



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Autorzy gry:

Ignacy Trzewiczek, Marcin Blacha, Michał Oracz, Marcin Baryłka

Ilustracje:

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

wersja demonstracyjna

Fragmenty podręcznika do gry Neuroshima
udostępnione przez Wydawcę.

Wersja demonstracyjna podręcznika do gry Neuroshima
została darmowo udostępniona przez Wydawcę gry.
Prezentuje jedynie drobny fragment całości.

Pełny podręcznik do Neuroshimy liczy sobie 480 stron,
a więc niemal dokładnie dziesięć razy więcej, niż to demo.

Życzymy miłej lektury.

Wydawca: Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 370 29 79

Więcej informacji o grze, dystrybucji,
dodatkach itp znaleźć można na stronie
www.rpg-portal.pl

W razie pytań prosimy pisać na adres:
portal@rpg-portal.pl

Patron i-netowy:
www.valkiria.net

Oficjalna strona gry:
www.neuroshima.valkiria.net



Spis treści

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



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





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

- Chodź mały! No, chodź! - zawołała.

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

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

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

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

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

Było ich więcej. Wioska bogatych stała w tym miejscu przez 50 lat. Pozostały z niej południowe ściany. Resztę zmiotła fala powybuchowa. Wszystko stało się tak szybko... Noc. Parę sekund i ponad trzysta ludzi nigdy się nie obudziło...

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

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

Autorem opowiadania jest Damerien.

Praca wyróżniona w konkursie serwisu internetowego Valkiria.net.



ŚWIAT: PIERWSZE SPOJRZENIE



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



Świat

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

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

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

Miasta

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

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

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



Ludzie

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

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

Dziś nie wiesz niczego.

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

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

ści i radości. Już nikt nie pyta, jak ci leci. Dziś pyta się skąd jesteś. Staliśmy się nieufni i agresywni. Tak bronimy się przed strachem przed nieznanym.

Życie

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

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

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





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

Podróże

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

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

Podróżując przez Stany będziesz przemierzał tysiące mil pustyni wypełnio-

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

Legends

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

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

Ważne tylko, czy interesująca.

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

Moloch

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



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

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

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

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

Ekologia

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

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

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

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



Gamble

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

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

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

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

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

Tornado

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

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

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

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



MECHANIKA



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

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



Test

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

Test, to rzut trzema kośćmi k20. Na co najmniej dwóch z nich musi wypaść równo lub poniżej Poziomu Trudności, który poda Mistrz Gry. Trudna sprawa? Bez obaw, nie pisaliśmy tych reguł po to, by wysyłać bohaterów do piachu. No, może tylko wtedy, gdy projektowaliśmy reguły walki...

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

Poziom Trudności

Poziom Trudności ma inne wartości dla różnych postaci i różne wartości dla po-

szczególnych współczynników. Widzisz, kiedy MG powie mi, że przekonanie tych frajerów to trudne zadanie, pewnie dam mu wiarę. Z drugiej strony nie chcę się chwalić, ale mój Charakter to 16. Więc nawet jeśli trudno jest ich przekonać, to pójdzie mi znacznie łatwiej niż tobie, nie sądzisz? Pokaż kartę... Masz 7 Charakteru... Normalnie wstyd. Dosłownie wstyd...

Zależnie od tego, co testujesz, wykorzystasz inne Poziomy Trudności - od Charakteru, Budowy, czy Zręczności. Kiedy masz zdać Trudny test podczas podnoszenia ciężaru - domyślam się, patrząc na ciebie, że będziesz musiał rzucić grubo poniżej 8, mam rację? Z drugiej strony, gdy MG powie ci, że czeka cię Bardzo Trudny test Zręczności, to i tak pewnie cię to nie wzruszy i będziesz turlał coś koło 16, tak?

Jeśli zechcesz wyważyć drzwi, MG poprosi cię o test Budowy. Powie ci także, czy wyważenie tych drzwi to Trudne, czy też Przeciętne zadanie. Zależnie od tego będziesz musiał wyrzucić na każdej z dwóch kości poniżej określonej wartości obliczonej na bazie twojej Budowy.

Gdybym to ja chciał wyważyć drzwi, musiałbym wyturlać na tych dwóch kościach poniżej innej cyfry, ponieważ wartości Poziomów Trudności dla Budo-

W grze jest sześć Poziomów Trudności:

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

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



Poziomy Trudności (PT)

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

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

wy mam inne niż ty. Ja jestem kawał byka, a ty jesteś leszcz. Jasne?

Umiejętności

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

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

Wartość umiejętności możesz odjąć od wyniku na dowolnej kości lub kilku kościach. Już widzę twój uśmiech. Wszystko zaczyna się klarować, co? Wystarczy mieć wysokie współczynniki, wysokie wartości umiejętności i nie jest groźne. Zasada jest dość prosta, więc chyba nie muszę się nad nią roz-

wodzić, mam rację? Mistrz Gry mówi ci jaki Poziom Trudności testu, ty bierzesz trzy kostuchy i rzucasz. Musi wypaść poniżej lub na równi z wartością PT. Nawet jednak jeśli nie wypadło, jeszcze nie panikujesz - jeśli masz umiejętność związaną z czynnością, którą wykonujesz, wciąż możesz zapanować nad sytuacją. Wartość umiejętności odejmujesz od najwyższego lub najwyższych rzutów (suma odjętych z kości oczek musi być równa umiejętności) i zadowolony patrzysz Mistrzowi prosto w jego oczęta. Co on wie o prowadzeniu...?

Suwak

No i wreszcie czas na przysłowiową wisienkę, czyli powód, dla którego Mistrz Gry osiwiuje, a tobie uśmiech nie będzie schodził z twarzy przez większą część sesji. Chodzi o Suwak. Kiedy jedna z twoich umiejętności osiągnie wartość +4 zacznie działać suwak. Kiedy

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



Suwak

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

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

Jeśli masz na +12... sam wiesz.

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

dojdzie do +8 suwak aż się rozgrzeje. Przy +12 niemal zjara ci kartę postaci.

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

zamka to Bardzo Trudny test. Dla ciebie to co najwyżej Problematiczna sprawa, jeśli masz Otwieranie zamków na poziomie +8 bo suwak obniża Poziom Trudności testu o dwie kondygnacje!

Niestety, jak zawsze, jest też zła informacja. Gdy masz umiejętność na zerowym poziomie - czyli po prostu jej nie masz, Suwak działa na odwrót. W takiej sytuacji Suwak podnosi Poziom Trudności testu. Jeśli coś jest Trudne, to dla ciebie jest Bardzo Trudne, bo się na tym zupełnie nie znasz. Nie masz odpowiedniej umiejętności!

Dlaczego tak?

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

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

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

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

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

Tworzenie postaci



Gambling

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

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

No, do dzieła!



krok po kroku

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

Krok 1. pochodzenie

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

Krok 2. profesja

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

Krok 3. formularz

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

Krok 4. współczynniki

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

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

Krok 5. specjalizacje

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

Krok 6. umiejętności

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

Krok 7. sztuczki

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

Krok 8. choroby

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

Krok 9. sprzęt

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



POCHODZENIE



Pochodzenie

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



krok 1: pochodzenie

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

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

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

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

Pochodzenie - pełna lista

Człowiek z nie twój zasrany interes

- Wszechstronność
- Wszechstronność do kwadratu

Detroit

- Jeśli ma silnik to ruszy
- Siódme poty
- Ale jazda

Federacja Apallachów

- Szlachetnie urodzony
- Pojedynkowicz
- Dziedzictwo ojców

Matka Pustynia

- Towarzysz
- Jestem duchem pustyni
- Polegam tylko na sobie

Miami

- Człowiek aligator
- Ja już swoje odchorowałem
- Walkabout

Missisipi

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

Nowy Jork

- Zalety klasycznego wykształcenia
- Wizja
- Czas patriotów

Południowa Hegemonia

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

Posterunek

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

Salt Lake City

- Cholerny kaznodzieja
- Wierzę
- Przed wojną wszystko było lepsze

Texas

- Człowiek zwany koniem
- Doktor Quinn
- Zdrowa okolica

Vegas

- Fart
- Hazardzista
- Telepata



Południowa Hegemonia

+1 do Budowy

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

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

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

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

Cechy (wybierz jedną z nich):

Urodzony morderca

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

Wiesz, zjadłem własnego psa

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

Zawzięty sukinkot

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





Vegas

+1 do Zręczności

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

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

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

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



Cechy (wybierz jedną z nich):

Fart

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

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

Hazardzista

Zwinne paluszki to bogactwo naturalne. Znasz tyśiac oszustw. Miałeś okazję wyćwiczyć swoje dłoń i manipulujesz nimi lepiej niż japoński robot. Zaczynasz grę, posiadając (gratisowo!) wszystkie umiejętności z grupy Zdolności Manualne na poziomie +2.

