

H O R Y Z O N T

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



P O L S K A G R A F A B U L A R N A
P O L I S H R O L E - P L A Y I N G G A M E

mojej wspaniałej żonie, kochanej rodzinie,

niezawodnym przyjaciołom oraz Bogu.

Z wami życie jest łatwiejsze.



Podręcznik Źródłowy ver. 1.0.0 (Ps) Edycja PIERWSZA

SYSTEM FABULARNY

HORYZONT

AUTOR GRY

Krzysztof „Vitalius” Pawłowski

OPOWIADANIE, REDAKCJA PODRĘCZNIKA

Krzysztof "Vtalius" Pawłowski

PROJEKT OKŁADKI

Iga "Żuk" Żukowicka

ILUSTRACJE, SZKICE KONCEPCYJNE

Adrian "Kamael" Sażański

Iga "Żuk" Żukowicka

Krzysztof „Vitalius” Pawłowski

Paweł „Pleban” Szypowicz

Marta Gliwa

ADMINISTRATOR STRONY INTERNETOWEJ

Krzysztof "Vtalius" Pawłowski

Sebastian Meler

PODZIĘKOWANIA

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

NIEOCENIONA POMOC

Paweł „Pleban” Szypowicz

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

Data publikacji podręcznika: **30.01.2017**

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

TAJEMNICA B16

„POZORY”

fragment

I

Gdy pierwszy raz wyruszyłem z centrali Rzeczypospolitej Narodów mieszczącej się w starym warszawskim metrze i skierowałem swe kroki w stronę Berlina, po drodze spotkała mnie bardzo niesympatyczna sytuacja.

Mój w połowie pusty plecak wydał się nagle niesamowicie ciężki, gdy przede mną stanęła grupka ludzi. Umorusani i obdarci, na pierwszy rzut oka krańcowo wygłodzeni, lustrowali mnie złowrogim, niepokojąco bystrym spojrzeniem szeroko rozwartych oczu. Pierwsza dwójka zaszarżowała z nim na dobre uświadomiłem sobie niebezpieczeństwo. Instynktownie ścisnąłem spust mojej strzelby, słodkiej m30.

Chmara śrutu przeorała bark pierwszego z nadbiegających. Trafiony wywinął pokraczne salto, obryzgując ulicę czerwoną juchą. Gdy drugi dobiegł do mnie i brał zamach do uderzenia kawałkiem drąga, trzasnąłem go kolbą w szczękę, Pożółkłe zęby prysnęły spomiędzy rozbitych warg. Teraz wiedziałem już na pewno. To nie byli kanibale...

Gdy mężczyzna zatoczył się w tył, strzeliłem mu w banie. Coś eksplodowało oślepiającym snopem iskier, gdy jego głowa rozpadła się w kawałeczki. Wyglądało to zupełnie jakbym strzelił z bliska w transformator. Ciało padło podrygując, mózg rozchlapał się po chodniku krwawym wachlarzem.

Przecież nie mam śrutu z ładunkami elektrycznymi. Przemknęło mi wtedy przez myśl.

Jednak nie było czasu, aby się zastanawiać. Pozostali trzej ruszyli do ataku. Bez krzyków bojowych, bez przekleństw, bez jakichkolwiek emocji. Po prostu biegli zupełnie jakby byli w bezwolnym transie.

W komorze mojej lubej oczekiwały 4 naboje.

Jacyś pomyleni! W głowie zabrzmiał znajomy głos mojej podświadomości.

Zdziwiłem się bardzo, gdy kilka centymetrów obok mojego prawego ramienia świsnął pocisk. Jeden z tych palantów miał w rękach glocka! Jak mogłem tego nie zauważyć!? Skarciłem się w myślą i sprintem, klucząc na boki, pobiegłem ku najbliższemu budynkowi. Był to mały domek jednorodzinny. Przez zrujnowane wejście wskoczyłem w wąski korytarz. Niemal tracąc oddech, wpadłem do jednego z pokoi. Okno wychodzące na ulicę stało się dla mnie szansą. Dopadłem do krawędzi. Spojrzałem na zewnątrz. Dostrzegli mnie, padły dwa lub trzy strzały. Pudło.

– Nie dają za wygraną! – Wysyczałem przez zaciśnięte zęby. Wychyliłem się, podrzucając broń do ramienia. Nacisnąłem spust strzelby. Chmura rozżarzonej śmierci trafiła kolesia z gazurką

prosto w brzuch. Cisnęło nim z dwa metry do tyłu. Upadł z wielką dziurą w żołądku, nie wydając żadnego krzyku.

Drugi zdążył dobiec do domku, a jego kroki po chwili zadudniły w korytarzu. Kucnąłem pod okno, chyba tylko cudem unikając pocisku z glocka wystrzelonego z ulicy. Odwróciłem się w stronę drzwi, przeładowałem i krzyknąłem.

– Te! Gnoju!

Wpadł do pomieszczenia, a ja wystrzeliłem. Huk niemal mnie ogłuszył. Urwało mu nogę. Biodro zamieniło się w buchający krwią krater. Mężczyzna zwałił się na ziemię, wijąc się niemrawo w upiornym milczeniu.

Pozostał ten najniebezpieczniejszy. Ile pocisków mogło zostać w jego glocku? Wyciągnąłem lustreczko dentystyczne i ostrożnie uniosłem je ponad krawędź okna i spojrzałem na ulicę. Pusto. Kilka chwil skrupulatnie przeczesywałem wzrokiem zacienione zakamarki, bezskutecznie starając się opanować drżenie dłoni.

Kurwa, nie teraz do cholery. Pomyślałem gorączkowo, gdy poczułem, że moja choroba właśnie zmieniała front.

Gdy w końcu odważyłem się wychylić, dojrzałem tylko ciemny kształt, który przysiągłbym, że zeskakiwał z trzeciego piętra pobliskiego budynku. Mogło mi się zdawać, ale raczej przypominało to człowieka.

II

Teraz żałowałem, że wybrałem, jako główną trasę pieszej wędrówki, starą obwodnicę E30. Jeszcze nie dotarłem do Poznania, a już miałem takie problemy w mieście Wrześno, że aż trudno uwierzyć.

Była godzina popołudniowa, gdy powolnym krokiem, między fragmentami zarośniętych domów, sunąłem w stronę wyznaczonej wcześniej drogi. Puste ulice jak w każdym prawie mieście dawały do zrozumienia, że i tutaj od czasu do czasu pojawiają się patrole Kohorty. Dlatego rzadko, kto miał odwagę mieszkać na powierzchni. Chociaż nie ukrywam, zdarzyło mi się słyszeć o takich ludziach.

Idąc tak, co jakiś czas zerkając do starych mieszkań czy sklepów, w poszukiwaniu termometrów rtęciowych oraz mniejszych kawałków czystego metalu potrzebnych do wyrobu plomb amalgamatowych, w pewnym momencie zobaczyłem biegnącą, przygarbioną kobietę z torbą. Ogarnęła mnie niezdrowa ciekawość. W mojej głowie pojawiły się bardzo zabójcze pytania;

Gdzie ona biegnie? A może ktoś ją goni? Czy coś jej zagraża? Może jest w niebezpieczeństwie?

Nie myśląc ani chwili dłużej wskoczyłem do jednej z bocznych uliczek i po cichu zacząłem ją śledzić. Kobieta bardzo się śpieszyła, czułem w jej ruchach panikę i przerażenie. Była ubrana typowo jak na ludzi, którzy parają się zbieractwem, aby przeżyć. Jednak najczęściej tacy ludzie unikali pośpiechu i raczej woleli pozostać w cieniu niż biec głośno i szybko między budynkami. No chyba, że coś im zagrażało.

Nagle wbiegła przez stare drzwi do jakiegoś zniszczonego parterowego budynku. Cały czas byłem za nią, aż stanąłem jak wryty przed mężczyzną, który celował do mnie z kałacha. Był wysoki i dobrze zbudowany, miał na sobie brudne niebieskie jeansy i skórzaną kurtkę.

Na prawym ramieniu miał znak P.O.C, czyli Partyzanckie Oddziały Cywilne.

– Kim jesteś i czemu gonisz tą kobietę – powiedział szybko, grubym i oschłym głosem.

– Jestem Be... Bernard, a konkretnie dentysta z warszawy – odpowiedziałem pośpiesznie, podnosząc w tym samym momencie ręce.

Tak, druga strona właśnie przejęła nade mną kontrolę. Pomyślałem w rozpaczy, gdy usłyszałem moje własne słowa i strach, który tak rzadko gości w moim sercu.

– Nie wyglądasz mi na dentystę – stwierdził z przekąsem mężczyzna.

– Proszę Pana, nikt w tych czasach nie wygląda tak jak powinien. – Odpowiedziałem z zabawnym tonem i dodałem – A to, że jestem dentystą to takie moje hobby, które w tych ciężkich czasach znalazło swoje ujście –

– No dobra, to powtórzę jeszcze raz najważniejsze pytanie. Czemu goniłeś Elizę? – Wycelowana broń strażnika ani drgnęła.

– Widziałem jak strasznie szybko biegła, tak jakby w panice. Pomyślałem, że potrzebuje pomocy. –

– Pomocy?! Od Ciebie? Od dentysty?

– Jakiś czas temu miałem starcie z dziwnie wyglądającymi osobnikami. Myślałem, że ten jeden, co przeżył, gonił tą kobietę. – Na twarzy nieznajomego pojawił się grymas zdziwienia.

– Widziałeś duchy?

– Jakie duchy? – zapytałem zaniepokojony.

– No, ofiary politycznych!? Co jakiś czas patrolując tutejsze ulice w poszukiwaniu nowych kandydatów do kolekcji chodzących trupów.

– Jakich znowu politycznych?- Zapytałem niezmiernie zaciekawiony. Do tego stopnia, że opuściłem obie ręce. Oczywiście w gwoździ ścisłości doskonale wiedziałem kim są polityczni ale nie spodziewałem się, że już tutaj na takim zadupie przyjdzie mi walczyć z ich marionetkami.

– HOLA HOLA! KOLEGO! ŁAPKI W GÓRĘ! – Podniosłem je szybko i dodałem, aby nie wprowadzać niepotrzebnego napięcia.

– Macie tutaj polityków?

– Nie, to nie są politycy, o jakich pewnie myślisz. To są potwory Kohorty kontrolujące ludzi, którzy posnęli w nieodpowiednich miejscach i w nieodpowiednim czasie. Nie wiesz o nich?

– Nie. Jak już wcześniej mówiłem jestem dentystą z warszawy. Oo.! Proszę, tutaj są papiery! – Spojrzałem na jedną z moich kieszeni na lewej piersi. Mężczyzna trzymając mnie wciąż na muszce, wyjął czerwoną kartę i szybko podsunął do swojej tarczy energetycznej. W tym właśnie momencie, przed jego oczami ukazały się moje dane osobowe w postaci wirtualnej kartoteki.

– Bernard Morawiecki. Oryginalność dokumentu: sto procent, brak śladów ewentualnych modyfikacji Kohorty

– Zgadza się!

– Tu rzeczywiście widnieje, że jesteś specjalistą od zębów. – Zaśmiał się i opuściwszy w dół broń dodał.

– Witamy w Wrześno Dolnym Bernardzie. Zaraz dam znać ochronie z dołu, że nadchodzisz, żeby nie było dodatkowych nieprzyjemności. – Po tych słowach, kilka chwil później Czujka odsunęła się od wejścia z lekkim uśmiechem ukazując małe pomieszczenie.

– Zapraszam!

– Dzięki. – Odparłem miło i wszedłem do środka.

Pierwsze pomieszczenie było na pewno kiedyś czyjaś kuchnią z schodami do piwnicy. Kiedyś, bo teraz to było wejście do małego schronu. Schody były drewniane i bardzo mocno skrzypiały. Przede mną pojawił się podziemny świat wydrążony ciężkim sprzętem w grubej skale...

BERNARD DENTYSTA	4-7
SPIS TREŚCI	8-9
WSTĘP	10-11
Rzeczpospolita Narodów	12
<u>NARODZINY PARTYZANTA (Tworzenie postaci)</u>	
Profesje + ściągą z tworzenia partyzanta	14-33
Informacje podstawowe	34-35
Wady i zalety: Narodziny	36-37
Atrybuty	38
Umiejętności + specjalizacja	39-48
Pochodzenie	49-67
Fucha	68-75
Stan psychiki + mutacje	76-83
Przedostatnie szlify	84
MANIPULOWANIE ENERGIA	85-92
PUNKTY WPROAWY	93
REPUTACJA, EGOIZM I ALTRUIZM	94-97
<u>MECHANIKA</u>	<u>99-109</u>
<u>MAGAZYNY</u>	<u>111</u>
Pancerze	113-116
Broń biała	117-121
Broń palna	122-136
Broń miotana i materiały wybuchowe	137-138
Wyposażenie (narzędzie, roboty, implanty itd.)	139-155
Odzież	156
Żywność i napoje	157-158
Złom i materiały	159



HORYZONT PARTYZANTÓW (Informacje dla wszystkich)

OKIEM OCALAŁEGO (opis krajów)	161-168
WIDOKI TERAŹNIEJSZOŚCI (opis świata)	169-173
TECHNOLOGIA	174-176
OPIS KOLONIZACYJNY	177-180
OBCY	181-184
POLE WALKI	185-188
LEGENDY	190

HORYZONT STARCÓW (Informacje dla Starców)

KALENDARIUM	191-206
OBCA RZECZYWISTOŚĆ (opis Suari i Kohorty)	207-212
RZECZYWISTOŚĆ NA TARCZY (opis T.E.)	213-224
WAŻNE LOKACJE	225-228

SYNDYKATY I ORGANIZACJE **229**

Wspólnota	231-233
Demokraci Lincolna	234-236
Rdzawa Ręka	237-239
Syndykat Aryjski	240-241
Korporacja Katana	242-244
Pomniejsze organizacje	245-252
WRÓG (Do przerobienia)	253-262

DODATKOWE SCENARIUSZE **263-264**

SŁOWNICZEK HO	265-266
----------------------	----------------

DODATKI

Uzależniacze	267-269
Dodatkowe zasady	270-271
Notatki	272
Kilka słów od Autora	273



WSTĘP

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

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

HORYZONT

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

GRACZE (Partyzanci)

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

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

MISTRZOWIE GRY (Starcy)

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

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

ROZEGRANIE PRZYGODY (Sesja)

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

CEL GRY

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

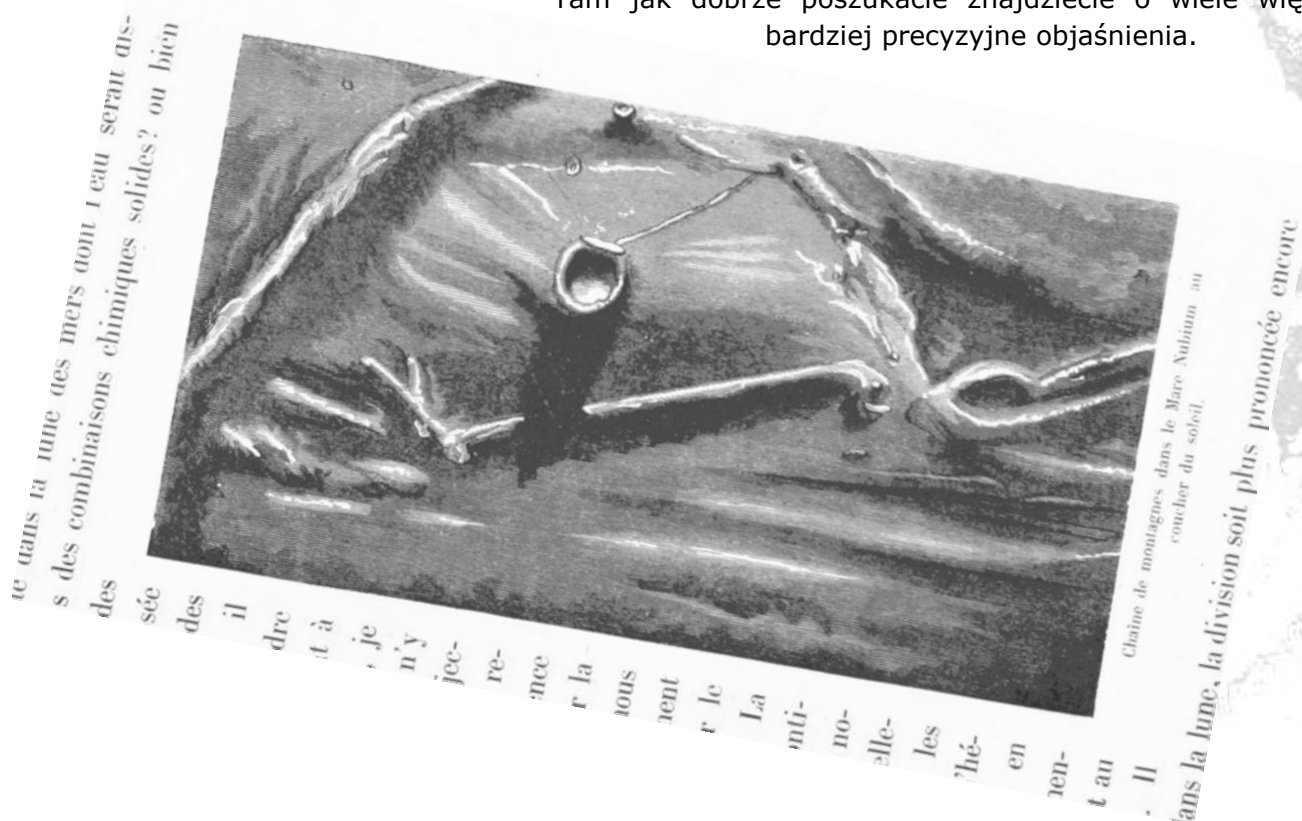
Główną osią aktualnych wydarzeń w uniwersum horyzontu jest konflikt między najeźdźcami, czyli Imperium Kohorty i ich poplecznikami, a ocalałymi z pierwszego uderzenia, siłami ludzkości.

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

PODSUMOWANIE

Jako, że ten system fabularny jest pisany z myślą o doświadczonych już graczach, którzy zjedli swe zęby na nie jednym podręczniku i zatopili się w kilkugodzinnych sesjach w niejednym uniwersum. To, jeżeli nadal jakieś terminy czy mechanizmy Horyzontu są Ci obce i nie do końca wiesz, co i jak z gram fabularnymi, to zapraszam po poradę do Internetu.

Tam jak dobrze poszukacie znajdziecie o wiele większe i bardziej precyzyjne objaśnienia.



RZECZPOSPOLITA NARODÓW

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

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

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

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

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

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

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

POB* - Partyzanckie Oddziały Bojowe

Parówa* - sarkastyczna nazwa Transportera Bojowego Rdzawej Ręki.

Paluchy* - sarkastyczna nazwa szeregowych żołnierzy RR

NARODZINY PARTYZANTA



To nie jest prosta droga, to nie jest prosty wybór synu. Możesz zostać kimkolwiek zapragniesz ale nic nie przyjdzie Tobie łatwo, a jeżeli tak się stanie miej baczenie czy nie popełniasz czegoś przeciwko Rzeczypospolitej Narodów. Ludzie wiele wybaczą ale nie zdrady kraju, bo kraj to jedyne dobro jakie powinno być traktowane jak święte i nietykalne.

PUNKT I

PROFESJE

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

No dobrze, ale co teraz?

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

A czym jest ta profesja i jak ją zdobyć?

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

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

-> Każda profesja będzie miała specyficzne wymagania do spełnienia. Na przykład profesja Czujki wymagać będzie sporo punktów postawy wobec prawa. Więc aby zdobyć tę profesję partyzant (Twoja postać) będzie musiała coś znaczyć w otaczających go świecie. Punkty postawy dodatnie, lub ujemne oznaczają:

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

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

1. Wybór docelowej profesji str.14

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

2. Informacje podstawowe str.34

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

3. Zalety i wady: Narodziny str.36

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

4. Atrybuty str.38

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

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

5. Umiejętności str.39

Partyzant otrzymuje **120 pkt** które ma rozdać na umiejętności.

UWAGA! Punktów te może też poświęcić i zużyć w krokach 6,7 lub 8.

6. Pochodzenie str.49

Partyzant może wykupić dowolną zaletę za niewydane punkty z Etapu 5 (umiejętności) lub przygarnąć wadę która da mu dodatkowe punkty.

7. Fucha str.68

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

8. Stan Psychiki i Mutacje str.76

Partyzant otrzymuje dodatkowe **10 pkt** i może wykupić sobie mutacje oraz zaznaczać się z współczynnikiem "Stan Psychiki"

9. Przedostatni szlif str.84

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

10. Manipulowanie Energią str.85

Rozdział dla Manipulujących Energią.

Magazyn str.111

Możliwość zakupu przedmiotów dla Partyzanta.

-> Nauczyciel profesji nie przekaze swojej wieloletniej wiedzy na temat konkretnego zawodu byle, jakiemu chłystkowi. No chyba, że jest to zawód bez "przyszłości".

-> Musisz zebrać wymaganą ilość **Punktów Wprawy [PW]**, za którą kupisz daną profesję. Skrót ten nazywa się KOSZT-PUNKTY WPRAWY.

-> Musisz wydać konkretną ilość **PW** między umiejętności związane bezpośrednio z wybraną specjalizacją. Więcej na ten temat na stronach 40-41. Skrót ten nazywa się WYDANE PUNKTY NA SPECJALIZACJE.

Przystępując do nauki profesji partyzant (Twoja postać) musi mieć już **zdobyta SPECJALIZACJĘ**. Specjalizacja jest to stopień, który jest wymagany do przejścia w zawodowstwo, czyli w pełną profesję. Każda specjalizacja dla danego zawodu może wymagać inne ilości wydanych Punktów Wprawy. Więcej o SPECJALIZACJI na stronach 40 i 41.

A co konkretnego daje fakt posiadania profesji?

Posiadacz danej profesji może zwiększyć **atrybutów** z nią związane oraz **umiejętności** do niej należące, za o wiele mniejsze stawki **PW** (Patrz rozdział Punkty Wprawy).

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

-> Posiadanie profesji będzie wiązało się ze zdobyciem już statusu w społeczeństwie Horyzontu. Znajomości w danej profesji wiążą się z wieloma przywilejami i możliwościami.

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

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

Najważniejsza rada!

Na poprzedniej **14** stronie znajdziesz **ŚCIĄGĘ**, która jest wręcz niezbędna, aby nie pogubić się w Tworzeniu swojej postaci. Dzięki niej i jej przeczytaniu będziesz już od samego początku wiedział, co, w jakim kroku możesz zrobić. Przeczytaj ją uważnie i podążaj za jej rozkazami!

Nie ignoruj jej! Bo możliwości tworzenia w świecie Horyzontu są bardzo wielkie i można się w nich trochę pogubić bez przewodnika!



NARODZINY PARTYZANTA

CZUJKA

Czasem zimno, czasem mokro. A do tego to ciągle trzeszczenie i szumy radiostacji. Oczy bolą jakby zaraz miały eksplodować. Obolałe ciało często drętwie po kilku godzinach leżenia, więc co jakiś czas musimy się zmieniać razem z Obserwatorem. Nawet czasu nie ma, aby się porządnie wysrać i do tego kilkanaście metrów od kryjówki, żeby nie odchodzić za daleko. Ciągle na czuwaniu. Nerwy ze stali. Jedzenie to tylko suchy prowiant, aby nie marnować czasu, ani nie rozpalać ogniska, które mogłoby zwabić lub odkryć naszej pozycji. W głowie setki kodów i pseudonimów wywoławczych reszty czujek jak i centrali z miasta. Dwudziestoczęterogodzinne podgrzanie na wypadek przyjazdu nieprzyjaciela.



Odpoczynek? W mieście też mamy kupę zadań do roboty. Przeczyszczenie broni, zaktualizowanie danych zwiadowczych, najebanie się samogonem starego Rossa i przechadzka z Pannami od Róży. Najgorzej to jednak jest wtedy, gdy każą po służbie iść z karawaną. Człowiek zjeby jak pies, oczy mu się kleją, ale ktoś musi ubezpieczać transport elektroniki.

Niewola? Czujka nie może dać się złapać do niewoli. Wiesz, każdy z nas dostaje taką małą ampułkę. Kilka sekund i odchodzisz. Taki nasz los, za dużo wiemy koleś, za dużo..

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+200 MORALNOŚĆ,
PRAWO

LUB

-200 MORALNOŚĆ,
PRAWO

**KOSZT - PUNKTY
WPRAWY:** 1000

**WYDANE PUNKTY NA
SPECJALIZACJE:** 200.

WYMAGANIA:

ATUTY: 20 PE, 15 ZR, 5 IN

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

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

Mistrz kamuflażu - Wszystkie testy związane z ukrywaniem się, maskowaniem i skradaniem są, o 15pkt łatwiejsze.

