzą słuchy, że już III Rzesza miała wstępne plany konstrukcyjne. W każdym razie oficjalnie to zespół amerykańskich naukowców razem z japońskimi przedstawicielami nauki stworzyli pierwszy prototyp tarcz, klasy IV w Krzemowej Dolinie.

Jonatan Frendlyn, Joshimo Mamamoto i Gordon Preeman to czołowi twórcy, którym ludzkość zawdzięcza szansę, jaką ta dodatkowa ochrona dała ludzkości przeciwko Kohorcie. Jednak Preeman przytłaczając za to życiem w trakcie jednej z prób elektromagnetycznych. Jego imieniem nazwano jedno z laboratoriów w Krzemowej Dolinie, które później i tak zostało zniszczone w czasie testów nad polaryzacją pól elektromagnetycznych klasy III.

PRZEZNACZENIE

Na samym początku oczywiście wszystko miało zostać stworzone dla dobra ludzkości, lecz potem przyszło wojsko, służby specjalne oraz organizacje rządowe, które ukryły cały projekt.

W konsekwencji, tarcze energetyczne zostały przeznaczone do ochrony żołnierzy na polu walki, czy w trakcie szkoleń bojowych. W początkowych fazach testów, użytkowanie amunicji ostrej było bardzo ograniczone. Wszystko to, dlatego, aby wyłapać wszelkie ewentualne błędy i niedociągnięcia w technologii, a tym samym ograniczyć ewentualne ofiary śmiertelne wśród testujących tą technologię żołnierzy. Dopiero po kilku latach wojsko bez oporu zaczęło używać cały potencjał tarcz i to bez żadnych ograniczeń amunicyjnych.

Istotną informacją jest też to, że w czasie ćwiczeń piechoty, naukowcy rozpoczęli opracowywanie tarcz energetycznych mających ochraniać nie tylko ciała fizyczne, ale i urządzenia oraz wszelkiej maści pojazdy.



NIESPOTYKANY SUKCES

Dowódcy wojsk amerykańskich byli w tak wielkim szoku wywołanym możliwościami tarcz energetycznych, że rozpowszechnili tą technologię na każdym stopniu wojskowej hierarchii. Rząd amerykański kilka tygodni później przeznaczył olbrzymie fundusze, aby tarcze wprowadzić do użytku reszty agencji i służb cywilnych.

W ten o to sposób policja, FBI, CIA i wszystkie inne organizacje rządowe zostały wyposażone w tarcze energetyczne przystosowane do danego rodzaju służby. Niektórzy wielbicielowie historii szpiegowskich określili ten moment, jako dzień, w którym obce wywiady państwa niesprzyjające Ameryce oraz Japonii, dostały gotową technologię do powielenia.

" No! To teraz najwyższy czas, aby ruszyć w drogę. - Włączyłem podsystem mapy, zainstalowany w T.E. Przed moimi oczami ukazało się zielone pole, które po chwili wypełniło się przeróżnymi obiektami budowlanymi. Wpisałem dane. Te same pole, a było ono na tyle przezroczyste, że delikatnie prześwitywały przez nią gruzy budynku, w którym się znajdowaliśmy, zaczęło się powiększać. Nagle wyskoczył wynik wyszukiwania. W pełnym trój-wymiarze przedstawione zostały cztery obiekty. Budynek radia Poznań, siedziba jakiejś grupy harcerzy, prywatny obiekt nadawczy, oraz budynek radia BiznesFM. I to właśnie te ostatnie radio było najbliższe. Ale, po co to wszystko? Ktoś mógłby zadać takie pytanie. Otóż przed wyruszeniem do Berlina musiałem zdać raport o zdobyciu zbiornika, oraz o ogólnym stanie misji. Oczywiście była bardzo duża szansa, że w każdym z tych miejsc, anten już nie było, ale musiałem zaryzykować, a młody przynajmniej będzie miał możliwość sprawdzenia się w ewentualnej potyczce... "

Fragment opowiadania Bernard Dentysta, Tajemnica B16.



UPOWSZECHNIENE TECHNOLOGI

Około roku 2028 prywatne firmy wykupiły, a nie raz stworzyły same na wzór wojskowych, tarcze dla osób cywilnych. Technologia zaczęła rozwijać się w błyskawicznym tempie. Na samym początku koszt pierwszych tarcz cywilnych był tak wysoki, że stać na nie było tylko najbogatszych obywateli. Jednak z biegiem lat, technologie i komponenty zostały tak zmodyfikowane, że na tarcze klasy IV było stać większość ludzi w wszystkich krajach cywilizowanego świata.

UKRYTA PRAWDA

Niestety, mimo wielu zalet tarcz energetycznych, naukowcom do tej pory nie udało się w pełni usunąć wad tych niesamowitych urządzeń.

Mianowicie każdy użytkownik T.E. jest poddawany ciągłemu promieniowaniu dośrodkowemu pola elektromagnetycznego. Czym nowsza wersja Tarczy, tym promieniowanie jest większe. Dlaczego? Ponieważ każda kolejna klasa modelu zmniejsza wielkość urządzenia i daje też większe możliwości obronne, jednak zwiększa tym samym intensywność promieniowania dośrodkowego pola elektromagnetycznego.

Reasumując. Użytkownicy najnowszych miniaturowych modeli są bardziej zagrożeni różnego rodzaju chorobami wywołanymi falami pola elektromagnetycznego niż inni użytkownicy starszych wersji.

Naukowcy z niewiadomych przyczyn do tej pory nie naprawili tej bardzo poważnej wady. Czy jest to spisek? Kto to wie...

KOHORTA I KREW

Wielką tajemnicą kohorty jest fakt, że w najróżniejszy sposób próbuje zrobić z całej ludzkości swoich prywatnych, nie świadomych tego, niewolników. Ten sposób, o którym teraz napiszę to niesprawdzona informacja, ale warta przytoczenia. Na czym on polega?

W niektórych miasteczkach, w podziemnych bazarach lub wielkich podziemnych miastach można natknąć się na małe punkty regenerujące tarcze energetyczne w zamian, za oddanie pół litra krwi. Niby nic wielkiego. Przedstawiciele tych punktów nazywają siebie **SAMARYTANAMI NADZIEI** i oficjalnie zbierają krew dla różnych szpitali czy publicznych lekarzy. Jednak gdyby, ktoś pogrzebał głębiej doszedłby do tego, że ich placówki należą do firmy **GUSHINA**, wojskowej firmy pracującej dla syndykatu rdzawych.

Ale to nie koniec. Krew używana jest dla żołnierzy rdzawych, co może jeszcze nie wywołać takiego oburzenia, jednak nie to jest najważniejsze. Najważniejsze jest to, że podczas pobierania krwi, podobno w organizm pacjenta wpuszczane są zakażone wirusem B16 nanoboty, które powodują, iż ewentualne dziecko takiego delikwenta urodzi się automatycznie, jako już lekko zmutowany żołnierz Kohorty.

Na zakończenie dodam, że nie ma stu procentowej pewności, że Samarytanie współpracują z Kohortą. Dlaczego? Bo po prostu jeszcze nikt im tego nie udowodnił.

MODUŁY DODATKOWE

Na samym początku T.E. zostały stworzone z myślą o ochronie użytkownika. Jednak później naukowcy doszli do wniosku, że można wprowadzić do tego urządzenia o wiele więcej możliwości i podzespołów, niż tylko te odpowiadające za wytwarzanie pola ochronnego.

Dzięki ciężkiej pracy i po wielu miesiącach badań udało się stworzyć pierwsze sprawne komplety tarcz, które mogły być modyfikowane o dodatkowe podsystemy, umożliwiające użytkownikowi na przykład detekcje chemikaliów unoszących się powietrzu. Dla przykładu, wyciek gazu w mieszkaniu użytkownika, uruchomiłby czujnik znajdujący się w T.E. który w formie trójwymiarowego komunikatu jak i dźwiękowego, ostrzegł by domownika o zaistniałym zagrożeniu. Oczywiście trójwymiarowy komunikat pojawiłby się w polu działania pola elektromagnetycznego użytkownika w formie prostej grafiki.

Po pewnym czasie, dzięki wielu dodatkowym funkcjom T.E. ludzkość uzależniła się od tej technologii na dobre.

RUCHY SPOŁECZNE

Oczywiście każde urządzenie, które daje wielkie możliwości często też niesie za sobą wielkie zagrożenie. Dlatego już po kilku pierwszych latach masowego użytkowania T.E. zaczęły powstawać organizacje, które wręcz walczyły z tą technologią.

Wycieki poufnych danych, zeznania świadków i rodzin nieszczęśliwych na temat śmiertelnych ofiar T.E. były ich największą bronią. Wielcy naukowcy, którzy nie byli opłacani przez korporacje rozpoczęli własne dochodzenia na temat tej technologii. Niekiedy wyniki, do których doszli były tak przerażające, że nikt nie miał odwagi ich publikować.

Największymi przeciwnikami technologii T.E. były dwie organizacje:

Ś.W.I.T. (Światowo Inicjatywa anty-Technologiczna)

Była to organizacja zrzeszająca wyłącznie umysły ścisłe, które kierowały badaniami mającymi na celu ukazanie światu prawdy na temat niebezpieczeństw idących za Technologią Tarcz Energetycznych i nie tylko.

OBYWATELE JUTRA

To z kolei był ruch obywatelski zrzeszający, w pewnym momencie swego istnienia, ludzi z całego świata, którzy masowo protestowali, a nawet sabotowali prace nad rozwojem T.E. Trzeba tutaj nadmienić, że ściśle współpracowali z organizacją ŚWIT. Czy była to grupa terrorystyczna? Raczej nie. Była to raczej agresywna grupa społeczna.

DODATKOWE INFORMACJE FABULARNE

Około 95 procent populacji w świecie Horyzontu posiada tarcze energetyczne. Jest to wynalazek, który początkowo miał zapobiegać przypadkowym śmiercią w czasie ćwiczeń wojskowych. Lecz z czasem, naukowcy zdolali dojść do takiej perfekcji w wykonaniu owych tarcz energetycznych, że każdy, za względnie małe pieniądze, mógł owe zabezpieczenie zdobyć. I właśnie te zabezpieczenia w pierwszej linii będą chronić graczy przed śmiercią. Oczywiście na odporność mają też wpływ pancerze i inne gadżety. Jednak T.E. (Tarcze Energetyczne) są w tym momencie najważniejsze. Należy tu też nadmienić, że tarcza energetyczna działa na zasadzie akcji/reakcji. Czyli czym szybciej zbliża się do tarczy obiekt np. pocisk/promień laserowy tym skuteczniejsze będzie wchłonięcie obrażeń. Jeżeli chodzi o T.E. znajdujące się na pojazdach czy łodziach. Ich wielkość jest uzależniona od potrzeb obronnych, czyli czym większe tym większa siła odbicia pocisków.

DODATKOWE INFORMACJE FABULARNO-MECHANICZNE

PRÓG PRZECIĄŻENIA

Czym jest **PRÓG PRZECIĄŻENIA**?

Jest niczym innym jak granicą po której przekroczeniu Tarcza Energetyczna użytkownika zostanie przeciążona, a tym samym doszczętnie zniszczona.

Jak dochodzi do **PRZECIĄŻENIA**?

Najczęstszą przyczyną przeciążenia będą zbyt duże obrażenia przyjęte na dane pole elektromagnetyczne.

Przykład: Delikwent posiada T.E. której **PRÓG PRZECIĄŻENIA** wynosi -25. Jest w pełni naładowana, czyli jej wartość obronna wynosi np. 100 pkt. Jeżeli oberwie obrażenia wynoszące ponad 125 pkt. wtedy jego T.E. eksploduje z powodu przeciążenia. Jeżeli będzie posiadać tylko 10 pkt. naładowania i oberwie 35 pkt. To T.E. też eksploduje.

LEGENDA

STOPIEŃ NAŁADOWANIA: Jest to nic innego jak maksymalny współczynnik naładowania tarczy lub maksymalna ilość punktów dla umiejętności MAN-ERA.

MODYFIKACJE OBRAŻEŃ: Ilość dodatkowych punktów redukujących otrzymane obrażenia od konkretnego rodzaju broni.

PRÓG PRZECIĄŻENIA: Patrz str.179

CZAS INSTALACJI Czas określony w godzinach, potrzebny, aby urządzenie zestroiło się z ciałem użytkownika.

CZAS REGENERACJI TARCZY: Użytkownik może zdecydować poprzez deklaracje do Starca, który tryb ładowania jego T.E. jest włączony. Dostępne są dwa tryby: energia słoneczna LUB doładowanie biologiczne/organiczne, czyli ciepło użytkownika.

IŁOŚĆ SŁOTÓW MODYFIKACYJNYCH: Jest to maksymalna możliwa ilość zainstalowanych dodatkowych podsystemów T.E.

MODYFIKACJE DLA MANIPULATORÓW ENERGII: Są to dodatkowe modyfikacje umiejętności dla MAN-ERów.

MOŻLIWE EFEKTY UBOCZNE UŻYTKOWANIA: Spis możliwych efektów ubocznych występujących w czasie użytkowania danej klasy urządzenia.

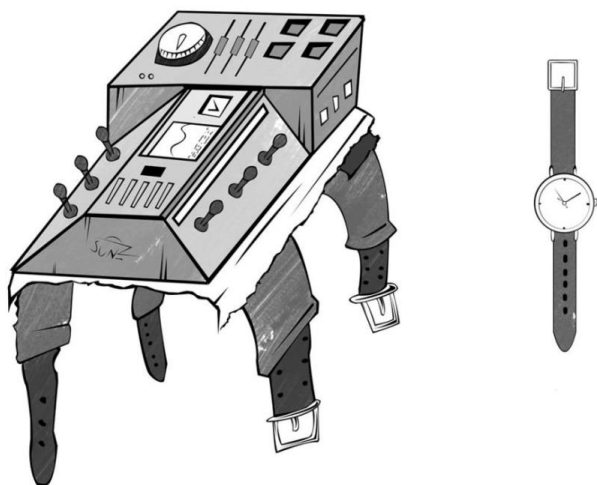
CENA: Przybliżona cena zakupu tarczy tej klasy.



Obaj wyciągnęliśmy broń w tym samym momencie. W tej samej sekundzie także nacisnęliśmy spust. Pocisk z jego pistoletu odbił się od mojego pola elektromagnetycznego, nie robiąc mi żadnej krzywdy. Natomiast chmura śrutu z mojej strzelby spowodowała, że tylko dzięki ochronie tarczy przed bezpośrednim trafieniem Thomas został rzucony brutalnie o ścianę. Gdy spadł na ziemię był już nieprzytomny, a jego tarcza oddała ostatnią iskrę życia... "

Fragment opowiadania Bernard Dentysta, tajemnica B16.

TARCZA ENERGETYCZNA KL.IV



DANE MECHANICZNE T.E. KL.IV

STOPIEŃ NAŁADOWANIA: 100 pkt.

MODYFIKACJE OBRAŻEŃ:

- 30 pkt. dla obr. od broni lekkiej

PRÓG PRZECIĄŻENIA: -25 pkt.

CZAS INSTALACJI : około 2 godzin

CZAS REGENERACJI TARCZY:

1 punkt na 2 godzin (energia słoneczna)

4 punkt na dzień (doładowanie biologiczne/organiczne)

IŁOŚĆ SŁOTÓW MODYFIKACYJNYCH: 4

MODYFIKACJE DLA MANIPULATORÓW ENERGII:

-5 pkt. do poziomu trudności: Faza 1

MOŻLIWE EFEKTY UBOCZNE UŻYTKOWANIA:

1. Zaburzenie snu i regeneracji organizmu SW: 15 pkt.

CENA: 150

Jest to najgorsza tarcza energetyczna dostępna na rynku, a tym samym najczęściej znajdowana przez poszukiwaczy. Ochrania użytkownika jedynie przed bronią lekką i to w słabym stopniu. Rozmiary takiego urządzenia są dosyć spore, więc najczęściej jest doczepiane do paska od spodni lub do biodra za pomocą różnych indywidualnych metod.

Te najtańsze urządzenie jest spore, jest toporne, jest nieporęczne i jest brzydkie.

To najgorszy szajs, jaki możesz dostać na każdym rynku i do tego w gratisie pełne naładowanie!

Jednak mimo tylu wad, wszyscy są w stanie mieć te gówno i cieszyć się kilka minut dłużej z życia, niż Ci, którzy w ogóle nie mają tarcz energetycznych.