Telepata

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



Człowiek pustyni

+1 do Percepcji

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

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

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

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

Cechy (wybierz jedną z nich):



Towarzysz

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

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

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



Jestem duchem pustyni

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



Polegam tylko na sobie

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





Detroit

+1 do Zręczności

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

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

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

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

Brak mi luzu?! Co?! Brak mi czego?!

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

Co?! Jak to, dlaczego więc sobie nie poszaleć?!

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



Cechy (wybierz jedną z nich):

Jeśli ma silnik to ruszy

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

Słodne poty

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

Ale jazda!

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



PROFESJE



Profesja

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



krok 2: profesje

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

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

Spis profesji i cech do wyboru

Chemik

- Smakuje jak arsenik
- Farmaceuta

Ganger

- Jeden z nich
- Odważny czy głupi

Gladiator

- Nie do zdarcia
- Łyżeczka

Handlarz

- Dobry start
- Szklarz

Kaznodzieja Nowej Ery

- Spójrz mi w oczy
- Amen

Kowboj

- Rewolwerowiec
- Ostatnia kula

Kurier

- Znajomości
- Szybki wóz

Łowca

- Fotograficzna pamięć
- Nieugięty

Łowca mutantów

- Bez tajemnic
- Pogromca

Mafiozo

- Bezlitosny
- Klasa

Mechanik

- Prowizorka
- Rzut oka

Monter

- Zapałki i agrałka
- Kłopotliwy nadmiar

Najemnik

- Reputacja
- Powiedz co

Ochroniarz

- Wyciszenie
- Zanim on

Radiooperator

- Czuły słuch
- Gdzie grają

Sędzia

- Szacunek
- Jeden z nas

Spec

- Osobliwość Hamiltona
- Sprzęcior

Szaman

- Duchy przemówiły
- Totem

Szczur

- A co mi tam
- Szary

Treser bestii

- Bestia
- Wilczy kiel

Tropiciel

- Wyczulone zmysły
- Rozpoznawanie stworzeń

Wojownik autostrady

- Drzwi w drzwi
- Czerwony klawisz

Wojownik klanu

- My i oni
- To mój dom

Zabójca

- Koniec zlecenia
- Tłumik

Zabójca maszyn

- Słaby punkt
- EMP

Złodziej

- Elektronik
- Kot

Złomiarz

- Podejście do sprawy
- Przedmioty, miejsca, ludzie

Żołnierz

- To był rozkaz
- Dyscyplina

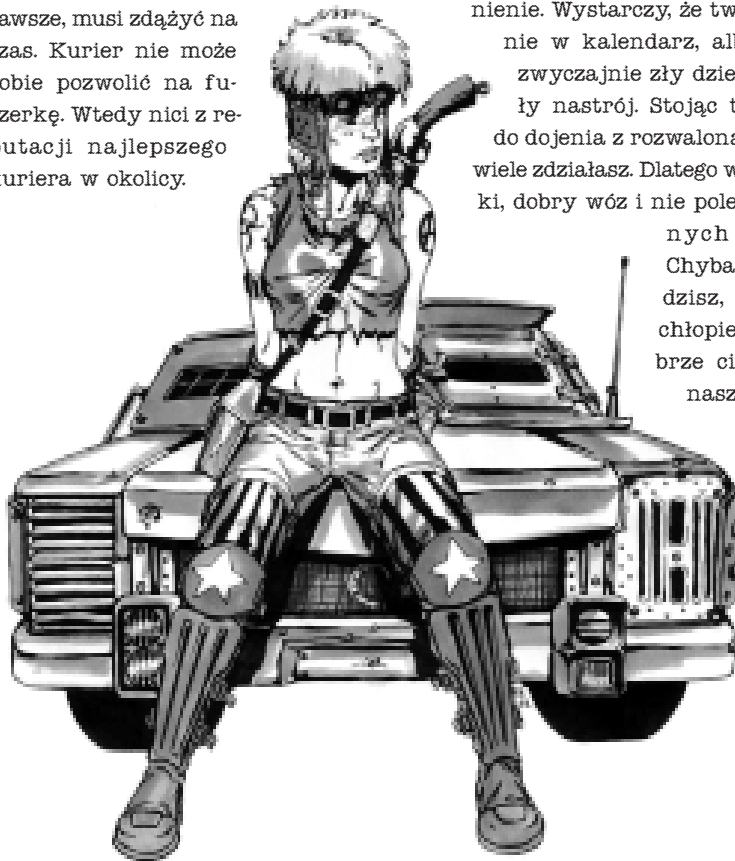


Kurier

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

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

I zawsze, powtarzam zawsze, musi zdążyć na czas. Kurier nie może sobie pozwolić na fuzerkę. Wtedy nici z reputacji najlepszego kuriera w okolicy.



Cechy (wybierz jedną z nich):



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



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



Wojownik autostrady


„Nienawidzę tego ścierwa. Więc jeżdżę i sprzątam.”


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

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

A co, chcesz marznąć po nocach?!

Cechy (wybierz jedną z nich):

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

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

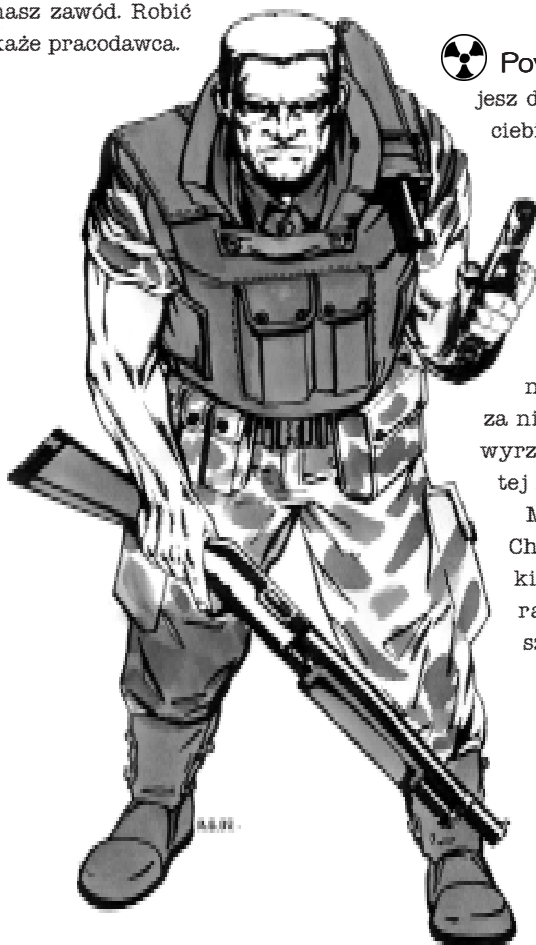




Najemnik

“Powiedz co, a ja ci powiem za ile.”

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



Cechy (wybierz jedną z nich):



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



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

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

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

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

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

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

+

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

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

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

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



UMIEJĘTNOŚCI



Umiejętności

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

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



krok 6: umiejętności

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

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

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

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

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

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

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

Zasady zakupu umiejętności

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

- Zakup pakietu kosztuje 5 punktów. Wtedy gracz otrzymuje wszystkie trzy umiejętności z pakietu na poziomie pierwszym.
- Można kupić pojedyncze umiejętności. Jedna umiejętność kosztuje 3 punkty. Zakupiona umiejętność jest na poziomie pierwszym.
- Można podnieść dowolną zakupioną umiejętność na wyższy poziom. Podniesienie o 1 poziom kosztuje tyle, ile wynosi ten poziom (jeśli chcesz podnieść o kilka poziomów, za każdy z nich płacisz z osobna).



