

H O R Y Z O N T

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



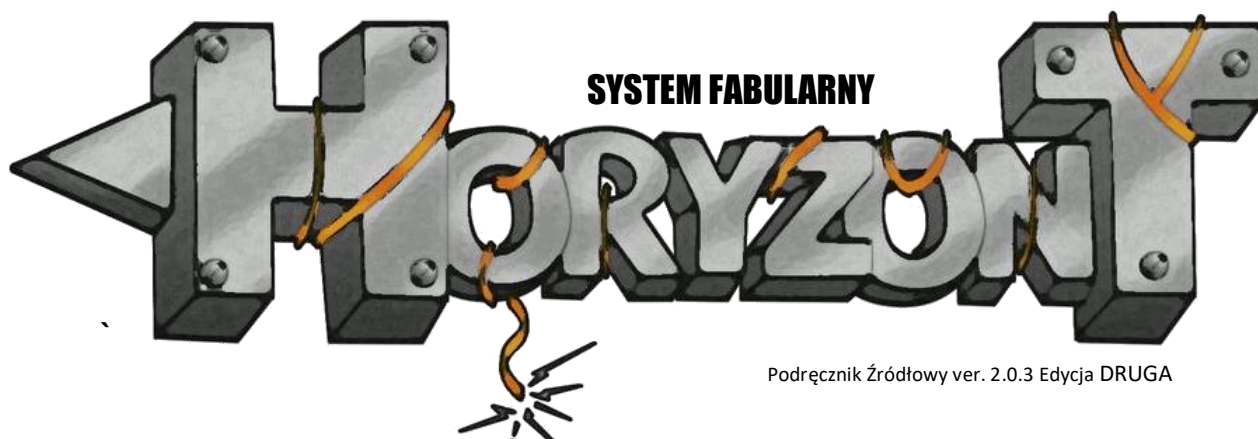


INDIE RPG

mojej wspaniałej rodzinie, przyjaciołom

oraz Bogu.

Z wami życie jest łatwiejsze.



Podręcznik Źródłowy ver. 2.0.3 Edycja DRUGA

AUTOR GRY

Dane kontaktowe: horyzont RPG@gmail.com

Krzysztof „Vitalius” Pawłowski

OPOWIADANIE, REDAKCJA PODRĘCZNIKA

Krzysztof "Vitalius" Pawłowski

PROJEKT OKŁADKI

Iga "Żuk" Żukowicka

ILUSTRACJE, SZKICE KONCEPCYJNE

Adrian "Kamael" Sażalski – **GŁÓWNY ILUSTRATOR**

Iga "Żuk" Żukowicka

Krzysztof „Vitalius” Pawłowski

Paweł „Pleban” Szypowicz

ADMINISTRATOR STRONY INTERNETOWEJ

Adres strony: horyzont RPG.com

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 "Avest" Świat, Adrian "Kamael" Sażalski, Tomasz Kwarciański, Jan Kwarciański, Adrian Killijan, Tadeusz Dybowski, Krzysztof Brzeziński, Adam Małż, Kamil Mroczkowski.

NIEOCENIONA POMOC

Paweł „Pleban” Szypowicz

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

Data publikacji podręcznika: **09.03.2024**

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

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

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

*Wielkie dzieło skończyłem, głód do wyjścia mnie pcha..** – tak brzmiały słowa bardzo starego polskiego przeboju, którego słuchał mój ojciec gdy zaczęła się inwazja. Utwór był mocny, naprawdę mocny! Jednak w naszych czasach zatracił swoją historię. Nikt już nie wie, nawet ja, o co tak naprawdę chodziło autorowi.

Teraz gdy pisze te słowa, dla mnie ten fragment piosenki jest dwa, a nawet trzy razy mocniejszy. Bo prawda jest bolesna i ostateczna. Zostałem uwięziony w zapomnianym przez ludzi podziemnym obiekcie, który chciałem splądrować. Zapomniałem o ostrożności i nie byłem dostatecznie skupiony, dlatego teraz zapłacę za swoją pomyłkę najwyższą cenę.

Znalezienie moich zwłok przez Ciebie nieznajomy będzie oznaczać, że otworzyłeś drzwi, które z niewiadomych mi przyczyn, zamknęły się samoczynnie. Mój poziom naładowania tarczy jest tak niski, że nie jestem w stanie nawet uruchomić ich wewnętrznego panelu sterowania, nawet na kilka sekund. Zabraknie mi wody i jedzenia, zanim T.E. naładuje się poprzez moje ciało. Jednak tarcza klasy IV to gówno, nie ma co ukrywać, taka prawda.

W plecaku znajdziesz trochę fantów, będzie może z dwieście bajtów. A co do tego czy dowiedziałem się co to za obiekt. Na stoliku, nad moimi zwłokami, znajdziesz ulotkę promocyjną nowo powstałego punktu rekrutacyjnego do oddziałów FZL. To gdzie teraz się znajdujesz to bunkier bezpieczeństwa dla personelu. Na ulotce były adresy pozostałych placówek, więc wszystkie sprawdziłem, ten był ostatni i dla mnie będzie faktycznie ostatnim.

Na sam koniec życia raczej nie zamierzam się użalać. Przeżyłem dość sporo przygód. Zwiedziłem dużo miejsc. Wyszedłem z wielu pułapek życia i zobaczyłem wiele fascynujących rzeczy, które mimo wszystko ma w sobie ten świat. Nie mam pretensji do losu czy któregośkolwiek boga, o to co mnie teraz spotkało. Najwyraźniej tak miało być. Jednak mam prośbę do Ciebie nieznajomy. Jeżeli masz trochę dobra w sercu, zakop moje szczątki gdzieś na zewnątrz. Nie chcę być kolejną bezimienną stertą kości, jakich wiele na tym świecie. A gdy już to uczynisz, to wbij w tym miejscu deskę i napisz na niej słowa:

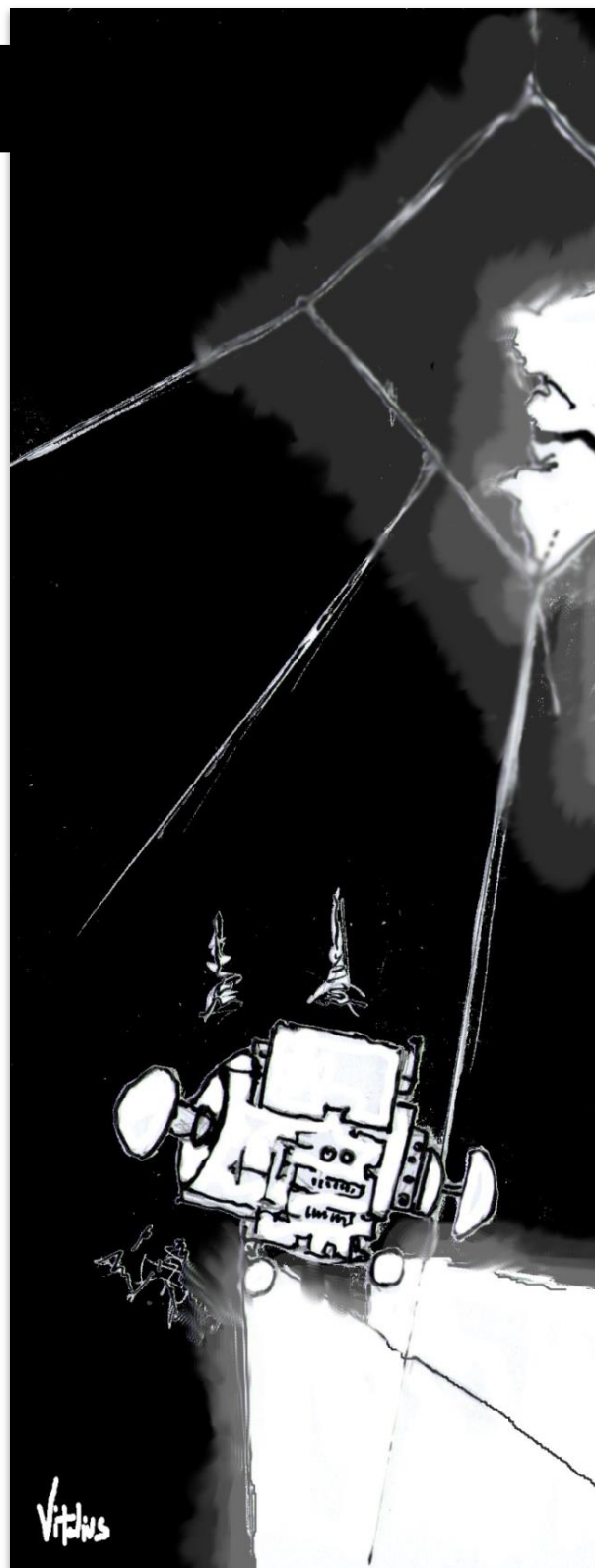
Prężę się i napinam, a mur stoi, jak stał...*



*W powyższym tekście użyto fragmentu utworu muzycznego: „Mój jest ten kawałek podłogi”, wykonawcy: Mr. Zoob. Data wydania: 1997. Polska.

SPIS TREŚCI

LIST	4
SPIS TREŚCI	5-6
WSTĘP	7
Rzeczpospolita Narodów-Stenogram	8
<u>NARODZINY PARTYZANTA</u> (Tworzenie postaci)	
Profesje / Ściąga z tworzenia partyzanta	10-29
Informacje podstawowe	30-31
Wady i zalety: Narodziny	32-33
Pochodzenie	34-46
Atrybuty	47
Umiejętności	48-54
Fucha	55-58
Stan psychiki/ Mutacje	59-64
Przedostatnie szlify	65
MANIPULOWANIE ENERGIĄ	66-72
AWANSOWANIE	73
REPUTACJA	74-75
<u>MECHANIKA</u>	<u>77-85</u>
<u>MAGAZYNY</u>	<u>87-88</u>
Pancerze	88-90
Broń biała	91- 93
Broń palna	94-103
Broń miotana i materiały wybuchowe	104-105
Wyposażenie (narzędzia, roboty, implanty itd.)	106-114
Odzież	115
Żywność i napoje	116
Złom i materiały	117



SPIS TREŚCI

HORYZONT PARTYZANTÓW (Informacje dla Partyzantów)

OKIEM OCALAŁEGO (opis krajów)	119-124
WIDOKI TERAŹNIEJSZOŚCI (opis świata)	125-127
TECHNOLOGIA	128-129
OPIS KOLONIZACYJNY	130-131
OBCY	132-134
POLE WALKI	135-136
LEGENDY	137

HORYZONT STARCÓW (Informacje dla Starca)

KALENDARIUM	139-147
OBCA RZECZYWISTOŚĆ (opis Suari, Kohorty...)	148-151
TARCZE ENERGETYCZNE (opis T.E.)	151-157
WAŻNE LOKACJE	158-160

SYNDYKATY I ORGANIZACJE **160-161**

Wspólnota	162-163
Demokraci Lincolna	164-165
Rdzawa Ręka	166-167
Syndykat Aryjski	168
Korporacja Katana	169-170
Pomniejsze organizacje	171-175

WSPOMNIENIA STARCA **176-177**

DODATKOWE ZASADY **178-180**

..... Autorzy	181
---------------	-----



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.

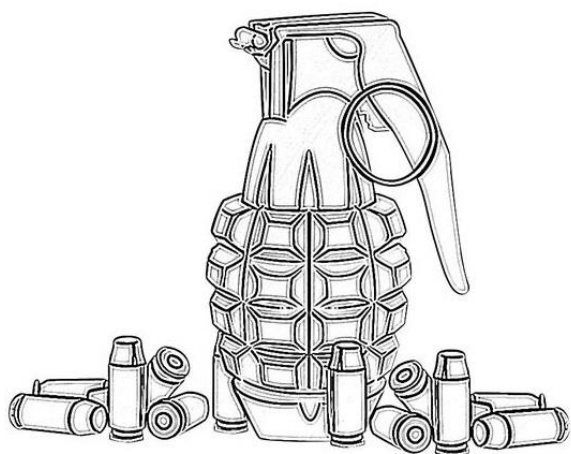
HORYZONT

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 myśli by nie przeszło, aby kolaborować z najeźdźcą.

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 najeźdźcami, 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... **horyzontprg@gmail.com**



RZECZPOSPOLITA NARODÓW

STENOGRAM

Centralne biuro dyplomatyczne RN Warszawa, 07 sierpnia 2125

Rozmawiają Mirosław Lipski [ML] oraz przyszli urzędnicy ambasad RN.

Zacisze podziemnej sali konferencyjnej RN. Godziny 20.45

ML: Problematyką waszej pracy będzie prowadzenie rozmów z przedstawicielami Kohorty, co jest oczywiste. Ich pozycja w momencie jakichkolwiek rozmów będzie z góry ustalona, bo mają siłę i możliwości, aby zniszczyć wszystko to, nad czym od tak dawna pracujemy.

Głos 1: To, w jaki sposób mamy osiągać nasze cele? Przecież w takiej sytuacji jesteśmy skazani na porażkę.

Głos 2: Ma racje! To bez sensu.

ML: Nie do końca. Przedstawiciele kohorty to nadal ludzie, a co za tym idzie, posiadają ludzkie wady oraz przyzwyczajenia. Myślą nadal jak my, więc ich analiza tematów nadal jest, mówiąc kolokwialnie, normalna. Dlatego są podatni na pewne polityczne zagrania, które na ich rodzimej planecie nie mają racji bytu.

Głos 2: Czyli?

ML: Małe niewinne kłamstewka, niedoprecyzowania, niepełne przyzwolenia oraz niedomówienia. Mówiąc jaśniej i klarowniej. Nasze umiejętności dyplomacji i polityki znacznie odbiegają od ich standardów.

Głos 1: Dlaczego?

ML: Bo do tej pory, gdy żyli jeszcze w cieniu i szykowali inwazję, posługiwali się politykami z ziemi. Jednak teraz, gdy ich armia zrobiła, co chciała i są „wszędzie”, opuścili gardę. Są pewni siebie i nie czują potrzeby bycia ostrożnymi. Do tego dochodzi kwestia prowadzenia dwóch innych wojen, w które podobno są zamieszani. Oczywiście to nie jest informacja sprawdzona, jednak już od dłuższego czasu dochodzą do nas takie dane.

Głos 1: Czyli, mówiąc najprościej, mamy kłamać?

ML: Nie kłamać! Macie nauczyć się być sprytnymi i zawsze wyprzedzać temat rozmowy o jedną lub kilka danych więcej, niż oni mogą mieć. Musicie pamiętać, że nadal ziemia jest okupowana i nadal walczy z najeźdźcą. Mimo rozmów na szczytach władzy dół ciągle walczy. Dlatego naszym zadaniem jest stworzenie możliwości do zadawania jeszcze większych strat wrogowi przez ich ustępstwa, kosztem mało ważnych umów lub gestów dobrej woli. To WY musicie być górą w dyplomacji, mimo że na starcie jesteście na straconej pozycji...





NARODZINY PARTYZANTA



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 w pierwszej kolejności 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 tę 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. 73.

-> 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 unikalną umiejętność, której nie będzie mieć nikt inny. Po zdobyciu profesji Partyzant może wykupić ją za konkretną ilość **PW**. Patrz str. 73.

-> Partyzant w momencie wykupu danej profesji otrzymuje dodatkowe (darmowe) punkty rozwinięć do konkretnych umiejętności podstawowych.

-> 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 znajduje się ściągę z tworzenia partyzanta. Trzymaj się jej kurczowo bo kreacja Twojego bohatera w uniwersum Horyzontu to nie taka łatwa i szybka sprawa! Zwłaszcza jeżeli robisz to pierwszy raz.



ŚCIĄGA Z TWORZENIA PARTYZANTA

1. Wybór docelowej profesji str.10

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

2. Informacje podstawowe str.30

Partyzant podaje swoje imię/nazwisko/ ksywę. Wybiera wiek, wzrost, wagę, kolor oczu, kolor włosów, losuje ilość punktów żołnierskiego szczęścia oraz podejmuje decyzje w sprawie Tarczy Energetycznej.

3. Zalety i wady: Narodziny str.32

Partyzant dobiera dowolną ilość zalet, pod warunkiem wyboru tej samej ilości wad.

4. Pochodzenie str.34

Partyzant może wybrać jedną lub dwie zalety, pod warunkiem wyboru tej samej ilości wad. Otrzymuje też darmowy punkt do atutu i po 5 pkt. do trzech umiejętności.

5. Atrybuty str.47

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

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

6. Umiejętności str.48

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

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

7. Fucha str.55

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

8. Stan Psychiki i Mutacje str.59

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

9. Przedostatni szlif str.65

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

10. Manipulowanie Energią str.66

Rozdział dla Manipulujących Energią.

11. Magazyn str.87

Możliwość zakupu przedmiotów dla Partyzanta.

WOJNA RATUNEK OCHRONA



Sami sobie katami
niszcząc dary ziemi
od trzewi planety począwszy
skończywszy na brudnym niebie...

Księga oporu, fragment 1.

CZUJKA



Czasem zimno, czasem mokro, a do tego ciągle ta trzeszcząca i szumiąca radiostacja. Oczy bołą 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. Dwudziestoczworgodzinne podgrzanie .na wypadek przyjazdu nieprzyjaciela.

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 16 PE, 15 ZR

KOSZT - PUNKTY WPRAWY: 400

PUNKTY REPUTACJI: +50, -50

UMIEJĘTNOŚCI:

Kamuflaż 30 pkt.

Spostrzegawczość 30 pkt.

Skradanie się 30 pkt.

Przetrwanie 30 pkt.

Broń wsparcia 25 pkt.

DARMOWE ROZWINIĘCIA

Broń wsparcia +10

Spostrzegawczość +10

Skradanie się +10

Kamuflaż lub Przetrwanie +5

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA

JEDEN STRZAŁ - Na początku każdego nowego starcia, twój pierwszy strzał ma premię +70 pkt do trafienia.

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.



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: 16 ZR, 15 SI

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 350

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI: +50, -50

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Broń lekka 30 pkt.

Broń wsparcia 30 pkt.

Dowodzenie 30 pkt.

Ładunki wybuchowe 25 pkt.

Rzucanie 25 pkt.

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA

Elita rządu - Zostałeś wyszkolony przez weterana w zakresie taktyki wojskowej. W trakcie każdej rundy walki, możesz zmniejszyć o 15 pkt. test wybranego sojusznika. Do tego zostałeś przeszkolony w technikach strzelniczych. Każde obrażenia zadane bronią lekką, wsparcia oraz ciężką są zwiększone o 5 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 zniszczonego 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.

DARMOWE ROZWINIĘCIA

Broń wsparcia +10

Spostrzegawczość +10

Ładunki wybuchowe +10

Rzucanie +5

GORYL



UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA

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 lub o 25 pkt. Do tego Wykrycie schowanych, zakamuflowanych czy skradających się osób jest dla Ciebie łatwiejsze o jeden poziom.

JAK CIĘ WIDZĄ



Ta profesja wiąże się z tym, że jesteś niczym Cień osoby, którą ochraniasz, 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.

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: 16 SI, 15 WT

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 200

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI: +50, -50

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Broń lekka 30 pkt.

Pierwsza pomoc 30 pkt.

Zastraszanie 30 pkt.

Pr. Pojazdów ciężkich 25 pkt.

Walka wręcz 25 pkt.

DARMOWE ROZWINIĘCIA

Broń lekka +10

Zastraszanie +10

Pierwsza pomoc +10

Pr. Pojazdów ciężkich lub Walka wręcz +5

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 kulę to możesz być pewien, że nikt inny jak tylko My przyjdziemy do Ciebie z dobrym słowem i fizyczną pomocą.

Ranni często nazywają nas aniołami, jednak my to proszący medycy.

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 15 IN, 15 ZR

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 300

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI: +50, -50

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Broń lekka 30 pkt.

Pierwsza pomoc 30 pkt.

Medycyna 25 pkt.

Wiedza ogólna 25 pkt.

Kondycja 25 pkt.

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA

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. Do tego testy pierwszej pomocy w czasie walki są o 15 pkt. łatwiejsze.

JAK CIĘ WIDZA

Twoje umiejętności ratowania ludzi powodują, że przeciętny Jurij 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. Dlatego często ludzie z tą profesją załatwiają sobie specjalne naszywki lub symbole, a wszystko po to, aby byli od razu rozpoznawalni.

DARMOWE ROZWINIĘCIA

Broń lekka +10

Pierwsza pomoc +10

Medycyna +10

Wiedza ogólna lub Kondycja +5

BRÓŃ TECHNOLOGIA MEDYCYNĄ



Jednak nie na nasze życzenie
dzieci gwiazd nadleciały
przyspieszając śmierć ziemi
butem ludzkość przygniatając...

Księga oporu, fragment 2.

MAN-ER

MANIPULATOR ENERGI



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 elektro-magnetycznego 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: 16 PE, 15 IN

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 400

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI: +100, -100

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Wycucie energii 30 pkt.

Manipulowanie energią 30 pkt.

Elektronika 25 pkt.

Informatyka 25 pkt.

Broń miotana 20 pkt.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE



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

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.

DARMOWE ROZWINIĘCIA

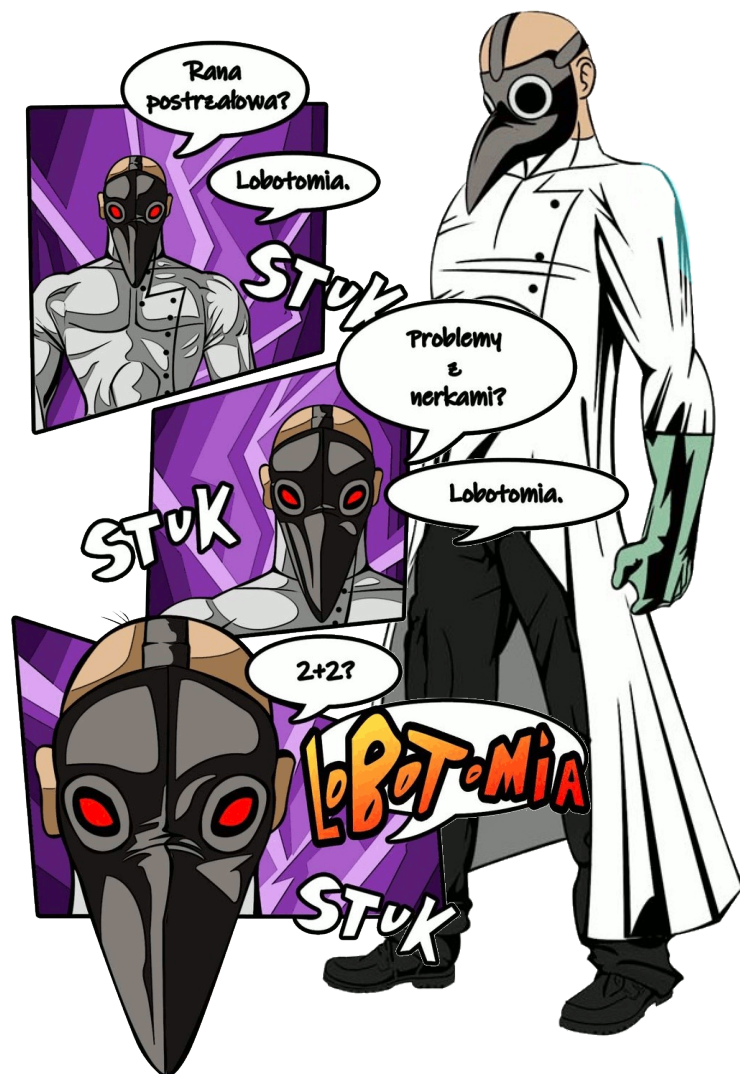
Wycucie energii +10

Manipulowanie energią +10

Broń miotana +10

Elektronika lub Informatyka +5

LEKARZ



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 lub zdrowia.

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. Dlatego musi być ktoś, kto tych wszystkich baranów będzie zsywał, 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: 16 IN, 15 ZR

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 400

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI: +100, -100

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Medycyna 30 pkt.

Pierwsza pomoc 30 pkt.

Wiedza ogólna 30 pkt.

Retoryka 25 pkt.

Spostrzegawczość 25 pkt.

DARMOWE ROZWINIĘCIA

Medycyna +10

Pierwsza pomoc +10

Wiedza ogólna +10

Spostrzegawczość lub Retoryka +5



RUSZNIKARZ



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 nabój zatrzymał się w podajniku.

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 16 PE, 15 ZR

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 300

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI: +50, -50

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Rusznikarstwo 30 pkt.

Ru. specjalistyczne 30pkt.

Mechanika 30 pkt.

Elektronika 25 pkt.

Broń wsparcia 25 pkt.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE



Kochanek broni - Kochasz swoją broń, szanujesz ją i rozumiesz. Dlatego ona nigdy Ciebie nie zawiedzie. Broń, którą aktualnie używasz nigdy się nie zatnie, ani nie zepsuje. Nic złego nigdy się z nią nie stanie. Nawet negatywne efekty broni „trochę lepszej niż prototyp” na Ciebie nie działają.

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 Cień. Co innego, gdy chodzi o jakieś organizacje militarne, oddziały obronne czy przedstawicieli syndykatów. Wtedy jesteś bardzo mile witany i propozycje pracy czy roboty wręcz na Ciebie spływają.

DARMOWE ROZWINIĘCIA

Rusznikarstwo +10

Ru. specjalistyczne +10

Mechanika +10

Broń wsparcia lub Elektronika +5



MECHATRONIK



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: 16 IN, 15 ZR

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 300

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI: +50, -50

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Mechanika 30 pkt.

Informatyka 30 pkt.

Elektronika 30 pkt.

Wiedza ogólna 25 pkt.

Pr. Pojazdów ciężkich 25.pkt.

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA

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 dowolnym złomem. Do tego raz na sesję możesz przerzucić dowolny rzut na test mechaniki lub elektroniki.

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.

DARMOWE ROZWINIĘCIA

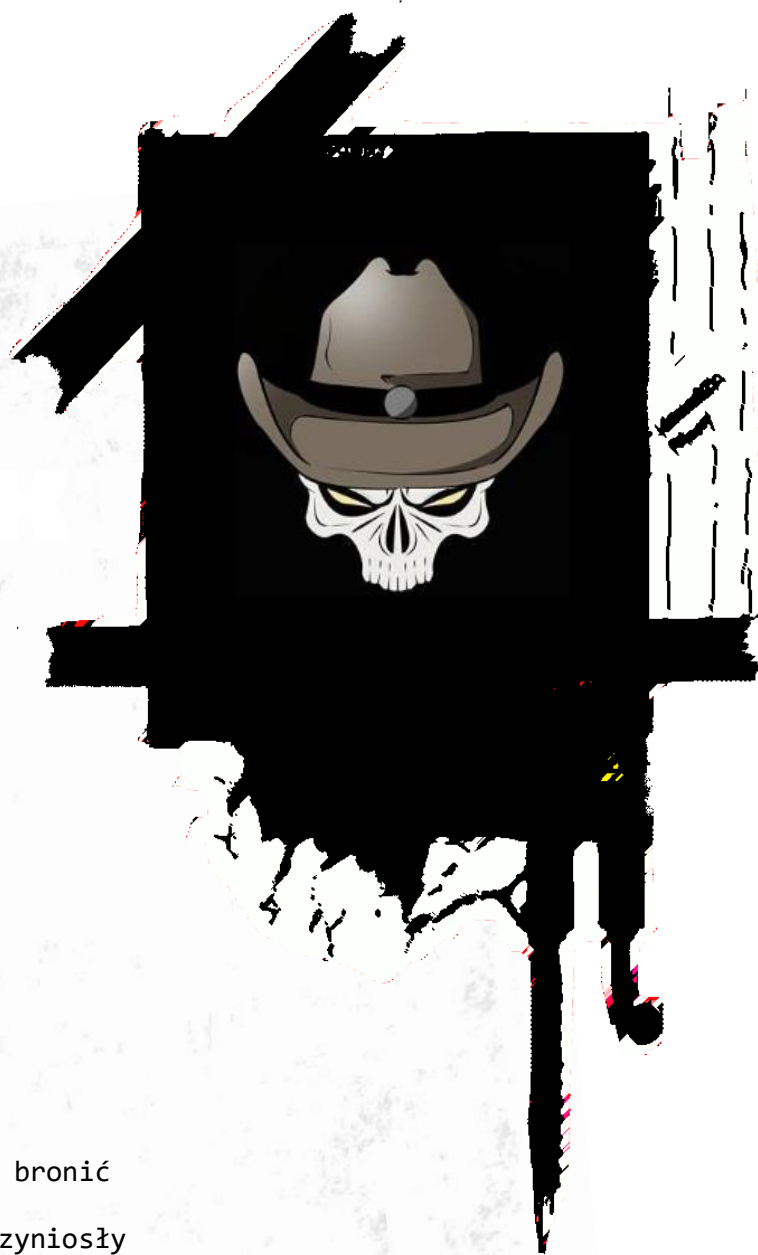
Mechanika +10

Elektronika +10

Informatyka +10

Pr. pojazdów ciężkich lub Wiedza ogólna +5

PODRÓŻ TROPIENIE ROZMOWY



Dzieci nauczone by bronić
zgubę na siebie przyniosły
zachłanność i pragnienie siły
ludzkie sumienia czernią skaziły...

Księga oporu, fragment 3.



GRASANT



UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA

Spostrzegawcze zło - 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. Do tego, bycie złym niejako uodparnia Cię, na bycie jeszcze bardziej skrzywionym psychicznie niż jesteś. Dlatego każdy test na chorobę możesz raz przerzucić i wybrać odpowiedni dla Ciebie wynik.

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 przecieź jakoś zacząć. Natomiast ci źli traktują Ciebie z dystansem, mogą z Tobą współpracować, ale i tak w pełni Tobie nie ufają. Więc sumując obie te kwestie wychodzi na to, że nikt Tobie nie zaufa i mało kto obdarzy Ciebie sympatią.

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. Jednak ogólnie to sramy na ludzkość. Bo w gruncie rzeczy nic nigdy dobrego nam nie dała...

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 12 PE, 12 ZR

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 200

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI: -50

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Zastraszanie 25 pkt.

Pr. Pojazdów lekkich 25 pkt.

Broń lekka 25 pkt.

Kondycja 25 pkt.

Otwieranie zamków 25 pkt.

DARMOWE ROZWINIĘCIA

Zastraszanie +10

Pr. Pojazdów lekkich +10

Broń lekka +10

Kondycja lub Otwieranie zamków +5



WYŚŁANNIK



UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA

Pracownik syndykatu - Sztuka dyplomacji nie jest Ci obca. Do swojej profesji zostałeś przeszkolony bardzo dokładnie. Dlatego wszystkie testy na retorykę lub zastraszanie są łatwiejsze o jeden poziom. 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 Cię zabić (Starzec określa jak bardzo).

JAK CIĘ WIDZĄ

Dla większości średniej klasy jesteś świecącym przykładem tego, że mimo, iż cała ziemia się rypla 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.

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 krzesła informacje, nie łamiąc mu przy tym większości kości?

To dobrze trafiłeś.

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

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 16 CH, 15 IN

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 250

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI: +100, -100

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Retoryka 30 pkt.

Zastraszanie 30 pkt.

Wiedza ogólna 30 pkt.

Handel 25 pkt.

Pilotowanie 25 pkt.

DARMOWE ROZWINIĘCIA

Retoryka +10

Zastraszanie +10

Handel +10

Wiedza ogólna lub Pilotowanie +5



ŚWIADOMY



UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA

Świadome Ciało - Trening świadomych dał Ci możliwość podjęcia walki z wrogiem, nie używając tarcz energetycznych. Do ataku (trafienia) wręcz, bronią białą lub bronią lekką dodajesz zsumowaną Zręczność i Siłę. Posiadasz również wzmocnioną odporność. Do sumy punktów P.B. dodajesz na stałe bieżącą wartość umiejętności KONDYCJA. Jeżeli chodzi o Twój umysł to wszelkie próby wpłynięcia na niego lub przejęcia nad nim kontroli za pomocą T.E. będą zawsze trudniejsze o jeden poziom.

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.

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 jedyni 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.

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 16 ZR, 16 SI

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 400

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI: +100

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Broń lekka 30 pkt.

Broń biała 30 pkt.

Kondycja 30 pkt.

Spostrzegawczość 25 pkt.

Wspinaczka 25 pkt.

Pływanie 25 pkt.

DARMOWE ROZWINIĘCIA

Broń lekka +10

Broń biała +10

Kondycja +10

Spostrzegawczość +5



ŁOWCA NAGRÓD



UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA



Wielki łowczy - 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. Gdy od dopadnięcia celu dzielą Cię metry i czujesz jego strach i słony pot, działasz dwa razy pewniej i szybciej. Każdy test związany z walką, w stosunku do celu, 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!

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: 16 CH, 15 IN

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 300

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI: +100

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Spostrzegawczość 30 pkt.

Broń lekka 30 pkt.

Broń wsparcia 25 pkt.

Retoryka 25 pkt.

Zastraszanie 25 pkt.

DARMOWE ROZWINIĘCIA

Spostrzegawczość +10

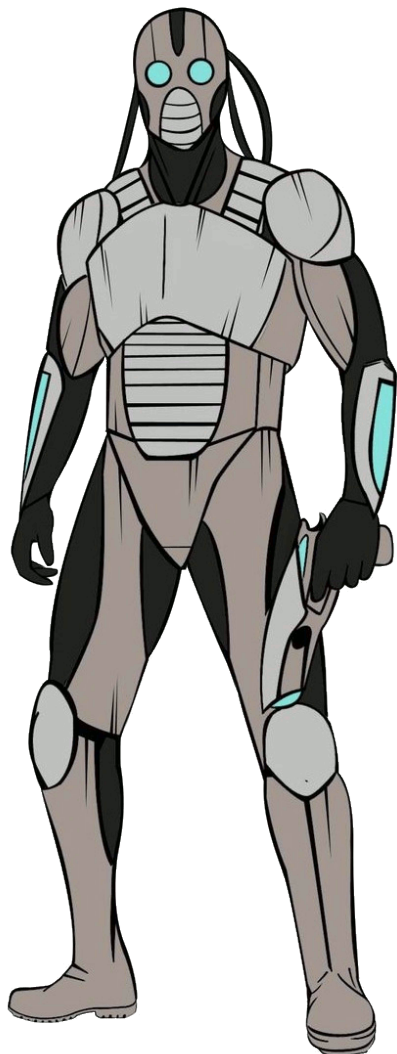
Broń lekka +10

Broń wsparcia +10

Retoryka lub Zastraszanie +5



ŁOWCA OBCYCH



UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA



Tropiciel obcych - Jesteś wyczulony na obcych. Węch, słuch, wzrok, a nawet dotyk jest w stanie powieścić Ci znacznie więcej gdzie jest obcy lub kto nim jest, niż każdemu innemu przeciętnemu człowiekowi. Każdy test na ufopedie jest o dwa poziomy łatwiejszy. 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 dodatkowe 15 pkt. do trafienia dowolną bronią lub w walce wręcz.

JAK CIĘ WIDZĄ



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 ich najemnikami. 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 macie na prawdę wielkich i silnych przeciwników.

Zaczęło się niewinnie. Grupa zdesperowanych ziemian rozpoczęła chaotyczne poszukiwania, które kończyły się łapankami, przesłuchiwaniami, a następnie sprzedawaniem do badań, plugawych służbów 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: 16 WT, 15 ZR

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 350

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI: +100, -50

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Ufopedia 30 pkt.

Spostrzegawczość 30 pkt.

Broń lekka 30 pkt.

Broń ciężka 25 pkt.

Przetrwanie 25 pkt.

DARMOWE ROZWINIĘCIA

Ufopedia +10

Broń lekka +10

Broń ciężka +10

Spostrzegawczość lub Przetrwanie +5

KATADORES



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. Wiele z nas znajduje śmierć, ale garstka na pewno znajdzie coś jeszcze...

WYMAGANIA

ATRYBUTY: 16 IN, 15 PE

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 250

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI: +50, -50

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Przetrwanie 30 pkt.

Broń biała 30 pkt.

Nawigacja 25 pkt.

Orientacja w terenie 25 pkt.

Kondycja 25 pkt.

DARMOWE ROZWINIĘCIA

Przetrwanie +10

Broń biała +10

Nawigacja +10

Orientacja w terenie lub Kondycja +5

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA

Człowiek od przetrwania - 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. Prócz tego jesteś specem w posługiwaniu się bronią białą. Dlaczego? Można rzec, że jest to wpisane w geny każdego Katadores. Skąd się to właściwie wzięło? Nie wiesz dokładnie. Wszystkie działania związane z każdego rodzaju bronią białą są o 20 pkt łatwiejsze.

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.

HANDLARZ



Zawód wędrownego handlarza powrócił do łask! Znow jesteśmy siłą, która ciągnie za sobą obolałą i zmęczoną straszny 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: 200

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI: +50

WYMAGANE UMIEJĘTNOŚCI

Handel 30 pkt.

Szulerstwo 30 pkt.

Wiedza ogólna 25 pkt.

Retoryka 25 pkt.

Pr. Pojazdów lekkich 25 pkt.

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA

Magister handlu - Jesteś dobry w upłynnianiu swojego złomu! Dlatego wartość każdego przedmiotu, który Ty sprzedajesz wzrasta o 25% procent. Do tego wszelkie testy związane z umiejętnością Handlarz i Retoryka są o jeden poziom łatwiejsze.

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.

DARMOWE ROZWINIĘCIA

Handel +10

Szulerstwo +10

Wiedza ogólna +10

Retoryka lub Pr. Pojazdów lekkich +5



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 dobrane 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 pkt, 3-4= 2 pkt, 5-6=3 pkt, 7-8=4 pkt, 9-10=5 pkt.** Więcej na ten temat znajdziesz na stronie 179.

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 **TARCZE ENERGETYCZNE** (str.154) 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	S.N.	Mod.obr.	P. przeciążenia	C.inst.	C.reg.
IV	100	B.L.: -30pkt.	-25pkt	2 g.	1/2godz. (ES) 4pkt./1D. (B/O)
III	125	B.L.: -60pkt. B.W.: - 30pkt.	-40pkt	4 g.	2/3godz. (ES) 3pkt./1D. (B/O)
II	150	B.L.: -90pkt. B.W.: - 60pkt. B.C.: -40pkt.	-50pkt	8 g.	3/4godz. (ES) 2pkt./1D. (B/O)
I	175	B.L.: -190pkt. B.W.: - 80pkt. B.C.: -60pkt. B.B.: - 95pkt.	-60pkt	16 g.	4/5godz. (ES) 1pkt./1D. (B/O)

Więcej parametrów/informacji o T.E. znajdziesz na stronach 151-157.

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 obiektów. Czasem nawet dostaniesz od nich jakieś zlecenia czy zadania, których wykonanie na pewno będzie niosło za sobą o wiele większe bajty, niż jakaś robótka na szaro, u biednych obywateli tego świata.

- Dobra, zacznijmy od początku. Powoli i spokojnie. Imię i nazwisko?
- Γρηγόρης Βρτζής
- Dobra rozumiem, 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 takiεφ οπχι Ρδζαωα σζματο!
- Doigrałeś się!



„Dyrektor nie był głupi! Wiedział że będzie następny. Dlatego zatrudnił do ochrony samych żołnierzy kohoty.”

KOMIKS HORYZONTU „BABA JAGA” str.3

Cały komiks dostępny na oficjalnej stronie projektu.