Pamięć absolutna - Mistrz gry nie może powiedzieć Ci, że czegoś nie pamiętasz. Ewentualnie nie wiesz, ale nie nie pamiętasz.

JAK CIĘ WIDZĄ

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

ŻOŁNIERZ

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

Teraz przyszło nam za to zapłacić. Prawdziwych żołnierzy, przeszkolonych w taktyce i wytrenowanych do zabijania można zliczyć na palcach jednej ręki w mniejszych miasteczkach czy podziemnych schronach. Większość to młodzi narwańcy, którzy giną po pierwszej salwie najemników Kohorty czy żołnierzy Rdzawej lub całkowite żółtodzioby, którym życie nie dało innej szansy jak wziąć do ręki broń i spróbować walczyć.

Dlatego prawdziwi żołnierze to elita. Wykształcony i przeszkolony oraz doświadczony żołnierz to skarb, za który nie jedna korporacja jest w stanie zapłacić sporą sumkę.

Najczęściej też dostajemy takie funkcje jak szef ochrony jakiegoś schronu czy dowódca jakiejś większej mobilizacji wojskowej.

Jesteśmy elitą, elitą na wymarcu.



WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+150 MORALNOŚĆ, PRAWO

LUB

-150 MORALNOŚĆ, PRAWO

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 1000

WYDANE PUNKTY NA SPECJALIZACJE: 200.

WYMAGANIA:

ATRYBUTY: 20 WT, 15 SI, 5 IN

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Elita rządzi - Jako żołnierz zostałeś przeszkolony w zakresie umierającej sztuki wojny. W trakcie walki każdy z członków Twojej drużyny lub sojuszników, (jeżeli wyrazisz taką chęć) ma bonus do wszelkich akcji +10pkt.

Syn wojny - Posiadasz bonus (podczas walki) w postaci 15pkt dodatkowych punktów na dowolną akcję w zakresie zadawania bólu innym..

JAK CIĘ WIDZĄ

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

GORYL

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

My nie walczymy na pierwszej linii frontu. My ochramiamy tych, którzy rządzą frontem.

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

Jest wielu udających nas. Ale nieliczni potrafią oddać życie, bo podpisali kontrakt.



WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+100 MORALNOŚĆ, PRAWO

LUB

-100 MORALNOŚĆ, PRAWO

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 600

WYDANE PUNKTY SPECJALIZACJI: 200.

WYMAGANIA:

ATUTY: 20 SI, 15 ZR, 5 PE

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Być jak Neeson - Jeżeli zadeklarujesz, że stajesz się gorylem dla wybranej postaci (może być gracz). Wszelkie testy związane z działaniami bojowymi lub ochronnymi związanymi z tą osobą są o 20pkt łatwiejsze.

Uczulenie na broń - Nie wiesz skąd to masz, ale jesteś przewrażliwiony na punkcie schowanej broni. Dlatego gdy ktoś będzie chciał Ciebie zaskoczyć (zasadzka) otrzymujesz dodatkowe punkty do testu inicjatywy +25pkt.

JAK CIĘ WIDZĄ

Ta profesja wiąże się z tym, że jesteś niczym Ciężar osoby, którą ochramiasz, a to powoduje, iż mało, kto Ciebie widzi czy zna. Nie rzucasz się w oczy, a to powoduje, iż dla społeczeństwa jesteś tylko "jednym z wielu", co często jest bardzo przydatną cechą, zwłaszcza w Twoim zawodzie i zwłaszcza, gdy świat stoi po uda w gównie. Bo atak lub obrona z zaskoczenia jest o wiele lepsza niż ślepa furia w cztery oczy.

MEDYK

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

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

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



WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+50 MORALNOŚĆ, PRAWO

LUB

-50 MORALNOŚĆ, PRAWO

KOSZT- PUNKTY WPRAWY:
700

**WYDANE PUNKTY
SPECJALIZACJI:** 200.

WYMAGANIA:

ATUTY: 20 IN, 15 ZR, 5 PE

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

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

Anioł bitew - Gdy podbiegasz do rannego człowieka często słyszysz coś o niebie i aniołach. Cholernie często to słyszysz. Testy pierwszej pomocy w czasie walki są dla Ciebie łatwiejsze o 15pkt.

JAK CIĘ WIDZĄ

Twoje umiejętności ratowania ludzi powodują, że przeciętny Juri czy Kowalski już na początku dowolnej rozmowy będą bardziej otwarci i przyjaźni niż dla kogoś zupełnie innego. Jednak Medycy często nie mają wypisanego swego zawodu wielkimi literami na plecach, więc póki swojej profesji nie przedstawiają to są traktowani jak wszyscy inni przeciętni zjadacze chleba. Dlatego, często ludzie z Twoją profesją załatwiają sobie specjalnej naszywki czy nawet znak czerwonego krzyża, tylko dlatego aby łatwiej się im pracowało i ludzie byli miłsi.



NARODZINY PARTYZANTA

MAN-ER

MANIPULATOR ENERGI

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

Jesteśmy postrzegani jak magowie w średniowieczu. Jak kapłani w starożytnym Egipcie, jeżeli wiesz, o czym mówię? Najpotężniejsi z nas są w stanie manipulować tarczami energetycznymi wielkich krążowników międzygwiazdnych floty, która podobno zaginęła. Jednak, aby dojść do takiej wiedzy i umiejętności należy być zdeterminowanym i odważnym.

Ale najważniejsze to to, że wpierw trzeba przeżyć początki kariery. Co dla niektórych było przeszkodą nie do pokonania.



WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+300 MORALNOŚĆ, PRAWO

LUB

-250 MORALNOŚĆ, PRAWO

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 1500

WYDANE PUNKTY SPECJALIZACJI: 250.

WYMAGANIA:

ATUTY: 15 PE, 15 IN, (dowolna statystyka na poz. 10)

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Uzależniony od fal elektromagnetycznych - Związku z tym, że często korzystasz z tego urządzenia i jego możliwości stałeś się bardziej odporny na jego negatywne skutki. Efekty uboczne korzystania z Tarczy Energetycznej są zmniejszone, na stałe, o 10pkt.

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

JAK CIĘ WIDZĄ

Przeciętni ludzie omijają będą Cię z daleka i mało, kto będzie miał ochotę z Tobą pogadać. Natomiast niektóre kultury są tak zacofane, że będą Ciebie uważać za przekłętą i nigdy nie wpuszczą na swój teren, a wszystko to z obawy przed rzekomą klątwą, która wisi na Tobie. Wyżej rozwinięte miasteczka czy metropolie są wobec Ciebie obojętne. Natomiast, jeżeli chodzi o wysoce rozwinięte siedziby syndykatów czy miejsca, w których żyją raczej bogatsi niż biedni, jesteś jednym z ciekawych i użytecznych gości.

LEKARZ

Wielu ludzi w dzisiejszym oszalałym świecie lubi zadawać ból i cierpienie. Wielu też wywołuje niepotrzebne starcia wśród innych tylko, dlatego, że ktoś się krzywo spojrzał lub zazdrość wzięła górę nad wartością ludzkiego życia.

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

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

My jesteśmy życie, gdy cała reszta bawi się w śmierć.



WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+150 MORALNOŚĆ, PRAWO

KUB

-50 MORALNOŚĆ, PRAWO

KOSZT- PUNKTY WPRAWY:
800

**WYDANE PUNKTY
SPECJALIZACJI:** 200.

WYMAGANIA:

ATUTY: 25 IN, 10 ZR, 5 PE

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

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

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

JAK CIĘ WIDZĄ

Nie ważne gdzie się zjawisz. Nie ważne jak będziesz ubrany. Nie ważne czy będzie ci walić z gęby czy Twoją lewą rękę będzie zżerało pierwsze stadium trądu. Każda osada, miasteczko czy metropolia będzie wręcz cieszyć się na wieść, że przyjechał do nich Lekarz. Będzie witany z uśmiechem i gratisowymi drinkami w barze, ale jeżeli okazało by się, że jesteś tylko oszustem podszywającym się pod lekarza, nie jestem w stanie wyobrazić sobie, co z Tobą zrobią Ci ludzie, a wyobraźnię mam sporą, naprawdę!!

RUSZNIKARZ

MISTRZ BRONI

Nic na świecie nie jest tak bardzo ważne jak to, aby Twoja giwera była sprawna. Aby giwera twojego kumpla była sprawna oraz to, aby giwera Twojego dowódcy była cholernie sprawna. Cholera! Ten świat opiera się na broni! Dlatego jesteśmy MY! Mistrzowie w swoim fachu. To od nas należy czy wyjdiesz do boju w działającym pancerzu i z sprawną bronią czy zginiesz, jako pierwszy, bo pocisk zatrzyma się w podajniku.

Ludzie mogą mówić wiele. Ale wszyscy muszą przyznać rację, że to broń i pancerze tworzą front, dopiero za nimi ukrywają się ludzie zdolni do ich obsługi. Za nim żołnierz wyjdzie na patrol musi dostać swoją działkę sprzętu, a kto ten sprzęt będzie sprawdzał. My.

Nie ma, co ukrywać, jesteśmy kowalami śmierci.



WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+50 MORALNOŚĆ, PRAWO

LUB

-50 MORALNOŚĆ, PRAWO

KOSZT- PUNKTY WPRAWY:
800

**WYDANE PUNKTY
SPECJALIZACJI:** 200.

WYMAGANIA:

ATUTY: 25 IN, 10 PE, 5 SI

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Kochanek broni - Kochasz swoją broń, szanujesz ją i rozumiesz. Dlatego ona nigdy się na Ciebie nie złości. Broń, którą aktualnie używasz nigdy się nie zatnie, nigdy.

Mistrz w swoim zawodzie - Nie ma ludzi lepszych od Ciebie. No, może Twoje odbicie w lustrze. Testy naprawy broni są o jeden poziom niższe.

JAK CIĘ WIDZĄ

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

MECHATRONIK

CYBER-MAJSTER

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

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

Nasza egzystencja kończy się, gdy padnie zasilanie podstawowe i awaryjne. Ale jeżeli chcesz wygrać jakąkolwiek bitwę czy wojnę, bez nas będziesz ślepym i głuchym dowódcą.

Kiedyś byli informatycy i technicy. Teraz jesteśmy tylko MY!



WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+50 MORALNOŚĆ, PRAWO

LUB

-50 MORALNOŚĆ, PRAWO

KOSZT- PUNKTY WPRAWY:
800

**WYDANE PUNKTY
SPECJALIZACJI:** 200.

WYMAGANIA:

ATUTY: 25 IN, 10 ZR, 5 PE

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

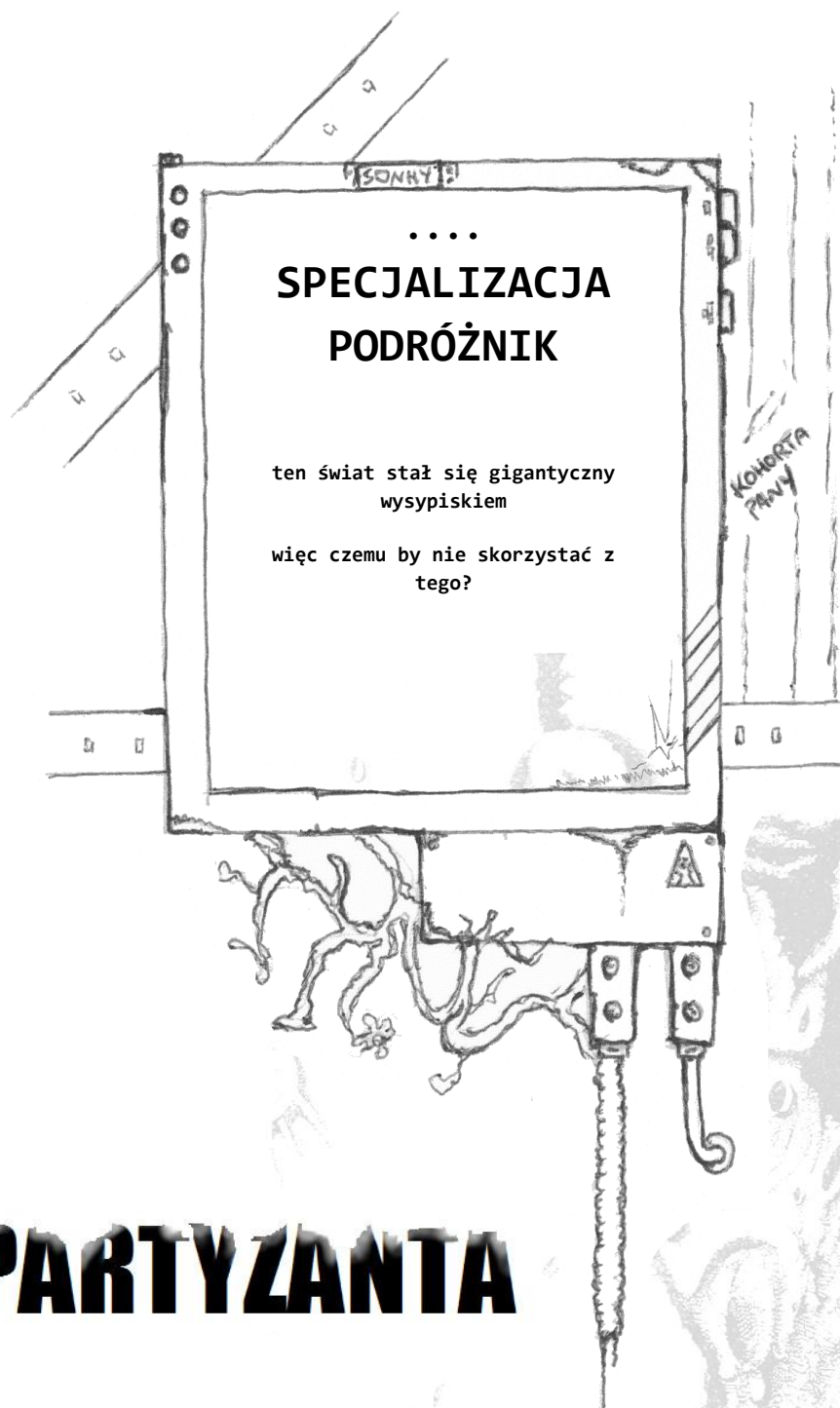
Informatyka - Jesteś tak zajebisty, że wszystkie testy związane z informatyką są o jeden poziom łatwiejsze.

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

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

JAK CIĘ WIDZĄ

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



NARODZINY PARTYZANTA

GRASANT

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

Napadamy, rabujemy i porywamy. Walczymy z wszystkimi tylko, dlatego, że to nam się podoba, a przy okazji można zarobić na kolejną imprezę czy jakieś duperele potrzebne do przeżycia następnego dnia.

Nie planujemy, gdy przychodzi nam działać. Zawsze idziemy po najmniejszej linii oporu. Strzelamy i nawet się nie pytamy, jak to mają w zwyczaju niektóre cwaniaczki.

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

Dlatego postanowiliśmy sobie sami To wziąć.



WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

-50 MORALNOŚĆ, PRAWO

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 500

WYDANE PUNKTY SPECJALIZACJI: 150.

WYMAGANIA:

ATUTY: 10 ZR, 10 SI, 5 WT

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

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

Szalenieć się nie boi - Jako, że cały świat masz w dupie to niczego i nikogo się nie boisz. Do wszystkich testów wymagających użycia współczynnika Odwagi dodaj sobie +15pkt.

JAK CIĘ WIDZĄ

Dobrzy jak i neutralni ludzie czują przed Tobą strach. Traktują Ciebie jak nieprzewidywalnego szaleńca mogącego w każdej chwili zarżnąć byle chłopa tylko, dlatego, że właśnie przypomniało mu się, że jest poniedziałek, a nowy tydzień trzeba przecież jakoś zacząć. Natomiast ci źli traktują Ciebie z dystansem, mogą z Tobą współpracować, ale i tak w pełni Tobie nie zaufają. Także jakby nie było i to za żadne bajty nikt nie powie, że masz jakiekolwiek możliwości społeczne, no może, jako zło konieczne, w pewnych kwestiach.

WYŚŁANNIK

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

To dobrze trafiłeś.

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

Gdy inni przemocą wyważają drzwi, my je po prostu otwieramy.



WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+200 MORALNOŚĆ, PRAWO

LUB

-200 MORALNOŚĆ, PRAWO

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 600

**WYDANE PUNKTY
SPECJALIZACJI:** 175.

WYMAGANIA:

ATUTY: 20 CH, 15 IN, 5 ZR

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

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

Solidny człowiek Syndykatu - Wybierz sobie syndykat, dla którego chcesz pracować. Jego urzędnicy i żołnierze będą dla Ciebie przychylni (Starzec określa jak bardzo). Niestety wrogi syndykat będzie chciał Ciebie zabić (Starzec określa jak bardzo będą chcieli abyś zginął).

JAK CIĘ WIDZĄ

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

ŚWIADOMY

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

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

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

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

Jesteśmy zakonem, dla którego ludzkość jest wszystkim.



WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

300 MORALNOŚĆ, PRAWO

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 1200

WYDANE PUNKTY SPECJALIZACJI: 250.

WYMAGANIA:

ATUTY: 25 ZR, 15 SI, 15 PE

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

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

Nietykalny umysł - Twój umysł jest jak forteca. Wszelkie próby wpłynięcia na niego lub przejęcia nad nim kontroli będą zawsze trudniejsze o trzy poziomy.

JAK CIĘ WIDZĄ

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

ŁOWCA NAGRÓD

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

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

Jeżeli są wyroki i listy gończe, to jesteśmy też i my, psy prawa!



WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

200 MORALNOŚĆ, PRAWO

KOSZT- PUNKTY WPRAWY: 800

WYDANE PUNKTY SPECJALIZACJI: 200.

WYMAGANIA:

ATUTY: 15 IN, 15 ZR, 10 CH

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

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

Gen Chucka - Nie wiesz, jak ale posiadasz geny Chucka Norisa, otrzymujesz 20pkt do wszystkich testów związanych z Celem żywym (zakontraktowanym).

JAK CIĘ WIDZĄ

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

ŁOWCA OBCYCH

Zaczęło się niewinnie. Grupa zdesperowanych ziemian rozpoczęła chaotyczne poszukiwanie, łapanie i sprzedawanie lub nawet przesłuchiwanie złapanych sługusów Kohorty.

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

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

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



WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+200 MORALNOŚĆ, PRAWO

LUB

-150 MORALNOŚĆ, PRAWO

KOSZT- PUNKTY WPROAWY:
1000

**WYDANE PUNKTY
SPECJALIZACJI:** 200.

WYMAGANIA:

ATUTY: 20 ZR, 15 WT, 10 IN

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Tropiciel Obcych - Jesteś wyczulony na obcych. Węch, słuch, wzrok, a nawet dotyk jest w stanie powieścić Ci znacznie więcej gdzie jest obcy lub kto nim jest... Niż każdemu innemu przeciętnemu człowiekowi. W czasie testu na wykrycie obcych dostajesz bonus +30pkt.

Likwidator obcych - Trzeba tutaj zaznaczyć, że nie tylko śledzisz obcych, ale i ich likwidujesz. Związku z powyższym walka z obcymi jest dla Ciebie łatwiejsza o 15pkt do wszystkich testów z nią związaną.

JAK CIĘ WIDZĄ

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

KATADORES

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

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



WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+150 MORALNOŚĆ, PRAWO

LUB

-150 MORALNOŚĆ, PRAWO

KOSZT- PUNKTY WPRAWY:
500

**WYDANE PUNKTY
SPECJALIZACJI:** 200

WYMAGANIA:

ATUTY: 15 IN, 15 PE, 10 ZR

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

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

Człowiek Maczeta - Jesteś specem w posługiwaniu się bronią białą. Dlaczego nią? Można by powiedzieć, że jest to wpisane w geny każdego Katadores. Skąd się to wszystko dokładnie wzięło? Nie wiesz, ale wszystkie działania związane z tą bronią białą są o 25pkt łatwiejsze, a uwierz, że z tego rodzaju bronią da się dużo rzeczy zrobić.

JAK CIĘ WIDZĄ

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

HANDLARZ

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

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

WYMAGANE PUNKTY REPUTACJI:

+250 MORALNOŚĆ,
PRAWO

LUB

-350 MORALNOŚĆ, PRAWO

**KOSZT- PUNKTY
WPRAWY:** 700

**WYDANE PUNKTY
SPECJALIZACJI:** 200

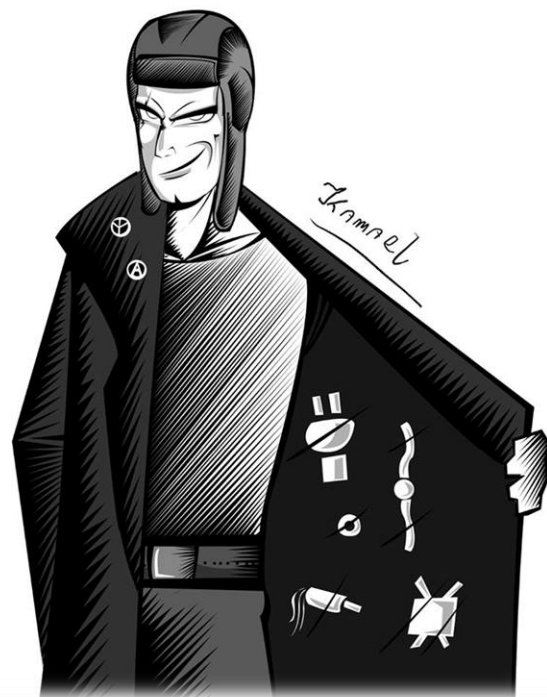
WYMAGANIA:

ATUTY: 20 CH, 10 IN,
10 ZR

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Żyłka do interesu - Jesteś dobry w upychaniu swojego złomu, dlatego wartość każdego przedmiotu, który Ty chcesz sprzedać wzrasta o 50% procent.

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



JAK CIĘ WIDZĄ

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

Punkt II

INFORMACJE PODSTAWOWE

IMIĘ/NAZWISKO/KSYWA

Jak Twój Partyzant będzie miał na imię? Może zostało mu nadane nazwisko? Albo nie pamięta swoich rodziców i jedyne co ma to ksywa? Ten pierwszy punkt może wydawać się mało ważny, ale to tylko złudzenie. Bo przecież każdy wielki tego świata nosił jakieś imię lub ksywę, prawda?

KOLOR OCZU/KOLOR WŁOSÓW

Te dwie cechy można by rzec, że rzucają się najbardziej w oczy gdy spotyka się dwóch nieznających siebie ludzi. Dlatego ich dobranie powinno być solidne i łączyć się z przyszłych charakterem Partyzanta.

WZROST/WAGA

Jeżeli natomiast chodzi o te dwie liczby, to należy pamiętać, że nie da się określić idealnej sylwetki człowieka. Bo każdy wzrost i każda waga ma swoje zalety i wady. Dlatego tutaj należy dobrze się zastanowić.

WIEK

No tak. To jest jedna z ważniejszych decyzji. Dlaczego? Bo ta informacja wpływa pośrednio na konkretne współczynniki Partyzanta. Dlatego zastanów się dobrze!

15-20 lat

(-5 ODWAGA, +10 REFLEKS, -5 INTELIGENCJA)

21-35 lat

BRAK

36-50 lat

(+10 ODWAGA, -10 REFLEKS)

51-65 lat

(+15 ODWAGA, -20 REFLEKS, +5 INTELIGENCJA)



- Dobra, zacznijmy od początku.
Powoli i spokojnie. Imię i nazwisko?

- Γρηγόρης Βρτζής χι ψις χι ψικισωιχς

- Dobra, dobra... A skąd do nas przyjechałeś Γρηγόρη?

- Z Πολσκι, βαρανιε!

- Dostyc kurwa! Albo natychmiast zaczniesz normalnie mówić tak, aby T.E. Mogło tłumaczyć, co ty tam pod nosem bredzisz albo osobiście obje Ci tak ryja, że Twój bełkot będzie jeszcze bardziej nie do poznania.

- Nie μα τακιεφ ορχφι Ρδζαωα σζματο!

- Doigrałeś się!

...

TARCZA ENERGETYCZNA [T.E.]

T.E. to nic innego jak urządzenie wytwarzające pole elektromagnetyczne wokół użytkownika. Dlatego już teraz musisz podjąć bardzo ważną decyzję: Czy Twój Partyzant będzie używać tarczy energetycznie czy nie? Jest ona cholernie ważna, więc dobrze się zastanów. Pamiętaj też, że niektóre profesje np. ŚWIADOMI nie mogą posiadać, a tym bardziej używać T.E. To samo dotyczy się niektórych organizacji do których Twój Partyzant będzie mógł należeć!

Zalety tarczy energetyczne w skrócie to:

- > Dodatkowa ochrona przed obrażeniami.
- > Możliwości modyfikacji T.E. w podzespoły podnoszące umiejętności.
- > Podstawowa modyfikacja T.E. pozwala na konwersacje w dowolnym obcym języku.