LISTA UMIEJĘTNOŚCI

Budowa

Sprawność (spec. Ranger)

Kondycja
Pływanie
Wspinaczka

Walka wręcz (spec. Wojownik)

Bijatyka, kastety
Rzucanie
Broń biała

Jeździectwo (spec. Ranger)

Jazda konna i na bestiach
Powozenie
Ujeżdżanie dzikich wierzchowców

Broń strzelecka (Wojownik)

Broń maszynowa
Wyrzutnie
Łuk

Zręczność

Prowadzenie pojazdów (spec. Technik)

Prowadzenie samochodu
Prowadzenie motocykla
Prowadzenie ciężarówek

Zdolności manualne (spec. Cwaniak)

Kradzież kieszonkowa
Otwieranie zamków
Zwinne dłonie

Broń strzelecka (spec. Wojownik)

Pistolety
Karabiny
Kusza

Bronie egzotyczne (spec. Ranger)

Proca
Bumerang
Sztuki Walki

Charakter

Negocjacje (spec. Cwaniak)

Zastraszanie
Perswazja
Zdolności przywódcze

Empatia (spec. Cwaniak)

Postrzeganie emocji
Blef
Opieka nad zwierzętami

Siła woli (spec. Wojownik)

Odporność na ból
Niezlomność
Morale

Spryt

Medycyna (spec. Ranger oraz Technik)

Leczenie chorób
Leczenie ran
Pierwsza pomoc

Technika (spec. Technik)

Mechanika
Elektronika
Rusznikarstwo

Wiedza ogólna

(wybierz trzy spośród poniższych)

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

Sprzęt (spec. Technik)

Maszyny ciężkie
Wozy bojowe
Komputery

Percepcja

Orientacja w terenie (spec. Ranger)

Wyczucie kierunku
Przygotowanie pułapki
Tropienie

Spostrzegawczość (spec. Ranger)

Nasłuchiwanie
Wypatrywanie
Czujność

Kamuflaż (spec. Ranger oraz Cwaniak)


Skradanie się
Ukrywanie się
Maskowanie


Przetrwanie (spec. Ranger)


Łowiectwo
Znajomość terenu
Zdobywanie wody

Budowa


Sprawność (spec. Ranger)

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


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


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

Jeździectwo (spec. Ranger)


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


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


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

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


Walka wręcz (spec. Wojownik)


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


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

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

Broń strzelecka (spec. Wojownik)

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


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


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


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

Zręczność

Prowadzenie pojazdów (spec. Technik)


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

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


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


czasach, ciężarówka, to jest to czego potrzebujesz najbardziej.

Zdolności manualne (spec. Cwaniak)


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


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


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

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


Broń strzelecka (spec. Wojownik)

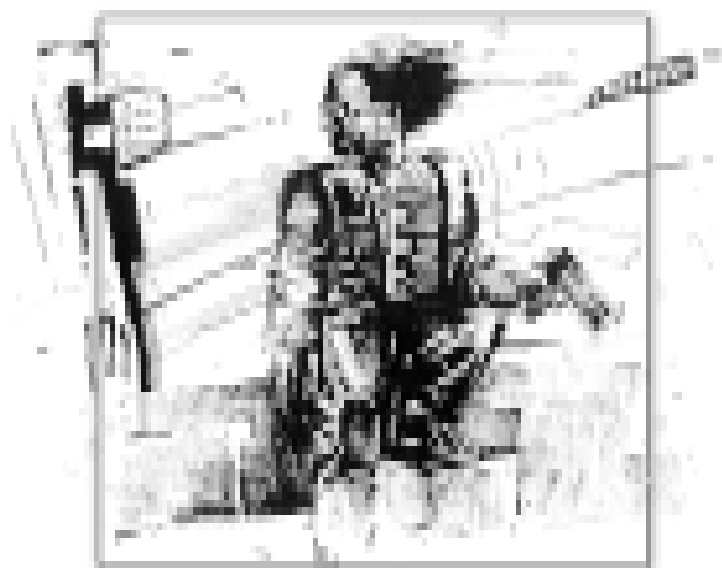
 **Krótką** - broń krótka to między innymi ten model Glocka, który teraz trzymam w ręku. Wielu z radością wymienię go na jakiś karabin snajperski, albo śrutówkę, ale powiem ci, lubię tego Glocka. Nie zacina się. Nie zajmuje połowy bagażnika. Nie wzbudza emocji i plotek. I nadal, tak jak karabin snajperski,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

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

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

Bronie egzotyczne (spec. Ranger)

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



SZTUCZKI



Sztuczki

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



krok 7: sztuczki

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

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

A póki co, wybierz jedną.

Magazynek

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

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

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

Padnij/powstań

Wymagania: Budowa 12+

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

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

Snajper

Wymagania: Karabin 5+, Percepcja 12+

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

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

Szybki Bill

Wymagania: Budowa 12+

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

Działanie: W jednym segmencie możesz pokonać trzy metry.

Dobywanie

Wymagania: Pistolety 5+, Zręczność 12+

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

Działanie: Dobycie broni zajmuje jeden segment.



W mgnieniu oka

Wymagania: Percepcja 12+, Wypatrywanie 4+

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

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

Nietykalny

Wymagania: tylko dla profesji Szczur, Budowa poniżej 12

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

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

Kanały

Wymagania: tylko dla profesji Szczur, Spryt 12+

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

Działanie: Wędrując po kanałach Szczur traktowany jest jak gdyby miał umiejętność Orientacja w terenie na poziomie 6 - związaną z wędrówkami pod ziemią.

Dom na plecach

Wymagania: Kondycja 6+

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

Działanie: Możesz udźwignąć dwa razy więcej niż normalny człowiek.

Rozkaz

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

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

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

Doświadczony

Wymagania: Kondycja 5+, Budowa 12+

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

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

Bieg w ciszy

Wymagania: Kondycja 6+, Budowa 12+

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



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

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

Dzisiaj wszystko, jutro nic

Wymagania: Kondycja 3+

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

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

Nurkowanie

Wymagania: Pływanie 5+

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

Działanie: Pozwala nurkować na dużych głębokościach bez profesjonalnego sprzętu.

Bez oddechu

Wymagania: Budowa 8+

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

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

Spać na wodzie

Wymagania: Pływanie 5+

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

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

Rappelling

Wymagania: Wspinaczka 3+

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

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

Kot

Wymagania: Wspinaczka 9+, Zręczność 12+,

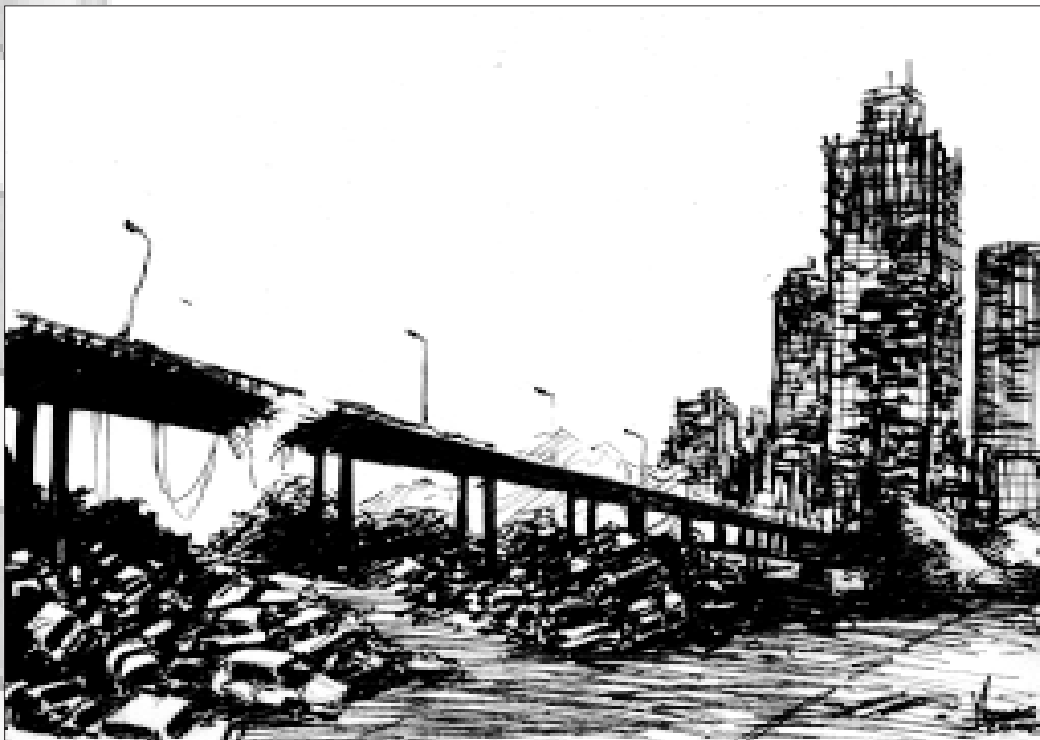
Opis: I mówi do mnie, spieprzamy. Ja patrzę, a gość skacze przez okno. Obłąd.