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 ZMYŚŁ - 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 na poz. zaawansowanym. (patrz str. 180) **Lingwistyczny Jan jest dla osób nieużywających T.E. czyli brak 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 – 2k10pkt. 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 białymi w rozdziale „DODATKOWE ZASADY”*



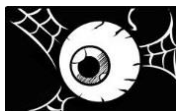


WADY



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....





IV 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.

To nie jest tylko nazwa grupy etnicznej, w której pojawiłeś się na tym świecie. Przez ten pryzmat będą postrzegać Cię ludzie, dla których DNA jest ważne. Przez ten pryzmat będą postrzegać Cię istoty starsze od ziemi. To przez pochodzenie będziesz oceniany w razie kontaktu z syndykatami lub Suari czy Kohortą.

Dlatego dobrze byłoby gdybyś przed wyborem zastanowił się dokładnie, gdzie się urodziłeś i co było najważniejsze dla Twoich rodziców?! Takie informacje dodadzą głębi Twojemu partyzantowi. W ten sposób ożywisz suche statystyki i liczby.

Pamiętam również o tym, że Twoja postać urodzi się w czasach, które w żadnym razie nie będą podobne do naszej rzeczywistości. To zapewne będą lata spokoju przed inwazją, jednak okres dorastania będzie już w trakcie wojny i terroru.

Więc zdecyduj mądrze! Wybierz swoją krew, aby wiedzieć, za co będziesz przelewał cudzą.



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



SNOPS

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



POLSKA KREW



Tyle ile lat, tyle historii. Tak wielu z nas ginęło tylko dla idei. W zamierzczłej 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 rozpaść ogień. Ogień, który już dawno powinien zajaśnieć dla Polski.

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 potrafili 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 podjąć 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.



BONUSY DO UMIEJĘTNOŚCI (na start)

Spostrzegawczość +5 pkt.

Urodziłeś się na terenach, gdzie zawsze coś się działo i zawsze trzeba było być gotowym na odparcie ataku. Mimo mocniej rozwiniętej technologii na świecie Ty często przed swoimi oczami miałeś las i pola.

Broń wsparcia +5 pkt.

Twoja rodzina i wasi znajomi byli małą, lecz zwartą grupą. Zresztą jak wszystkie mikro społeczeństwa na dawnych terenach Rzeczypospolitej. Dlatego wasza siła ognia musiała być solidna, ale i mobilna.

Ładunki wybuchowe +5 pkt.

Nigdy nie dążyliście do otwartej walki lub bezpośredniego ataku, bo było was po prostu za mało. Dlatego zawsze dokładnie planowaliście każdy ruch i wykorzystywaliście każdy rodzaj terenu. Jednak największą waszą siłą były sprytnie rozlokowane ładunki wybuchowe.

BONUS DO ATRYBUTU

Percepcja +1

ZNAJOMOŚĆ JĘZYKA* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Polski – poz. zaawansowany

Angielski – poz. podstawowy

ZNAJOMOŚĆ TERENU* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Dawna Rzeczpospolita Polska (**50%** szans na wiedzę o danej lokacji mieszczącej się w dawnych granicach tego kraju (granice z roku 2020 naszej rzeczywistości) (wlicza się w to modyfikator od szczęścia))

KONTAKT* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Jedna postać stworzona przez gracza, będąca dobrym znajomym partyzanta, przebywająca na dawnych terenach Rzeczypospolitej Polskiej.

KRYJÓWKA* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Dowolne miejsce/schronienie posiadane przez partyzanta na terenach dawnej Rzeczypospolitej Polskiej, które należało do jego rodziny.

STEREOTYPOWY POGLĄD POLAKA NA*:

* (patrz. Dodatkowe Zasady)

RELIGIE:

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

ZAMOŻNOŚĆ:

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

PRZEMOC:

"Pełen spokój przez dwie godziny, burza w ciągu kilku sekund." 4/10

POLITYKE:

"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

SWOJE POCHODZENIE:

"Moja ojczyzna daje siłę, inne przynoszą chaos." 8/10

PRZESZŁOŚĆ:

"Historia to sędzia dla każdego Polaka." 8/10

PROPOZYCJE PROFESJI

ŻOŁNIERZ

MEDYK

ŁOWCA OBCYCH

ŚWIADOMY





NIEMIECKA KREW



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."

Twoja odporności na promieniowanie i wszelkiego rodzaju choroby **wzrasta, aż o 50 pkt.**

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 orientacje w terenie **są obniżone o 25 pkt.**

"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.

WADY

BRUTAL

"Klaus może być twardy i praktycznie nietykalny przez choroby i inne cholerstwa, ale z ludźmi to on nie potrafił rozmawiać. Ostatni raz, gdy sam chciał 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.

NICIERPLIWY

"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.



BONUSY DO UMIEJĘTNOŚCI (na start)

Przetrawianie +5 pkt.

Urodziłeś się na terenach, które w wieku twojego dojrzewania były istnym poligonem. Z jednej strony mutanty, z drugiej Rdzawi, a do tego jeszcze ten zaszary krążownik kolonialny Kohorty. Musiałeś nauczyć się przetrwać.

Broń lekka +5 pkt.

W landach zawsze był problem z dostępem do amunicji od broni długiej, dlatego takie giwery były rarytasem. Każdy, kto musiał ją mieć, to ją miał, ale mało kto jej używał. Jednak broń krótka była powszechna, a dostęp do jej amunicji był znacznie bardziej ułatwiony. Dlaczego? Nigdy nikogo o to nie pytałeś.

Ufopedia +5 pkt.

Już teraz wiesz, dlaczego twoi rodacy z byłych terenów Niemiec tyle wiedzą o obcych. Wszystko przez ten, już wcześniej wspomniany, krążownik kolonizacyjny Kohorty. Ludzie musieli po prostu nauczyć się jak żyć obok tak powalonego i nieludzkiego sąsiada. Chyba że sprawa faktycznie ma swój początek od tego aryjskiego syndykatu?

BONUS DO ATRYBUTU

Percepcja +1

ZNAJOMOŚĆ JĘZYKA* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Niemiecki – poz. zaawansowany

Angielski – poz. podstawowy

ZNAJOMOŚĆ TERENU* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Dawne Niemcy (**50%** szans na wiedzę o danej lokacji mieszczącej się w dawnych granicach tego kraju (granice z roku 2020 naszej rzeczywistości) (wlicza się w to modyfikator od szczęścia))

KONTAKT* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Jedna postać stworzona przez gracza, będąca dobrym znajomym partyzanta, przebywająca na dawnych terenach Niemiec.

KRYJÓWKĄ* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Dowolne miejsce/schronienie posiadane przez partyzanta na terenach dawnych Niemiec, które należało do jego rodziny.

STEREOTYPOWY POGLĄD NIEMCA NA:

* (patrz. Dodatkowe Zasady)

RELIGI:

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

ZAMOŻNOŚCI:

"Bajty to nie wszystko, ale wszystko bez bajtów to nic." 10/10

PRZEMOCY:

"Nigdy nie wiesz" 3/10

POLITYKE:

"Mów, obiecuj i rozdawaj, a rozliczysz się później. Może." 8/10

OBCYCH:

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

DRUGIEGO CZŁOWIEKA:

"Swoją 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

PROPOZYCJE PROFESJI

CZUJKA

ŁOWCA OBCYCH

GRASANT

KATADORES





ROSYJSKA KREW



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. Zrobiła to automatycznie."

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).

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 bydlę traktowani. To wszystko to kłamstwo.

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

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.



BONUSY DO UMIEJĘTNOŚCI (na start)

Walka wręcz +5 pkt.

Prawda jest taka, że tam skąd pochodzisz, było i jest łatwiej o kastet niż o działający pistolet. No, może trochę przesadziłem, jednak broń palna tam u was w Rosji to rzadko używane narzędzie samoobrony. Gdybym miał zgadywać, to pewnie chodzi tylko o dostępność amunicji.

Kondycja +5 pkt.

Od dziecka trzeba mieć u was kondycję. Wszystko zaczyna się od ucieczki przed starym, potem człowieka ucieka przed nauczycielami. Potem przychodzi czas studiów lub dorosłości to człek spierdala przed rosyjską policją. Dla niektórych to będzie ucieczka przed niedźwiedziami, inni zaś przed zachodem. Kondycja musi być i tyle.

Zastraszanie +5 pkt.

Pewnie będzie teraz przemawiać przeze mnie niepotrzebna uszczypliwość, ale kiedyś byłem świadek jak typek musiał zastraszyć sprzedawcę w piekarni, aby ten sprzedał mu dwa chleby, a nie jeden. Wszystko rozchodziło się o to, że mer tego miasta ogłosił ograniczenie sprzedaży żywności. Także teraz już chyba rozumiesz czemu zastraszanie? Hę?

BONUS DO ATRYBUTU

Wytrzymałość +1

ZNAJOMOŚĆ JĘZYKA* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Rosyjski – poz. zaawansowany

Angielski – poz. podstawowy

ZNAJOMOŚĆ TERENU* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Dawna Rosja (**50%** szans na wiedzę o danej lokacji mieszczącej się w dawnych granicach tego kraju (granice z roku 2020 naszej rzeczywistości) (wlicza się w to modyfikator od szczęścia))

KONTAKT* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Jedna postać stworzona przez gracza, będąca dobrym znajomym partyzanta, przebywająca na dawnych terenach Rosji.

KRYJÓWKA* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Dowolne miejsce/schronienie posiadane przez partyzanta na terenach dawnej Rosji, które należało do jego rodziny.

STEREOTYPOWY POGLĄD ROSJANINA NA:

* (patrz. Dodatkowe Zasady)

RELIGI:

"Ktoś na górze jest, pytanie tylko kiedy spotkanie." 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

POLITYKE:

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

OBCYCH:

"Jak do mnie strzeli to wtedy będziemy się strzelać." 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

PROPOZYCJE PROFESJI

ŻOŁNIERZ

GORYL

GRASANT

ŁOWCA NAGRÓD





JAPOŃSKA KREW



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 jeden poziom**.

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.

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.

WADY

ŚWIEŻAK

*"Tym razem trafie, na pewno! Wymierzyłem całą parabolę lotu pocie... 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, te 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 słyszeć było szum maszyn i dźwięki komputerów. Dlatego nigdy nie przyzwyczyłeś się i za pewne nigdy się nie przyzwyczaisz do odgłosu wystrzałów. Dlatego gdy w koło ciebie słyszeć 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.



BONUSY DO UMIEJĘTNOŚCI (na start)

Elektronika +5 pkt.

Pierwsze twoje zabawki, jak u większość japońskich dzieci, były mocno elektroniczne. A to jakiś ekranik dotykowy sterujący dwoma małymi mechanicznymi ramionami, a to mała maszynka z świecącymi diodami i robiąca fascynujące PING. Było tego naprawdę dużo i wszystko zawsze dało się rozłożyć na części.

Mechanika +5 pkt.

Mechanika to kolejny nieodłączny element każdej japońskiej rodziny. Zwłaszcza w czasach gdy wszystko jest na wagę złota i bardziej opłaca się coś naprawić niż szukać nowego egzemplarza. Dlatego już od małego podglądałeś jak dorośli coś naprawiali czy ulepszali. Dlatego w późniejszych latach swego życia, byłeś bardzo dobrze przygotowany do technicznej roboty.

Informatyka +5 pkt.

Komputery, gry, oprogramowanie do prostych urządzeń. Od momentu gdy nauczyłeś się czytać i pisać na klawiaturze, zacząłeś też interesować się tą dziedziną nauki. Nie da się tego ukryć, że masz do tego nie lada smykałkę jak większość twoim rówieśników z klasy. To nawet stało się twoim hobby, bo gmeranie w plikach wykonawczych starego robota budowlanego jest super!

BONUS DO ATRYBUTU

Inteligencja +1

ZNAJOMOŚĆ JĘZYKA* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Japoński – poz. zaawansowany

Angielski – poz. podstawowy

ZNAJOMOŚĆ TERENU* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Dawna Japonia (**50%** szans na wiedzę o danej lokacji mieszczącej się w dawnych granicach tego kraju (granice z roku 2020 naszej rzeczywistości) (wlicza się w to modyfikator od szczęścia))

KONTAKT* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Jedna postać stworzona przez gracza, będąca dobrym znajomym partyzanta, przebywająca na dawnych terenach Japonii.

KRYJÓWKA* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Dowolne miejsce/schronienie posiadane przez partyzanta na terenach dawnej Japonii, które należało do jego rodziny.

STEREOTYPOWY POGLĄD JAPONCZYKA NA:

* (patrz. Dodatkowe Zasady)

RELIGI:

"A po co to komu?" 1/10

ZAMOŻNOŚCI:

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

PRZEMOCY:

"Ten pistolet jest cholernie głośny, nie uważasz?" 3/10

POLITYKE:

"Jeżeli to coś da, to jestem za." 5/10

OBCYCH:

"Interesujące, nawet bardzo." 7/10

DRUGIEGO CZŁOWIEKA:

"Był, jest i będzie, czym tu się zachwycać?" 2/10

SWOJEGO POCHODZENIA:

"Dla Japonii oddam życie." 10/10

PRZESZŁOŚCI:

"Tylko dzisiaj się liczy" 1/10

PROPOZYCJE PROFESJI

MAN-ER

MECHATRONIK

RUSZNIKARZ

LEKARZ





KREW ST. 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.

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 ma podniesiony poziom trudności o jeden stopień, 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.



BONUSY DO UMIEJĘTNOŚCI (na start)

Broń ciężka +5 pkt.

Od samego początku wszystko, co Ciebie otaczało było MAX SIZE. Duże porcje jedzenia, zabawki, duże samochody i dużo szaleństwa. Dlatego nie dziwił nikogo fakt, że właśnie twoja krew lubi DUŻE zabawki. Broń ciężka to to, co amerykańanie lubią najbardziej! I nieważne co to za pukawka! Ważne, żeby robiła gigantyczną rozpierduchę!

Pr. Pojazdów ciężkich +5 pkt.

Samochody osobowe to były dobre w czasach pokoju i gdy człowiek był młody. Lecz gdy dorosłość jak i wojna zapukała do drzwi, instynkt i potrzeba prucia szos czymś dużym i ciężkim, była wręcz nie do odparcia. Nie ma sensu też wspominać o maszynach kroczących, bo tylko na to czekasz, aby wejść do takiego jednego i przeorać wrogów ukrytych gdzieś za horyzontem.

Walka wręcz +5 pkt.

Współzawodnictwo w twoim otoczeniu zawsze było najważniejsze. Lecz jak sprawdzić się z innymi, tak aby było w miarę bezpiecznie jak i brutalnie? Walka wręcz to idealny trener fizyczny jak i psychiczny. Dlatego już od smarka ta forma kreowania charakteru i ciała była dla waszego społeczeństwa najważniejsza!

BONUS DO ATRYBUTU

Siła +1

ZNAJOMOŚĆ JĘZYKA* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Angielski – poz. zawansowany

ZNAJOMOŚĆ TERENU* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Dawne Stany Zjednoczone (**50%** szans na wiedzę o danej lokacji mieszczącej się w dawnych granicach tego kraju (granice z roku 2020 naszej rzeczywistości) (wlicza się w to modyfikator od szczęścia))

KONTAKT* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Jedna postać stworzona przez gracza, będąca dobrym znajomym partyzanta, przebywająca na dawnych terenach Stanów Zjednoczonych.

KRYJÓWKA* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Dowolne miejsce/schronienie posiadane przez partyzanta na terenach dawnych Stanów, które należało do jego rodziny.

STEREOTYPOWY POGLĄD AMERYKANINA NA:

* (patrz. Dodatkowe Zasady)

RELIGI:

"Bóg jest i patrzy, kto wie jak dalej to wygląda?" 5/10

ZAMOŻNOŚCI:

"Kasa jest ważna, ale nie najważniejsza." 5/10

PRZEMOCY:

"Obić ryja w słusznej sprawie zawsze warto!" 7/10

POLITYKE:

"Znajomość polityki to obowiązek obywatela " 8/10

OBCYCH:

"Czy są czy ich nie ma, bez różnicy." 3/10

DRUGIEGO CZŁOWIEKA:

"Każdy człowiek jest coś wart." 5/10

SWOJEGO POCHODZENIA:

"Mój kraj to moja twierdza " 10/10

PRZESZŁOŚCI:

"Przeszłość to ważna sprawa. Naprawdę!" 5/10

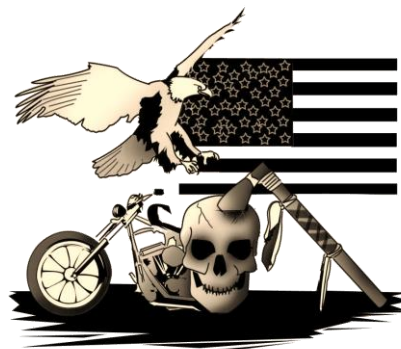
PROPOZYCJE PROFESJI

ŻOŁNIERZ

GORYL

ŚWIADOMY

ŁOWCA OBCYCH





BRYTYJSKA KREW



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 tą swoją herbatę był po prostu nieobecny i przeszczęśliwy."

Powstały przesąd, że Anglicy zawsze znajdą czas na kubek herbaty, urósł 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.

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 raju!

WADY

OSPĄŁE 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, chociaż raz musiałeś ją wypić. Dlatego 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?



BONUSY DO UMIEJĘTNOŚCI (na start)

Dowodzenie +5 pkt.

Jedni mówią, że posiadanie przez większość wyspiarzy cech przywódczych to zbieg okoliczności. Inni z kolei uważają, że to cecha królów i tego, że monarchia zawsze była ważnym elementem tego narodu. Jakakolwiek by nie było, faktem jest, że od zawsze potrafiłeś dowodzić.

Handel +5 pkt.

Twoja wyspa nigdy nie była samowystarczalna i musiała wkładać bardzo dużo czasu i energii na handel z wszystkimi dookoła. Dlatego też większość twoim rodaków, tak jak i ty, potrafi dobrze handlować, tym co posiada. Jest to bardzo mocno poszukiwana umiejętność, w tych ciężkich i smutnych czasach.

Retoryka +5 pkt.

Od małego wszyscy u was muszą umieć gadać. Tyle różnych nacji, odłamów kulturowych i religijnych. Tak wielka różnorodność sprawiła, że umiejętność poprawnej komunikacji stała się wręcz wymogiem normalnej egzystencji. Oczywiście to nie jest tak, że wszyscy mówią jak wysoko urodzeni, wiesz „ą”, „ę” i te sprawy. Jednak czuć po wypowiedzi, że znasz się na dobre rozmowie.

BONUS DO ATRYBUTU

Charyzma +1

ZNAJOMOŚĆ JĘZYKA* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Angielski – poz. zawansowany

ZNAJOMOŚĆ TERENU* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Dawna W. Brytania (50% szans na wiedzę o danej lokacji mieszczącej się w dawnych granicach tego kraju (granice z roku 2020 naszej rzeczywistości) (wlicza się w to modyfikator od szczęścia))

KONTAKT* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Jedna postać stworzona przez gracza, będąca dobrym znajomym partyzanta, przebywająca na dawnych terenach W. Brytanii.

KRYJÓWKA* (patrz. Dodatkowe Zasady)

Dowolne miejsce/schronienie posiadane przez partyzanta na terenach dawnej W. Brytanii, które należało do jego rodziny.

STEREOTYPOWY POGLĄD BRYTYJCZYKA NA:

* (patrz. Dodatkowe Zasady)

RELIGI:

"Tak bardzo wierzę, ale nie wiem, w którego!" 10/10

ZAMOŻNOŚCI:

"Kultura przede wszystkim, kasa później." 5/10

PRZEMOCY:

"Obijanie gęb to prostactwo, ale czasem trzeba... ." 5/10

POLITYKE:

"Warto rozmawiać, naprawdę warto!" 9/10

OBCYCH:

"Są czy nie, co za różnica! Wojna to wojna." 2/10

DRUGIEGO CZŁOWIEKA:

"Człowiek to istota stadna!" 9/10

SWOJEGO POCHODZENIA:

"Jesteśmy Brytyjczykami!" 6/10

PRZESZŁOŚCI:

"Ja nic z tych rzeczy nie pamiętam." 5/10

PROPOZYCJE PROFESJI

WYSŁANNIK

ŁOWCA NAGRÓD

HANDLARZ

TECHNO-BARD (dodatek zewn. Horyzont RPG horyzontpg.wordpress.pl)





V ATRYBUTY

Partyzant z mechanicznego punktu widzenia jest określony sześcioma atrybutami, które odzwierciedlają jego wygląd, zdolności fizyczne oraz 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 zwarcu.

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, wspinaczka oraz jaką odległość partyzant może przebyć podczas walki (patrz. Dodatkowe zasady str.178).

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, wycucie 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, autoprezentacje. Ten atrybut odpowiada też za takie umiejętności jak dowodzenie, handel, retoryka, szulerstwo i inne.

INTELEGENCJA [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]	Rzucanie	[SI]
Handel	[CH]	Rusznikarstwo	[IN]
Informatyka	[IN]	Ru. Specjalistyczne	[IN]
Kamuflaż	[ZR]	Spostrzegawczość	[PE]
Kondycja	[WT]	Skradanie się	[ZR]
Ładunki wybuchowe	[PE]	Szulerstwo	[CH]
Manipulowanie Energią	[IN]	Ufopedia	[IN]
Medycyna	[IN]	Wiedza ogólna	[IN]
Mechanika	[IN]	Wycucie Energii	[PE]
Nawigacja	[IN]	Wspinaczka	[WT]
Orientacja w terenie	[PE]	Walka wręcz	[SI]
Otwieranie zamków	[ZR]	Zastraszanie	[CH]
Przetrwanie	[PE]		

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

!Maksymalny współczynnik na atrybucie (przy starcie postacią) to 18. Dodatkowy punkt na atrybut z pochodzenia, też zalicza się do ograniczenia. Chyba, że Starzec zarządzi inaczej! Przeciętny NPC ma atrybuty na poziomach 9-10!



VI 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. (Jest to zasada dodatkowa lecz nie obowiązkowa, utrudniająca rozgrywkę)

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 wprawy można wydać jeszcze w punkcie 8 (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**, wliczając to dodatkowe punkty z pochodzenia.

OGRANICZENIA W ROZWOJU UMIEJĘTNOŚCI

-> Partyzantów bez profesji: do **50pkt** (Wszystkie umiejętności)(Włączając w to poziom 50.)

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

DODATKOWE PROFITY

Każda umiejętność będzie dawała **dodatkowy profit** po jej rozwinięciu na poziom 50 oraz 90. Taki profit partyzant otrzymuje automatycznie bez żadnych dodatkowych wymagań.

przykład.

BROŃ MIOTANA [ZR]

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

Umożliwia obsługiwanie się: łuki, kusze, proce.

Profity:

(50pkt.) Specjalista - Każda broń miotana zadaje dodatkowe 5 punktów P.B.

(90pkt.) Mistrz - Każda broń miotana zadaje dodatkowe 10 punktów P.B.



TABELKA SZYBKIEGO DOSTĘPU (UMIEJĘTNOŚCI)

LP	NAZWA	WYMAGANIA	STRONA
1	BROŃ MIOTANA [ZR]	PE 10, ZR 10, Spostrzegawczość 3	50
2	BROŃ LEKKA [ZR]	ZR 8, PE 8, Spostrzegawczość 1	50
3	BROŃ WSPARCIA [ZR]	ZR 10, PE 10, Spostrzegawczość 5	50
4	BROŃ CIĘŻKA [ZR]	ZR 10, SI 12, Kondycja 5	50
5	BROŃ BIAŁA [SI]	SI 10, ZR 10, Kondycja 5	50
6	DOWODZENIE [CH]	CH 12, IN 10, Retoryka albo Zastraszanie 5	50
7	ELEKTRONIKA [IN]	IN 12, Wiedza ogólna 10	50
8	HANDEL [CH]	CH 10, IN 8, Wiedza ogólna 10, Retoryka 5 lub Zastraszanie 15	50
9	INFORMATYKA [IN]	IN 12, Elektronika 10	51
10	KAMUFLAŻ [ZR]	PE 10, IN 8, Przetrwanie 5	51
11	KONDYCJA [WT]	WT 10, SI 7	51
12	ŁADUNKI WYBUCHOWE [PE]	PE 12, ZR 10, Wiedza ogólna 10	51
13	MANIPULOWANIE ENERGIA [IN]	IN 14, PE 10, Wycucie energii 10	51
14	MEDYCYNĄ [IN]	IN 14, ZR 10, Wiedza ogólna 15, Pierwsza pomoc 10	51
15	MECHANIKA [IN]	IN 12, Wiedza ogólna 10	51
16	NAWIGACJA [IN]	IN 10, PE 7, Orientacja w terenie 5	52
17	ORIENTACJA W TERENIE [PE]	PE 10, IN 8, Spostrzegawczość 5, Wiedza ogólna 5	52
18	OTWIERANIE ZAMKÓW [ZR]	ZR 12, PE 10m Wiedza ogólna 5	52
19	PRZETRWANIE [PE]	PE 10, IN 8, Wiedza ogólna 10, Spostrzegawczość 5	52
20	PŁYWANIE [WT]	WT 10, SI 8, Kondycja 5	52
21	PIERWSZA POMOC [IN]	IN 10, ZR 8, Wiedza ogólna 5	52
22	PR. POJAZDÓW CIĘŻKICH [PE]	ZR 12, PE 10, Pr. Pojazdów lekkich 10	52
23	PR. POJAZDÓW LEKKICH [PE]	ZR 10, PE 8, Spostrzegawczość 5	52
24	PILOTOWANIE [PE]	ZR 12, PE 12, Nawigacja 10	53
25	RETORYKA [CH]	CH 12, IN 10, Wiedza ogólna 10	53
26	RZUCANIE [SI]	SI 10, Kondycja 5	53
27	RUSZNIKARSTWO [IN]	IN 12, ZR 10, Ładunki wybuchowe 5	53
28	RU. SPECJALISTYCZNE [IN]	IN 14, ZR 12, Rusznikarstwo 15, Elektronika 10, Mechanika 10	53
29	SPOSTRZEGAWCZOŚĆ [PE]	PE 10, IN 8	53
30	SKRADANIE SIĘ [ZR]	ZR 10, PE 8	53
31	SZULERSTWO [CH]	CH 14, ZR 10, Wiedza ogólna 10, Retoryka 5	53
32	UFOPEDIA [IN]	IN 12, PE 10, Wiedza ogólna 10	54
33	WIEDZA OGÓLNA [IN]	IN 8	54
34	WYCUCIE ENERGII [PE]	PE 14, IN 10, Spostrzegawczość 10	54
35	WSPINACZKA [WT]	WT 10, SI 10, Kondycja 10	54
36	WALKA WRĘCZ [SI]	SI 10, WT 10, Kondycja 5	54
37	ZASTRASZANIE [CH] lub [SI]*	CH 6 lub SI 14, Wiedza ogólna 10	54

*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.

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...



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 denerwuj mnie! Jeżeli my tego gówna nie rozbroimy to przyjadą specjaliści i zabiorą nam całą chwałę! A przecież chcesz chyba 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.

(50pkt.) Specjalista - Każda broń miotana zadaje dodatkowe 5 punktów P.B.

(90pkt.) Mistrz - Każda broń miotana zadaje kolejne dodatkowe 10 punktów P.B.

5**BROŃ BIAŁA** [SI]

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

Umiejętność walki każdego rodzaju bronią białą.

(50pkt.) Specjalista - Każda broń biała zadaje dodatkowe 5 punktów P.B.

(90pkt.) Mistrz - Każda broń biała zadaje kolejne dodatkowe 5 punktów P.B.

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.

(50pkt.) Specjalista - Każda broń lekka otrzymuje dodatkowe -5 punktów do trafienia.

(90pkt.) Mistrz - Każda broń lekka zadaje dodatkowe 10 punktów P.B.

6**DOWODZENIE** [CH]

"Był taki jeden dowódca. Facet nie musiał krzyczeć, nie musiał nawet nic mówić. Jego ludzie tak jakby czytali w jego myślach."

Skuteczne i efektywne zarządzanie zasobami ludzkimi w czasie wojny i pokoju. Modyfikuje współczynnik paniki.

(50pkt.) Specjalista - Wszystkie testy sprawności fizycznej członków drużyny są łatwiejsze o 10pkt.

(90pkt.) Mistrz - Wszystkie testy umiejętności członków drużyny są łatwiejsze o 10pkt.

3**BROŃ WSPARCIA** [ZR]

"Mieliśmy 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.

(50pkt.) Specjalista - Każda broń wsparcia otrzymuje dodatkowe -5 punktów do trafienia.

(90pkt.) Mistrz - Każda broń wsparcia zadaje dodatkowe 5 punktów P.B.

7**ELEKTRONIKA** [IN]

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

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

(50pkt.) Specjalista - **Kiepski** stopień jakości urządzeń elektronicznych posiada przedział od 0 do 15, a **bez uwag** od 0 do 7.

(90pkt.) Mistrz - Modyfikacje umiejętności urządzeń elektronicznych zwiększone są o 10 pkt.

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.

(50pkt.) Specjalista - Każda broń ciężka otrzymuje dodatkowe -5 punktów do trafienia.

(90pkt.) Mistrz - Każda broń ciężka otrzymuje dodatkowe -5 punktów do trafienia.

8**HANDEL** [CH]

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

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

(50pkt.) Specjalista - Wartość kupowanego przedmiotu automatycznie maleje o 5%.

(90pkt.) Mistrz - Wartość sprzedawanego przedmiotu automatycznie wzrasta o 10%.



9

INFORMATYKA [IN]

"Wystarczyło akumulator z Merca i kilka minut, aby laptopem otworzyć drzwi z elektronicznym zamkiem."

Umiejętność hakowania i obsługi wszystkich rodzajów komputer oraz oprogramowania. Jest to też poziom wiedzy teoretycznej na temat wszystkich pojęć związanych z informatyką.

(50pkt.) Specjalista – Wyszukiwanie informacji w sieci lub na urządzeniach jest łatwiejsze o jeden poziom.

(90pkt.) Mistrz – Modyfikatory umiejętności urządzeń informatycznych zwiększone są o 10 pkt.

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.

(50pkt.) Specjalista – W trakcie nocy (brak słońca i sztucznego światła) zakamuflowany przedmiot/pojazd jest całkowicie niewidoczny (jeżeli nie jest w ruchu).

(90pkt.) Mistrz – W trakcie nocy (brak słońca i sztucznego światła) zakamuflowany partyzant jest całkowicie niewidoczny (jeżeli się nie porusza i leży).

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.

(50pkt.) Specjalista – Efekty negatywne gazów i promieniowania, dotyczące wszystkich testów są zmniejszone o 10 pkt.

(90pkt.) Mistrz – Choroby T.E. zmniejszające wszystkie cechy o 5 są obniżone do 3 punktów.

12

ŁADUNKI WYBUCHOWE [PE]

"To był szok! Ten ładunek wybuchowy był niesamowity! Tak skomplikowany! Jednak ja miałem swój śrubokręt!"

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

(50pkt.) Specjalista – Każdy ładunek wybuchowy zadaje dodatkowe 5 punktów P.B. oraz 5 T.E.

(90pkt.) Mistrz – Zasady specjalne/krytyczne/negatywne materiałów wybuchowych nie dotyczą tego partyzanta.

13

MANIPULOWANIE ENERGIA [IN]

"... i wiercie lub nie, był w stanie wyrwać tą skrzynię z kupy gruzu. Była cała pogięta i poobijana, ale zawartość nadal cieszyła nasze oczy i kieszenie."

Ta umiejętność pozwala MAN-ERowi manipulować swoją energią T.E. Zmieniać jej natężenie, częstotliwość i kierunek, aby w konsekwencji przenosić np. inne przedmioty, rzucać nimi, przepalać urządzenia itd.

(50pkt.) Specjalista – Na stałe zostaje zmniejszone zużycie T.E. każdej używanej techniki manipulacyjnej o 5 pkt, a ich zasięg zostaje zwiększony o dodatkowe 5 metrów.

(90pkt.) Mistrz – Partyzant ignoruje ewentualny wynik rzut 91-99 oraz 00 w tabeli krytycznej M.E.

14

MEDYCYNĄ [IN]

"Chłopak nie miał prawa przeżyć takich obrażeń, ale po operacji wykonanej przez Pana Skalpela, żył nadal!"

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

(50pkt.) Specjalista – Starzec na prośbę partyzanta musi dokładnie opisać każde lekarstwo, maść lub roślinę bez testów na medycynę.

(90pkt.) Mistrz – Partyzant może wykonać wszczepienie/usunięcie implantów oraz modyfikację DNA. Poziom trudności danego zabiegu ustala Starzec. Nadal pozostaje wymóg posiadania odpowiednio wyposażonego i sterylne pomieszczenia.

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, pojazdów oraz naprawa pancerzy nieposiadających elektronicznych elementów. Jest to też poziom wiedzy teoretycznej na temat wszystkich pojęć związanych z mechaniką.

(50pkt.) Specjalista – **Kiepski** stopień jakości urządzeń mechanicznych posiada przedział od 0 do 15, a **bez uwag** od 0 do 7.

(90pkt.) Mistrz – Modyfikacje umiejętności urządzeń mechanicznych zwiększone są o 10 pkt.



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.

(50pkt.) Specjalista – Każdy czas podany przez starca do wyznaczonego celu jest o 20% krótszy.

(90pkt.) Mistrz – Każda ilość zużytego paliwa/energii w trakcie pokonywania drogi/trasy jest o 20% mniejsza.

17

ORIENTACJA W TERENIE [PE]

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

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

(50pkt.) Specjalista – Nie ważne gdzie i w jakich okolicznościach, zawsze będą znane kierunki świata.

(90pkt.) Mistrz – Na prośbę partyzanta Starzec musi podać lokalizację najbliższego miasta/ruin.

18

OTWIERANIE ZAMKÓW [ZR]

"No tak, tak jak mówię! Te drzwi były zamknięte! Jednak ona weszła tam i tak."

Umożliwia otwierania standardowych zamków mechanicznych (więcej na str. 183).

(50pkt.) Specjalista – Otwieranie zamku nie powoduje żadnego dźwięku oraz użycie klasycznego wytrychu dodaje dodatkowe +10 do testu.

(90pkt.) Mistrz – Połamanie narzędzi lub zepsucie zamka nie jest już możliwe.

19

PRZETRWANIE [PE]

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

Umożliwia przeżycie w ekstremalnych warunkach. Poszukiwanie wody, jedzenia, wykorzystanie naturalnych zasobów do wytworzenia ognia lub osłony. Daje też wiedzę na temat fauny i flory danego regionu.

(50pkt.) Specjalista – Zawsze znajdziesz coś do jedzenia i picia dla siebie (Poszukiwanie trwa 2 godziny w grze).

(90pkt.) Mistrz – Zawsze znajdziesz coś do jedzenia i picia dla drużyny (Poszukiwanie trwa 4 godziny w grze).

20

PŁYWANIE [WT]

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

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

(50pkt.) Specjalista – W trakcie testu na pływanie gracz może rzucić dwa razy i wybrać lepszy rzut.

(90pkt.) Mistrz – Partyzant nie może się utopić. Zawsze w jakiś sposób będzie unosił się na powierzchni. Co innego jeżeli chodzi o hipotermię... .

21

PIERWSZA POMOC [IN]

"Byliśmy pod ciężkim ostrzałem, kiedy Kruger oberwał w ramię. Dobrze, że Zarii umiała szybko i sprawnie zatamować krwawienie, bo inaczej koleś by zszedł."

Umiejętność ta daje możliwość zatamowania krwawienia, zszycia rany lub nastawienia przesuniętej/wybitej kończyny. Wszystko w trakcie ciszy lub pod ostrzałem.

(50pkt.) Specjalista – Każdy dystans do poszkodowanego w trakcie walki jest o połowę mniejszy.

(90pkt.) Mistrz – W trakcie walki partyzant może wykonać dwie akcje związane z Pierwszą pomocą. Zalicza się do tego dobiegnięcie oraz użycie umiejętności (lub na odwrót).

22

PROWADZENIE POJAZDÓW CIĘŻKICH [ZR]

"Nikt z nich nie pomyślał, że da się tam wejść mechem. Moris jednak miał bogatą wyobraźnię."

W skład tej grupy pojazdów wchodzi ciężarówka, czołgi, buldożery, transportowce, ciężkie/bojowe mechy, itd.

(50pkt.) Specjalista – Każdy czas trasy/pracy podany przez starca jest o 25% krótszy.

(90pkt.) Mistrz – Każda ilość zużytego paliwa/energii w trakcie pokonywania drogi/trasy jest o 25% mniejsza.

23

PROWADZENIE POJAZDÓW LEKKICH [ZR]

"Myślałem, że żartowałem z tą próbą przeskoczenia nad rzeką. Mówił też coś o jakimś starym filmie."

W skład tej grupy pojazdów wchodzi osobówki, motory, quady, motorówki itd.

(50pkt.) Specjalista – Każdy czas trasy/pracy podany przez starca jest o 30% krótszy.

(90pkt.) Mistrz – Każda ilość zużytego paliwa/energii w trakcie pokonywania drogi/trasy jest o 30% mniejsza.

**24****RETORYKA [CH]**

"Byliśmy w dupie, a mimo to Fred zaczął dyskusję z dowódcą plutonu egzekucyjnego. Do dzisiaj nie wiem dlaczego tamtego dnia nie zostaliśmy rozstrzelani."

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

(50pkt.) Specjalista – Na każdą sesję otrzymujesz jeden przerzut testu na retorykę.

(90pkt.) Mistrz – Dogadasz się z każdym! Nawet bez tarczy i bez lingwistycznego Jana!

25**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.

(50pkt.) Specjalista – Twoje rany fizyczne nie wpływają negatywnie na testy pilotowania.

(90pkt.) Mistrz – Przeżyjesz każdą katastrofę maszyny, którą pilotujesz.

26**RZUCANIE [SI]**

"Orientuj się! O cholera..."

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

(50pkt.) Specjalista – Oślepienie stałe lub tymczasowe nie wpływa na Twoją celność przy rzucie.

(90pkt.) Mistrz – Możesz rzucić dwa przedmioty w ciągu jednej rundy.

27**RUSZNIKARSTWO [IN]**

"Znałem takie gościa, który był świetnym rusznikarzem. Z małej ilości części potrafił zdziałać cuda."

Tworzenie, naprawianie i przerabianie broni palnej - konwencjonalnej (broń na naboje standardowe typu łuska-pocisk) oraz wytwarzanie i modyfikacja amunicji.

(50pkt.) Specjalista – Oba testy modyfikacji zmniejszone są o jeden poziom.

(90pkt.) Mistrz – Oba test naprawy zmniejszone są o jeden poziom.

28**RUSZNIKARSTWO SPECJALISTYCZNE [IN]**

"Zajmowanie się bronią specjalistyczną wymaga cholernie tęgiego łba."

Tworzenie, naprawianie i przerabianie broni palnej specjalistycznej (broń energetyczna, fuzyjna, bez łuskowa itd.)

(50pkt.) Specjalista – Oba testy modyfikacji zmniejszone są o jeden poziom.

(90pkt.) Mistrz – Oba test naprawy zmniejszone są o jeden poziom.