(w grę nie wchodzi czytanie i pisanie)

- > **Tylko posiadacz T.E. może zostać MAN-EREM!**

Znane wady to:

- > Możliwość wystąpienia chorób spowodowanych oddziaływaniem fal pola elektromagnetycznego tarczy.
- > Zdolności man-era zużywają naładowanie T.E. w ilości określonej przy danej umiejętności.

Jeżeli już zdecydowałeś, to zapraszam do działu **RZECZYWISTOŚĆ NA TARCZY, DANE TAKTYCZNO TECHNICZNE T.E.** i przepisanie współczynników T.E. klasy którą przyznał Tobie Starzec. Każdy Partyzant rozpoczyna grę z w pełni naładowaną Tarczą, chyba że Starzec zarządzi inaczej. Pamiętaj, że nie musisz podejmować tej decyzji akurat teraz! Jednak może ona wiele zmienić nawet już na samym początku przygody!

SYNDYKAT

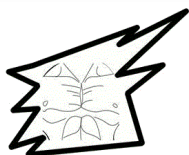
Ten punkt na karcie postaci określa ewentualną przynależność Twojego Partyzanta do któregośkolwiek z syndykatów. Więc jeżeli na początku Twojej przygody Starzec zarządzi, że należysz do np. Wspólnoty, wpisujemy w te miejsce Wspólnota. Przynależność do syndykatu to nie tylko puste określenie. Jeżeli tak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

Punkt III

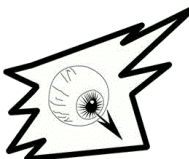
WADY I ZALETY: NARODZINY

Ten punkt nie jest obowiązkowy jednakże jeżeli ktoś jest zainteresowany stworzeniem jeszcze bardziej barwniejszego i ciekawszego Partyzanta, śmiało może wybierać do woli. Jest tylko jedna zasada. Do jednej wybranej zalety należy dobrać jedną wadę. Oczywiście nie można wybrać zalety i wady wykluczającej siebie nawzajem. Proste? Pewnie, że proste.

ZALETY:



Sylwetka Arnolda - postać z tą zaletą otrzymuje premię +15pkt do wszelkich testów sprawnościowych. Bo Arnold był przygotowany na wszystko, zawsze!



Ostry wzrok - postać z tą zaletą otrzymuje premię +15pkt do testów na spostrzegawczość gdy partyzant używa wzroku. Co jak co ale gały trzeba mieć zawsze naostrzone!



Japoński sonar - postać z tą zaletą otrzymuje premię +15pkt do testów na spostrzegawczość gdy partyzant używa słuchu. Dobry słuch to bezpieczeństwo!



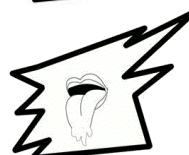
Dodatkowy zmysł - postać z tą zaletą otrzymuje dodatkowe 5 punktów inicjatywy. Trzeba być szybki zawsze i wszędzie, bo inaczej dupa zbita!



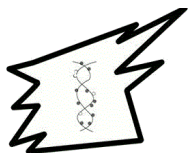
Mięśnie zaczepne - postać z tą zaletą zadaje większe obrażenia w czasie walki wręcz + 15%. Może głowa jak sklep jest dobra, ale ktoś musi nosić ten towar, prawda?



Syn nieśmiertelności - postać z tą zaletą ma zwiększony próg bólu o dodatkowe 10pkt, na stałe. Aby nie dać się zabić trzeba mieć układy, konkretne układy.



Lingwistyczny Jan* - postać z tą zaletą zna cztery wybrane przez siebie języki obce.



Gen Manipulacyjny - postać z tą zaletą posiada początkujące zdolności MAN-ERa i w przyszłości może zostać Manipulatorem Energii. [BEZ TEJ ZALETY PARTYZANT NIE MOŻE ZOSTAĆ MAN-EREM!]

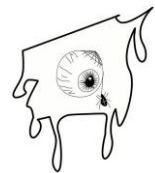


Szczęściarz - postać z tą zaletą w niektórych przypadkach będzie posiadał modyfikator - 15 pkt. do testu. Co to za przypadki? Niektóre opisane są w podręczniku, a o niektórych zadecyduje Starzec.

WADY:



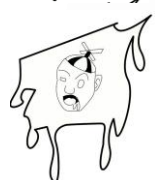
Brzucho hydraulika - postać z tą wadą otrzymuje karę -15pkt do wszelkich testów sprawnościowych. Dobrze, że nie zostawia za sobą śladów ciągnącego się brzucha, siara na maksa!



Używane oczy - postać z tą wadą otrzymuje karę -15 pkt do testów na spostrzegawczość gdy partyzant używa wzroku. Nie każdy widzi to co chce widzieć, niektórzy muszą cierpieć.



Ruskie słuchawki - postać z tą wadą otrzymuje karę -15pkt do testów na spostrzegawczość gdy partyzant używa słuchu. Dobrze, że w ogóle słyszysz!



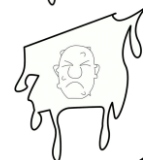
Skromna ułomność - postać z tą wadą ma zmniejszoną inicjatywę o 5pkt. W dzieciństwie zawsze bili Ciebie gdy chciałeś zrobić coś szybko, teraz masz to w dupie.



Ofiara - postać z tą wadą zadaje zmniejszone obrażenia w czasie walki wręcz - 15pkt. Nigdy nie walczyłeś, zawsze to inni walczyli za Ciebie!



Atestowane chucherko - postać z tą wadą ma zmniejszony bazowy próg bólu o 10pkt, na stałe. Nie każdy musi przyjmować pociski na klatkę, to było by nudne.



Uczulenie na T.E. - postać z tą wadą nie może używać Tarcz energetycznych. Nie każdy urodził się zdolny do wszystkiego!



Pechowiec- postać z tą wadą w niektórych przypadkach będzie posiadał modyfikator +10pkt do testu. Co to za przypadki? Niektóre opisane są w podręczniku, a o niektórych zadecyduje Starzec.

***lingwistyczny jan** jest zaleta skierowaną do osób nie używających T.E. nie posiadających więc autotranslatora.



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

- Poule, ty to masz pecha kochany!?

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

PUNKT IV

ATRYBUTY

W świecie Ho bohater, z mechanicznego punktu widzenia, jest określony sześcioma atrybutami które odzwierciedlają jego zdolności fizyczne i umysłowe:

SILA określa poziom wyćwiczenia fizycznego, a co za tym idzie odpowiadać będzie za wszystkie testy związane z sprawnością.

WYTRZYMAŁOŚĆ będzie określać szybkość zmęczenia całego organizmu oraz odporność na ból (w tym zmęczenie psychiczne).

ZRĘCZNOŚĆ jest atrybutem który odpowiada za elastyczność i płynność ciała oraz manualne zdolności postaci.

PERCEPCJA odpowiada za słuch, wzrok, węch i wszelkie zdolności związane z orientacją.

CHARYZMA przedstawia stan ogólny wyglądu bohatera, jego umiejętności socjalne, znajomość kultury osobistej, autoprezentacje.

INTELIGENCJA to jedynym atrybutem określającym wiedzę bohatera, szybkość nauki, szybkość zapamiętywania i wszystko to co może być podpięte pod zdolności umysłowe człowieka.

ROZDANIE PUNKTÓW PROCENTOWYCH NA ATRYBUTY

Teraz gdy wiesz który atrybut do czego służy, rozdaj między nie Punkty Procentowe według poniższych zasad.

ROZDAJ PUNKTY Z GŁOWĄ!

-> Wybierz 3 z 6 dostępnych atrybutów których wartością początkową będzie 10. Następnie rozdziel między nie dodatkowo 15 pkt.

-> Pozostałym 3 z 6 dostępnych atrybutów będą miały wartość początkową 5. Następnie rozdziel między nie dodatkowo 10 pkt.

!Maksymalny współczynnik na atrybucie (przy starcie postacią) to 20.
Chyba, że Starzec zarządzi inaczej! Przeciętny NPC ma atrybuty na poziomie 10!



NARODZINY PARTYZANTA

PUNKT V: UMIEJĘTNOŚCI

Czas na wybranie odpowiednich umiejętności. To właśnie one będą określały w czym Twój Partyzant jest dobry i do jakiej konkretnej profesji dąży.

Podczas ich wyboru i rozdawania punktów procentowych musisz pamiętać o dwóch zasadach.

- > Rozdajemy punkty w grupach po 5, 10, 15...
- > O spełnieniu wymagać dla danej umiejętności w trakcie jej wyboru.
- > Brak wykupienia jakiegokolwiek ilości punktów na umiejętności powoduje, że w czasie jej testowania poziom trudności wzrasta o dodatkowe 40pkt.



Wszystkie umiejętności są opisane w poniższym schemacie:

NAZWA [1*] 2*

[1*] ATRYBUT odpowiedzialny za umiejętność

2* GRUPA SPECJALIZACJI, do jakiej należy umiejętność

Opis fabularny

Opis mechaniczny, zasada działania.

WYMAGANIA: warunek wykupienia umiejętności.

(WYMAGANIA) **ATRYBUTY:** minimalny poziom danego atrybutu/atributów potrzebnych do wykupu tej umiejętności

(WYMAGANIA) **UMIEJĘTNOŚCI:** minimalne poziomy innych umiejętności potrzebnych do wykupu tej umiejętności



UWAGA!

Nierozdane **Punkty Procentowe** można wydać jeszcze przy punktach **6** (Pochodzenie), **7** (Fucha) i **8** (Stan Psychiki i Mutacje)

Jak zdobyć specjalizację ?

Za nim jednak zaczniesz rozdzielać punkty, musisz dowiedzieć się jeszcze jak zdobyć Specjalizację. Otóż gdy będziesz już posiadał wymaganą ilość punktów specjalizacji dla Twojej wybranej profesji deklarujesz to Starszemu. Następny krok to znalezienie kogoś kto wyuczy cię i przygotuje do tego konkretnego fachu. Kogoś kto będzie mógł przyznać tobie stopień SPECJALISTY. Gdy fabularnie Twoja postać zdobędzie specjalizację u jakiegoś NPC posiadającego takie możliwości i wiedzę aby Ci ją przydzielić (najczęściej będzie to słowne przyznanie stopnia specjalisty, a rzadziej jakiś papierowy kwit) oficjalnie przechodzisz do stopnia specjalisty i możesz rozwijać umiejętności z tej konkretnej specjalizacji jeszcze wyżej.

PODZIAŁ PROFESJI NA KONKRETNE SPECJALIZACJE:

Spec. Wojskowy: Czujka, Żołnierz, Ochroniarz, Medyk

Specjalista: MAN-ER, Lekarz, Rusznikarz, Mechatronik,

Spec. Podróżnik: Łowca Nagród, Poszukiwacz, Handlarz, Wysłannik, Katadores, Grasant, Łowca Obcych, Świadomy

Poniżej przedstawiam ograniczenia w rozwoju umiejętności:

Partyzantów bez specjalizacji: do **20**pkt (Wszystkie umiejętności)

Partyzantów z specjalizacją: do **60**pkt (Tylko umiejętności z specjalizacji oraz Umiejętności Podstawowe)

Partyzantów z profesją: do **90**pkt (Tylko umiejętności z specjalizacji oraz Umiejętności Podstawowe)

Przykład.

Chcesz zostać Rusznikarzem. W opisie profesji widnieje taki punkt jak **WYDANE PUNKTY SPECJALIZACJI** 200. To oznacza, że musisz wydać 200 punktów wprawy wśród wszystkich umiejętności związanych z Specjalizacją SPECJALISTA oraz wśród umiejętności uniwersalnych czyli UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWYCH. W trakcie kilku sesji zdobywasz wymaganą ilość punktów wprawy i wydajesz je na punkty procentowe w danych umiejętnościach z specjalizacji. Osiągasz ilość 200 wydanych punktów procentowych na umiejętności związane z Specjalistą. Informujesz o tym Starca i zaczynasz fabularne poszukiwania Rusznikarza który będzie chciał ciebie przeszkolić do klasy specjalisty. Znajdujesz go, wykonujesz kilka zadań które od ciebie będzie on wymaga, lub nie (to zależy od Starca). Brawo! Zostajesz Specjalistą i możesz rozwijać dalej umiejętności lub zbierać punkty wprawy aby zdobyć już profesję Rusznikarz.

Dodatkowe zasady związane z Umiejętnościami i Specjalizacją:

-> Grupa **Up** zalicza się do każdej z specjalizacji.

Czas wykupić umiejętności!

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

OZNACZENIA SKRUTÓW I PRZYPISANYCH DO NICH SPECJALIZACJI

(umiejętności wojskowe) **UW** = specjalizacja wojskowy

(umiejętności specjalistyczne) **US** = specjalizacja specjalista

(umiejętności podróżnicze) **UP** = specjalizacja podróżnik

(umiejętności podstawowe) **Up** = wszystkie trzy specjalizacje

UMIEJĘTNOŚCI WOJSKOWE

WALKA WRĘCZ [SI] UW

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

Ta umiejętność określa poziom wyszkoleniu w walce przy użyciu całego ciała.

ATRYBUTY: SI 12, WT 10 **UMIEJĘTNOŚCI:** Kondycja 5

BROŃ MIOTANA [ZR] UW

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

Umożliwia obsługiwanie się taką bronią jak: łuki, kusze, proce.

ATRYBUTY: PE 12, ZR 10 **UMIEJĘTNOŚCI:** Spostrzegawczość 3

BROŃ LEKKA [ZR] UW

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

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

WYMAGANIA: ATRYBUTY: ZR 12, PE 10 **UMIEJĘTNOŚCI:** Spostrzegawczość 5

BROŃ WSPARCIA [ZR] UW

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

Umożliwia obsługiwanie się takimi giwerami jak: strzelby, snajperki, kałachy itd.

ATRYBUTY: ZR 15, PE 15 **UMIEJĘTNOŚCI:** Spostrzegawczość 5

BROŃ CIĘŻKA [ZR] UW

"Tutaj nie liczy się celność tylko siła z jaką utrzymasz broń w trakcie naciśnięcia spustu."

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

ATRYBUTY: ZR 15, SI 15 **UMIEJĘTNOŚCI:** Kondycja 7

BROŃ BIAŁA [SI] UW

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

Umiejętność walki wszelkiego rodzaju bronią białą, taką jak sieczna, obuchowa itd.

ATRYBUTY: SI 12, ZR 7 **UMIEJĘTNOŚCI:** Kondycja 5

ŁADUNKI WYBUCHOWE [PE] UW

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

Bohater potrafi rozbrajać, zakładać, rozpoznawać wszelkiego rodzaju ładunki wybuchowe i pochodne od nich.

ATRYBUTY: PE 12, ZR 7 **UMIEJĘTNOŚCI:** Wiedza ogólna 10

DOWODZENIE [CH] UW

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

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

ATRYBUTY: CH 12, IN 7 **UMIEJĘTNOŚCI:** Retoryka albo Zastraszanie 5

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALISTYCZNE

PIERWSZA POMOC [IN] US

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

Umiejętność ta daje możliwość zatamowania krwawienia, umiejętnego zszycia rany lub nastawienia złamanej kończyny ale nic po za tym.

ATRYBUTY: IN 12, ZR 7 **UMIEJĘTNOŚCI:** Wiedza ogólna 5

MEDYCYNĄ [IN] US

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

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

ATRYBUTY: IN 17, ZR 10 **UMIEJĘTNOŚCI:** Wiedza ogólna 20, Pierwsza Pomoc 10

INFORMATYKA [IN] US

"Wystarczyło akumulator z Merca i kilka minut aby laptopem otworzyć te stare i pordzewiałe drzwi do prywatnego bunkra."

Zdolności programowania i działania na wszelkiego rodzaju sprzętach komputerowych i programach, włączając w to hakowanie.

ATRYBUTY: IN 17 **UMIEJĘTNOŚCI:** Elektronika 10

ELEKTRONIKA [IN] US

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

Naprawa i obsługiwanie urządzeń elektrycznych, kabli, sieci, elektronicznych zamków itd.

ATRYBUTY: IN 17 **UMIEJĘTNOŚCI:** Wiedza ogólna 10

MECHANIKA [IN] US

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

Naprawa i obsługiwanie urządzeń mechanicznych, silników, pomp oraz naprawa pancerzy nie posiadających elektronicznych elementów.

ATRYBUTY: IN 17 **UMIEJĘTNOŚCI:** Wiedza ogólna 10

PRO. POJAZDÓW LEKKICH [ZR] US

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

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

ATRYBUTY: ZR 12 PE 10 **UMIEJĘTNOŚCI:** Spostrzegawczość 10

PRO. POJAZDÓW CIĘŻKICH [ZR] US

"Nikt z nich nie pomyślał, że da się do nich wejść mechem. Moris jednak wlaź, a co było potem to już za nami."

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

ATRYBUTY: ZR 15, PE 12 **UMIEJĘTNOŚCI:** Pro. pojazdów lekkich 20

PILOTOWANIE [ZR] US

"To był mały statek powietrzny ale w rękach tej małej rudej diablicy potrafił wejść w tyłek i narobić wiele szkód."

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

ATRYBUTY: ZR 15, PE 15 **UMIEJĘTNOŚCI:** Nawigacja 20

NAWIGACJA [IN] US

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

Oznaczanie aktualnego miejsca przebywania statku, trasy lub miejsca docelowego na podstawie wielu pomocnych narzędzi lub podstawowych danych z przyrody. Dotyczy to statków kosmicznych jak i morskich.

ATRYBUTY: IN 12, PE 7 **UMIEJĘTNOŚCI:** Orientacja w terenie 5

RUSZNIKARSTWO [IN] US

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

Tworzenie, naprawianie i przerabianie broni palnej-zwykłej (broń na naboje konwencjonalne typu łuska-pocisk) oraz tworzenie i modyfikowanie naboju konwencjonalnych.

ATRYBUTY: IN 12, ZR 7 **UMIEJĘTNOŚCI:** Ładunki wybuchowe 15

RUSZNIKARSTWO SPECJALISTYCZNE [IN] US

"Aby zajmować się bronią specjalistyczną trzeba mieć cholernie tęgi łeb."

Tworzenie, naprawianie i przerabianie broni palnej specjalistycznej (broń energetyczna, fuzyjna, bezłuskowa itd) oraz tworzenie i modyfikowanie do niej ewentualnych naboji

ATRYBUTY: IN 17, ZR 10 **UMIEJĘTNOŚCI:** Rusznikarstwo 20, Elektronika 20, Mechanika 20

WYCZUCIE ENERGII [PE] US

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

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

ATRYBUTY: PE 17, IN 10 **UMIEJĘTNOŚCI:** Spostrzegawczość 20

MANIPULOWANIE ENERGIĄ [IN] US

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

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

ATRYBUTY: PE 17, IN 12 **UMIEJĘTNOŚCI:** Wyczucie Energii 20

UMIEJĘTNOŚCI PODRÓŻNICZE

OTWIERANIE ZAMKÓW [ZR] UP

"... przysięgłbym, że te drzwi były zamknięte. Jednak ta mała szuja weszła tam i tak."

Umożliwia otwieranie standardowych mechanizmów zamków.

ATRYBUTY: ZR 12, PE 7 **UMIEJĘTNOŚCI:** Wiedza ogólna 10

PRZETRWANIE [PE] UP

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

Umiejętność która daje możliwość przeżycia w trudnych warunkach. Poszukiwanie wody, jedzenia, wykorzystanie naturalnych zasobów danego terenu do wytworzenia ognia, osłony lub innych użytecznych przedmiotów.

ATRYBUTY: PE 12, IN 7 **UMIEJĘTNOŚCI:** Spostrzegawczość 15, Wiedza ogólna 10

ORIENTACJA W TERENIE [PE] UP

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

Umiejętność orientacji przestrzennej która ma na celu wybranie konkretnego kierunku marszu aby trafić do określonego celu, za pomocą naturalnych danych środowiskowych, takich jak np. pozycja słońca, mech na drzewach i skałach, kierunek prądu w rzece itd.

ATRYBUTY: PE 10, IN 7 **UMIEJĘTNOŚCI:** Spostrzegawczość 10, Wiedza ogólna 5

KAMUFLAŻ [PE] UP

"... zanim jednak zszedł to nam z oczu zniknął."

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

ATRYBUTY: PE 12, IN 7 **UMIEJĘTNOŚCI:** Przetrwanie 15

RETORYKA [CH] UP

"Byliśmy "pod ścianą" jeżeli chodzi o powagę sytuacji i właśnie wtedy Fred zaczął dyskusję z dowódcą plutonu egzekucyjnego. Do dzisiaj nie mam pojęcia w jaki sposób on tamtego przekonał."

Umiejętność dobierania właściwych słów, wyczucia gestów rozmówcy poprzez czytanie jego mimiki lub ruchu ciała, a wszystko to aby wcisnąć komuś coś lub nakłonić do czegoś.

ATRYBUTY: CH 12, IN 10 **UMIEJĘTNOŚCI:** Wiedza ogólna 15

SZULERSTWO [CH] UP

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

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

ATRYBUTY: CH 15, ZR 10 **UMIEJĘTNOŚCI:** Wiedza ogólna 15, Retoryka 5

ZASTRASZANIE [CH] UP

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

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

ATRYBUTY: CH 12, SI 7 **UMIEJĘTNOŚCI:** Wiedza ogólna 15

HANDEL [CH] UP

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

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

ATRYBUTY: CH 15, IN 10 **UMIEJĘTNOŚCI:** Wiedza ogólna 15, Retoryka albo Zastraszanie 15

WIEDZA OGÓLNA [IN] UP

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

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

ATRYBUTY: IN 10 **UMIEJĘTNOŚCI:** brak

UFOPEDIA [IN] UP

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

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

ATRYBUTY: IN 15, PE 10 **UMIEJĘTNOŚCI:** Wiedza ogólna 15

UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWE

KONDYCJA [WT] Up

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

Ta umiejętność, z kolei, określa możliwości gracza w czasie wysiłku. Jego szybkość i wytrzymałość, odporność na ból i różnego rodzaju choroby.

ATRYBUTY: WT 8, SI 7 **UMIEJĘTNOŚCI:** brak

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ [PE] Up

"Kto by pomyślał, że ta babka miała trzy cycki?"

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

ATRYBUTY: PE 10, IN 7 **UMIEJĘTNOŚCI:** brak

SKRADANIE SIĘ [ZR] Up

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

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

ATRYBUTY: ZR 12, PE 7 **UMIEJĘTNOŚCI:** brak

WSPINACZKA [WT] Up

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

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

ATRYBUTY: WT 12, SI 10 **UMIEJĘTNOŚCI:** Kondycja 15

RZUCANIE [SI] Up

"Orientuj się! O cholera... ."

Bohater potrafi, dzięki tej umiejętności, rzucać celnie i pewnie.

ATRYBUTY: SI 10 **UMIEJĘTNOŚCI:** Kondycja 5%

PŁYWANIE [WT] Up

"Pływanie! Nic prostszego... . I Jacek poszedł, w pizu du, na dno."

Określa szybkość, wytrzymałość oraz jakość pływania różnymi stylami w czasie pokonywania określonych dystansów.

ATRYBUTY: WT 10, SI 7 **UMIEJĘTNOŚCI:** Kondycja 10

NARODZINY PARTYZANTA



PUNKT VI: POCHODZENIE

No dobra, skoro już wiemy jak wyglądasz i gdzie zamierzasz iść. Czas pokazać zatem kim tak naprawdę jesteś. Czas abyś wybrał krew, która płynie w Twoich żyłach i która będzie napędzać Cię do przeżycia kolejnych dni. Teraz przed Tobą stoi, moim zdaniem, najważniejsze pytanie.

Skąd pochodzisz?

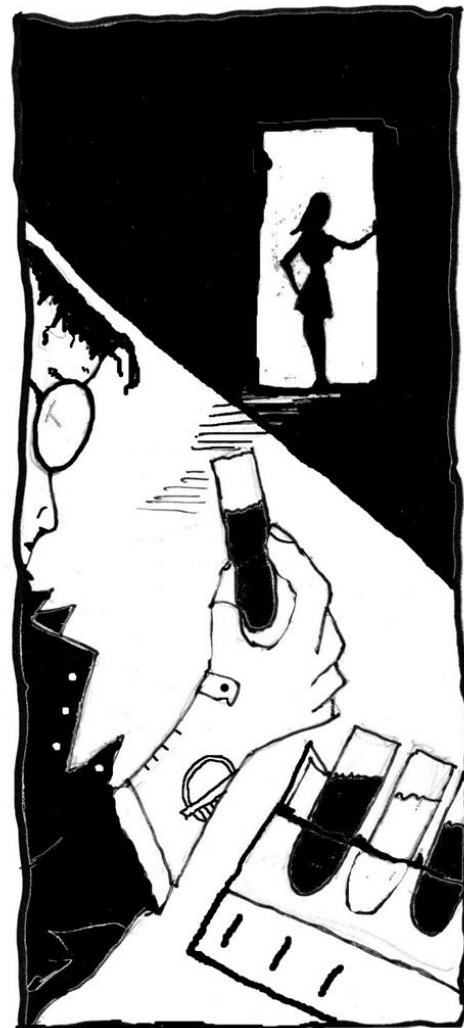
Gdzie zaczęła się Twoja droga i jakie genetyczne uwarunkowania niesie Twoje pochodzenie. Teraz wybierasz swoją przeszłość, teraźniejszość i przyszłość, więc niech Twoja decyzja będzie mądra. Pamiętaj! Pochodzenia się nie zmienia, o pochodzenie się walczy!