Działanie: Bohater może spadać z dwa razy wyższej wysokości niż normalni ludzie nie odnosząc obrażeń.



GŁÓWNE MIEJSCA





Detroit

Okiem przybysza

O ile wiem, w całym USA są tylko dwa miejsca, w których możesz się dobrze zabawić, oczywiście jeżeli za dobrą zabawę nie uważasz strzelania do mutków. Pierwsze miejsce to Vegas - temat na osobną opowieść. Drugie to Detroit.

Moją pierwszą wizytę w mieście wspominam z łezką w oku. Wszedłem tam na własnych nogach, wyjechałem niezłym autem. Było to tak: w czasie strzelaniny z gangersami w powietrze wyleciał mój wierny Chevi. Szlag trafił cały ładunek, a wiozłem graty z małego miasteczka przy jeziorze Huron. Poradziłem sobie jakoś z napastnikami, jednak po walce zostałem tylko ze strzelbą i kilkoma nabojami. Detroit było o rzut kamieniem. Miałem opory przed

pójściem do miasta bo słyszałem wiele złego na temat okolic Wielkich Jezior. Równocześnie jednak wiedziałem, że nigdzie nie zdobędę nowej bryki łatwiej niż w Detroit.

Poszedłem tam. Już na przedmieściach uderzyła mnie liczba zdezelowanych wraków - tony złomu wzdłuż drogi. Niektóre stare, ze szkieletami na siedzeniach, jak to zwykle przy miastach. Inne wyglądały na dobrze utrzymane - ploszyłem karmiące się padliną zwierzęta, ale żadnego nie dało się zaadaptować. Kraksy okazały się śmiertelne i dla kierowców i dla wozów. Przed sobą widziałem budynki - wysokie pozostałości wieżowców, kominy fabryk, słynną Wieżę Regana postawioną tuż przed wojną. Na jej szczycie powiewały flagi z barwami wszystkich miejscowych gangów. Zwiedzanie skończyło się, kiedy musiałem uskoczyć przed parą pędzących samochodów. Wyścig - więc nie zawracali sobie mną głowy.



Od tej pory siedział obok drogi.

Pierwsze co rzuca się w oczy po wejściu do zamieszkałej części miasta to hałdy złomu. Ulice i place wypełnione są wrakami pojazdów. Oczywiście nie na całej powierzchni, ale jest tego sporo. Wystarczy, by stworzyć pagórki i doliny, podobne do łożyska rzeki korytarze i przypominające drzewa, wysokie stopy. Oto krajobraz Detroit.

Ludzie

Miastem rządzą gangi. Ciężko byłoby je wszystkie wymienić. Warto znać nazwy Sand Runners i Steel Panthers. Gangi z Detroit są oczywiście groźne, jednak nie kasują z miejsca każdego przybysza. Chłopaki uwielbiają po prostu rywalizację - darują ci życie, jeżeli wygrasz wyścig. Już wiesz co miałem na myśli, gdy mówiłem o rozrywce?

Po tym mieście nikt nie porusza się pieszo. Nawet do kibla wjeżdżasz autem. Jednym z ulubionych sportów jest rozwalanie pieszych, niezależnie czy idą po ulicy, chodniku czy po schodach. Oczywiście dla mieszkańców Detroit to normalka, więc są czujni i rzadko samochód kogoś potrafi. Ale jeśli jesteś wsiołkiem typu „turysta”... Popularniejsze są tylko wyścigi samochodowe. Faceci z Detroit znają dziesiątki odmian wyścigów. Najbardziej kochają szaleńcze rajdy po dachach ustawionych w kolumnę wraków. Jeśli kiedykolwiek tam trafisz, być może będziesz miał okazję obejrzeć bryki uzbrojone w karabiny maszynowe, wiertła i piły. Wozy przystosowane do gladiatorskich walk na arenie. Dla mnie gwoździem programu stał się jednak wyścig dwóch zaminowanych aut. Przeegrany wylatywał w powietrze. Im większa była przewaga zwycięzcy, tym większą miał szansę uciec cało. Odbывается tylko raz w roku i zawsze ginie kilkanaście osób.

Gangi olewają Molocha. Maszyny z północy traktują jako rozrywkę i obiekt polowania. Są beztroscy jak dzieci, wręcz szczerzą się swoim szaleństwem. Walczą między sobą o strefy wpływów, ale władza nie jest najważniejsza. To anarchiści. W razie zagrożenia z zewnątrz jednoczą się, traktując strzelaninę jako kolejny pretekst do zabawy i współzawodnictwa.

Fakty

Bryka dla każdego

Widzisz, przed wojną sporo fabryk było całkowicie zautomatyzowanych. Detroit, stolica światowego przemysłu samochodowego, prawie nie zatrudniało ludzi przy wyrobie wozów. Kiedy spadły pierwsze bomby mieszkańcy uciekali z metropolii. Drogi wyjazdowe były pozatykane. Do dzisiaj na całym obszarze USA możesz znaleźć kolumny zdezelowanych wozów ze szkieletami podróżnych. Właściwie w ciągu trzydziestu lat wszystko co wartościowe zostało rozszbrowane, a wraki pospychano z dróg. Z Detroit ludzie również uciekali, również

Wyścig ze śmiercią

Niewątpliwie najbardziej znaną rozrywką rodem z Detroit jest Wyścig ze śmiercią. Zabawa ta odbywa się co dwa miesiące i jeżeli ktoś nie wziął w niej czynnego udziału, nie ma prawa przyznawać się do Detroit. Zasady wyścigu są proste. Kolumna samochodów rusza na północ autostradą. Od momentu startu wszystkie chwytaki są dozwolone, chociaż stosowanie broni ciężkiej uchodzi za niestosowne i zasługuje na reprimendę ze strony wszystkich uczestników.

Wyścig podąża w kierunku Molocha. Wygrywa ten, kto pierwszy wpakuje swój samochód w jedną z maszyn Bestii. Nie jest wymagane, żeby kierowca znajdował się w momencie karambolu za kierownicą auta, jakkolwiek wyczyn taki zdobywa sobie powszechny aplauz. Oczywiście niedługo po wyłonieniu zwycięzcy zachodzi potrzeba jak najszybszego ewakuowania się z terytorium Molocha. Zasady fair play jasno mówią, że należy wówczas pomóc pozbawionym wozu współzawodnikom, zabrać ich na pokład i zmykać na południe ile sił w silniku.

Na czas Wyścigu ze śmiercią obowiązuje zawieszenie broni. Wszelkie wojny między gangami mogą wówczas poczekać. Wiesz, to coś w rodzaju Bożego Narodzenia.



umierali w korkach, ale samochody stoją praktycznie nienaruszone. Powód jest prosty - kiedy po wojnie ocaleni zaczęli wychodzić z ukrycia, zorientowali się, że fabryki działały przez bardzo długi czas. A wyprodukowanych wozów nikt nie odbierał. Do czego zmierzam? Ano do tego, że Detroit nie różniłoby się od większości powojennych miast, gdyby nie jeden szczegół - tutaj każdy ma własną brykę.

❶ Samochód, styl, spluwa

W Detroit cenią cię nie za to jaki jesteś. Ważne jak się prezentujesz. Samochód, styl, spluwa. Zasada 3S najlepiej określa to miejsce. Nie musisz być charakterny, nie musisz mieć jaj. Jeżeli przeszkrobałeś coś i udało ci się uciec, będziesz większym bohaterem niż gdybyś wdał się w bójkę.