SUNarmor corp.

przedstawia!

Pierwszy dostępny do użytku publicznego system ochrony indywidualnej, oraz czujnik przez skażeniami chemicznymi w jednym, **SELFDEFENDER** klasa **IV!**

Nigdzie indziej nie znajdziecie tak doskonale zaprojektowanego i upchanego technologią urządzenia osobistego jak tylko u nas!

Tarcza Energetyczna **SELFDEFENDER PRO** klasa **IV!!**

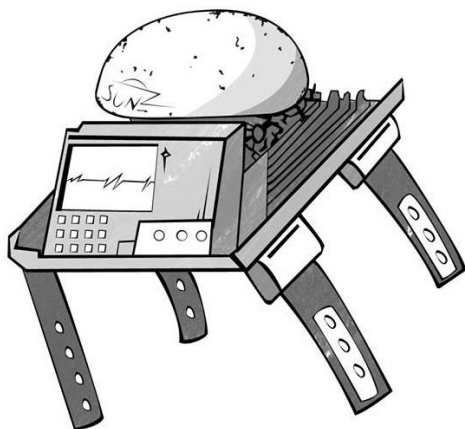
To produkt z najwyższej półki! Nasi specjaliści, razem z chłopakami od **SoNHy corp.** dokonali wręcz przełomu technologicznego kreując właśnie ten model T.E.

Nie czekaj zanim potencjalni napastnicy kupią go przed Tobą!

KUP GO WŁAŚNIE TERAZ!

fragment reklamy z 2029 roku.

TARCZA ENERGETYCZNA KL.III



DANE MECHANICZNE T.E. KL.III

STOPIEŃ NAŁADOWANIA: 12,

5 pkt.

MODYFIKACJE OBRAŹEŃ:

- 60 pkt. obr. br. lekka,
- 30 pkt. obr. br. szturmowa,

PRÓG PRZECIĄŻENIA: -50 pkt.

CZAS INSTALACJI : około 4 godzin

CZAS REGENERACJI TARCZY:

- 2 punkt na 3 godziny (energia słoneczna)
- 3 punkt na dzień (doładowanie biologiczne/organiczne)

IŁOŚĆ SŁOTÓW MODYFIKACYJNYCH: 3

MODYFIKACJE DLA MANIPULATORÓW ENERGII:

-15 pkt. do poziomu trudności: Faza 1

MOŻLIWE EFEKTY UBOCZNE UŻYTKOWANIA:

1. Zaburzenie snu i regeneracji organizmu SW: 15 pkt.
2. Drażliwość nerwowa i bóle głowy SW: 20 pkt.

CENA: 300



Jest to klasa standardowa. Posiadają ją (lub posiadali, przed atakiem Kohorty) szeregowi żołnierze, policjanci lub cywilni ochroniarze jakiś małoważnych obiektów użytku publicznego, czy korporacyjnych śmietnisk. Broń lekka jest odbijana w dużym stopniu, lecz pociski z broni szturmowej są nadal w stanie wyrządzić znaczne szkody lub nawet uszkodzenia zagrażające życiu użytkownika.

Jeżeli chodzi o ten sprzęt, to tutaj już nie ma takiej tragedii. Wielkość urządzenia została zmniejszona w porównaniu do klasy IV o 1/3. Zwiększona została moc baterii, a tym samym poziom obrażeń, które pole może przyjąć na klatę, nim się przepali/przeciąży. Niestety cena tym samym też się podniosła i do tego czas dopasowania użytkownika zwiększył się dwukrotnie! Ale nikt przecież nie powinien oszczędzać na bezpieczeństwie!



SUNarmor corp.

przedstawia!

SELFDEFENDER klasa III nie tylko daje świetną obronę, ale i umożliwia połączenie z korporacyjnym satelitą, co daje dostęp do technologii mapy i nawigacji 3d.

Dodatkowo oprócz tego, że jest o wiele bardziej zaawansowany technologicznie od klasy IV, to jest on też mniejszy i lżejszy niż jego poprzednik!

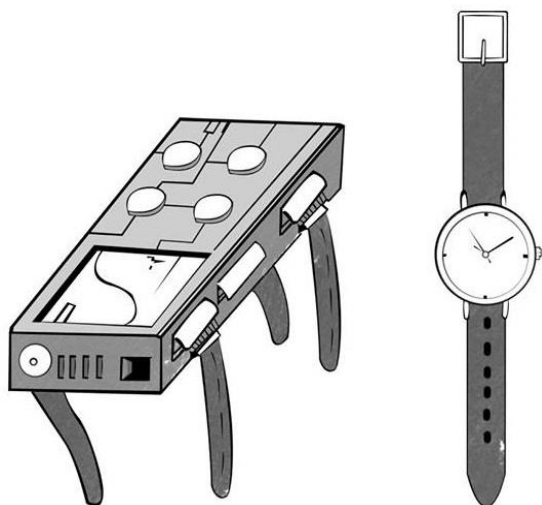
SELFDEFENDER klasa III to król T.E. deklasujący wszystkie inne podróbki tego jakże skomplikowanego, ale cudownego urządzenia!

Nie ma sensu zwlekać i czekać, aż wszystkie egzemplarze zostaną wykupione! Bądź jednym z pierwszych szczęśliwych posiadaczy tego caczuszka! Zadzwoń teraz pod numer 419-343-054, a nie pożałujesz!

fragment reklamy z 2033 roku.



TARCZA ENERGETYCZNA KL.II



DANE MECHANICZNE T.E. KL.II

STOPIEŃ NAŁADOWANIA: 150 pkt.

MODYFIKACJE OBRAŻEŃ:

- 90 pkt. obr. br. lekka,
- 60 pkt. obr. br. szturmowa,
- 40 pkt. obr. br. ciężka

PRÓG PRZECIĄŻENIA: -75 pkt.

CZAS INSTALACJI : około 8 godzin

CZAS REGENERACJI TARCZY:

3 punkty na 4 godziny (energia słoneczna)

2 punkt na dzień (doładowanie biologiczne/organiczne)

IŁOŚĆ SŁOTÓW MODYFIKACYJNYCH: 2

MODYFIKACJE DLA MANIPULATORÓW ENERGII:

- 15 pkt. do poziomu trudności: Faza 1
- 5 pkt. do poziomu trudności: Faza 2

MOŻLIWE EFEKTY UBOCZNE UŻYTKOWANIA:

1. Zaburzenie snu i regeneracji organizmu SW: 15 pkt.
2. Drażliwość nerwowa i bóle głowy SW: 20 pkt.
3. Ospalość i szybkie męczenie się SW: 15 pkt.

CENA: 500

No! A to jest właśnie klasa specjalistyczna. Dla jednostek specjalnych i agentów. Broń lekka i szturmowa jest odbijana w znacznym stopniu, tak samo jak amunicja konwencjonalna, lecz broń ciężka nadal jest w stanie rozpieprzyć w drobny mak użytkownika.

Te cuderko jest o 1/3 mniejsze niż klasa III, a do tego wartość obronna tarczy jest znacznie podwyższona, jeżeli chodzi o indywidualne modyfikacje obrażeń konkretnych klas broni!

Cena jest już spora i nie każdego będzie na nią stać, lecz próg przeciążenia tego sprzętu jest bardzo wysoki i prędkiej T.E. zostanie po prostu wyłączone z powodu rozładowania niż się przepali.

SUNarmor corp.

przedstawia!

SELFDEFENDER ELITE klasa II.

Boisz się wyjść z domu? Twój sąsiad razem z rodziną zniknęli w podejrzanych okolicznościach? Obawiasz się o zdrowie, a nawet życie Twoje i Twojej rodziny?!

Nie czekaj! Zamów już dziś najnowsze dziecko technologii przyszłości!

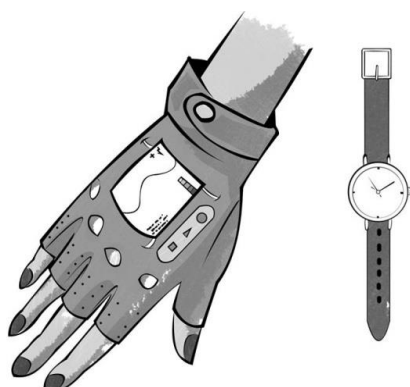
SELFDEFENDER ELITE klasa II !!

Te urządzenie to gwarancja bezpieczeństwa twojego jak i twoich bliskich!

UWAGA! Producent nie odpowiada za niewłaściwe obsługiwane sprzętu, choroby lub inne zjawiska, które mogą wystąpić w trakcie użytkowania T.E. technologii SUNarmor corp.

fragment reklamy z 2038 roku.

TARCZA ENERGETYCZNA KLI



DANE MECHANICZNE T.E. KLI

STOPIEŃ NAŁADOWANIA: 175 pkt.

MODYFIKACJE OBRAŹEŃ:

- br. lekka (niewrażliwość na obrażenia)
- 80 pkt. obr. br. szturmowa,
- 60 pkt. br. ciężka.
- 95 pkt. br. biała

PRÓG PRZECIĄŻENIA: -95 pkt.

CZAS INSTALACJI : około 16 godzin

CZAS REGENERACJI TARCZY:

- 4 punkty na 5 godziny (energia słoneczna)
- 1 punkt na dzień (doładowanie biologiczne/organiczne)

IŁOŚĆ SŁOTÓW MODYFIKACYJNYCH: 1

MODYFIKACJE DLA MANIPULATORÓW ENERGII:

- 20 pkt. do poziomu trudności: Faza 1
- 10 pkt. do poziomu trudności: Faza 2

MOŻLIWE EFEKTY UBOCZNE UŻYTKOWANIA:

1. Zaburzenie snu i regeneracji organizmu SW: 25 pkt.
2. Drażliwość nerwowa i bóle głowy SW: 20 pkt.
3. Ospalość i szybkie męczenie się SW: 20 pkt.
4. Drażliwość nerwowa i bóle głowy SW: 25pkt.

CENA: 1000

Ostatnia znana klasa T.E. będąca najczęściej w fazie testów. Używają ją tylko najbogatsi i najbardziej wpływowi ludzie, dowódcy i politycy. Są to tarcze-nadajniki, wielkością porównywalne do zegarków, lecz niektóre są w stanie odbić nawet ostrzał z broni ciężkiej. Prócz tego mają dodatkowe możliwości, lecz te określone są przez samych naukowców, którzy tworzą taką zabawkę. Dostępność takiego sprzętu jest tak znikoma, że raczej przeciętny szarak umrze ze starości niż taką T.E. zobaczy na własne oczy.

Ten sprzęt widziałem tylko raz w życiu! Nosił go jakiś ważniak z syndykatu wspólnoty. Samo urządzenie wmontowane było w elegancką skórzaną rękawiczkę.

Jak oni to zrobili? Czy to nadal wbija się w ciało do dostrojenia z użytkownikiem? Kuźwa! Niesamowite osiągnięcie technologiczne!

Od: SUNarmor@corpnet.com

do: TatsumoNaga@email.com

Temat: Zamówienie Specjalne, REALIZACJA.

Dziękujemy za złożenie zamówienia na jedyny w swoim rodzaju produkt naszej firmy SUNarmor corp!

Za dwa do trzech miesięcy otrzyma Pan, przez naszego kuriera, dostosowaną do Pana potrzeb Tarczę Energetyczną IMMORTAL klasy I.

Mamy nadzieję, że spełni Pana wszelkie oczekiwania i wymogi!

W razie jakichkolwiek pytań proszę o kontakt bezpośredni do kierownika produkcji pana Webleya, pod numer 877-034-221.

Pozdrawiamy!

SUNarmor corp.

e-mail zwrotny z 2045 roku.

MODYFIKACJE TARCZ ENERGETYCZNYCH

INSTALACJA

Fizycznie są to elektroniczne podzespoły instalowane w konkretnych wolnych slotach T.E. w celu uzyskania dodatkowych możliwości operacyjnych. Producenci nie widzieli sensu w tworzeniu osobnych tarcz mających unikatowe możliwości techniczne, więc stworzyli możliwość ulepszania konkretnych modeli o dodatkowe funkcje.

Mimo, że zasada slotów wydaje się prosta, człowiek nieznający się na rzeczy, nie będzie w stanie zmodyfikować własnej tarczy energetycznej. Ta praca musi zostać wykonana przez specjalistów z konkretnej dziedziny. Poniższa tabelka określa klasę tarczy, rodzaj testu, jaki musi wykonać technik oraz jego poziom, który musi zdać. Oczywiście poziom testu może być dowolnie modyfikowany przez Starca.

KLASA TARCZY	RODZAJ TESTU	POZIOM TESTU
T.E. IV	Elektronika + 1k100	Normalny
T.E. III	Elektronika + 1k100	Problem
T.E. II	Elektronika + 1k100	Wymagający Problem
T.E. I	Elektronika + 1k100	Gigantyczny Problem

DOSTĘPNE MODYFIKACJE

PODSYSTEM PŁATNICZY BUY-TEK [Pp]

Jest to standardowa modyfikacja wykorzystywana w wszystkich klasach T.E. Jako jedyna zainstalowana została w praktycznie wszystkich dostępnych egzemplarzach tarcz energetycznych, jako podzespół podstawowy.

CENA: 25

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: wysoka

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: brak

PODSYSTEM PRZELEWÓW BUY-TEK [PP]

Ta modyfikacja umożliwia wykonywanie przelewów z karty do karty posiadając jedynie jeden egzemplarz T.E.

CENA: 50

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: wysoka

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: brak



- Panie Jon. Skoro tak dobrze się nam współpracuje, to powie mi pan, jakie podsystemy do T.E. pan używa?
- Panie doktorze! Może to zabrzmieć dziwnie, ale nie używam T.E. Widziałem, co się dzieje z ludźmi po kilku latach użytkowania tego gówna. Bardzo dziękuję, ale nie, jakoś nie mam ochoty umierać w męczarniach.
- Mam rozumieć, że odrzuca pan całkowicie kwestie T.E. tylko, dlatego, że ktoś coś powiedział?
- Nie dlatego, że ktoś coś powiedział, ale mój przyjaciel zmarł na skutek rozpadu układu odpornościowego...

PODSYSTEM CELOWNICZY BUY-TEK [PCI]

Ten moduł umożliwia użytkownikowi dokładniejszą lokalizację celu.

CENA: 200

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: średnia

MODYFIKACJE STATYSTYK: +10% do trafienia z broni zasięgowej.

KOSZT UŻYCIA: 5% T.E.



PODSYSTEM ROZPOZNANIA WROGA BUY-TEK [PRWI]

Ten moduł umożliwia użytkownikowi określić fizyczny stan przeciwnika (Próg Bólu) i oszacować jego poziom T.E.

CENA: 100

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: średnia

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 5% T.E.



PODSYSTEM NOKTOWIZJI BUY-TEK [PNI]

Ten moduł umożliwia widzenie w ciemnościach, na takie samej zasadzie, co zwyczajny noktowizor.

CENA: 75

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: wysoka

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 5% T.E. NA 5 MINUT

PODSYSTEM WYKRYWANIA ŁADUNKÓW WYBUCHOWYCH BUY-TEK [PWWI]

Ten moduł umożliwia wykrycie ładunków wybuchowych w promieniu 5 metrów od użytkownika. Wykrywacz działa na zasadzie sonaru.

CENA: 75

DOSTĘPNY DLA KLAS: II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: średni

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 2% T.E.



PODSYSTEM DETEKCJI CHEMIKALIÓW BUY-TEK [PDCI]

Ten moduł umożliwia wykrycie promieniowania, gazów oraz różnego typu oparów chemicznych. Wykrywacz działa na zasadzie sonaru, a jego zasięg to około 10 metrów.

CENA: 175

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: niska

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 5% T.E.



PODSYSTEM MASKOWANIA BUY-TEK [PMI]

Ten moduł dopasowuje kontury użytkownika oraz barwy, do otoczenia, podnosząc tym samym trudność jego wykrycia.

CENA: 125

DOSTĘPNY DLA KLAS: II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: niska

MODYFIKACJE STATYSTYK: Kamuflaż +10%

KOSZT UŻYCIA: 5% T.E. NA OKOŁO 10 MINUT

PODSYSTEM MAPY BUY-TEK VER.0.1 [Pm]

Po użyciu modułu, urządzenie dzięki fali elektromagnetycznej kreuje wirtualną mapę otoczenia w promieniu 2 kilometrów.

CENA: 175

DOSTĘPNY DLA KLAS: II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: niska

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 15% T.E.