29**SPOSTRZEGAWCZOŚĆ [PE]**

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

Umiejętność ta odpowiada za zdolność wypatrywania, nasłuchiwanie oraz analizy śladów zbrodni. Może być też użyta do tropienia zwierzyny lub jej określenia.

(50pkt.) Specjalista – Żadne warunki pogodowe nie mogą wpłynąć negatywnie na poziom testu.

(90pkt.) Mistrz – Ograniczone światło lub jego brak nie wpływa negatywnie na test.

30**SKRADANIE SIĘ [ZR]**

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

Jest to umiejętność bezszelestnego poruszania się w dowolnej postawie i z dowolną prędkością. Mówimy tutaj o cichym pływaniu, wspinaniu się itd.

(50pkt.) Specjalista – Podczas skradania się zwiększa tymczasowo poziom umiejętności spostrzegawczości, kamuflażu oraz ładunki wybuchowe o +15pkt.

(90pkt.) Mistrz – Noszone na sobie opancerzenie nie wpływa negatywnie na poziom umiejętności.

31**SZULERSTWO [CH]**

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

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

(50pkt.) Specjalista – W trakcie dowolnej gry hazardowej możesz przerzucić jeden test, raz na sesję.

(90pkt.) Mistrz – Złapany na łamaniu prawa możesz wygnać się z dowolnego przestępstwa, raz na sesję.

**32****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 obcych. Zna ich zwyczaje, wygląd, nazwy własne a czasem nawet i słabe punkty. Umiejętność ta może być użyta do testowania wiedzy na temat śladów w czasie tropienia obcych lub mutantów.

(50pkt.) Specjalista – W trakcie walki z obcym zadajesz dodatkowe 20% obrażeń i masz dodatkowe 5 pkt. do inicjatywy.

(90pkt.) Mistrz – Gdy znajdziesz dowolny artefakt obcych, wystarczy jeden dzień, abyś wiedział, co to jest i drugi, aby nauczyć się jego obsługi.

33**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.

(50pkt.) Specjalista – Dzięki wysokiej wiedzy ogólnej otrzymujesz premie +5pkt do testów umiejętności z medycyny, elektroniki, mechaniki i przetrwania.

(90pkt.) Mistrz – Dzięki olbrzymiej wiedzy ogólnej otrzymujesz premie +20% do zdobytych punktów wprawdy.

34**WYCZUCIE ENERGII [PE]**

"Był taki jeden. Na kilka set metrów 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.

(50pkt.) Specjalista – Podstawowa technika WYKRYCIE PRZEMIOTU od teraz nie zużywa energii i ma zasięg do 100 metrów.

(90pkt.) Mistrz – Ignorujesz ewentualny wynik rzutu 91-99 oraz 00 w tabeli krytycznej W.E.

35**WSPINACZKA [WT]**

"Zanim Jacek utonął, próbował wdrapać się na pionową ścianę. Niestety. Lęk wysokości był tak silny, że ten odpadł od ściany już po pierwszych kilku metrach."

Umiejętność wspinania się po różnych płaszczyznach.

(50pkt.) Specjalista – Ściany do dziesięciu metrów pokonujesz bez testowania umiejętności.

(90pkt.) Mistrz – Gdy przyjdzie Ci wspinąć się razem z drużyną jesteś wtedy prowadzącym, a wszyscy inni dostają +20 pkt. do wspinaczki (tymczasowo)

36**WALKA WRĘCZ [SI]**

"Nóż kontra noga Mika. Noga 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.

(50pkt.) Specjalista – Obrażenia gołymi rękoma zadajesz kością k20, a nie k10 jak wcześniej.

(90pkt.) Mistrz – Kontratak dodaje teraz +20 do trafienia, a Unik zaś otrzymuje dodatkowe +20pkt modyfikatora w trakcie rzutu.

37**ZASTRASZANIE [CH]**

"Caspys 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. (więcej na temat zastraszania na str.183.)

(50pkt.) Specjalista – W trakcie testu na zastraszanie liczy się tylko połowa punktów odwagi zastraszanego, zaokrąglana w dół.

(90pkt.) Mistrz – Automatyczny sukces zastraszania występuje gdy zastraszany posiada 30% punktów P.B. i gdy jest w pełni człowiekiem.

- 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 zgadzało, to puszczamy Cię 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.





PUNKT VII FUCHY



W tych ciężkich czasach po inwazji nie każdy człowiek potrafi przeżyć z szabrownictwa. Nie każdy potrafi wyjść na kilkanaście dni i wrócić z bajtami dla siebie czy dla rodziny, jeżeli takową jeszcze posiada.

Łażenie po gruzach miast wymaga wielu umiejętności i bardzo silnego charakteru, nie mówiąc już o pewnej ręce i bystrym oku. Dlatego wielu ludzi powróciło do nauki zawodów, które mogą się przydać, a nie wymagają broni oraz pełnego magazynka. Oczywiście nie mówimy tutaj o byciu przestępcą czy szeryfem, bo akurat te fuchy wiążą się stricte z bronią, przemocą, a czasem nawet z zabijaniem.

Mowa tutaj o tych zawodach, które coś naprawiają, budują czy pomagają. Ciekawostką jest też fakt, że często, za nim jakiś człowiek postanowi zostać szabrownikiem czy włóczykijem, czas do dorosłości spędza właśnie na nauce jakiś przydatnych umiejętności związanych z naprawą tego zniszczonego i pustego świata. Dlatego też założenie rozdziału **FUCHA** polega na tym, że każdy partyzant przed swoją wędrówką nauczył się czegoś „dobrego i potrzebnego dla świata” lub pracował już gdzieś, jako ktoś.

Dlatego wybór FUCHY należy potraktować nie tylko jako formę dodatkowego zarobku, ale dopracowanie przeszłości swojego partyzanta. Kim był dany człowiek i czym się parał, gdy rozpoczął walkę z najeźdźcą lub gdy do niego dołączył.

WYBÓR FUCHY **NIE JEST OBOWIĄZKOWY!**

OBJAŚNIENIE

WYMAGANIA:

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

ZAROBKI:

Suma bajtów (w formie rzutu kością), jaką otrzyma partyzant po zakończeniu każdej sesji. Bez dodatkowych wymogów.

NEGATYWNE EFEKTY FUCHY:

Negatywne zasady związane z wybraną fuchą.

POZYTYWNE EFEKTY FUCHY:

Pozytywne zasady związane z wybraną fuchą.

JAK MOŻNA WYKOŻYSTAĆ FUCHE?

Dla lepszego zrozumienia zastosowań tej mechaniki, poniżej opracowane zostały krótkie sposoby użycia Fuchy w przygodach. Są to sposoby zastosowania **FUCHY** zarówno dla Starca jak i samego gracza, bo w obu przypadkach warto wiedzieć więcej na temat tej opcji rozwoju.

1. Zastosowanie pozytywnego jak i negatywnego efektu fuchy w trakcie sesji. Najczęściej pozytywny efekt będzie używał gracz, a negatywny Starzec.
2. Dodatkowa forma zarobku (losowa suma) dla partyzanta, pod koniec każdej sesji. Ciągłość finansowa.
3. Użycie FUCHY jako katalizatora (przyczyny rozpoczęcia) przygody dla drużyny.
4. Użycie FUCHY jako szybkiego rozwiązania zadania, które otrzymała drużyna.
5. Użycie FUCHY jako alternatywnego rozwiązania problemu lub zadania stojącego przed drużyną, niebędącego oczywistym rozwiązaniem.
6. Wybrana FUCHA jako fabularne wyjaśnienie zachowań lub nawyków partyzanta w określonych sytuacjach.
7. FUCHA jako przyczyna konfliktu lub zażegnanie konfliktu z bohaterami niezależnymi.

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?

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



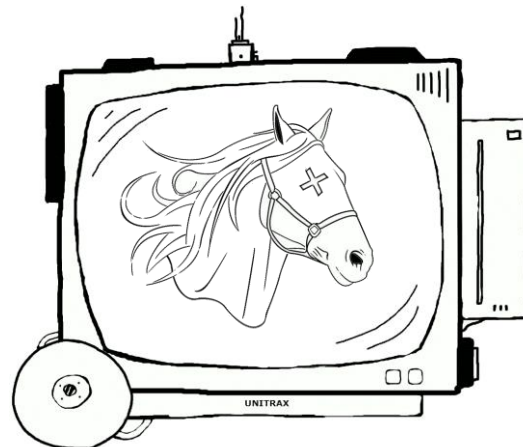
PRZESTĘPCA

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 pieniędzy i arcymistrz wymuszania. Dlatego w tym zawodzie trzeba być sprawnym i fizycznie i intelektualnie.

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. Dzisiejsi mafiosi 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 swoich ludzi.



WYMAGANIA: CH < 9 lub IN > 12

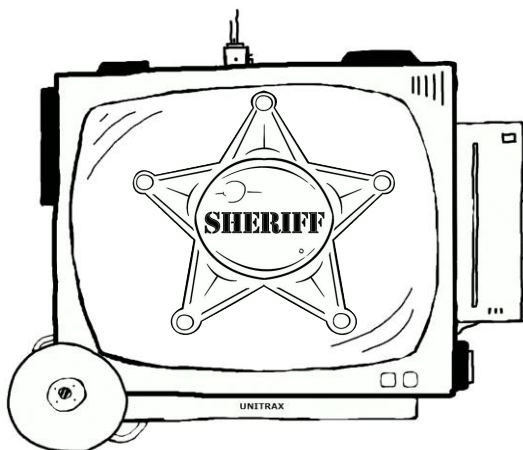
ZAROBKI: 2k10+50

NEGATYWNE EFEKTY FUCHY:

Rzut k100 w czasie przybycia do dowolnej społeczności. Wynik 0-7 oznacza, że ktoś rozpoznaje partyzanta jako przestępcę i starzec decyduje, co będzie dalej. Walka, kaucja czy pierdl.

POZYTYWNE EFEKTY FUCHY:

Znacznie zwiększony zarobek względem innych FUCH.



WYMAGANIA: CH >12 lub PE >12

ZAROBKI: k10+30

NEGATYWNE EFEKTY FUCHY:

Czuć, że jesteś po stronie prawa. Nikt o minusowej reputacji (złej) nie będzie chciał z Tobą gadać bez użycia „przymusu bezpośredniego”.

POZYTYWNE EFEKTY FUCHY:

Każdy NPC o dodatniej reputacji (dobrej) pomoże, **jak tylko będzie mógł**, gdy szeryf pokazując swoją odznakę, poprosi o pomoc. Bez wykonywania jakichkolwiek testów.

STRÓŻ PRAWA

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 WIDZA



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!

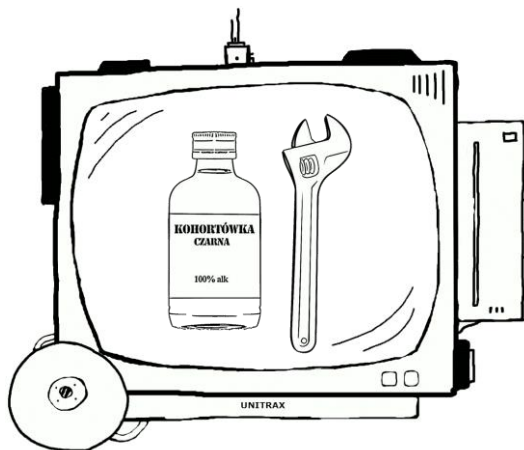
ŁATARZ

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

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.



WYMAGANIA: IN >12 lub PE >12

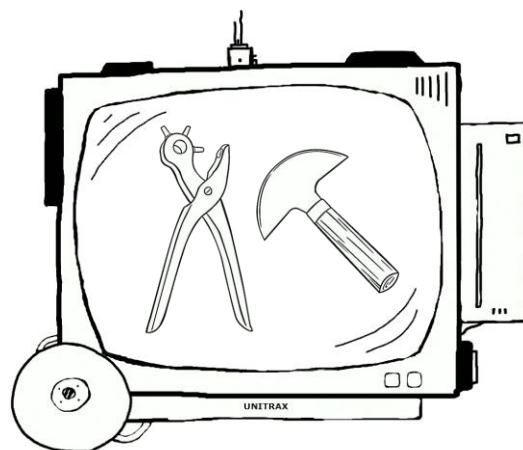
ZAROBKI: k10+25

NEGATYWNE EFEKTY FUCHY:

Jako że zajmujesz się naprawą rzeczy, a nie ludzi masz podwyższony każdy test retoryki o jeden poziom.

POZYTYWNE EFEKTY FUCHY:

Waga każdego narzędzia dodającego do mechaniki zmniejszona jest o 50%. Przy naprawie mechanicznej partyzant może nie uwzględnić jednego materiału potrzebnego do naprawy.



WYMAGANIA: ZR >12 lub PE >12

ZAROBKI: k10+15

NEGATYWNE EFEKTY FUCHY:

Pracowanie na twardych skórkach bardzo mocno wpłynęło na twoje dłonie i palce. Dlatego wszystkie testy szulerstwa są dla Ciebie o jeden poziom trudniejsze (otwieranie zamków/kieszonkostwo)

POZYTYWNE EFEKTY FUCHY:

Każdy skórzany pancerz, który posiadasz, chroni dodatkowo 10 PB. **Naprawa** takiego pancerza jest o **jeden poziom trudności mniejsza**.

MAJSTER

To nic nie znaczy, że świat stanął w ogniu inwazji. To nic nie znaczy, że duża część pozostałej przy życiu ludzkości zeszła 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 konkretnie nikt nie zna, a być może to jest tylko plotka.

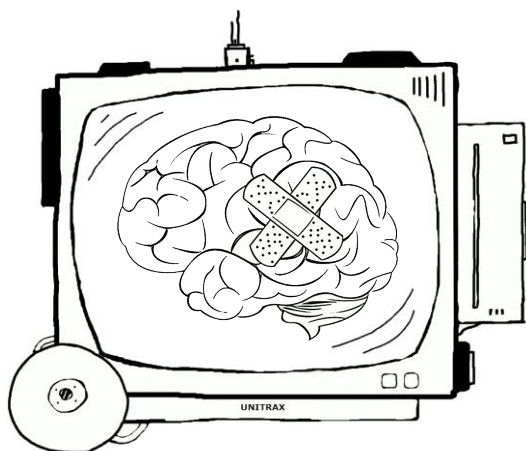
DENTYSTA

Dentystów z powołania już raczej nie ma. Ludzie, którzy wybierają tę 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 doszkoiliły 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.



WYMAGANIA: IN >12 lub CH >12

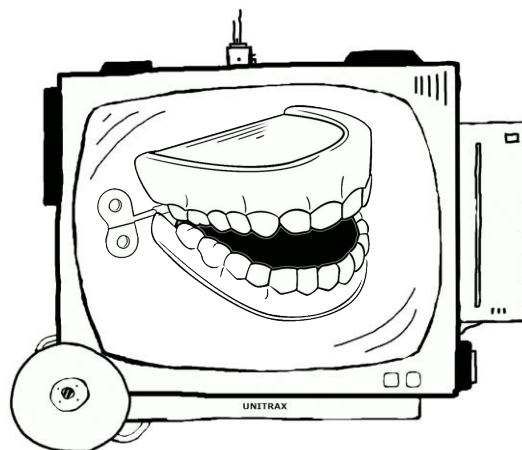
ZAROBKI: k10+20

NEGATYWNE EFEKTY FUCHY:

Po przeprowadzeniu terapii partyzant musi wykonać rzut kością k100. Jeżeli wynik będzie mniejszy/równy 25 to sam otrzymuje jeden punkt **Stanu Psychiki**. Modyfikacja (decyzja starca) Szczęście/Pechowiec

POZYTYWNE EFEKTY FUCHY:

Raz dziennie może usunąć maksymalnie do 2 punktów **SP** innego gracza. Pod warunkiem, że te nie związane są z fizyczną mutacją. W innym razie, najpierw należy pozbyć się mutacji.



WYMAGANIA: PE >12 lub ZR >12

ZAROBKI: k10+35

NEGATYWNE EFEKTY FUCHY:

Po zakończonej sesji należy wykonać rzut k100. Jeżeli wynik będzie mniejszy niż 20, ktoś wróci z źle zrobionym zębem i zamiast zarobku będzie strata (k10+35 bajtów). Modyfikacja (decyzja starca) Szczęście/Pechowiec.

POZYTYWNE EFEKTY FUCHY:

Partyzant z tą fuchą otrzymuje dwa dodatkowe **Kontakty**, znajdujące się w dowolnym miejscu na ziemi lub/i w układzie słonecznym (patrz. Dodatkowe zasady).

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 nie 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.



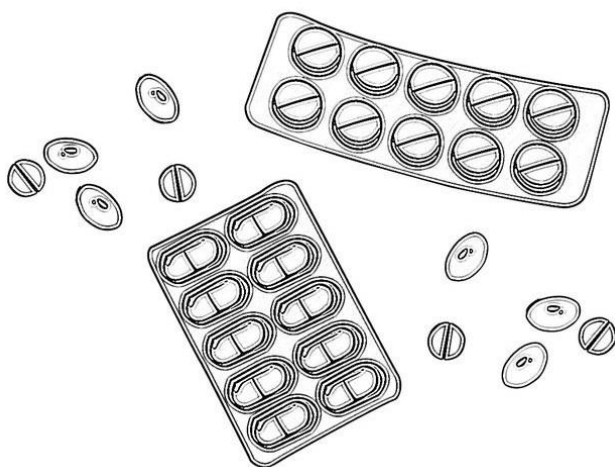
VIII STAN PSYCHIKI I MUTACJE

STAN PSYCHIKI ISPI

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 ISPI

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 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 norma. **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.

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 ChilISTYGNUS po przebudzeniu. Chorobę można wyleczyć poprzez Terapeutę, cztery wizyty.

NERWICA LĘKOWA



51-60



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 tą 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

FOBIE 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

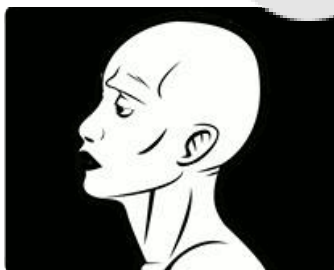
W tym punkcie musisz zadać sobie bardzo poważnego pytania. Czy w czasie dorastania lub jeszcze w bezpiecznym brzuszku mateczki, dostałeś jakąś dawkę promieniowania? A może skaleczyłeś się w palec gdzieś na terenie upadku krążownika Kohorty, ze związkiem B16 na pokładzie? Może też wpakowałeś się w bardzo 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 miniaturowej 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 odmierca. 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

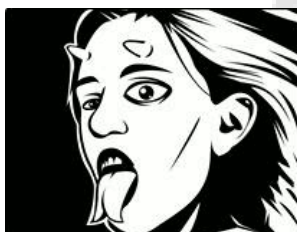
STAN PSYCHIKI: +10

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 hotel, zniszczony telewizor. Niemiłosiernie 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...



PUNKT 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". Więcej na temat testowania **ODWAGI** w rozdziale „Dodatkowe zasady, str. 179”.

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

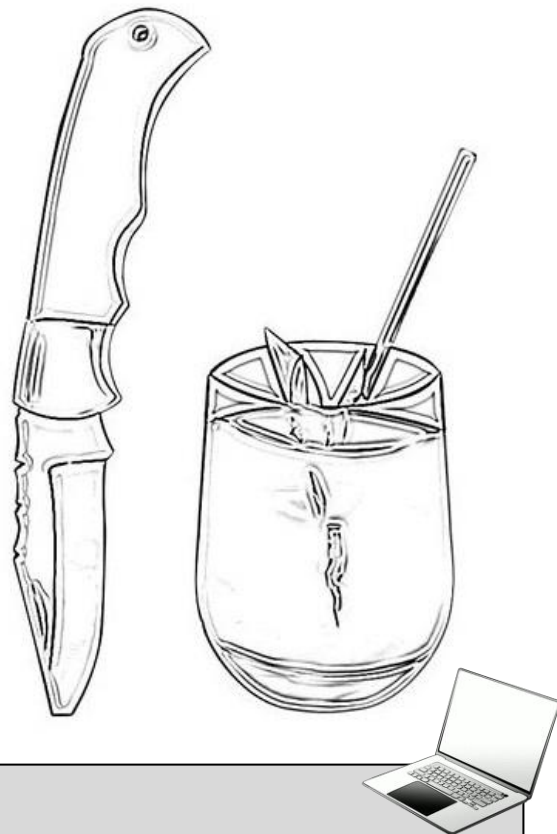
† **WG** (**W**spółczynnik **G**łodu) określa ile kalorii musi zjeść Twoja postać codziennie, aby nie zachorować na pierwszy stopień zagłodzenia i tym samym na kolejne.

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

† **WO** (**W**spółczynnik **O**dwodnienia) 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 str.179.



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.



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 "klątwa man-erów" str.179). Rzadkością są mistrzowie manipulacji, którzy w jakiś sposób blokują swoje zdolności. Przeciętą bezpieczną odległość między Manerem, a elektrycznym urządzeniem to około pięć 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 I „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 określone 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 ujrzałeś 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. Znowu 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 oczy wokół ciebie rozciągała się biała pustka. Zakończ turę, a następny test W.E. masz z ujemnym modyfikatorem -15 pkt.
91-99	Nie zdażyłeś 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 ENERGIĄ” (M.E.)

Manipulowanie energią polega na wykorzystaniu swojego potencjału elektrycznego ciała, wzmocnieniu go poprzez Tarczę Energetyczną i wysłaniu tejże wiązki energii do celu. W momencie, gdy Wiązka dosięgnie 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. Jakie? 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 „UŻYCIĘ 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 *Wycucia 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 dokładną 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	Wycucie 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	Wycucie 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 x 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 jakąkolwiek 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 I

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.	2
W.PRZEDMIOTU	m, D
ZASIĘG	10 m.
Z.SPECJALNA	Celem wyssania mogą być tylko tarcze elektromagnetyczne gorszej lub takiej samej klasy, co używającego zdolność.
	Ilość wyssanej energii wynosi 3k10 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 odpornymi na obrażenia.

WYMAGANIA	Wyczucie E. 25, Manipulowanie E. 25, Percepcja: 15
KL.TARCZY	I, II, III
ZUŻYCIE T.E.	10
W.PRZEDMIOTU	m, D
ZASIĘG	10 m.
Z.SPECJALNA	- Statystyki modyfikacji wszystkich obrażeń T.E. użytkownika wzrastają o 10 pkt. na 3 rundy lub 2 minut po za walką.



PRZEJĘCIE KONTROLI (URZĄDZENIE/ROBOT) I

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 25 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

Do tego stopnia umiejętności dożywają tylko nieliczni manipulatorzy. Jest to poziom tak zaawansowany, że sami mistrzowie rzadko są dostępni dla kogokolwiek. Można by rzec, że dzięki zdobyciu tak wielkiej mocy stają się samotnikami, chcącymi ukryć się przed zgniłym i zniszczonym światem. Tracą poczucie połączenia i odpowiedzialności za los ludzkości. Stają się obojętni na wszystko.

Oczywiście są też wyjątki po tej dobrej jak i złej stronie barykady. Jednak tych jest bardzo, bardzo mało. Na palcach jednej ręki można policzyć plotki na temat jednego czy dwóch mistrzów, którzy podobno istnieją na terenach starej Europy.

UWAGA! Wyrzucone liczby z przedziału 99-00 w czasie testowania fazy 2 powodują u mistrza otrzymanie jednego punktu Stanu Psychiki.



WYSSANIE ENERGII II

Ulepszona technika wysysania energii T.E. przeciwnika.

WYMAGANIA	Wyczucie E. 50, Manipulowanie E. 50, Percepcja: 16
------------------	--

KL.TARCZY	I, II
------------------	-------

ZUŻYCIE T.E.	3
---------------------	---

W.PRZEDMIOTU	m, D, O
---------------------	---------

ZASIĘG	20 m.
---------------	-------

Z.SPECJALNA

Celem wysysania mogą być tylko tarcze elektromagnetyczne gorszej lub takiej samej klasy, co używającego zdolność.

Ilość wysanej energii wynosi **6k10** posiadanej energii T.E. przeciwnika.



ZWIĘKSZENIE OCHRONY PRZED OBRAŻENIAMI II

Man-er w ciągu kilku sekund zmniejsza odległości między elektronami własnego/czyjegoś pola T.E. czyniąc je jeszcze bardziej odpornymi na obrażenia.

WYMAGANIA	Wyczucie E. 50, Manipulowanie E. 50, Percepcja: 16
------------------	--

KL.TARCZY	I, II
------------------	-------

ZUŻYCIE T.E.	20
---------------------	----

W.PRZEDMIOTU	m, D, O
---------------------	---------

ZASIĘG	10 m.
---------------	-------

Z.SPECJALNA

- Statystyki modyfikacji wszystkich obrażeń T.E. użytkownika wzrastają o 50 pkt. na 3 rundy lub 5 minut po za walką.



KAMELEON

Używający tej techniki jest w stanie całkowicie zmienić swój/czyjś wygląd fizyczny, tworząc iluzję wybranego wyglądu ciała jak i ubrania oraz całej reszty wyposażenia.

WYMAGANIA	Wyczucie E. 55, Manipulowanie E. 55, Percepcja: 16
------------------	--

KL.TARCZY	I, II,
------------------	--------

ZUŻYCIE T.E.	20
---------------------	----

W.PRZEDMIOTU	m, D
---------------------	------

ZASIĘG	5 m.
---------------	------

Z.SPECJALNA

Jest iluzja, którą można rozproszyć poprzez naruszenie pola T.E. man-era (np. strzał z dowolnej broni w pole, spowoduje naruszenie spójności obrazu). Dotykание przedmiotów lub innych ludzi nie narusza spójności obrazu iluzji.

Podstawowy czas techniki to 5 minut. Kolejna minuta to **następne 2 punkty T.E.**



BAŃKA ENERGII

Mistrz potrafi stworzyć dodatkowe pole obronne na dowolnym wybranym przedmiocie. Począwszy od wybranych osób skończywszy na wielkich statkach międzygwiazdnych.

WYMAGANIA	Wyczucie E. 65, Manipulowanie E. 85, Percepcja: 15
------------------	--

KL.TARCZY	I
------------------	---

ZUŻYCIE T.E.	50
---------------------	----

W.PRZEDMIOTU	m, D, O, G, M
---------------------	---------------

ZASIĘG	50 m.
---------------	-------

Z.SPECJALNA

Man-er tworzy dodatkowe pole ochronne wokół wybranego obiektu o potencjale obronnym wynoszącym jego maksymalne naładowanie T.E. Efekt jest taki jakby dany cel posiadał DWIE T.E. na sobie.



PEŁNA MOC

Technika umożliwiająca na krótki okres czasu zwiększenie maksymalnego stopnia naładowania T.E. poprzez wykorzystanie własnej energii życiowej oraz własnego pola elektromagnetycznego ciała.

WYMAGANIA	Wyczucie E. 75, Manipulowanie E. 90, Percepcja: 17
------------------	--

KL.TARCZY	I
------------------	---

ZUŻYCIE T.E.	90% aktualnego naładowania T.E.
---------------------	---------------------------------

W.PRZEDMIOTU	Man-er
---------------------	--------

ZASIĘG	Man-er.
---------------	---------

Z.SPECJALNA

Na 3k10 rund (lub 10 minut po za walką) mistrz zwiększa czterokrotnie aktualny stopień naładowania swojej T.E.

Po wygaśnięciu mocy (czyli po określonym powyżej czasie) Man-er otrzymuje 5k10 obrażeń do progu bólu.



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 ośpawy? 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 ciążotki 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 na jedną umiejętność. 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
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. Zdobyć konkretną liczbę 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

ZAINTERESOWANIE KOHORTY

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

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

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

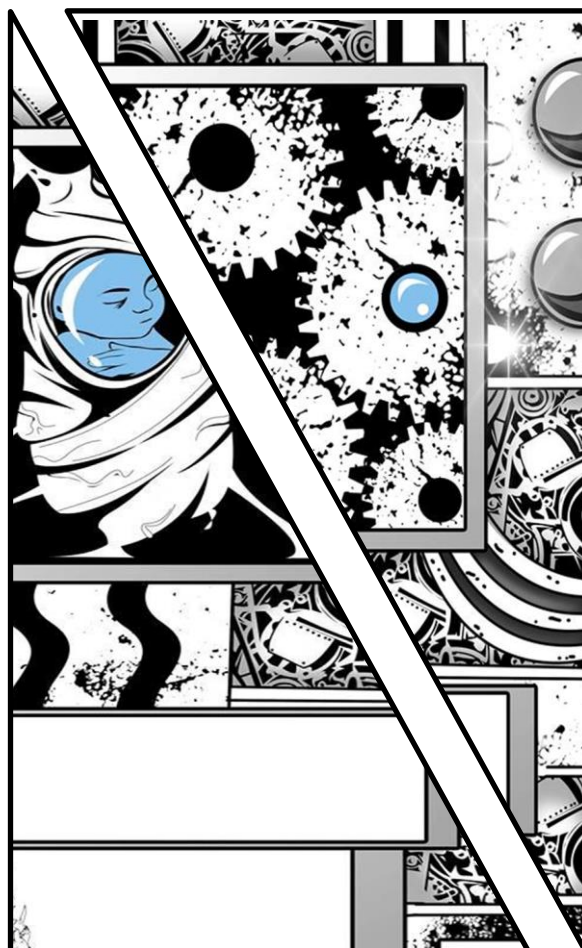
Okolo 200 punktów. Partyzant z taką ilością punktów będzie otrzymywał dziwne wizje, związane z strasznymi czynami innych ludzi, żołnierzy Kohorty. Jego reakcje mogą być częściej chaotyczne i bezmyślne. Istoty związane z Suari będą agresywne w stosunku do takiego Partyzanta.

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

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



MECHANIKA



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 PRZECIWSTAWNYCH

PRZYKŁAD

Jeżeli nasz gracz Stachu będzie chciał ukryć się przed niepożądanym wzrokiem poszukujących go ludzi Rdzawej Ręki, to będzie musiał wykonać przeciwstawny 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 dojrzeć Stacha to 15, ponieważ:

PODSUMOWANIE: TEST UMIEJĘTNOŚCI PRZECIWSTAWNYCH

- 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. Mały magazynek sanitarny, nie większy od drewnianego domu na narzędzia. Tlen na wykończeniu. Dwóch mężczyzn i brzękanie umierającej maszyneryi wentylacyjnej.

- Dobra. Moja noga czy twoja?
- Prawa lepiej smakuje.
- To prawda Exi, to prawda. Jednak dzisiaj proponuje zjeść palce z lewej ręki.
- Zax, a nie lepiej wyjść za zewnątrz. Sprawdzić, czy sobie poszli? Przecież minął już dobry tydzień!
- Może masz rację Exi. To chodź, ale powoli. Może to koniec naszej męki.

Drzwi od magazynku delikatnie się otworzyły. Na korytarzu pojawiła się jedna osoba, cała we krwi i z szaleństwem w oczach. Po kilku minutach zniknęła z ostatnich godzin nagrywania przez monitoring ochrony bazy.





ŻYWNOŚĆ I WODA IPROI

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*
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. II** Koszt. 250 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, według wcześniej opisanych zasad.





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 rzuch.

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
Oslona 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, Chwytaaki	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 modyfikatorem **+25 pkt** utrudnienia.

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 wpierw 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

Nieprzyjaciół próbuje 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.

UNIK [ZR] + WW + k100 = Wynik większy niż rzut przeciwnika na trafienie.

PAROWANIE[SI] + BB + k100 = Wynik większy niż rzut przeciwnika na trafienie.

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 (lub 20 przy rzucie k20) 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.



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**.

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



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

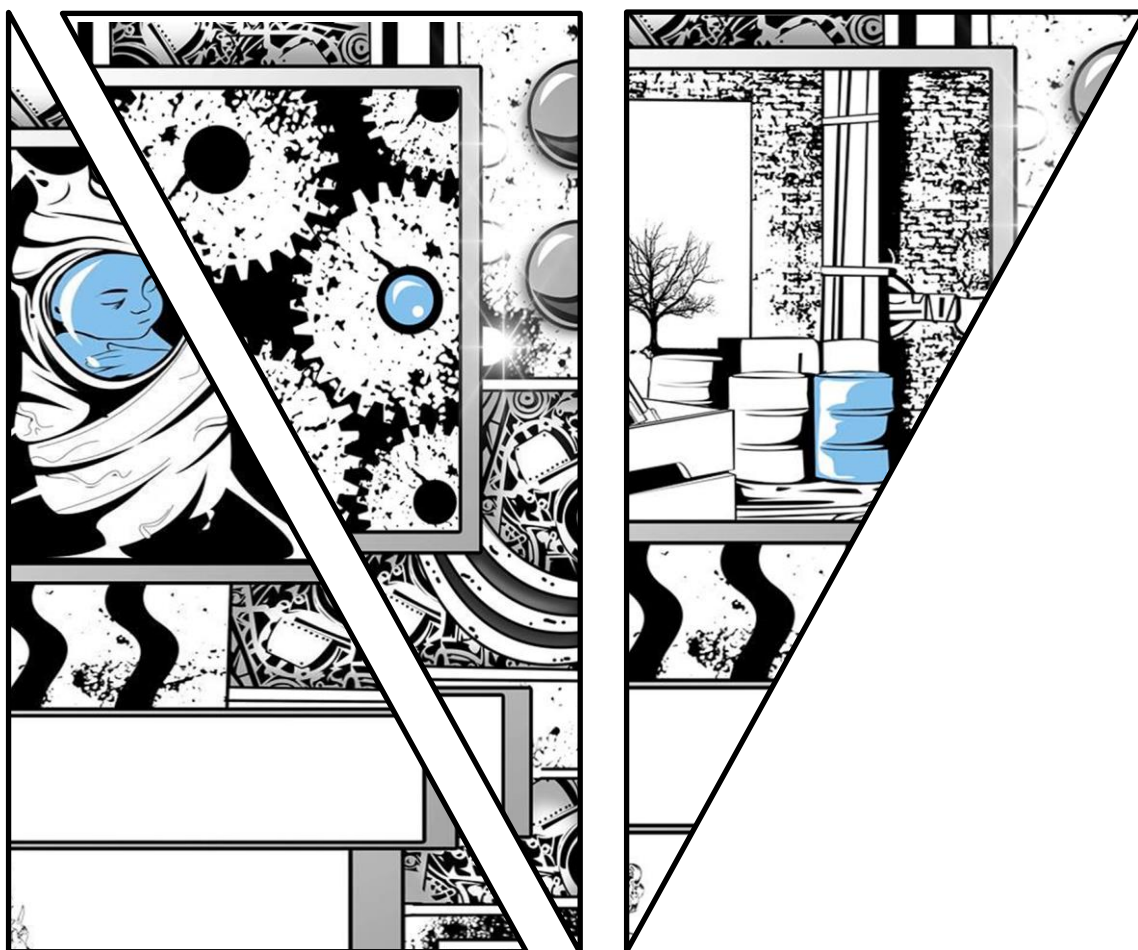
100-50 pkt.	Standardowe obrażenia, które ciało jest w stanie znieść bez negatywnych efektów. Są to obrażenia, które można wyleczyć nawet w czasie walki, za pomocą pierwszej pomocy lub innych chemikaliów.
49-35 pkt.	Bohater odczuwa postrzał, jako nieprzyjemny ból. -20% do wszystkich czynności
34-25 pkt.	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.178.

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 86. Jednak co będzie, jeżeli za drugim razem nie wyrzuci identycznych cyfr? Atakujący dostaje jedynie bonus do obrażeń wynoszący **50 pkt.**





MAGAZYN



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 sposób, 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.

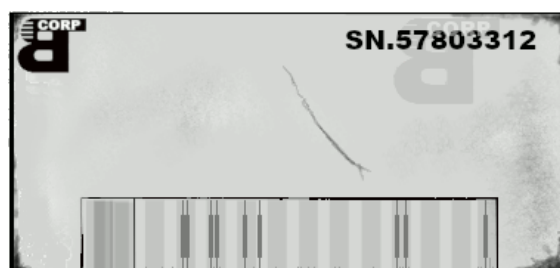
Jeżeli chodzi o sprawdzanie ilości BT na kartach, jest to możliwe dzięki zainstalowanemu, w większości egzemplarzach tarcz energetycznych, czytnikowi danych. Dzięki tej metodzie można też odczytać elektronicznie zapisane dokumenty, na przykład należące do Rzeczypospolitej Narodów dowody tożsamości.

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 syndykatu 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 rządzę 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”

20% 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”

20% 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 zniosły 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 noszonego 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 splotu stalowych kółek, niekiedy połączonych z większymi elementami blachy.

STAŁOWY NAPIERŚNIK



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

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.

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 napiersnika 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, Test: WYMAGAJĄCY PROBLEM
MATERIAŁY: Płytki Eselit-1, nity

Wizją projektantów i hasłem przewodnim 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, Test: 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

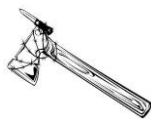
STOPNIE USZKODZEŃ: II (- 10) III (-15), IV

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 przywiązany 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 zaostzonego 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 nieopancerzonym celom

Poręczna: +5 do refleksu

Zabójcza: +10 do obrażeń (P.B.) przeciwko nieopancerzonym 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!**



BRÓŃ 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
0.44 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 naboii niespodzianek. One zawsze mają szansę rozpać 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



- 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...



RODZAJE BRONI PALNEJ



BRONŃ 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 wszystkich klas społecznych.

Cena, dostępność i naprawa większości tego typu broni sprawia, że nie ma osoby, która nie nosiłaby przy dupie czegoś w razie **W**.



BRONŃ WSPARCIA jest najczęściej spotykana wśród zawodowych żołnierzy, najemników lub bojowych oddziałów partyzanckich. Wszystko to ze względu na cenę amunicji, która nie jest tania i utrzymanie giwery w dobrej kondycji. Bo trzeba wiedzieć, że nie chodzi tu o umiejętności w obsługiwaniu się sprzętem, 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.

- BUM! Wtedy strzeliłem pierwszy raz! Echo prawie rozwaliło moje bębunki. Koleś z niedowierzaniem spojrzał na gigantyczną dziurę w kevlarze! Jucha trysnęła na boki! JEB! Wtedy wystrzeliłem drugi raz! Tym razem jego bark zamienił się w dżem z kawałkami kości zamiast owoców, a on sam zrobił firlaka do tyłu, bryzgając krwią po suficie!

- Ty! A co to, ten firlak do tyłu?

- No, jak koleś robi przewrót w tył i wystają mu flaki.



BRONŃ CIĘŻKA to najrzadziej używany typ uzbrojenia w świecie **Ho**. Głównie ze względu na absurdalnie 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 (patrz **TABELA NAPRAWY I MODYFIKACJI str. 103**). Gdy broń osiągnie jeden z tych stopni należy zdać konkretny test na **Rusznikarstwo [R]** (odnosi się jedynie do broni na amunicję konwencjonalną) lub **Rusznikarstwo Specjalistyczne [RS]** (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
III Kiepska

Test **W. Problem [R]**/G. Problem [RS] + wymiana części (decyzja Starca)
Test **Problem [R]**/W. Problem [RS] + wymiana części (decyzja Starca)



MODYFIKACJA

Jeżeli chodzi o modyfikowanie broni, wtedy rozchodzi się o V i VI poziom jakości sprzętu (**patrz TABELA NAPRAWY I MODYFIKACJI str. 103**). Dlatego, aby ulepszyć broń, należy zdać **test Rusznikarstwa [R]** lub **Rusznikarstwa Specjalistycznego [RS]** określony z tabelki poniżej. W obu przypadkach Starzec może zażądać nie tylko wykonania określonego testu, ale i wymiany jednej lub kilku modyfikowanych części.