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

- > Wymagane punkty reputacji -50.
- > Wymagane punkty wprawy -100.

PROFESJE NIEPOŻĄDANE: analogicznie przeciwstawne efekty jak u profesji preferowanych:

- > Wymagane punkty reputacji +50.
- > Wymagane punkty wprawy +100.



POCHODZENIA W PIGUŁCE

Str.50	POLSKA KREW
Str.53	NIEMIECKA KREW
Str.56	ROSYSKA KREW
Str.59	JAPOŃSKA KREW
Str.62	KREW STAREJ AMERYKI
Str.65	BRYTYJSKA KREW



POLSKA KREW

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

Dlatego teraz nadszedł czas aby z tłęcego się płomyka rozpalić ogień. Ogień który już dawno powinien zajaśnieć dla Polski.

PROFESJE PREFEROWANE: Żołnierz, Wysłannik, Łowca Obcych

PROFESJE NIEPOŻĄDANE: Grasant, Łowca Nagród, Czujka

ZALETY:**Niezlomny****(Koszt P.P. - 30)**

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

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

Odważny**(Koszt P.P. - 30)**

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

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

WADY:**Brawura****(Bonus P.P. +20)**

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

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

Nieufność**(Bonus P.P. +10)**

"Grzesiek miał jednak jedną wadę. Nie potrafił zaufać nikomu. Nigdy."

Aby przekonać postać partyzanta będącego polakiem do czegokolwiek, czy to dobrej czy złej czynności owa postać musi zdać test retoryki na poziomie **WYMAGAJĄCY PROBLEM**. Prócz tego Polak nigdy nie weźmie niczego za darmo, czy w ramach nagrody. Nieufa i koniec.

SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA POCHODZENIA

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

STOSUNEK DO:

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

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

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

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

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

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

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

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





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

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

I tak też zrobimy teraz. Zresztą w końcu po tylu latach cierpień coś się nam należy... .

PROFESJE PREFEROWANE:

Grasant, łowca Nagród, łowca Obcych

PROFESJE NIEPOŻĄDANE:

Handlarz, Katadores, Czujka

ZALETY:

Wrodzona odporność

(Koszt P.P. - 30)

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

Wiele lat przeżytych na terenach skażonych promieniowaniem i dziwnymi chorobami spowodowała wzrost Twojej odporności na promieniowanie i wszelkiego rodzaju choroby, aż o 50%. Wszelkie testy odporności będą w taki razie o połowę zmniejszone.

Bear Grylls

(Koszt P.P. - 30)

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

Kraj niemiecki to teraz wyjątkowo niegościnne miejsce. Dlatego wszyscy przywódcy jak i zwyczajni obywatele w tych rejonach muszą trzeźwo myśleć i szybko reagować na zagrożenie. Wszelkie testy na przetrwanie, spostrzegawczość i orientację w terenie są obniżone o jeden poziom (-25 pkt.)

WADY:

Brutal

(Bonus P.P. + 20)

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

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

Niecierpliwy

(Bonus P.P. + 10)

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

Jesteś cholernie niecierpliwy. Gdy nie wyjdzie Ci pierwszy test w czymkolwiek, następny trudniejszy jest o kolejne 20pkt. I tak dalej, i tak dalej.

SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA POCHODZENIA

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

STOSUNEK DO

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

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

PRZEMOCY: "Nigdy nie wiesz" 3/10

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

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

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

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

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





ROSYJSKA KREW

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

To wszystko to kłamstwo.

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

A wszystko to aby być gotowym... .

PROFESJE PREFEROWANE: Żołnierz, Goryl, Grasant

PROFESJE NIEPOŻĄDANE: Mechatronik, Świadomy, Lekarz

ZALETY:**(Koszt P.P. 25)****Przeszkolony**

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

Każdy z obywateli tego kraju, gdziekolwiek by się nie urodził. Jest szkolony w podstawowym zakresie użytkowania wszelkiej broni zasięgowej. Dlatego każdy test na trafienie z broni palnej (obojętnie jakiego rodzaju) jest niższy o 10pkt.

Barowy zabijaka**(Koszt P.P. 25)**

"Ivan wszedł do speluny i spojrzał się po gościach. Wszyscy wiedzieli, że jawnie nienawidzi Rdzawej, dlatego kilkanaście sekund później rozpoczęło się mordobicie. Pięści Ivana młóciły biedaków na tyle mocno, że Ci byli w śpiączce przez następne dwa tygodnie."

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

WADY:**Milczek****(Bonus P.P. 10)**

"Kochasz mnie Jurii, czy nie kochasz?? No, powiedz to!"

"Yhy"

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

Naukowe Antytalencie**(Bonus P.P.15)**

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

"Co zamontujesz? Dobra, nie ważne! Montuj!"

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

SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA POCHODZENIA

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

STOSUNEK DO

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

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

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

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

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

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

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

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





JAPONSKA KREW

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

Nasze klany skupiają się na wewnętrznym porządku, harmonii i rozwoju. Nie marnujemy czasu na spory, batalie czy walki gdziekolwiek. Jeżeli coś potrzebujemy to dostajemy to drogą dyplomatyczną.

Nasza droga to samodoskonalenie ludzkiej rasy, wszystko inne schodzi na drugi plan.

PROFESJE PREFEROWANE: Man-er, Mechatronik, Rusznikarz

PROFESJE NIEPOŻĄDANE: Żołnierz, Goryl, Świadomy

ZALETY:

Zrodzony z Technologii

(Koszt P.P. 30)

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

Japonia to kraj w którym każde urodzone dziecko, obojętnie z jakiego klanu, dostaje pełne przeszkolenie w zakresie wszelkiej technologii. Dlatego wszystkie testy umiejętności Informatyka, Elektronika, Mechanika są dla partyzanta z Japonii **zmniejszone o jeden poziom**. (-25 pkt.)

Nauka to zajebisty klucz

(Koszt P.P. 30)

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

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

WADY:

Świeżak

(Bonus P.P.20)

*"Tym razem trafie, na pewno! Wymierzyłem całą parabolę lotu poci... kur**!"*

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

Strach ma wielki kaliber

(Bonus P.P.10)

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

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

SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA POCHODZENIA

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

STOSUNEK DO

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

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

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

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

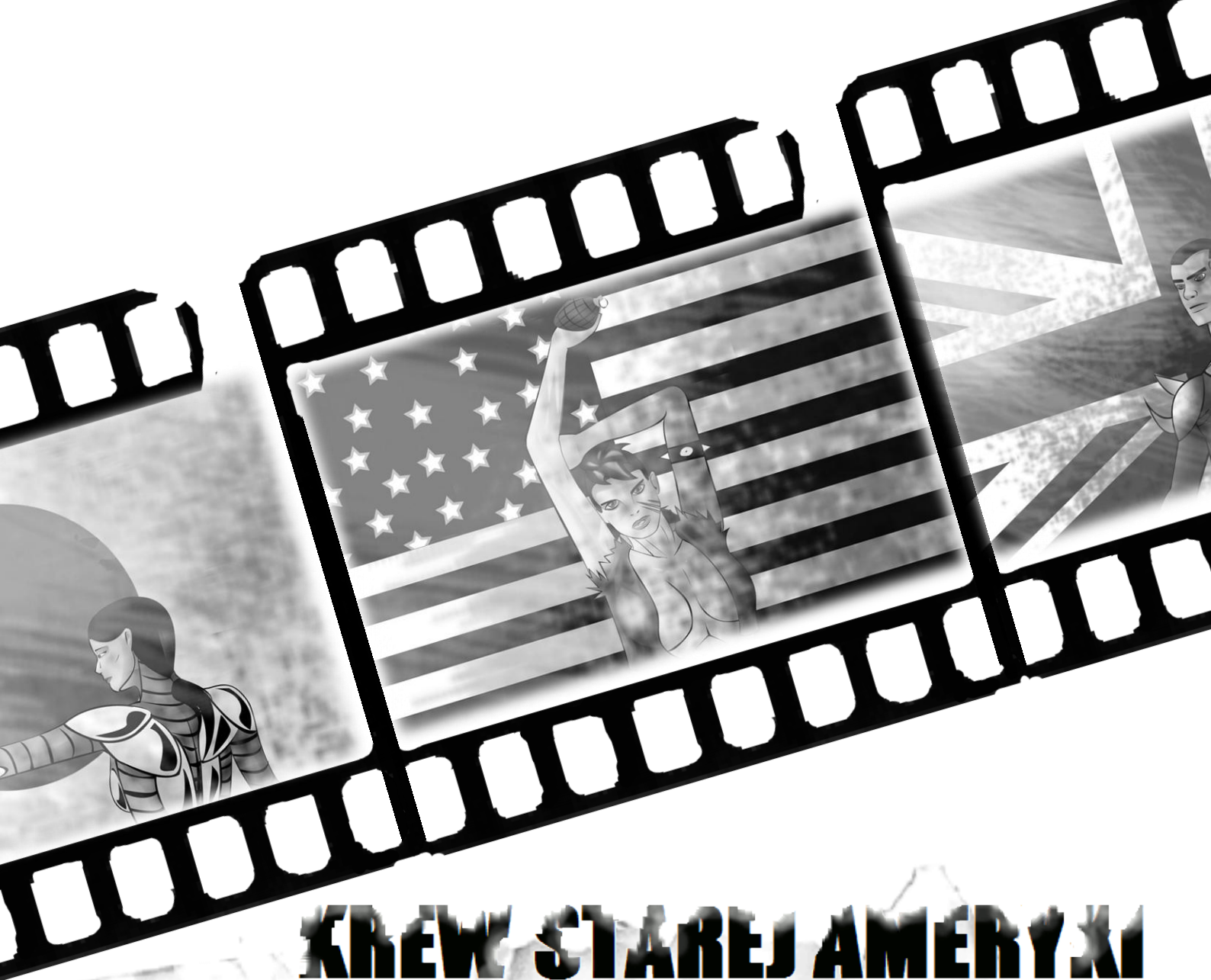
OBCYCH: " Interesujące, nawet bardzo" 7/10

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

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

PRZESZŁOŚCI: " Tylko dzisiaj się liczy " 1/10





KREW STAREJ AMERYKI

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

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

Dlatego mimo wszelkich trudności idziemy do przodu. Bez znaczenia co nas czeka na końcu. Ameryka zawsze idzie do przodu, nigdy się nie zatrzymuje.

PROFESJE PREFEROWANE: Łowca Nagród, Żołnierz, Czujka

PROFESJE NIEPOŻĄDANE: Grasant, Katadores, Lekarz

ZALETY:***Tęgi Johny******(Koszt P.P. 30)***

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

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

Działasz, nie myślisz***(Koszt P.P 30)***

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

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

WADY:***Nie myślisz dlatego tak szybko działasz******(Bonus P.P 15)***

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

Amerykanie zawsze działali szybko, jednak ich szybkość często wiązała się z brakiem wypracowania planu. Dlatego ścieżka porażek szła łeb w łeb z ścieżką sukcesów. Partyzant z tą wadą dostaje dodatkowy poziom trudności do wszelkich testów umiejętności związanych z inteligencją (+25 pkt.).

Może i bizon, ale zwinny to on nie jest***(Bonus P.P 15)***

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

Program "Nation is a Soldier" w skrócie NIS, wprowadzony przez rząd N.U.S.A miał jedną wadę. suplementy które zażywał każdy kto przystępował do programu, mające pomóc w spalaniu tłuszczu i ukształtowaniu sylwetki ćwiczącego, mocno zaniżały gibkość i zręczność osobnika. W związku z tym Partyzant z tą wadą dostaje jeden poziom trudności dodatkowo (+25 pkt.) do wszelkich testów umiejętności związanych z zręcznością. Zwiększenie nie obejmuje testów na trafienie bronią palną.

SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA POCHODZENIA

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

STOSUNEK DO

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

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

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

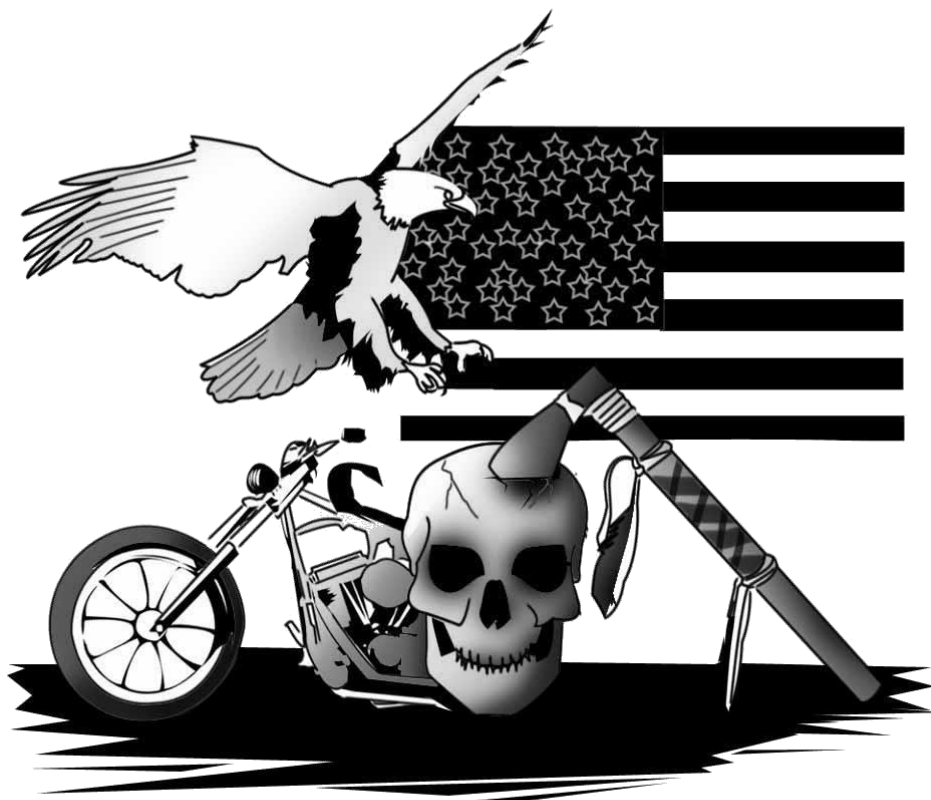
STOSUNEK DO POLITYKI: "Znajomość polityki to obowiązek dla obywatela" 8/10

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

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

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

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





BRITYSKA KREW

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

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

Jesteśmy każdym narodem i każdy naród ma coś z brytyczyka!

Brytania jest wszędzie! A jeżeli
jeszcze nie, to będzie...

PROFESJE PREFEROWANE: Handlarz, Świadomy, Wysłannik

PROFESJE NIEPOŻĄDANE: Medyk, Mechatronik, Zbrojmistrz

ZALETY:

Dżentelmen mimo wszystko

(Koszt P.P 30)

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

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

Czas na popołudniową herbatę

(Koszt P.P 30)

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

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

WADY:

Ospale tempo

(Bonus P.P 15)

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

Nawet jeżeli nie wykupiłeś zalety *Czas na popołudniową herbatę* to i tak jesteś Brytyjczykiem więc na pewno kiedyś, chociaż raz musiałeś ją pić, a więc masz zmniejszoną inicjatywę o 15pkt.

Skaza dżentelmena

(Bonus P.P 15)

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

Jako, że w Twoich żyłach płynie Brytyjska krew to oznacza, że masz coś w sobie z dżentelmena. A skoro mowa teraz o wadach, to przedstawię, jeżeli pozwolisz, Tobie jedną z nich. Nie możesz używać umiejętności Zastraszanie i Szulerstwo. Chyba wiesz dlaczego?

SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA POCHODZENIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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



NARODZINY PARTYZANTA

PUNKT VII

FUCHA

Za nim przystąpisz do dalszej części Tworzenia swojego Partyzanta, musisz zastanowić się nad jeszcze jedną rzeczą. Z czego żyć będzie Twój bohater gdy przez jakiś czas zabraknie zadań lub nie będzie żadnych innych możliwości zarobkowych? Jak się wyżywi i z czego się utrzyma, gdy wrogowie uciekną w popłochu lub po prostu zostaną wybici do nogi i nie będzie żadnego truchła do ograbienia? Czy przychodząc do kolejnej zamieszkaney dziury lub małego osiedla pozostanie Ci znowu szukać kolesia od handlu aby upchać złom i urznięcie się do nieprzytomności? A może dobrze by było zainwestować w wiedzę która da Ci zarobić, jeżeli znajdzie się klient.

Dlatego dobrym wyjście było by zainwestować w FUCHE czyli umiejętności które dadzą Ci zarobić w porze "suchej". A jeżeli wasz Starzec który prowadzić przygody się zgodzi, możecie uruchomić opcję zarobkową w czasie przerwy między "sesjami". Cokolwiek wybieriecie, najpierw powinniście wybrać i wykupić sobie profesję która was interesuje.

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



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

- Komuś może buty naprawić, co chłopaki?

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

Co daje fucha?

-> Dodatkowa profesja posiada unikatową lub unikatowe zdolności które mogą wpływać na aktualną rozgrywkę.

-> Dodatkowa profesja daje możliwość zarobku w dwa sposoby.

sposób 1. Wysokość wynagrodzenia i ilość klientów uzależniona jest od miejsca w którym zakończyła się sesja i Partyzant (jak i jego drużyna) się zatrzymała.

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

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

MAFIOZO

Ten zawód to nie typowy Don który ma swoje miasto z którego to ciągnie kasę za "ochronę" i nosa z niego nie wyściubia bo i po co. Mafiozo z tych czasów to człowiek który szantażuje ludzi w miejscach w których akurat się znalazł. To mistrz wyciągania od ludzi pieniędzy i arcymistrz wymuszania. Chodź nie jest powiedziane, że jak wyjdzie z miasta to nie zostawi w nim swoich "żołnierzy".

Zarobki: 45 BT/ 1 ofiara (zlecenie)

Koszt utrzymania sprzętu: 10 BT/ ofiara

Przeciętna ilość klientów, w konkretnych lokalizacjach (na dzień lub między sesjami):

Wieś: brak

Miasteczko: (do 1 tys.) 1k10 + 1

Miasto: (do 10 tys.) 1k10 + 2

Metropolia; (od 10 tys.) 1k10 + 3

Zdolności i zasady dodatkowe:

Moi ludzie - Jeżeli postać będzie przebywać w jakimś miasteczku (powyżej 1 tys. ludności) dłużej niż dwa tygodnie, będzie mogła zostawić w nim jednego z swoich żołnierzy którego zwerbujecie rzucając **Problemowy** (100pkt) **test na charakter**. Ten człowiek-żołnierz będzie zarabiał dla gracza tyle ile gracz mógłby zarabiać sam między sesjami. (gracz wykonuje standardowo rzut k10 za żołnierza)



Koszt na start:

30 pkt.

Koszt w trakcie gry:

300 pkt.

Wymagania:

Charyzma 15%,

Percepcja 15%

JAK CIĘ WIDZĄ

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

SZERYF

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

Zarobki: 25 BT/ 1 klient (zlecenie)

Koszt utrzymania sprzętu: 1 BT/ 1 klient

Przeciętna ilość klientów, w konkretnych lokalizacjach (na dzień):

Wieś: (do 200 mieszkańców) 1

Miasteczko: (do 1 tys.) 2

Miasto: (do 10 tys.) 1k10 + 1

Metropolia; (od 10 tys.) 1k10 + 1

Zdolności i zasady dodatkowe:

Odznaka szeryfa - Partyzant z tą fuchą dogada się i **wyciągnie z każdej niezależnej postaci potrzebne informacje**, pod warunkiem, że postać ta jest neutralna lub dobra. Wszystko to odbędzie się bez konieczności wykonywania jakiegokolwiek testu na Retorykę. Natomiast **wyciąganie informacji od mędz społecznych, szui i gnid jest łatwiejsze o jeden poziom (+25pkt.)**. Bez względu czy używa się retoryki czy zastraszania.



Koszt na start:

30 pkt.

Koszt w trakcie gry:

300 pkt.

Wymagania:

Charyzma 15%,

Percepcja 15%

Prawo +150

JAK CIĘ WIDZĄ

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

ŁATARZ

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

Zarobki: 5 BT/ 1 klient

Koszt utrzymania sprzętu: 1 BT/ 1 klient

Przeciętna ilość klientów, w konkretnych lokalizacjach (na dzień):

Wieś: (do 200 mieszkańców) 4

Miasteczko: (do 1 tys.) 1k10 + 2

Miasto: (do 10 tys.) 1k10 + 3

Metropolia; (od 10 tys.) 1k10 + 4

Zdolności i zasady dodatkowe:

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

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

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

Styl i elegancja - Łatarz potrafi naprawić każde dowolne ubranie.



Koszt na start:

10 pkt.

Koszt w tracie gry:

100 pkt.

Wymagania:

Zręczność 10%,
Percepcja 10%

JAK CIĘ WIDZĄ

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

SZEWEC

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

Zarobki: 8 BT/ 1 klient

Koszt utrzymania sprzętu: 2 BT/ 1 klient

Przeciętna ilość klientów, w konkretnych lokalizacjach (na dzień):

Wieś: (do 200 mieszkańców) 5

Miasteczko: (do 1 tys.) 1k10 + 3

Miasto: (do 10 tys.) 1k10 + 4

Metropolia; (od 10 tys.) 1k10 + 5

Zdolności i zasady dodatkowe:

Specjalistyczne obuwie - Szewc potrafi zmodyfikować dowolne obuwie tak aby dodawało do jednej z poniższych umiejętności modyfikator +2 (w czasie noszenia tych konkretnych butów): *Buty lekkie* - **Skradanie się**, *Buty górskie* - **Przetrwanie**, *Buty miękkie* - **Kondycja**

Dobre buty, dobry start - Każdy Szewc ma zawsze porządne buty dlatego dostaje na stałe do **inicjatywy** + 3



Koszt na start:

12 pkt.

Koszt w trakcie gry:

120 pkt.

Wymagania:

Zręczność 10%,
Percepcja 10%

JAK CIĘ WIDZĄ

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

ZĘBOLOG

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

Zarobki: 25 BT/ k.

Koszt utrzymania sprzętu: 10 BT/ k.

Przeciętna ilość klientów:

Wieś: 1k4

Miasteczko: 1k10 + 2

Miasto: 1k10 + 6

Metropolia: 1k10 + 8

Zdolności i zasady dodatkowe:

Starożytna stomatologia - Każdy Zębolog posiada minimalny poziom wiedzy na temat **medycyny** i **pierwszej pomocy** dlatego dostaje gratis do obydwu tych umiejętności +3 pkt.

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

JAK CIĘ WIDZĄ

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



Koszt na start:

30 pkt.

Koszt w tracie gry:

300 pkt.

Wymagania:

Zręczność 12%,
Percepcja 15%

MÓZGOLOG

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

Zarobki: 15 BT/ k.

Koszt utrzymania sprzętu: 0 BT/ k.

Przeciętna ilość klientów:

Wieś: 1k4

Miasteczko: 1k10 + 3

Miasto: 1k10 + 5

Metropolia: 1k10 + 1

Zdolności i zasady dodatkowe:

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

Filozoficzna gadka - Jako, że ta fucha wiąże się z słuchaniem i mieleniem ozora to faktycznie trzeba przyznać, że każdy Mózgolog zna się na pieprzeniu od rzeczy. Dlatego na stałe dostaje +2 do umiejętności **Retoryki**.

JAK CIĘ WIDZĄ

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



Koszt na start:

25 pkt.

Koszt w tracie gry:

250 pkt.

Wymagania:

Inteligencja 15%
Charyzma 10%

MAJSTER

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

Zarobki: 40 BT/ k.

Koszt utrzymania sprzętu: 10 BT/ k.

Przeciętna ilość klientów, w konkretnych lokalizacjach:

Wieś: brak

Miasteczko: 1k4

Miasto: 1k6

Metropolia: 1k10 + 15

Zdolności i zasady dodatkowe:

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

Dobra opinia - Gdy naprawiasz lub wprowadzasz zmiany w budynkach lub obronie jakiegoś miasteczka, wsi czy budynku możesz liczyć na dodatkowe punkty reputacji (max.10-15pkt.) za wykonaną robotę. Oczywiście dodatnie lub ujemne, zależne od jakości wykonanej roboty.