Kradzież jest chwalebna, dopóki nie zostaniesz złapany.

Aby ktokolwiek zaczął z tobą gadać musisz być ubrany z klasą. No i potrzebna ci spluwa. Nie jakaś seryjna podróbka kałacha, i nie kopyto. Detroit ma rusznikarzy artystów, nie ekspertów ale właśnie artystów. Podobnie jak broń traktuje się zresztą samochody. Obowiązuje zasada: wygląd na równi z funkcjonalnością. Od czasu do czasu gang-

sterzy wyruszają po zapasy paliwa i żywności - łatwo ich wtedy rozpoznać po wozach malowanych w płomienie i konie, po niklowanych rewolwerach kolczykach w uszach i w nosie... właściwie każdy ma swój własny styl, ale zawsze wiesz, że to Detroit.

3S ułatwia kontakty z sąsiadami. Gangsterzy z Detroit nie uchodzą za szczególnie bezwzględnych. Z reguły jeżeli zwalą się do jakiejś wioski dostaną czego chcą bez niepotrzebnego marnowania amunicji. Nietrudno ich odróżnić od typowych bandytów autostrad. Łatwo też dają się namówić na różnego rodzaju "przysługi", szczególnie jeżeli zlecenie wiąże się z niebezpieczeństwem i dobrą zabawą.

❷ Archeologia praktyczna

Przed wojną, kiedy ludzie mieli czas na duperele, istniała zabawa nazywana archeologią. Z grubsza polegała na szukaniu w ziemi skarbów i kości. Uprzedzając pytanie - nie używano do tego psów. W Detroit odkryli archeologię na nowo. Tym razem nie chodzi o grzebanie w ziemi. Dużą część miasta zajmują złomowiska. Stare maszyny leżą odłogiem i rdzewieją. Warstwy pojazdów są głębokie nawet na kilkadziesiąt metrów. Złóża eksploatują miejscowi - z wraków wyciąga się różne dobra, w tym części. Jednak po kilkunastu latach okazało się, że wszystko co cenne i na wierzchu już rozgrabiono. Trzeba było zejść głębiej w złomowisko. Na całe szczęście sporo konstrukcji zachowało oryginalny kształt. Pod zwałami metalu utworzyły się tunele. Oczywiście tu i ówdzie trzeba było otworzyć przejście piłą, kleszczami albo palnikiem. Tym właśnie zajmuje się Gildia Archeologów z Detroit.

Tunele same w sobie nie są może ciekawe. Ot, lokalny folklor. Bardziej interesujące jest odkrycie poczynione w okolicach dna złomowiska. Okazuje się,

Nie wiem, czy już słyszałeś ale Mike się rozbił. Najodważniejszy kierowca naszych czasów, największy świrus naszych czasów dachował pod Detroit w zeszłym miesiącu. Już wiedzą o tym wszyscy. Jak zwykle wybrał sobie jakiegoś frajera na pojedynek na szosie. Stanęli naprzeciw siebie, popalili opony i wio, gaz do dechy.

I Mike skrewił, nikt nie wie jak to możliwe. Pierwszy raz od dobrych pięciu lat, nie wytrzymał i zjechał w bok, jeszcze zahaczył o jakieś pręty, rozpierzył układ kierowniczy i po efektownym dachowaniu zdemolował sobie całą brykę.

Podobno w knajpie mówił, że nagle poczuł jakiś impuls we łbie, by skręcić w bok. Nie potrafił mu się oprzeć i skręcił. Narzekał, że ten gość co go pokonał, to jakiś cholerny telepata i specjalnie przywołał ten impuls.

Ja myślę, że to anioły uratowały Mikiego. Każdy, nawet taki szaleniec jak Mike, ma przecież swojego anioła stróża. Gdyby nie on, Mike już by nie żył. Ten gość z naprzeciwka to był jakiś szajbus, nie zjechałby w bok i obaj by zginęli.



że ktoś wpadł na podobny pomysł co archeolodzy, ale dobrał się do skarbów spod ziemi. Jeżeli miałbym typować zawodnika, postawiłbym na Molocha albo na szczury. Zadziwiające jest bowiem, że Maszyna "oficjalnie" nie przejawiała dotąd zainteresowania Detroit. Co do tuneli gryzoni - o nich krążą legendy i po szarych przyjaciółach można spodziewać się wszystkiego.

Osobowości i osobliwości

Co jeszcze ciekawego mogę powiedzieć o Detroit? Niby nic. Mówią, że jeżeli widziałeś jedno miasto opanowane przez gang, to jakbyś widział już wszystkie. Powiem ci jednak, że to miejsce ma swojego ducha. Niepowtarzalny klimat szaleństwa i pasji. Jeśli chcesz coś znać w mieście, musisz kochać i czuć samochody. Odwaga, szybkość i precyzja, te cechy są dodatkiem do 3S i w Detroit znaczą bardzo wiele. Okażesz się godny - zyskasz przyjaciół. Zawiedziesz - zyskasz ostatnich w życiu wrogów.

Dokończę opowieść o mojej wyprawie do miasta. Kiedy już napatrzyłem się na cuda przypomniałem sobie o po-

trzebie. Zakosiłem samochód jakimś zalanemu w trupa chłoptasiowi. Niestety, złapali mnie. Odbyłem nieprzyjemną wycieczkę za samochodem, ciągniętą na krowim łańcuchu dookoła przedwojennego teatru przerobionego na arenę. W tym czasie zgrają gangsterów z puszkami w rękach zagrzewała kierowcę do boju. Jakoś udało mi się pozbierać i podciągnąłem się po łańcuchu do zdechłego. Rozbijając tylną szybę wskoczyłem do środka samochodu i strepowałem kierowcę. Przestrzeliłem jego spluwą ogniwa łańcucha. Przejąłem kierownicę.

Uciekałem dobre kilkanaście kilometrów. Wiesz co? - uciekłbym na pewno i pościg doskonale o tym wiedział. Coś mi jednak strzeliło do głowy. Przebłysk intuicji, czy geniuszu. Zatrzymałem brykę, usiadłem na masce, otworzyłem sobie puszkę piwka i czekałem na prześladowców.

Do Detroit wróciliśmy razem. Potem uczestniczyłem w największej balandzie w życiu.

Miasto opuściłem w zdobycznym samochodzie. Silver Wraith. Wiesz, Rolce-Royce jednak coś znaczy.





Salt Lake City

Okiem przybysza

Wiesz co jest dobrego w byciu Mormonom? Masz w dupie wojnę. Oznacza to, między innymi, że wojna wypina dupsko na ciebie. Utah przed Apokalipsą nie był miłą okolicą, ale teraz - w porównaniu z resztą stanów - wydaje się rajskim ogrodem. Podobnie Kościół Chrystusowy Świętych Dni Ostatnich - kiedyś niemal sekta, przy dzisiejszych kultach zdaje się być starożytną religią. Salt Lake City to miasto rządzone do niedawna przez Mormonów, schronisko wszelkiego rodzaju pomyłków i sekcjary. Nie mam zamiar nikogo obrazić, szanuję Boga, mimo że trzydzieści lat temu pomylił guziczki. Zdaję sobie jednak sprawę, że połowa pomazańców z Salt Lake City to zwykli szarlatani.

Samo miasto składa się w większej części z ruin, jak każda osada w Ameryce. Różnica polega na tym, że w Utah budynki waliły się od wstrząsów tektonicznych. Najwięcej strat w ludziach spowodowały wichry niosące radioaktywny pył. Dla tych, którzy przeżyli odbudowa całego miasta stała się zbyt poważnym przedsięwzięciem. Odbudowali zatem tylko przyjemne podmiejskie osiedle. Ponieważ Salt Lake stało się schronieniem dla kościołów i sekt, wiele spośród budynków to kaplice, katedry, meczety. Wykonane z drutu krzyże, zbijane z desek półksiężycy spotyka się niemal wszędzie. Czasem rolę domu bożego pełni dawna kręgielnia, wierni Kościoła Czerwonego Słońca - ci którzy czczą zagładę atomową - spotykają się w dużej wieży kolejowej. Czasem gotycka katedra od szóstej do dwunastej jest bóżnicą, a w drugiej części dnia bazyliką rzymskokatolicką.