Poziom MODYFIKACJA

V Dobra	Test Problem [R]/W. Problem [RS] + podmiana mod. części (decyzja Starca)
VI Doskonała	Test W. Problem [R]/G. Problem [RS] + podmiana mod. części (decyzja Starca)

WYTRZYMAŁOŚĆ

Kiedy broń może obniżyć swój poziom jakości?

Oprócz sytuacji oczywistych gdy partyzant postanowi wrzucić giwerę do kwasu albo pod gąsienice czołgu Rdzawych jest jeszcze możliwość obniżenia poziomu jakości w trakcie rzutu na obrażenia. Gdy gracz rzuca k100, a wynik mieści się w skali opisanej na danej broni pod terminem **WYTRZYMAŁOŚĆ**. Wtedy i tylko wtedy giwera ulega uszkodzeniu i spada jej poziom jakości o jeden.

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**.

TABELA NAPRAWY I MODYFIKACJI

POZIOM JAKOŚCI	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%



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...



BROŃ LEKKA



DA9 "SPOKÓJ SUMIENIA"

TYP: Pistolet

PRODUKCJA: DieArm, U.S.A.

TRYB OGNI: Pojedynczy

WYTRZYMAŁOŚĆ: 95 - 100

ZACIĘCIE: 01-07

ZASADY SPECJALNE: *Lekka*, +10 Inicjatywa



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.

DA M44 "DZIURAWIEC"

TYP: Rewolwer

PRODUKCJA: DieArm, U.S.A.

TRYB OGNI: Pojedynczy

WYTRZYMAŁOŚĆ: 96 - 100

ZACIĘCIE: 01-05

ZASADY SPECJALNE: *Lekka*, +5 inicjatywa. *Kawał gnata* +10pkt. dodatkowych obrażeń do Progu Bólu, gdy cel posiada pancerz.



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 świadczy o mocy.

BS24.9 "ROZIEMCA"

TYP: Pistolet

PRODUKCJA: FMAU, Francja

TRYB OGNI: Pojedynczy/Seria (3 naboje)

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90 - 100

ZACIĘCIE: 01-10

ZASADY SPECJALNE: *Lekka*, +5 Inicjatywa. *Krótką lufą* +15pkt. do poz. trudności trafienia podczas strzelania serią..



Lekki pistolet wykonany z eselitu-1, mający do dyspozycji dwa tryby ognia: pojedynczy oraz seria (3 naboje). Bardzo popularny wśród gangów ulicznych i przestępców. Jego niska cena, oraz możliwość oddawania strzałów seriami była głównym powodem popularności tej broni.

P.M. 03 "WILK"

TYP: Pistolet maszynowy

PRODUKCJA: FMAU, Francja

TRYB OGNI: Seria (3 naboje)/ Ciągły (x naboi)

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90 - 100

ZACIĘCIE: 01-08

ZASADY SPECJALNE: *Lekka*, +5 inicjatywa. *Krótką lufą* +5 do poz. trudności trafienia podczas strzelania serią, +25 do poz. Trudności trafienia podczas ciągłego trybu.



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".



D.E. MOD2 "DESERT EAGLE 2"

TYP: Pistolet

PRODUKCJA: U.S.A.

TRYB OGNI: Pojedynczy

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90 - 100

ZACIĘCIE: 01-07

ZASADY SPECJALNE: *Kawał gnata*, +15pkt. dodatkowych obrażeń do P.B, gdy cel posiada pancerz.



Ten pistolet to próba powrotu potęgi, jakim był przedwojenny, słynny Desert Eagle. Zmodyfikowana lufa, powiększony magazynek i kilka inny pomniejszych modyfikacji technicznych pozwoliło na wejście i pozostanie na rynku uzbrojenia długi, długi czas.

WALTHER P-99

TYP: Pistolet

PRODUKCJA: Europa

TRYB OGNI: Pojedynczy

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90 - 100

ZACIĘCIE: 01-03

ZASADY SPECJALNE: *Lekka*, +5 inicjatywa



Przedwojenny, o dobrej i solidnej konstrukcji pistolet.

MP5-a3

TYP: Pistolet maszynowy

PRODUKCJA: HK.corp, Europa

TRYB OGNI: Pojedynczy/Seria (3 naboje)

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90 - 100

ZACIĘCIE: 01-09

ZASADY SPECJALNE: *Lekka*, +5 inicjatywa



Przedwojenny, lekki, poręczny oraz solidnie wykonany pistolet maszynowy. Tu nawet nie ma co opowiadać, niech on sam zaśpiewa w walce!

DA ELEKTRO 4 „PIORUN”

TYP: Pistolet

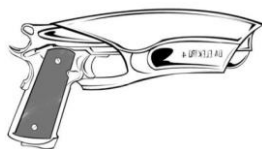
PRODUKCJA: DieArm, U.S.A.

TRYB OGNI: Pojedynczy

WYTRZYMAŁOŚĆ: 85 - 100

ZACIĘCIE: 01

ZASADY SPECJALNE: *Lekka*, +10 inicjatywa



-> Jeżeli przeciwnik posiada metalowy pancerz otrzymuje dodatkowe obr. +15pkt od elektryczności.

-> W czasie rzutu na obrażenia, jeżeli wypadnie liczba z przedziału 01-05 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 50pkt. P.B. (omiya T.E.)

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.

BERETTA

TYP: Pistolet

PRODUKCJA: Europa

TRYB OGNI: Pojedynczy

WYTRZYMAŁOŚĆ: 87 - 100

ZACIĘCIE: 01-02

ZASADY SPECJALNE: *Lekka*, +10 inicjatywa



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?

GLOCK-18c

TYP: Pistolet

PRODUKCJA: Europa

TRYB OGNI: Pojedynczy/Seria (3 naboje)

WYTRZYMAŁOŚĆ: 85 - 100

ZACIĘCIE: 01-05

ZASADY SPECJALNE: *Lekka*, +15 inicjatywa



Przedwojenny, bardzo lekki i poręczny pistolet.

PHLEGMGun DA2 „FLEGMA”

TYP: Pistolet

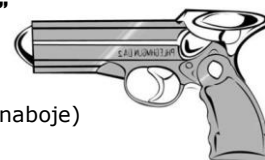
PRODUKCJA: U.S.A.

TRYB OGNI: Pojedynczy/Seria (3 naboje)

WYTRZYMAŁOŚĆ: 92 - 100

ZACIĘCIE: 01

ZASADY SPECJALNE: *Lekka*, +10 inicjatywa



-> Przeciwno celom żywym, nieopancerzonym, zadaje dodatkowe obrażenia od plazmy +10pkt.

-> W czasie rzutu na obrażenia, jeżeli wypadnie przedział liczbowy 90-100pkt. przeciwnik zostaje poparzony. Do momentu interwencji lekarza, posiada zmniejszony Próg Bólu o 10pkt. (Trudny test medycyna)

-> 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 zbiorniczki plazmy eksplodują. Partyzant obrywa za 55pkt. P.B.

Przedwojenny, lekki i bardzo poręczny pistolet na plazmę. Jego wygląd i jakość świadczy o wieloletnich przechowywaniu w jakimś magazynie wojskowym. Prawdopodobnie.

- 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.





DA ELEKTRO S.4. „BURZA”

TYP: Pistolet

PRODUKCJA: DieArm, U.S.A.

TRYB OGNI: Seria (3 naboje)

WYTRZYMAŁOŚĆ: 85 - 100

ZACIĘCIE: 01-05

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 01-05pkt. 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.

Przedwojenny, lekki i trochę nieporęczny pistolet na baterie fuzyjne. Jego wygląd nie świadczy o mocy, gdyż mimo, że jest trochę odpychający to potrafi zrobić elektryczne kuku.

- 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 skryzalizowany 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!

Fragment instrukcji obsługi "Old Joe".

d) Gdy zachodzi taka potrzeba wycelować lufę w okolice celu, margines błędu do 10 metrów wynosi 1cm od celu, na muszce.

e) Proszę pociągnąć za spust 1 lub 2 albo też oba dla zwiększenia obrażeń.

f) Po huku zagrożenie/osoba prawdopodobnie przestanie się ruszać.

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.	0.44mm	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.	0.44mm	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. 8 Siła	100	2,8
DA ELEKTRA 4	45 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 UnterDenArmen, przedstawicielem S&B.

... 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!



BRON WSPARCIA



„OLD JOE”

TYP: Strzelba
PRODUKCJA: U.S.A.
TRYB OGNI: Pojedynczy/Podwójny
WYTRZYMAŁOŚĆ: 85 - 100
ZACIĘCIE: 01-03



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.

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 giwery.

M39 „POKUTA”

TYP: Karabin
PRODUKCJA: S&B, Europa
TRYB OGNI: Pojedynczy
WYTRZYMAŁOŚĆ: 95 - 100
ZACIĘCIE: 01-10
ZASADY SPECJALNE *Prosta naprawa*, -25pkt. do poz. trudności naprawy. *Szybkie usuwanie zacięcia*, zdany test nie zabiera rundy.



M39 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.

M15

TYP: Karabin
PRODUKCJA: U.S.A.
TRYB OGNI: Pojedynczy/Seria (3 naboje)/ Ciągły (x naboi)



WYTRZYMAŁOŚĆ: 90 - 100
ZACIĘCIE: 01-10
ZASADY SPECJALNE *Lekka*, +5 inicjatywa

Stary dobry, amerykański karabin M15. Szczególnie lekka konstrukcja sprawia, że nadal jest często wybieranym karabinem do walki bezpośredniej. Jednak trzeba pamiętać, że już od bardzo dawna nie jest on produkowany więc jego utrzymanie może być problematyczne.

FOU „FALA”

TYP: Strzelba
PRODUKCJA: FMAU, Francja
TRYB OGNI: Pojedynczy
WYTRZYMAŁOŚĆ: 95 - 100
ZACIĘCIE: 01-07
ZASADY SPECJALNE *Poreczna*, +10pkt. do inicjatywy. *Kawał gnata*, +15pkt. dodatkowych obrażeń do P.B. gdy Przeciwnik posiada pancerz.



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.

LongRAGE „SALOMON”

TYP: Karabin wyborowy
PRODUKCJA: DieArm, U.S.A.
TRYB OGNI: Pojedynczy
WYTRZYMAŁOŚĆ: 99 - 100
ZACIĘCIE: 01
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.



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.

Springfield

TYP: Karabin wyborowy
PRODUKCJA: U.S.A.
TRYB OGNI: Pojedynczy
WYTRZYMAŁOŚĆ: 95 - 100
ZACIĘCIE: 01-02
ZASADY SPECJALNE *Lekka*, +5 inicjatywa. *Celna*, -20pkt. do poz. trudności trafienia.



Kolejna klasyczna broń z amerykańskiego arsenału. Lekka konstrukcja i bardzo dobrze wyłoczone lufa powodują, że mimo swojego wieku tej broni nadal należy się bać.



AK-47 „KAŁACH”

TYP: Karabin
PRODUKCJA: ZSRR (ROSJA)

TRYB OGNI:
Pojedynczy/Seria (3 naboje)/ Ciągły (x nabo)



WYTRZYMAŁOŚĆ: 100

ZACIĘCIE: brak

ZASADY SPECJALNE *Kawał gnata*, +10pkt. dodatkowych obrażeń do P.B

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.

SOUP P.R. SMB

TYP: Karabin
PRODUKCJA: SMBi, Europa

TRYB OGNI: Pojedynczy

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100

ZACIĘCIE: 05-10

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.

Jest to firmowy brat "Zeusa" podobnej konstrukcji chodź działający nie na [Bf], lecz na zbiorniki z plazmą.

ZEUS E.R. SMB „GROM”

TYP: Karabin
PRODUKCJA: SMBi, Europa

TRYB OGNI: Pojedynczy

WYTRZYMAŁOŚĆ: 95 - 100

ZACIĘCIE: 05-10

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.

-> 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 65pkt. P.B.

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.

- 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.



... 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 golemu obrosnięte 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: BRÓŃ 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. 65 P.B.	Kaseta bezluskowa	5 n.	P	25 B.W. 13 Siła	300	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. 50 P.B.	7.62	5 n.	P	15 B.W. 10 Siła	170	4
Ak- 47	15 P/S T.E. 40 P/S P.B.	7.62	30 n.	P S	12 B.W. 11 Siła	150	4,5
ZEUS E.R. SMB	65 T.E. 30 P.B.	B.Fuzyjna (Bf)	24 n.	P	20 B.W. 12 Siła	375	7
SOUP P.R. SMB	35 T.E. 60 P.B.	Z.Plazmo. (Zp)	20 n.	P	20 B.W. 12 Siła	375	8

*do określenia poziomu trudności trafienia strzelbą używamy tabelki Broń Lekka

BRÓŃ CIĘŻKA



H.M.G. Plague „ZARAZA”



TYP: Karabin maszynowy

PRODUKCJA: Bunar Group, Rosja

TRYB OGNI: Ciągły (x naboje)

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100

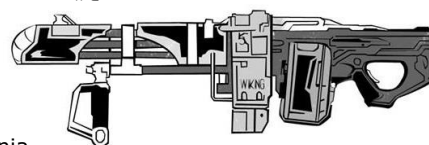
ZACIĘCIE: 01-15

ZASADY SPECJALNE *Ciężki*, -20pkt. do inicjatywy.

Niecelny, +20pkt. do poz. trudności trafienia.

Ten karabin maszynowy to dzieło sztuki samo w sobie. Dzięki amunicji kasetowej potrafi w bardzo krótkim czasie opróżnić 50 pocisków robiąc z celu sito. Niestety ciężar tej broni jest jej wielkim minusem.

H.P.R. 2GOOD „QIN SHI”



TYP: Wyrzutnia

PRODUKCJA: NorHo, Japonia

TRYB OGNI: Pojedynczy/ Seria (3 naboje)

WYTRZYMAŁOŚĆ: 95 - 98

ZACIĘCIE: 01

ZASADY SPECJALNE *Ciężki*, -20pkt. 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 celu.

Kolejna klasyczna broń z amerykańskiego arsenału. Lekka konstrukcja i bardzo dobrze wytłoczona lufa powodują, że mimo swojego wieku tej broni nadal należy się bać.



WIĘCEJ DANYCH: BROŃ CIĘŻKA

NAZWA	OBRAŻENIA	KALIBER	MAG.	T. OGNIĄ	WYMAGANIA	W. [BT]	W. [KG]
H.M.G. „ZARAŻA”	25 T.E. 25 P.B.	K.b.	K.b.50 n.	S	20 B.C. 14 Siła	450	12
H.P.R. „QIN SHI”	30 P/S T.E. 70 P/S P.B.	Z.p.	Z.p. 3 n.	P/S	20 B.C. 14 Siła	600	17



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 I RZUCANA

PROCA

TYP: Broń miotana

PRODUKCJA: Domowa

TRYB OGNI: Pojedynczy

WYTRZYMAŁOŚĆ: 10

ZACIĘCIE: Brak

ZASADY SPECJALNE *Lekka*, +15 Inicjatywa. *Anty-Tarcza*, ignoruje całkowicie pole tarczy energetycznej wszystkich klas prócz klasy I. *Improwizowana*, w czasie rzutu na obrażenia rzuca się k10, a nie k100. *Niecelna*, -15 do trafienia.

Miotanie pociskami i kamieniami nie wyszło z mody, a prawdę powiedziawszy przechodzi właśnie nowy renesans!



KUSZA

TYP: Broń miotana

PRODUKCJA: Domowa

TRYB OGNI: Pojedynczy

WYTRZYMAŁOŚĆ: 9-10

ZACIĘCIE: Brak

ZASADY SPECJALNE *Lekka*, +5 Inicjatywa. *Anty-Tarcza*, ignoruje całkowicie pole tarczy energetycznej wszystkich klas prócz klasy I. *Nieporęczna*, przeładowanie kuszy zajmuje dwie rundy. *Improwizowana*. W czasie rzutu na obrażenia rzuca się k10, a nie k100

Chcesz być pewien, że przeciwnik nie będzie wiedział kiedy umrze? Kup kuszę!



ŁUK

TYP: Broń miotana

PRODUKCJA: Domowa

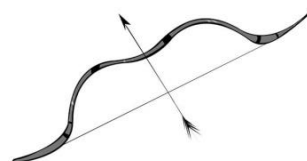
TRYB OGNI: Pojedynczy

WYTRZYMAŁOŚĆ: 9-10

ZACIĘCIE: Brak

ZASADY SPECJALNE *Lekka*, +10 Inicjatywa. *Anty-Tarcza*, ignoruje całkowicie pole tarczy energetycznej wszystkich klas prócz klasy I. *Improwizowana*, w czasie rzutu na obrażenia rzuca się k10, a nie k100.

Tania i skuteczna siła operująca na odległość. Czego chcieć więcej?



NÓŻ/OSZCZEP

TYP: Broń rzuca

PRODUKCJA: Domowa

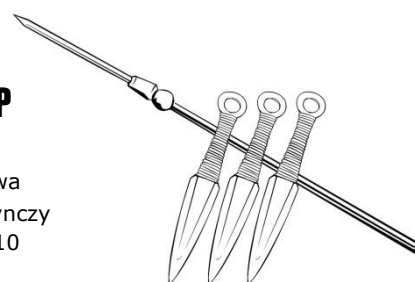
TRYB OGNI: Pojedynczy

WYTRZYMAŁOŚĆ: 9-10

ZACIĘCIE: Brak

ZASADY SPECJALNE *Lekka*, +2 Inicjatywa. *Anty-Tarcza*, ignoruje całkowicie pole tarczy energetycznej wszystkich klas prócz klasy I. *Improwizowana*. W czasie rzutu na obrażenia rzuca się k10, a nie k100

Noże i oszczepy to bardzo biedna ale bardzo wymagająca alternatywa dla broni dystansowej.



WIĘCEJ DANYCH: BROŃ MIOTANA I RZUCANA

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

Z tych półek przed tobą 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 w o l n e j przestrzeni.

NAZWA	OBRAŻENIA	RAŻENIE*	ZASADY SPECJALNE.	W. [BT]	W. [KG]
Granta zaczepny	15 T.E. 35 P.B.	20m.	Szansa na urwanie kończyny w trakcie rzutu na obrażenia (wynik 90-00 na k100).	35	0,2
Granat obronny	25 T.E. 45 P.B.	200m.	Szansa na urwanie kończyny w trakcie rzutu na obrażenia (wynik 98-00 na k100).	50	0,3
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	0,5
Granat E.M.P.	85 T.E.	20m.	Szansa na eksplozję 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 eksplozję granatu w ręku, wynik rzutu na trafienie (wynik 01-02 na k100)	120	0,5
Granat Kasetowy	25 T.E. 50 P.B.	300m.	Szansa na dodatkowe obrażenia od plazmy +25 P.B., wynik rzutu na trafienie (95 – 00 na k100) Szansa na eksplozję granatu w ręku, wynik rzutu na trafienie (wynik 01-02 na k100)	140	0,5
Mina Standard	15 T.E. 35 P.B.	5m.	Szansa na urwanie kończyny w trakcie rzutu na obrażenia (wynik 85-00 na k100) Szansa na urwanie nóg w trakcie rzutu na obrażenia (wynik 90-00 na k100)	45	0,5
Mina Kasetowa	25 T.E. 50 P.B.	300m.	Szansa na urwanie nóg w trakcie rzutu na obrażenia (wynik 85-00 na k100)	140	1
Nabój do granatnika	15 T.E. 25 P.B.	3m.	Szansa na urwanie kończyny w trakcie rzutu na obrażenia (wynik 90-00 na k100)	25	0,2

***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. Dopiero teraz 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 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 błotem, a z lufy broni Wolfa wyleciał dym...

Fragment opowiadania Piekielny Palec



WYPOSAŻENIE

W tej części magazynu czeka na 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.

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 psucia się 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 urządzenie, należy** użyć domyślnej umiejętności i wyrzucić, więcej niż bazowy zakres **JAKOŚCI**. Poniżej znajdziesz dodatkowe zasady i tabelkę przedstawiającą bazowy zakres **JAKOŚCI** sprzętu.

STOPNIE JAKOŚCI	PRZEDZIAŁ JAKOŚCI
KIEPSKA	0-25
BEZ UWAG	0-10
DOBRA	0-5

DODATKOWE ZASADY

-> Stan urządzenia pogarsza się (wzrasta) 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 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.



Dobrze, to może zaczniemy od najbardziej delikatnego sprzętu. Tak! Chodzi mi tutaj o wszelkiego rodzaju urządzenia elektroniczne, bo o tego typu zabawki trzeba cholernie mocno dbać i traktować je 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.





ELEKTRONIKA

NOKTOWIZORY[N], OKULARY TERMOWIZYJNE[OT]

Zależnie od firm, mamy na rynku wiele tego typu urządzeń służących do nocnego widzenia. Jednak jak już przed chwilą powiedziałem, jaka firma takie urządzenie. Podobno są na rynku takie gówna, że wypalają ślepia.

POWSZECHNOŚĆ: Niska **JAKOŚĆ:** Dobra (5)

DZIAŁANIE: -30 N/-45 OT do testu trafienie/PE w nocy.

SKANERY BIOLOGICZNE, CHEMICZNE, LICZNIKI GEIGERA, CYFROWY MIKROSKOP, MIERNIKI POZIOMU ENERGII ITP.

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 ITP.

Stała łączność jest bardzo istotna, jeżeli chodzi o małe zorganizowane grupki lub punkty obserwacyjne rozstawione wokół ważnego miejsca, czy miasteczka. Dlatego tego typu sprzęt, mimo, że często jest podsłuchiwany przez Kohortę lub Rdzawą Rękę, zważywszy na niski poziom zabezpieczeń i tak jest bardzo popularny.

POWSZECHNOŚĆ: Średnia **JAKOŚĆ:** Dobra (5)

DZIAŁANIE: Grupa posiadająca kilka takich jednostek może komunikować się między sobą (ustawiając tą samą częstotliwość) od kilkuset metrów do nawet kilku kilometrów, 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 ratuje dupę. Informuje delikwenta poprzez sygnał dźwiękowy, sygnał świetlny lub wibracje o zbliżającym się obiekcie. Zależnie od tego czy urządzenie ma wbudowany głośnik, czy działa na zasadzie transmisji informacji do odbiornika, który posiada użytkownik.

POWSZECHNOŚĆ: Średnia **JAKOŚĆ:** Dobra (5)

DZIAŁANIE: Detektor ruchu (80pkt) jak i Czujnik (95pkt) posiada Sposstrzegawczość na poziomie 80pkt i 95pkt. Detektor wykrywa istoty do 100 metrów, a czujnik pozycyjny do 15 metrów w promieniu urządzenia. Starzec wykonuje test sposstrzegawczości uwzględniając tylko punkty sprzętu, gdy w promieniu działania urządzenia znajdzie się jakakolwiek istota fizyczna lub inna, którą czujnik jest w stanie wykryć.

AKUMULATORY KWASOWE, ŻELOWE, PLAZMOWE, AKUMULATORY FUZYJNE, BATERIE ALKALICZNE-PLAZMOWE.

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 50 kg oraz niestabilność, która może spowodować czasem eksplozję takiej "zabawki". 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 ITP.

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 nadal 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 ITP.

W dzisiejszych czasach mało kto używa tego typu gadżetów, no chyba, że ludzie syndykatów lub indywidualni bohaterowie bawiący się w detektywów.

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 ITP.

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.

POWSZECHNOŚĆ: Średnia **JAKOŚĆ:** Dobra (10)

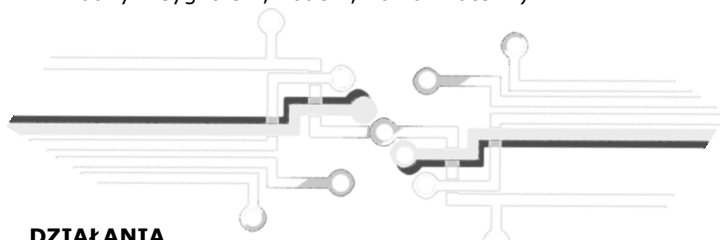
DZIAŁANIE: Zależnie od jakości posiadanego sprzętu, partyzant dostaje modyfikatory do testów informatyki czy elektroniki w zakresie od -15 do -45pkt..

ELEKTRONICZNE KLUCZE, ZAAWANSOWANE WYTRYCHY, DEKODERY ITP.

Interesują Ciebie tego typu zabaweczki? Czy aby nie jesteś złodziejem? Zobaczę, czy coś nie zniknęło z mojego magazynu. Wszystko jest, więc możemy jechać dalej. 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.)



WIĘCEJ DANYCH: ELEKTRONIKA

NAZWA	CENA	WAGA	DZIAŁANIA
Noktowizor	80	0,25 kg	-30 trafienie w nocy/-30 test PE (wzrok) w nocy.
Okulary termowizyjne	120	0,25 kg	-45 trafienie w nocy/-45 test PE (wzrok) w nocy.
Skaner biologiczny	70	1 kg	-75 test wykrywanie/określenie związków biologicznego
Skaner chemiczny	75	1,5 kg	-75 test wykrywanie/określenie chemicznych
Licznik Geigera	55	1 kg	-75 test wykrywanie/określenie promieniowania
Cyfrowy mikroskop	150	1 kg	-90 test wykrywanie/określenie związków biologicznych
Miernik poziomu energii	50	0,5 kg	określenie poziomu energii danego urządzenia
Detektor ruchu	95	0,5 kg	Spostrzegawczość urządzenia 80 pkt.
Czujniki ruchu	55	0,5 kg	Spostrzegawczość urządzenia 95 pkt.
Wykrywacz metali	50	1,5 kg	zasięg 20 m.
Wykrywacz ciepła	65	1 kg	zasięg 25 m.
Wykrywacz energii	55	1 kg	zasięg 30 m.
CB radio	85	0,5 kg	opis
Krótkofalówka	75	0,25 kg	opis
Zest. komunikacji bezp.	95	0,5 kg	opis
Elektroniczny klucz	240	0,25 kg	-50 do hakowania
Zaawansowane wytrychy	205	0,25 kg	-50 do elektroniki przy włamywaniu (panele, zamk. elekt.)
Dekoder	200	0,25 kg	w opisie
Podsłuch	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	100	10 kg	Przybliżony okres działania (3-7 miesięcy)
Akumulator żelowy	200	15 kg	Przybliżony okres działania (5-9 miesięcy)
Akumulator plazmowy	400	40 kg	Przybliżony okres działania (8-15 lat)
Akumulator fuzyjny	750	50 kg	Przybliżony okres działania (25-50 lat)
Bateria alkaliczna	10	1 dag	Przybliżony okres działania (5-30 dni)
Bateria plazmowa	50	3 dag	Przybliżony okres działania (1-2 lat)



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 jakichkolwiek testów. Jednak gdy jest w ich posiadaniu, dostaje +10pkt. do umiejętności mechaniki oraz rusznikarstwa.

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 umiejętności 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 spopielić i to w kilka sekund. Laser techniczny jest w stanie przeciąć wszystko, a lanca fuzyjna wypali dziurę w każdym materiale. Jedyne dobra, stara spawarka elektryczna może spowodować jedynie ciężkie poparzenia.

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 umiejętności 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

Ludźność w pełni nauczyła się korzystać z możliwości dronów dopiero w okolicach 2050 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. Tutaj, dla przykładu, 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 – BOJOWE – STRAŻNICZE - SŁUŻĄCE

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.

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.



WIĘCEJ DANYCH: MECHANIKA

NAZWA	CENA	WAGA	DZIAŁANIA
Zestaw śrubokrętów	15	0,5 kg	+ 5 umiej. mechaniki
Zestaw wiertel	25	0,5 kg	+ 5 umiej. mechaniki
Zestaw kluczy	20	1 kg	+ 5 umiej. mechaniki
Zestaw rusznikarski	40	5 kg	+ 15 umiej. rusznikarstwa
Wiertarka	30	2,5 kg	+ 10 umiej. mechaniki
Kątówka	35	2 kg	+ 10 umiej. mechaniki
Wiertarko-wkrętarka	40	2 kg	+ 15 umiej. mechaniki, + 5 umiej. rusznikarstwa
Młot udarowy	50	4,5 kg	+ 10 umiej. mechaniki
Spawarka elektryczna	50	20 kg	+ 20 umiej. mechaniki, + 5 umiej. elektroniki
Spawarka fuzyjna	400	70 kg	+ 25 umiej. mechaniki, + 15 umiej. rusznik. specjali.
Laser techniczny	250	50 kg	+ 30 umiej. mechaniki, + 20 umiej. rusznik. specjali.
Lanca fuzyjna	550	80 kg	+ 35 umiej. 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	1 dag	+ 1 umiej. mechaniki
Klucz francuski	5	2 kg	+ 2 umiej. mechaniki
Piłka do metalu	3	0,5 kg	+ 1 umiej. mechaniki
Wytrych klasyczny	25	X	+15 umiej. otwieranie zamków mechanicznych

*Więcej na temat urządzeń z punktami 1,2,3,4 na strach 1->DRONY ..., 2->ROBOTY ... , 3,4-> IMPLANTY ...

*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 po za nią. Niestety technologia w tej dziedzinie stoi na średnim poziomie, więc często tego typu sztuczne ręce czy nogi 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 jest spora, to są w stanie zadziałać i polepszyć możliwości człowieka praktycznie w każdej dziedzinie. Tutaj na przykład, mamy implant wszczepiany do czł... .

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.



MEDYCYNĄ

ZESTAW PIERWSZEJ POMOCY, ZESTAW POURAZOWY, ZESTAW CHIRURGICZNY

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 uszkodzenia. Ale z tego wszystkiego najdroższy i najrzadszy jest zestaw chirurgiczny. Znajdują się w nim skalpele, szczypce, igły, nici, wiertetka, nożyce i wszystko to, co potrzebne jest do operacji w warunkach polowych.

POWSZECHNOŚĆ: Niska **JAKOŚĆ:** Dobra (5)

DZIAŁANIE: W zależności od zestawu efekty są inne. Zestaw pierwszej pomocy +30 do umiejętności pierwszej pomocy. Zestaw pourazowy +15 do umiejętności pierwsza pomoc i +10 do medycyny, zaś zestaw chirurgiczny +30 do 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 lub antybiotyk jest droższy i trudniejszy do znalezienia.

POWSZECHNOŚĆ: Niska/Średnia **JAKOŚĆ:** Dobra (5)

DZIAŁANIE: Efekty konkretnych lekarstw, antybiotyków czy suplementów zależne będą wyłącznie od Starca. Przeterminowane substancje mogą trwale okaleczyć lub nawet zabić.

WIĘCEJ DANYCH: MEDYCYNĄ

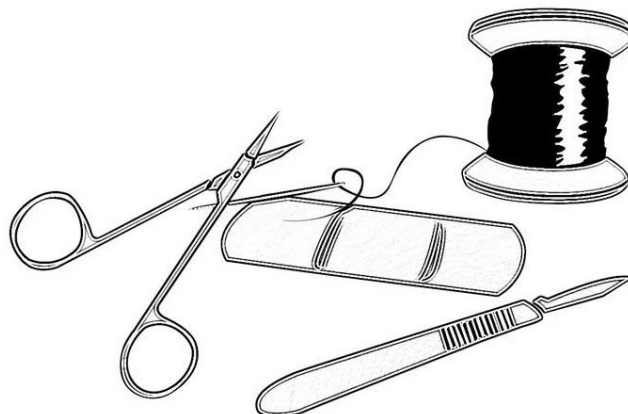
NAZWA	CENA	WAGA	DZIAŁANIA
Zestaw pierwszej pomocy	25	0,5 kg	+ 30 do umiej. pierwszej pomocy
Zestaw pourazowy	50	2,5 kg	+ 15 do umiej. pierwszej pomocy, -15 do medycyny
Zestaw chirurgiczny	95	5 kg	+ 30 do umiej. medycyny
Szczepionka	55	-	działanie określa starzec
Antybiotyk	100	-	działanie określa starzec
Syrop	25	-	działanie określa starzec
Tabletki	30	-	działanie określa starzec
Suplement	35	-	działanie określa starzec
Maść regenerująca (RegDoc)	25	-	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 umiej. pierwszej pomocy
ELEMAG.doc7	125	-	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 odp. prom.

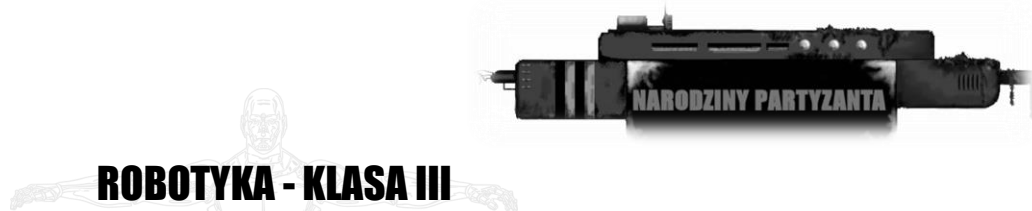
MAŚĆ REGENERUJĄCA RANY (RegDoc), ZAPASOWA KREW (Backup blood)

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 poziom czerwonych krwinek. Szybkość działania tego serum jest bardzo duża, od kilku do kilkunastu sekund, zależnie od ilości utraty krwi pacjenta.

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.





ROBOTYKA - KLASA III

DRON ZWIADOWCZY

Cena: 720

Pierwsze w pełni użyteczne drony zwiadowcze, mające wszystkie atesty i pozwolenia najbogatszych państw, jednostek wojskowych i instytutów technicznych powstały w **SonNHy Corp.**

ZASILANIE (preferowany): Akumulator plazmowy

UZBROJENIE: Broń lekka (dowolna, decyzja Starca)

PODZESPOŁY SYSTEMOWE (umiejętności):

Skaner (sposstrzegawczość) 80, **Lewitacja** (+50 test na trafienie) **Broń lekka** 15

PRÓG BÓLU: 80 **T.E.:** 100 **REFLEKS:** 30 **ZR:** 15 **PE:** 15

DRON STRAŻNICZY

Cena: 1400

Tego rodzaju drony są najczęściej używane przez prywatnych użytkowników. Dlaczego tak? Bo większość 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 test na trafienie) **Broń lekka** 20

PRÓG BÓLU: 150 **T.E.:** 150 **REFLEKS:** 20 **ZR:** 10 **PE:** 12

ROBOT SŁUŻĄCY

Cena: 900

Tępe i prostej konstrukcji maszyny służące. Ich głównym celem jest wykonywanie prostych czynności wspomagających właściciela w codziennym życiu. Główny eksporter to oczywiście firma **SonNHy Corp.**

ZASILANIE: Akumulator fuzyjny

UZBROJENIE: Brak

PODZESPOŁY SYSTEMOWE:

Skaner (sposstrzegawczość) 20, **Kondycja** 100, **Wiedza** ogólna 5, **Walka** wręcz 10

PRÓG BÓLU: 70 **T.E.:** 120 **REFLEKS:** 15 **UDŹWIG:** 200

SI: 16 **ZR:** 5 **PE:** 15 **IN:** 15 **WT:** 25

Istnieje możliwość wgrywania dodatkowych funkcji lub umiejętności.

DRON BOJOWY

Cena: 950

Każdy kraj z osobna modyfikował swoje wersje dronów. Zależnie, czy były potrzebne do rozpędzania tłumów, walki na froncie czy wykonywania tajnych operacji. Dlatego uzbrojenie D.B. może być różne.

ZASILANIE: Akumulator plazmowy

UZBROJENIE: Broń ciężka / Broń lekka (decyzja Starca)

PODZESPOŁY SYSTEMOWE:

Skaner (sposstrzegawczość) 40, **Lewitacja** (+25 test na trafienie) **Broń lekka** 30, **Broń ciężka** 30

PRÓG BÓLU: 100 **T.E.:** 150 **REFLEKS:** 25 **ZR:** 12 **PE:** 15

		
DRON ZWIADOWCZY	DRON BOJOWY	DRON STRAŻNICZY
„KRUK” Kl. III	„GRZMOT” Kl. III	„CHMURA” Kl. III
SonNHy Corp.	SonNHy Corp.	SonNHy Corp.
Rok wprow. 2033	Rok wprow. 2034	Rok wprow. 2034
		
ROBOT SŁUŻĄCY	ROBOT BOJOWY	ROBOT STRAŻNICZY
„ADAM” Kl. III	„KAIN” Kl. III	„ABEL” Kl. III
SonNHy Corp.	SonNHy Corp.	SonNHy Corp.
Rok wprow. 2042	Rok wprow. 2042	Rok wprow. 2043

Tutaj nie ma co się zastanawiać! Kup u mnie stymulant siły firmy SAHALIN, a nie będziesz żałował! Nie! Nie patrz na innych sprzedawców! Oni mają chiński chłam produkowany taśmowo na polach ryżu u stóp 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! Hee!. To, co? Robimy interes?





ROBOT STRAŻNICZY

Cena: 1600

Zainstalowany podstawowy program strażniczy i przekształcone obwody zewnętrzne jak i opancerzenie tworzy z tej maszyny prostego, prywatnego i milczącego ochroniarza.

ZASILANIE: Akumulator fuzyjny

UZBROJENIE: Broń lekka, Broń wsparcia (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:** 150

SI: 15 **ZR:** 5 **PE:** 12 **IN:** 10 **WT:** 18

ROBOT BOJOWY

Cena: 1200

Egzemplarz bojowy posiada zmniejszonej jakości opancerzenie lecz nadrabia zaawansowanym systemem walki. Jest to tani rodzaj mechanicznego żołnierza do zadań ofensywnych.

ZASILANIE: Akumulator fuzyjny

UZBROJENIE: Broń lekka, Broń wsparcia, (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:** 100

SI: 13 **ZR:** 10 **PE:** 15 **IN:** 13 **WT:** 15

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.

... Jak się je 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, pozał się, 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!

X.M.F. III (siła)

Cena: 200

DZIAŁANIA POŻĄDANE: +10 SI **DZIAŁANIA UBOCZNE:** + 2 SP

DZIAŁANIA UBOCZNE DODATKOWE:

Po każdym wykonanym teście na siłę (Walka lub podstawowa czynność) Partyzant wykonuje rzut kością **k100**. Przy wyniku mniejszym niż **30** implant przerywa (Na resztę walki lub na **k100 minut**, poza nią) 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 +75 pkt. do trudności testów umiejętności na SI.

SPEDDBAG III (zręczność)

Cena: 200

DZIAŁANIA POŻĄDANE: + 10 ZR **DZIAŁANIA UBOCZNE:** +2 SP

DZIAŁANIA UBOCZNE DODATKOWE:

Po każdym wykonanym teście na zręczność (Walka lub podstawowa czynność) Partyzant wykonuje rzut kością **k100**. Przy wyniku mniejszym niż **30** implant przerywa (Na resztę walki lub na **k100 minut**, poza nią) 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 +75 pkt. do trudności testów umiejętności na ZR.