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

JAK CIĘ WIDZĄ

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



Koszt na start:

45 pkt.

Koszt w tracie gry:

450 pkt.

Wymagania:

Inteligencja 20%

NARODZINY PARTYZANTA

PUNKT VIII: STAN PSYCHIKI I MUTACJE

STAN PSYCHIKI [SP]

Jest to współczynnik który zyskujesz po każdym większym napromieniowaniu, mutacji lub innym fizycznym oddziaływaniu na ciało jak i umysł Twojej postaci. Określa jak bardzo nie panujesz nad swoim ciałem, nad sobą. To Twoje myśli, człowieczeństwo, dobro i zło. Cały Ty. Każda postać zaczyna z 0% poziomem psychozy, czyli jako zdrowy umysłowo człowiek. (chyba, że zasady, opcje, opis mówi inaczej).

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

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



23.03.2112 Sobota. Prywatny wpis.

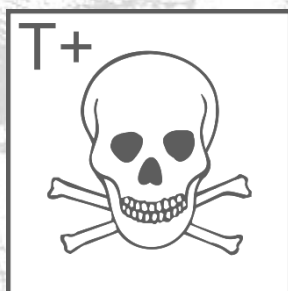
Czuje to. Dłużej nie dam rady schodzić tam na dół. Nie w tym stanie. Albo wygram, tak jak mówi Pani psycholog albo PUSTKA zeżre resztki moich uczuć. Strach przez gwiazdami, przed tą czarną czeluścią, która osacza naszą bazę wydobywcą staje się wręcz nie do zniesienia. Doszło już nawet do tego, że gdy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

Przepraszam Cię kochanie, zawiodłem Ciebie i dzieci....

TEST I DZIAŁANIE STANU PSYCHIKI [SP]

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

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

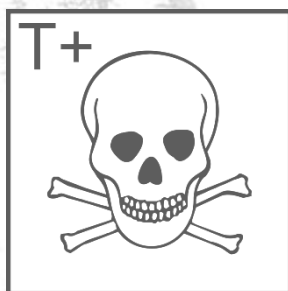


-> **1 - 10.** *Nic się nie stało.*

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

DZIAŁANIE: brak

LECZENIE: brak

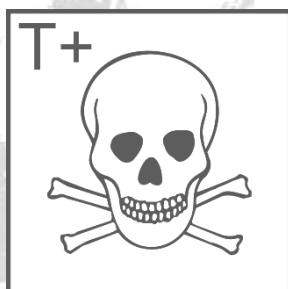


-> **11 - 20.** *Bezsenna*

Partyzant nie jest w stanie się wyspać ani dobrze odpocząć. Jego organizm nie ma możliwości do regeneracji dlatego ciągle chodzi ospały i przemęczony. Chciałby się zdrzemnąć, kimnąć chodź na chwilę ale cholera, jakoś mu to nie wychodzi.

DZIAŁANIE: - 15pkt. do wszystkich testów.

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

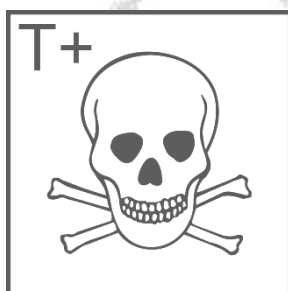


-> **21 - 30.** *Paranoja*

Partyzant zaczyna podejrzewać wszystko i wszystkich o próby zamachu na jego życie, lub, co rzadziej się zdarza, życie jego przyjaciół. Ale najczęściej podejrzewa właśnie swoich przyjaciół o te zamachy lub samego siebie w skrajnych przypadkach. Bo może ja już nie jestem ja?!

DZIAŁANIE: -25pkt. do wszystkich testów związanych z kontaktem z drugim człowiekiem.

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

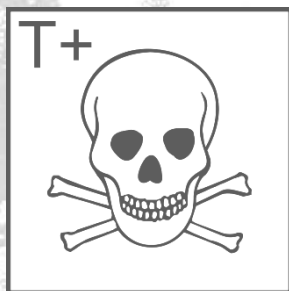


-> **31 - 40.** *Depresja*

Partyzant nie potrafi uwierzyć w siebie, wszystko co zamierza zrobić widzi w czarnych barwach. Ogólnie uważa, że cały świat jest do dupy. On jest do dupy, jego broń jest do dupy i jego kompani też są do dupy.

DZIAŁANIE: Każdy test podnosi się o jeden poziom trudności do góry.

LEKARSTWO: Anty-depresant HERAgO trzy razy dziennie, rano, w południe i wieczorem. Chorobę można wyleczyć poprzez Terapeutę, pięć wizyt.

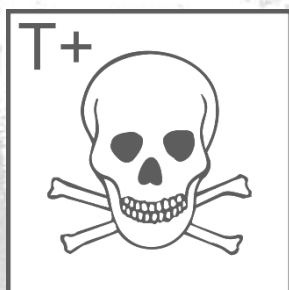


-> 41 - 50. Zespół stresu pourazowego

Partyzant musiał przeżyć coś naprawdę strasznego i w każdym momencie który może chociaż trochę przypomnieć mu tą chwilę zaczyna wpadać w panikę, stres zaczyna działać. Koszmary senne oraz przebliski tej strasnej chwili, ukazujące się co jakiś czas na żywo, to normalka.

DZIAŁANIE: Starszy ustala z graczem jaki moment wywołał u jego Partyzanta ZSP. Gdy moment zostanie ustalony, w sytuacjach stresogennych podobnych do ustalonego z Graczem owego momentu, partyzant dostaje paraliżu lękowego i nie może się ruszyć, aż do momentu gdy owa sytuacja minie.

LEKARSTWO: Anty-depresant HERAgO MAX trzy razy dziennie, rano, w południe i wieczorem. Choroby nie można wyleczyć ostatecznie.

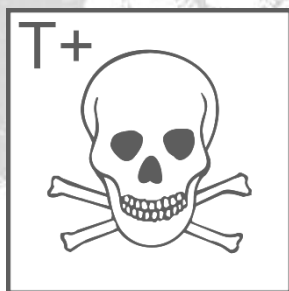


-> 51 - 60. Nerwica lękowa

Partyzanta chory na tą chorobę boi się zawsze. Nawet w sytuacjach obiektywnych czy pozytywnych. Czego się boi? Dokładnie nie da się tego sprecyzować ale postaram się na to odpowiedzieć, otóż wszystkiego?

DZIAŁANIE: -15pkt. do odwagi.

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



-> 61 - 70. Hipochondria

Partyzant z tą chorobą jest stale przekonany o tym, że właśnie się czymś zaraził lub już jest chory na jakąś chorobę. Te przekonanie jest bardzo prawdziwe, a czasem nawet zaraźliwe... .

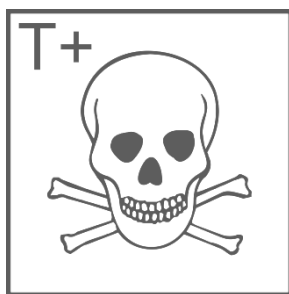
DZIAŁANIE: Niezdany test na odwagę (poziom ustala Starzec) w trakcie wykonywania co jakiś czas czynności (decyzja Starca, kiedy) owocuje automatycznym zaprzestaniem wykonywania danej czynności.

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



24.03.2112 Niedziela. Główny Technik Wydobywczy.

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

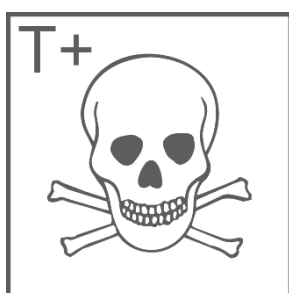


-> 71 - 80. Zaburzenie efektywne dwubiegunowe

Emocje Partyzanta mogą być podzielone na dwa skrajne przypadki które mogą przeplatać się co chwilę. Dla przykład w jednym momencie Partyzant jest pełen pozytywnych emocji i wiary w to co robi aby po chwili wpaść w pełną i głęboką depresję.

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

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

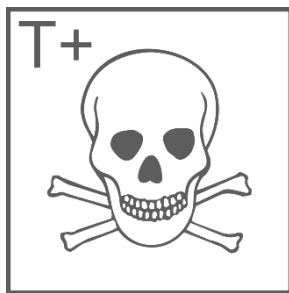


-> 81 - 90. Mania na punkcie... (ustala Starzec)

Partyzant chory na ten rodzaj choroby psychicznej zaczyna mieć istną obsesję, manie na punkcie konkretnej rzeczy, istocie lub nawet sytuacji. Ta mania może być na dowolnym punkcie, nawet na ciągły sprawdzaniu ilości naboju w magazynku... .

DZIAŁANIE: Partyzant z tą chorobą co jakiś czas (kiedy, ustala Starzec) musi drugi raz wykonać tą samą czynność.

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



-> 91 - 00. Fobie - Lęk przed ... (ustala Starzec)

Partyzant z tą chorobą wręcz paranoicznie boi się konkretnej rzeczy, miejsca, zdarzenia lub istoty. To może być wszystko, nawet jego własna prawa ręka.

DZIAŁANIA: Gracz ustala z Starcem, jedną rzecz, miejsce, zdarzenie lub istotę przed którą partyzant odczuwa straszny lęk. Jeżeli dojdzie do spotkania z tą "rzeczą" Partyzant ma -30% do wszystkich testów z nią związanych.

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



29.03.2112 Piątek. Główny Technik Wydobywczy.

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

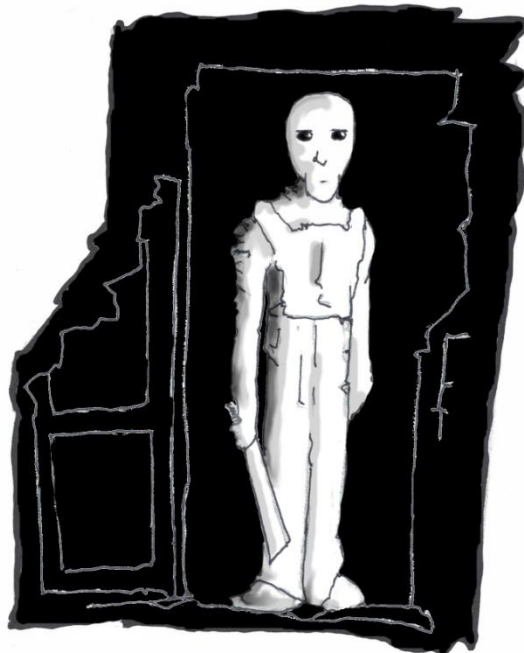
Osobista opinia: PUSTKA to straszna choroba, jednak mimo to pozwala często działać nam tam gdzie zdrowy rozsądek i życie nie ma prawa istnieć....

MUTACJE

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

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

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



CIEŃ SKÓRY

Stan psychiki: +10

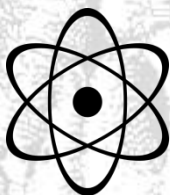
Koszt: 30 PW

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

Efekt pozytywny: Wybierz jedną z lokacji skąd pochodziłeś:

- Tereny zachodnie/ Kolor skóry: Szary / Zwiększona odporność na ogień i mróz. (Dwa poziomy łatwiejsze testy, o połowę zmniejszone obrażenia)
- Tereny wschodnie/ Kolor skóry: Ciemno-Zielony / Zwiększona odporność na promieniowanie, chemikalia, kwasy (Dwa poziomy łatwiejsze testy, o połowę zmniejszone obrażenia)

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



CZYSTY OCZY

Stan psychiki: +5

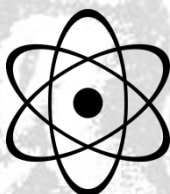
Koszt: 20 pkt.

Opis fabularny: To był wielki błysk, Kohorta testowała jedną z broni... akurat spojrzawsz się w niebo gdy koledzy z dzieciństwa szukali w piasku małej miniatarki żołnierzyka. Od tamtej pory twoje oczy nie mają koloru, są szklisto białe... .

Effekt pozytywny: Widzisz w ciemnościach tak jak w dzień.

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

UWAGA! Założenie ciemnych okularów jedynie usuwa jeden poziom trudności.



GRZYB NASKÓRNY

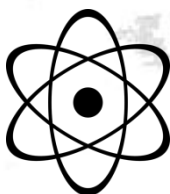
STAN PSYCHIKI: +15

Koszt: 25 pkt.

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

Effekt pozytywny: Twoja warstwa rogowa naskórka jest kilkukrotnie grubsza niż u przeciętnego człowieka, a wszystko za sprawą jasnego grzyba pasożytniczego który obrósł Ciebie całego. Dzięki jego warstwom partyzant dostaje +15% do stałej wartości Progu Bólu.

Effekt negatywny: Same warstwy grzyba dość sporo ważą dlatego twój udźwignie automatycznie zmniejsza się o 1/3 Twoich możliwości



ŻELAZNY ORGANIZM

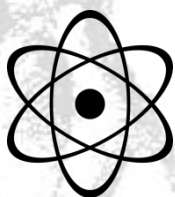
STAN PSYCHIKI: +5

Koszt: 10 pkt.

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

Effekt pozytywny: Zjesz wszystko i wszystko będzie Ci smakować. Jesteś też bardzo mocno uodporniony na trucizny. (Dwa poziomy łatwiejsze testy)

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



UTWARDZONE KOŚCI

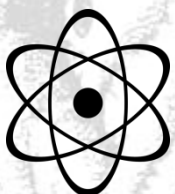
STAN PSYCHIKI: +5

Koszt: 10 pkt.

Opis fabularny: W dzieciństwie Ty jak i wszyscy Twoi koledzy, bawiliście się w wspinanie się na drzewa Wisielców. Ta zabawa polegała na tym, że trzeba było jak najszybciej wejść na sam szczyt, a potem na ziemię. Skąd mogliście wiedzieć, że dziwny kształt tych drzew oznaczał, iż rosły one na terenach silnie skażonych... .

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

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



WYCZULONE ZMYŚŁY

STAN PSYCHIKI: +10

Koszt: 20 pkt.

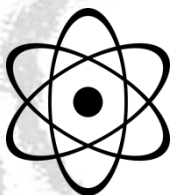
Opis fabularny: Ciągłe zagrożenie Twojego życia zmusiło Twój organizm do przekształcenia się w jeden wielki czujnik alarmowy. Wyostrzyłeś sobie wszystkie zmysły odpowiedzialne za ewentualne wyszukiwanie zagrożenia: wzrok, słych, węch. Ale nadal masz dziwne wrażenie, że ta codzienna poranna zielona mgiełka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

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

Effekt negatywny: Wszystko co działać może szkodliwie na któryś z Twoich wyczulonych zmysłów, działa trzy razy mocniej. Dla przykładu granat hukowy, gaz pieprzowy, granat błyskowy. Trzeba też zaznaczyć, że do pełni sprawności Twoich zmysłów dochodzisz też trzy razy dłużej



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



ZAPASOWE SERCE

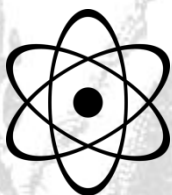
STAN PSYCHIKI: +10

Koszt: 20 pkt.

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

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

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



DEMONICZNY WYGLĄD

pomysł nazwy mutacji nadesłany przez fana Horyzontu.

STAN PSYCHIKI: +20

Koszt: 15 pkt.

Opis fabularny: Niby wszystko zależy od genów i niby nie odbiegasz od normalnych standardów do jakich przyzwyczaili się ludzie lecz tutaj pojawia się pewien problem. Nie wiadomo do końca co go spowodowało ale masz pewne znamiona inności. Czy to promieniowanie, czy broń chemiczna lub biologiczna, a może znów kohorta coś testowała? Być może też, nie jesteś człowiekiem, a kimś nie z tego świata... . Jakkolwiek by nie było narodziłeś się z jedną z poniższych cech fizycznych: (rzut k10 lub wybór, jeżeli Starzec wyrazi zgodę.)

1-2 - Rozwidlony język.

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

5-6 - Twarde racice zamiast stóp.

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

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

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

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

NARODZINY PARTYZANTA

PUNKT IX: PRZEDOSTATNIE SZLIFY

Zakończenie kreacji Partyzanta powoli dobiega końca. W tym krótkim punkcie, poprzedzającym ostatni etap jakim są mutacje i stan psychiki, uzupełnimy brakujące statystyki. Pamiętaj o ewentualnych modyfikacji z **WIEKU** lub innych, wybranych w wcześniejszych punktach!

-> **INICJATYWA** określa Twoją szybkość w podejmowaniu decyzji lub przygotowanie do zbliżającej się walki. Czym większą masz inicjatywę tym szybciej rozpoczniesz swoją turę. Ten współczynnik określaj się następująco:

Spostrzegawczość + Kondycja + Zręczność + Ewentualne modyfikatory

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

Wytrzymałość + Inteligencja + Ewentualne modyfikatory

-> **REFLEKS** ten współczynnik odpowiada zaś za walkę w ręcz, a konkretnie określa stopień trudności trafienia Partyzanta. Czym większy współczynnik tym trudniej będzie Ciebie trafić przeciwnikom walczącym w zwarciu.

Zręczność + Percepcja + Ewentualne modyfikatory

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

(Siła + Wytrzymałość) x 2

-> **WG** określa ile kalorii musi zjeść Twoja postać codziennie aby nie zachorować na pierwszy stopień zagłodzenia i tym samym kolejne.

(WT + Kondycja + Ewentualny Modyfikator) x 10 - 2500 cal.

-> **WO** określa ile litrów płynów musi wypić Twoja postać codziennie aby nie zachorować na pierwszy stopień odwodnienia i tym samym kolejne.

(WT + Kondycja + Ewentualny Modyfikator) x 0,01 - 2,5 litra

-> **PRÓG BÓLU** to inaczej mówiąc żywotność Partyzanta. Jest ona stała (**100%**), podnoszona jedynie przez statystykę obrony pancerza (**Ob. Pancerza**) oraz ewentualne modyfikacje (**mod.**) wynikającej z mutacji, zdolności lub zdobytych przedmiotów.

PUNKT X: MANIPULOWANIE ENERGIĄ



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

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

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

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

UWAGA!

Zdolności Man-erów pochodząc od zwiększonej energii wydzielanej przez ciało Manipulatora. Ta zaś odpowiednio przekształcona, wzmocniona i ukierunkowana przez Tarczę Energetyczną może właśnie wykonywać takie czy inne działania. Niestety taki obrót sprawy sprawia, że Manerzy **nie mogą korzystać z żadnych dodatkowych urządzeń elektrycznych/elektronicznych** (patrz. zasady dodatkowe "klątwa man-erów. str.271). Rzadkością są mistrzowie manipulacji którzy w jakiś sposób blokują swoje zdolności. Przeciętna bezpieczna odległość między Manerem, a elektrycznym urządzeniem to od metra do nawet kilkunastu. Wszystko zależy od mocy Tarczy jak i samego Manipulatora. Dlatego często ludność mniejszych wiosek czy wsi takich ludzi nazywa przeklętymi i nawet z nimi nie rozmawia.

MECHANIKA

Użycie zdolności Manipulatora Energii dzielą się na trzy Fazy które opisane są poniżej. Każda faza ma swoje wyjaśnienie mechaniczne oraz fabularnego, a także szanse na krytyczny sukces bądź porażkę.

FAZA 1 WYCZUCIE ENERGII (W.E.)

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

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

Tabelka rzutów krytycznych na W.E.

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

FAZA 2 MANIPULOWANIE ENERGIA (M.E.)

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

Tabela rzutów krytycznych na M.E.

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

FAZA 3 UŻYCIE WYBRANEJ TECHNIKI

Techniki manipulowania energią dzielą się na trzy kategorie **PODSTAWOWĄ**, **ZAAWANSOWANĄ** i **MISTRZOWSKĄ**. Tę pierwszą mogą używać wszyscy Ci którzy posiadają GEN MANIPULACYJNY. Są to techniki proste i nie wymagające jakiegś skomplikowanej wiedzy, dlatego partyzant nie potrzebuje nauczyciela aby się ich nauczyć. Jednakże jeżeli chodzi o te następne, czyli techniki zaawansowane i mistrzowskie, poziom ich skomplikowania jest zbyt wysoki aby partyzant bez nauczyciela mógł się ich samodzielnie nauczyć. Dlatego nie tylko musi zdobyć profesję MANER ale i znaleźć nauczyciela który przeszkoli zainteresowanego. Przeważnie w trakcie szkolenia do profesji nauczyciel szkoli z kilku zaawansowanych technik, ale nie są to standardy w świecie Ho. Wszystko tak na dobrą sprawę zależy od Starca.

OPIS TECHNIK MANIPULACYJNYCH:

Wymagania: wymagany (minimalny) poziom umiejętności **Wyczucia**, **Manipulowania** oraz **Percepcji** aby móc z niej korzystać (wykupić).

Kl. Tarczy: wymagana klasa tarczy energetycznej aby dana technika mogła zostać użyta przez MAN-ER'a.

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

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

Zasięg ... : Odległość na jaką działa dana technika

Zasady specjalne: Zasady dodatkowe związane z użyciem danej techniki



PODSTAWOWE TECHNIKI MANIPULACJI

Podobno sporo ludzi ma gen manipulacyjny, tylko po prostu albo o tym nie wie, albo nie chce go rozwijać, dlatego posiadają tylko proste, podstawowe umiejętności. I właśnie te znajdziesz tutaj poniżej.

WYKRYCIE PRZEDMIOTU

Ta technika pozwala użytkownikowi wykryć i określić każdy przedmiot posiadający zasilanie lub przewodzący elektryczność, bez względu na to czy jest schowany, zakopany czy w konkretnej odległości od Manera.

Wymagania: Wyczucie Energii 5, Percepcja: 12

Kl. Tarcz: I, II, III, IV

Zużycie T.E: 6

Waga Przedmiotu: M, D, O, G

Zasięg: 15 m

Zasady specjalna:

- Aby użyć tą technikę należy przetestować tylko fazę 1 i przejść od razu do fazy 3.

LEWITACJA PRZEDMIOTÓW (MAŁYCH)

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

Wymagania: Wyczucia i Manipulowania Energią: 10, Percepcja: 10

Kl. Tarcz: I, II, III, IV **Waga Przedmiotu:** M **Zużycie T.E:** 8 /1 akcja **Zasięg:** 3 m

Zasady specjalna:

- Przedmiot rzucony w wroga, w ten sposób, zadaje obrażenia w wysokości 2% na każdy kilogram wagi przedmiotu.
- Zasięg rzutu przedmiotu równy jest Zasięgowi Podniesienia razy 2.

UKRYCIE PRZEDMIOTÓW

Maner jest w stanie ukryć każdy przedmiot przewodzący elektryczność (np. pistole, nóż, karabin, metalową aktówkę itd.) trzymając go lub w będąc w jego najbliższym otoczeniu (do 3 metrów).

Wymagania: Wyczucia i Manipulowania Energią: 10, Percepcja: 10

Kl. Tarcz: I, II, III, IV **Waga Przedmiotu:** M **Zużycie T.E:** 6 **Zasięg:** 3m.

Zasady specjalna:

- Czas utrzymania ukrycia przedmiotu: 15 pkt. przez 30s zużycia T.E. na sekundę.

WYŁĄCZENIE/ WŁĄCZENIE

Maner potrafi wyłączyć bądź włączyć zdalnie, urządzenie posiadające własne zasilanie do pracy (jeżeli jest technicznie sprawne). Nie dotyczy to T.E.!

Wymagania: Wyczucia i Manipulowania Energią: 5, Percepcja: 10

Klasa Tarczy: I, II, III, IV **Zużycie T.E:** 4 **Waga Przedmiotu:** M **Zasięg:** 5 m

ULEPSZONA INFORMATYKA

Z tą techniką, Man-er potrafi zwiększyć swój poziom umiejętności Informatyki aby zwiększyć szanse zdania jakiegokolwiek testu związanego z oprogramowaniem komputerowym (software)

Wymagania: Wyczucia i Manipulowania Energią: 5, Percepcja: 10

Klasa Tarczy: I, II, III, IV **Zużycie T.E:** 5 **Waga Przedmiotu:** M **Zasięg:** bezpośredni.

Zasady specjalna:

- Na czas wykonywania czynności na oprogramowaniu konkretnego sprzętu, umiejętność Informatyka wzrasta o 15%.
- Man-er może też podnieść umiejętności kolegi z drużyny na czas wykonywania czynności związanych z oprogramowaniem. Koszt takiej pomocy zwiększa zużycie T.E. o kolejne 5 pkt.

ZAKŁOCENIA ELEKTROMAGNETYCZNE TARCZ.

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

Wymagania: Wyczucia i Manipulowania Energią: 15, Percepcja: 10

Klasa Tarczy: I, II, III, IV

Zużycie T.E: 7

Waga Przedmiotu: brak

Zasięg: 10 m

Zasady specjalna:

- Pole elektromagnetyczne tarczy przeciwnika zaczyna falować i iskrzeć, powodując tym samym problem z celnością. Wróg otrzymuje -15 pkt. do testu na celności w momencie oddania strzału w swojej rundzie.