Nie ukrywajmy - mimo tych wszystkich przybytków religijnych Salt Lake City to wiocha. W ruinach miasta pasą się owce i kozy. Żaden tubylec nie zapuszcza się do starego miasta, po części pogrzebanego w ziemi, po części pogrążonego w szczelinach. Z tego powodu tereny przedwojennej metropolii nie są wyeksploatowane z przedwojennych gratów. To z kolei zachęca gangi i śmieciarzy do najeżdżania okolicy. Żyjąc w sąsiedztwie bogactw naturalnych, posiadając pełne spichlerze i dorodne córki, Mormoni muszą starać się o ochronę. Salt Lake City stało się zatem kurortem dla weteranów ze spustoszonego kontynentu.

Ludzie

Dziwne miasto. Porządne. Nie myśl sobie - to nie jest raj na ziemi. Ludzie są tacy jak w każdym innym miejscu, jednak obudzona przez Apokalipsę bestia, tkwiąca w każdym z nas, u mieszkańców Salt Lake jest obłaskawiana przez kościoły. Przeważnie mieszkańcy miasta są wyciszeni, rozważni, opanowani. Większość nie ma nic wspólnego z kultami ale życie w cieniu katedr nie pozostaje bez wpływu na człowieka. Niektórzy są nawet miłośnikami. Są też elokwentni i krzykliwi kaznodzieje, są

szaleńcy oraz mordercy. Spotkasz tu szarlatanów, będą próbować wciągnąć cię do sekty albo nakłonić do załatwienia dla nich jakichś ciemnych interesów. Spotkasz również siostry miłosierdzia, które poświęciły swoje życie, by pomagać chorym. Nigeryjczyk na wrotkach, członek Wojujących Braci w Zen, spróbuje wcisnąć ci pigułki na Oświecenie. Mormoni zaproszą cię na ziołową herbatę i opowiedzą o Ostatnich Dniach.

Oto mieszkańcy Salt Lake City.

Fakty

Fundusz emerytalny

Prosta rzecz - jeżeli znudziła ci się włość czyjeś lub jeśli postrzelili cię jeden raz za dużo, jedziesz do Utah i zostajesz szeryfem. Masz zapewniony dach nad głową, wyżywienie - kto wie, może nawet ożenisz się i spłodzisz ósemkę dzieciaków. Wiesz, wiklinowy fotel, stary kundel przy boku, bambosze z mysich pipek, takie tam.

Doświadczeni zabijacy na etacie ochroniarzy teokratycznej enklawy to pomysły, który ma swoje wady. Pierwsza i naczelną - mało który z tych ludzi rozliczył się z przeszłością i bywa, że przeszłość upomina się o swoje. Jakiś czas temu Salt Lake City przeżyło miesięczne oblężenie z powodu niejakiego Grahama Willisa, powszechnie zwanego Buldożerem, rezydenta w mieście. Ścigał go jeden z gangów motocyklowych. Napastnikom skończyła się amunicja, ale wróć. Możesz mi wierzyć. Istnieją też zalety zatrudniania weteranów - do Salt Lake przybywa dużo młokosów, pragnących osobiście poznać żywe legendy i nauczyć się czegoś. Dla miejscowych kultów to potencjalni wyznawcy i kupcy na lokalne produkty.

Sekciarze obawiają się trochę puczu wojskowego - ludzie, którzy noszą broń,

Mormoni

Po wojnie Kościół Jezusa Chrystusa Świętych Dnia Ostatniego zmienił się w niewielkim stopniu. Nadal kieruje nim prorok (aktualnie Joseph Bergson). Przywódcy podlega dwóch doradców i dwunastu tzw. „apostołów”, jak również spora grupa biskupów, kapłanów i misjonarzy. Większość duchownych zamieszkuje tereny Salt Lake City i okolicę. Mormoni wierzą w przyjście Jezusa Chrystusa i jego przyszłe rządy na ziemi. Po Apokalipsie spodziewają się rychłego Przyjścia. Jezus będzie rządził osobiście, a spustoszona ziemia zmieni się w rajski ogród. Tymczasem mieszkańcy Salt Lake City powrócili do poligamicznych tradycji małżeństw, ze względu na przewagę liczebną kobiet w powojennym świecie. Jak dotąd zawierają małżeństwa „na wieki”, jednak ze względu na niedobór wody nie praktykują już chrztu przez całkowite zanurzenie.



Teksas

Okiem przybysza

Miałem kiedyś taką przygodę - wiołem w samolocie neurochirurga. Prawdziwy przedwojenny spec w białym fartuchu. Dziadek z trzęsącą się brodą, ale fachura. Po drodze zaliczyliśmy tornado, przymusowe lądowanie i atak czegoś latającego i groźnego. Nieważne. Cały w nerwach doleciałem na miejsce - okazało się, że by zrobić pas startowy Teksasńczycy przepędzili tam i z powrotem stado bydła. To też nieważne. Jakoś posadziłem maszynę, chociaż dziadek zarzygał mi zegary. Na spotkanie wyszedł mi człowiek w kapeluszu, z ostrogami zrobionymi ze srebrnych dziesięciodolarówek. Zapłacił ile trzeba, dodał jeszcze premię. Trochę udobruchany pomogłem prowadzić lekarza, który nadal rzygał

jak kot. Okazało się, że fachowiec potrzebny był do chorego żrebaka.

Teksas ma swój urok. Jeżeli lubisz zwierzątko, to miejsce dla ciebie. Jeżeli lubisz otwarte przestrzenie i wiatr we włosach, powinienes się tam udać. Podobnie jeżeli jesteś aroganckim bucem. Jeśli jednak mierzi cię krowi smród i masz alergię na gówno, poszukaj innego miejsca.

Pomyśl - połacie pastwisk, z rzadka poprzedzielane drutem kolczastym,

Walki psów

Nigdzie nie hoduje się tylu psów co w Teksasie. Jedne rasy służą do polowań, drugie pomagają pędzić stada bydła. Osobna rasa zaś to zawodnicy w narodowym sporcie Teksasńczyków - drugim co do ważności po rodeo - w walkach psów. Walki psów odbywają się w knajpach i budzą ogromne emocje. W większości barów znajdują się specjalnie przygotowane areny. Widzowie gromadzą się nad krawędzią, zakłady sięgają niebotycznych sum i niejedno już stado bydła zmieniło swojego właściciela dzięki mocnemu kłapięciu psich zębów.

Zdarza się, że nieostrożny kibic wpada do psiej studni, dostarczając kibicom niespodziewanej rozrywki.

zdrowa okolica, daleko od Molocha. Wjeżdżasz na tereny zielonych łąk, widzisz kwitnące drzewa i wydaje ci się, że trafiłeś do Arkadii. Nie wszędzie oczywiście jest tak sielankowo, ale nawet na pustkowiach krajobraz jest jakiś inny. Może nie pogodny... sielanka to złe słowo. Tam jest po prostu normalniej. Bardziej zdrowo.

Ludzie

Teksas to nie tyle konkretne miejsce, chociaż krainę można umiejscowić mniej więcej w granicach dawnego stanu. Teksas to raczej sposób myślenia i styl życia, żywcem wyjęty z westernu. Kowbojski styl i światopogląd łączy wszystkich mieszkańców farm i miasteczek, ludzi rozproszonych na obszarze wielu tysięcy kilometrów kwadratowych. Nie każdy jest oczywiście Johnem Wayne'em albo chłopaczkiem z Bonanzy (wiesz o czym mówię, prawda?). Istnieją jednak pewne cechy wspólne, które większość Teksaszczyków posiada. Konserwatywne przekonania, między innymi szacunek dla tradycji i rodziny oraz religijność. Dodatkowo ksenofobia i nietolerancja, terytorializm i zapalczywość. No i wspieranie handlu niewolnikami. Długo by wymieniać.

Mówiąc, że Teksaszczycy uwielbiają zwierzaki robiłem sobie trochę jaja. Chłopcy do krów ograniczają swoją wylewność głównie do zwierząt domowych. Stada i rolnictwo to podstawa bo-

gactwa Teksasu (w istocie to najzamożniejsze z wielkich terytoriów). Krowy, konie, świnie, psy, cholera wie jeszcze co - odwiedź krainę i zobacz ile tam biega żyjątek.