DONKIKONG III (wytrzymałość) **Cena:** 250

DZIAŁANIA POŻĄDANE: + 10 WT **DZIAŁANIA UBOCZNE:** + 2 SP

DZIAŁANIA UBOCZNE DODATKOWE:

Po każdym wykonanym teście na wytrzymałość (Walka lub podstawowa czynność) Partyzant wykonuje rzut kością **k100**. Przy wyniku mniejszym niż **35** implant powoduje (Na resztę walki lub na **k100 minut**, poza nią) zwolnienie pracy serca. Jedynym modyfikatorem ujemnym lub dodatnim do tego testu jest Zaleta/Wada **Szczęściarz** i **Pechowiec**.

Zwolnienie pracy serca +75 pkt. do trudności testów umiejętności na WT

EAGLEEYE III (percepcja) **Cena:** 300

DZIAŁANIA POŻĄDANE: + 10 PE **DZIAŁANIA UBOCZNE:** + 2 SP

DZIAŁANIA UBOCZNE DODATKOWE:

Po każdym wykonanym teście na percepcję (Walka lub podstawowa czynność) Partyzant wykonuje rzut kością **k100**. Przy wyniku mniejszym niż **30** implant powoduje (Na resztę walki lub na **k100 minut**, poza nią) 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:** 200

DZIAŁANIA POŻĄDANE: +50 P.B. **DZIAŁANIA UBOCZNE:** + 4 SP

DZIAŁANIA UBOCZNE DODATKOWE:

Po każdym otrzymanym zranieniu (Walka lub podstawowa czynność) Partyzant wykonuje rzut kością **k100**. Przy wyniku mniejszym niż **30** implant powoduje (Na resztę walki lub na **2k100 minut**, poza nią) 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 podstawowej wartości Progu Bólu partyzanta.

WISEMAN III (inteligencja) **Cena:** 350

DZIAŁANIA POŻĄDANE: + 10 IN **DZIAŁANIA UBOCZNE:** + 3 SP

DZIAŁANIA UBOCZNE DODATKOWE:

Po każdym wykonanym teście na inteligencję (Walka lub podstawowa czynność) Partyzant wykonuje rzut kością **k100**. Przy wyniku mniejszym niż **35** implant powoduje (Na resztę walki lub na **k100 minut**, poza nią) tymczasowe otępienie. Jedynym modyfikatorem ujemnym lub dodatnim do tego testu jest Zaleta/Wada **Szczęściarz** i **Pechowiec**.

Tymczasowe otępienie +75 pkt. do trudności testów umiejętności na IN

- 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 mu świadomości. To 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, to 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...





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 OCHRONNA

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.

ODZIEŻ SPECJALISTYCZNA

Oczywiście nie możemy też zapominać o wszelkiej maści mundurach z kamuflażem pasywnym, kombinezonach górskich, letnich i przewiewnych kurtkach na dalekie podróże w upalne dni. Podstawowy cennik znajdziecie właśnie tutaj!

Mundur zwykły / +1 Kamuflaż / 20 BT / 2kg

Mundur pas. kam. / +5 Kamuflaż / 50 BT / 3kg

Kombinezon górski / +5 Wspinaczka / 25 BT / 5kg

Kom. Górski mod.2/ +10 Wspinaczka / 100 BT/ 5kg

Kom. Energetyczny / W. Energii +5 / 50 BT / 2kg

Kom. Ener. mod.2 / W. Energii +10 / 150 BT / 2kg

Kom. Pilota/ +5 Pilotowanie / 75 BT /5kg



NAZWA	CENA	WAGA	WŁAŚCIWOŚCI
Kombinezon przeciwichemiczny	~150	5 kg	Pełna odporność na skażenie chemiczne. Jakiegokolwiek uszkodzenie powoduje pełną podatność.
Kombinezon laboratoryjny	~130	5 kg	Pełna odporność na skażenie biologiczne. Jakiegokolwiek uszkodzenie powoduje pełną podatność.
Kombinezon antyradiacyjny	~200	15 kg	Pełna odporność na promieniowanie. Jakiegokolwiek uszkodzenie powoduje pełną podatność.
Kombinezon próżniowy	~350	20 kg	Postać może swobodnie poruszać się w próżni przez k10 godzin. Jakiegokolwiek uszkodzenie to śmierć.
Strój do nurkowania	~100	10 kg	Postać może swobodnie poruszać się pod wodą przez k10 godzin. Jakiegokolwiek uszkodzenie to śmierć.
Kombinezon hutniczy	~125	15 kg	Postać posiada pełną odporności na ogień. Jakiegokolwiek uszkodzenie powoduje pełną podatność.
Nano-tkanka	~2000	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...

Przed tobą leży większość 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, nie mówiąc o smaku.

ŻYWNOSĆ

PIECZYWO (kawałek chleba, bułka, bagietka itd.)

NABIAŁ (ser, twaróg, jajko itd.)

MIĘSO (schab, boczek, pałka od kurczaka, kawałek kaczki, kielbasa, wątróbka wieprzowa, szczur, pies 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. kielbasy 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!

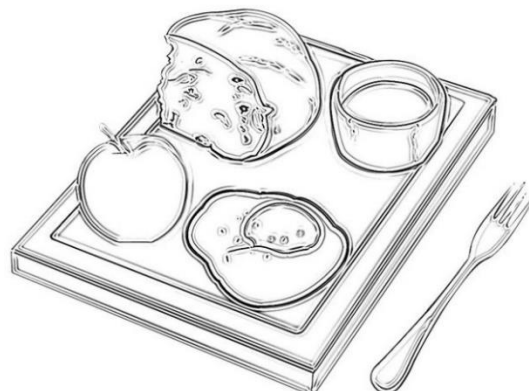
ŻYWNOSĆ	CENA	WAGA	TER.WAŻN.	KALORIE
PIECZYWO (kawałek chleba, bułka, bagietka itd.)	5 BT	0,1 kg.	3 DNI	~200
	10 BT	0,1 kg	2 DNI	~250
	15 BT	0,1 kg	2 DNI	~400
	2 BT	0,1 kg	4 DNI	~50
	2 BT	0,2 kg	5 DNI	~50
	15 BT	0,1 kg	30 DNI	~150
	15	1,5 kg	20 DNI*	~1500
	20	2 kg	20 DNI*	~2500
	30	0,1 kg	Brak danych	~2500
	25	0,1 kg	60 DNI*	~1500
	20	0,3 kg	Brak danych	~1000
	2 BT	1 kg.	-	1
	5 BT	0,5 kg	2 DNI	0,5
	10 BT	0,5 kg	4 DZIEŃ	0,5
	7 BT	0,5 kg	-	0,5
	10 BT	0,5 kg	-	0,5
	15 BT	0,5 kg	-	0,5
	20 BT	0,5 kg	-	0,5

POSIŁKI NA "MIEŚCIE"

-> Jedzenie w konkretnej dziurze, gdzie żarcie może wydawać się bardziej podejrzane, niż rosyjski turysta włóczący się po strefie zamkniętej Polskiej Ambasady, może kosztować **od 10 BT do 20 BT.***

-> W mniej podejrzanej dziurze, gdzie człowiek może być pewien, że nie będzie jeść truchła psa czy czegośkolwiek 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.**

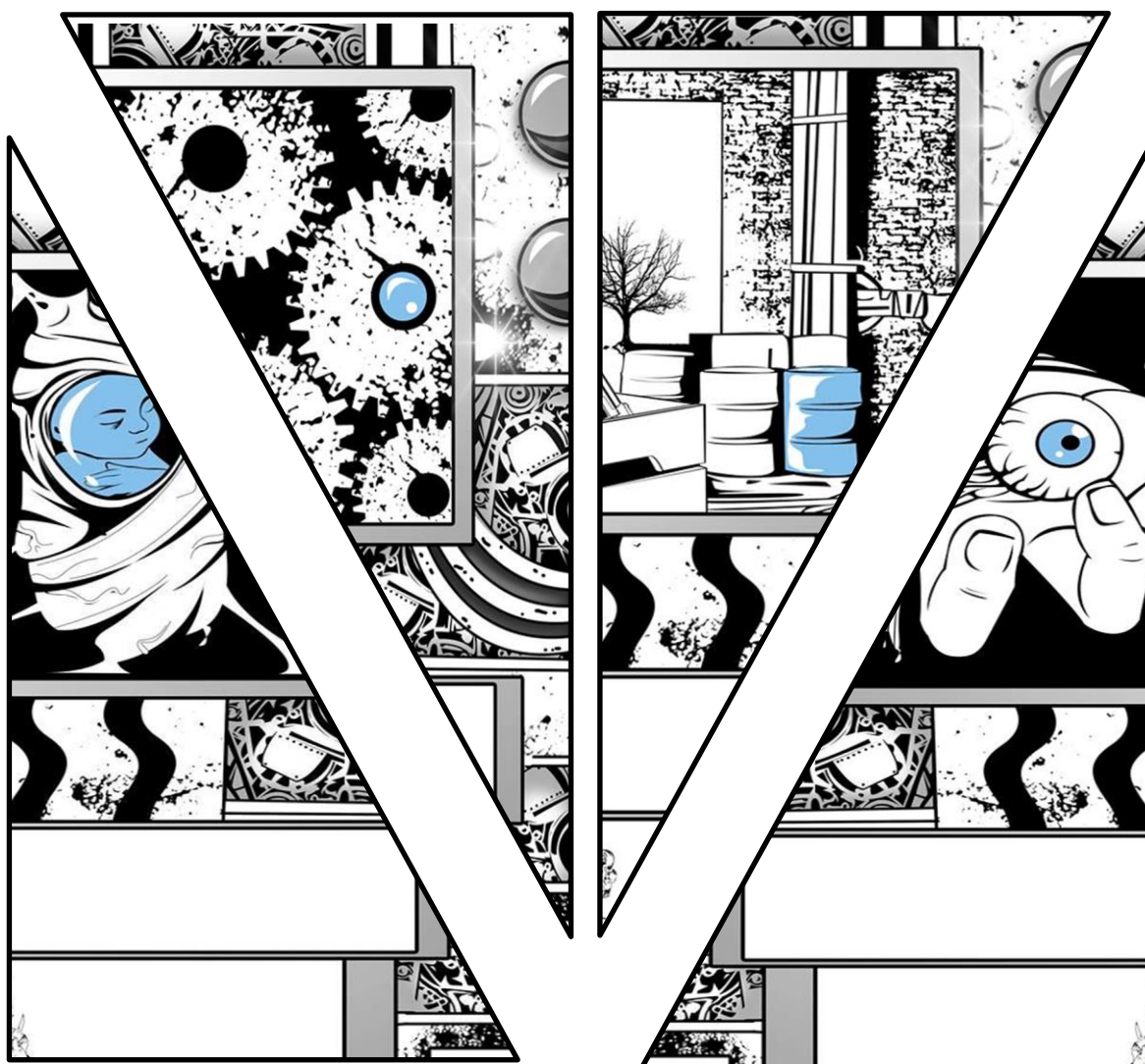


ZŁOM I MATERIAŁY

Widzisz tą gigantyczną stertę złomu?! Otóż dla Ciebie to rzeczywiście może być złom, ale dla innych to części zapasowe, dodatkowy zarobek, jedyne źródło utrzymania lub jedyna szansa przeżycia. Nie uwierzysz, co niektórzy ludzie potrafią zrobić z kilku, na pierwszy rzut oka, niepowiązanych ze sobą części. Cuda panie, CUDA!

NAZWA	ILOŚĆ	WAGA	CENA
Butla z Gazem	1 litr	1kg	10 BT
Benzyna (Paliwo)	1 litr	1kg	10 BT
Bezpiecznik	Sztuka	-	5 BT
Blacha (cienki kawałek)	Sztuka	0,5 kg	5 BT
Deska	Sztuka	0,5 kg	2 BT
Diesel (Paliwo)	1 litr	1kg	9 BT
Drukarka	Sztuka	2 kg	30 BT
Drewno (solidny kawałek)	Sztuka	3 kg	10 BT
Głośnik	2 Sztuki (L,P)	1 kg	20 BT
Gwoździe	Pięć	0,1 kg	1 BT
Garnek	Sztuka	0,2 kg	1 BT
Hak	Sztuka	0,2 kg	5 BT
Kabel	Sztuka	0,5 kg	2 BT
Krzemień	Sztuka	0,1 kg	2 BT
Kevlar (luźny kawałek)	Sztuka	0,2 kg	25 BT
Kolba (część broni)	Sztuka	1 kg	25 BT
Komora gazowa (część broni)	Sztuka	0,1 kg	20 BT
Kineskop	Sztuka	5 kg	5 BT
Kolorowe czasopismo	Sztuka	0,1 kg	2 BT
Książka	Sztuka	0,2 kg	3 BT
Karabin	Sztuka	0,1 kg	10 BT
Koc	Sztuka	0,5 kg	5 BT
Książka (stara)	Sztuka	0,1 kg	1 BT
Kłódka	Sztuka	0,1 kg	5 BT
Laboratoryjne odczynniki chemiczne	Trzy	0,1 kg	12 BT
Laboratoryjne odczynniki biologiczne	Trzy	0,1 kg	12 BT
Lina	Sztuka (2m.)	1 kg	10 BT
Lufa (część broni)	Sztuka	1 kg	15 BT
Łuska	Sztuka	-	1 BT
Mechanizm spustowy (część broni)	Sztuka	-	30 BT
Mocny Klej	0,07 litra	0,1 kg	15 BT
Mechanizm powrotny (część broni)	Sztuka	-	20 BT
Nakrętki	Sztuka	0,1 kg	35 BT
Nity	Trzy	-	2 BT
Namiot	Sztuka	5 kg	25 BT
Opona	Sztuka	5 kg	10 BT
Ostrzałka	Sztuka	0,1 kg	5 BT
Obraz	Sztuka	??*	5-?????*** BT
Płytki eselit-1	Sztuka	0,2 kg	50 BT
Przewód elektryczny	Sztuka (0,5m)	0,1 kg	30 BT
Pasek (skórzany)	Sztuka	0,2 kg	5 BT
Pręt (stalowy)	Sztuka	2,5 kg	5 BT
Podkładka (metalowa)	Sztuka	-	1 BT
Rękojeść (część broni)	Sztuka	1 kg	10 BT
Rura (PCV)	Sztuka	1 kg	2 BT
Rzeźba	Sztuka	??*	5-?????*** BT
Stal (surowa)	Sztuka	1 kg	10 BT
Skóra zwierzęcia	Sztuka	0,5 kg	5 BT
Skóra (garbowana)	Sztuka	1 kg	10 BT
Skóra sztuczna	Sztuka	0,5 kg	5 BT
Soczewka	Sztuka	-	3 BT
Sprężyna	Sztuka	-	2 BT
Śrubki	Pięć	-	1 BT
Taśma izolacyjna	Sztuka	-	5 BT
Wzmocniacz mocy	Sztuka	0,5 kg	30 BT
Zabawka (samochodzik, lalka, miś)	Sztuka	0,2 kg	2 BT
Zębatka	Sztuka	0,1 kg	3 BT
Zeszyt (pusty)	Sztuka	0,1 kg	2 BT
Zamek (część broni)	Sztuka	-	20 BT
Zapałki (paczka)	48 sztuk	-	5 BT
Zastawa srebrna (noże, widelce, łyżki duże i małe itd.)	Sztuka	10 kg	50 BT
Zastawa stalowa (noże, widelce, łyżki duże i małe itd.)	Sztuka	10 kg	5 BT
Żarówka	Sztuka	-	2 BT

*/** Dzieła sztuki wielkich mistrzów mogą sięgać zawrotnych cen, gdy są sprzedawane znawcom sztuki. Waga zależna jest od dzieła.



OKIEM OCALAŁEGO

2116 r.

STARY KONTYNENT

Każdy dzień to piekło. Walka z pogodą, z brakiem pożywienia i wody. Walka z chorobami i innymi ocalałymi. Bandyci, mutanty, żołnierze Kohorty oraz z syndykat Rdzawej Ręki. Często można też natknąć się na zabłąkanego obcego lub obcej rasy najemnika.

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. Wszystko to dlatego, że tak bezpieczniej. Bo ludzie wmówili sobie, że **"tak nas nie znajdą"**. Ale żebyś zrozumiał ogrom tej beznadziejności, muszę opowiedzieć ci dosłownie o 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 zagrożeniem z zachodu, dla mieszkających na tych terenach ludzi, są niemieccy zarażeni wirusem mutacyjnym B16. Potem wschód, czyli Rdzawa Ręka będąca namiestnikiem Kohorty. Ta 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 nigdyś wybudowanych tunelach lub bunkrach. Tutaj piękno dzikiej i gęstej flory łączy się i miesza z niebezpieczeństwami państwa znajdującego się w kleszczach dwóch nieprzyjaciół.

Jedyną nadzieją jest formacja, lub jak inni mawiają, nowy rząd, czyli **Rzeczpospolita Narodów**. Ten byt łączy, stworzone od podstaw, organizacje cywilno-wojskowe Polski, Łotwy, Litwy i Węgier.

SŁYŚZAŁEM ŻE...



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 przetrwały 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.



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.

Jednak wszelkie domysły błędą gdy rzeczywistość postanawia mówić sama o sobie. 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 tam tereny dzikie i niedostępne, dlatego dzieci Matki Rosji mają jeszcze szanse gdzie się ukryć przed kochającą ich firmą.

Jednak psychicznie ten kraj jest zduszony, zamknięty w marazmie terroru jednej władzy. Każdy musi patrzeć na własną dupę. Nikt nikomu nie pomaga, bo to często oznacza śmierć dla siebie samego. Egoizm, strach i bezduszność. Rosja roku 2116 to zastraszone przed wielkim krajem „**ŚWIAT**”, którą trzęsie jedna i wyłącza tylko prawowita mafia. Rdzawa Ręka.

SŁYŚZAŁEM ŻE...



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.



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 byłby związany, tak czy inaczej, z którąś z nich. W ten sposób kraj zaczął być kierowany przez przeróżnego rodzaju wierzenia i fanatyków, aż do III wojny korporacji, kiedy to społeczeństwo zaczęło bardziej interesować się frontem i znajdującymi się tam synami Brytyjskiej Ziemi, niż tym co działo się w Izbie. Wtedy to znalazł się człowiek, który zrobił wewnętrzną czystkę.

Po zakończeniu wojny i podpisaniu rozejmu, którego strażnikami byli Suari, Wielka Brytania uzyskuje nowego Króla. Plotki głoszą, że był bękartem ze starej rodziny królewskiej. Z kolei inne głosy mówią, że to samowładny bohater, który uporem i niesamowitą charyzmą zdobył to wszystko. Nawet jeżeli którakolwiek z plotek byłaby 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 Brytania jest podzielonym na strefy wpływów krajem, którym rządzą sekty i ich wiara. 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.

ŚŁYDZAŁEM ŻE...



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.

Kult przejścia ma też bardzo silną grupę, a być może już nawet społeczność, w samym Londynie. Nie da się ukryć, że jest tylko kwestią czasu, aż ktoś z Kultu zostanie kimś ważnym, jakiegoś typu wodzem czy prorokiem, oczywiście nie tym głównym, bo ten jest tylko jeden. Mówimy tutaj o całkowitym wchłonięciu innych wierzeń i sekt, na terenie Brytanii, przez Kult. Dlaczego? Bo jako jedyni mają dowody na to, w co wierzą i da się u nich przejść na drugą stronę, a później wrócić. Najgorszym scenariuszem byłoby gdyby ta chora sekta zawłaszczyła całą wyspę.

ŚŁYDZAŁEM ŻE...



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 poza 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 zaferowania, a wszystko ku chwale nowej przyszłości. Jednak to 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.

Dlatego czasem, w ten oto sposób, można przejść przez całe miasta pochłonięte na powrót lasem tropikalnym, nie spotykając 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 zatraciły swą delikatność, a teraz robią to, co kiedyś czynili najczęściej mężczyźni.

Oczywiście zawsze mogłoby być gorzej, ale teraz wcale nie jest za wesoło. Bardzo, ale to bardzo dawno temu był taki film „a boy and his dog” czy jakoś tak. W tym filmie, była taka zamknięta społeczność która nie miała za dużo chłopów tylko same baby. Główny bohater tam trafił jednak nie skończyło się to dla niego dobrze. Do czego zmierzam? Osobiście uważam, że Demokraci Lincolna zmierzają do demograficznej katastrofy. Chyba, że ktoś tutaj kłamie i faktycznie mają mężczyzn.

Zasłyszane gdzieś w barze...





NIEMCY

Ten kraj nie różniłby się niczym od pozostałych, gdyby nie zestrzelenie nad nim (pierwszymi i ostatnimi, użytymi w tej wojnie, głowicami atomowymi) jedyne go ciężkiego krążownika kolonizacyjnego 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, zostały mocno skażone. Skutki tego zdarzenia były do tego stopnia katastrofalne, że lekko ponad 75% ludności z tamtych okolic została zarażona, w większym lub mniejszym stopniu. Niestety taki obrót sprawy spowodował, że zdrowi mieszkańcy są traktowani co najmniej podejrzliwie, a w najgorszym przypadku, są zabijani na miejscu. *[Więcej informacji o zarażonych znajdziecie w dziale WRÓG]*

Niestety największym problemem tego kraju jest to, że większość terenów uprawnych i lasów została w jakimś stopniu skażona, co podniosło bardzo wysoko trudność zdobycia lub produkcji żywności. Pozostaje też kwestia wody, która też nie do końca jest zdatna do picia.

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 najeźdźcą, czy nie. Niemcy stały się zagrożonym terenem, na którym życie odliczane jest nabojami.

Jednak najciekawsza z tego wszystkiego jest plotka, która pojawiła się ostatnimi czasy. Podobno pojawili się przedstawiciele nieistniejącego przecież syndykatu aryjskiego, na terenach dawnej trzeciej rzeszy i szukają czegoś. Jedni mówią, że to wierutna bzdura inni zaś wieszczą powrót Hitlera. Prawda jednak jest taka, że nikt nie widział tych ludzi czy jednostek.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Na tereny Niemiec lepiej nie wybierać się samotnie. Bo z tego co mi wiadomo, nie tylko powiększyły się tam grupy mutantów, ale pojawiły się też pogłoski o innych dziwnych jednostkach czy nieznanach oddziałach, bardzo dobrze uzbrojonych ludzi. Chociaż tego ostatniego nie byłbym taki pewien.



POZOSTAŁE KRAJE

Wszystkie kraje, które są aktualnie na naszej mapie świata, będą lub właśnie przechodzą te same problemy, co kraje powyżej. Wszędzie panoszą się najemnicy Kohorty i z brutalnością Kaliguli likwidują wszelki napotkany opór. Prócz tego na porządku dziennym są też porwania. Nie rzadko można też spotkać ludzi podających się za wysłanników Kohorty, którzy otwarcie rekrutują ochotników do tego przerażającego imperium.

Do tego na każde 100 tys. kilometrów kwadratowych terenu przypada kilka różnych sekt lub odłamów starej wiary. Niestety jest też wiele doniesień o coraz częstszym kanibalizmie, zwłaszcza na terenie byłych Niemiec. Resztką społeczeństwa mieszkającego poza terenami Podniebnych Miast, niezwiązana w żaden sposób z syndykatami, z każdym rokiem cofa się w rozwoju zaniżając średnią wiedzy technicznej jak i kultury całej ludzkości na ziemi.

Rzadkością jest znaleźć otwartą szkołę dla dzieci, a cudem ukryte zajęcia z dziedzin wyższych, dla starszych mieszkańców. Szpitale to legendy, a większość baz wojskowych jest albo zniszczona, albo przejęta przez RR lub samą Kohortę. Jeżeli chodzi o budynki użyteczności publicznej, dawne siedziby rządów lub inne ważne miejsca, to albo już dawno nie istnieją, albo ktoś je zostawił celowo.

Wszędzie panoszą się choroby i zarazy. Tereny praktycznie nietknięte przez wojnę nie istnieją. Wszędzie można czuć w powietrzu przelaną krew ludzkości oraz strach. Przygnębienie, depresja, upadek moralności. Wszędzie jest tak samo, a jeżeli gdzieś nie jest, to oznacza, że jest jeszcze gorzej.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Żadne tereny, żadnego kraju nie są wolne od jednostek, czy agentów Kohorty. Ich oddziały zasadnicze lub najemnicy są rozlokowani na całej Ziemi. Zresztą tam, gdzie NIE MA rzeczywiście Kohorty, tam jest Rdzawa Ręka.



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 wysmienite dla szabrowników, ale jak ktoś mądry kiedyś powiedział: **"Jeżeli zdajesz sobie sprawę, że możesz zginąć, 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 tę część świata za drugą Anglię. Ciągłe obfite opady deszczu, nieustanne podmywanie ładu 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 ładu.

Chodzą głosy, że owe istoty to kolejni najemnicy kohorty, których naturalnym środowiskiem jest woda. Inne opinie rozbijają się o jakieś fantastyczne świadectwa mówiące o wrotach do świata równoległego, w którym mieszkają demony czy inne byty wyjęte wprost z horrorów. Jeden z naukowców wysnuł też tezę o istotach z wnętrza ziemi, które się uwolniły po ostatnich trzęsieniach ziemi. Teraz pytanie kto ma rację.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Ludzie żyjący w Ameryce Południowej 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 zdziczałymi 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 ze starymi metodami, rodem ze średniowiecznych ksiąg. Tutaj nie ma miejsca na niepotrzebne materiały czy zużyte przedmioty. W Kanadzie wszystko się przydaje.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Na ten kraj mówi się dzisiaj „Labirynt”. Podobno możesz tam wędrować lasem przez wiele dni i nie spotkać ani jednej żywej, ludzkiej duszy. Podobno też, 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 dzikiej 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 nabywcami na te dobra, są oczywiście klienci ze Starego Kontynentu. Kohorta, z niewiadomych nam przyczyn, w ogóle nie interesuje się Nowym Kontynentem. Chodzą słuchy, że najeżdźca 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 skinięcie 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 czyli biedota, miała tam zawsze przerabane, 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. Są tak zniszczeni i zdesperowani.



KOLONIA

Samo bycie kolonistą na jakiegokolwiek planecie, jest ciężkie. Walki wewnętrzne między syndykatami. Akty terroru wykonywane przez niezrównoważone jednostki, lub po prostu niezadowolone z aktualnych warunków bytowych. Ciągłe braki w dostawach wody, energii lub jedzenia. Jednak teraz, gdy pojawiło się Imperium, które do tego kosza pełnego przemocy i ludzkich tragedii, dorzuciło swoje rządy, spiskowców i działania terrorystyczne na wielką skalę, 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. Rozumiesz? Te żółtki nawet w kosmosie wyhodują ryż!

Spółeczeństwo na kolonii zawsze jest izolowane, 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 byłby 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.

Kosmos może być rajem dla odważnych, lecz też zauba dla głupich. Kto wie, co tam można odnaleźć.

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, przecież 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. Ten kryształ, ta biel, muszę ją dotknąć! To tylko kilka metrów, na pewno starczy mi tlenu, aby wrócić do statku-bazy. Cudowne...

- Kochanie, Najdroższy! 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 jeżeli zaczniesz manewrować między wnętrznościami tego złomu! PILOCIE!

... To jest piękne. Czy to może być dzieło jakiegokolwiek istoty materialnej? Tak, 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 TERAŹNIEJSZOŚCI ROK 2125

OPOWIADA 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 Ci 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 czołżyć. 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 niewielu. 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 przerywana, 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 znaczna większość stara się pomagać w swoich grupach 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 cała została 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 to, że prawo istnieje, ale nigdy nie wiesz w jakiej formie i gdzie. Dlatego pozostaje ludziom być uważnym. Być świadomym gdzie się wędruje i kogo można tam spotkać.



WŁADZA

„Niby rządzi tutaj ojciec, ale że zginął przedwcześnie, 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 wierzę.

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 zrobisz to poza terenem jakiegokolwiek miasteczka, czy miejscowości, każdy będzie miał to w dupie. Możesz być szuja i menda, a i tak jest szansa, że gdzieś tam znajdziesz coś, co ustawi Cię 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. Jedynie 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 Indstr.**

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 i informatyku z każdego syndykatu.



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 naprawę dużo i mogłoby się wydawać, że z każdym dniem na rynek wchodzi jakiś 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, światowych oddziałów do ich zwalczania. Nie ma kar, grzywn 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 jak i przemysł jest karany śmierci.



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 razie media i łączność istnieją. 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?”

Trudno jednak na to odpowiedzieć jednoznacznie. Większość mądrych głów uważa, że korporacje, tak naprawdę wszystkie, współpracują na pełną skalę z najeżdźcą. Więc udostępnienie dla nich przestrzeni radiowej czy satelitarnej byłoby oczywiste ze strony Imperium.

Wracając do tematu, to 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 swe palce w tej technologii kohorta, tego nie wiadomo.



SENN

„Kiedyś była wirtualna rzeczywistość, dzisiaj to SENN.”

Oto najbardziej uzależniający narkotyk, jaki stworzyły syndykaty, a konkretnie NAONUKE INDUSTRY. Jedna z mniejszych firm syndykatu KATANA pod kierownictwem prof. Naonuke.

SENN „Stabilizator Emocjonalno-Neurologiczny Naonuke”

To magiczne urządzenie podcina 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, 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 i podróże między byłymi państwami 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 drugich, 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 mocno chronione przez małe armie 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 okupacji. Nie wspomnę już o opuszczonych w pośpiechu bazach wojskowych czy podniebnych miastach. Wszystko kryje za sobą nie tylko śmierć ale i wartość poświęcenia zdobywcze.

Co się jednak tyczy podróży międzygwiazdnych 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 olbrzymie korzyści. Eksploracja wciąż rozrastającego się kosmosu i odkrywanie nowych technologii oraz cywilizacji może z biednych ludzi stworzyć miliarderów lub zimne trupy, zależnie od tego, na co się trafi.



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.



PRZESTĘPCZOŚĆ

„Wczoraj miałam syna, dzisiaj mam złodzieja i zabójcę...”

Powiem krótko. Menda 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 wszechobecny 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.



ŻYWNOSĆ

„A to da się zjeść? Nie? A tamto? Też nie? To co, tato?”

W tych ciężkich czasach wszystko, co nie powoduje bólu brzucha, zatrucia, chorób lub śmierci zalicza się do grona "żywności".

Niektórzy 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, coraz częściej są osławiane i rozmnażane specjalnego rodzaju szczury i insekty, które zawierają sporej ilości białka, ale krowy czy świny to naprawdę cholerna rzadkość.

Co do rekrutacji Świadomych.

Sam jej przebieg jest owiany tajemnicą do tego stopnia, że znana jest tylko pewna przypowieść, która troszeczkę naświeśla tą zagadkę. Podobno kandydaci na Świadomych są wybierani nie tyle co z przypadku, co z przeczcucia 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.





PPOR. DR. INŻ. TADEUSZ ZALEWSKI

Kadra Naukowa Rzeczypospolitej Narodów.

TECHNOLOGIA ROK 2125

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 nasz rozwój i wzrastający potencjał. Dlatego przedstawię wam to co zdążyliśmy osiągnąć.



TRANSPORT

„Synu! Bierz rower i jedź do rodziny Andersów...”

To, co można znaleźć w ruinach dawnego świata to istne pomieszanie 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 było tylko najbogatszych. Wśród prostego ludu najpopularniejsze znów stały się zwierzęta pociągowe lub inne ich zmutowane odpowiedniki.



TECHNOLOGIA ŻYWIENOŚCI

„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 ciała, składniki chemiczne, lecz ich masowa produkcja na dzień dzisiejszy została praktycznie ograniczona do zera. Dlatego żywność znów zaczęła być trudna do zdobycia, wyhodowania, czy zwłaszcza uprawiania.



ROBOTYKA

" Myślisz, że jest wyłączony?"

Jeżeli chodzi o tę dziedzinę. Muszę przyznać, że możecie się natknąć, w czasie swoich podróży na wiele maszyn, które miały być "Metalowi Adamami" naszej cywilizacji. Gałąź przemysłu budowlanego często i gęsto używała wielkich oraz topornych robotów, które nierzadko ulegały awarii, ale za to były niezastąpione w pracach 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.



MEDIA

„Ja Krab 1! Ja Krab 1! Otwock, jak mnie słyszysz?”

Łączność radiowa, telewizja, internet. Te kiedyś wspaniałe wynalazki człowieka dzisiaj stały się cholerną rzadkością. Łączność radiowo-satelitarna jest praktycznie nieużywana. 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.



MEDYCINA

„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 w kiepskich warunkach, co bardzo często skutkuje różnego rodzaju zakażeniami, niespodziewanymi awariami sprzętu, chorobami rozwojowymi. Miejsca na bezpieczny zabieg, znajdują się przeważnie w korporacyjnych siedzibach. Dlatego nie ma co ukrywać. Partyzanci! Dbajcie o własne zdrowie jak i kończyny! Nowe mogą nie być już tak dobre jak wasze stare.



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, wybuchła. Zabiła kilkadziesiąt ofiar, kilkaset raniła.

BRÓŃ

„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, coraz to bardziej fantastycznych broni niosących śmierć. Plazma, laser, broń bezłuskowa, ktoś nawet kiedyś słyszał o broni na ciemną materię. W każdym razie teraz jest tego, bardzo mało. Znalezienie broni z tamtych czasów 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 szanse uratować świat.

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 przyjaciółom zaczynamy w końcu złoty wiek! Nic nie jest w stanie pokonać naszej chęci odkrywania i woli trafiać tam gdzie nie było jeszcze nikogo przed nami. Cóż może nas teraz zatrzymać?

PANCERZE

„To, że jesteś opancerzony jak drwal z krainy calineczki...”

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." z 2089 r.

„... W ten oto sposób dochodzimy do głównego tematu, jakim są ostatnie osiągnięcia ludzkości 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-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 mieszkanki 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 wzrastają na czerwonej glebie tej planety. Przeważają tam Latynosi i Mulaci. Oczywiście nie zabrakło 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 nie zterraformizowanego 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 Olympus.

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-wydobywczej „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 zwały 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 mieszkanką 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 kościelne 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 zutilizowano planetoidy z pasa pomiędzy Marsem a Jowiszem, korzystając z dużych statków zwanych „Kosiarkami” opartymi na technologii przekazanej przez Suari. Po oczyszczeniu z materiału skalnego metale i inne pierwiastki zostały podzielone, między kraje biorące udział w operacji. 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, a dodając w ten sposób dodatkowo 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...

OBCY



MJR.PROF. MAREK MORAWIECKI

*Stosunki dyplomatyczne i
Wywiad Rzeczypospolitej
Narodów. 2125 r.*

Suari. Co o nich wiemy? Otóż nic konkretnego. Gdy pierwszy raz mieliśmy z nimi kontakt w poprzednim stuleciu, wydawali się bardzo życzliwą i uczynną rasą. Zdawaliśmy 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 fanem zrobić? Jak odeprzeć nieprzyjaciela?

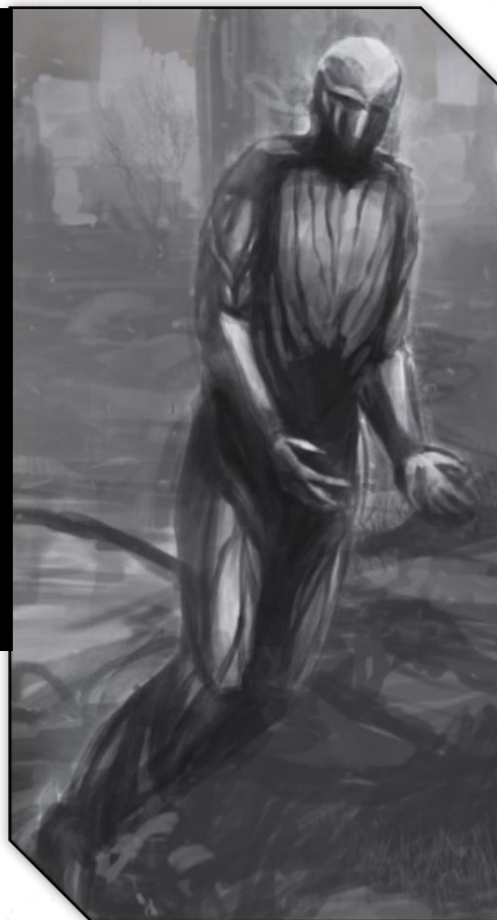
Jeżeli chodzi o ich wygląd fizyczny, to z grubsza można ich określić jako istoty stworzone z wyładowań elektromagnetycznych. Chociaż i ten opis nie jest do końca prawidłowy. Nigdy nikt nie był w stanie przeprowadzić dosłownie żadnych badań nad ich strukturą. Oczywiście z tego co my wiemy. Być może ktoś wie, być może komuś oni zdradzili swój sekret. Na dzień dzisiejszy, każdy syndykat gotów jest zapłacić niewyobrażalną sumę bajtów za informację na ich temat.

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 społeczny ich kultury czy cywilizacji.

S U A R I



ARMIA

W to, co teraz wam powiemy, nie wierzą wszyscy oficerowi, jacy kiedykolwiek służyli w imię obrony ludzkości. Otóż okazuje się, iż nasi pozaziemscy sojusznicy nie posiadają jednostek militarnych.

Tak! To dla nas jest tak samo nieprawdopodobne jak dla was w tej chwili! Nawet z naszych osobistych obserwacji nie dostrzeżliśmy 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 jednego z nich. 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. Chociaż są pewne plotki, mówiące o tym, że na pewno istnieje jakiś odłam wygnańców, lub jakaś pojedyncza jednostka będąca przeciwieństwem całej rasy. Przecież sama natura nauczyła nas, że zawsze musi być ktoś inny od całej reszty!

Kohorta. Każdemu człowiekowi na Ziemi, nie zależnie od przynależności ta rasa będzie kojarzyć się z wojną. Z tego, co do tej pory zdążyliśmy się dowiedzieć na temat tych istot, wynika, że działają na zasadzie imperialistycznych pobudek. 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 spowodowane? Nie mamy pojęcia, ale ta wada daje nam szansę na przetrwanie, bo o zwycięstwie na razie nie ma 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 operatorów. Póki co nie mamy zielonego pojęcia, jak te imperialistyczne świnie się 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 odżywiają się 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 przepłata 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

Z tego co nam wiadomo, Kohorta podzielona jest na klany, które reprezentują wodzowie. Każdy klan odpowiada za inną działalność całego Imperium, jednak nad tym wszystkim czuwa wielki wódz. Obstawiamy, że jest wybierany co jakiś czas spośród wszystkich przywódców klanów. Nie wiemy niestety w jaki sposób ani na jak długą kadencję. Być może też jest to jakiś ród królewski. Niestety nikt ze złapanych przez nas współpracowników ani szpiegów kohorty nie był w stanie nam odpowiedzieć na to pytanie. Nie to, że tak dobrze kłamał, bo cytując klasyka „z akumulatorem podłączonym do jajec, jeszcze nikt nie kłamał”. Po prostu ich poziom wiedzy na ten temat był znikomy. I tutaj nasuwa się kolejne pytanie. Czemu robią z tego taką wielką tajemnicę? Może mają kryzys, może bezkrólewie? Jedno jest pewne, musimy drażyć ten temat, bo może się on okazać kluczem do zwycięstwa.

K O H O R T A



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 tyczy 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 ustalić.