ZAKŁOCENIA ELEKTROMAGNETYCZNE MASZYN

Dzięki tej technice manipulator może na kilka chwil zakłócić działanie wszystkich maszyn.

Wymagania: Wyczucia i Manipulowania Energią: 15, Percepcja: 10

Klasa Tarczy: I, II, III, IV

Zużycie T.E: 15

Waga Przedmiotu: M

Zasięg: 10 m

Zasady specjalna:

- Układ scalony maszyn zaczyna otrzymywać sprzeczne informacje co powoduje minus -15 pkt. do wszystkich wykonywanych testów. Zakłócenia te w czasie walki trwają 3 rundy, po za nią 3 minuty.

ZAAWANSOWANE TECHNIKI MANIPULACJI

Tutaj nie ma już przelewów. Te techniki wymagają sporem wiedzy i zdolności. Man-er dzięki nim staje się naprawdę zabójczą bronią, potężnym sojusznikiem czy ciężkim do pokonania wrogiem. Na dzień dzisiejszy większość Manipulatorów z tym poziomem wiedzy nie pokazuje się zbyt często szerszej publiczności. Są po prostu zbyt cenni i stanowią za duże zagrożenie. Te techniki, w odróżnieniu od technik Mistrzowskich, nie stanowią większego zagrożenia dla życia Man-era czy jego otoczenia, w czasie ich użytkowania.

WYSSANIE ENERGII

Maner może wyssać i przekazać sobie część energii z przeciwnika.

Wymagania: Wyczucia i Manipulowania Energią: 35, Percepcja: 17

Klasa Tarczy: I, II, III

Zużycie T.E: 10

Waga Przedmiotu: M, D

Zasięg: 15 m

Zasady specjalne:

- ilość wyssanej energii wynosi 15 posiadanej energii przeciwnika, na daną chwilę.

PRZECIĄŻENIE / EKSPLOZJA

Wymagania: Wyczucia i Manipulowania Energią: 40, Percepcja: 10

Klasa Tarczy: I, II, III, IV

Zużycie T.E:

Waga Przedmiotu: M, D, O, G

Zasięg:

Zasady specjalne:

PRZEJĘCIE KONTROLI

Wymagania: Wyczucia i Manipulowania Energią: 5%, Percepcja: 10%

Klasa Tarczy: I, II, III, IV

Zużycie T.E:

Waga Przedmiotu: M, D, O, G

Zasięg:

Zasady specjalne:

ZWIĘKSZENIE OCHRONY PRZED OBRAŻENIAMI

Wymagania: Wyczucia i Manipulowania Energią: 5%, Percepcja: 10%

Klasa Tarczy: I, II, III, IV

Zużycie T.E:

Waga Przedmiotu: M, D, O, G

Zasięg:

Zasady specjalne:

WYCISZENIE

nie psuje urządzeń elektrycznych

Wymagania: Wyczucia i Manipulowania Energią: 5%, Percepcja: 10%

Klasa Tarczy: I, II, III, IV

Zużycie T.E:

Waga Przedmiotu: M, D, O, G

Zasięg:

Zasady specjalne:

MISTRZOWSKIE TECHNIKI MANIPULACJI

Prawdziwych mistrzów manipulacji jest bardzo mało, jeżeli w ogóle jeszcze żyją. Dlaczego? Bo na tym poziomie wiedzy i zdolności jeden błąd może kosztować wiele żyć, nie tylko to jedno, mistrza. Ci ludzie, o ile jeszcze żyją, a niektórzy mówią nawet na nich nadludzie, są przeważnie wchłonięci przez resztki korporacji które przeżyły. Ich wiedza i umiejętności są tak gigantyczne, że zawsze są traktowani na równi jak sama elita rządząca całą korporacją. Czy istnieją więc Mistrzowie będący wolnymi strzelcami? Być może, ale trzeba nie lada szczęścia aby ich lub jego odnaleźć.



UWAGA!

Więcej technik manipulacyjnych znajdziecie w drukowanej wersji podręcznika do Horyzontu!

PUNKTY WPRAWY

Punkty Wprawy (PW) w większości grach nazywane punktami doświadczenia lub bardziej skrótowo pedekami. Są to punkty jakie bohater będzie dostawał od Starca za najróżniejsze akcje, czynności, odgrywanie postaci, zachowanie podczas sesji i przeróżne inne rzeczy które Starzec uzna za stosowne nagrodzić.

Za nim będziesz mógł sprawdzić co i ile kosztuje, należy wyjaśnić istotę istnienia podwójnej tabelki **Ile (lite)** i **Ile (pro)**. **PW (lite)** są skierowane dla graczy którzy chcą czerpać wielką przyjemność z prostej i luźnej sesji. Nie mają za bardzo i nie chcą przejmować się pierdołami i trudami związanym z ciężkimi czasami jakie nastały w świecie Horyzontu. Ta wersja kosztorysu **PW** jest po prostu dla graczy mniej wymagający jeżeli chodzi o poziom trudności gry. Natomiast **PW (pro)** skierowane są dla twardzieli którzy kochają wyzwania oraz trudne i mozolne zdobywanie doświadczenia aby potem z rozkoszą patrzeć na rozwiniętą postać która przeżyła kilkadziesiąt sesji na poziomie pro i teraz może być w stanie skopać każdemu dupę. Ah! Co za przyjemność!

ZASADY DODATKOWE PRZYJDZIELANIA PW

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

+ Poniższa tabelka zawsze może zostać odpowiednio zmodyfikowana przez MG, ale trzeba pamiętać o równowadze w grze. Przecież nie chcemy aby gracze za szybko stali się koksami lub zostali zabici przez byle chłystka, prawda?

Za co	Ile(lite)	Ile(pro)
Awansowanie bez specjalizacji (do pierwszych 20 pkt. na umieje.)		
Wykupienie 1 pkt. umiejętności (wszystkie)	25	50
Awansowanie z specjalizacją (do 60 pkt. na umieje.)		
Wykupienie 1 pkt. umiejętności (tylko z specjalizacji)	50	75
Awansowanie z profesją (do 90 pkt. na umieje.)		
Wykupienie 1 pkt. umiejętności (tylko z specjalizacji)	75	100
1 pkt. Atrybutu	200	300
1 pkt. Progu Bólu	50	100
1 Tech. Podstawowej man-era.	150	250
1 Tech. Zaawansowanej man-era.	200	300
1 Tech. Mistrzowskiej man-era.	300	400
1 Zdolności z danej profesji	500	600
1 pierwszego pkt. z umiejętności wcześniej nie zakupionej.	50	75

Zasada Chomikowania PW

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

REPUTACJA, EGOIZM I ALTRUIZM

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

Dlatego przedstawiamy wam poniżej system reputacji jaki panuje w świecie Ho. Gracz posiadać będzie dwa główne filary Reputacji. **Postawa wobec prawa** oraz **postawa wobec moralności**. Poprzez swoje wyboru gracz zdobędzie wiernych sojuszników jak i zaciekłych wrogów.

Poniżej przedstawiam przykład postępowania osób o konkretnym charakterze, a kolejny wykres przedstawia stopnie reputacji możliwe do osiągnięcia w trakcie przygód w świecie Horyzontu. Każdy stopień określany jest przez odpowiednią ilość zdobytych punktów które z kolei przyznaje Starzec podczas sesji za wykonane konkretne czynności.



MORALNOŚĆ	PRAWO
Dobra "... i podał jej resztki wody z butelki. Widział bowiem, że nie piła od dobrych kilku dni. Nie myślał o tym, że i jemu na pewno nie wystarczy."	Praworządny "... łączą nas więzy krwi bo jesteś moim bratem ale za swoje przestępstwa odpowiesz przed prawem."
Neutralny "... zapytał się jej czy ma coś w zamian. Powiedziała, że odda mu najcenniejszą rzecz jaką ma. Zgodził się. Mimo, że może mu wtedy nie wystarczyć."	Neutralny "... jesteś moim bratem więc gdy prawo będzie Ciebie ścigać nie pomogę mu, ale też nie przeszkodzę."
Zły "... zapytał się jej czy ma coś w zamian. Powiedziała, że ma. Nie zastanawiał się nawet kiedy wziął co miała i poszedł dalej. Zostawiając ją na pastwę pragnienia i bez najcenniejszej rzeczy jaką miała."	Chaotyczny "... prawo jest dla frajerów! Spierdalamy!"

MORALNOŚĆ		PRAWO	
500	Święty	+500	Syn Temidy
400		400	
300		300	
200		200	
100	Dobry człowiek	100	Obrońca
0	Neutralny	0	Neutralny
-100	Niegodziwiec	-100	Przestępca
-200		-200	
-300		-300	
-400		-400	
-500	Syn księcia	-500	Pan Pablo

PRYZNAWANIE PUNKTÓW

System przyznawania punktów Moralności czy Prawa jest prosty. Wszystko po to aby nie trzeba było długo liczyć i kombinować. Mistrz Gry czyli Starzec może dodać punkty dodatnie lub ujemnie według własnego osądu. Jednakże jeżeli ktoś nie chce bawić się w wymyślanie własnych wartości czynów, poniżej przedstawiam tabelkę która pokazuje ile punktów i za co, może otrzymać Partyzant. Liczby zaczynają się od przyminka **(od)** oznacza to, że na przykład kradzież cukierka może wywołać słabe zmiany moralne bohatera niż kradzież z cudzego mieszkania rodzinnej pamiątki, wartej grube bajty. To ile punktów przyzna i czy w ogóle to robi, w ostateczności zależy tylko i wyłącznie od niego samego. Punkty przyznawane winny być zawsze po sesji, najlepiej razem z punktami wprawy.

PUNKTY DODATNIE

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

PUNKTY UJEMNE

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

EGOIZM

Czym jest **EGOIZM** ? Najprościej mówiąc w świecie Horyzontu egoizm jest postawą która będzie prowadzić każdego Partyzanta w stronę Kohorty. Tak. Nie mylicie się. Jest to coś więcej niż jakaś tam postawa życiowa. Kohorta, a konkretnie jej pancerze karmią się egoizmem. Więc czym bardziej wasz Partyzant będzie kierował się tą drogą tym większe będzie prawdopodobieństwo, że Kohorta zwróci na niego uwagę. Ten współczynnik jest swego rodzaju nadajnikiem które sygnał rośnie wraz z zwiększeniem jego mocy, a mocą są uczynki.

Ilością maksymalną EGOIZMU jaką może otrzymać Partyzant jest 500 punktów. Jednak zasad otrzymywania tych punktów są bardzo rygorystyczne. Poniżej zapisze je w stopniach.

1-> Od 1 do 10 punktów Partyzant może otrzymać poprzez małe uczynki względem pojedynczych osób. Starzec może posiłkować się punktacją PRAWA lub MORALNOŚCI.

2-> Od 11 do 50 punktów Partyzant może otrzymać poprzez uczynki względem kilku osób, pojedynczych rodzin lub małych grup.

3-> od 51 do 100 punktów Partyzant może otrzymać poprzez uczynki względem miasteczek, mniejszych organizacji, większych skupisk ludzkich.

4-> Od 101 do 150 punktów Partyzant może otrzymać poprzez uczynki względem dużych miast, korporacji, olbrzymich grup społecznych, wielkich organizacji czy nawet ras bądź całych planet.

Co się dzieje przy zbieraniu konkretnych ilości punktów EGOIZMU?

Wszystko zależy już tylko do Starca ale poniżej podam przykłady jakie mogą się wydarzyć w czasie przygód graczy.

-> Około 100 punktów. Potwory i istoty Kohorty będą mniej agresywne względem takiego partyzanta.

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

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

-> Około 500 punktów. Kohorta może porwać takiego Partyzanta i umieścić go w pancerzu... .

UWAGA! Do pewnego momentu można zbijać punkty ALTRUIZMU, punktami EGOIZMU i na odwrót.



- Ty egoistyczna świni! Cemu to zrobiłeś?! Przecież on należał do naszej drużyny, była szansa, że da się go uratować!

- Przestań pieprzyć! Przecież widziałas, że się wykrwawiał, a my mamy już tylko jednego RegDoc'a, a chciałby przypomnieć, że jeszcze jesteśmy w środku!

- Ale to był jeden z nas! Mnie też tak zostawisz jak oberwę?

- Nie, Ciebie dobije...

ATRYIZM

Czym jest **ALTRUIZM** ? z kolei jest odwrotnością tego pierwszego i jest skierowane w stronę Suari. Czym człowiek będzie czynił więcej dobra, a jego uczynki będą skierowane w stronę drugiego człowieka i jego problemów tym jest większa szansa, że Suari się nim zainteresuje.

Ilością maksymalną ALTRUIZMU jaką może otrzymać Partyzant jest 500 punktów. Jednak zasad otrzymywania tych punktów są bardzo rygorystyczne.

1-> Od 1 do 10 punktów Partyzant może otrzymać poprzez małe uczynki względem pojedynczych osób. Starzec może posiłkować się punktacją PRAWA lub MORALNOŚCI.

2-> Od 11 do 50 punktów Partyzant może otrzymać poprzez uczynki względem kilku osób, pojedynczych rodzin lub małych grup.

3-> od 51 do 100 punktów Partyzant może otrzymać poprzez uczynki względem miasteczek, mniejszych organizacji, większych skupisk ludzkich.

4-> Od 101 do 150 punktów Partyzant może otrzymać poprzez uczynki względem dużych miast, korporacji, olbrzymich grup społecznych, wielkich organizacji czy nawet ras bądź całych planet.

Co się dzieje przy uzbieraniu konkretnych ilości punktów ALTRUIZMU?

Tak jak w przypadku powyższym wszystko zależy od wyobraźni i kreatywności starca ale poniżej przedstawię kilka przykładów.

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

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

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

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



- Nie dobiegniesz do niego. Zabiją Cię!

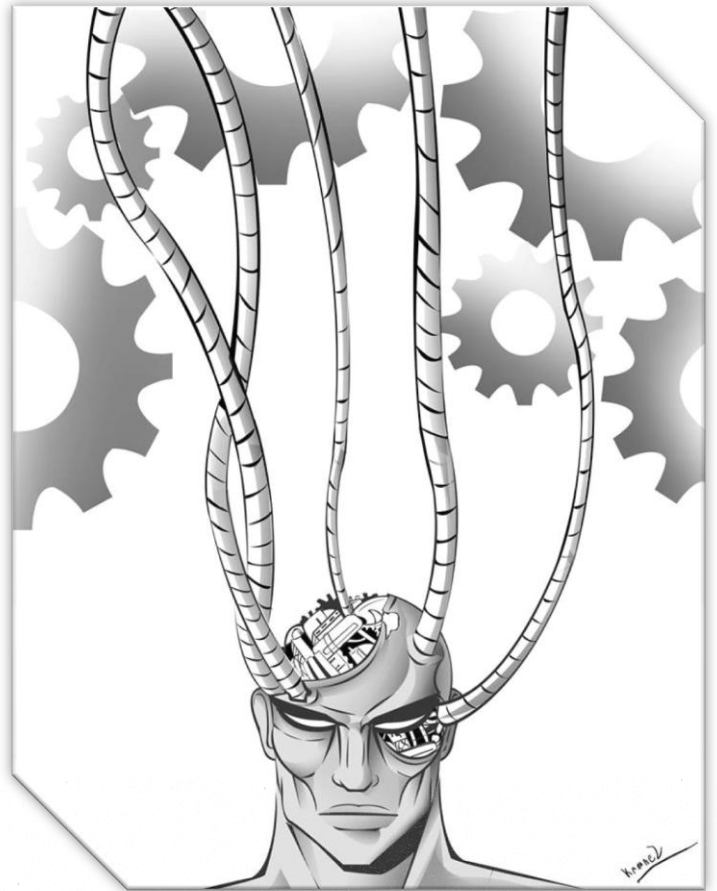
- Nie zostawię go tam.

- Zostaw! Jemu już nie pomożesz, jego odczyt T.E. Wskazuje, że jest krytycznie ranny!?

- Jeżeli umrze, to, chociaż ze świadomością, że ktoś był przy nim...

- Co ty pieprzysz!?

MECHANIKA



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

Witamy w sercu Horyzontu. To tutaj kryją się najbardziej złożone a zaraz proste mechanizmy które pozwolą wam przemierzać całe połacie planet w poszukiwaniu schronienia, sławy oraz najczęściej, będą narzędziem które pozwoli wam przeżyć. Więc nie tracąc czasu na zbędne ceregiele, o to mechanika Horyzontu!

Przy nie których punktach będzie dopisek [PRO]. Będzie on oznaczał, że ta zasada obejmuje graczy i mistrzów gry którzy wolą bardzo realistyczny świat jak i zasady. W każdym razie, w żadnych wypadku nie są to obowiązkowe zasady.

UŻYWANIE UMIEJĘTNOŚCI

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

MG przed podaniem trudności musi się zastanowić, dla kogo to by była rutynowa czynność. Dla łatwości posłużę się dzisiejszym realiami i na przykład umiejętnością elektryka. Przedstawię to w czterech punktach, aby zobrazować wzrastający poziom trudności:

I. Coś, co może zrobić każdy średnio rozgarnięty gimnazjalista jak się zastanowi, czyli zapalenie jabłkiem żarówki to trudność 50 pkt.

II. Wymiana korków, podłączenie trójfazy to rzeczy, które są standardową czynnością dla kogoś, kto się tym interesuje np. człeka z technikum elektronicznego to 75 pkt.

III. Zaprojektowanie układu z 20 elementami na prądzie trójfazowym to nie lada zadanie wymagające inżyniera, czyli 125 pkt.

IV. Tutaj chyba się nie znam wystarczająco na prądzie, ale jeśli coś jest naprawdę, hardkorowym wyczynem daj temu 150 pkt.

Po ustaleniu trudności odejmij wartości cechy i umiejętności, zaokrąglaj do pełnych dziesiątek (góra dół zależy od Ciebie) i podaj trudność graczowi wg tabelki, jakie to jest dla niego właśnie dla niego i nigdy nie wahaj się powiedzieć, że są idiotami, bo nie wzięli elektryka do drużyny, więc to jest dla każdego z nich Gigantyczny problem.

POZIOMY TRUDNOŚCI

Następnie wyobraźmy sobie taką sytuację, że nasza postać musi wspiąć się na skałę. Mistrz gry ustala poziom trudności z poniższej, **uniwersalnej tabelki*** (określonej w procentach), którą może modyfikować w zależności od różnych czynników. Na przykład takich jak padający deszcz, zmęczenie bohatera, brak odpowiednie ekwipunku itd. Wtenczas dodaje do poziomu trudności np. normalnego (75 pkt.) + 5 pkt. na przykład za padający deszcz i ogłasza wszem i wobec iż poziom trudności to 80 pkt.



UWAGA!

Zasady oznaczone skrótem **[PRO]** są do użytku dla chętnych. Nie trzeba ich stosować w czasie standardowej rozgrywki, ale szkoda było by je marnować!

UNIWERSALNA TABELKA* OKREŚLAJĄCA ILOŚĆ PUNKTÓW PRZYPISANYCH DO KONKRETNIEGO POZIOMU TRUDNOŚCI

Łatwy	35
Normalny	60
Problem	85
Wymagający problem	110
Gigantyczny problem	135
Zemsta MG	185
Doigrałeś się!	205

Wtedy gracz sprawdza ile ma wytrzymałości (**10 pkt.**) i czy ma umiejętność wspinaczki (**5 pkt.**) sumuje to (**15 pkt.**) i rzuca kością k100. No! Na kości wypadło mu 70 do tego dodaje swoje 15 i jego wynik to 85 pkt. Poziom trudności wynosił 80 pkt. więc gracz Edward zdał test wspinaczki w deszczu o 5 pkt. i tym samym wdrapał się na górę. Ten schemat można przedstawić w krótki równaniu.

Statystyka główna + umiejętność + 1k100 = Wynik, który ma być wyższy od nałożonego testu przez MG.

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



UWAGA 2! W niektórych częściach podręcznika nie jest określona konkretna ilość punktów modyfikujących poziom trudności, a sformułowanie: "... O trzy, dwa poziomy trudności, o jeden..." To oznacza, że modyfikator zwiększa się lub zmniejsza o 75, 50 lub 25 pkt. Reasumując, jeden poziom trudności to 25 pkt.

UŻYWANIE UMIEJĘTNOŚCI PRZECIWSTAWNYCH

Jeżeli nasz gracz Edward będzie chciał ukryć się przed niepożądanym wzrokiem poszukujących go ludzi Zardzewiałem Ręki, będzie musiał wykonać przeciwstawny test ukrycia. Do tego będą mu potrzebne umiejętności kamuflażu i jego statystyka zręczności, która odpowiada powyższemu działaniu. Tak, więc Edward dodaje sobie umiejętność do zręczności, co w jego wypadku to 0 z kamuflażu, czyli -50 pkt. z karą za nieposiadanie żadnych punktów w testowanej umiejętności...

... I +15 z statystyki zręczności. Czyli wychodzi mu -35 pkt. Dlatego jedyne, co mu pozostaje to wykonać rzut k100. Kości się poturlały. Wypadło mu 50. W tym momencie poziom trudności dla żołnierzy ZR, aby dojrzeć Edwarda to 15, ponieważ:

-50[Kamuflażu] + 15[Atrybut ZR] + 50[Rzut 1k100] = 15% poziom trudności kamuflażu.

ŻYWNOSĆ I WODA [PRO]

Jeżeli razem z mistrzem gry wybraliście, że będziecie grali w Ho na poziomie Pro. To ten temat jest dla was obowiązkowy.

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

Rozpoczynając prace nad sposobem rozliczania się z żywności i wody, poszukałem podstawowych informacji na ten temat. Przeciętny człowiek mający zdrowy organizm jest w stanie przeżyć bez jedzenia (szacunkowo) około 25 dni. Natomiast bez wody, jakieś 3-4 dni. Dlatego opierając się o te informacje, biorąc pod uwagę, że gracz nie gra byle kim tylko partyzantem oraz to żeby mechanizmy były szybkie i proste. Stworzyłem poniższy zasady.

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

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

Wynik odejmujemy od bazowej ilość kalorii którą potrzebuje każdy organizm czyli **[2500 - WG]**. W ten sposób **powstała nam liczba określa ile dziennie musimy zjeść kalorii aby nie dostać 1 stopnia zagłodzenia. Stopnie zagłodzenia analogicznie wzrastają co 3 dni nie jedzenia.**

Przykład. $\mathbf{WG} = 20 \mathbf{WT} + 15 \mathbf{Kondycji} + \mathbf{brak} \times 10 - 2500 = 350 - 2500 = 2150 \mathbf{cal}.$

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

Wynik odejmujemy od bazowej ilość litrów które potrzebuje każdy organizm czyli **[2,5 - WO]**. W ten sposób **powstała nam liczba określa ile dziennie musimy wypić litrów płynu aby nie dostać 1 stopnia odwodnienia. Stopnie odwodnienia analogicznie wzrastają co 2 dni nie pobierania płynów.**

Przykład. $\mathbf{WG} = 20 \mathbf{WT} + 15 \mathbf{Kondycji} + \mathbf{brak} \times 0,01 - 2,5 = 0,35 - 2,5 = 2,15 \mathbf{litra}.$



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

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

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

CHOROBY, TOKSYNY I PROMIENIOWANIE [PRO]

Więc jesteś na coś chory, tak? Nie? Jeżeli mówisz, że nie jesteś na nic chory to znaczy, że toczy Ciebie bardzo groźna choroba. Dlaczego tak uważam? Bo tylko chory tak zaciekle próbuje wmówić lekarzowi, że jest zdrowy.

No dobrze. Poniżej rozpisałem podstawową wiedzę na temat chorób lub efektów różnych stanów ciała jakie będziesz mógł w przyszłości odczuwać w czasie Twojej walki z wrogiem lub po prostu w czasie przygód. Tylko pamiętaj, żebyś nic nie brał do siebie! To, że prawdopodobnie jesteś na coś chory to normalka!

CHOROBY UŻYTKOWE T.E.

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

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

Przykład. T.E. klasy IV ma 15pkt **SW** na wystąpienie "Zaburzeń snu i regeneracji organizmu." Partyzant bierze więc kostuchę k100 do ręki i jeżeli nie ma żadnych modyfikatorów ujemnych czy dodatnich rzuca. Jeżeli wyrzuci więcej niż 15 to nic się nie dzieje, ale jeżeli wyrzuci mniej niż 15 to zaczyna chorować.

LECZENIE SKUTKÓW UBOCZNYCH T.E.