PODSYSTEM TRANSLACJI MOWY BUY-TEK [PTM]

Ten moduł automatycznie tłumaczy wszystkie słowa, we wszystkich zaprogramowanych językach na język użytkownika, określany po pełnym dopasowaniu T.E. Urządzenie tłumaczy słowa na bieżąco, w formie wybranego elektronicznego głosu kobiety lub mężczyzny trafiającego prosto do płatu skroniowego w formie fal elektromagnetycznych. Dlatego tylko użytkownik tarczy słyszy tłumaczony tekst.

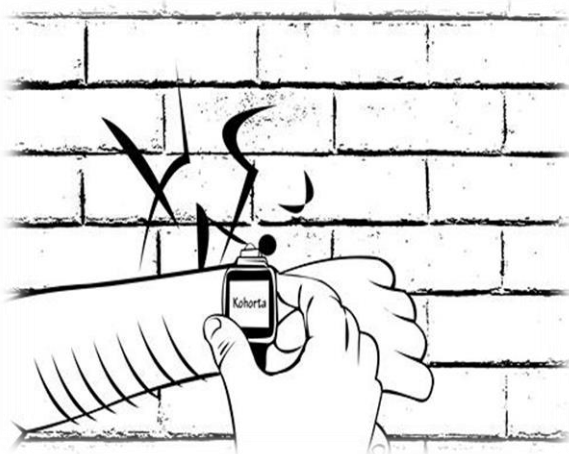
CENA: 150

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: wysoka

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: brak



PODSYSTEM ŁĄCZNOŚCI BUY-TEK [PL]

Ten moduł umożliwia kontakt głosowy z innymi użytkownikami oddalonymi nie dalej niż 1 kilometr.

CENA: 75

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: średnia

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 5% T.E. NA OKOŁO 10 MINUT



PODSYSTEM TRANSLACJI PISMA BUY-TEK [PTP]

Ten moduł automatycznie tłumaczy wszystkie słowa, we wszystkich zaprogramowanych językach na język użytkownika, określany po pełnym dopasowaniu T.E. Urządzenie tłumaczy słowa znajdujące się na dowolnym podłożu, w dowolnym piśmie zbliżonym do zaprogramowanego alfabetu danego języka. Tekst tłumaczenia wyświetlany jest w formie hologramu przed wzrokiem użytkownika.

CENA: 125

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: wysoka

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 1% T.E. DO MAKSYMALNIE 10 STRON A4.



...Stali tak przez chwilę nie wiedząc co mają zrobić, gdy nagle ukazała się im wirtualna reklama środków farmaceutycznych na zaniżony poziom testosteronu. Piękna, blond włosy kobieta w lekarskim kitlu tłumaczyła ogólnikowo doskonałość specyfiku, żonglując wirtualnymi danymi i obrazami szczęśliwych ludzi. Wszystko to było możliwe dzięki działaniu pola elektromagnetycznego ich Tarcz. W przeszłości był to sposób na bezpośrednie nadawanie reklam do wszystkich użytkowników, którzy kupili swój sprzęt ze zniżką zapewnioną przez korporacje. Wolf i Erick spojrzeli po sobie, kompletnie zbici z tropu...

Fragment opowiadania Piekiełny Palec

WAŻNE LOKACJE

C.E.R.N.



Panie Profesorze!

Wszystko, o czym pisałem Panu w zaszyfrowanej wiadomości jest prawdą. Proszę nie zwlekać z rozpoczęciem procedury GOMORA. Po prostu nie ma na to czasu i środków. Przewidujemy, że za kilkanaście dni większość Pana załogi albo zniknie albo oficjalnie zrezygnuje z pracy, aby wrócić do swoich rodzin. Dlatego przypominamy Panu, że jest Pan głównym kierownikiem tak krytycznego systemu i wynalazku, że musi Pan podjąć natychmiastowe działania. Za dwanaście godzin cały obiekt zostanie zamknięty przez wojska NATO, dla dodatkowego zabezpieczenia urządzenia w czasie wprowadzenia procedury GOMORA. W teorii mają nie dopuścić, aby ktokolwiek wszedł lub wyszedł z CERN, jednak sam Pan wie, że to raczej jest tylko marzenie.

Powodzenia Profesorze.

Vater.

Gdzieś w pobliżu Genewy znajduje się Europejski Ośrodek Badań Jądrowych **CERN**, którego większa część znajduje się pod ziemią. Sam ośrodek leży na terytorium Szwajcarii, a jego zewnętrzna część nie jest zbyt imponująca. Jednak to, co leży pod nią wywołuje gęsią skórę podniecenia u wszystkich poszukiwaczy drogocennych łupów i fantów. Jest to 27 kilometrowy korytarz, zapchany elektroniką i wszelkiego rodzaju materiałami, które w rękach odpowiedniego fachowca mogłyby zostać spożytkowane do wielu wyjątkowych rzeczy. Ale tak było w latach przed wojną korporacji. Czy ten kolosalny mechanizm jest teraz? Do czego służy i kto się nim zajmuje?

Jedna z legend głosi, że Syndykat Wspólnoty postanowił przerobić "Zderzak" na broń przeciwko Kohorcie. Jednak była to zbyt potężna energia. Jej siła nie tylko mogła zniszczyć konkretny cel, lecz wszystko w promieniu tak niewyobrażalnym, że nikt nie odważył się dokończyć dzieła. Dlatego Wspólnota postanowiła zniszczyć to, co było już zbudowane.

Rozebrali główną część urządzenia na części i rozwieźli po wszystkich bezpiecznych zakamarkach Europy. W CERN pozostał tylko 27 kilometrowy tunel z znikomą ilością pozostawionych rusztowań i elektronicznych części.

Inna historia jednak brzmi zupełnie inaczej. Podobno mutanty ze zgrupowania Dzieci Nowy zainteresowały się tym obiektem kilka lat po ataku. Kohorta do tego czasu, z jakiś przyczyn, nie zdołała zdobyć tej konstrukcji od broniących jej żołnierzy Wspólnoty. Dlatego Dzieci postanowiły zdobyć te urządzenie dla siebie. Walki w korytarzach były przerażające. Urządzenie w wielu miejscach uległo bardzo poważnemu uszkodzeniu. Koniec końców, Dzieci Nowy zdobyły obiekt, ale do dzisiaj nie naprawiły spowodowanych uszkodzeń.

Ostatnia legenda mówi o dziwnym eksperymencie przeprowadzonym kilka godzin po upadku pierwszych rakiet Kohorty. Miał on spowodować tajemnicze i niewytłumaczalne zjawiska na terenie CERN jak i w najbliższym jego otoczeniu.

Jednak, co tak naprawdę tam się stało i co dzieje się z tym obiektem, pozostaje w kwestii domysłów. Tajemnica CERN czeka, aby ktoś odważył się ją odkryć.

RAISTAG



Zamknęłam się w małym pomieszczeniu gospodarczym, na końcu budynku. Żołnierze bundeswehry są dosłownie wszędzie, ale i tak panuje tutaj niezły burdel, który rozpoczął się dosłownie godzinę temu. Z tego, co zdążyłam usłyszeć to Kanclerz nadal jest w stanie podejmować najważniejsze decyzje mimo całego zamieszania. Słyszałam nawet coś o odpaleniu głowicy w razie porażki floty międzygwiazdnej. Czy to w ogóle możliwe żebyśmy przegrali? My? Już nie mówię tutaj o nas, Niemcach, ale o całej ludzkiej rasie! Przecież to przerażające! Co z nami się stanie, gdy cała nasza militarna potęga, gdy wszystkie wojska świata zostaną zamienione w proch? Nie mam pojęcia, co mam dalej robić. Będę chyba musiała wyjść i robić nadal swoje, odbierać telefony i pisać raporty, jakby nigdy nic. Kocham Cię Eric. Mam nadzieję, że dostaniesz tą wiadomość...

Postaram się znów niedługo do Ciebie napisać.

E1.

Ta budowla była dawniej siedzibą niemieckiego rządu, leżącą w pobliżu granicy z Polską. Jednak teraz spełnia całkowicie inną rolę. Wszystkie informacje i wzmianki katadores każą rozumieć, że jest to już siedziba Dzieci Novy. Lecz nie dlatego, wyróżnia się ją spośród wielu dziwnych lokalizacji, które na nowo przeżywają swój okres świetności!

Jego położenie znajduje się kilka kilometrów od miejsca upadku wielkiego Krążownika Kolonizacyjnego Kohorty. I właśnie ten fakt jest przyczyną wyjątkowości Raistag'u.

Co do legend, które mówią o tym, co dzieje się w tych okolicach i jak ciężko jest tam przetrwać, jest ich wiele. Dlatego wybranie trzech najbardziej prawdopodobnych z całej masy nie było łatwe.

Pierwsza mówi o stolicy mutantów. Miejscu gdzie wszystkie istoty, które powstały w wyniku upadku krążownika zebrały się pod przywództwem jakiejś charyzmatycznej osoby. Miejscu, które ma być początkiem nowego państwa. Gdzie powoli zaczynają powstawać załączki aparatu administracyjnego połączone z brutalnością istot ułomnych. Gdzie patrole D.N. porywają ludzi, aby włączyć ich do przerażającej siły mutacji. To wszystko brzmi jak chory sen, ale w każdej legendzie jest ziarenko prawdy.

Druga historia opisuje chaos i bezprawie. Bandy mutantów, które powiększają swoje grono łapiąc zdrowych ludzi i wrzucając ich do wielu, rozsianych po okolicy oczek wodnych wypełnionych substancją B16. Walczących między sobą o teren i zasoby. Dzikie i zmutowany zachód.

Trzecia i ostatnia z legend mówi o przypadku. O zmutowanych ludziach, w których nie ma już krzty inteligencji. Związek B16, który zmieszał się z cząstkami promieniowania, zabrał wszystkim mutantom rozum. Od tamtej chwili są to zwierzęta, które nie czują, nie myślą i nie mówią. Żyją tylko po to aby jeść, spać i walczyć. Każdy z osobna. To miejsce, w którym tylko najsilniejsi przeżyją.

MIASTO MEKSYK



RAPORT POLICYJNY

Otrzymałem wezwanie na róg ulic Calz. Ignacio Zaragoza i Calle Economia. Za nim dotarłem na miejsce, już kilometr przed nim ujrzałem wielki czarny kształt wbity w miasto. Po kilkunastu minutach przedzierania się przez opuszczone auta dotarłem na miejsce. Siedziałem pieszko, gdyż radiowóz musiałem zostawić daleko wcześniej. Kilkadziesiąt budynków zupełnie zniszczonych, w promieniu, którego do tej pory nie jestem w stanie określić. Wiele ciał porozrzucanych dosłownie wszędzie. Domyślałem się, że siła uderzenia tego czegoś była tak wielka, że wytworzyła gigantyczną falę podmuchu, która po prostu porozrzucała ludzi dookoła jak lalki. Sam olbrzymi czarny przedmiot/budynek/statek? wyglądał jak czarny palec olbrzymia wbity w ziemię. Ten widok był przerażający. Zacząłem dzwonić na centrale, ale nikt nie odbierał... Zresztą, po co ja to pisze i tak nikt tego nie przeczyta.

Niegdyś olbrzymia metropolia, dzisiaj zaś labirynty pokruszonego betonu. Te kiedyś gigantyczne miasto z liczebnością przekraczającą w pewnym momencie dwadzieścia pięć milionów mieszkańców stało się w przeciągu kilku miesięcy nekropolią.

Na skutek promieniowania i wielu klęsk żywiołowych, zdrowie mieszkańców Meksyku stało się mitem. Choroby zakaźne rozprzestrzeniały się w tak szybkim tempie, że nikt nie był w stanie temu zaradzić. A wszystko przez długotrwałe zaciemnienie i gęste zaludnienie terenów zabudowanych.

Panika sprzyja zarazie.

Już w roku 2020 miasto uznane zostało, zresztą tak jak i całe Stany Zjednoczone, za teren całkowicie objęty kwarantanną. Wszyscy przeżyli mieszkańcy zostali pozostawieni samym sobie.

Dzisiaj dochodzą do nas różne informacje, szczególnie, że minęło tyle czasu od momentu tej wielkiej tragedii, która spotkała całą Amerykę.

W każdym bądź razie jedni mówią o tym, że w czasie pierwszych dni inwazji Kohorta zrzuciła w sam środek miasta, jedną z pierwszych wież, które teraz stoją praktycznie we wszystkich krajach, na wszystkich kontynentach.

Jednak inni mówią, że nie był to przypadek. Mówi się, że Kohorta prowadzi tam eksperymenty.

Kolejną wersją jest to, że ocaleni mieszkańcy oddają część Wieży, a gdy przybywają patrole Kohorty, ci sami ludzie, traktują ich jak bogów.

Jest jeszcze jedna plotka, która twierdzi, że z wszechogarniającej śmierci, brudu oraz inwazji obcych, wyłonił się bohater zwany La Chupakabra. Człowiek o nieprzeciętnej inteligencji, był chirurg. Podobno gdzieś tam gromadzi zdrowych jak i chorych ludzi, tworzy małe państwo i małą armię...

PARYSKIE KATAKUMBY



... tak wiele mówiło się o tych katakumbach, że postanowiłem do nich wyruszyć osobiście. Plecak miałem wypełniony po brzegi wszystkim tym, co uważałem za przydatne w czasie tego typu wędrówki. Zwłaszcza, gdy wszystkie plotki były tak różne od siebie, że człowiek musiał spodziewać się wszystkiego. Dodam też, że My Katadores, żyjemy i wędrujemy właśnie dzięki plotkom, bo to one napędzają nas do tych dalekich wędrówek i eksploracji miejsc, o których zwyczajny śmiertelnik nawet by nie pomyślał. Choć przyznam, że pierwszy raz spotkałem się z tym, aby tyle różnych wizji było przedstawianych na temat jednego miejsca. W głębi serca ta podróż trochę mnie przerażała, szczególnie, że miałem zamiar wyruszyć w nią sam. Oczywiście dla bezpieczeństwa swojego i tej niedoszłej osoby towarzyszącej.

... pierwszy dreszcz strachu przeszedł przez moje ciało, gdy otworzyłem stary właz kanalizacyjny i wchodziłem na pierwszy poziom katakumb, połączony z tunelami ściekowymi...

... ten widok starych kamieni i ludzkich czaszek dryfujących w ściekach był przerażający, ale najstraszniejsze, jak się później okazało, było dopiero przede mną...

Urywki z pamiętnika Katadores

Bohus "Włóczyki"

W zamierzonych czasach była to sieć korytarzy wykorzystywanych, jako kamieniołomy, za rządów Cesarstwa Rzymskiego. Potem zostały przerobione na wielkie katakumby, gdzie chowano praktycznie wszystkich zmarłych z Paryża. Liczą sobie około 50 kilometrów długości, a rozciągają się na obszarze około 770 hektarów.

Czym są teraz?

Plotek jest bardzo dużo. Lecz żadna z nich nie jest sprawdzona. Jedni mówią, że wśród wielu milionów szkieletów powstało podziemne Paryskie Miasto Hades. Gdzie Przeżyli Francuzi starają się stworzyć coś na wzór Państwa-Miasta, które w niedalekiej przyszłości ma mieć możliwości założenia swojej armii, a potem odbicia Francji z rąk Kohorty. Ta plotka mówi też, że mieszkańcy nadal nieustannie wiercą nowe korytarze i odnogi, aby dać możliwość zakwaterowania nowych uchodźców, jak i nowo narodzonych dzieci.

Pewien katadores natomiast opowiadał, że był w tych tunelach. I to, co tam zobaczył, zmroziło jego krew. Przed wojną Francja zabudowała korytarze tak, aby były w stanie pełnić rolę bunkra dla mieszkańców Paryża. Ściany w dużej mierze zostały zalane kilkoma warstwami żelbetonu, a niektóre pomieszczenia zostały przeznaczone do użytku bieżącego, takiego jak gabinety lekarskie, bary, czy nawet sale integracyjne. Jednak wszystko skończyło się tragicznie, gdy wiatr przygnał cząsteczki B16 do wielkich wylotów wentylacyjnych Bunkra. Paryskie Katakumby zatoczyły znów historyczne koło. Wystarczyło kilka cząsteczek B16.

Ostatnia z najbardziej wiarygodnych plotek mówi o tym, że najniższe poziomy Katakumb zostały zajęte przez Syndykat Wspólnoty. Tutaj powstaje jednak kilka rozbieżności. Jedni mówią, że Wspólnota zorganizowała tam siedzibę władz naczelnych, inni zaś twierdzą, że wybudowała tam laboratoria.