Jednak należy tutaj zaznaczyć, że główną siłą Kohorty jest to, iż w walkach przeważnie nie biorą udziału podstawowe jednostki czyli „kraby”, tylko najemnicy z innych systemów planetarnych, którzy przyłączyli się do obcych w zamian za indywidualne korzyści lub 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 układu słonecznego 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 ruin, z dziwnymi urządzeniami na głowach. Przeważnie są to zwykli ziemscy nieszczęśnicy lub koloniści. Jednostki, które zajmują się tą specyficzną rekrutacją, w żargonie ogólnym nazywane 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

Z naszych informacji wynika, że imperium walczyło 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 kadeci, zależy już tylko od waszego szczęścia lub jego braku. Musicie być zawsze czujni, zawsze ostrożni i zawsze gotowi do oparcia przeciwnika. Musicie też pamiętać, że cholernie często warto unikać starcia i poczekać na dogodniejszy moment lub całkowicie go zaniechać. Ich jest w cholerę dużo, a ziemia i kolonie są kruche i nieliczne.



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



POR. BENCE 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 Kohorty. To nie jest miejsce dla posiadaczy skrupułów lub pacyfistów.

WRÓG

Gdyby tylko Kohorta sama w sobie była jedynym przeciwnikiem kolonistów, czy ziemian to nie byłoby, aż tak źle. Znaczący, byłoby, ale wszyscy mogliby skupić zasoby na jednym zagrożeniu, jakie płynęło by 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 znała nasze biologiczne możliwości. Dlatego jej ataki były tak krytyczne, bo skierowane właśnie w stronę gospodarki żywnościowej i wody.

Pierwsze ataki były zwrócone na największe firmy produkujące żywność. Pierwsze bomby biologiczne zostały zrzucone na największe kraje podnoszące światowy eksport żywnościowy.

Kohorta wiedziała, że w pierw musi zniszczyć gospodarkę rolną i przemysł hodowlany, a potem zatruć i zlikwidować wszelkie możliwe zbiorniki i oczyszczalnie. Ktoś „na górze” 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.

Niemcy i wrak ciężkiego, krążownika kolonizacyjnego Kohorty, który spadł na teren tego kraju po tym jak został zestrzelony przez kilka rakiet z głowicami atomowymi, spowodował przerażające 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 posiadający zmysły i czucie, aby używać broni palnej przeciwko żywym istotom.

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 owiec, to jeszcze wychudzone barany naparzają się między sobą.

Przedziwne zjawiska paranormalne jak i falę dziwnej energii, 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 pozostaje czekać, na dowód na to, iż fala poleciała znacznie, znacznie dalej.



Na wszystkich kontynentach można znaleźć stare i porzucone maszyny jak i roboty inżynieryjne, dawno temu wyłączone z obiegu. Te mogą być niegroźne, lecz są też stare jednostki wojskowe, które bez centrali zostały wprowadzone w stan uśpienia. Ile to się nasłuchiwało historii o zarośniętym mchem, Mechu, który nagle ożył i rozpylił w drobny mak drużynę nieuwważnych poszukiwaczy.

Jest jeszcze na pewno wiele innych zagrożeń, ale najwidoczniej jeszcze nikt nie zdążył ich opisać.

KRAJOBRAZ WOJNY

Ludzkość znowu zlaźła pod ziemię. W zniszczonych miastach lub miasteczkach, czy na zgłiszczach wsi lub folwarków mieszkają tylko ci, którzy mają nadzieje, 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. Spytaś się dlaczego? Podobno poszła taka plotka, że żołnierze Kohorty, z jakichś 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 plotka jest nadal 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 nekropole, 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 postatomowa Ameryka lub Niemcy, gdzie jakimś trafem strącenie ciężkiego krążownika kolonizacyjnego 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 pozostałych planetach to to, co się tam dzieje, trudno 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 przekaźników 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 jednej z planet, to bez możliwości komunikacji ze światem zewnętrznym i jego pomocą, ta kolonia upadnie. Walki i potyczki na terenach kolonii, czy to zterraformowanych, 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 niewralgicznych miejsc, czy to kopuły, czy maszyn terraformujących. To wszystko przedstawia nam, jak ciężkie życie mają koloniści i jak zaszranie mają pole walki. Dlatego czasem słuszne 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.

Starcia międzygwiazdne, 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 bydlaków. 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 nie wie nikt.

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 jeden z nich ostał się w ruinach jakiegoś większego miast. Może ktoś kiedyś dowie się prawdy. Może.

4 FORTY LUDZKOŚCI

Gdzieś tam można usłyszeć historię, która jest w dużej mierze prawdziwa. Mówi ona o tym, że na świecie zostały się całkowicie sprawne i działające cztery podniebne miasta.

Japonia, Rosja, W. Brytania i Afryka. 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?

Japonia podobno zachowała neutralność nawet w stosunku do Kohorty, a Rosja czyli Rdzawi to sojusznicy tych gnoi, ale pozostałe dwa miejsca? Co w nich jest takiego wyjątkowego?

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 i w 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.

TAJEMNICZY STATEK-BAZA

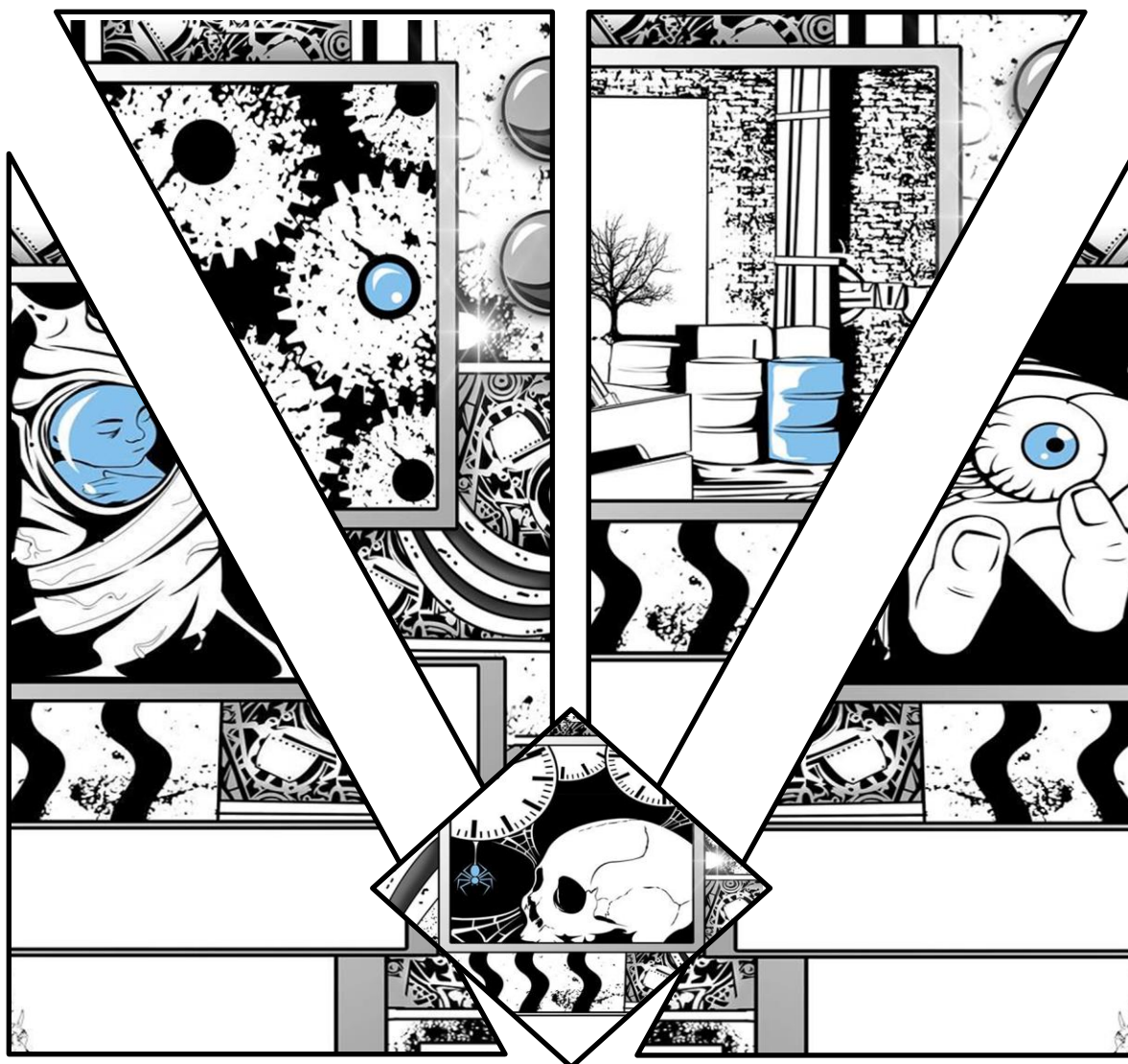
Od dłuższego czasu krąży bardzo wyjątkowa plotka o sporym statku kosmicznym, którą cały czas krąży w Jonosferze. Podobno jest to jednostka ludzi, którzy cały czas walczą z najeźdźcą. Niektórzy nazywają ich łowcami Obcy, jeszcze inni X-Mass jednak jaka by nie była ich nazwa, to podobno na bardzo szeroką skalę rozwijają nowe technologie do zwalczania kohorty oraz ciągle poszerzają swoje siatki bojowe agentów znajdujący się na ziemi.

Jeżeli wierzyć plotkom, są bardzo dobrze wyposażeni oraz mają świetnie wyszkoloną kadrę dowódczą i naukową. Kohorta jak i Rdzawi od bardzo dawna próbują ich dopaść jednak bez skutku, bo podobno ich jonowy statek kosmiczny, tak mówią ludzie, był projektem prywatnej firmy jeszcze przed atakiem Imperium.

FENIKS

Podobno od bardzo dawna, na terenach Japonii, ale teraz już nawet w Europie ludzie opowiadali o starym Japończyku, wędrowcy. Bardzo mądrym i tajemniczym mężczyźnie, którego umiejętności sztuk walki przewyższały wszystko to, co znała kiedykolwiek ludzkość.

Wiele osób zaklina się, że człowiek ten posiada niespotykany do tej pory poziom umiejętności manerskich, i że dzięki połączeniu technik walki z nimi, doprowadził siebie do stanu przybliżonego do nieśmiertelności. Ile w tym prawdy, nie wiadomo. Zresztą jak z każdą legendą.



NOTATKI STARCA

KALENDARIUM

OBCA RZECZYSTOŚĆ

TARCZE ENERGETYCZNE

WAŻNE LOKACJE

SYNDYKATY I ORGANIZACJE

WSPOMNIENIA STARCA

DODATKOWE ZASADY



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 we wszechświecie.

5 MLD. LAT P.N.E.

Rada Starszyny Suari oceniając i sprawdzając szybkość ewolucji ras jak i również ich ewentualny potencjał rozwoju 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 niecałe 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, wprowadzali pokój i stabilizację. 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**. Nieprzyjacieli dowiedział się o tajemnicy skrywanej tyle tysięcy lat przez Suari. Imperium, które rok po roku przesunęło swoje granice, nagle dowiedziało się o miejscu swego prawdziwego pochodzenia. Ziemi. Kohorta rozpoczęła rozpracowywanie celu. Rozpoczęły się przygotowania do najważniejszej inwazji w czasie ich tysiacletnich podbojów.

W tym samym czasie Suari rozpoczęło pracę nad planem ratunkowym. Musieli znaleźć sposób na uratowanie ojczyznej planety rodzaju ludzkiego. Musieli znaleźć sposób na zatrzymanie swoich dzieci. Bo jeżeli we wszechświecie był ktoś, kto mógł zatrzymać kohortę, to tym kimś byli właśnie ludzie.

XX WIEK

1924.

Kohorta dochodzi do wniosku, że cennym sprzymierzeńcem w nadchodzącej inwazji może być Adolf Hitler, który właśnie został skazany na pięć lat więzienia w zakładzie karnym w Landsbergu. Kontaktują się z Hitlerem przy pomocy agenta-więźnia, który został jego współlokatorem. **Imperium** składa mu **propozycję współpracy** w podbiciu europy a później, całej ziemi. **Adolf przystaje** na ich propozycje.

1941.

Hitler przepełniony dumą i siłą swojej niezwykłej trzeciej rzeszy, zaczyna działania mające na celu wymówienie posłuszeństwa Kohorcie. Technologia i wynalazki oparte na przesłanych danych od Kohorty zostały uznane za kamienie węgielne pod przyszłość narodu niemieckiego.

1942.

Pycha Hitlera doprowadziła do zerwania jakiegokolwiek stosunków dyplomatycznych, militarnych czy naukowych z Kohortą. **Imperium** rozpoczyna **poszukiwanie** kolejnego, **ostatecznego sojusznika**.

1945.

Hitler przegrywa wojnę. Klęska zbliża się nieuchronnie. Ostatni wynalazek, który nadal był w fazie testów, dał nadzieję na zachowanie życia wybranym.

Technologia teleportacji.

Mały **skrawek trzeciej rzeszy** razem z ukochanym przywódcą **teleportował** się na **Marsa**, a dokładnie 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**.

W kwestii inwazji...

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 nie może rodzić zdrowych mężczyzn i zdrowe kobiety. Ich problemem była mała liczebność puli genów. Gdyby nie ziemia i cały układ słoneczny, kohorta umarła by śmiercią naturalną. Niestety, stało się zupełnie inaczej.

1947.

Kilka ras, które nadal walczą 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 ZSSR, w celu nawiązania przyszłego sojuszu. Suari wspomagało obie strony tych rozmów swoją wiedzą i zdolnościami szybkiej komunikacji międzygwiezdnej. Kohorta dowiedziała się o rozmowach 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.

1990.

Pierwsze masowe transporty agentów Kohorty na ziemię. Wszyscy, bez wyjątku, to wysokiej klasy specjaliści, którzy mają rozpoznać ewentualne zagrożenia ze strony ziemian oraz **opracować szczegółowy plan inwazji na planetę**. Ich ilość była zaskakująco duża w porównaniu do wcześniejszych transportów, około dwóch tys. w ciągu roku.

1992.

Suari wykorzystuje swoje kontakty na ziemi, starając się **ostrzec** przywódców największych państw o możliwym **ataku**. Robią to w formie neutralnej, przez swoich ludzkich wysłanników. Nie znajdują jednak zrozumienia. **Ludzkość traci** ostatnią **szansę** na solidne przygotowanie się do wojny. I pełnego zrozumienia zagrożenia.

1995.

Przedsiębiorstwa i firmy utworzone przez Agentów Kohorty finansują operacje militarne. Powstają też małe i średnie grupy paramilitarne Kohorty, w których skład wchodzi nieświadomi niczego młodzi ludzie. Wszystko to pod płaszczykiem przekonań religijnych, kulturowych oraz politycznych.

Kohorta rozpoczyna działanie na rzecz pozyskania sojusznika na czas inwazji. Oczywiście mowa tutaj o Rosji. 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 **zaginięć obywateli** krajów rozwiniętych. 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**. Najeźdźcy rozpoczęli rozwój transportu ciał w miejsca dalszego przetrzutu do innych rejonów galaktyki. Kohorta postanowiła uczynić z Ziemi spiżarnię.

Brak jakichkolwiek oficjalnych działań Suari.

XXI WIEK

2007- 02-14.

Dziwny obiekt pozaziemskiego pochodzenia wpada do **Oceanu Spokojnego**. Po niedługim czasie zostaje wyłowiony i poddany badaniom. Rodzi się wiele spekulacji na jego temat. **Opinia publiczna** bardzo szybko dowiaduje się o tym wydarzeniu. Tak szybko, że pojawiają się nawet głosy iż zostało to **wyreżyserowane przez służby** konkretnych państwa lub firm. Jednak nikt nie ma wątpliwości. To co spadło z nieba, **nie pochodziło z ziemi**.

2007-10-11.

Pierwszy raz zostało wyemitowane orędzie amerykańskiego prezydenta na temat nieznanego obiektu. Okazał się on fragmentem statku kosmicznego nieznanego pochodzenia. Pierwszy raz w historii ludzkości **rząd amerykański przyznał**, iż utrzymuje kontakty z istotami nie z tego układu 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 **straszne skutki dla nowego kontynentu**.

2009-01.01

Miliony amerykańskich emigrantów deportuje się do Europy, która po pewnym czasie powoli staje się przeludniona. Prezydent **byłych Stanów Zjednoczonych** 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)**.

Mimo oporu tamtejszych władz i ludności, po pół roku dochodzi do krwawego lecz całkowitego przejścia kraju.

Po wielkiej katastrofie, która zniszczyła Amerykę, 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 głoszących reprezentantów państw. **Kohorta nieoficjalnie** została 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 różnego rodzaju technologii Suari rozpoczęło się masowe budowanie tych kolosalnych drapaczy chmur. Inwestycje te były pokrywane z prywatnych jak i państwowych zasobów finansowych. **Każdy chciał mieć takie miasto na własność**.

2010.02.30

Powstają pierwsze firmy i organizacje związane w jakimś stopniu z przybyłymi na ziemię obcymi. Wielu ludzi postanowiło na własną rękę nawiązać kontakt z Suari czy z innymi obcymi (**Kohorta**) w celu zdobycia pieniędzy, technologii na rozwój społeczny, lub w celu polepszenia swoich prywatnych warunków socjalnych

2011.07.11

Pierwsze publiczne **pojawienie** się **Suarii** w mediach na całym świecie.

2012.04.17

Ogromne postępy w nauce i technologii. **Pierwsze** próby **uwłasnowolnienia** **człowieka** przez państwa oraz firmy produkujące akcesoria, programy i nanotechnologie w „**podniebnych miastach**”.

Suari stale współpracuje z ziemskimi rządami, jednak agenci Kohorty nieustannie sabotują ludzkości. Technologia idzie o kilka pokoleń do przodu, lecz pewne "zasady moralne" ludzkości blokują jej największy skok.

2013.12.06

Podważane zachowanie **kraju niemieckiego**. Ich polityka rozpoczęła niesamowicie szybką procedurę wdrażania systemu ulg, przepisów oraz nowych praw mających **przyspieszyć rozwój lotów kosmicznych** jak i najnowszych technologii kolonizacji nowych planet. Ich tempo rozwojowe znacznie przyspieszyło. Istnieją **spekulacje**, że **współpracują z kimś spoza Ziemi**.

Kohorta rozpoczyna procedurę **pozyskania tymczasowego sojusznika**, który posłuży im jako dodatkowa siła inwazyjna, **w czasie ataku na Ziemię**.

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, iż osoby prywatne oraz rząd nie zdążyli ewakuować większość sprzętu 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.

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 **znajdywanie, porywanie i likwidowanie** agentów **Kohorty**.

2020.06.15

Nieoficjalnie zaczynają się pojawiać **pogłoski o syndykatach**, które rozpoczynają agresywną politykę **przeciwko** legalnie wybranym **rządom**. 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 wielkiej 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, lecz nie do końca sprawnym umysłowo przywódcom. Wprowadzając różnego rodzaju technologie i wiedzę, rozpoczęli tym samym granie na pazerności, zachłanności i chęci posiadania władzy przez czynniki ludzkie, będące nie do końca moralnie stabilnymi. Rządy wielu państw zaczynają budować "podziemne" tereny władzy. Ich oficjalne zamiary i stanowiska zaczynają być tylko pustymi znakami przemijające ery. **System Demokracji w krajach zaczyna umierać śmiercią "naturalną" wywołaną przez obcych**.

Nikt nie mógł spodziewać się tego, że odkrycie obcych okaże się tak katastrofalne w swoich skutkach. Nikt nie mógł spodziewać się tego, że od wielu lat i pokoleń ziemia była przygotowywana do inwazji na samą siebie. Nikt nie był gotowy na taki zamęt i chaos, na to, że ludzie pokażą swoją najgorszą stronę w najgorszym momencie.

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-komედie, gdy w trakcie walki między jakimiś grupami pojawia się znikąd, specjalny czarny oddział SS.



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 **przeładunkowa** dla transporterów z **IV Rzeszy**. Niemcy, aby nie drażnić reszty państw, nie deklarują się właścicielami planety. Mówią o sobie jak 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**.

2021.06.12

Wszystkie głowy państwa dostały wiadomość od rasy Suari o treści, która zakazuje ekspansję 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 poza układ słoneczny, gdy wróg niebawem będzie pukał do drzwi Ziemi.

Opiekunowie proponują szybsze kolonizacje 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 Miasto. 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, poprzez zapewnienie na miejscu pracy zakwaterowania i wszelkich możliwych wygód, które były tylko ograniczone kolorem przepustek zainteresowanych." Taki wniosek wysunął Międzypaństwowy Komitet Praw Człowieka (MKPW) na X światowym zjeździe działaczy.

Oficjalne zauważenie problemów na forach międzynarodowych.

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.



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 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 dochodzi do tajemniczego zgonu (oficjalnie mów się o samobójstwie) 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, działań mających na celu wybudowanie jak największej ilości P.M. A co za tym idzie, uzyskania kontroli nad jak największą liczbą ludzi). Te same byty prawne rozpoczęły też likwidacje zagrożeń swoich interesów poprzez liczne zabójstwa, łapówki oraz inne bez prawne działania mające na celu ukroćenie prób zniszczenia ich złotego biznesu.

Najgłośniejszym zabójstwem było zlikwidowanie 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.

2030.07.03

Pierwszy oficjalny przypadek masowej egzekucji cywili przez nieznaną organizację w metropolii „Londyn”. Nagłośniecie tego zdarzenia przez media krajowe w Wielkiej Brytanii, a tym samym przez inne media na całym świecie, spowodowały szereg wielkich manifestacji i tysiące mniejszych protestów społecznych w prawie wszystkich zakątkach 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 polityczna mapa świata uwzględniająca władzę pojedynczych firm/organizacji.

2032.05.03

Po kolejnych, podobno przypadkowych morderstwach cywili, jak donoszą oficjalne media, Parlament Unii Europejskiej postanawia wnieść w życie prawo do samoobrony. Pozwala ono 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 powziętych 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, o ile w ogóle kiedykolwiek istniała.

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.

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.

2033.04.17

Znany psycholog i socjolog, Jeremy Orentman oznajmił, że na świecie, w związku z dużą ilością przypadkowych morderstw, nastąpiło globalne zobojętnienie. 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 **wyłamywanie się z objęć Wspólnoty** i zgodziły się na **pomoc Kohorcie w trakcie inwazji**. W zamian Rdzawa Ręka miała stać 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 **zniesienie** tak **niehumanitarnych praw**, jakie zastosowały państwa do kontroli jednostki. Kilka dni później demonstranci i przeciwnicy tych zmian wyszli na ulice i tak przez kilka tygodni przelewała się krew.

Resztki "Ruchu Sumień" - organizacja religijno-społeczna, próbowała zaprotestować i zablokować zbliżającą się tragedię, którą czuć było już nawet w życiu przeciętnego 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 (marionetkowe) w większości krajów, zniosły wybrane prawa i przywileje policji oraz innych służb, a także zmniejszyły kontrole jednostek (były to zmniejszenia kosmetyczne).

"Ruch Sumień" Odniósł połowiczne zwycięstwo, które miało tylko uspokoić opinię publiczną i wstrzymać zbierające 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, czyli niszczycielską siłę swojego wywiadu.

2050.02.04

Opinia publiczna poczuła pierwszy raz, że coś wisi w powietrzu. Na granicach kilku państw roztawione zostały, w dużej liczbie posterunki wojskowe, a niektóre państwa rozpoczęły uruchamiać żołnierzy rezerwy. **Rynki maklerskie oszalały.** 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 własnej polityki "luksusowego niewolnictwa", która spowodowała **głębką manię prześladowczą u większości ich pracowników.**

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 władzy 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 wykorzystywała. Nikt nie był w stanie zatrzymać tego, co już niedługo miało się wydarzyć. Suari mimo swojej całej wiedzy i technologii mogli się tylko przyglądać i czekać na moment, w których rozsądek dowódców i prezesów weźmie górę. Jednak znowu się zawiedli...



2055.07.04

POCZĄTEK III WOJNY ŚWIATOWEJ.

pot. WOJNA SYNDYKATÓW



SIERZANCIE!! ...



2055.12.29

Suari wysłali wszystkim przywódcom państw i syndykatom wiadomość, w której podkreślają swoje wielkie rozczarowanie i obawy przed bardzo krwawymi i brutalnymi decyzjami, które sprowokowały III Wojnę Światową. Mają nadzieję na szybkie jej zakończenie, a jeżeli to nie zostanie wykonane Suari przestaną ingerować w rozwój ludzkości. Ponadto w ultimatum została zawarta informacja, która ponownie przypominała o poważnym zagrożeniu zbliżającym się nieuchronnie z czeluści 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 kilku procent skuteczności propagandy syndykatów w sprawie sensu wywołanej wojny.

2056.01.05

Po tajemniczych rozmowach, wybranych przywódców państw i przedstawicieli syndykatów, konflikt zbrojny został wstrzymany.

„Traktat Kosmiczny” został podpisany przez **wszystkie kraje biorące udział w III Wojnie Światowej**. Zapisy tego traktatu wyraźnie oddają pełnię władzy nad wszystkimi wymienionymi państwami, syndykatom. (Opinia publiczna jest tego nieświadoma). Ma to przyspieszyć rozwój gospodarczy jak i przygotowania do nieuniknionego konfliktu z globalnym zagrożeniem. 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 całkowite osłabienie ziemian.

Ludzkość wiedząc o zbliżającym się zagrożeniu, rozpoczęła proces szybkiego "uzdrowiania" gospodarki, wszelkich więzi międzyludzkich i stosunków dyplomatycznych. Pierwszy raz od dawna zjednoczyła się przeciwko wspólnemu wrogowi. Wszystko to natomiast pod czujnym okiem **Opiekunów**. Syndykat Rdzawej Ręki potajemnie rozpoczął przygotowywania 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 kosmiczne kolonizacje pobliskich planet, a nawet kilku systemów gwiazdnych, w tym planetę „XK7” w systemie gwiazdnym Koziorożec.

Suari rozpoczęło szkolenie 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 o nich została zredukowana do grona kilku najważniejszych osób w Syndykacie.

Niemcy nieoficjalnie rozpoczęli współpracę z IV Rzeszą oraz pracę nad ulepszeniem nadal kulawego systemu/projektu teleportacyjnego.

Tereny Nowego Kontynentu nadal pozostają 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 kosmicznej otchłani. Jeden ze starszych rasy powiedział o militarnym zagrożeniu ze strony nieznanego przeciwnika, który za kilka miesięcy zjawi się w pobliżu naszego układu słonecznego.

2113.04.06

Pierwszy pocisk od niezidentyfikowanego obiektu **trafił w ziemię o 07.30** 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 gwiazdową z nieznaną rasą.

2113.04.12

Cała ludzkość, która 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 o nieznanym przeznaczeniu „Ulisses 2 ZFW”**, który użył prototypowego napędu umożliwiającego **skok międzygwiazdny do wybranego miejsca w kosmosie**.

Jego dalsze losy są nieznane...

2115.05.15

**LUZKOŚĆ ROZPOCZĘŁA TRAGICZNĄ
WEGETACJĘ POD JARZMEM KOHORTY.**

2125

**TEORETYCZNA DATA ROZPOCZĘCIA PRZYGÓD
PARTYZANTÓW**

OBCA RZECZYWISTOŚĆ

Kim są i skąd pochodzą Suari? Jaki mają cel w powstrzymaniu Kohorty, dlaczego tak bardzo stronią od walki? 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?

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 starzec, 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...

Wiadome 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 kilkanaście centymetrów nad ziemią.

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 w dziele kosmicznego pojednania. Tak powstał Strażnicy, czyli ludzkie istoty porwane z planety ziemi, aby zostać dłońią sprawiedliwości i pokoju.

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 technologie, 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 żadne władzy potwory. III Wojna korporacji prawie przekreśliła te plany, ale w ostatniej chwili ludzie się opamiętali i uratowali nadzieję na białego rycerza, który stanie w szranki z złym bratem.

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 natknęły się gdzieś na kosmicznych rubieżach. 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.

Jeżeli chodzi o ich podział wewnętrzny, hierarchie to Opiekunowie podzieleni są na kasty: Naukowa, Militarna, Dyplomatyczna, Rozpoznanie i Spamiętywacze. Więcej na ten temat pojawi się w nadchodzących dodatkach.

Podobno Suari, gdy chcą, to mogą stać się niewidoczni dla każdego człowieka. Nawet gdy ten używałby nie wiadomo jak zaawansowanego sprzętu skanującego czy wykrywającego. Ale gdy wyciągnie się z kieszeni sprawną żarówkę i położy na stole, to ta od razu rozbłyśnie, 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 stałyby na straży dobra. Mogli mieć szacunek wielu miliardów istot, wypracowany przez utrzymywanie pokoju i porządku w kosmosie. Jednakże natura ludzka złą jest, jeżeli nie ma kontroli zewnętrznej. Suari nie byli dostatecznie ostrożni. Popełnili 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 nacji.

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. Pojawiała się coraz większa przepaść między władzą a ludem. 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**. Gdy najczęściej rozwiązywał problemy siłą i śmiercią. Zebrał wszystkich ocalałych 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. Rozpoczęli przymusową rekrutację do wojska. 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 przy pomocy ciał poległych. Było jednak kilka warunków. Ciało musiało być martwe maksymalnie godzinę i należeć do istoty ludzkiej, 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 nawzajem noże pod żebra, żeby stać się jedynym i najpotężniejszym Imperatorem.

Kohorta nie ma teraz lidera. Jest tylko namiestnik, który i tak jest kontrolowany przez kilku najbardziej wpływowych przywódców kast, a przynajmniej tak mówią wyłapani i torturowani, byli agenci imperium.

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. Jednak jeszcze nikomu nie udało się przesłuchać, któregośkolwiek z nich.

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 zawładnąć żołnierzem w środku i stać się niezależną jednostką. Dlatego nikt z elity Kohorty nie ryzykuje wkroczenia do miejsc znajdujących się pod Ziemią, gdyż właśnie tam może dojść do zerwania połączenia. W niektórych potyczkach kilkukrotnie zdarzyło się, iż jakiś pojedynczy żołnierz zaczął działać irracjonalnie wobec reszty swoich kamratów, nawet na powierzchni. Ale takie sytuacje są rzadkością, można by śmiało rzec wyjątkiem od reguły.

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 lub byłoby to nieopłacalne. I tak dopiero w roku około 2040, ich agenci (**nieprzemienieni przez biologiczny związek B16, ludzie z rodzinnej planety Kohorty**), skontaktowali się z wywiadem 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. Lecz niestety, ich rodzinna planeta obumiera z braku przyrostu naturalnego, a władza doszukuje się rozwiązań całkowicie nienaturalnych. Lecz o tym opowiem, kiedy indziej. Gdyż właśnie te rzeczy mogą dać szansę ziemianom na odparcie przeciwnika, a może i na więcej.

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 i znikła pośród zgliszczy Ziemi.

Już nie jest tak oczywiste, do kogo trzeba dołączyć, aby walczyć z najeżdżącą. Dlatego przeciętny ziemianin jest jednostką, która żyjąc z dnia na dzień, uczy się, od kogo może przyjąć pomoc, a od kogo winna uciekać. Ten egzamin toczy się każdego dnia i jego oblanie może skończyć się niewolą lub 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 jakimś 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 równie szybko znikają. Trudno ich namierzyć i wytropić, zawsze w ruchu, zawsze nieuchwytni. Jednak niestety często też nie posiadają niektórych umiejętności, które na daną chwilę byłyby niesamowicie pomocne, a to często prowadzi do przedwczesnej śmierci. Dlatego samotne życie w tych czasach to bardzo niepewna i niebezpieczna droga.

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...



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 zmorem 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 tę 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 łamała na swych czarnych kolanach, Pustka.

Jedzenie w tubkach, pigułkach, tabletkach. Woda, która nie smakuje jak woda. Codzienne dźwięki maszyn, wentylatorów, chłodziń, ogrzewaczy, komunikaty personalne i durne reklamy puszczone na głos w większych korytarzach kompleksów, służących za hale targowe. Ciągłe zagrożenie życia, które wynikało z możliwości pęknięcia jakiegś śluzy lub ściany oddzielającej 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 ruchu rozpoczyna ostrzał, kilkaset metrów od posterunku kolonistów, każdy zaczyna wyczekiwać najgorszego. 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 zużyty 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 powstałi bez żadnych wyższych uczuć. Są martwi w środku. Tak wyglądają „**Obdarci**”. 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 żadnej dawki emocji. Pewnie dlatego właśnie to oni 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...

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, techników, 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. Z każdym nowym rokiem pojawiają się na ziemi coraz dziwniejsze i coraz bardziej szkodliwe rasy. 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 żadnym innym wsparciem. Kohorta traktuje ich jak mięso armatnie i nie przykłada większej wagi do tego, ilu doleciało na ziemię, ilu zginęło w konkretnych akcjach lub ilu jest rannych. Mają to głęboko w dupie. Dla nich najważniejsze jest to, aby planeta 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 Ziemi? Podobno tak.

„Obaj wyciągnęliśmy broń w tym samym momencie. Również w tej samej sekundzie 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 opadał na ziemię, był już nieprzytomny, a jego tarcza oddała ostatnią iskrę życia...”

Fragment opowiadania Bernard Dentysta, tajemnica B16.

TARCZE ENERGETYCZNE

PIERWSI TWÓRCY

Początek historii tarcz energetycznych sięga 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 przypłacił za to życiem w trakcie jednej z prób elektromagnetycznych. Jego imieniem nazwano laboratorium testowe 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 oraz służby specjalne, które ukryły cały projekt.

W konsekwencji tarcze energetyczne zostały przeznaczone do ochrony żołnierzy na polu walki, czy w trakcie szkoleń bojowych. W początkowej fazie testów, użytkowanie amunicji ostrej było bardzo ograniczone. Wszystko po to, aby wyłapać wszelkie błędy i niedociągnięcia w technologii, a tym samym ograniczyć ewentualne ofiary śmiertelne wśród testujących technologię żołnierzy. Dopiero po kilku latach wojsko bez oporu zaczęło używać pełnego potencjału tarcz i to bez żadnych ograniczeń.

Istotną informacją jest też to, że w czasie ćwiczeń piechoty, naukowcy rozpoczęli opracowywanie tarcz energetycznych mających ochraniać nie tylko ciała fizyczne, ale i maszyny.

NIESPOTYKANY SUKCES

Dowódcy wojsk amerykańskich byli w tak wielkim szoku wywołanym możliwościami tarcz energetycznych, że rozpowszechnili tę technologię na każdym stopniu wojskowej hierarchii. Rząd amerykański kilka tygodni później przeznaczył olbrzymie fundusze, aby tarcze wprowadzić do użytku dla pozostałych formacji rządowych.

W ten o to sposób policja, FBI, CIA i wszystkie inne organizacje zostały wyposażone w tarcze energetyczne przystosowane do danego rodzaju służby. Niektórzy wielbicieli teorii spiskowych określili ten moment, jako dzień, w którym obce wywiady państwa niesprzyjające Ameryce oraz Japonii, dostały gotową technologię do powielenia.

UPOWSZECHNIENIE TECHNOLOGII

W okolicach roku 2028 prywatne firmy wykupiły technologie tarcz dla rynku cywilnego. Od tego momentu T.E. zaczęły rozwijać się w błyskawicznym tempie. Na samym początku koszt pierwszych egzemplarzy cywilnych był tak wysoki, że stać na nie było tylko najbogatszych obywateli. Jednak z biegiem lat, wszystko staniało do tego stopnia, że tarczę klasy IV mógł kupić każdy obywatel cywilizowanego świata.

UKRYTA PRAWDA

Niestety, mimo wielu zalet tarcz energetycznych, naukowcom do tej pory nie udało się w pełni usunąć wad tych niesamowitych urządzeń. Dlaczego? Nikt nie potrafi odpowiedzieć na to pytanie.

Na przykład. Każdy użytkownik T.E. jest poddawany ciągłemu promieniowaniu dośrodkowemu pola elektromagnetycznego. Problem nie znika, a nawet się potęguje gdy użyjemy tarcz wyższej klasy. Dlaczego? Ponieważ każda nowsza klasa modelu zmniejszając wielkość urządzenia, zwiększa tym samym możliwości obronne, a co za tym idzie, powiększa 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.

KOHORTA I KREW

Kohorty za wszelką cenę, w najróżniejszy sposób, próbuje zrobić z całej ludzkości swoich prywatnych, nieświadomych niczego niewolników. Jeden z takich sposobów przytacza poniższa historia.

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 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 w powietrzu. Dla przykładu wyciek gazu w mieszkaniu użytkownika uruchomiłby czujnik znajdujący się w T.E. który w formie trójwymiarowego komunikatu jak i dźwiękowego, ostrzegłby 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

Okolo 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 zdołali 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 tacza 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.

INFORMACJE TECHNICZNE

Czym jest **PRÓG PRZECIĄŻENIA** i jak do niego dochodzi?

Jest niczym innym jak granicą po której przekroczeniu Tarcza Energetyczna użytkownika zostanie przeciążona, a tym samym doszczętnie zniszczona. 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 OBRAŹEŃ: Ilość dodatkowych punktów redukujących otrzymane obrażenia od konkretnego rodzaju broni. **BL**-broń lekka, **BS**-broń szturmowa, **BC**-broń ciężka, **BB**-broń biała.

PRÓG PRZECIĄŻENIA: Temat wcześniej.

CZAS INSTALACJI Czas określony w godzinach, potrzebny, aby urządzenie zestroiło się z ciałem użytkownika.

CZAS REGENERACJI TARCZY: Użytkownik może zadecydować poprzez deklaracje do Starca, który tryb ładowania jego T.E. jest włączony. Dostępne są dwa tryby: **energia słoneczna (ES)** LUB doładowanie **biologiczne/organiczne (B/O)**, czyli ciepło użytkownika.

ILOŚĆ 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.

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.
4. Drażliwość nerwowa i bóle głowy SW: 25pkt.

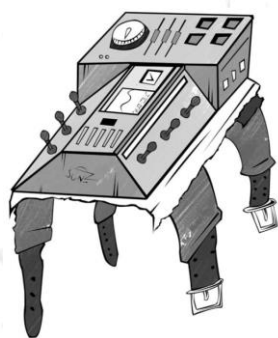
CENA: Sugerowana cena zakupu tarczy.

" 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. To samo 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 właśnie ten ostatni był najbliższy. 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.



TARCZA ENERGETYCZNA KL.IV



SŁOW KILKA EKSPERTA

Te urządzenie jest spore, jest toporne, jest nieporęczne, brzydkie i najtańsze. 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 bez tarcz. Użytkownik chroniony jest jedynie przed bronią lekką i to w słabym stopniu. Urządzenie najczęściej doczepiane jest do paska od spodni lub do biodra za pomocą różnych metod.

SUNarmor corp. przedstawia!

Pierwszy dostępny do użytku publicznego system ochrony indywidualnej, oraz czujnik przez skażeniami chemicznymi w jednym, SELFDEFENDER 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!

fragment reklamy z 2029 roku.



DANE TECHNICZNE

STOPIEŃ NAŁADOWANIA: 100 pkt.

PRÓG PRZECIĄŻENIA: -25 pkt.