Każdą z chorób wywołanych przez T.E. można wyleczyć wizytą u dowolnego konowala, oczywiście za odpowiednią opłatą. Cena takiego zabiegu wzrasta wraz z klasą Tarczy którą nosił Partyzant. Zabieg może polegać albo na podaniu zastrzyku zawierającego pewne przeciwciała mobilizujące organizm do zwiększenia wysiłku usunięcia cząsteczek promieniowania lub na wkroczeniu do maszyny wytwarzającej przeciwne pole do używanego przez T.E.

Przykładowe ceny zabiegów:

- > Zastrzyk **ELEMAG.doc7, Klasa T.E. IV** koszt. 75 BT. Dostępność: Średnia
- > Zastrzyk **ELEMAG.doc8, Klasa T.E. III** koszt. 130 BT. Dostępność: Niska
- > Zabieg **Polaryzacji Skutków Pola T.E. Klasa, T.E. IV** koszt. 35 BT Dost.: Niska



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

EFEKTY CHORÓB WYWOŁANYCH PRZEZ UŻYTKOWANIE T.E.

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



Zaburzenie snu i regeneracji organizmu:

- Zmniejszone odzyskiwanie punktów P.B. o 25% (liczy się dowolna metoda odzyskania P.B.)
- Obniżenie cech PE, ZR i IN o 5% na 2 godziny po pobudce z jakiegokolwiek drzemki



Drażliwość nerwowa i bóle głowy

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



Ospalność i szybkie zmęczenie

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



Oslabienie ogólne

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



Nagami Nokosumo

Notatka Medyczna nr.231 "Przyczyny śmierci uzależnionych Neurologicznie"

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

TOKSYNY I PROMIENIOWANIE

Poniżej przedstawię Tobie najczęściej występujące gazy oraz efekt promieniowania. Co tak wybauszasz gały, a co Ty myślałeś, że co? Że życie jest takie piękne i proste?

Gaz trujący INEX



Efekt chwilowy: -25pkt do czynności używających wzroku (czas działania k10minut).

Efekt stały: -25pkt do wszystkich testów.

Odtrutka: FreunolanBODY.

Objawy: Obfite łzawienie oczu, gorączka, łamanie w kościach, obfity pot.

Mechanika działania: Czy partyzant od razu zacznie się truć? Nie, jeżeli jego organizm zda **Problemowy test trudności** (100pkt) na Atrybut **[WT] Wytrzymałość**. To będzie oznaczało, że dany partyzant to twardziel i przez następną chwilę (decyzja Starca, kiedy ma powtórzyć test zatrucia o ile do tego czasu nie wyjdzie z strefy zatrucia.) będzie mógł działać nie zatruwając się.

Gaz duszący B.O.A.



Efekt chwilowy: Obniżenie **[WT]** **[SI]** **[ZR]** o 10pkt. (k10minut)

Efekt stały: Brak.

Odtrutka: Brak.

Objawy: Drapanie w gardle, ucisk w płucach, brak swobodnego oddychania

Mechanika działania: Identyczna z Gazem INEX

Promieniowanie



Efekt chwilowy: Brak.

Efekt stały: Obniżenie P.B. o 50%, -25pkt do wszystkich testów.

Odtrutka: RAD-Done veFIX

Objawy: Gorączka, odpadanie płatów skóry, owłosienia i uzębienia.

Mechanika działania: Czy partyzant od razu zostanie napromieniowany? Nie, jeżeli jego organizm zda **Wymagający test trudności** (125pkt) na Atrybut **[WT] Wytrzymałość**. To będzie oznaczało, że dany partyzant to twardziel i przez następną chwilę (decyzja Starca, kiedy ma powtórzyć test napromieniowania o ile do tego czasu nie wyjdzie z strefy skażonej) będzie mógł działać nie napromieniowując się.

WALKA

Walka tak jak w życiu rzeczywistym jest to zlepek akcji które dzieją się niekiedy w ułamku sekund. Dlatego szybkie podejmowanie decyzji w czasie np. strzelaniny jest najważniejsze!

Dlatego rundy w Ho to będą sekundy rozstrzygające losy partyzantów jak i ich wrogów. W związku z tym uprościliśmy walkę do minimum, tak aby było szybko i przejrzyste. Poniżej rozpisze podstawowe akcje, które może wykonać każdy partyzant w czasie walki.

Zacznijmy może od tego, iż każda postać na początku będzie posiadała tylko jedną akcję którą w każdej nowej rundzie będzie mogła wykorzystać zgodnie z swoim planem. Z biegiem poziomów, ilość takich akcji może się powiększyć, ale aby coś takiego było możliwe trzeba będzie naprawdę się napracować. Ale o tym kiedy indziej.

W czasie jednej akcji gracz może wykonać następujące czynności:

- >Wystrzelić pojedynczy nabój.
- >Wystrzelić serie naboí (ilość max. jest określona dla każdej broni z osobna w karcie opisowej broni)
- >Zadać jeden cios bronią ręczną lub w czasie walki bez broni.
- >Rzucić granatem
- >Użyć dowolnego przedmiotu/umiejętności
- >Przeładować broń (chyba, że zasady specjalne broni mówią inaczej)
- >Przebiec dystans (zasięg partyzanta określona w ostatnim rozdziale "Dodatkowe zasady")
- >Wycelować. Czyli zużyć swoją rundę na wykonanie celniejszego strzału w następnej. Modyfikator do poziomu trafienia zmniejsza się o 15.

STRZAŁ Z SERII

Każda z broni ma określoną maksymalną ilość wystrzelonych pocisków w czasie strzału serią. Jeżeli gracz deklaruje wykonanie serii w przeciwnika, rzuca na trafienie na każdy pocisk z osobna. Chyba, że jakaś broń ma zasadę specjalną jaka odnosi się do testowania wystrzału serią. Każdy z pocisk wystrzelony w serii, licząc od pierwszego ma co raz większe utrudnienie do trafienia: **-15,-30,-45** itd. do testu na trafienie.

Przykład: Jacek strzela serią (3naboje) w rabusia. Test trafienia to >75. Jacek rzuca na trafienie. Po dodaniu wszystkich statystyk wychodzi mu 90. I teraz począwszy od pierwszego pocisku odejmuje ujemne modyfikatory. Pierwszy -15 odejmuje od 90 co daje mu 75 więc na styk zdaje test na trafienie. Następny to -30 więc (90-30) to 60 więc 15 punktów brakuje mu do zdania testu na trafienie. Następny pocisk po odjęciu 45 już na pewno pudłuje...

W czasie strzału serią, można wybrać do dowolnej ilości celi, lecz jest jedno ale. Muszą one stać w maksymalnie kilkumetrowej (do 2 metrów) odległości od siebie. Każdy następny, dodatkowy cel dostaje dodatkowe utrudnienie do trafienia w postaci:

+10, +20, +30 itd. do testu na trafienie.

ROZPOCZĘCIE

No dobrze. Dajmy na to, że partyzanci napotkali wroga pośród drzew, ale jeszcze nie doszło do wymiany ognia. Dlatego trzeba sprawdzić kto zacznie pierwszy. Do tego potrzebny będzie współczynnik **INICJATYWY**. Jest to szybkość reakcji graczy na zbliżające się zagrożenie.

UWAGA! Inicjatywa nie liczy się **podczas zasadzki**. Jeżeli partyzanci nie wykryją nieprzyjaciela wcześniej zostają po prostu z automatu zaatakowani i dostają -50% do wszystkich testów podczas ich pierwszej rundy.

Inicjatywę określa się poprzez dodanie do niej rzut kością K10! Zaczyna ten kto ma największy wynik, reszta zaś analogicznie według wysokości ich rzutów. Na końcu jest ten kto miał jej najmniej. Jeżeli pojawiły się takie same dwa wyniki lub więcej, co rundę między tymi postaciami będzie wykonywany dorzut k10. Który będzie ustalał kolejność między nimi.

WYMIANA OGNIA

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

Modyfikatory tabelka 1.1 + tabelka 1.2 + inne = poziom trudności na trafienie.

Poziom Trudności	Broń Lekka	Broń Wsparcia	Broń Ciężka	Tabela 1.1 Odległość
+30	Do 10m.	Do 30 m.	Do 20 m.	
+50	Do 20m.	Do 60 m.	Do 40 m.	
+70	40 m.	90 m.	60 m.	
+90	60 m.	150 m.	80 m.	
+110	90 m.	200 m.	100 m.	
+120	100 m.	300 m.	150 m.	
+130		550~1000* m.	200 m.	

*do tysiąca metrów zaliczają się tylko karabiny snajperskie/wyborowy

Gdy określisz dystans na jaki strzelać będzie bohater do wroga, musisz teraz sprawdzić resztę możliwych modyfikatorów które mogą utrudnić trafienie, o to tabela z sugestiami i oszacowanym poziomem trudności. Jako Mg będziesz mógł dowolnie modyfikować zapisane tutaj informacje, ale pamiętaj! Bądź rozsądny!

Bieg, Szybki bieg, Sprint	+15, +25, +35	Tabela 1.2 Inne mod.
Pozycja prosta, kucanie, leżenie	+20, +40, +60	
Ośłona pełna, półpełna, częściowa	+50, +25, +10	
Głowa, ręce, nogi, wrażliwe miejsca	+40, +20, +15, +50	
Deszcz, mgła, oślepiające słońce, burza piaskowa, noc.	+15, +20, +15, +25, 50	
Zmęczenie, obciążenie, strach	+5/+40, +10/+40, +5/*+50	
Brak odpowiedniego ekwipunku	+5/+60	
Złamana kończyna, odstrzelona	+35, +60	
Lekka rana, średnia rana, ciężka rana**	+15,+30,+60	

* / oznacza przedział w którym mieszczą się testy, czym np. większy deszcz tym większy procent MG określa.

** lekka rana Próg Bólu do 20%, średnia rana PB do 40%, ciężka rana do 60%.

WYMIANA OGNIĄ, CIĄG DALSZY

Gracz odgrywający swoją postać usłyszał poziom trudności jaki ma przerzucić aby trafić delikwenta. Wziął do ręki kości i szykuje się aby wykonać **RZUT NA TRAFIENIE**. Aby go wykonać musi podsumować swoje następujące współczynniki:

-> **ATRYBUT (odpowiadająca używanej broni) + UMIEJĘTNOŚĆ (odpowiadająca używanej broni) + mod. rodzaju ognia + 1k100** = Wynik który ma być wyższy od nałożonego poziomu trudności przez MG

Kość k10 z rzuconej k100 określa dodatkowo umiejscowienie trafienia. Daje to dodatkowe możliwości opisowe/fabularne oraz w ten sposób MISTRZ GRY może określić lepiej rodzaj uszkodzeń przeciwnika lub maszyny tudzież innego celu.

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

**Trafienie w głowę traktowane jest jako trafienie krytyczne. Patrz "Obrażenia Krytyczne"

PUDŁO

Gracz nie trafił, pocisk przeleciał koło żołnierza Rdzawej. Jednak strzał był tak bliski głowy przeciwnika, że Starzec uznał iż musi sprawdzić, czy ten aby nie ucieknie. Do tego użyje współczynnika **ODWAGI**. Który to odpowiada za postawę Partyzanta oraz bohaterów niezależnych w sytuacjach skrajnych, stresogennych.

Na przykład gdy postać gracza ma sprawdzić czy nie ucieknie z pola bitwy, czy nie zemdleje ze strachu lub krzyknie wtedy gdy nie wypada, należy wykonać standardowy test umiejętności, czyli...

MG podaje poziom. Gracz do współczynnika ODWAGI dodaje wynik rzutu k100. Jeżeli końcowy wynik gracza jest większy od narzuconego testu, partyzant mężnie przezwycięża strach

WALKA W ZWARCIU

Niedaleko wywiązała się walka w zwarciu. Partyzant został zaatakowany przez żołnierza Rdzawych, nożem. Aby prowadzić tego typu walkę **bronią białą [BB]** lub **walkę wręcz [WW]** należy wpiery ustalić współczynnik **REFLEKS** który jest głównym współczynnikiem w walce w zwarciu.

Zręczność + Percepcja + Ewentualne modyfikatory

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

-> **REFLEKS przeciwnika + dodatkowe modyfikatory + k100** = poziom trudności

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

-> **SI + umiejętność WW albo BB + dodatkowe modyfikatory + 1k100** = Wynik który ma być wyższy od nałożonego poziomu trudności przez MG

Jeżeli natomiast chodzi o parowanie lub unikanie ataków wręcz, jest tu tylko jedna zasada. Unikać i parować może każdy lecz deklarację takiej akcji mówi się przed rzutem na trafienie przeciwnika. Gdy gracz uniknie lub sparuje atak, w następnym uderzeniu będzie mógł zastosować zasadę kontrataku i dodać do (jednego następnego ataku) trafienia dodatkowe +10 do trafienia. Jeżeli natomiast zadeklaruje unik lub parowanie i nie uda mu się uniknąć ciosu. Przeciwnik w następnej turze będzie mógł wykorzystać zasadę cios za ciosem i dostanie dodatkowe +10 do trafienia, gdyż wcześniejszy udany atak nie dość, że zranił delikwenta to ten jeszcze zdekoncentrował się poprzez złe uniknięcie lub parowanie.

Natomiast jeżeli padnie decyzja unikania lub parowania ataku, a przeciwnik i tak nie trafi, oboje w następnej turze dostają minusy do trafienia -10.

-> **Test na Unikanie:**

Zręczność + walka wręcz + ewentualne modyfikatory

-> **Test na Parowanie:**

Siła + Broń biała + ewentualne modyfikatory

OBRAŻENIA W WALCE WRĘCZ, DŁOŃMI

Obrażenia gołymi rękoma zadaje się rzucając **k10** i dodając do tego **współczynnik SIŁA**. Tego typu obrażenia całkowicie omijają T.E. Chyba, że specyfikacja danej tarczy energetycznej mówi inaczej. Obrażenia Krytycznie mają identyczny skutek jak przy broni palnej.

OBRAŻENIA W WALCE WRĘCZ, BROŃ BIAŁA

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

Nazwa	Zasięg	Obrażenia	Waga	Z.Specjalne	Cena [BT]
Kastet	Kontakt bezpośredni	5% Próg Bólu	0,2 kg	Szybka Prosta	5
Kij	Kontakt bezpośredni	<u>7% P.B.</u>	1 kg	Szybka	1

OBRAŻENIA BRONŃ PALNA, PRZEBICIE PRZEZ T.E.

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

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

Nazwa Broni	Obrażenia P/S	Kaliber	Mag.	T. ognia	Wymagania	Wartość[BT]	Waga [kg]
DA9	<u>15% T.E.</u> 25% P.B.	9mm.	10 n.	P	10% broń L. 5% Siła	50	0,8

Przykład: Przyjmijmy, że ofiara ma 50% energii w Tarczy Energetycznej. Gracz wyrzuca k100 i wychodzi mu 70%. Do tego może dodać ewentualne modyfikatory z używanej broni czy amunicji lub odjąć procenty odporności na daną broń, tej konkretnej Tarczy. Oczywiście każdy typ tarczy energetycznie ma mniejszą lub większą odporność na dany rodzaj broni. I na przykład ofiara miała T.E. klasy IV która broni 15% obrażeń od lekkich giwer, a koleś strzelał właśnie z lekkiej. Więc w T.E. nie wchodzi 70% ale 55%. No dobrze, to co w takim wypadku dzieje się dalej? Otóż cała tarcza schodzi do zera, pozostawiają po sobie tylko spalone obwody. Lecz co dalej z pozostałymi **5 pkt.** ? Nic prostszego! Ofiara przyjmuje prosto na klatę 5 pkt. do Progu Bólu.

UWAGA! Ten sam powyższy przykład tyczy się gdy ofiara nie posiada T.E. Tylko wtedy nie dodaje się T.E. a P.B. i ofiara zapewne zginie jeżeli zjedzie do zera.

Poniżej tabelka przedstawia efekty **Progu Bólu**.

100-50%	Standardowe obrażenia które ciało jest w stanie znieść bez negatywnych efektów. Są to obrażenia które można wyleczyć nawet w czasie walki, za pomocą pierwszej pomocy lub innych chemikaliów.
49-35%	Bohater odczuwa postrzał jako nieprzyjemny ból. -20% do wszystkich czynności
34-25%	Bohater jest ciężko ranny i ledwo stoi na nogach, jednak jeszcze jest w stanie poruszać się i chodzi, oraz wykonywać podstawowe czynności. - 45% do wszystkich czynności.
24-10%	Bohater pada na ziemię z bólu, traci krew i trudne jest mu zapanować nad samym sobą. Wszelkie akcje mają 70% trudności.
9-2%	Bohater mdleje z powodu utraty krwi. Szybka lekarska pomoc może go jedynie uratować.
1 - 0%	Bohater dostał takie obrażenia, że nic już mu nie pomoże.

OBRAŻENIA KRYTYCZNE

Wpakowanie obrażeń krytycznych następuje, gdy gracz przy żucie na obrażenia, wyrzuci na k100 dwie takie same cyfry np. **77, 22, 33**. Wtedy przerzuca rzut jeszcze raz. Jeżeli znów wyrzuci takie same cyfry jak np. 44,55 itd. Nieszczęśnikowi dzieją się straszliwe rzeczy i automatycznie pada martwy. Jak sprawdzić, co nieszczęśnikowi odpadło, wybuchło lub urwało? Nic prostszego! W czasie rzutu na trafienie kość k10 określa też miejsce trafienia. Tabelka z wytycznymi znajduje się na stronie 95, pod tematem **WYMIANA OGNI, CIĄG DALSZY**. Ale co będzie jak drugi raz nie wyrzuci takich samych cyfr? Atakujący dostaje tylko bonus do obrażeń wynoszący **stałym 25%**.

MAGAZYN



Sprzęt jest tak samo ważny
jak zdrowie, a zdrowie
partyzanta jest cholernie
ważne, więc z tego prostego
równania wynika, że i zdrowie
i sprzęt jest tak samo ważne.
Rozumiesz?

Tylko samobójcy w tych czasach nie noszą broni, ani nie potrafią jej używać. Dlatego podążając za tą prawdą, muszę przedstawić Tobie sprzęt jaki będziesz mógł użyć w czasie Twoich przygód. Nie jest tego mało, więc skup się i przestań się bawić swoim uchem!

SYSTEM PŁATNICZY

Pieniądze, jako główny środek płatniczy przestał istnieć. Dlatego często można znaleźć walające się po ziemi dolary lub euro. Jednak ludzkość szybko znalazła coś, co można było użyć, jako środka zastępczego. Wcześniej wynalezione przez pewnych ludzi **Buy-TEK [BT]** (czyt. bajtek) zajęły pierwsze miejsce na liście środków płatniczych dla wszystkich ludzi jak na ziemi tak i na koloniach.

Wcześniej generowane przez komputery stacjonarne BT stały się prostym sposobem na utrzymanie, jako takiej ekonomii i sposobem płatniczym dla wszystkich. Mimo, że wiele syndykatów jest z innymi w stanie cichej wojny to jednak ujednolicenie waluty do Buy-TEK'a było zaakceptowane przez wszystkie strony.

Aby używać BT trzeba posiadać specjalną kartę magnetyczną na której są rozliczane i zapisywane wszystkie transakcje. Takie karty nie są przypisywane do właścicieli. Wszystko to dlatego iż śmiertelność ludzi jest na wysokim poziomie, więc taki układ sprawy daje możliwość wykorzystania przez kogoś innego karty z BT która została właśnie znaleziona przy upieczonych zwłokach byłego posiadacza. W ten sposób syndykaty mają możliwość stałego kontrolowania ilości BT na "rynku".

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

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

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



UWAGA!

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

Naprawdę!

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

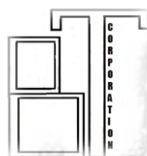
Oczywiście oprócz spopularyzowanych BT są jeszcze inne sposoby kupna lub sprzedaży. Mowa tutaj o handlu wymiennym. Ludzie, którzy nie posiadają kart Buy-TEK'a mogą wymieniać się towarami których ceny są określone umownie, właśnie przez wartości BT.



EKWIPUNEK NA START

Każdy przecież od czegoś musi zacząć prawda? Moja osobista natura nie dała by Tobie niczego ale nie ja tutaj rządę tylko szef, a szef wyraźnie powiedział, że trzeba coś Ci dać na start. Więc proszę bardzo, przypomnij sobie tylko, w którym kierunku specjalizacji uderzasz i dobierz sobie początkowe fanty.

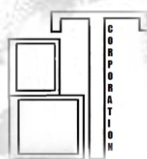
Postać ukierunkowana na "Specjalizacja Wojskowy"



Otrzymuje nie tylko 150 BT ale także:

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

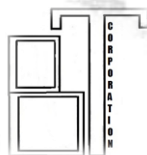
Postać ukierunkowana na "Specjalista"



Otrzymuje nie tylko 150 BT ale także:

35% zniżki na narzędzia i urządzenia specjalistyczne, nóż (**0,25kg**), koc (**0,5kg**), ciepłe ubranie (**2,0kg**), solidne buty (**0,5kg**), żelazne racje na trzy dni (**6kg**), 5 litrów wody (**5kg**), zapalniczka oraz lina (**5m/2kg**).

Postać ukierunkowana na "Specjalizacja Podróżnik"



Otrzymuje nie tylko 150 BT ale także:

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

PANCERZE

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

Działanie

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

Zasady Specjalne i Naprawa

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

Rodzaje i opisy



- I jak w tym wyglądam?
- Szczerze?
- No tak! To ważne!
- Niby, dla kogo? Dla dzikich psów, gdy będą Ciebie konsumować gdzieś pod gruzowiskiem z zawalonej ściany?

Kurtka wykonana z utwardzanej skóry lub skóry upranej w chemicznych związkach utwardzających. Nie zależnie od sposobu wykonania jest wygodna i łatwa do modyfikowania w dodatkowe elementy takie jak blacha osłonowa na plecy lub kawałek bębna od pralki na ramieniu.

Niestety prócz samej wygody i łatwej możliwości przeróbki nie jest to dobra osłona przed jakąkolwiek bronią.

Zasady Specjalne: *Brak*

Naprawa: *Mechanika, Poziom testu: ŁATWY*

Materiały: utwardzone kawałki skóry

SKÓRZANA KURTA



MODYFIKOWANA SKÓRZANA KURTA



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

Zasady Specjalne: *Brak*

Naprawa: *Mechanika, Poziom testu: ŁATWY*

Materiały: utwardzone kawałki skóry, kawałki blachy lub innego metalu



- Zostaw to już!
- Nie! Muszę skończyć ten rękaw!
- Mówię Ci, że nikt tego nie będzie nosił! Nawet głuchy Cię w tym usłyszy!
- A niech słyszy! Nie po to kupiłem D.E. Aby strzelać ludziom w plecy!

KOLCZUGA

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

Zasady Specjalne: *Elementy ruchome:* - 20 skradanie się

Naprawa: *Mechanika, Poziom testu:* NORMALNY

Materiały: stalowe pręt, metalowe nakładki



STALOWY NAPIERŚNIK



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

Zasady Specjalne: *Krępująca:* -25 skradania się, *Ciężka:* -5 inicjatywa

Naprawa: *Mechanika, Poziom testu:* MAŁY PROBLEM

Materiały: kawałki blachy lub innego metalu, skórzane paski lub nity



- Kuźwa człowieku, ale z tą oponą i felgą to przesadziłeś!
- Wiesz, co?
- Co?
- Wal się!

ZBROJA Z KAROSERII

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

Zasady Specjalne: *Krępująca:* - -35 skradania się, *Ciężka:* -15 inicjatywa, *Pełna:* +5 odwaga

Naprawa: *Mechanika, Poziom testu:* PROBLEM

Materiały: kawałki blachy lub innego metalu, skórzane paski lub nity



KAMIZELKA KEVLAROWA



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

Zasady Specjalne: *Osobista:* +5 Odwaga

Naprawa: *Mechanika, Poziom testu:* PROBLEM

Materiał: luźne kawałki kevlaru, nity



- Dobra szeregowy, czy coś ci uwiera? Czujesz jakiegoś typu niewygodę? Czy któryś z elementów pancerza blokuje twoje ruchy? Czy waga całego sprzętu jest do zaakceptowania? Czy masz jakieś osobiste przemyślenia mając na sobie model III?

- Tak.

- Więc?

- Mogę już iść?

PANCERZ BOJOWY MODEL III

Wizją projektantów i ich hasłem przewodnim było stwierdzenie "druga skóra". Dlatego trzeba im przyznać, że mimo, iż model III jest najstarszym dzieckiem Japońskiej firmy Aivvia, która z początku produkowała tylko urządzenia elektroniczne, to i tak robi wrażenie oraz spełnia podstawowe wymagania jakie posiadają noszący je żołnierze.