Fakty

Mentalność kowboja

Oczywiście wojna zmieniła bardzo wiele. Teksasńskie stada to dzisiaj cień dawnej świetności. Połowa krów jest chora, skażona radiacją, zmutowana - albo wszystkie trzy rzeczy na raz. Nie przeszkadza to oczywiście ludziom w konsumowaniu wołowiny. I tak na całym kontynencie nie znajdziesz lepszego żarcia, chyba że z przedwojennych zapasów. Teksaszczycy, w miejsce pick-upów, posługują się teraz końmi. Paliwo jest drogie, a szyby naftowe w okolicach dawnej Oklahomy opanowały gangi. Tymczasem jeżeli ktoś wie jak dbać o zwierzęta, leczyć je, karmić, stworzy sobie doskonały środek transportu. Jeżeli polubisz swojego wierzchowca, zyskasz nie tylko środek transportu. Zyskasz przyjaciela na dobre i na złe. To bardzo ważne - samochód cię zawiedzie, kumple cię zawiodą, ale dobrze wychowany koń nigdy.

Koniokradów w Teksasie wiesz się, albo zakopuje na pustyni tak, żeby nad piasek wystawała tylko głowa.

Teksaszczycy dbają również o zachowane egzemplarze broni. Rzecz jasna - każdy troszczy się o spluwę. Kowboje wolą jednak starą i sprawdzoną strzelbę Betty niż karabinek automatyczny. Są po prostu lojalni wobec zwierząt i przedmiotów tak samo jak wobec ludzi. Własność - rzecz święta. Południowcy zazdrośnie strzegą granic swoich terytoriów. Jeżeli przeleżysz przez drut kolczasty na czyimś pastwisku, to tak jakbyś włożył facetowi do łóżka. Teksas jest rozległy, ale możesz być pewien, że każ-

Bizony i mustangi

Tuż po wybuchu wojny, na południu USA całe stada koni i bydła uwolniły się z zagrod i pastwisk i rozeszły na wielkiej przestrzeni. Grupy zwierząt domowych dziczyły, a następne pokolenia zwierząt rodziły się już na wolności. Na zachód od Missisipi utworzyły się wielkie wędrujące stada, na które urządzone są polowania. Dzikie konie - jeżeli ktoś potrafi je ujeździć - stają się wierzchowcami i dostarczają zatrudnienia dziesiątkom zdolnych kowbojów.

Stada są jednakże bardzo płochliwe i często wchodzą na skażone terytoria. Jedynie plemiona indiańskie i klany ludzi z pustyni są mistrzami w odławianiu dzikich zwierząt.



Schron się przed Bombą!

*Żółw Moryc pokaże ci
jak przetrwać zagładę*

Szukaj materiałów z logo Żółwia

**DETROIT GRAND
OPERA GARDEN**

Co piątek i sobotę
samochodowe
walki gladiatorskie.

Nigdzie indziej
nie doznasz takich emocji.

Turnieje wg. zasad
Open i Maximum Metal
Czy jesteś dosyć twardy?



CZTERY KOLORY

Świat po buncie maszyn zmienił się. Dla jednych na lepsze, dla innych na gorsze, stał się rajem dla przestępców i bandytów, piekłem dla tych, którzy są zbyt słabi, by walczyć o przetrwanie.

A ty? Zdołałeś go pokochać?



Stal

Świat zmienił się, to prawda, lecz nie umarł, a to przecież jest najważniejsze. Wielu ludzi zginęło, wielu jednak zdołało przetrwać. Walczymy z Molochem, staramy się odbudować miasta i osady. Powoli i mozolnie powstajemy z kolan. To trudne i ciężkie zadanie, które wymaga poświęcenia i odwagi. Lecz nie jest to zadanie niemożliwe. Dowodzi tego Nowy Jork, dowodzi tego Federacja Apalachów, dowodzą tego dziesiątki mniejszych miast, w których zaprowadzono porządek i przestrzega się prawa.

Tak, nie mamy telewizji, nie mamy radia, nie mamy internetu. Lecz to w najmniejszym nawet stopniu nie oznacza, że nigdy już nie obejrzyś dobranocki. Każda wojna pociągała za sobą miliony tragedii, istnień ludzkich, niszczyła świat jaki znamy. I po każdej wojnie ludzkość podnosiła się. Trzydzieści lat temu natrafiliśmy na wroga silniejszego i okrutniejszego niż kiedykolwiek. Trzydzieści lat temu stanęliśmy w obliczu wojny, która może nas zniszczyć, nie tylko rzucić na kolana, lecz sprawić, że nigdy się z nich nie podnieśliśmy. Trzydzieści lat temu rozpoczęła się wojna o przetrwanie ludzkiej rasy. Tak, to wszystko prawda. Dziś ty, ja i twój kumpel; każdy z nas walczy w tej wojnie, i każdy z nas jest odpowiedzialny za los ludzkości. Nawet jeśli ludzkość to ostatnie kilka milionów straceńców.

Nie poddawaj się. Nie płacz, nie spoglądaj na świat oczami człowieka przegranego. Odrzuć szarość, choroby, Tornado. Zmierz się z codziennością i nie pozwól jej się złamać. To nie świat umarł, to umierają ludzie. Jeśli masz w sobie odwagę, nie umrzesz. Jeśli masz w sobie dumę i siłę, nie umrze świat.

Ruiny domów nie są szare lub zniszczone. To fundamenty, na których trzeba zbudować nowe miasta. Wraki samochodów to złom, który należy przetopić. Zmutowane zwierzęta, to bestie, które trzeba oswoić i zaprząć do pracy. Spójrz na świat jak na plac budowy, nie ruiny dawnych czasów. Weź broń i szykuj się do wojny z Molochem, bądź gotów na to, by nie cofnąć się już ani o krok. Przygotuj się na wojnę, ogień i dym. Czekają na ciebie okopy, zasieki, miny. Przed tobą front, czołgi, Mobsprzęt. Walka o każdy dom, o każdą fabrykę, o każdą piędź ziemi. Połączymy siły i stawimy opór. Zbudujemy własne maszyny, stworzymy linię niemożliwą do przejścia przez Molocha, a potem krok po kroku wydrzemy mu naszą ziemię. Odda nam każdy zakład, każdą osadę, zapłaci za każdy metr skażonej ziemi. Po trzydziestu latach cofania się nadszedł czas, by unieść głowę i rozpocząć nowy etap wojny. Jeśli jesteś Inżynierem, będziemy cię potrzebowali. Chemikiem? Lekarzem? Księdzem? Potrzebujemy wszystkich, którzy ocalili. Potrzeba wojowników i zaplecza, potrzeba ludzi zdolnych zabijać i ludzi potrafiących leczyć. Potrzebujemy gangsterów na ich maszynach i zabójców mutantów, wojskowych i morderców. Każdy człowiek z wolą walki jest na wagę złota.

Przestań się załamywać. Odrzuć Tornado. Czekaj nas walka.

Wygramy tą wojnę. Nie potrzebujemy już Tornado, by ujrzeć lepszy świat. Zbudujemy go tu, zupełnie od nowa. Jesteś gotowy? Ruszajmy.



Rdza

Świat umarł trzydzieści lat temu. Są jeszcze ludzie, którzy tego nie dostrzegają, miotają się jak ostatnie impulsy w ciele, którego serce już dawno nie bije. Chcą walczyć i stawiać naprzeciw Molocha. Chcą ginąć w imię nowego świata.

Nie ma nowego świata.

Wszystko skończyło się we wrześniu 2020 roku. Ostatnie trzydzieści lat to agonia. Świat umiera nieco dłużej niż człowiek, zajmie mu to jeszcze dziesięć, może dwadzieścia lat. Tyle potrzebuje Moloch, by ostatecznie się z nami rozprawić. Mamy jeszcze kilka zim, by pożegnać się z wszystkim co kochaliśmy.

Odwiedzić ruiny miast, tych dużych, słynnych jak i małych, cichych miasteczek porozrzucanych w całych Stanach. Odnaleźć gdzieś działający automat na Pepsi, uruchomić wóz, wyczyścić rejestrację. Naprawić ekspres do kawy, skompletować biblioteczkę. Jest wreszcie czas na to, by przeczytać kilka ważnych książek, jest czas, by posłuchać muzyki.