CZAS INSTALACJI : około 2 godzin

MODYFIKACJE DLA MANERÓW: -5 pkt. do poziomu trudności: Faza 1

CZAS REGENERACJI TARCZY: 1 pkt. na 2 Godz. (ES) 4 pkt. na dzień (B/O),

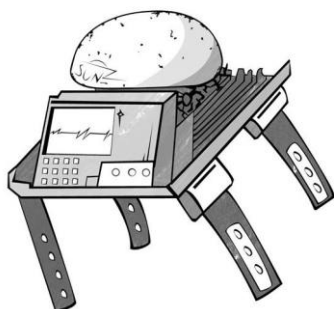
CENA: 200

MODYFIKACJE OBRAŻEŃ: - 30 BL

ILOŚĆ SŁOTÓW MODYFIKACYJNYCH: 4

MOŻLIWE EFEKTY UBOCZNE UŻYTKOWANIA: 1

TARCZA ENERGETYCZNA KL.III



SŁOW KILKA EKSPERTA

Jest to klasa standardowa. Posiadają ją (lub posiadali, przed atakiem Kohorty) szeregowi żołnierze, policjanci lub cywilni ochroniarze małoistotnych 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.

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 jest o wiele bardziej zaawansowana technologicznie od klasy IV, to jest ona też mniejsza i lżejsza. Zadzwoń teraz pod numer 419-343-054, a nie pożałujesz!

fragment reklamy z 2033 roku.



DANE TECHNICZNE

STOPIEŃ NAŁADOWANIA: 125 pkt.

PRÓG PRZECIĄŻENIA: -40 pkt.

CZAS INSTALACJI : około 4 godzin

MODYFIKACJE DLA MANERÓW: -15 pkt. do poziomu trudności: Faza 1

CZAS REGENERACJI TARCZY: 2 pkt. na 3 Godz. (ES) 3 pkt. na dzień (B/O),

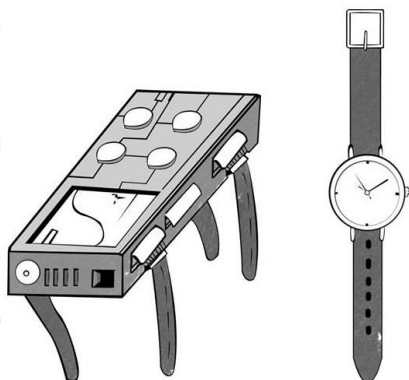
CENA: 400

MODYFIKACJE OBRAŻEŃ: - 60 BL, -30 BS

ILOŚĆ SŁOTÓW MODYFIKACYJNYCH: 3

MOŻLIWE EFEKTY UBOCZNE UŻYTKOWANIA: 1,2

TARCZA ENERGETYCZNA KLII



SŁOW KILKA EKSPERTA

Popatrz! Tak wygląda właśnie klasa specjalistyczna. Dla jednostek specjalnych i agentów. Broń lekka i szturmowa jest odbijana w znacznym stopniu, lecz broń ciężka nadal jest w stanie rozpieprzyć w drobny mak użytkownika. To cudem jest o 1/3 mniejsze niż klasa III, cena jest już spora i nie każdego będzie na nią stać, lecz próg przeciążenia tego sprzętu jest bardzo wysoki i prędzej 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!

UWAGA! Producent nie odpowiada za niewłaściwe obsługiwanie sprzętu, choroby lub inne zjawiska, które mogą wystąpić w trakcie użytkowania T.E. technologii SUNarmor corp.

fragment reklamy z 2038 roku.

DANE TECHNICZNE

STOPIEŃ NAŁADOWANIA: 150 pkt.

PRÓG PRZECIĄŻENIA: -50 pkt.

CZAS INSTALACJI : około 8 godzin

MODYFIKACJE DLA MANERÓW: -15 pkt. do poziomu trudności: Faza 1/ -5 pkt. do Faza 2

CZAS REGENERACJI TARCZY: 3 pkt. na 4 Godz. **(ES)** 2 pkt. na dzień **(B/O)**,

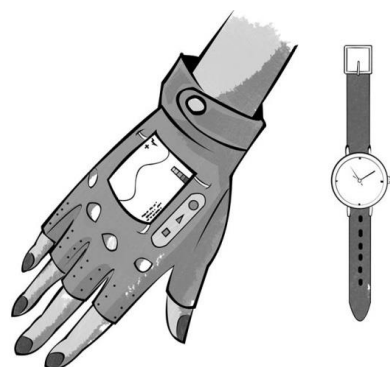
CENA: 600

MODYFIKACJE OBRAŻEŃ: - 90 BL, -60 BS, -40 BC

IŁOŚĆ SŁOTÓW MODYFIKACYJNYCH: 2

MOŻLIWE EFEKTY UBOCZNE UŻYTKOWANIA: 1,2,3

TARCZA ENERGETYCZNA KLI



SŁOW KILKA EKSPERTA

Ostatnia znana klasa T.E. będąca najczęściej egzemplarzem testowym. Używają jej tylko najbogatsi i najbardziej wpływowi ludzie, dowódcy i politycy. Są to tarcze-nadajniki, wielkością równe zegarkom, 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? Legenda.

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.

Fragment e-maila z 2045 roku.

DANE TECHNICZNE

STOPIEŃ NAŁADOWANIA: 175 pkt.

PRÓG PRZECIĄŻENIA: -60 pkt.

CZAS INSTALACJI : około 16 godzin

MODYFIKACJE DLA MANERÓW: -20 pkt. do poziomu trudności: Faza 1/ -10 pkt. do Faza 2

CZAS REGENERACJI TARCZY: 4 pkt. na 5 Godz. **(ES)** 1 pkt. na dzień **(B/O)**,

CENA: 1200

MODYFIKACJE OBRAŻEŃ: - 190 BL, -80 BS, -60 BC, -95 BB

IŁOŚĆ SŁOTÓW MODYFIKACYJNYCH: 2

MOŻLIWE EFEKTY UBOCZNE UŻYTKOWANIA: 1,2,3,4

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 ulepszenia 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. Tabela obok określa klasę tarczy, rodzaj testu, jaki musi wykonać technik oraz jego poziom, który musi zdać. Oczywiście poziom testu może być dowolnie modyfikowany przez Starca, w zależności od stanu tarczy, ubrudzenia, częstotliwości użytkowania itd.

DOSTĘPNE MODYFIKACJE

PODSYSTEM PŁATNICZY I IDENTYFIKACYJNY by BUY-TEK (PPI)

Jako jedyna modyfikacja zainstalowana została w praktycznie wszystkich dostępnych egzemplarzach tarcz energetycznych, jako podzespół podstawowy. Umożliwia on czytanie dokumentów znajdujących się na karcie osobowej np. Rzeczypospolitej Narodów oraz przesył bajtów z tarczy na tarczę. (W obu urządzeniach muszą znajdować się karty płatnicze Buy-TEK).

CENA: 25 **POWSZECHNOŚĆ:** wysoka

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: brak

PODSYSTEM CELOWNICZY by BUY-TEK (PCI)

Ten moduł umożliwia użytkownikowi dokładniejszą lokalizację celu i pomaga w oddaniu strzału poprzez wirtualne wyznaczenie toru lotu pocisku. Wszystko w graficznej/wirtualnej formie na wysokości oczu strzelającego. Obsługuje tylko broń palną.

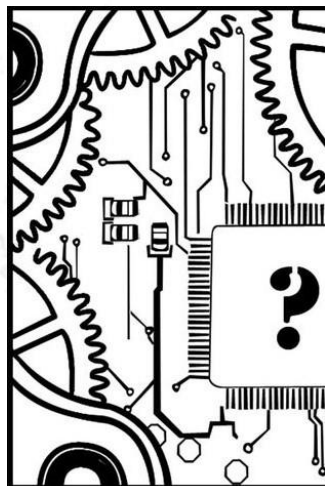
CENA: 200 **POWSZECHNOŚĆ:** średnia

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

MODYFIKACJE STATYSTYK: +10 pkt. do trafienia.

KOSZT UŻYCIA: 5 pkt.

KLASA	RODZAJ TESTU	POZIOM TESTU
IV	Elektronika + 1k100	Normalny
III	Elektronika + 1k100	Problem
II	Elektronika + 1k100	Wymagający Problem
I	Elektronika + 1k100	Gigantyczny Problem



- Jakie podsystemy do T.E. pan używa?

- Panie Doktorze! Nie używam T.E. Widziałem, co się dzieje z ludźmi po kilku latach użytkowania tego gówna.

- Rozumiem, że odrzuca pan 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 PRZEWÓW by BUY-TEK (PPI)

Ta modyfikacja umożliwia wykonywanie przewódów z karty do karty posiadając jedynie jeden egzemplarz T.E. Bardzo cenny podsystem w tych niespokojnych czasach gdzie szabrownictwo i zbieractwo to chleb powszedni dla wielkiej ilości istot. Dlatego też jego cena jest nieadekwatnie wyższa niż koszt produkcji oraz złożoność podzespołów.

CENA: 200 **POWSZECHNOŚĆ:** niska

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: brak

PODSYSTEM ROZPOZNANIA WROGA by BUY-TEK (PRWI)

Moduł umożliwia użytkownikowi określić fizyczny stan przeciwnika (aktualny Próg Bólu) i aktualny poziom naładowania jego T.E. Jeżeli mamy więcej czasu, podsystem oszacuje też wagę i wzrost obiektu.

CENA: 100 **POWSZECHNOŚĆ:** średnia

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 5 pkt. (+1 pkt. waga i wzrost)



PODSYSTEM NOKTOWIZJI by BUY-TEK IPNI

Działa na takiej samej zasadzie co standardowy noktowizor, tylko z tą różnicą, że pole widzenia przez noktowizję z T.E. jest polem elektromagnetycznym tarczy, czyli z każdej strony i pod każdym kątem.

CENA: 125 **POWSZECHNOŚĆ:** wysoka

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 1 pkt. na 30 sekund

PODSYSTEM DETEKTOR CHEMI by BUY-TEK IDC1

Ten moduł umożliwia wykrycie promieniowania, gazów oraz innych oparów chemicznych. Wykrywacz działa na zasadzie czujników elektrochemicznych, a jego zasięg to około 10 metrów.

CENA: 175 **POWSZECHNOŚĆ:** niska

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 5 pkt.

PODSYSTEM MAPY by BUY-TEK VER.0.1 IPm1

Po użyciu modułu, urządzenie dzięki wysłanej fali elektromagnetycznej nakreśla napotkane przeszkody i budynki w formie wirtualnej mapy otoczenia o promieniu 2 kilometrów.

CENA: 175 **POWSZECHNOŚĆ:** niska

DOSTĘPNY DLA KLAS: II, III, IV

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 15

PODSYSTEM TRANSLACJI PISMA by BUY-TEK IPTPI

Ten moduł automatycznie tłumaczy wszystkie słowa znajdującym się na dowolnym podłożu na język użytkownika, **na poziomie podstawowym**. Tekst przetłumaczony wyświetlany jest w formie hologramu przed oczami użytkownika.

CENA: 125 **POWSZECHNOŚĆ:** wysoka

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 1 DO MAKSYMALNIE 10 STRON A4

PODSYSTEM SAPER by BUY-TEK ISI

Ten moduł wykrywa ładunki wybuchowe w promieniu około 10 metrów od użytkownika. Wykrywacz działa na zasadzie sonaru. Siła fali skanującej może przeczesać do dwóch pięter standardowej betonowej konstrukcji.

CENA: 75 **POWSZECHNOŚĆ:** średni

DOSTĘPNY DLA KLAS: II, III, IV

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 2 pkt. na jeden impuls skanujący.

PODSYSTEM DUCH by BUY-TEK IDI

Ten moduł dopasowuje kontury użytkownika oraz barwy, do otoczenia, podnosząc tym samym trudność jego wykrycia.

CENA: 125 **POWSZECHNOŚĆ:** niska

DOSTĘPNY DLA KLAS: II, III, IV

MODYFIKACJE STATYSTYK: Kamuflaż +10 pkt.

KOSZT UŻYCIA: 5 pkt. na około 10 minut

PODSYSTEM ŁĄCZNOŚCI by BUY-TEK IPL1

Ten moduł umożliwia kontakt głosowy z innymi użytkownikami oddalonymi nie dalej niż 1 kilometr. Maksymalnie może znajdować się do 5 użytkowników na jednym wybranym paśmie tarczy-centrali.

CENA: 75 **POWSZECHNOŚĆ:** średnia

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 5. NA OKOŁO 10 MINUT

PODSYSTEM TRANSLACJI MOWY by BUY-TEK IPTMI

Ten moduł automatycznie tłumaczy głosy zewnętrzne na język użytkownika, **na poziomie podstawowym**, w formie wybranego elektronicznego głosu kobiety lub mężczyzny. Dlatego tylko użytkownicy tarcz słyszą tłumaczony tekst w czasie rzeczywistym.

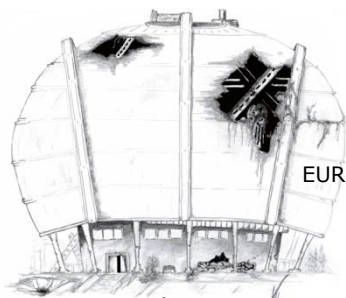
CENA: 150 **POWSZECHNOŚĆ:** wysoka

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: brak

WAŻNE LOKACJE



C.E.R.N.

EUROPEJSKA RADA BADAŃ
JĄDROWYCH

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 fantów. Jest to 27-kilometrowy korytarz, zapchany elektroniką i wszelkiego rodzaju materiałami, które w rękach odpowiedniego fachowca mogłyby zostać spożytkowane do wielu wyjątkowych rzeczy. Jednak tak było w latach przed wojną korporacji. Czym 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 tego użyć. 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 ze znikomą ilością pozostawionych rusztowań i elektronicznych części.

Kolejna historia mówi, że podobno mutanty ze zgrupowania Dzieci Novy zainteresowały się tym obiektem kilka lat po ataku. Kohorta do tego czasu, z jakichś przyczyn, nie zdołała zdobyć tej konstrukcji od broniących jej żołnierzy Wspólnoty. Dlatego Dzieci postanowiły zdobyć to urządzenie dla siebie. Walki w korytarzach były przerażające. Urządzenie w wielu miejscach uległo bardzo poważnemu uszkodzeniu. Koniec końców, Dzieci Novy zdobyły obiekt, jednak nie naprawiły spowodowanych przez siebie uszkodzeń.

Ostatnia wspomina o dziwnym eksperymencie przeprowadzonym kilka godzin po upadku pierwszych rakiet Kohorty. Miał on spowodować tajemnicze i niewytłumaczalne zjawiska na terenie CERN'u jak i w jego najbliższym otoczeniu.

Wszystko, o czym pisałem Panu wcześniej jest prawdą. Proszę nie zwlekać z rozpoczęciem procedury GOMORA. Przewidujemy, że za kilkanaście dni większość Pana załogi w najlepszym wypadku zniknie. Dlatego przypominamy, że jest Pan głównym kierownikiem i że leży na panu obowiązek podjęcia natychmiastowe działania. Za dwanaście godzin cały obiekt zostanie zamknięty przez wojska NATO, dla dodatkowego zabezpieczenia urządzenia w czasie wprowadzenia procedury GOMORA.

Powodzenia Profesorze.

REICHSTAG

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, to jest ich wiele. Dlatego wybranie trzech najbardziej prawdopodobnych z całej masy nie było łatwe.

Pierwsza mówi o stolicy mutantów. Miejsu, gdzie wszystkie istoty, które powstały w wyniku upadku krążownika zebrały się pod przywództwem jakiejś charyzmatycznej osoby. Miejsu, 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 łapią i wrzucają wędrowców do rozsianych po okolicy oczek wodnych wypełnionych substancją B16. Aby po jakimś czasie wcielić tych już zmutowanych biedaków do swych grup. Owe bandy cały czas walczą między sobą o tereny, zasoby i ludzkie mięcho. Dziaki oraz 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.

... 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...





MIASTO MEKSYK

Niegdyś olbrzymia metropolia, dzisiaj labirynty pustych ulic z 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. Wszystko przez długotrwałe zaciemnienie i gęste zaludnienie. 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 odcięci od reszty świata.

Dzisiaj dochodzą do nas różne informacje, jedni mówią o tym, że w czasie pierwszych dni inwazji Kohorta rzuciła w sam środek miasta, jedną z pierwszych wież, które teraz stoją praktycznie we wszystkich krajach, na wszystkich kontynentach. Inni zaś powiadają, że nie był to przypadek. Mówi się, że Kohorta prowadziła i nadal prowadzi tam eksperymenty.

Kolejną niesprawdzoną plotką jest to, że ocaleni mieszkańcy oddają część Wieży, a gdy przybywają patrole Kohorty, ci sami ludzie, traktują ich jak bogów.

Jednak ostatnio mówi się, 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, tworząc małe państwo i małą armię...

FRAGMENT RAPORTU POLICYJNEGO

Otrzymałem wezwanie na róg ulic Calz... i Calle Economia. Za nim dotarłem na miejsce, już dobry kilometr wcześniej ujrzałem wielki czarny kształt się przez opuszczone auta dotarłem. Szedłem pieszo, gdyż radiowóz musiałem ... Kilkadziesiąt budynków zupełnie zniszczonych, w promieniu, którego ... określić. Wiele ciał ... wszędzie. Domyślałem się, że siła uderzenia tego obiektu była tak wielka, że wytworzyła gigantyczną falę ... porozrzuciła ludzi dookoła niczym lalki. Sam olbrzymi czarny przedmiot (budynek/statek?) wyglądał jak czarny palec olbrzyma wbity w ziemię...

PARYSKIE KATAKUMBY

W zamierzczłych 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?

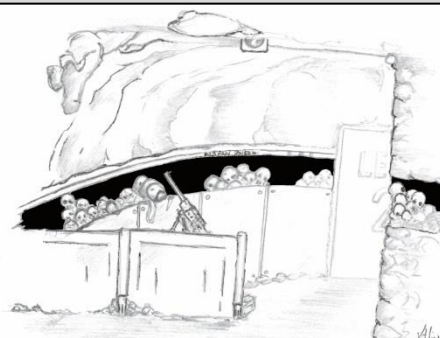
Płotek jest bardzo dużo. Lecz żadna z nich nie jest sprawdzona. Jedni mówią, że wśród wielu milionów szkieletów powstało podziemne Paryskie Miasto Hades. Gdzie przeżyli, starają się stworzyć coś na wzór Państwa-Miasta, które w niedalekiej przyszłości ma mieć możliwości założenia swojej armii, a potem odbicia Francji z rąk Kohorty. Ta plotka mówi też, że mieszkańcy nadal nieustannie wierzą 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.

Ostatnia, najbardziej wiarygodna plotka 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.

Tak wiele mówiło się o tych katakumbach, że postanowiłem do nich wyruszyć osobiście. Zwłaszcza, gdy wszystkie plotki były tak różne od siebie. 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...

Urywki z pamiętnika Katadores



SKARBIEC ZAGŁADY

Grubo przed wojną korporacji, około roku 2010 wybudowany został Podziemny Bank Nasion, nazwany później między innymi "Skarbcom Zagłady". Jego serce znajduje się we wnętrzu granitowej góry na norweskiej wyspie Spitsbergen, 1000 km od bieguna północnego. Schron posiada trzy komory ze stałą temperaturą. Jednak tak było przed wojną korporacji, oraz przed atakiem Kohorty.

Teraz ludzie 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 prawdopodobne 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. Po co i na co? Tego już nikt nie jest w stanie powiedzieć.

- 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.
- Ilu ludzi liczy załoga?
- Oficjalnie czy nieoficjalnie?
- Oczywiście, że nieoficjalnie!
- Już sprawdzam...

SYNDYKATY I ORGANIZACJE

Czym są syndykaty i dlaczego jest to tak bardzo istotne?

Może zaczniemy od tego, że syndykaty to spłot 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 nawet najmniejszy fragment siebie, 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 nadzieje na zwerbowanie jak największej skolowanych 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 coraz 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 syndikat, który powstał, został nazwany Demokratami Lincolna, a powstał on na terenach zajętych przez uciekinierów z Ameryki. Drugą tego typu organizacją 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 Syndikat Aryjski. Nikt nie wiem do końca, kiedy powstał i czym tak naprawdę jest. Wiadomo tylko, że ma związek z Czwartą Rzeszą, cokolwiek i gdziekolwiek by ona nie była.

LEGENDA

CEL: Zamiary i ukierunkowanie Syndykatu przed III Wojną Korporacji.

SIEDZIBA: Oficjalna siedziba reprezentująca ramie Syndykatu. Dane pochodzą z okresu przed ostatecznym uderzeniem Kohorty.

SOJUSZ: Syndykaty, z którymi wspólnie prowadzone są badania, działania dyplomatyczne, handlowe lub rozwojowe. Dane pochodzą z okresu przed ostatecznym uderzeniem Kohorty.

WOJNA: Syndykaty, przeciw którym prowadzone są działania militarne, szpiegowskie, oraz sabotażowe. Dane 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. Im 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 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 pochodzą z okresu przed ostatecznym uderzeniem Kohorty.

POZIOM SPOŁECZNY: Ocena, określająca poziom wykształcenia, moralny i prawny obywateli, oraz medycyny jak i kwestie nastrojów społeczeństwa. Dane 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/flagi, a dodatkowe 30%.

TERYTORIUM: Umowny obszar kontroli danego syndykatu. Dane pochodzą z okresu przed ostatecznym uderzeniem Kohorty.

STOPNIE:

ZEROWY		NISKI		ŚREDNI		WYSOKI		DOSKONAŁY	
Dana dziedzina nie istnieje.		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		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 przed wzrokiem społeczeństwa a niekiedy nawet, we wczesnych dniach ich istnienia, przed rządem na danym terenie. Dane pochodzą z okresu przed ostatecznym uderzeniem Kohorty.

SKRÓCONA LISTA SYNDYKATÓW ORAZ MIEJSCE ICH POWSTANIA



WSPÓLNOTA

(Dawniej Unia Europejska)



DEMOKRACJA LINCOLNA

(Dawniej Stany Zjednoczone)



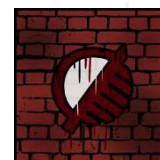
RDZAWA RĘKA

(Dawniej Rosja)



SYNDYKAT ARYJSKI

(Dawniej Niemcy?)



KORPORACJA KATA

(Dawniej Japonia)



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

HISTORIA

Gdy fale amerykańskich emigrantów przechodziły z Europy do ziem obiecanych, Unia Europejska przestała istnieć. Dlaczego? Nie tylko przez setki tysięcy imigrantów z Ameryki, ale wskutek 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. Właśnie to wydarzenie miało być powodem i impulsem do powstania Wspólnoty. Politycy, którzy stracili władzę, po upadku EU poculi, że mogą znów spróbować jeszcze raz, tylko że tym razem będą mogli zrobić to po cichu i dzięki ludziom mającym nie koniecznie władzę wybraną demokratycznie przez lud. I właśnie ten ostatni fakt daje niekończące się morze możliwości.

DZIAŁALNOŚĆ PRZEDWOJENNA

„Człowiek ponad wszystko” takie było ich hasło. Ale z tego, co udało nam się wygrzebać ze starych dokumentów, jakie przynieśli nasi zwiadowcy, to były tylko słowa. Ich dążenia były ukierunkowane tylko i wyłącznie na powiększenie 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.

TERAŹNIEJSZOŚĆ

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 tego tworu. 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 chyłają 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.

OBYWATELE

Wspólnota traktuje swoich obywateli nie jak śmieci, ale 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 zdarza się też, że Wspólnota organizuje miejsca ze znakiem czerwonego krzyża, gdzie za darmo rozdaje jedzenia i czystą wodę.

Jednak nieliczni tylko wiedzą, że gdy przyjdzie ktoś z władzą, technologią oraz bajtami i zażyczy sobie 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. Tacy oni są. Cywili traktują dobrze, póki ktoś nie będzie chciał kupić trochę ich życia.

FIRMY MATKI

WOJSKOWE

FMAU

Famae Militarie de Armee
Unitrar

S&B Id.

Sterling&Browning
Industries

VIc

Venturo inc.

BUDOWLANE

SwB

Swenska Buldier

HVe

Hispanic verida

ACSS

Acs-Skan

ELEKTRONICZNE

NEEa

NociEndEra,

F3com

Franc.tel & O3 COMPANY

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 imperium z kosmosu nic nie zmienił.

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 połączonych z faktami. Na dzień dzisiejszy Wspólnota nie dąży do globalnej konfrontacji z Kohortą. Przywiązała się do nich i traktuje, jako zło konieczne. Jeżeli czegoś nie da się zmienić, to trzeba to obejść lub się przyłączyć i maksymalnie wykorzystać. 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 zapewne będzie.

SKOLONIZOWANE PLANETY:

OZYRYS (NOWA PLANETA), **ARIEL** 20%

KSIĘŻYC 5%

MARS (MAŁY ODSETEK)

EUROPA 90%

IO (KSIĘŻYC WULKANICZNY) 60%

GANIMEDES (KSIĘŻYC LODOWY) 70%

KALISTO (KSIĘŻYC KRZEMIENIOWO-LODOWY) 40%

JAPET (LODOWO-KAMIENNA) 20%

TETYDA (LODOWY) 50%

BAZY BADAWCZE: PLUTON



... Nie! My nie współpracujemy z Kohortą. Nasze jedyne związki z nimi opierają się na rozmowach dyplomatycznych, które zakładają stworzenie warunków do pomocy wszystkim naszym obywatelom. Nie jest też prawdą, że handlujemy informacjami o innych organizacjach, w zamian za jakieś ustępstwa militarne czy ekspansyjne agresora. To stek bzdur wyssanych z palca przez naszych przeciwników. Proszę popatrzeć na statystyki! Nasze oddziały i nasi obywatele są tak samo obciążeni efektem inwazji niż reszta świata. Trzeba też nadmienić, że utrzymujemy też stałe stosunki dyplomatyczne z resztą syndykatów oraz pomniejszych organizacji! Co oznacza, że nie można nam zarzucić, iż prowadzimy samolubną i indywidualną politykę wobec kohorty. Jesteśmy pełnoprawnym i świadomym obywatelem naszej zmęczonej ziemi i żadne kłamstwa tego nie podważą.

Fragment wywiadu z czołowym politykiem WSPÓLNOTY, w dniu pamięci „Inwazji”.

06.04.2125



DEMOKRACI LINCOLNA

CEL: Doprowadzenie Ameryki do dawnej Świetności

SIEDZIBA: Nowa Ameryka

SOJUSZ: Brak

WOJNA: Rdzawa Ręka

POZIOM TECHNOLOGI: Średni **POZIOM MILITARNY:** Wysoki **POZIOM SPOŁECZNY:** Niski

BARWY: Główna- Niebieska, Dodatkowa- Czerwona

TERYTORIUM: Irak, 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. Przerażające zmiany pogodowe, anomalie, choroby popromienne i inne zadziwiające kataklizmy rozpoczęły panoszyć się po tych martwych ziemiach.

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 narodu. Jednak wszyscy dobrze wiedzieli, że aby wrócić do dawnej świetności, potrzebują nowej technologii, ale żeby ją zdobyć, trzeba będzie dość często działać też poza prawem. Tak powstała organizacja Demokratów Lincolna.

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 powstała DL, na chwałę Ameryki! Tylko dla niej jest nadzieja, miejsce do spania i rozstawiona warta. Demokraci mieli w dupie inne narody i obcych. Dla nich zawsze najważniejsza była nowa ojczyzna i jej ludność, a przynajmniej tak to wyglądało z zewnątrz.

TERAZNIEJSZOŚĆ

Co dzisiaj wiemy o Demokratach? Na pewno nie są podzieleni. Nadal tli się w nich iskra, która ma rozpałcić 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 wykształcenia armii. Wiedzą, że wróg jest na dzień dzisiejszy zbyt liczny i potężny, aby łąć 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 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.

OBYWATELE

Tak jak przed wojną syndykat Demokratów troszczy się o amerykańców. Nie ważne, czy dopiero przybyłeś na ich ziemię, czy mieszkasz tam już od jakiegoś czasu. DL czasami naprawdę wydaje się bardzo dobrym przyszłym partnerem dla Rzeczpospolitej, ale jest też zła strona tych "bohaterów".

Mianowicie należy zapomnieć o jakichkolwiek rozmowach z dyplomatami lub wysoko postawionymi członkami rady demokratów. Czy góra nie potrafi się dogadać? Czy toczą się tam walki wewnętrzne o władzę? Czy mają w ogóle jakąś rządzącą jednostkę centralną? Ten pytanie o stabilność ich mechanizmów sterowania syndykatem kładzie się cieniem na relacjach z innymi organizacjami. Jedno jest pewne, cokolwiek by się tam nie działo, zwykli obywatele Demokratów nie mogą narzekać na swoich protektorów.

FIRMY MATKI

WOJSKOWE

DieArm
DiemacoArmalite

LMDA
LockheedMartin
-DynamicsArmory

BUDOWLANE

URSA construction

B&JE
Bectel&Jacobs Engineering,

CS-NL
Constructora SNC-
Norberto Lavalline

ELEKTRONICZNE

SyVa
Sylicon Valley

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Podobno mają swoje obwoźne sądy, czyli przedstawiciele prawa, którzy podróżują po terenach syndykatu i wydają wyroki. Podobno mają też specjalną jednostkę, która niczym łowca czarownic ze średniowiecza, poszukuje i tępi wszystkie przejawy braku poszanowania dla ustanowionego prawa Lincolna i wszystkich podejrzanych o współpracę z Kohortą. Ludzie mieszkający pod prawem demokratów nazywają ich "Uczniami Salomona".

DOKTRYNA WOJENNA

Z tego co nam wiadomo i co po części zostało już powiedziane, Demokraci milczą militarnie. 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, o ile takowych mają, posiadają plan, który pozwoli im wykorzystać ten potencjał?

Nasi agenci donoszą, że patrole Demokratów wyglądają na spokojne i zdystansowane. Jakby były fragmentem jakiejś większej armii, ale nikt nie jest w stanie powiedzieć, gdzie ona się znajduje i czy w ogóle istnieje.

SKOLONIZOWANE PLANETY:

OZYRYS (NOWA PLANETA), **TETYDA** (LODOWA) 20%

MARS, EUROPA 90%

REA (LODOWA), **UMBRIEL** 40%

TYTAN, ENCELADUS (LODOWA) 50%

KSIĘŻYC 5%

GANIMEDES (KSIĘŻYC LODOWY) 10%

DIONE 100%,

JAPET (LODOWO-KAMIENNA) 50%

MIMAS (LODOWA) 30%

OBERON (LODOWO-KAMIENNA), **ARIEL** 20%

BAZY BADAWCZE: MERKURY, ERIS



... rozumiem, że insynuuje pan, iż pod stołem współpracujemy z Kohortą? W normalnych okolicznościach, gdybyśmy nie obchodzili tej smutnej rocznicy, dałbym panu w mordę. Naprawdę. Jednak dzisiaj jest taki dzień, jaki jest. Więc powiem to tylko raz. Te kosmiczne gnoje zniszczyli nasz kontynent. Może nie jest to powszechna wiedza i mało kto z was w to wierzy, ale my rdzenni amerykanie o tym wiemy. Doprowadzili nas do krawędzi zniszczenia, jednak taki stan rzeczy nas tylko wzmocnił. Powiem panu coś jeszcze. To wszystko, co nas spotkało, zjednoczyło i wzmocniło naszego ducha. Spowodowało zjednoczenie narodu w kierunku jednego celu, jakim jest zniszczenia Kohorty. Dlatego każda taka wypowiedź, każde takie kłamstwo wywołuje w nas gniew. Nigdy nie współpracowaliśmy z nimi na żadnym poziomie, w żadnym zakresie oraz w żaden sposób. I nawet gdyby zależało od tego nasze życie, nie zrobimy tego. Nigdy.

Fragment wywiadu z czołowym politykiem DEMOKRATÓW LINCOLNA,
w dniu pamięci „Inwazji”.

06.04.2125



RDZAWA RĘKA

CEL: Zdobycie pełnej władzy nad Ziemią i koloniami

SIEDZIBA: Rosja

SOJUSZ: Kohorta

WOJNA: Wspólnota, Demokraci Lincolna

POZIOM TECHNOLOGI: Średni **POZIOM MILITARNY:** Wysoki **POZIOM SPOŁECZNY:** Niski

BARWY: Główna- Czerwona, Dodatkowa- Czarna/Braz

TERYTORIUM: Kraje byłego ZSRR plus kraje satelickie oraz Grecja

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 wylał, gdy po krótkim czasie 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”. Trzeba było przecież jakoś uratować swoich obywateli przed zgniłym zachodem i tymi odrealnionymi Suari, prawda?

DZIAŁALNOŚĆ PRZEDWOJENNA

UB, SB, Milicja. Te wszystkie dawne narzędzia władzy i represji na obywatelach z lat 1960-1989 siały grozę wśród mieszkańców krajów układu warszawskiego jak i całego Świata. Ale to, co stało się, 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 mieszanina w polityce międzynarodowej. Nie spieszyli się. Z tego, co nam wiadomo, to od samego początku przygotowywali grunt pod inwazję swojego sojusznika. Tylko tym razem, co dziwne, działali spokojnie i rozważnie.

TERAŹNIEJSZOŚĆ

Rdzawi dzisiaj to sprawnie działające państwo, sterowane 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 "zarządzie".

Jedno jest pewne. Rdzawi, czyli wcześniejsza 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 to się utrzyma i czy w środku tej maszyny nie powstają przypadkiem pęknięcia w postaci rebelii? Nie wiemy, ale dużo byśmy dali, aby się dowiedzieć. Na wygraną z tą bestią trzeba będzie naprawdę dużo wszystkiego i wiele szczęścia oraz umiejętności dowódców.

OBYWATELE

Rdzawa ma całkowicie w dupie swoich rodaków tak jak kiedyś państwo rosyjskie. Nie zaopatruje w żywność, porywa i siłą wciela do "zakładów pracy" 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. Dopóki najmniejsi obywatele RR pracują solidnie i przynoszą zyski oraz postęp w powierzonych im zadaniach, to nikt nie kiwnie nawet palcem, gdy ich przełożeni posuną się do strasznych zbrodni.

FIRMY MATKI

WOJSKOWE

B&T

Baikal&Tokarew.s.p.c

ZMENA

Zmena arsenal

GUSHINA

Gushina inc.

BUDOWLANE

RaE

Rachmaninov enterprices

CZAJKA

Czajka industrial

ELEKTRONICZNE

KGHM&TuLa

KGHM&TuLa inc

SAHALIN

Sahalin electronics

PABIEDA

Pabieda inc.

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Można by opowiadać godzinami o różnych plotkach, ale jedna z tych historii jest na tyle ciekawa, że warto 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 białolice. 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 oszpecone smutkiem twarze.

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! Ich zwyczajni obywatele głodują, są biedni i mają dość tego całego syfu, jednak rzadko ktokolwiek z nich, kto odważy się upomnieć o sprawiedliwość, dożywa następnego dnia. Jednak jest nadzieja, bo wkurzeni poddani to zwiastun upadku każdego imperium.

SKOLONIZOWANE PLANETY:

TYTAN , ENCELADUS (LODOWA), **ENCELADUS** (LODOWA) 50%

MARS, EUROPA (MAŁY ODSETEK)

KSIĘŻYC 5%

VENUS 90%

OZYRYS (NOWA PLANETA), **ARIEL** 20%

IO (KSIĘŻYC WULKANICZNY) 40%

KALISTO (KSIĘŻYC KRZEMIENIOWO-LODOWY) 40%

JAPET (LODOWO-KAMIENNA) (MAŁY ODSETEK)

TYTANIA (LODOWO-KAMIENNY) 25%

BAZY BADAWCZE: PLUTON



... To wszystko, co pan powiedział to pomówienia. Rozpowszechnianie nieprawdziwych plotek i historii to główny cel tych, którzy zazdroszczą nam stabilnej polityki i dobrze wyszkolonej armii. Kohorta nas nie interesuje, a prawdę powiedziawszy, my też straciliśmy dużo w czasie inwazji. Nie jesteśmy ich sługami, jak to niektórzy mają w zwyczaju pisać lub mówić. My nawet nie mamy z nimi stałego kontaktu. Być może raz czy dwa razy nasi przedstawiciele spotkali się z dyplomacją Imperium. Jednak te spotkania były czysto kurtuazyjne. Przecież prawdą i zasadą dobrego stratega jest, aby, nim przeprowadzi się atak, poznać swojego przeciwnika jak najlepiej. My też odczuwamy skutki inwazji, jak już wcześniej mówiłem, bardzo mocno. Nikt w tych czasach nie ma lekko! Dlatego też bierze udział w dniu pamięci. Chcemy w ten sposób podkreślić, naszą jedność z ofiarami tamtych dni. I powiem to jeszcze raz! Cały czas jesteśmy gotowi na współpracę między korporacyjną, aby pozbyć się naszego wspólnego wroga, nie tylko z ziemi, ale i z całego układu słonecznego.

Fragment wywiadu z czołowym politykiem RDZAWĘJ RĘKI, w dniu pamięci „Inwazji”.

06.04.2125

SYNDYKAT ARYJSKI

CEL: Aryjczycy ponad wszystko

SIEDZIBA: Brak danych **SOJUSZ:** Brak danych **WOJNA:** Brak danych

POZIOM TECHNOLOGI: ? **POZIOM MILITARNY:** ? **POZIOM SPOŁECZNY:** ?

BARWY: Główna- Czerwona ?, Dodatkowa-Srebrna ?

TERYTORIUM: Niemcy, Austria, Dania, RPA, Australia ????

STARCZE!

Pewnie zastanawiasz się, dlaczego nie ma tutaj praktycznie żadnych dokładnych informacji. 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?

FIRMY MATKI WOJSKOWE

HK corp
Hekler & Koh corporation

Pm
Porshes military

KuRun
Krupy und Reichmetall
unbezuktber

BUDOWLANE

STuH
Straba und Hochtif

ELEKTRONICZNE

MwE
Misk weridie Enterpice

HISTORIA

BRAK DANYCH ERROR.. 13320

DZIAŁALNOŚĆ PRZEDWOJENNA

BRAK DANYCH ERROR.. 13321

TERAŻNIEJSZOŚĆ

BRAK DANYCH ERROR.. 13322

OBYWATELE

BRAK DANYCH ERROR.. 13323

DOKTRYNA WOJENNA

BRAK DANYCH ERROR.. 13324

SKOLONIZOWANE PLANETY:

PHOBOS I DEIMOS ??



KORPORACJA KATANA

CEL: Technologia, a potem człowiek

SIEDZIBA: Japonia **SOJUSZ:** Brak <pomniejsze organizacje wykonawcze>

WOJNA: Brak <podobno neutralny>

POZIOM TECHNOLOGI: Doskonała **POZIOM MILITARNY:** Średnia **POZIOM SPOŁECZNY:** Niski

BARWY: Główna- Żółta, Dodatkowa- Biała

TERYTORIUM: Chiny, obie Koree, Filipiny, Wietnam, Laos, Kambodża, Indonezja, Japonia

ORGANIZACJE PRZESTĘPCZE - RODY

KOREAŃSKA	Keiretsu Kao-da, Zaibatsu Asuiki
CHIŃSKIE TRIADY	Tang
WIETNAMSKA KORPORACJA	Aanang
INDONEZYJSKA MAFIA	Najakan
FILIPIŃSKI KARTEL	Amihan

FIRMY MATKI

WOJSKOWE

NorHo

NoricoHawa (broń ręczna)

DKSFD Corp.

Dosan Komtsu Simsang Faji
Dikin
(pojazdy)

BUDOWLANE

DCH

Doiwa Chydro Home

S-H

Sina-Hiandi development

ELEKTRONICZNE

SoNHY Corp.