SKARBIEC ZAGŁADY



- Panie premierze, jest jeszcze jedna bardzo ważna sprawa.

- Tak? Co jeszcze może być ważniejszego od najeźdźcy z kosmosu, który zagraża całej ziemi?

- Panie premierze, Skarbiec Zagłady.

- ... no tak. Całkowicie o nim zapomniałem! Z tego, co pamiętam to ostatni międzynarodowy traktat obarczał nas, obowiązkiem pilnowania i ewentualnej ewakuacji w razie zagrożenia.

- Dokładnie, Panie premierze.

- Ilu ludzi liczy załoga?

- Oficjalnie czy nieoficjalnie?

- Oczywiście, że nieoficjalnie!

- Już sprawdzam...

Grubo przed wojną korporacji, około roku 2010 wybudowany został Podziemny Bank Nasion, nazwany później między innymi "Skarbem Zagłady". Jego serce znajduje się we wnętrzu granitowej góry na norweskiej wyspie Spitsbergen, 1000 km od bieguna północnego. Schron posiada trzy komory z stałą temperaturą.

Ale tak było przed wojną korporacji, oraz przed atakiem Kohorty.

Teraz plotki mówią całkowicie coś innego. Mianowicie pierwsza z nich sugeruje, że obiekt został przejęty przez samą Kohortę. Wbrew wszelkich pozorom podobno Kraby nie zniszczyły zawartości tylko powiększyły kompleks i zaczęły składować nasiona z innych planet. Bardzo prawdopodobnym jest, że z planet, które już przestały istnieć.

Inna plotka mówi, iż szwedzki radiooperator, który przeżył początek wojny z najeźdźcą usłyszał, że Skarbiec zaliczył bezpośrednie trafienie od agresora. Jeżeli to prawda to ludzkość dostała bardzo mocno po nerach.

Ostatnie pogłoski mówią, że skarbiec zagłady był przykrywką dla Norweskiej Armii. Składane tam nasiona miały dać gwarancje nietykalności obiektu, a tym samym bezpieczeństwa wybudowanych tam dodatkowych kompleksów. Jakich? Tego raczej nie wie nikt.



SYNDYKATY I ORGANIZACJE



Witaj na zajęciach społecznych związanych z syndykatami i pomniejszymi organizacjami, które mają gigantyczny wpływ na politykę globalną, walkę z Kohortą oraz twoje czy moje życie na gruzach starego świata. Postaram się zawęzić wiadomości i wiedzę, jaką musisz przyswoić do tego stopnia, aby najważniejsze fakty i informacje zostały Tobie przekazane. Po co Ci to? No cóż, to ty przyszedłeś na te darmowe zajęcia organizowane przez Rzeczpospolitą Narodów, a nie ja, więc sądzę, że sam dobrze wiesz, po co tutaj jesteś. Prawda?

Więc czym są te syndykaty i dlaczego jest to tak bardzo istotne?

Może zacznijmy od tego, że syndykaty to splot różnych korporacji, firm, a nawet spółek połączonych w jeden wielki organizm i posiadający jeden zarząd czy czasem i jednego szefa. Organizm, który musi kontrolować każdy aspekt swojego "ciała", a wszystko po to, aby mógł reagować na wszelkie niechciane zmiany automatycznie i precyzyjnie. Syndykaty to wielkie, wręcz kolosalne molochy polityczno-gospodarczo-mafijne, które kierują się często tylko jedną chęcią. Chęcią zysku i kontroli wszystkiego i wszystkich.

Jak i kiedy powstały syndykaty?

Najpierw były małe organizacje pozarządowe, powstałe na skutek kontaktu z obcymi. Niektóre działały nie raz, jako sekty wielbiące inne rasy czy potęgę kosmosu. Inne zaś powstały przy pomocy organizacji/rodzin mafijnych, które chcąc wykorzystać dezinformację społeczeństwa i zmiany modeli rządów, miały nadzieję na zwerbowanie jak największej skołowanych ludzi. Prócz tego wszystkiego, szanse wyczuły największe firmy i producenci wszelkiej maści technologii wojskowej jak i cywilnej. Na tej liście, na samym końcu zostały się ugrupowania polityczne, które czekały na odpowiednią chwilę, aby w odpowiednim miejscu ulokować swoje znajomości i pieniądze.

Po paru latach wybijające się firmy i organizacje, które z kolei zaczęły posiadać w swoich szeregach nawet polityków, rozpoczęły agresywną ekspansję na rynkach i scenach politycznych. Rozpoczął się bieg po władzę i dominację we wszystkich dziedzinach.

W niedługi czasie słabi upadli lub zostali zlikwidowani, a w najlepszym przypadku pochłonięci, przez co raz większe maszyny korporacyjne, które rozpoczęły swój żywot, jako Syndykaty. Jednak nie można zapomnieć, że oficjalnie, za nim nastąpiła wojna, Syndykaty nie istniały. Dopiero w czasie III Wojny Światowej syndykaty pokazały swoje prawdziwe oblicze.

Pierwszy syndykat, który powstał, został nazwany Demokratami Lincolna, a powstał on na terenach zajętych przez uciekinierów z Ameryki, konkretnie to Irak i jego okolice. Potem jednak, za zgodą większości przywódców państw, przejął kontrolę nad większą częścią Afryki. Drugą tego typu korporacją jest Wspólnota, która wypuściła swe polityczne gałęzie z Francji i Niemiec tuż po Demokratach. Trzecim syndykatem została Rdzawa Ręka, która powstała kilka lat po syndykacie amerykańskim, w Rosji. Jako przedostatnia firma, w naszej wyliczance pojawia się Korporacja Katana, organizacja powstała na terenach Japonii. Koniec stawki zamyka Syndykat Aryjski. Nikt nie wiem do końca, kiedy powstał i czym tak naprawdę jest. Wiadomo tylko, że ma związek z Czwartą Rzeszą, czymkolwiek i gdziekolwiek by ona nie była.

LEGENDA

CEL: Zamiary i ukierunkowanie Syndykatu przed III Wojną Korporacji.

SIEDZIBA: Oficjalna siedziba reprezentująca ramie Syndykatu. Dane wywiadowcze pochodzą z okresu przed ostatecznym uderzeniem Kohorty.

SOJUSZ: Syndykaty, z którymi wspólnie prowadzone są badania, działania dyplomatyczne, handlowe lub rozwojowe. Dane wywiadowcze pochodzą z okresu przed ostatecznym uderzeniem Kohorty.

WOJNA: Syndykaty, przeciw którym prowadzone są działania militarne, szpiegowskie, oraz sabotażowe. Dane wywiadowcze pochodzą z okresu przed ostatecznym uderzeniem Kohorty.

SKOLONIZOWANE PLANETY: Planety, na których Syndykaty posiadają swoje kolonie, po III WK. Procenty wskazują nie na ilość zaludnionej planety przez dany Syndykat, lecz szacunkowy procent władzy na danej planecie. Czym większy procent tym większe wpływy danego syndykatu.

POZIOM TECHNOLOGII: Ocena, określająca poziom zaawansowania naukowego, oraz poziom zaawansowania broni, pancerzy lub wszelkiej innej technologii cywilnej jak i wojskowej. Dane wywiadowcze pochodzą z okresu przed ostatecznym uderzeniem Kohorty.

POZIOM MILITARNY: Ocena, określająca poziom przeszkolenia wojsk, ilość jednostek, jakość kadry dowódczej, jakość jednostek specjalnych oraz organizacji wywiadowczych. Dane wywiadowcze pochodzą z okresu przed ostatecznym uderzeniem Kohorty.

POZIOM SPOŁECZNY: Ocena, określająca poziom wykształcenia, poziom moralny i prawny, oraz medyczny jak i kwestie nastrojów społeczeństwa. Dane wywiadowcze pochodzą z okresu przed ostatecznym uderzeniem Kohorty.

BARWY: Kolory reprezentujące dany syndykat. Używane w herbach i flagach. Mamy do dyspozycji barwy główne, oraz dodatkowe. Główne zajmują około 70% herbu, a dodatkowe 30%.

TERYTORIUM: Umowny obszar kontroli danego syndykatu. Dane wywiadowcze pochodzą z okresu przed ostatecznym uderzeniem Kohorty.

STOPNIE:

NISKI		ŚREDNI	WYSOKI
ZEROWY	Dana dziedzina kuleje w społeczeństwie lecz mimo to jest obecna.	Dana dziedzina jest obecna w społeczeństwie choć posiada jeszcze przestarzałe rozwiązania	Dana dziedzina jest obecna w społeczeństwie i korzysta z najnowszych zdobyczy naukowych jak i społecznych
		DOSKONAŁY	
		dana dziedzina jest obecna w społeczeństwie, korzysta z wszystkich nowości i posiada potencjał umożliwiający dalszy jej rozwój.	

FIRMY-MATKI: Firmy, które są głównym trzonem Syndykatu, na których opiera się cała struktura produkcyjna jak i naukowa. Są to oficjalne struktury prawne, zarejestrowane i pracujące oficjalnie w społeczeństwie. Są przykrywkami ukrywającymi syndykat przez wiedzą społeczeństwa a niekiedy nawet, w wczesnych dniach ich istnienia, przed rządem na danym terenie. Dane wywiadowcze pochodzą z okresu przed ostatecznym uderzeniem Kohorty.

WSPÓLNOTA



CEL: Utrzymanie globalnego pokoju i sojuszu z obcymi

SIEDZIBA: Francja-Berlin

SOJUSZ: Nieznane

WOJNA: Rdzawa Ręka

POZIOM TECHNOLOGI: Średni

POZIOM MILITARNY: Niski

POZIOM SPOŁECZNY: Wysoki

BARWY: Główna- Jasna Zieleń, Dodatkowa- Biała

TERYTORIUM: Portugalia, Hiszpania, Francja, Anglia, Irlandia, Islandia, Norwegia, Szwecja, Finlandia, Szwajcaria, Kraje Beneluksu

FIRMY MATKI

FIRMY WOJSKOWE	FIRMY BUDOWLANE	FIRMY ELEKTRONICZNE
FMAU Famae Militarie de Armee Unitrar	SwB Swenska Buldier	NEEa NociEndEra,
S&B Id. Sterling&Browning Industries	HVe Hispanic verida	F3com Franc.tel & O3 COMPANY
VIc Venturo inc.	ACSS Acs-Skan	

DZIAŁALNOŚĆ PRZEDWOJENNA

„Człowiek ponad wszystko” takie było ich hasło. Ale z tego, co udało się nam się wygrzebać z starych dokumentów jakie przynieśli nasi zwiadowcy, to były tylko słowa. Ich dążenia były ukierunkowane tylko i wyłącznie na powiększeni własnego terytorium. Utrzymanie dobrych stosunków z Suari i innymi pozaziemskimi rasami oraz dobre i dostatnie życie dla tych, którzy podejmowali w "tym świecie" jakiegokolwiek ważne i wiążące decyzje. Ten syndykat, ta korporacja powstała tylko po to, aby zarabiać na sobie i swoich ojców założycieli. Wszystkie akcje dobroczynne, wszystkie gesty pojednania i dobrej woli dla zwykłych śmiertelników były tylko grą pod publikę. Wspólnota była tylko z nazwy. Wspólnota była i jest tylko złotą klatką dla swoich panów.

HISTORIA

Gdy fale amerykańskich emigrantów przechodziły z Europy do ziem im obiecanych, Unia Europejska przestała istnieć. Dlaczego? Nie tylko przez setki tysięcy imigrantów z Ameryki, ale w skutek złej polityki zagranicznej i opieszałości obżartych i sytych polityków na zmiany dziejące się na wschodzie jak i w ich własnych krajach. Wtedy też, gdy wszystkie znane nam państwa powróciły do swej waluty, oraz znanego im modelu rządzenia, pojawiło się wydarzenie, które miało zapoczątkować kreację tej organizacji. Było to oficjalne pojawienie się rasy obcych, zwanych Suari. I to właśnie miało być powodem i impulsem do powstania Wspólnoty. Politycy, którzy stracili władze po upadku EU poczul, że mogą znów spróbować jeszcze raz, tylko, że tym razem będą mogli zrobić to po cichu i dzięki ludziom mających nie koniecznie władzę wybraną demokratycznie przez lud. I właśnie ten ostatni fakt daje niekończące się może możliwości.

TERAŻNIEJSZOŚĆ

Chciałbym powiedzieć, że dzisiaj wszystko się zmieniło. Że dowódcy tego wielkiego syndykatu poszli po rozum do głowy i stali się tym, kim mieli być. Chciałbym powiedzieć, że szary człowiek może czuć się bezpiecznie będąc członkiem tej korporacji, tego syndykatu. Jednak niestety nic się nie zmieniło. Żeby tego było mało, nasz wywiad doniósł nam nawet niepokojące wieści, jakoby Wspólnota szła na jakieś ustępstwa i posiadała nawet umowy handlowe z Kohortą. Ile z tego jest prawdy? Czy nasi szpiegdy się mylą? Czy chyłką się ku upadkowi Wspólnoty, aby zachować, chociaż cień życia z przedwojennych lat podpisała pakt z Krabami? Nie ma na to dowodów. Jednak każdego dnia dowiadujemy się, że znieczulica członków tej organizacji staje się, coraz większa. Coraz mniej wsparcia dają swoim obywatelom. Coraz mniej rozmów dyplomatycznych odbywa się z ich udziałem. Tak jakby stawali się, z dnia na dzień coraz bardziej hermetyczni, zamknięci w złotej klatce wiszącej na złotej wędce Kohorty.

DOKTRYNA WOJENNA

No tak. Zapytasz się pewnie, skąd RN może wiedzieć o takich rzeczach? Otóż, nie do końca to jest tak, że my o nich wiemy. Nasi informatorzy są sprytni i zaradni, ale przynoszą nam przeważnie tylko strzępki informacji, z których dopiero My tworzymy użyteczną i wartościową wiedzę. Dlatego ten temat niejako oparty jest na przypuszczeniach zmieszanych z faktami. No dobrze, do brzegu.

Na dzień dzisiejszy Wspólnota nie dąży do globalnej konfrontacji z Kohortą. Przywiązała się do nich i traktuje ich, jako zło konieczne. Jeżeli czegoś nie da się zmienić, to trzeba to obejść lub się do tego dołączyć i wyciągać maksymalną liczbę korzyści.

Czy coś może zmienić ich zdanie? Tak, jeżeli zobaczą, że im się to opłaca. Niestety. Tak wygląda polityka ludzi zachodu wobec każdej potęgi, tak było, jest i kto to wie jak będzie.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Według moich informacji przedstawiciele tej organizacji są najbardziej skorumpowani i podatni na wszelkie próby nacisku. Nie zrozum mnie źle, ale z tego co wiem, w dawnej tak często wspominatej przeszłości było tak samo. Śmieszne co? Że nawet atak obcego imperium nic nie zmienił.

OBYWATELE

Wspólnota traktuje swoich obywateli nie jak śmieci, czy inne odpadki, a raczej jak coś, co da się w jakiś sposób wykorzystać. Dlatego co jakiś czas organizuje, w swoich siedzibach, festyny dobroczynne, w trakcie których wyszkolony personel medyczny pomaga potrzebującym mieszkańcom, oczywiście całkowicie za darmo. Czasami też zdarza się, że Wspólnota organizuje miejsca darmowego otrzymania jedzenia lub czystej wody.

Ale nieliczni tylko wiedzą, że gdy przyjdzie ktoś z władzą, ktoś, kto ma technologię i bajty, to jeżeli będzie chciał kogoś kupić lub co gorsza coś przetestować, Wspólnota nie odmówi. Będzie głucha na krzyki tych, którym przed chwilą pomagała. Będzie ślepa na przemoc i śmierć. Taka jest Wspólnota. Cywili traktuje dobrze, póki ktoś nie będzie chciał kupić trochę ich życia.