Dziś już nigdzie się nie spieszysz. Możesz spędzić cały dzień przy odnalezionym gdzieś CD i słuchać Nirvany, czy Stonesów. Nikt nigdzie się nie spieszy, nikt nie chodzi do pracy, ani szkoły.

Pożegnaj się z komiksami, z popcornem, jeszcze raz odwiedź kino, podobno kilka wciąż działa na południu. Dziś zupełnie inaczej spojadasz na wszystko, nabraliśmy dystansu. Filmy, książki, wiersze, wszystko nabrało nowych znaczeń. Możesz zaćpać się Tornado, lub odpłynąć na żywo, wędrując po zrujnowanych miastach. Jest dziś czas, by porozmawiać z drugą osobą. Dawne czasy nie pozwalały na to. Nie pamiętam, bym przed wojną spotykał się z kimś w innym celu, niż by pogadać o interesach, lub urządzić się, w barze, po pracy. Teraz czasu jakby więcej. W ostatnich miesiącach poznałem wielu niezwy-

kłych ludzi. Zwyczajna rozmowa prowadzi zazwyczaj w rejony, których nigdy nie poruszałem. Przed wojną nigdy z nikim nie rozmawiałem o Bogu. Nigdy nie zastanawiałem się kim jest przyjaciel, i co to lojalność.

Dziś jest czas na wszystko. Mamy ostatnie kilkanaście, może więcej lat, by pogodzić się ze światem i pożegnać z nim w godny sposób. Dużo czytam, dużo rozmyślam. Wieczorne ognisko i gwiazdy otaczają mnie niezwykłą magią. Przed wojną nigdy nie siedziałem przy ognisku. Trzask płonących gałęzi jest najpiękniejszym dźwiękiem jaki kiedykolwiek słyszałem. Syk wilgoci, gdy drewno jest mokre, trzask pękającego konaru, szum, gdy wiatr wieje w stronę ogniska. Przed wojną żyliśmy jak białe myszki w laboratorium, biegaliśmy jak w labiryncie wciąż załatwiając kolejne bardzo ważne sprawy. Nie było czasu by żyć.

Stwórca dał nam ostatnią szansę. Nadszedł koniec świata, lecz nim ostatecznie zgaśnie światło jest jeszcze trochę czasu. Jak spędzisz ten czas. Gambling i interesy?

Żyj, spróbuj żyć. Ognisko, rozmowa, wspomnienia...





Rtęć

Dzisiejszy świat to strach i niepewność. Wszystkie fundamenty, które w ciągu setek lat wybudowała cywilizacja, runęły. Człowiek stracił oparcie, pozostał zagubiony i przerażony. Stanach opłynał wszystko i wszystkich. Nawet ci najokrutniejsi, uzbrojeni i tak szalenie niebezpieczni boją się. To strach pcha ich do działania, choć starają się to ukryć.

Strach jest wszechobecny.

Boisz się samotności i starości. Boisz się, gdy zasypiasz w opuszczonych ruinach, boisz się, gdy nie masz się do kogo odezwać.

Boisz się nieznanego. Boisz się obcych i boisz przyszłości. Nie wiesz co przyniesie każdy nowy dzień, wizytę gangu, atak mutantów, czy kolejny ruch Molocha. Cokolwiek się zdarzy, nie będzie to wizyta bliskiej ci osoby. Nie ma przyjaciół, nie ma bliskich osób. Są tylko obcy. Strach opanował nasze serca, boimy się siebie nawzajem, straciliśmy

zaufanie i wiarę w drugiego człowieka. Dziś rzadko drugi człowiek okazuje się przyjacielem, zaś zdecydowanie zbyt często okazuje się wrogiem.

Boisz się potworów. Wciąż lękiem i odrazą napawają cię mutanci i stwory Molocha. Paraliżują cię opowieści o maszynach i ich buncie. Każdej nocy, zasypiając w ciasnej norze wypatrujesz ruchu, nasłuchujesz, czy ktoś nie zbliża się. A jeśli się zbliża, czy jest jedną z bestii stworzonych przez Molocha?

Boisz się pomników śmierci dawnych czasów. Każdy schron kryje w sobie okrutną zagadkę i szkielety ludzi. Puśte ruiny, opuszczone knajpy i wraki samochodów. Gdzie się obejrzeć, tam śmierć, gdziekolwiek się ruszysz, odkryjesz przeszłość. Przeszłość jest grobowcem.

Wokół czai się tajemnica i nieznanne. Nie wiesz co napotkasz w osadzie, która wylania się na horyzoncie, nie wiesz kim jest człowiek zbliżający się do ogniska. Mutanci, gangi, wszechobecna broń i choroby...



Chrom

Pitolenie, nie sądzisz? Mam na myśli tych smutasów powyżej. Mamo, to jest horror, ja się boję. Ciociu, zaćpajmy się na śmierć, świat umarł, czas i na nas. Tatusiu, odbudujmy ten wieżowiec, nie chcę mieszkać na parterze... Do diabła, czy ich wszystkich pogięło?!

Na północy Moloch spuszcza nam wpięprz, na południu gangów jest więcej niż zwykłych obywateli, a mutantów jest już chyba nawet więcej niż nas.

No i? No i co z tego?

Nie potrafisz się przystosować, to zdychaj palancie. Nie będę zastanawiał się ani sekundy, kiedy już przyłożę lufę do twojego smutnego łba. Tęsknisz za dawnymi czasami? Wiesz, mam propozycję. Skonstruuj sobie Maszynę czasu i spierdalał stąd. To moja propozycja.

Ciekawe, że narzekają tylko starcy i pedały, reszta jakoś sobie radzi. Gambling kwitnie, mutkom kopiemy tyłki, tak że nasi przodkowie z południa przewracają się w grobach z zachwytem. Wszystkiego mamy pod dostatkiem, paliwa, żarcia, nawet samochodów jest

więcej niż potrzeba. W Detroit od pięprzonych trzydziestu lat rozbijają nowe wozy i wciąż nie wygląda na to, by miało się ku końcowi. Chłopcy i dziewczynki bawią się świetnie i mają rację - wojna wybuchła i nikt tego nie zmieni, padły miasta, rządy i wszystko co dawniej było dla ludzi ważne. Zniknął Jerry Springer Show, Mel Gibson i kilka innych fajnych rzeczy, wiem.

Ale kurwa nie będziemy z tego powodu płakać przez kolejne dwieście lat!

Dziś liczy się szybki wóz, duża spluwa i dobry teksztor na dzieńdobry. Jeśli to masz, jesteś ustawiony. Nie martwisz się składkami na ubezpieczenie, nie płacisz rat za mieszkanie, ani nie chodzisz na wywiadówki syna debilca. Całe gównno, które przez wieki stworzyła cywilizacja można spuścić do klopa. I odechnąć świeżym powietrzem. Nareszcie, bracie nareszcie!

Więc bierz z życia tyle ile tylko potrafisz wyciągnąć. Jesteś wolny. Możesz wszystko. A jeśli wciąż ci źle, to jest to tylko twoja wina. To nie świat jest zły. To ty jesteś frajerem. Jasne?



Neuroshima jest grą o tyle niezwykłą, że mieści w sobie wiele konwencji, z których każda zdaje się być wręcz idealna w post apokaliptycznym świecie. Pisząc podręcznik kilkakrotnie zmienialiśmy narrację, by pokazać wam różne możliwe spojrzenia na świat. Na pewno zauważyliście, że rozdział o mechanice pisany jest „ręką twardziela”, profesje, czy umiejętności pisaliśmy wyobrażając sobie pozera i gawędziarza, kiedy zaś pisaliśmy o Molochu, poważnieliśmy... Twardziel to Stal, pozera to Chrom, a smutek i refleksja to Rdza - tak określiliśmy podstawowe klimaty, w jakich można prowadzić i grać w Neuroshimę. Oczywiście poszczególne konwencje mogą się przeplatać i zachodzić na siebie, podczas jednej sesji zdarzą się i wesołe i smutne elementy, jednak ogólny wydźwięk rozgrywanej kampanii powinien być stały i jasno określony. Do