SanyNitendaHyandai

AiV

Aivvia

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, teraz już rodów, nagle zaczęło ze sobą współpracować. Nie wiemy też, jak to się stało, że organizacja ta nie ma oficjalnych wrogów. Nie wiemy nawet, dlaczego Kohorta oszczędziła ich dwa podniebne miasta, gdzie większość tych budowli na całym świecie została zniszczona lub krytycznie uszkodzona.

DZIAŁALNOŚĆ PRZEDWOJENNA

W tej sprawie wiemy jedynie, że 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, kto wie.

TERAŹNIEJSZOŚĆ

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. Pamiętajmy bowiem, że większość tych ludzi na górze to potomkowie rodów mafijnych i organizacji terrorystycznych. Natomiast fakt, że posiadają pod sobą wykształcony personel naukowy, nie przeszkadza im w tym, aby być nadal kutasami względem tych, którzy są na samym dole.

OBYWATELE

Tutaj sytuacja jest 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 swoim 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.

Co z cywilami, 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 Ojcowiznie, o ile ta ziemia należy do niego, a nie do kogoś innego, z innego rodu. Wtedy należysz do tego innego. Proste prawda?

CZŁOWIEKU POSŁUCHAJ...



Katadores, z którymi rozmawiałem na temat Katany, mówią, że łatwo tych ludzi obrazić. Łatwo też 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 jakoś tak. Ja wiem, że to swego rodzaju styl bycia połączony z religią, ale prawdę powiedziawszy, nigdy czegoś takiego nie rozumiałem. No i oczywiście odnowione zasady kary śmierci za wszelakie przewinienia, gdzie niestety duży odsetek ludzi okazuje się być niewinny, ale dopiero po wykonaniu wyroku. Trzeba też wspomnieć o powrocie do praktyk Ling Chi. Oj dużo tam się dzieje ostatnio, bardzo dużo.

DOKTRYNA WOJENNA

Z tego co wiemy, Katana nie posiada doktryny wojennej. Tak, nam też się w to nie chce wierzyć, ale nie prowadzą praktycznie żadnej oficjalnej wojny. Ich jednostki nie wypuszczają się dalej niż dawne granice krajów wchodzących w skład syndykatu.

Jedyne, co można powiedzieć ciekawego na ich temat, to kwestia ich grup bojowych. Podobno zostały założone i przeszkolone przez ludzi ze starej, wręcz legendarnej agencji najemniczej BlackWater. Żeby tego było mało, podobno ci sami najemnicy wcale nie poprzestali na przeszkoleniu wybranych żołnierzy syndykatu i są jego częścią.

SKOLONIZOWANE PLANETY:

KSIEŻYC 5%

VENUS 5%

EUROPA (MAŁY ODSETEK)

TRYTON 100%

OZYRYS (NOWA PLANETA) 20%

GANIMEDES (KSIEŻYC LODOWY) 20%

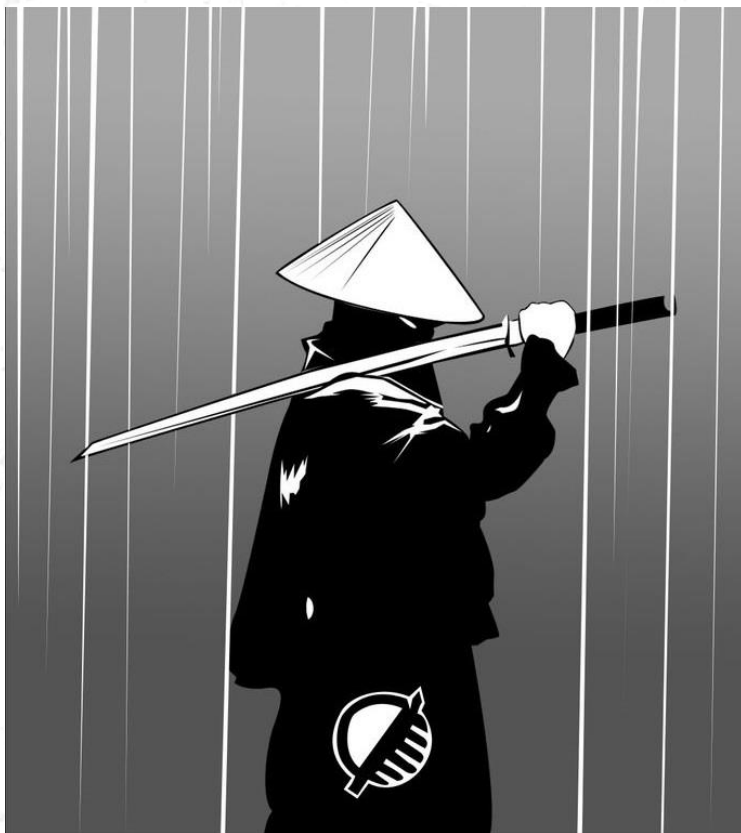
JAPET (LODOWO-KAMIENNA) 20%

REA (LODOWA) 20%

TETYDA (LODOWA) 20%

TYTANIA (LODOWO-KAMIENNY) 25%

OBERON (LODOWO-KAMIENNA) 20%



... Nic z tej kwestii nas nie obchodzi. Nie interesują nas wasze domysły, wasze podteksty lub sugestie. Nie jesteśmy zainteresowani żadnym dialogiem czy paktem lub umowami, poza robieniem z wami interesów. Kohorta była, jest i pewnie będzie ale to też nas nie interesuje. My kreujemy własną rzeczywistość w której nie ma miejsca dla nikogo innego. Nie są nam potrzebne ani wasze zasoby, ani wasi naukowcy, ani nic co posiadacie. Dlatego nie odpowiem na żadne pana pytania dotyczące naszych kontaktów z kohortą. Czemu tutaj więc jesteśmy? Odpowiedź jest bardzo prosta, dla interesów proszę pana. A teraz Pan pozwoli, muszę z kimś porozmawiać.

Fragment wywiadu z czołowym politykiem KATANY, w dniu pamięci „Inwazji”.

06.04.2125

POMNIEJSZE ORGANIZACJE

W walkach, w których co chwila giną cywile, koloniści, najemnicy 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.

-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 gównu 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

SILA: 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

SKRÓCONA LISTA ORGANIZACJI ORAZ OBSZAR ICH DZIAŁANIA

Rzeczpospolita



Narodów

(Dawne tereny Polski)

RN

Chłopaki



Z Warszawy

(Dawna Warszawa)

CW

Zbieracze



(Globalnie)

CW

La



Resistance

(Europa)

LR

Rasa



ONE RACE

(Globalnie)

OR

Zjednoczeni



Koloniści

(Wszystkie planety)

ZK

Partyzanckie oddziały



cywilne

(Europa Środkowa)

POC

Partyzanckie oddziały



bojowe

(Europa Środkowa)

POB

RZECZPOSPOLITA NARODÓW



SKRÓT : RN

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 wypędzenia Kohorty z układu słonecznego razem z ich agentami oraz doprowadzenie pod sprawiedliwy sąd wszystkich odpowiedzialnych za ułatwienie imperium, inwazji na ziemię.

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 pozorów nie do ruszenia.

Profesor Morawiecki, doktorant Historii, stworzył struktury organizacji bazującej na Polskim Państwie Podziemnym, z XX wieku. Tym samym powróciła moda na ubiory i stylistykę z tamtych czasów. To działanie miało na celu obudzenia ducha w Polakach, jak i przebudzenie innych narodów, dając im nadzieje w postaci nowego początku, nowej rzeczywistości. To działanie dało im Rzeczpospolitą Narodów.

PLOTKI, PLOTECZKI

-> 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 ta informacja nie jest tajemnicą państwową? Bo podobno teren jest praktycznie nie do zdobycia i do tego samowystarczalny.

-> Chodzą słuchy, że RN posiada jednostki specjalne o nazwie Husarze. Podobno jest to nawiązanie do oddziałów ciężkiej jazdy polskiej, która siała spustoszenie gdzieś w XV wieku.

-> 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. Forma takich dowodów osobistych została zaakceptowana przez wszystkie syndykaty, oprócz Rdzawej Ręki.

CHŁOPAKI Z WARSZAWY



SKRÓT: CW

LICZEBNOŚĆ: Ponad pół tysiąca

DOWÓDCA: płk. Jarek Zubrzycki

DZIAŁALNOŚĆ: Militarna

OBREB DZIAŁANIA: Warszawa i okolice

SIŁA: Wysoka

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 najeżdżącą. 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 każdego 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, PLOTECZKI

-> Nie jest prawdą to, że oddziały Chłopaków posiadają kilka dronów bojowych. Ich zasady ograniczają do minimum używanie jakiegokolwiek sprzętu elektronicznego. Raczej chyba nie trzeba wyjaśniać dlaczego?

-> Podobno płk Zubrzycki został ciężko ranny w ostatnich walkach, w okolicach Siedlec i aktualnie Chłopakami dowodzi jego zastępca, którego tożsamość jest objęta tajemnicą.

-> Według kilku źródeł informacji, Chłopaki zdołali do tej pory zabić ponad dwudziestu żołnierzy Kohorty i ten wynik robi gigantyczne wrażenie na sojusznikach jak i wrogach. Podobno posiadają wiedzę na temat słabych punktów pancerzy krabów.

ZBIERACZE



SKRÓT: Brak

LICZEBNOŚĆ: Trudna do ustalenia.

DOWÓDCA: Brak

DZIAŁALNOŚĆ: Społeczna

OBREB DZIAŁANIA: Wszędzie

SIŁA: 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 nowych technologii konkurenta. 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 centralą, która proponuje danego pracownika, 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. Jednak niestety okazuje się, że jest to dość powszechna praktyka wśród zbieraczy, dlatego powoli reputacja tej organizacji spada.

-> Gdzie znajduje się główna centrala? Nie wiadomo. Jednak po całym globie rozsiane są dyspozytornie, gdzie można przyjść i wynająć do roboty konkretnego człowieka.

-> Podobno sama organizacja powstała na terenach dawnej Rosji, a duża część zbieraczy to szpiedzy Rdzawych.

LA RESISTENCE



SKRÓT: LR (skrót., **LARSI**)

LICZEBNOŚĆ: Nieustalona

DOWÓDCA: Nie ustalono

DZIAŁALNOŚĆ: Militarna

OBREB DZIAŁANIA: Europa

SIŁA: Średnia

TECHNOLOGIA: Średnia

Opór Synu. Stawianie oporu wszystkiemu, co złe 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, coraz 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 do 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 zleczone zadanie, stajesz się pełnoprawnym członkiem. Jeżeli jednak ktoś będzie miał na twój temat jakieś wątpliwości, niestety zostajesz odrzucony.

-> Używanie wroga, który ma na sobie T.E. jako tarczę w czasie walk, nie jest częstym zjawiskiem wśród bojowych oddziałów Oporu.

-> 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.

-> Istnieje plotka, że głównym dowódcą tej organizacji jest człowiek o ksywie Allo, a jego prawą ręką jest kobieta tak dokładna, że nigdy nie powtórzy czegoś co już powie.



RASA (ONE RACE)



SKRÓT: OR

LICZEBNOŚĆ: Ponad tysiąc wyznawców

DOWÓDCA: Ernest Ussteinboun

DZIAŁALNOŚĆ: Militarno/Społeczna

OBREB DZIAŁANIA: Europa środkowa

SIŁA: Średnia

TECHNOLOGIA: Słaba

Odłam militarny tej organizacji powstał na terenach zniszczonych Niemiec, gdy wskutek upadku ciężkiego krążownika kolonizacyjnego Kohorty wiele tysięcy ludzkich istnień zostało skażonych dziwną substancją chemiczną. Jednak jej początek polityczny rozpoczął się, 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 hominidów na wyżyny cywilizacyjne i zdobycie władzy nad wszystkimi innymi rodzajami istot żywych.

Jego wyznawcy jak i żołnierze traktują swój obowiązek bezkompromisowo. Mają zasady, hierarchie i wytyczne. Ernest jak i jego oficerowie kładą wielki nacisk na dialog, jednak szybko mogą zostać zniechęceni, a wtedy do akcji wchodzi "mocne argumenty". Bardzo liczne i mocne argumenty.

PLOTKI, PŁOTECZKI

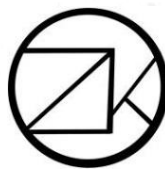
-> Podobno posiadają kontakt z syndykatem Aryjskim. Niektórzy nawet dopowiadają, że Ernest jest namiestnikiem Hitlera na tym ziemskim padole.

-> Mówi się też, że Ernest jest cichym agentem Kohorty, który dostał jakieś konkretne zadanie i nadal wytrwale je realizuje.

-> Chodzą słuchy, że poranki i wieczory wszyscy spędzają na jakiś rytuałach, czy modlitwach grupowych. Terapie? Kontrola jednostki przez "toksyyczną miłość" i "braterstwo krwi"?

-> Ernest Ussteinboun już dawno gryzie glebę, a jego miejsce zajął przybysz z innej planety. Niby bzdura, ale są członkowie OR, którzy przytakną i wskażą dziwne zmiany w głównej strukturze organizacji.

ZJEDNOCZENI KOLONIŚCI



SKRÓT: ZK

LICZEBNOŚĆ: Kilkadziesiąt tysięcy

DOWÓDCA: Zespół kierowniczy (Jeden na każdą planetę)

DZIAŁALNOŚĆ: Militarno/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 płacono 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.

Jednak tak było przed inwazją. Teraz **ZK** to jedyna realna siła na wszystkich planetach i koloniach, która może atakować i bronić nie tylko siebie, ale wszystkich innych, którzy się przyłączą. Osamotnieni, odłączeni od centrum układu słonecznego, jakim jest dla nich ziemia, pozostawieni bez żadnego wsparcia. Nie poddają się! Nadal walczą z wszystkim, co zagraża każdemu koloniście.

PLOTKI, PŁOTECZKI

-> Podobno **ZK** powstało dzięki wsparciu Kohorty. Ciekawe tylko kto takie plotki rozsiewa?

-> Dużo się mówi, że gdzieś na którejś z planet powstało centralne dowództwo, które ma ujednolicić działania militarne **ZK**.

-> Atak wojsk Kohorty w znacznym stopniu przyblokował możliwości militarne **ZK**. Jednak są miejsca, w których dzięki inwazji, koloniści mogli przejąć nawet całe dystrykty od uszczuplonych i odłączonych od wsparcia sił syndykatów.

-> Chodzą słuchy, że do codziennej praktyki wprowadzono badania psychologiczne żołnierzy **ZK**, aby jak najszybciej wyłowić tych, których pochłonęła pustka.

PARTYZANCKIE ODDZIAŁY

CYWILNE



SKRÓT: POC

LICZEBNOŚĆ: Kilkadziesiąt tysięcy

DOWÓDCA: Brak centralnego

DZIAŁALNOŚĆ: Militarna

OBREB DZIAŁANIA: Europa Środkowa

SIŁA: Niska

TECHNOLOGIA: Niska

Partyzanckie Oddziały Cywilne to jednostki, których celem jest ochraniać zarządzane skupiska ludzkie. Są to kiepsko przeszkoleni obywatele świata, którym zostało powierzone odpieranie ataków wszystkiego, co może stanowić zagrożenie dla danej społeczności oraz pilnowanie porządku publicznego.

Ich wyposażenie to często wszystko to z czym sami przyjdą do służby. Najczęściej są opłacani przez zarządcę/burmistrza/wójta lub kogo tam ludzie wybiorą na przedstawiciela danej miejsciny. Najczęściej są to obywatele z niskim poziomem umiejętności obsługi broni lub taktyki. Ich szkolenia są rzadkie i bardzo ogólnikowe. Jednak wyjątki od reguły istnieją. Co jakiś czas bowiem można natrafić na dobrego "gospodarza" który zatrudni jakiegoś weterana do lepszego przeszkolenia swoich "żołnierzy".

Obywatel, zatrudniając się w POC, podpisuje kontrakt na 3 do 6 miesięcy służby. W tym czasie dostaje zakwaterowanie oraz wyżywienie. Codziennie musi odsłużyć określoną przez dowódcę ilość godzin na patrolach oraz warcie, w pozostałym mu czasie ma wolne. Nie jest to może idealna robota i dość łatwo można zarobić kulkę, ale gdzie nie można?

PŁOTKI, PŁOTECZKI

-> Mówi się, że do POC przyjmą każdego. Jednak żeby dostać się do POB, trzeba przesłużyć przynajmniej dwa lata w POC.

-> Niektórzy określają te dwa rodzaje sił porządkowych, jako pozostałości po strukturze policji w czasie pokoju, przed atakiem Imperium.

-> Ktoś kiedyś stwierdził, że dziwnym związkiem przypadkowym jest to, że w całej prawie europie środkowej działają te same siły porządkowe, o identycznej strukturze i nazwie. POC i POB. Przecież takie zbiegi okoliczności nie istnieją, prawda?

PARTYZANCKIE ODDZIAŁY

BOJOWE



SKRÓT: POB

LICZEBNOŚĆ: Kilka tysięcy

DOWÓDCA: Brak centralnego

DZIAŁALNOŚĆ: Militarna

OBREB DZIAŁANIA: Europa Środkowa

SIŁA: Średnia

TECHNOLOGIA: Niska

Partyzanckie Oddziały Bojowe, to z kolei jednostki, które mają wykonywać akcje dywersyjne i ofensywne na wrogach w okolicach stref chronionych. Są to oddziały dobrze wyszkolonych i dobrze wyposażonych cywili. Dlatego niewiele podziemnych siedzib ludzkich posiada tego typu jednostki. Można ich czasem spotkać na drogach, jako samowystarczalne patrole, które mają za zadanie niszczyć wszelkiego rodzaju małe siły wroga.

Ich zadaniami są też działania antyterrorystyczne na terenie zarządzanym przez władzę. Odbicie zakładników, unieszkodliwienie terrorysty, ochrona VIP'a. Najczęściej jednak ich umiejętności są bardzo rzadko wykorzystywane, gdyż strata cywila z POB to strata bardzo dużych bajtów dla zarządzającego daną dziurą.

Aby dostać się do POB, należy przesłużyć przynajmniej dwa lata w POC, do tego mieć nienaganną opinię służbową wystawioną przez bezpośredniego przełożonego i posiadać już przynajmniej status mieszkańca. Po weryfikacji najczęściej taki cywil przechodzi dodatkowe szkolenie indywidualne u swojego przyszłego dowódcy POB, z zakresu wszystkiego tego co będzie robił. Takie szkolenie trwa od tygodnia do jednego miesiąca. Zależnie od posiadanej już wiedzy cywila.

PŁOTKI, PŁOTECZKI

-> Na jedną lokalizację/miasteczko przypada przeważnie jeden oddział POB, oczywiście jeżeli stać na jego utrzymanie gospodarza tego miejsca. Taki oddział liczy od 4 do 8 ludzi. Chodząc słuchy, że przynajmniej dwie osoby z takiego oddziału muszą być man-erami.

-> Podobno statystycznie nie przeżywa okresu dwóch lat służby w POB ponad połowa jego członków.

-> Najczęściej w oddziałach POB znajdują miejsce, byli skazańcy i ludzie z wątpliwą moralnością. Taką kolej rzeczy ma wyjaśniać ich łatwość w eliminowaniu zagrożenia i igrania ze śmiercią, poprzez wykonywanie ryzykownych rozkazów.

WSPOMNIENIA STARCA

Każdy z nas lubi czasem wrócić do przeszłości. Zobaczyć coś jeszcze raz, ale mieć pełną kontrolę nad obrazem, zatrzymać zdarzenie i oglądać je w wyobraźni z różnych perspektyw. Każdy z nas lubi czasem zrobić coś, co zrobił kiedyś, powtórzyć coś, zaryzykować. Dlatego poniżej starcze, znajdziesz dwie dodatkowe alternatywy do okresu przygód twoich partyzantów. Być może będą w ten sposób grali swoimi dziadkami albo babciami? A może przeżyją wszystko i zostaną zahibernowani? Cóż, motywów jest cała szafa, wystarczy tylko w niej poszperać.

„SAMOTNOŚĆ”

2043.03.20

STARY KONTYNET

Gracze rozpoczynają swoją przygodę po zdarzeniach, które odbyły się w czasie Czarnej Środy. Wzmoczona agresja Syndykatów, które coraz bardziej brutalnie 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 rozpięderuch, 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

W tych martwych i szarych ruinach miast oraz na bezkresnych radioaktywnych plażach w środku kontynentu nie istnieje "coś pozytywnego". Gracze trafiają do miejsca, gdzie czasem naprawdę trudno oddychać. Wszystko, jeżeli nie jest pokryte piachem lub pyłem wulkanicznym, to jest rozdzielone wielkimi kanionami powstałymi na skutek trzęsień ziemi. Kiedyś pewien błady i chyba chory technobard, w jednej z brudnych spelun zaśpiewał pieśń o apokalipsie. Gdy ludzie słyszeli jego głos niosący ze sobą przerażające wizje, na ich twarzach można było dostrzec paniczny strach, trwogę tak wielką, że aż czuć było jej zapach. Każdy ze słuchaczy zaczął zadawać sobie pytania. Czy to wszystko to nie jest już piekło? Czy nowy kontynent to nadal fragment ziemi? A możemy my wszyscy, już od dawna nie żyjemy?

Ten wielki kawałek lądu stał się areną dla najsilniejszych. Tutaj nie ma pięknych krajobrazów, ani dobrodziejstw cywilizacji. 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 słońce lub księżyc. To nie jest miejsce dla zwierząt, ani tym bardziej ludzi, tych normalnych, rzecz jasna.

WSKAZÓWKI DLA STARCA

- ➔ Nie ma otwartych drzwi i oczywistych rozwiązań.
- ➔ Użycie broni zawsze będzie miało świadków.
- ➔ Żaden komputer nie jest wolny od „oczu”.
- ➔ Krzyk nie musi być elementem strachu.
- ➔ Każdy ma jakiegoś sąsiada lub sąsiadkę.
- ➔ Każda przyjaźń ma swoją cenę.
- ➔ Plotka to najlepszy sposób na ocenę sytuacji.
- ➔ Nie ma rozmów bez sensu, są tylko pod kontrolą.
- ➔ Nie wszystko, co oczywiste będzie wyjaśnione.
- ➔ Wszędzie gdzie idziesz, musisz wiedzieć po co.
- ➔ Bajty to nie wszystko, ale otwierają wiele drzwi.
- ➔ Aktorstwo to nie zawód to sposób życia.
- ➔ Dobra praca to najlepsza przykrywka.
- ➔ Tylko jeden cel daje gwarancje przeżycia.
- ➔ Pocztą w sieci to nie zabawka.
- ➔ Kurier za drzwiami może być od NICH.
- ➔ Zamówiona pizza pepperoni to sygnał do akcji.
- ➔ Piliśmy we dwójkę, a ktoś nas sprzedał.
- ➔ Dużo mów, ale jak najmniej o sobie.
- ➔ Była impreza na moje urodziny, nie poszedłem.
- ➔ Okna i drzwi mam zawsze zamknięte.
- ➔ Kabel od kompa wyciągam z gniazdka.
- ➔ Fajna to była dziewczyna, ale miała mikrofon.
- ➔ Kawę w pracy parzę sam dla siebie.
- ➔ Nie wychyłam się nigdy z niczym dla nikogo.
- ➔ Byłem kiedyś mądry, teraz uważam.
- ➔ Pracuję i chodzę bez słuchawek i głośnej muzyki.



„GROZA”

2052.07.04

STARY KONTYNET

To oblicze przedstawia grozę III wojny światowej, nazwanej potocznie wojną firm lub wojną korporacji. W tym okresie ludzie są używani jako proste narzędzie, bez żadnych praw.

Konflikt ten podzielony jest na dwie strony Front Zjednoczenia Ludzkość (**FZL**) oraz Front Zachowania Jedności (**FZJ**). Nie wiadomo dlaczego nazwy są tak do siebie podobne i kto wymyślił pierwszą, a kto drugą.

FZJ – Wspólnota i Demokraci (Większość państw zachodu)

FZL – Rdzawa Ręka oraz ich sojusznicy.

Po obu stronach brakuje jedzenia i podstawowych potrzeb sanitarnych. Jedynie czego nie brakuje to broni, amunicji i wszelkiego rodzaju maszyn.

Nowi rekruci przechodzą błyskawiczne przeszkolenie, trwające przeważnie około dwóch tygodni. Nowi oficerowie wychodzą na front po miesiącu. Ta nadzwyczajna sprawność w szkoleniu nowego narybku dotyczy obu stron konfliktu.

Spory odsetek żołnierzy w obu armiach zostaje odsunięty od dalszej służby. Przyczyna? Bardzo mocny zespół stresu bojowego. Potem Ci sami ludzie pojawiają się na ulicach pustych miast, bez opieki, bez pomocy i bez pieniędzy. Co może pójść nie tak?

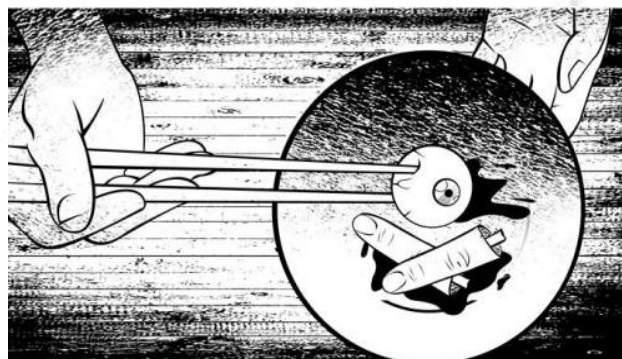
NOWY KONTYNET

Szaleńcy! Tak zostali nazwani ci, którzy wydali rozkazy oddziałom "pierwszej fali", mającym odzyskać tereny nowego kontynentu, po raz wtóry w historii ludzkości. Owi nieszczęśnicy mieli za zadanie zakładać bazy, ciągle brnąć do przodu, wchłaniając w swe szeregi ewentualnych tubylców. Nie miało to znaczenia czy dobrowolnie, czy też nie. Jeżeli się nie dało, to po prostu ich likwidowali. I, mimo że warunki atmosferyczne nie zmieniły się za bardzo od czasu wielkiej erupcji i gdzieś tam promieniowanie nadal stanowiło śmiertelne zagrożenie. Wszystkie organizacje i syndykaty biorące udział w wojnie uznały, iż nastał dobry czas, aby określić 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 prócz wojennych historii z frontów na starym kontynencie, co jakiś czas słyszy się, iż jedna strona trafiła na drugą, gdzieś tam za oceanem atlantydzkim. Niestety przy takich rozmowach nigdy nie ma świadków owego zdarzenia i najpewniej nigdy nie będzie.

WSKAZÓWKI DLA STARCA

- Wszystko może zabić.
- Każda broń może nie wypalić.
- Nóż lub noc, karabin maszynowy w tłum.
- Prawdziwy przyjaciel to ten, który cię nie zje.
- Wojna łączy ludzi, strach sprawdza.
- Gdy idziesz w nieznaną, miej ze sobą wszystko.
- Promieniowania nie widać, dlatego jest zabójcze.
- Tubylcy to nie przyjaciele.
- Ranny nie znaczy niegroźny.
- Toporne maszyny zabijają najlepiej.
- Ilość nie znaczy szybciej, ale „być może”.
- Lepiej być chorym niż martwym.
- Czasem warto zostawić sobie jeden granat.
- Brak higieny to nie tylko ból zęba.
- Kto mówi za dużo, nie zdąży strzelić.
- Czasem lepiej biec z grupą niż czekać.
- Czasem lepiej jest zniknąć, niż krzyczeć.
- Ciężki pancerz ratuje życie, naprawdę!
- Trucizna może być wszystkim.
- Wszystko jest jadalne.
- Bez jedzenia nie ma żołnierza.
- Gdy zabraknie nadziei, rodzą się demony.
- Zły dowódca to martwy oddział.
- Nierozważne decyzje to radość wroga.
- Miłosierdzie to pierwszy stopień kalectwa.
- Najpierw strzelaj, potem znowu dla pewności.
- Może i koks, ale czy umie biegać?
- Inteligenci leżą w pierwszym szeregu.
- Twardziele kończą rozczłonkowani.
- Zręczni z kulą w głowie.
- A charyzmatyczni jeszcze nie walczyli.
- Nie ma sukcesów, jest tylko kolejny dzień.
- Nie ma bohaterów, są tylko żywi.
- Nie śpij, czuwaj.
- Nie patrz, tylko wypatruj.
- Nie walcz, tylko zabijaj.
- Nie myśl, tylko działaj.



DODATKOWE ZASADY

WALKA

ODLEGŁOŚĆ RUCHU PARTYZANTA PODCZAS WALKI

Odległość ruchu partyzanta podczas walki (runda trwa około dwóch sekund) określa atrybut wytrzymałości:

WT między 5-10 to 1,5m/ **WT** między 11-15 to 2,5m/ **WT** między 16-20 to 3,5m.



STRZELANIE Z DWÓCH BRONI LEKKICH

(PISTOLETY)

STRZAŁ POJEDYŃCZY

Kary do testu: - 15 (ręka wiodąca) - 30 (druga ręka)

SERIA – TRZY NABOJE

Kary do testu: - 25 (ręka wiodąca) - 50 (druga ręka)



WALKA BRONIĄ BIAŁĄ

(DWIE BRONIE JEDNORĘCZNE)

Kary do testu: - 15 (ręka wiodąca) - 30 (druga ręka)



STRZAŁ Z PRZYŁOŻENIA

(EGZEKUCJA)

Automatyczne zdanie testu na trafienie oraz obrażenia +75 pkt. Niweluje działanie T.E. chyba że opis T.E. celu mówi inaczej.



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).

OGŁUSZENIE

Zadeklarowanie ogłuszenia przez gracza na początku swojej rundy. Wykonanie udanego testu na trafienie **B.B** lub **W.W** (Poz. trudności ustalony przez Starca + **REFLEKS** ogłuszanego.)

Efekty **OGŁUSZENIA:**

Przy zdaniem testu na trafienie Starzec **rzuci k100 i odejmuje punkty KONDYCJI** uderzonego. Wynik z poniższej tabelki określa efekt.

01 - 05 Nic się nie dzieje.

11 - 70 Ogłuszenie na jedną rundę.

71 - 94 Ogłuszenie na dwie rundy.

95 - 100 Ogłuszenie do końca walki.

Ogłuszony nie może wykonać żadnej akcji, a **trafienie** jego jest **automatyczne przy walce „face to face”**. Trafienie ogłuszonego **z broni palnej** to **zawsze poziom łatwy**, chyba że będzie to **Strzał z przyłożenia**.

MEDYCyna

NIEDOWŁĄD JEDNEJ Z KOŃCZYN

Modyfikator wynosi -20 pkt. do jakichkolwiek testów wymagających oburęczności przy niedowładzie ręki niedominującej. Jeżeli niedowładna jest ręka dominująca wtedy -40 pkt. do wszystkich testów.



BRÓG BÓLU

(NATURALNA REGENERACJA)

1. Gdy P.B. wynosi ponad 50 pkt. organizm partyzanta regeneruje się w tempie 1 pkt. na 1 godzinę od momentu udzielenia pierwszej pomocy.

2. Gdy P.B. wynosi mniej niż 50 pkt. organizm regeneruje się w tempie 1 pkt. na 3 godziny od momentu udzielenia wymaganej pomocy.

4. Brak naturalnej regeneracji występuje tylko w przypadku posiadania jedynie 1 pkt. W tym momencie, jeżeli starzec nie zdecyduje inaczej, partyzant znajduje się w stanie agonalnym i tylko mocna chemia jest w stanie mu pomóc.

ŚWIAT I MECHANIKA OGÓLNA

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%



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.



KŁATWA MAN-ERÓW

Gdy **MAN-ER UŻYWA JEDNEJ ZE SWOICH TECHNIK (wykonanie fazy 2)**, powstają wyładowania mogące uszkodzić wszelkiego rodzaju sprzęty elektroniczne. Gdyż poprzez używanie swoich zdolności uwalnia energię elektromagnetyczną, nagromadzoną w swoim ciele. W ten sposób może spowodować wybuch pobliskich urządzeń. Natomiast fakt, że Man-er nie może używać większości sprzętów elektronicznych, oznacza tyle, że te sprzęty w określonym promieniu po prostu nie działają prawidłowo, o ile w ogóle. Jeżeli Man-er odda urządzenie komuś innemu i odejdzie na bezpieczną odległość, dane urządzenie zacznie działać prawidłowo. Poniżej objaśniam mechanikę działania:

KIEDY I JAK MOŻE EKSPLODOWAĆ URZĄDZENIE W TRAKCIE UŻYWANIA TECHNIK PRZEZ MAN-ERA:

1. Man-er bez profesji ma 25% szans, że spowoduje natychmiastową eksplozję pobliskiego urządzenia. Zależnie od wielkości i źródła zasilania jest ona (eksplozja) tak duża jak oszacuje ją Starzec. Test wykonuje od razu po użyciu umiejętności (wykonanie fazy 2). Wynik mniejszy i równy 25 na k100 jest wynikiem negatywnym i następuje eksplozja. Na każde urządzenie w pobliżu Man-era rzuca się osobno.

2. Man-er z profesją ma 5% szans na to, że dane urządzenie w jego otoczeniu eksploduje.

OKREŚLENIE PROMIENIA DZIAŁANIA "KŁATWY":

Wszystko zależne jest od ilości posiadania punktów na umiejętności Manipulowania Energią. **Im więcej** tym **promień** jest **mniejszy**.

1-25 - 5 m. / **26-50** - 3 m. / **51-75** - 2 m. / **76-95** - 1 m.

96-99 - 0,5 m. / **100** - 0 m.



ŻOŁNIERSKIE SZCZĘŚCIE

WYDANIE

1. Przerzut dowolnego wyniku kością.
2. Uniknięcie niechybnej śmierci.
3. Zwiększenie prawdopodobieństwa, że u danego handlarza pojawi się poszukiwany towar o 95%.
4. Cudowne odzyskanie wszystkich punktów P.B. lub nagle naładowanie T.E. do pełna.
5. Bardzo dokładna odpowiedź fabularna.
6. Podniesienia szansy trafienia dowolną bronią o 90 pkt.

ZDOBYCIE

1. Dokonanie czynności iście heroicznej. Ocenia Starzec.
2. Dwukrotne zdanie dowolnego testu z poz. CUD.

NA JEDNEJ SESJI!

3. Zdobyć profesji.
4. Grając w rosyjską ruletkę z innym graczem*

*Do tego potrzebny jest rewolwer **DA**. Postaci dwóch graczy siadają naprzeciwko siebie. Ładują do rewolweru jeden nabój i zaczynają zabawę. Najpierw rzuca kością k6 starzec. Wynik to miejsce w bębnie z nabojem. Następnie każdy z postaci (na przemian) musi trzykrotnie rzucić kością tak, aby nie wypadła liczba, którą ustalił starzec. W przeciwnym razie głowa delikwenta eksploduje jak świeża dynia (postać gracza ginie bezpowrotnie). Od stołu nie można odejść gdy chociaż jeden z graczy rzuci pierwszy raz. Zakończyć grę można wtedy tylko, gdy obie postaci wygrają, lub gdy jeden z nich umrze. Przeżyły, może spokojnie odłożyć broń i dopisać sobie jeden punkt ŻS, nawet jeżeli nie strzelił (rzucił) trzykrotnie.

Każdy Partyzant ma limit maksymalnego szczęścia wynoszący 5 punktów. **Zaleta SZCZĘŚCIARZ** zwiększa ten limit do 7 punktów. **Wada PECHOWIEC** zmniejsza ten limit do 3 punktów.

ZNAJOMOŚĆ JĘZYKA

Poziom zaawansowany znajomości języka umożliwia zrozumienie go w obsłudze technicznej urządzeń lub terminów naukowych. To samo dotyczy pisania w tym języku listów dyplomatycznych, instrukcji operacyjnych i innych form przekazu pisemnego będących szczegółowym opisem technicznym.

Poziom podstawowy to znajomość języka umożliwiającą prawidłową komunikację i pisanie prostych tekstów.



ZNAJOMOŚĆ TERENU

Poprzez rzut k100 (wynik musi być mniejszy bądź równy 50) partyzant przypomina sobie najważniejsze fakty na temat danego terenu lub lokacji. Jest to wiedza historyczna, którą postać mogła zasłyszeć lub wyczytać ze źródeł pisanych. Modyfikatorem rzutu może być zaleta/wada Szczęściarz/Pechowiec. Starzec może podzielić się też informacjami nowszymi, wedle uznania.



KONTAKT

Gracz powinien stworzyć/powołać do życia postać bohatera niezależnego, która będzie jego zaufanym towarzyszem. Musi określić jego dokładną lokalizację oraz kim był i jest teraz. Ten BN (**B**ohater **N**iezależny) będzie zawsze gotów pomóc partyzantowi gdy ten go odwiedzi z potrzebą. Jeżeli z jakiś powodów BN by zginął, partyzant nie może już stworzyć następnego. Stworzenie karty postaci BN nie jest wymagane. BN partyzanta może być człowiekiem lub mutantem. Ostateczna decyzja jak bardzo dziwnym (zmutowany) może być dany BN pozostaje w kwestii Starca.



STEREOTYPOWY POGLĄD NA ...

Podane tutaj informacje to stosunek przeciętnego człowieka, z danego pochodzenia, do tej konkretnej rzeczy/sytuacji/poglądów. Partyzant nie musi kierować się tymi opiniami, ale jeżeli w swych przekonaniach będzie wyjątkowo mocno odbiegał od całej reszty, to na pewno będzie mu trudno zostać kimś wśród swoich. Na boku opisu znajduje się skala od 1 do 10. Skala ta przedstawia, jak ten temat jest ważny dla danej narodowości. Przy czym 1 to całkowita ignorancja sprawy, a 10 to pełne oddanie. Informacje umieszczone w tej tabelce mogą też służyć Starcowi, jako dodatkowe kryteria przydzielania punktów reputacji dla Partyzanta.

ODWAGA/ZASTRASZANIE

PRZESŁUCHIWANY

Odwaga + ewentualny modyfikator + k100 = poziom testu dla przesłuchującego.

PRZESŁUCHUJĄCY

Zastraszanie + [CH] + ewentualny modyfikator + k100 = formuła wykonania rzutu dla przesłuchującego. Wynik musi być mniejszy niż poziom testu ustalony przez przesłuchiwanego.



OTWIERANIE ZAMKÓW

Otwierając zamek mechaniczny wykonuje się test na otwieranie zamków (Poziom testu ustala Starzec). Jeżeli na samych kościach (nie wliczając modyfikatorów od narzędzi) wypadną następujące wyniki to:

01-04 Zamek został zniszczony i niestety nie da się go otworzyć wytrychem.

05-10 Przy próbie otwarcia zamka połamał się wytrych lub narzędzie które było w tym celu używane.

UWAGA! Można (decyzja starca) użyć zalety/wady SZCZĘŚCIARZ/PECHOWIEC.



AUTOR UNIWERSUM HORYZONTU

KRZYSZTOF **VITALIUS** PAWŁOWSKI

Rocznik 88'-Trójmiasto. W grach fabularnych siedzi od bardzo dawna. Członek klubu Zardzewiały Topór. Organizator oraz współorganizator larpów, konwentów i innych integracji międzyludzkich.



GŁÓWNY GRAFIK

ADRIAN **KAMAEŁ** SAŻALSKI

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/>

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.com>