SKOLONIZOWANE PLANETY:

KSIĘŻYC 5%

MARS (MAŁY ODSETEK)

EUROPA 90%

OZYRYS (NOWA PLANETA) 20%

IO (KSIĘŻYC WULKANICZNY) 60%

GANIMEDES (KSIĘŻYC LODOWY) 70%

KALISTO (KSIĘŻYC KRZEMIENIOWO-LODOWY) 40%

JAPET (LODOWO-KAMIENNA) 20%

TETYDA (LODOWY) 50%

ARIEL 20%

BAZY BADAWCZE: PLUTON

DEMOKRACI LINCOLNA



FIRMY MATKI

FIRMY WOJSKOWE	FIRMY BUDOWLANE	FIRMY ELEKTRONICZNE
DieArm DiemacoArmalite	URSA construction	SyVa Silicon Valley
LMDA LockheedMartinDyna micsArmory	B&JE Bectel&Jacobs Engeneering,	
	CS-NL Constructora SNC- Norberto Lavaline	

DZIAŁALNOŚĆ PRZEDWOJENNA

„Zginął kontynent, ale nie AMERYKA!” Takie sztandarowe hasło było motorem napędowym dla tworzącego się kraju o jakże wiele mówiącej nazwie N.U.S.A. (Nowe Stany Zjednoczone Ameryki). Ludzie, którzy przeżyli kataklizm naprawdę wierzyli, że będą w stanie wszystko odbudować. Odzyskać potencjał i możliwości.

Dlatego ten syndykat został stworzony na chwałę Ameryki i tylko dla niej ma nadzieję, miejsce do spania i rozstawioną wartość żołnierzy dla ochrony. Demokraci mieli w dupie inne narody i obcych. Dla nich najważniejsza zawsze była nowa ojczyzna i jej ludność.

CEL: Doprowadzenie Ameryki do dawnej Świątyni

SIEDZIBA: Nowa Ameryka

SOJUSZ: Brak

WOJNA: Rdzawa Ręka

POZIOM TECHNOLOGI: Średni

POZIOM MILITARNY: Wysoki

POZIOM SPOŁECZNY: Niski

BARWY: Główna- Niebieska, Dodatkowa- Czerwona

TERYTORIUM: Irak {USoBA} <Prawie cała Afryka oprócz Egiptu i RPA>

HISTORIA

Rok 2008 zostanie zapamiętany przez wszystkich amerykańców, jako koniec starej ameryki. W tym roku miedziany kolos upadł pod wpływem, rzekomo nieszczęśliwego przypadku. Wulkan w Yellowstone eksplodował przynosząc zagładę całemu kontynentowi. Dlaczego skala zniszczeń była tak duża? Bo Amerykańskie Elektrownie Atomowe nie zostały zabezpieczone na czas, a potem było już tylko z górki. Przeróżające zmiany pogodowe, anomalie, choroby popromienne i inne zadziwiające kataklizmy.

Tym którym udało się przeżyć, postanowiono dać szansę na starym kontynencie. Rząd U.S.A za aprobatą i zgodą UE i NATO przejął prawie całą Afrykę oprócz Egiptu i RPA. Wszystko po to, aby rozpocząć żmudną odbudowę ich kraju. Jednak wszyscy dobrze wiedzieli, że aby wrócić do dawnej świetności potrzebują nowej technologii, ale żeby ją zdobyć trzeba będzie dość często działać też po za prawem. Tak powstała organizacja Demokratów Lincolna.

TERAŻNIEJSZOŚĆ

Co dzisiaj wiemy o Demokratach? Na pewno nie są podzieleni. Nadal tli się w nich iskra, która ma rozpalić pragnienie wielkości. Oficjalnie toczą nieustanną wojnę z Kohortą i Rdzawymi. Nieoficjalnie zaś konflikt przerodził się w wojnę pozycyjną. Demokraci zrozumieli, że muszą troszeczkę przystopować, żeby odzyskać liczebność i podnieść poziom wyszkolenia armii. Wiedzą, że wróg jest na dzień dzisiejszy zbyt liczebny i potężny, aby łać się z nim po pysku przez kilka lat i nie planować żadnych przerw.

Niestety Demokraci popełnili też jeszcze jeden błąd. Nie wiemy dokładnie dlaczego tak się stało, ale ich dyplomacja znacznie ograniczyła kontakty z innymi stronami tego konfliktu. Co dziwne, nawet z nami, z Rzeczpospolitą rozmawiają jakby robili to pod przymusem. Nie jesteśmy pewni czym jest to spowodowane, jednak jedno pozostaje faktem. Jeżeli ich polityka nadal będzie iść w tym samym kierunku i nie będą szukać sojusznika, zginą.

A nam, Rzeczpospolitej będzie jeszcze trudniej wygrać.

DOKTRYNA WOJENNA

Z tego co nam wiadomo i co po części zostało już powiedziane, Demokraci milczą. Ich jednostki już nie atakują tak agresywnie granic z Rdzawymi, ani nie ścigają bez tchu jednostek Kohorty, aby likwidować jakiegokolwiek zagrożenie z ich strony. Stali się karłem, który w ciszy i w cieniu szykuje coś, co może być wszystkim. Ich możliwości nadal są wielkie, a ich morale niewzruszone. Lecz czy ich liderzy mają plan, który pozwoli im wykorzystać ten potencjał?

Nasi agenci donoszą, że patrole Demokratów wyglądają na spokojne i zdystansowane czujki jakiejś większej armii, ale nikt nie jest w stanie powiedzieć, gdzie ona się znajduje, ani jakie jednostki posiada.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Podobno mają swoje obwoźne sądy, czyli przedstawicieli prawa, którzy podróżują po terenach syndykatu i wydają wyroki. Podobno mają też specjalną jednostkę, która niczym łowca czarownic ze średniowiecza poszukuje i tępi wszystkie objawy braku poszanowania dla ustanowionego prawa Lincolna i jakiegokolwiek współpracy z Kohortą. Ludzie mieszkający pod prawem demokratów nazywają ich "Uczniami Salomona".

OBYWATELE

Tak jak za dawnych czasów, syndykat Demokratów troszczy się o wszystkich ludzi. Nie ważne, czy dopiero przybyłeś na ich ziemię i czy jesteś prawdziwym Amerykaninem. Chłopaki naprawdę czasami wydają się bardzo dobrymi przyszłymi partnerami do sojuszu z Rzeczpospolitą, ale jest też ta zła strona.

O rozmowach z dyplomatami lub jakimikolwiek wysoko postawionymi członkami rady demokratów należy w ogóle zapomnieć. I właśnie ta sprawa kładzie się rozległym cieniem na tym syndykacie. Czy góra nie potrafi się dogadać? Czy toczą się tam walki wewnętrzne o władzę? Jedno jest pewne, cokolwiek by się tam nie działo, zwykli obywatele Demokratów nie mogą narzekać na swoich protektorów.

SKOLONIZOWANE PLANETY:

KSIEŻYC 5%

MARS 90%

EUROPA 90%

TYTAN 50%

OZYRYS (NOWA PLANETA) 20%

GANIMEDES (KSIEŻYC LODOWY) 10%

DIONE 100%,

ENCELADUS (LODOWA) 50%

JAPET (LODOWO-KAMIENNA) 50%

MIMAS (LODOWA) 30%

REA (LODOWA) 40%

TETYDA (LODOWA) 20%

UMBRIEL 40%

ARIEL 20%

OBERON (LODOWO-KAMIENNA) 20%

BAZY BADAWCZE: MERKURY, ERIS

RDZAWA RĘKA



CEL: Zdobyć pełną władzę nad Ziemią i koloniami

SIEDZIBA: Rosja

SOJUSZ: Brak

WOJNA: Wspólnota, Demokraci Lincoln

POZIOM TECHNOLOGI: Średni

POZIOM MILITARNY: Wysoki

POZIOM SPOŁECZNY: Niski

BARWY: Główna- Czerwona, Dodatkowa- Czarna/Brąz

TERYTORIUM: <Kraje byłego ZSRR plus kraje satelickie oraz Grecja.>

FIRMY MATKI

FIRMY WOJSKOWE	FIRMY BUDOWLANE	FIRMY ELEKTRONICZNE
B&T Baikal&Tokarew.s.p.c	RaE Rachmaninov enterprises	KGHM&TuLa KGHM&TuLa inc
ZMENA Zmena arsenal	CZAJKA Czajka industrial	SAHALIN Sahalin electronics
GUSHINA Gushina inc.		PABIEDA Pabieda inc.

HISTORIA

Gdy przez cały świat zaczęły płynąć informacje o kontakcie z obcymi i „wyłączeniu Ameryki” Rosja cieszyła się jak dziecko. Lecz gdy uciekinierzy z Ameryki, zasiedlili Irak i pobliskie tereny, a po kilkunastu następnych latach utworzyli silną polityczno-militarną organizację. Rosja czuła, że znów będzie miała z nimi problem, nawet mając tak silnego sojusznika jak Kohorta.

Kielich goryczy został przelany, gdy po krótkim czasie okazało się, że na świecie ujawniły się inne organizacje związane z wolnością i sprawiedliwością. Mateczka Rosja nie mogła dalej czekać. Dlatego kilka miesięcy później powstała stara, dobra, Żelazna kurtyna, która zdobyła miano „Syndykatu Rdzawej Ręki”.

DZIAŁALNOŚĆ PRZEDWOJENNA

UB, SB, Milicja. Te wszystkie dawne narzędzia władzy z lat 1960-1989 siały grozę wśród mieszkańców krajów układu warszawskiego jak i całego Świata. Ale to, co stało się i stanie za sprawą Rdzawej Ręki będzie kolejnym etapem w ujawnieniu, do jakiej brutalności i przemocy zdolny jest człowiek.

Przez ten czas, gdy Kohorta nie była oczywistym wrogiem świata, Rdzawi ograniczali swoją działalność jedynie do tajnych operacji swoich agentów, oraz mieszania w polityce międzynarodowej. Nie spieszyli się. Z tego, co nam wiadomo od samego początku przygotowywali grunt pod inwazję swojego sojusznika. Tylko tym razem, co dziwne, działali spokojnie i rozważnie.

TERAŻNIEJSZOŚĆ

Rdzawi dzisiaj to sprawnie działającego państwo sterowanie albo przez kilka jednostek, albo przez jedną, centralną. Po dziś dzień nasz wywiad nie jest w stanie ocenić, czy mamy do czynienia z dyktaturą jednej osoby, czy kilkoma ośrodkami władzy zamkniętymi w "rządzie".

Jedno jest pewne. Rdzawi, czyli Rosja nigdy nie była tak potężna jak dzisiaj. Ma władzę i środki, aby nadal nadzorować przebieg utrzymywania stagnacji wśród ziemian, aby bez problemu zasilać armię swojego sojusznika. Jak długo się to utrzyma i czy w środku tej maszyny nie powstają przypadkiem promyki rebelii? Nie wiemy, ale dużo byśmy dali aby się tego dowiedzieć.

DOKTRYNA WOJENNA

Tutaj nie ma za dużo finezji. Tutaj też nie ma miejsca na taktykę lub analizowanie bitew i potyczek w celu poznania wroga. Rdzawa ma w dupie jak atakować, ma w dupie reguły, taktyki czy zasady. Ich jednostki dostały jeden rozkaz: "Wygrać, za wszelką cenę".

Trzeba też wspomnieć, że jak za dawnych czasów te bydlaki mają tyle ludzi i sprzętu, że mogą latami nękać nasze oddziały P.O.C. Więc dlaczego do tej pory nas nie zaatakowali, aby dokonać całkowitego unicestwienia? Nie wiemy. Nie wiemy też czy ktoś im w tym nie pomoże, ale jedno wiemy na pewno! Zwyczajni obywatele Rdzawych głodują, są biedni i mają dość tego całego syfu, jednak rzadko ktokolwiek z nich, kto odważy się upomnieć o sprawiedliwość, dożywa następnego dnia, ale mimo tego jest to nadzieja dla nas. Bo wkurzeni poddani to zwiastun upadku każdego imperium.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Można by opowiadać godzinami o różnych plotkach, ale jedna z tych historii jest na tyle ciekawa, że warto Tobie o niej opowiedzieć. Mianowicie, słyszałem historię o mściwych kobietach, którym Rdzawi zabili dzieci. Podobno w Tajdze, a także już niedaleko murów Moskwy zaczynają pojawiać się właśnie te białołice. Jednak ludzie mówią, że to już nie są te same kobiety jakimi były przed zamordowaniem ich dzieci. Ludzie nazywają je BABAJAGAMI. Podobno władają przerażającą mocą, która jest wręcz nie do opanowania. Miażdżą jednym skinieniem opancerzone furgonetki wojsk syndykatu, rozrywają ich żołnierzy w pół, ale zwykłego prostego człowieka puszcza wolno. Unoszą się pół metra nad ziemią i mają przerażająco zmasakrowane twarze.

OBYWATELE

Co tu dużo mówić, Rdzawa ma całkowicie w dupie swoich rodaków. Nie zaopatruje w żywność, porywa i siłą wciela do firm lub swojej prywatnej armii, okrutnie karze nawet najdrobniejsze przewinienia w stosunku do ludzi pracujących na rzecz chwały i sławy Rdzawej.

U nich nie ma prawa, prawo stanowią pojedyncze jednostki patrolujące granice tego glinianego imperium. Tak, to prawda! Taka sytuacja rodzi wiele patologii i nadużyć, często dochodzi do kradzieży, gwałtów, mordów i nawet niewolnictwa, ale kogo to obchodzi? Właśnie, nikogo. Póki ludzie rdzawych pracują solidnie i przynoszą zyski oraz postęp w powierzonych im zadaniach, to nikt nie kiwnie palcem nawet, gdy posuną się do strasznych zbrodni.

SKOLONIZOWANE PLANETY:

KSIĘŻYC 5%

MARS (MAŁY ODSETEK)

VENUS 90%

EUROPA (MAŁY ODSETEK)

TYTAN 50%

OZYRYS (NOWA PLANETA) 20%

ENCELADUS (LADOWA) 50%

IO (KSIĘŻYC WULKANICZNY) 40%

KALISTO (KSIĘŻYC KRZEMIENIOWO-LADOWY) 40%

ENCELADUS (LADOWA) 50%

JAPET (LADOWO-KAMIENNA) (MAŁY ODSETEK)

ARIEL 20%

TYTANIA (LADOWO-KAMIENNY) 25%

BAZY BADAWCZE: PLUTON

SYNDYKAT ARYJSKI



CEL: Aryjczycy ponad wszystko

SIEDZIBA: Brak danych

SOJUSZ: Brak danych

WOJNA: Brak danych

POZIOM TECHNOLOGI: Średni ?

POZIOM MILITARNY: Wysoki ?

POZIOM SPOŁECZNY: Wysoki ?

BARWY: Główna- Czerwona ?, Dodatkowa-Srebrna ?

TERYTORIUM: Niemcy, Austria, Dania, RPA, Australia
????

FIRMY MATKI

FIRMY WOJSKOWE	FIRMY BUDOWLANE	FIRMY ELEKTRONICZNE
HK corp Hekler & Koh corporation	STuH Straba und Hochtif	MwE Misk weridie Enterpice
Pm Porshes military		
KuRun Krupy und Reichmetall unbezuktber		

STARCZE!

Pewnie zastanawiasz się, dlaczego tutaj nie ma praktycznie żadnych informacji na ich temat. Otóż nie ma i nie będzie. Ten syndykat jest elementem, który jeżeli będzie użyty, musi zostać stworzony przez Ciebie indywidualnie. Takie informacje jak firmy matki, oraz barwy główne to jedyne, co **PRAWDOPODOBNIĘ** jest prawdą na jej temat. Jednak cała reszta zależy już tylko od Ciebie. Dlaczego tak? A dlaczego nie?

HISTORIA

BRAK DANYCH FATAL ERROR.. 13311

DZIAŁALNOŚĆ PRZEDWOJENNA

BRAK DANYCH ERROR.. 13321

TERAZNIEJSZOŚĆ

BRAK DANYCH FATAL ERROR.. 13331

DOKTRYNA WOJENNA

BRAK DANYCH ERROR.. 13341

OBYWATELE

BRAK DANYCH FATAL ERROR.. 13351

SKOLONIZOWANE PLANETY:

PRAWDOPODOBNIĘ?-? PHOBOS I DEIMOS ?+?

KORPORACJA KATANA



CEL: Technologia, a potem człowiek

SIEDZIBA: Japonia

SOJUSZ: Brak <poniższe organizacje wykonawcze>

WOJNA: Brak <podobno neutralny>

POZIOM TECHNOLOGI: Doskonała

POZIOM MILITARNY: Średnia

POZIOM SPOŁECZNY: Niska

BARWY: Główna- Żółta, Dodatkowa- Biała

TERYTORIUM: Katana <Chiny, obie Koree, Filipiny, Wietnam, Laos, Kambodża, Indonezja, Japonia>

FIRMY MATKI

FIRMY WOJSKOWE	FIRMY BUDOWLANE	FIRMY ELEKTRONICZNE
NorHo NoricoHawa (broń ręczna)	DCH Doiwa Chydro Home	SoNHu Corp. SanyNitendaHyandai
DKSFD Corp. Dosan Komtsu Simsang Faji Dikin (pojazdy)	S-H Sina-Hiandi development	AiV Aivvia

ORGANIZACJE PRZESTĘPCZE

KOREAŃSKA	Keiretsu Kao-da, Zaibatsu Asuiki
CHIŃSKIE TRIADY	Tang
WIETNAMSKA KORPORACJA	Aanang
INDONEZYJSKA MAFIA	Najakan
FILIPIŃSKI KARTEL	Amihan

HISTORIA

Ta korporacja to jedna wielka tajemnica. Nasz wywiad posiada jedynie strzępki informacji odnośnie ich historii założenia, oraz działalności przedwojennej. Nie wiemy jak to się stało, że kilka organizacji przestępczych nagle zaczęło ze sobą współpracować. Nie wiemy też jak to się stało, że organizacja ta nie ma oficjalnych wrogów. Nie wiemy nawet, do cholery, dlaczego Kohorta nie zniszczyła ich dwóch podniebnych miast, gdzie większość tych budowli na wszystkich kontynentach, zostało zamienione w ruinę lub opuszczona.

DZIAŁALNOŚĆ PRZEDWOJENNA

W tej sprawie jedynie wiemy, że właśnie w czasie rozkwitu przed wielką wojną z Kohortą, Katana łączyła swoje szeregi, wzmacniała więzi i powiązania polityczno-ekonomiczne z wszystkimi wielkimi graczami tego świata. W tym czasie była mało aktywna, jeżeli chodzi o jakiegokolwiek akcje militarne, czy przestępczą działalność. To był czas tworzenia korporacji zdolnej do negocjacji z Kohortą. Tak nam się zdaje, a jak było na prawdę, tego nikt z nas nie wie tak do końca.

TERAŻNIEJSZOŚĆ

Dzisiaj Katana to ostoja technologii i rozwoju. To wielki technologiczny rak, który rozrósł się i ciągle rozrasta we wszystkie strony kontynentu. Dla nich życie poddanych jest nic nie warte, tylko członkowie i pracownicy korporacji liczą się w jakichkolwiek rachunkach. Czemu poddanych? Bo życie pod butem Katany przypomina czasy feudalne. Jest Pan i jest sługa.

DOKTRYNA WOJENNA

Z tego, co wiemy oni nie posiadają doktryny wojennej. Tak, nam też się w to nie chce wierzyć, ale nie prowadzili ani nie prowadzą praktycznie żadnych wojen czy bitew. Ich jednostki nie wypuszczają się dalej niż dawne granice krajów wchodzących w skład syndykatu.

Jedyne, co można o nich powiedzieć, to, że główna ich grupa bojowa została założona i przeszkolona, oraz w jej skład wchodzi ludzie z dawnej organizacji najemniczej BlackWater.

OBYWATELE

Tutaj sytuacja jest po prostu przerażająca. U Rdzawych obywatel to jeszcze obywatel, do czegoś tam ma prawo i teoretycznie może starać się o przyłączenie do syndykatu, ale tutaj! Tutaj sprawa wygląda zupełnie inaczej. Ludzie, czyli lud to po prostu poddani, mięso, które nie ma celu w swoich życiu jak tylko służyć swoim Panom i dawać im to, co Panowie chcą. Jeżeli należysz do syndykatu, to możesz po prostu robić wszystko z tymi, którzy do niego nie należą.

A cywile, którzy przyjechali z daleka? Jeżeli pracownik Katany dowie się, że nikt wielki za Tobą nie stoi, to już po tobie. Też ma do ciebie wszelkie prawo, bo jesteś na jego Rodzinnej ziemi. A jak za pewne się domyślasz, rodzinę to każdy tu ma dużą i można by rzec, że tę samą. Bo ich rodzina to Katana.

SKOLONIZOWANE PLANETY:

KSIEŻYC 5%

VENUS 5%

EUROPA (MAŁY ODSETEK)

TRYTON 100%

OZYRYS (NOWA PLANETA) 20%

GANIMEDES (KSIEŻYC LODOWY) 20%

JAPET (LODOWO-KAMIENNA) 20%

REA (LODOWA) 20%

TETYDA (LODOWA) 20%

TYTANIA (LODOWO-KAMIENNY) 25%

OBERON (LODOWO-KAMIENNA) 20%

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Jeżeli chodzi o tych cwaniaków, to według wszystkich Katadores, z którymi rozmawiałem na ich temat, to opinie są bardzo zbieżne. Co to za opinie? Łatwo ich obrazić, łatwo obrazić ich rodzinę, łatwo znieważyć, łatwo stracić u nich reputację, a cholernie trudną ją zdobyć. Mają swój kodeks bushido czy coś w tym guście, dużo ludzi z kolei idzie drogą samuraja, czy coś w ten deseń. Ja wiem, że to jakiegoś typu styl bycia połączony z religią, ale prawdę powiedziawszy nigdy czegoś takiego nie rozumiałem. No i oczywiście odnowione zasady kary śmierci za wszelakie przewinienia. Rozpoczynając od odnowienia praktyk Ling Chi, kończąc na zwykłych wypatroszeniach tych, którzy czymś zawinili. Nie muszę wspominać o tym, że często okazuje się, że ofiary były niewinne, prawda?

POMNIEJSZE ORGANIZACJE

Wśród ciągłych walk, w których co chwila giną cywile, koloniści, grupy najemne i żołnierze syndykatów, pojawiają się jeszcze inne jednostki i inne pomniejsze organizacje. Nie zawsze stojące po stronie obrony ludzkości, ale mające własne czasem niepowtarzalne i wyjątkowe cele. Poniżej opisane zostały te, o których najczęściej się mówi i które posiadają za sobą jakieś większe osiągnięcia lub owiane są legendarnymi działaniami. To, że ludzkość chwieje się na krawędzi unicestwienia nie oznacza, iż straciła potencjał powołania do życia zachłannych i bezkompromisowych dyktatorów lub charyzmatycznych i odważnych przywódców. Na to jest zawsze czas.

STARCZE!

Oczywiście to, co znajdziesz tutaj jest tylko strzępkiem informacji. Na większe i bardziej szczegółowe opisy będzie trzeba trochę poczekać, aż ukażą się w dodatkach, ale to nie będzie przecież w żadnym razie przeszkadzać w tym, abyś sam nakreślił realną siłę, intencje i cele tych mniejszych, ale mających potencjał, organizacji. Jeżeli nie chce Ci się czekać, to nie czekaj! Stwórz ten dział Horyzontu samemu!



-Dobra, nie ma czasu. Koordynaty wprowadzone? Broń w gotowości? Macie wszystko? Shreder idzie z nami! Tak! Nie ma czegoś takiego jak "on nie może, bo się boi". Mnie gówno to obchodzi, że jest naukowcem i nie został przeszkolony w skokach! Tak po prawdzie to cała nasza ekipa nie była na to szkolona, a jakoś skaczemy! Co? Carsten już ósmy raz skacze, a to oznacza, że też osiem razy wrócił, mimo, że ludzie mu towarzyszący w większości ginęli. No, w sumie Bruno też wrócił pięć razy, ale za ostatnim razem wrócił z molekularnie połączoną cegłą w kolanie prawej nogi. No właśnie? Co "no właśnie?"! Idzie z nami i koniec! Taki był rozkaz i nie ma przebaczyć pizdeczko! Dobra, niech wdziewa mundur i skaczemy!

LEGENDA:

NAZWA (oficjalna nazwa organizacji)

SKRÓT : (oznaczenie skrótowe organizacji)

LICZEBNOŚĆ: (przybliżona ilość członków)

OBREB DZIAŁANIA: (tereny, rejon działania organizacji)

DOWÓDCA: (lider, założyciel, przywódca)

DZIAŁALNOŚĆ: (rodzaj działalności wykonywanej: Militarna, Naukowa, Społeczna, Wywiadowcza)

SIŁA: (poziom jakości wyposażenia oraz przeszkolenia żołnierzy przedstawiony w punktach: słaba, średnia, wysoka)

TECHNOLOGIA: (poziom określający jakość sprzętu naukowego i wiedzę działających tam naukowców przedstawiony w punktach: słaba, średnia, wysoka)

PLOTKI PLOTECZKI: (dziwne, nigdzie nie sprawdzone i czasem wydające się absurdalnymi historie, które nieodłącznie towarzyszą danej organizacji/grupie)

RZECZPOSPOLITA NARODÓW



SKRÓT : RN (czyt. R.N)

LICZEBNOŚĆ: Ponad sto tysięcy

DOWÓDCA: Dr.hab. Henryk Morawiecki

DZIAŁALNOŚĆ: Militarna/Społeczna

OBREB DZIAŁALNOŚCI: Polska, Węgry, Litwa, Łotwa

SIŁA: Średnia

TECHNOLOGIA: Średnia

Rzeczpospolita Narodów jest największą z pomniejszych organizacji, która pragnie tylko i wyłącznie wypędzenia Kohorty z układy słonecznego razem z ich agentami oraz sprzedajnymi liderami syndykatów, które, ich zdaniem, sprzedały się już dawno.

Siła Rzeczpospolitej tkwi w jedności, w ideałach, wierze, oraz kultywowaniu historii, jaka została wskrzeszona na potrzeby stworzenia potężnej struktury mającej na celu zniszczenie przeciwnika tylko z pozoru nie do ruszenia.

Profesor Morawiecki, doktorant Historii, stworzył struktury organizacji bazującej na szlachcie polskiej z połowy XVIII wieku. Tym samym powróciła moda na ubiory i stylistykę z tamtych czasów. Te działania miało na celu obudzenia ducha w Polakach jak i przebudzenie innych narodów, dając im nadzieje w postaci nowego początku, nowej rzeczywistości. Dając im Rzeczpospolitą Narodów.

PLOTKI, PŁOTECZKI

-> Podobno siedziba lub, jak to niektórzy nazywają, główne koszary znajduje się głęboko pod ziemią w kopalni o nazwie "Wieliczka". Czy jest to prawda? Raczej tak, bo wielu ludzi, nawet związanych z RN nie zaprzecza. Dlaczego więc nie kryją się z tą informacją? Bo podobno teren jest praktycznie nie do zdobycia.

-> Chodzą słuchy, że RN posiada jednostki specjalne o nazwie Husarze. Jest to podobno nawiązanie do jeźdźców na koniach, którzy siali spustoszenie prawdopodobnie w XV wieku. Dawno, co?

-> Rzeczpospolita zdołała wyrobić prawie wszystkim obywatelom dowody osobiste, które przedstawiają najważniejsze informacje o danej osobie w momencie przyłożenia danej karty do czytnika buy-TEK w wersji trójwymiarowej. Dane zawierają potwierdzenie autentyczności osoby, oraz wszelkie inne osiągnięcia, zawody wyuczone i cechy szczególne.

CHŁOPAKI Z WARSZAWY



SKRÓT: CW

LICZEBNOŚĆ: Ponad pół tysiąca

DOWÓDCA: płk. Jarek Zubrzycki

DZIAŁALNOŚĆ: Militarna

OBREB DZIAŁANIA: Warszawa i okolice

SIŁA: Średnia

TECHNOLOGIA: Brak

Chłopaki z Warszawy rozpoczęły swoją działalność w momencie, kiedy okazało się, że wojsko polskie przestało istnieć. Gdy cała obrona kraju została zniszczona przez historyczny atak żołnierzy Rdzawej Ręki, którzy zbratali się z Kohortą. Polska, a już tym bardziej stolica tego kraju potrzebowała obrony.

Wtedy pojawił się pułkownik Jarosław Zubrzycki, który rozpoczął podziemną rekrutację i szkolenia wszystkich ocalałych. Jego charyzma i wiedza, a najbardziej patriotyzm spowodował, iż już kilka miesięcy po rozpoczęciu rekrutacji odbyły się potyczki z najeźdźcą. Wyniki walk były szokujące dla Rdzawych, bowiem rozproszone siły młodych bojówkarzy zadawały straszliwe straty nieprzygotowany do obrony przeciwnikom.

Po tych kilku latach, bojówkarze rozrosli się do rozmiarów organizacji militarnej posiadającej kilka kompani i będących w stanie prowadzić stałe ataki w każdym przeciwnika Rzeczpospolitej. Ich umiejętności i poświęcenie, które jest nieporównywalnie lepsze od posiadanego sprzętu stało się już legendarne.

Jeżeli ktokolwiek jest w stanie obronić stolicę, to właśnie płk. Zubrzycki i jego Chłopaki.

PLOTKI, PŁOTECZKI

-> Nie jest prawdą to, że oddziały Chłopaków posiadają kilka dronów bojowych. Ich zasady ograniczają do gigantycznego minimum pozwolenia na używanie jakiegokolwiek sprzętu elektronicznego. Raczej chyba nie trzeba wyjaśniać, dlaczego?

-> Podobno płk. Zubrzycki został ciężko ranny w ostatnich walkach, w okolicach Siedlec.

-> Według kilku źródeł informacji, Chłopaki zdołali do tej pory zabić ponad dwudziestu żołnierzy Kohorty i ten wynik właśnie robi wrażenie na sojusznikach jak i wrogach.

ZBIERACZE



SKRÓT: Brak

LICZEBNOŚĆ: Trudna do ustalenia.

DOWÓDCA: Brak

DZIAŁALNOŚĆ: Społeczna

OBREB DZIAŁANIA: Wszędzie.

SILA: Słaba

TECHNOLOGIA: Słaba

Ci Panowie sympatyczni, to poszukiwacze na zlecenie, którzy pracują przeważnie dla prywatnych osób jak i wielkich syndykatów. Ich działalność koncentruje się na zdobywaniu artefaktów obcych lub technologicznych nowinek przeciwników klienta. Zresztą nie ma takich rzeczy, których oni by się nie podjęli zdobyć, oczywiście za odpowiednią cenę.

Tych ludzi często można spotkać na terenie zniszczonych Stanów Zjednoczonych. Natomiast zatrudnienie takiego człowieka polega na kontakcie z, powiedzmy, centralą, która proponuje daną personę, jako idealnego osobnika do tej konkretnej misji. Centrala natomiast służy jedynie do ułatwienia odnalezienia właściwego Zbieracza, dlatego Ci ludzie nie posiadają jako takiego dowódcy, każdy z osobna jest dla Siebie szefem.

Zbieracze nie mieszają się do polityki, czy walki z najeźdźcą. Starają się pozostać neutralni, lecz gdy życie choćby jednego z nich jest zagrożone, są gotowi do pomocy. Rzadko działają w grupach, a jeżeli do tego dochodzi, dzieje się tak jedynie wtedy, gdy cel jest znacznie trudniejszy do zdobycia w pojedynkę.

PLOTKI, PŁOTECZKI

-> Podobno nie wszyscy Zbieracze to wyszkoleni Katadores. Znajdą się też wśród nich lekarze, żołnierze, a nawet Man-erzy. Taka kolej rzeczy udowadnia, że istnieją ludzie, którzy potrafią być mistrzami w kilku zawodach i nie ograniczają się tylko do jednego.

-> Zabójstwo, aby zdobyć przedmiot to największy błąd jaki może popełnić Zbieracz, ale niestety okazuje się, że jest to dość powszechna praktyka, dlatego powoli reputacja tej organizacji spada w dół.

-> Gdzie znajduje się centrala? Kto nią zarządza? Podobno Finlandia.

LA RESISTENCE



SKRÓT: LR (skrót., **LARSI**)

LICZEBNOŚĆ: Nieustalona

DOWÓDCA: Nie ustalono

DZIAŁALNOŚĆ: Militarna

OBREB DZIAŁANIA: Europa

SILA: Średnia

TECHNOLOGIA: Średnia

Opór Synu. Stawianie oporu temu, co zostało przez nich określone, jako niedobre dla ludzkości, stało się ich celem. Jednak mimo tego, że nie używają tarcz energetycznych, noszą ciemne płaszcze z symbolem swojej organizacji na plecach, oraz walczą z każdym, kto jest za Kohortą lub jakimkolwiek syndykatem, to wydają się naprawdę w porządku ludźmi.

Powiem nawet więcej. Ich teorie, czasami nawet obijające się o obłęd, z czasem przebijają się do niektórych ludzi. I wtedy ten osobnik zaczyna zadawać sobie pytania. Te pytania z czasem stają się, co raz bardziej potężniejsze, dokładniejsze, aż w końcu nikt nie jest w stanie na nie odpowiedzieć prawidłowo. Wtedy taki osobnik stawia opór.

"Opór Synu! Przeciwko wrogowi ludzkiej rasy to My! Opór przeciwko władzy firm i syndykatów to też My. I nikt tylko My jesteśmy w stanie z oporu przejść na atak."

PLOTKI, PŁOTECZKI

-> Podobno rekrutacja do nich jest bardzo prosta i szybka. Dowódcy pojedynczych grup sprawdzają tylko, do czego możesz się przydać i wysyłają od razu na akcje. Jak przeżyjesz i wykonasz powierzone Tobie zadanie, stajesz się pełnoprawnym członkiem. Jeżeli jednak ktoś będzie miał na twój temat jakieś wątpliwości, niestety zostajesz odesłany skąd przyszedłeś.

-> Używanie wroga, który ma na sobie T.E. jako tarczę w czasie walk nie jest częstym zjawiskiem wśród bojowych oddziałów Oporu. Jednak nie wyklucza to faktu, że takie zdarzenia mają miejsce.

-> Nazwa faktycznie może sugerować, że organizacja ta powstała we Francji, ale jest to mylące skojarzenie, bo tak dokładnie nikt nie wie, od kogo i gdzie się to wszystko zaczęło.

RASA (ONE RACE)



SKRÓT: OR

LICZEBNOŚĆ: ponad tysiąc wyznawców

DOWÓDCA: Ernest Ussteinboun

DZIAŁALNOŚĆ: Militarно Społeczna

OBREB DZIAŁANIA: Wszędzie tam gdzie pojawiły się obcy.

SIŁA: Średnia

TECHNOLOGIA: Słaba

Odłam militarny tej organizacji powstał na terenach zniszczonych Niemiec, gdy w skutek upadku krążownika Kohorty wiele tysięcy ludzkich istnień zostało skażonych dziwną substancją chemiczną. Jednak jej początek polityczny rozpoczął się, znacznie, znacznie wcześniej. Mówi się nawet o dacie bliskiej pierwszemu kontaktowi z obcą formą życia, ale oficjalna działalność militarna rozpoczęła się właśnie kilka miesięcy po katastrofie.

Przywódcą tego ruchu religijno-militarnego został niemiecki neofaszysta, który nie mógł uwierzyć, że ludzkość została zaatakowana i jest eksterminowana przez obcych. Stwierdził, iż ludzie powinni być rasą wyższą, bo posiadają sumienie i zasady moralne. Dlatego rozpoczął krwawą i bezwzględną walkę o wprowadzenie rasy hominid na wyżyny cywilizacyjne i zdobycie władzy nad wszystkimi innymi rodzajami istot żywych.

Jego wyznawcy jak i żołnierze traktują swój obowiązek bez kompromisowo. Mają zasady, hierarchie i wytyczne. Ernest jak i jego oficerowie kładą wielki nacisk na dialog, jednak szybko mogą zostać zniechęceni, a gdy to następuje wtedy do akcji wchodzi "mocne argumenty". Bardzo wielkie i mocne argumenty.

PŁOTKI, PŁOTECZKI

-> Podobno posiadają kontakt z syndykatem Aryjskim. Na jakiej zasadzie i po co, nikt nie wie.

-> Niektórzy mówią, że Ernest jest cichym agentem Kohorty, który dostał jakieś zadanie i do tej pory działa w ukryciu.

-> Chodzą słuchy, że poranki i wieczory wszyscy spędzają na jakiś rytuałach, czy modlitwach grupowych. Na czym to ma niby polegać? Nikt nie wie.

ZJEDNOCZENI KOLONIŚCI



SKRÓT: ZK

LICZEBNOŚĆ: kilkadziesiąt tysięcy

DOWÓDCA: Jednostka kierownicza (jedna na każdą planetę)

DZIAŁALNOŚĆ: Militarно Społeczna

OBREB DZIAŁANIA: Wszystkie planety

SIŁA: Niska

TECHNOLOGIA: Średnia

Kolonie powstawały dzięki połączeniu starań państw i sektora prywatnego. Obie strony miały w tym wspólny biznes, nowe technologie i surowce. Niestety zachłanność często płacona była życiem kolonistów, a to prędzej czy później musiało wywołać jakiś efekt. Efekt, który pojawił się już kilka lat po pierwszej udanej kolonizacji i który utrzymuje się po dziś dzień, nazywa się "Zjednoczeni Koloniści".

Ich cel jest bardzo prosty. Każda kolonia musi być samowystarczalna i niezależna. Dlatego w większości kolonii **ZK** są traktowani jak terroryści. Każdy człowiek, który będzie podejrzany o współpracę z Zjednoczonymi jest wprawdzie przesłuchiwany, a potem przetrzymywany tak długo, aż grupa śledcza nie stwierdzi, że zamyka sprawę.

PŁOTKI, PŁOTECZKI

-> Podobno **ZK** powstało dzięki wsparciu Kohorty. Proste, prawda?

-> Dużo się mówi, że gdzieś na którejś z planet powstało centralne dowództwo, które ma ujednolicić działania i sposoby, w jaki Koloniści mają dopiąć swego.

-> Atak wojsk Kohorty w znacznym stopniu przyblokował na większości koloniach możliwości ZK, ale są miejsca, w których, dzięki inwazji, koloniści mogli przejąć nawet całe dystrykty od uszczuplonych i zmęczonych sił syndykatów.

-> Chodzą słuchy, że do codziennej praktyki wprowadzono badania psychologiczne żołnierzy ZK, aby jak najszybciej wyłowić tych, których pochłonęła *pustka*. Po co? Bo tacy ludzie stają się nieustraszeni i są w stanie wykonać każdy rozkaz, często przypłacając to życiem.

PARTYZANCKIE ODDZIAŁY

CYWILNE



SKRÓT: P.O.C.

LICZEBNOŚĆ: Około kilkunastu tysięcy

DOWÓDCA: Odrębna jednostka dowódcza w miejscu działania Oddziału

DZIAŁALNOŚĆ: Militarna

OBRĘB DZIAŁANIA: Europa Środkowa

SIŁA: Niska

TECHNOLOGIA: Niska

Partyzanckie Oddziały Cywilne to jednostki, których celem jest ochraniać małe podziemne miasteczka lub siedziby ludzi/uciekierów na ziemi. Są to kiepsko przeszkoleni ludzie, którym zostało powierzone odpieranie ataków wszystkiego, co może stanowić zagrożenie dla danej społeczności oraz pilnowanie porządku publicznego.

PLOTKI, PŁOTECZKI

-> Mówi się, że do POC. przyjmą każdego, ale żeby dostać się do POB trzeba przesłużyć przynajmniej dwa lata w POC.

-> Niektórzy określają te dwa rodzaje sił zbrojnych, jako pozostałości po strukturze policji w czasie pokoju, przed atakiem Imperium.

PARTYZANCKIE ODDZIAŁY

BOJOWE



SKRÓT: P.O.B.

LICZEBNOŚĆ: Około kilku tysięcy

DOWÓDCA: Odrębna jednostka dowódcza w miejscu działania Oddziału

DZIAŁALNOŚĆ: Militarna

OBRĘB DZIAŁANIA: Europa Środkowa

SIŁA: Niska

TECHNOLOGIA: Niska

Partyzanckie Oddziały Bojowe, to z kolei jednostki, które mają wykonywać akcje dywersyjne i ofensywne na wrogach czających się w okolicy danego miasteczka, skupiska ludzi itp. Są to oddziały dobrze wyszkolonych żołnierzy, których ilość jest bardzo mała. Dlatego niewiele podziemnych siedzib ludzkich posiada tego typu jednostki. Można ich czasem też spotkać na drogach, jako samowystarczalne patrole, które mają za zadanie niszczyć małe siły wroga (Kohorty, ich sojuszników, albo po prostu grasantów, czy poszukiwanych złodziei).

PLOTKI, PŁOTECZKI

-> Czujki to jednostki podległe dowódcemu POB, jednak nie są połączone bezpośrednio do jakiegokolwiek oddziału, chyba, że w razie powszechnej mobilizacji.



HORYZONT STARCÓW

WRÓG

Czas, aby określić istoty i ludzi, którzy mogą stać się nie rzadko bołączkom tych, którzy chcą żyć spokojnie. Nie ma co ukrywać, wróg może być wszędzie i każdy może stać się nieprzyjacielem. Sąsiad, znajomy, koleś, z którym podróżowało się kilka tygodni, jako ochroniarze karawany, wielki zmutowany i mackowaty twór rozplaszczony i czekający na swe ofiary w małym przydrożnym bajorku, zmutowany wilk lub stara i zapomniana maszyna budowlana, w której ktoś zainstalował oprogramowanie bojowe. Dlatego **Starzec** powinien wiedzieć dokładnie, kto i w jaki sposób może przyspieszyć bicie serca Partyzantom.

WSTĘP

Ten krótki dział, bo zawierający jedynie dwie istoty, to preludium do osobnego podręcznika zawierającego wszystko to, co Partyzant będzie mógł spotkać na swej drodze. Ma on nakierować Starca, w jaki sposób ma kreować przeciwników, póki oficjalny bestiariusz nie zostanie wydany. A wszystko po to, aby podnosić jakość systemu.

Zanim jednak przejdziemy do "pierwszej bestii" objaśnię współczynnik, który jest bardzo istotny. Jest nim **PANIKA**, która określa stopień, w którym wróg zacznie uciekać, zostanie sparaliżowany strachem lub wykona inną całkowicie niekontrolowaną czynność.

KIEDY RZUCAMY NA PANIKE?

Na początku tury panikującego, gdy zostaną spełnione następujące warunki:

->Próg Bólu przeciwnika zejdzie poniżej 30pkt.

->Przeciwnik zostanie sam na polu walki

->W ciągu jednej rundy zostanie wybita większość jego oddziału **(3/4)**

W JAKI SPOSÓB TO ROBIMY?

Starzec wykonuje rzut kością k100. **Wynik musi być większy od statystyki Paniki, aby wróg pozostał na polu walki**, w przeciwnym razie przeciwnik wpada w panikę!

CO SIĘ MOŻE WTEDY WYDARZYĆ?

Kolejny rzut k100 da nam na to odpowiedź:

0-20 Nieprzyjaciół popełnia fatalny błąd i traci przez to następną rundę.

21-40 Nieprzyjaciół zaczyna uciekać.

41-60 Nieprzyjaciół wpada w panikę i atakuje najbliższą postać.

61-80 Nieprzyjaciół mdleje odurzony strachem.

81-00 Nieprzyjaciół rozumie, że zaraz zginie i popełnia samobójstwo...



ŻOŁNIERZ KOHORTY

(KRAB)

STATYSTYKI GŁÓWNE

SI: 30 **ZR:** 10

PE: 10 **WT:** 20

CH: 0 **IN:** 0

INICJATYWA: 32

PRÓG BÓLU: 130+(150)

T.E.: 150

REFLEKS: 10

PANIKA: 0



Są duzi, są źli i nie mają własnego rozumu. Są nieczuli na ból, nie wpadają w panikę, nie da się ich wziąć do niewoli. Nie mają problemów z komunikacją, nie mają problemów z amunicją i nie mają problemów z przerywaniem człowieka w pół. Nie mają wątpliwości, nie widzą negatywnych konsekwencji swoich czynów i co najbardziej przerażające, to nie są już ludzie.

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE: Broń Lekka 15, Broń Wsparcia 20, Broń Ciężka 25, Walka wręcz 15, Rzucanie 15, Spostrzegawczość 20.

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Sterowany -Żołnierz jest sterowany i nadzorowany przez statek matkę, co całkowicie uniemożliwia wykonanie na nim zasadzki, lub użycia na nim pocisków sterowanych w jakikolwiek sposób.

OBSZAR WYSTĘPOWANIA: Miejsca szczególnie ważne dla Kohorty i jej planów. Nigdy nie zdarzyło się tak, aby jakiś patrol czy jednostka pojawiła się gdzieś, z powodu przezorności lub "bo tak".

TROPIENIE: Po pierwsze pada w najbliższym otoczeniu łączność radiowa, a po drugie, jeżeli są kraby to musi być jakiś rodzaj ich transportu, statek powietrzny lub ciężki transporter bojowy.

WROGOŚĆ: Zabijają wszystko, co stanowi zagrożenie dla aktualnego statusu misji.

DODATKOWE INFORMACJE (Test na **UFOPEDIA**. Poziom określony przy danej informacji, wykonywany po znalezieniu tropu kraba lub szczątkowej informacji o jego obecności. Partyzant wykonuje rzut, a Starzec szacuje, jaki test został zdany i adekwatnie do wyniku podaje mu takie informacje.)

- Poziom **Łatwy**. Partyzant może przypomnieć sobie o wielkości żołnierza, ponad dwa metry i o tym, że stanowi gigantyczne niebezpieczeństwo.

- Poziom **Normalny**. Może, przypomnieć sobie o tym, że to nadal ludzie tylko, że zamknięci w dziwnym i niezbadanym pancerzu

- Poziom **Problem**. Może, przypomnieć sobie o tym, że chodzą słuchy, iż nie mogą schodzić pod ziemię oraz są sterowani przez statek matkę, który może być dosłownie wszędzie.

EKWIPUNEK

PANCERZ: Ciężki pancerz Kohorty +150 pkt. do P.B.

BROŃ: Ciężki Karabin Kohorty (**C.K.K**) **CISZA***

Nazwa Broni	Obrażenia	Kaliber	Mag.	T. Ognia	Wymagania	W. [BT]	W. [kg]
C.K.K. Cisza*	15% T.E. 55% P.B.	?	150 n.	S	25% B.C. 30% Siła	550	35

*Do tej pory nikt nie sprecyzował, na co jest ta broń, ale wiadomo za to, że nie słysząc jak strzela.



BANDYTA

STATYSTYKI GŁÓWNE

SI: 11 **ZR:** 13

PE: 10 **WT:** 13

CH: 10 **IN:** 10

INICJATYWA: 28

PRÓG BÓLU: 110

T.E.: (dowolna)

REFLEKS: 40

PANIKA: 20



Są wszędzie, przedział wiekowy tych parchów nie zna granic. Nie znają świętości i zawsze atakują w grupach. Są pazerni i często mordują swoich współtowarzyszy aby zgarnąć jeszcze większe łupy. Nie są głupi, ale wyjątkowo oporni do nauki czegokolwiek. Żyją z dnia na dzień, najczęściej nie mieszkają w jednym miejscu dłużej niż kilka dni.

UMIĘTNOŚCI BOJOWE: Broń Lekka 15, Broń Wsparcia 15, Walka wręcz 15, Rzucanie 10, Broń biała 10, Skradanie się 10, Spostrzegawczość 15

UMIĘTNOŚĆ SPECJALNA: Zasadzka - Partyzanci mają o dwa poziomy trudniejszy test na spostrzegawczość w trakcie wypatrywania ukrytych bandytów.

BROŃ: (decyzji Starca, patrz. MAGAZYN)

PANCERZ: (decyzji Starca, patrz. MAGAZYN)

OBSZAR WYSTĘPOWANIA: Ruiny miast i miasteczek, lasy, drogi i bezdroża, pola i wąskie rzeki. Wszędzie tam gdzie jest cień i szansa na dobry łup.

TROPIENIE: Jako, że barany chodzą w grupach, nie jest trudno znaleźć ich ślady gdy nie spodziewają się wroga. Gorzej, gdy sami schowali się, aby zrobić zasadzkę na niespodziewającego się niczego, leszcza.

WROGOŚĆ: Jeżeli kogoś nie znają to od razu strzelają, jeżeli ten wejdzie na ich terytorium. Dyplomacja na nich nie działa. Tylko siła może spowodować, że ktokolwiek z nich spokornieje.

DODATKOWE INFORMACJE (Test na **wiedza ogólna**. Poziom określony przy danej informacji, wykonywany po znalezieniu tropu bandytów lub szczątkowej informacji. Partyzant wykonuje rzut, a Starzec szacuje, jaki test został zdany i adekwatnie do wyniku podaje mu takie, a nie inne informacje.)

- Poziom **Łatwy**. Partyzant może przypomnieć sobie o liczebności bandy i ich nazwie.

- Poziom **Normalny**. Może przypomnieć sobie jakieś rzeczy na temat przywódcy tej grupy oraz jego zastępcy.

- poziom **Problem**. Może przypomnieć sobie o jakości uzbrojenia tych ludzi i kilku miejscach ich byłych kryjówek.

DODATKOWE SCENARIUSZE

„SAMOTNOŚĆ”

2043.03.20

STARY KONTYNET

Gracze rozpoczynają swoją przygodę po zdarzeniach, które odbyły się w czasie Czarnej Środy. Wzmoczona agresja Syndykatów, które co raz bardziej i brutalniej rozpoczęły rozwiązywać swoje problemy. Totalna inwigilacja społeczeństwa i jego pełna kontrola. Brak sprawiedliwości, prywatne firmy pełniące funkcje stróżów prawa w podniebnych miastach, bezduszość urzędników i totalna indoktrynacja dzieci w kierunku konsumpcjonizmu. To wszystko tworzy system, w którym większą wartość ma posiadanie informacji niż posiadanie broni. Tutaj nie ma miejsca dla fanów wielkich rozpierduch, tylko sprytnych rozwiązań. W tym świecie, gdzie każdy ruch bohatera jest kontrolowany, gracz musi wykazać się pomysłowością i wielkimi umiejętnościami planowania. Używanie broni jest ostatecznością. Ten czas jest miejscem dla szpiegów i intrygantów. Dla mistrzów kamuflażu i naukowców. Dla ścigających i ściganych.

NOWY KONTYNET

Tutaj, na tych poszarzałych od pyłu i piachu pustkowiach nie ma radości. Gracze trafiają do miejsca gdzie czasem na prawdę trudno oddychać. Wszystko, jeżeli nie jest pokryte piachem lub pyłem wulkanicznym, to jest rozdzielone wielkimi kanionami rozdartej przez trzęsienia, ziemi. Kiedyś pewien błdy śpiewak w jakimś lokalu, zaśpiewał pieśń o apokalipsie. Gdy ludzie słyszeli jego głos i słowa, przez chwilę na ich twarzach pojawił się ten grymas przerażenia. Czy aby na pewno to nie jest piekło? Czy nowy kontynent to nadal ziemia?

Ten wielki kawałek lądu stał się areną dla najsilniejszych. Tutaj nie ma przyrody, ani dobrodziejstw wynalazków. Tutaj wszystko może zabić, albo okaleczyć. Zmieniona przyroda, promieniowanie, pył i chmury wulkaniczne, które już tak długo wiszą na niebie, że mało kto pamięta jak wygląda w całej swej okazałości słońce lub księżyc. To nie jest miejsce dla zwierząt, ani tym bardziej ludzi, a mimo to niektórzy z własnej woli pchają się w sam środek.



„GROZA”

2052.07.04

STARY KONTYNENT

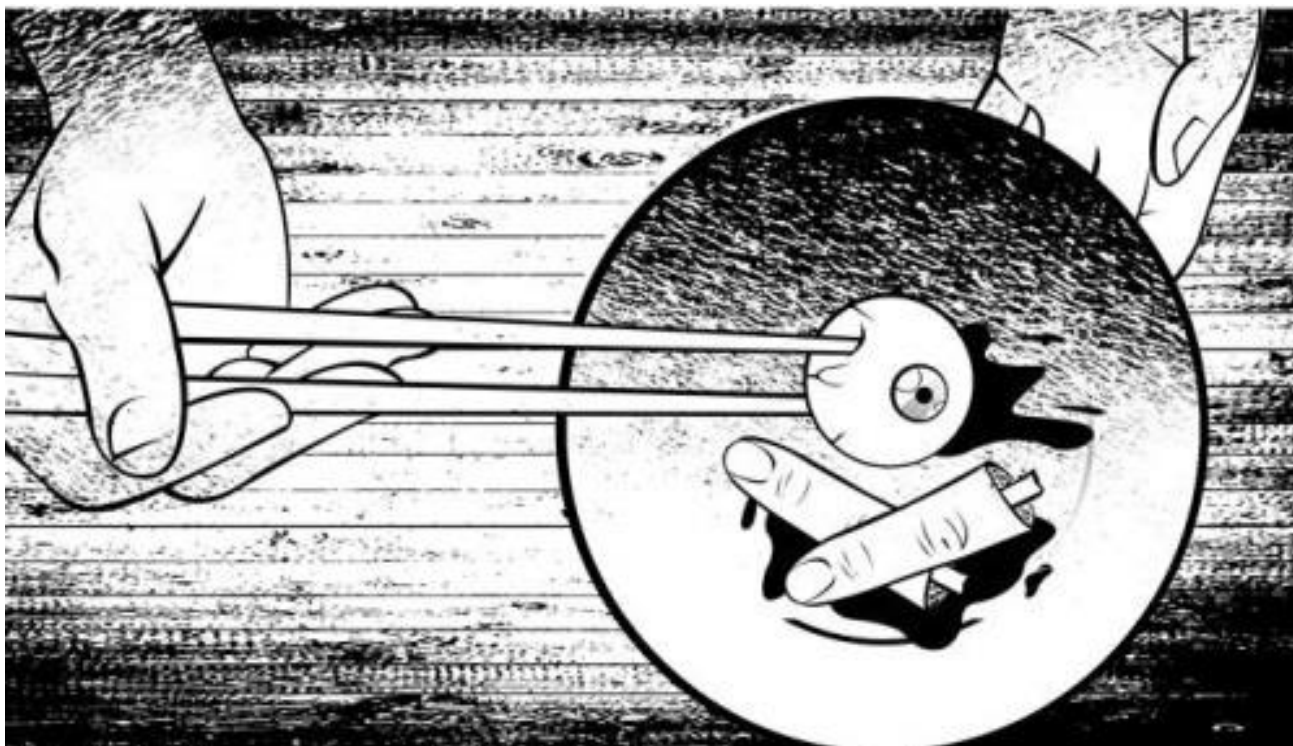
Te oblicze przedstawia grozę III wojny światowej, nazwanej potocznie "wojną firm". W tych ciężkich czasach ludzie zostali użyci, jako narzędzia i tak samo byli traktowani. Na wszystkich frontach brakuje jedzenia i podstawowych potrzeb sanitarnych. Jedynie czego nie brakuje, to broni, amunicji i wszelkiego rodzaju zabójczych maszyn.

Tę wojnę można łatwo porównać do I wojny światowej, gdzie dowódcy po pewnym czasie przestali dbać o swoich podwładnych i sytuacje na froncie stawały się makabryczne. Kanibalizm lub sceny wyciągnięte z najcięższych horrorów to już standard w czasie, gdy nie ludzie byli ważni, lecz metry zdobytej ziemi. Trzeba tutaj przyznać, że choć nie brakowało amunicji i technologii, bo co jakiś czas na froncie pojawiały się nawet toporne, ale bardzo użyteczne maszyny ofensywne, podobne do goryli kroczące monstra ze stali, to mimo tego wszystkiego, żołnierze nie mieli wody, jedzenia, ani nawet wsparcia od dowódcy lub jakiegokolwiek możliwości wysłania listu, czy innego rodzaju komunikacji z rodziną. Tego rodzaju przerażających sytuacji było i jest pełno, a końca wojny długo nie będzie widać.

NOWY KONTYNENTY

Szaleńcy! Tak zostali nazwani Ci, którzy wydali pierwsze rozkazy grupą infiltracyjnym, które miały kawałek po kawałku przejmować tereny nowego kontynentu po raz wtóry od czasów Kolumba. Te oddziały miały za zadanie zakładać bazy, ciągle brnąć do przodu, przyłączając do siebie, nawet siłą tubylców. Jeżeli się nie dało, to po prostu ich likwidowali. I mimo, że warunki atmosferyczne nie zmieniły się za bardzo od czasu wielkiej erupcji i gdzie nie gdzie promieniowanie nadal stanowiło wysokie zagrożenie. Wszystkie organizacje i syndykaty biorące udział w wojnie uznały, iż nastał dobry czas, aby określi nowego pana, Nowego Kontynentu. Gdyż do tej pory tereny te uznawane były za tereny neutralne, ale wojna daje wiele możliwości i tak samo wiele okazji.

Dlatego też prócz wojny na starym kontynencie, co jakiś czas słyszy się, iż jedna strona trafiła na drugą i że potyczka była śmiertelnie ciężka.





DODATKOWE ZASADY



ODLEGŁOŚĆ RUCHU PARTYZANTA PODCZAS WALKI

-> Odległość ruchu partyzanta podczas walki to połowa jego wzrostu + zręczność przedstawiona w centymetrach (sekundę/rundę.)

np. $1.75\text{ m.} / 2$ (zaokrąglamy w górę) + $15\text{ ZR/cm} = 0.85\text{cm} + 15\text{cm} = 1\text{m./sekundę}$

OKREŚLANIE WAGI PRZEDMIOTÓW

-> Można tutaj zastosować zasadę "na oko starca" czyli starzec podejmuje decyzję, gdy nie wiadomo do końca ile może ważyć dany przedmiot, oczywiście w granicach rozsądku.

STRZELANIE Z DWÓCH BRONI LEKKICH (PISTOLETY) W CZASIE JEDNEJ RUNDY.

-> Kary do testu: **-20 (wiodąca ręka) -40 (druga ręka)** (strzał pojedynczy)

-> Kary do testu: **-40 (wiodąca ręka) -60 (druga ręka)** (potrójna seria)

WALKA DWOMA BRONIAMI BIAŁYMI, JEDNORĘCZNYMI.

-> Kary do testu: **-30 (wiodąca ręka) -40 (druga ręka)** w czasie jednej rundy.

STRZAŁ Z PRZYŁOŻENIA/EGZEKUCJA

-> Automatyczne zdanie testu na trafienie oraz obrażenia +75 pkt. (NIWELUJE DZIAŁANIE T.E. CHYBA ŻE ZASADY T.E. MÓWIĄ INACZEJ)

WALKA: DWÓCH/TRZECH NA JEDNEGO

-> W czasie walki stosunek ilości przeciwników do modyfikacji testów wynosi:

1 na 2, +15 pkt. do testów dla dwójki (2), a -15 do testów dla jedynki (1).

1 na 3, +30 pkt. do testów dla trójki (3), a -30 do testów dla jedynki (1).

NIEDOWŁAD JEDNEJ Z KOŃCZYN.

-> Modyfikator wynosi -25 pkt. do jakichkolwiek testów wymagających oburęczności. Jeżeli niedowładna jest ręka dominująca wtedy -25 pkt. do wszystkich testów.

OGŁUSZENIE

-> Zadeklarowanie ogłuszenia, udany test na trafienie B.B lub W.W z ujemnym modyfikatorem -50 pkt.

POWSZECHNOŚĆ

-> Mamy 3 typy powszechności przedmiotów: **wysoka**, **średnia** i **niska**. Jeżeli chcemy mechanicznie sprawdzić czy u danego handlarza czy sprzedawcy jest konkretny przedmiot to Starzec wykonuje rzut k100 na poziomie, który posiada poszukiwana rzecz. I tak, jeżeli wynik jest mniejszy niż poniższa liczba przypisana do danego poziomu powszechności to, dany przedmiot znajduje się na sklepowej półce czy pod pazuchą sprzedawcy.

WYSOKI: 75% **ŚREDNI:** 50% **NISKI:** 25%

KLĄTWA MAN-ERÓW

-> Wyładowania mogące uszkodzić wszelkiego rodzaju sprzęty elektroniczne powstają dopiero, gdy MAN-ER **UŻYWA jednej ze swoich technik!** Dopiero wtedy niejako uwalnia energię elektromagnetyczną, nagromadzoną w swoim ciele i może spowodować wybuch pobliskich urządzeń! Natomiast fakt, że Man-er nie może używać sprzętów elektronicznych oznacza tyle, że te sprzęty w określonym wcześniej promieniu po prostu nie działają prawidłowo, o ile w ogóle. Jeżeli Man-er odda urządzenie komuś innemu i odjedzie na bezpieczną odległość, zacznie najzwyczajniej w świecie działać. Poniżej objaśniam mechanikę działania, *kiedy i jak może eksplodować urządzenie w trakcie używania technik przez man-era:*

1. Man-er bez specjalizacji powoduje natychmiastową eksplozję pobliskiego sprzętu. Zależnie od wielkości i źródła zasilania jest ona tak duża jak oszacuje ją Starzec.
2. Man-er z specjalizacją ma 50% szans (wykonuje dodatkowy rzut k100 od razu po użyciu techniki, jeżeli wynik jest większy niż 50% to go zdaje i urządzenie nie wybucha) na to, że dane urządzenie w jego otoczeniu eksploduje.
3. Man-er z profesją ma 5% szans (wykonuje dodatkowy rzut k100 od razu po użyciu techniki, jeżeli wynik jest większy niż 5% to go zdaje i urządzenie nie wybucha) na to, że dane urządzenie w jego otoczeniu eksploduje.

BRÓG BÓLU (NATURALNA REGENERACJA)

1. Gdy P.B. partyzanta wynosi ponad 50 pkt. to jego organizm regeneruje się (leczy rany) w tempie 1 pkt. na 1 godzinę od momentu zatamowania krwawienia.
2. Gdy P.B. partyzanta wynosi mniej niż 50 pkt. a więcej niż 25 to jego organizm regeneruje się w tempie 1 pkt. na 2 godziny od momentu zatamowania krwawienia.
3. Gdy P.B. partyzanta wynosi od 2 do 25 pkt. to jego organizm regeneruje się w tempie 1 pkt. na 3 godziny od momentu zatamowania krwawienia.
4. Brak naturalnej regeneracji występuje tylko w przypadku posiadania jedynie 1 pkt. Gdyż w tym momencie, jeżeli starzec nie zdecyduje inaczej, partyzant znajduje się w stanie agonizacji.

ŻOŁNIERSKIE SZCZĘŚCIE

WYDANIE

-> Każdy punkt tej zdolności umożliwia graczowi dokonanie następujących czynności:

1. Przerzut dowolnego wyniku kością.
2. Uniknięcie niechybnej śmierci poprzez niesamowite szczęście.
3. Zwiększenie prawdopodobieństwa, że u danego handlarza pojawi się poszukiwany towar o 50%.
4. Cudowne odzyskanie wszystkich punktów P.B. lub nagle naładowanie T.E. do pełna.
5. W ekstremalnych przypadkach (za zgodą starca) partyzant może wpaść na genialny pomysł jak rozwiązać dany problem, który wydawał się nie do rozwiązania.

ZDOBYCIE

-> W następujące sposoby partyzant gracza może odzyskać punk ŻS:

1. Dokonanie czynności iście heroicznej, po której starzec stwierdzi, że punkt się za to należy.
2. W czasie jednej sesji partyzant gracza trzykrotnie trafi krytycznie w przeciwników, tym samym od razu ich zabijając.
3. Grając w odpowiednim miejscu w rosyjską ruletkę, naładowanym rewolwerem sześciopalcowym. *Więcej informacji na ten temat w kolejnych wersjach podręcznika.*
4. Każdy partyzant otrzymuje po jednym punkcie automatycznie, gdy zdobywa dowolną specjalizację oraz profesję.

Adres e-mail:

horyzonttrpg@gmail.com

Lub na prywatną pocztę Facebook'a:

Krzysztof "Vitalius" Pawłowski

Lub na stronie projektu:

www.facebook.com/HoryzontRPG

Oficjalna strona internetowa systemu
fabularnego Horyzont:

<https://horyzonttrpg.wordpress.com/>



AUTOR UNIWERSUM HORYZONTU

Krzysztof **VITALIUS** Pawłowski

Pochodzi z Polski. Rocznik 88'. Mieszka na stałe w Kosakowie. W grach fabularnych siedzi od dobrych kilkunastu lat. Prowadzi i organizuje także LARPy (Live Play Action Role Play) oraz jest współorganizatorem konwentów SPOT i TYGODNIÓWKA ZT. Z zamiłowania biegacz długodystansowy, smakosz wszelkich trunków wysokoprocentowych oraz pochłaniacz książek wszelkiej maści.

Marzyciel, poeta, militarysta i pisarz amator. Z zawodu żołnierz.



GŁÓWNY GRAFIK

Adrian "Kamael" Sażański

Artysta/Grafik/Mała od rysowania. Entuzjasta książek Fantasy i filmów gatunku Horror. Władca legionu szczurów...

...a tak naprawdę, dwa szympansy w przebraniu człowieka.

<https://kamaelblog.wordpress.com/>