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



Zasady Specjalne: Pełna: +5 Odwaga,

Ciężka: -5 inicjatywa

Odporność: Obrażenia od: Ogień -10%, Plazma -10%, Kwas -10%

Naprawa: Mechanika, Poziom testu: WYMAGAJĄCY PROBLEM

Materiał: płytki Eselit-1, nity

PANCERZ BOJOWY MODEL II

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



Zasady Specjalne: Pełna: +10 Odwaga, Ciężka: -5 inicjatywa

Odporność: Obrażenia od: Ogień -15%, Plazma -15%, Kwas -15%

Naprawa: Mechanika, Poziom testu: DUŻY PROBLEM

Materiał: płytki Eselit-1, nity, luźne kawałki kevlaru



- Zdajesz sobie sprawę, że właśnie w tym momencie masz na sobie około 700 bajtów w najnowszej technologii ochronnej?

- Tak

- Co czujesz?

- No ten, że jestem niezniszczalny!

- Odnotować: Wartość sprzętu podnosi morale żołnierza.

PANCERZ BOJOWY MODEL I

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

Zasady Specjalne: Pełna: +15 Odwaga, Ciężka: -10 inicjatywa

Odporność: Obrażenia od: Ogień -25%, Plazma -25%, Kwas -25%,

Odporność na promieniowanie -15, odporność na gaz -25 (do testu)

Naprawa: Mechanika, Poziom testu: DUŻY PROBLEM

Wiedza ogólna (Chemia), Poziom testu: MAŁY PROBLEM

Materiał: płytki Eselit-1, nity, luźne kawałki kevlaru, związki chemiczne



PANCERZ WSPOMAGANY MODEL III



Po sukcesie Japońskiej firmy Aivvia która wyprodukowała przy współpracy z amerykańską firmą LMDA pancerz bojowy m.I. LMDA postanowiła stworzyć coś co pomogło by im zdobyć i zrewolucjonizować przemysł obronny. Stworzyć pierwszy, w pełni zautomatyzowany pancerz wspomagany.

I trzeba im przyznać, że osiągnęli pełen sukces tworząc "Żelaznego Drwala" jak nazwali go jego twórcy, naukowcy z amerykańskiej firmy LMDA.

Pancerz w pełni zbudowany z zespolonych płytek Eselitu-1, zamknięty i do tego całkowicie odcięty od środowiska zewnętrznego gwarantuje użytkownikowi praktycznie całkowitą odporność na gazy. Szanse na przedostanie się cząsteczek promieniowania też zostały drastycznie zmniejszona, w przeciwieństwie do Pancerza Bojowego m.I. Sama grubość zespolonych płytek Eselitu-1 jest znacząca, co zwiększyło ciężar pancerza. Dlatego "Drwal" posiada własny szkielet wewnętrzny podtrzymujący zewnętrzny pancerz oraz zespół zasilający, którego jednostką centralną jest wbudowana bateria fuzyjna. Dzięki szkieletowi wewnętrznemu oraz energii pochodzącej z baterii fuzyjnej, użytkownik otrzymuje zwiększoną siłę fizyczną. Jeżeli natomiast chodzi o długość nieprzerwanego zasilania pancerza, to wynosi ona około pół roku użytkowania na jednej baterii fuzyjnej.



- No tak, wszystko pięknie, ale i tak czuje się jakbym siedział w metalowej trumnie.

- Proszę wyjaśnić, dlaczego!?

- Wizjer daje mi możliwości ograniczonego obserwowania pola bitwy. Ruchy wykonuje dość topornie. Nie wspominając już o tym fakcie, że aby z tego sprzętu wyjść minie dobra minuta.

- Coś jeszcze?

- Tak, pozostaje kwestia sikania....

Zasady Specjalne: Pełna: +25 Odwaga, Ciężka: -25 inicjatywa

Odporność: Obrażenia od: Ogień -35%, Plazma -35%, Kwas -35%, Odporność na promieniowanie -50, odporność na gaz -100 (do testu)

Naprawa: Mechanika, Poziom testu: GIGANTYCZNY PROBLEM

Elektronika, Poziom testu: GIGANTYCZNY PROBLEM

Informatyka, Poziom testu: GIGANTYCZNY PROBLEM

Materiał: płytki Eselit-1, nity, okablowanie, narzędzia specjalistyczne, komputer lub T.E. z konkretną modyfikacją

TABELA PANCERZY

Nazwa	OBRONA	Waga	Cena [BT]	Z.S.
Skórzana kurta	P.B. +15	2 kg	55	Brak
Modyfikowana skórzana Kurta	P.B. +30	5 kg	75	Brak
Kolczuga	P.B. +45	7 kg	100	Elementy ruchome
Stalowy napierśnik	P.B. +55	10 kg	150	Krępująca, Ciężka
Zbroja z karoserii	P.B. +65	20 kg	200	Krępująca, Ciężka, Pełna
Kamizelka kevlarowa	P.B. +70	7 kg	250	Osobista
Pancerz bojowy model III	P.B. +80	10 kg	400	Pełna, Ciężka, Odporność
Pancerz bojowy model II	P.B. +90	15 kg	550	Pełna, Ciężka, Odporność
Pancerz bojowy model I	P.B. +100	25 kg	700	Pełna, Ciężka, Odporność
Pancerz wspomagany m. III	P.B. +120	50 kg	900	Pełna, Ciężka, Odporność

BROŃ BIAŁA

Tego rodzaju broń ma jeden i to bardzo konkretny atut, mianowicie całkowicie omija większość tarcz energetycznych, prócz tarcz klasy I. Gdy mamy do czynienia z tego rodzaju klasą, działa normalna zasada walki. Czyli wpierw tarcza potem Próg Bólu

Wytrzymałość

Ten punkt w opisie określa jak wiele uszkodzeń znieśie dana broń za nim zamieni się w kawałek złomu. Jest to bardzo ważna specyfikacja gdyż niektórych broni po prostu nie opłaca się używać. Dlaczego? Bo po prostu za szybko się psują. Dlatego czasami nie warto iść w bój z czymś co może w każdej chwili się zepsuć.

Aby broń się zepsuła gracz podczas rzutu na obrażenia musi rzucić przedział liczbowy określony w statystykach broni. Jeżeli rzut zmieści się w tym przedziale, broń zostaje uszkodzona. Zależnie od wcześniejszego jej stanu może wskoczyć na kilka możliwych poziomów uszkodzenia. Uszkodzenie analogicznie przeskakuje z poziomu na poziom. Czyli jeżeli broń nie była wcześniej uszkodzona, wskakuje na pierwszy poziom, potem drugi, trzeci itd.

Jeżeli chcemy naprawić broń, która nie zepsuła się całkowicie wystarczy tylko wykonać określony test Mechaniki. Udany test oznacza, zmniejszenie się o jedno poziom uszkodzenia broni.

U W A G A! Niektóre bronie mają zmniejszoną ilość poziomów uszkodzenia, a wszystko dlatego, że są wykonane na przykład z materiału który nie jest zbyt odporny na obrażenia. Dlatego niekiedy z pierwszego poziomu, uszkodzenie może zamienić się w czwarty.

STOPNIE USZKODZENIA

ST. I



-> Broń jest lekko uszkodzona lecz ciągle nadaje się do walki.

Efekt: Usuwa pierwszą z kolei pozytywną zasadę specjalną broni.

ST. II



-> Broń jest uszkodzona, nie ma co ukrywać. Uszkodzenie to powoduje spore problemy w czasie jej używania co przekłada się na mniejsze obrażenia.

Efekt: minus do obrażeń.

ST. III



-> Broń jest bardzo mocno uszkodzona. Każdy następny cios grozi jej rozwaleniem, więc najlepiej było by gdyby została natychmiast naprawiona albo odrzucona.

Efekt: Usuwa drugą zasadę specjalną, kolejny minus do obrażeń.

ST. IV



-> Broń jest zniszczona. Nie nadaje się już do niczego.



- Chłopie! Facet miał może metr czterdzieści pięć i do tego w dziwnym kasku, a ten drugi to taki bezmózgi goryl szefa...

- No i co, opowiadaj! A nie mi tu żłopiesz te szczyny na potęg! Bo zaraz każe Ci za nie zapłacić!

-... No, więc ten mały obraził chyba szefa tego dużego, albo wisiał mu bajty, a może, jaką elektronikę? W każdym bądź razie ten duży chciał małego złapać i rzucić nim o ścianę baru, ale karzeł uniknął jego łap i tak mu w szczękę przypieprzył, że tamten złożył się jak scyzoryk. Mówię Ci chłopie kastety to potęga!

Rodzaje i opisy

KASTET

Tego rodzaju broń biała to podstawa dla każdego prawdziwego barowego twardziela. Jest to przeważnie kawałek metalu z otworami na palce który zaciska się w pięści. Często taki kastet jest polepszany o dodatkowe kolce bądź wystające małe elementy, aby zwiększyć zadawany ból.

Jeżeli gracz zażyczy sobie wykonanie takich urozmaiceń to obrażenia dodatkowe mogą wahać się w przedziale od 1 do 5 punktów. Trudność testu wykonania takiej przeróbki ustala Starzec.

Zasady Specjalne:

Szybka +15 inicjatywa

Prosta - nie możliwa do zepsucia

Ręczna - odnosi się do umiejętności Walka Wręcz.

Wytrzymałość: brak

Naprawa: brak



KIJ

Solidny, długi kij to w rękach doświadczonego wojownika nieliche narzędzie zbrodni. Oczywiście nie każdy kij nadaje się do zabijania, ale kije, o których tutaj mówimy to dorodne kawałki drzewa, które niejednemu mogły by wybić wszystkie zęby. Ale trzeba się śpieszyć, bo te kije lubią często się łamać.

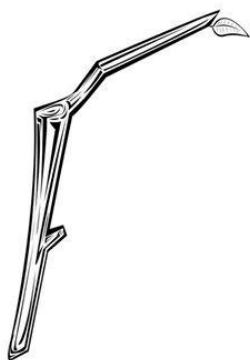
Zasady Specjalne:

Szybka +5 inicjatywa

Wytrzymałość: 70-100

Stopnie uszkodzeń: I, IV

Naprawa: nieopłacalna



PRĘT

W niektórych węgierskich osiedlach ludzkich gdzie ludzie żyją z dnia na dzień, krąży legenda o "Pręcie Gotfryda". Od razu muszę nadmienić, że nie chodzi o jego męskość, ale o broń, którą obiał w lesie dwudziestu grasantów. Ile w tym prawdy nikt nie wie, tym bardziej nie wiarygodne jest to, że nikt nie zginął tylko wszyscy mieli połamane nogi. Gdy ci nieszczęśnicy leżeli na ziemi i jęczeli z bólu, Gotfryd ziajany i zasapany miał powiedzieć:

"Nie warci jesteście śmierci, ale już nigdy więcej nie będziecie chodzi po tej ziemi"

Wbrew wszelkim pozorom ta stalowa wersja kija jest bardzo powszechna wśród społeczeństwa, którego nie stać na zakup czegoś lepszego, a ma nadzieję aby obronić się przed czymś większym niż tylko zmutowanym szczurem. Podsumowując, miecz to może i nie jest, ale na pewno więcej wytrzyma niż kij.

Zasady Specjalne:

brak

Wytrzymałość: 95-100

Stopnie uszkodzeń: II (- 5 obr.) III (-7), IV

Naprawa: nieopłacalna



NÓŻ



Dopiero od tego momentu możemy mówić o prawdziwej broni białej. Nóż. Poczynając od tych zwykłych kuchennych kończąc na większych egzemplarzach zakończonych ząbkami dla większego efektu ranienia. Wszystkie noże są niebezpieczne.

Zasady Specjalne:

Szybka +10

Wytrzymałość: 90-100

Stopnie uszkodzeń: I, II (- 5 obr.) III (-7), IV

Naprawa:

Mechanika, Poziom testu: Normalny

Materiały: Spawarka, Ostrzałka bądź krzemień, kawałek stali



Oprócz małego wzrostu, przezwiska nadanego mu przez kolegów po fachu "Alf" oraz zamiłowania do kastetów ten łowca nagród lubił też młotki. Skubaniec był tak szybki i do tego zwinny, że jeżeli przeciwnik dostatecznie prędko nie załatwił jego T.E. A tym samym nie zranił go na tyle poważnie, aby unieruchomić, to ten podbiegał i wpierw miażdżył jajca, a potem miażdżył łeb.

Alf był perfekcjonistą w tym, co robił. Dlatego nie wystarczał mu jeden młotek, tylko dwa. Chyba wiesz, o co mi chodzi....

Wydawać by się mogło, że jest to broń typu "jak ją mam to dobrze, a jak jej nie ma to też nie jest źle". Nic bardziej mylnego! Młotek to bardzo mordercza broń. Może wygląda śmiesznie i topornie, ale swoje zadanie spełnia bardzo dobrze. Miażdży.

Zasady Specjalne:

Wolna -10 Inicjatywa

Miażdżąca - każde trafienie zmniejsza refleks o 2pkt.

Wytrzymałość: 90-100

Stopnie uszkodzeń: I, II (- 10 obr.) III (-15), IV

Naprawa:

Mechanika, Poziom testu: Normalny

Materiały: Spawarka, Ostrzałka bądź krzemień, kawałek stali, drewno



MŁOTEK



Przedwojenne przeznaczenie tej broni do tej pory zaśmieszanie miejsce na ciekawsze tematy grupom znudzonych grasantów, czekających na zabłąkane karawany lub prosty łup w postaci pojedynczego wędrowca. Jego zabójczości tej broni nie można odmówić. Szerokie ostrze, dosyć małe rozmiary, lecz zwiększona waga powodują, że tym sprzętem można dosyć dużo, uciąć znaczyć się.

Zasady Specjalne:

brak

Wytrzymałość: 95-100

Stopnie uszkodzeń: II (- 10 obr.) III (-15), IV

Naprawa:

Mechanika, Poziom testu: Mały problem

Materiały: Spawarka, Ostrzałka bądź krzemień, kawałek stali

TASAK

SIEKIERA



- Siekiery, proszę Pana, to coś, co nadaje mojemu życiu sens! Małe, duże, strażackie, wojskowe, dla drwali i dla budowlanców. Domowej roboty i te specjalistyczne z wibrującymi ostrzami. Proszę Pana! Gdyby Pan wiedział ile jest na świecie rodzajów ostrzy do siekier to też by Pan się w nich zakochał jak ja. Trzonki! To jest dopiero temat do rozmowy! Brzozowe, bukowe, z orzecha, malowane, zdobione, utwardzane plastikiem lub metale. Siekierę można tak odpicować, że aż żal będzie ją używać...

Może ostrze tej broni nie jest za duże, ale zamocowane na długim trzonku czyni spustoszenie wszędzie tam gdzie uderzy. Oczywiście wszystko zależy od siły użytkownika, ale zapewniam, że nikt kto nie był by pewien swojej siły, nie używał by tej broni w zwarcu.

Zasady Specjalne:

Wolna -10 Inicjatywa

Klin - dodatkowe 5 obrażeń przeciwko opancerzonym celom.

Wytrzymałość: 90-100

Stopnie uszkodzeń: I, II (- 15 obr.) III (-25), IV

Naprawa:

Mechanika, Poziom testu: Normalny

Materiały: Spawarka, Ostrzałka bądź krzemień, kawałek stali, drewno



MŁOT

Większy brat młotka. Prawdę mówiąc nie ma co tutaj gadać, często jest tak, że wystarczy jedno solidne trafienie z tej broni, na przykład w głowę i koniec. To jest na prawdę duża broń i wymaga od użytkownika sporej siły.

Zasady Specjalne:

Wolna -20 Inicjatywa

Miażdżąca - każde trafienie zmniejsza refleks na daną walkę o 4.

Wytrzymałość: 90-100

Stopnie uszkodzeń: I, II (- 20 obr.) III (-30), IV

Naprawa:

Mechanika, Poziom testu: Normalny

Materiały: Spawarka, Ostrzałka bądź krzemień, kawałek stali, drewno



DZIDA



Był taki koleś, Zargielt chyba, który powiedział kiedyś do takiej umorusanej, ale ładnej dziewczyny, wchodzącej dopiero, co do lokalu:

- Chapaj dzidę mała...

Po tych słowach jego truchło zostało przybite do ściany długą i sporą dzidą.

Od tamtej pory nikt w tym lokalu tak brzydko się nie wysławia.

Zdawać by się mogło, że długi kij z przywiązanym na końcu nożem czy ostrzem jest banalny. Otóż nie jest, a w odpowiednich rękach może być przeraźliwie skuteczny.

Zasady Specjalne:

Szybka +15 Inicjatywa

Spiczaste ostrze +5 do obrażeń przeciwko nieopancerzonym celom.

Wytrzymałość: 85-100

Stopnie uszkodzeń: I, II (- 15 obr.) III (-25), IV

Naprawa:

Mechanika, Poziom testu: Normalny

Materiały: Ostrzałka bądź krzemień, kawałek stali, drewno



MIECZ

Tego typu broń może przybrać różne kształty, poczynając od zaostzonego kawałka prostej stali z uchwytem, przechodząc w zaostzony kawałek stali, z uchwytem i ochroną na dłoń w postaci prowizorycznego stalowego jelca, kończąc na prawdziwie wykonanym mieczu o średniowiecznym wzorze. Tak czy inaczej, jest to kawał dobrej broni.

Zasady Specjalne:

Szybka +10 Inicjatywa, Poręczna +5 do refleksu

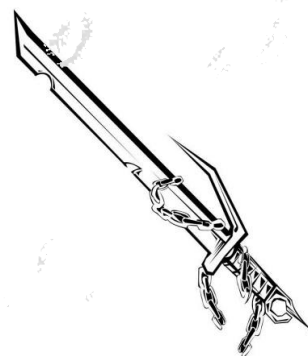
Wytrzymałość: 95-100

Stopnie uszkodzeń: I, II (- 15 obr.) III (-25), IV

Naprawa:

Mechanika, Poziom testu: Problem

Materiały: Spawarka, Ostrzałka bądź krzemień, kawałek stali.



KATANA



- Muszę tobie to powiedzieć, a to bardzo ważne! Widzisz, przez całe życie nauczyłem się jednej bardzo ważnej, zasranie ważnej zasady!

- Jakiej Alf? Co to takiego?

- Nigdy, przenigdy nie bierz zlecenia na skośnookich popaprańców.

- Dlaczego?

- Bo oni wszyscy z natury mają małe jajka, a wiesz, czym je zastępują? Gigantycznymi katanami!

Zacznę od tego, że tej broni nie da się zrobić chałupniczymi metodami nie mówiąc już o jej naprawie. Jest to broń która wymaga takiej precyzji i techniki, że tylko nieliczni potrafią ją wykonać.

Zasady Specjalne:

Szybka +15 Inicjatywa, Poręczna +10 do refleksu

Zabójcza +10 do obrażeń przeciw celom organicznym.

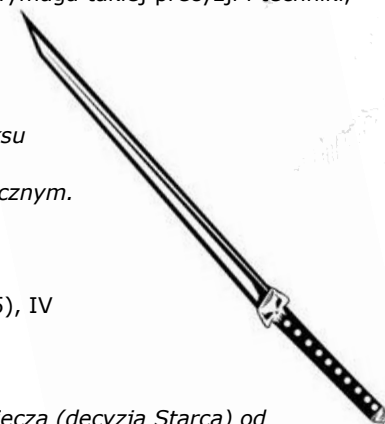
Wytrzymałość: 95-100

Stopnie uszkodzeń: I, II (- 15 obr.) III (-35), IV

Naprawa:

Mechanika, Poziom testu: zależny od jakości miecza (decyzja Starca) od Problem po Gigantyczny Problem

Materiały: zależne od jakości miecza (decyzja Starca)



Nazwa	Zasięg	Obrażenia	Waga	Z.Specjalne	Cena [BT]
Kastet	Kontakt bezpośredni	5% Próg Bólu	0,2 kg	Szybka Prosta	5
Kij	Kontakt bezpośredni	7% P.B.	1 kg	Szybka	1
Pręt	Kontakt bezpośredni	10% P.B.	0,5 kg		3
Nóż	Kontakt bezpośredni	12% P.B.	0,25 kg	Szybka	10
Młotek	Kontakt bezpośredni	20% P.B.	0,5kg	Wolna Miażdżąca	15
Tasak	Kontakt bezpośredni	25% P.B.	0,5 kg		20
Siekiera	Kontakt bezpośredni	30% P.B.	2 kg	Wolna Klin	25
Młot	Kontakt bezpośredni	40% P.B.	7kg	Wolna Miażdżąca	35
Dzida	Kontakt bezpośredni	30% P.B.	1,5kg	Szybka Spiczaste ostrze	17
Miecz	Kontakt bezpośredni	35% P.B.	3 kg	Szybka Poręczna	50
Katana	Kontakt bezpośredni	45% P.B.	2,0kg	Szybka Poręczna, Zabójcza	165

BROŃ PALNA

I teraz zaczyna się raj dla ludzi kochających totalną rozpierduchę. Broń Palna. Najczęściej i najchętniej używana przez wszystkich i wszędzie! Tego rodzaju sprzętu za nim wybuchła wojna wyprodukowano w takich ilościach i tak wiele rodzajów, że do tej pory można spotkać prawdziwe perełki, egzemplarze, które nie zostały wrzucone do masowej produkcji.

To właśnie, aby zabezpieczyć się przed tym rodzajem broni, mózgi z laboratoriów wymyślili tarcze energetyczne. I właśnie może dlatego, jeszcze żyjemy i przeciwstawiamy się Kohorcie i zdradliwej Rdzawej Ręce.

AMUNICJA

Aby rozpocząć ostrzał z jakiegokolwiek broni, która wpadnie Ci w ręce, musisz mieć do niej amunicję. Niestety. Nie materializuje się ona w cudowny sposób w komorze naboowej czy w jakimkolwiek elemencie, który ma na celu zastępowanie takowej komory.

Taką właśnie amunicję musisz znaleźć, kupić, zabrać, ukraść itd. Bo w innym przypadku na nic Tobie się zda nawet najpotężniejsza giwera Kohorty. Panie, po prostu bez amunicji, nie żyjesz!

Nazwa/Rodzaj	Powszechność	Wartość [BT] 1 szt.
Kamień	Wysoka	1*
Strzała/Bełt	Wysoka	1**
Śrut - amunicja konwencjonalna	Wysoka	1
9 mm - amunicja konwencjonalna	Wysoka	1
.44 Magnum - amunicja konwencjonalna	Wysoka	2
5.56 mm - amunicja konwencjonalna	Wysoka	1
7.62 mm - amunicja konwencjonalna	Średnia	4
Bateria fuzyjna (Bf) - amunicja niekonwencjonalna	Niska	75
Kasety bezłuskowe (Kb) - amunicja niekonwencjonalna	Niska	25
Zbiorniczki plazmy (Zp) - amunicja niekonwencjonalna	Niska	50

*za 1 [BT] dostajemy 10 kamieni do procy o łącznej wadze 1 kg.

**za 1 [BT] dostajemy 5 strzał/bełtów o łącznej wadze 0,5 kg.

RODZAJE AMUNICJI

No! Trzeba też Ci wiedzieć, iż do walki nie tylko możesz używać standardowego rodzaju amunicji FMJ ale i kilku dodatkowych opcji. Bo trzeba pamiętać, że często i gęsto staniesz naprzeciw wrogowi, który chowa się za tak grubym pancerzem, że nie sposób będzie go przebić konwencjonalną amunicją. Wtedy będziesz zmuszony wymyśleć albo załadować do magazynka kilka naboii niespodzianek. One zawsze mają szansę rozpaść nawet największą kupę złomu.

Nazwa/Rodzaj	Modyfikacje	Wartość [BT] Dodajemy do wartości naboju
FMJ Pocisk pełnopłaszczowe (zwykłe)	-	-
AP Pocisk Przeciwpancerzy	+ 5 P.B.	+1
API Pocisk przeciwpancerzy zapalający	+ 10 P.B.	+2
HP Pocisk z wgłębieniem wierzchołkowym	+ 15 P.B.	+3
JSP Point Pocisk półpłaszczowy	+ 20 P.B.	+4

TRZY RODZAJE



Broń lekka jest najbardziej popularna i wręcz rozchwytywana w ogarniętym wojną układzie słonecznym. Małe gabaryty, względna wytrzymałość i rozsądne obciążenia, które można modyfikować odpowiedni rodzajem amunicji. To wszystko sprawia, że tak jak na ziemi tak i na wszystkich koloniach, broń lekka jest najczęściej używana wśród cywili jak i słabo rozwiniętych grup społecznych. Do broni lekkiej zaliczamy także łuki, kusze, wyrzutnie oszczepów, a nawet proce.

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

Broń Wsparcia jest najczęściej spotykany wśród zawodowych żołnierzy, dobrze wyszkolonych zwiadowców lub szybkie oddziały partyzanckie. Wszystko to ze względu na cenę amunicji i utrzymanie giwer w dobrej kondycji. Tu nie chodzi o umiejętności w obsłudze sprzętu, bo nacisnąć spust każdy dureń potrafi. Ale problem tkwi w naprawie i konserwacji. Tylko dobrze wyszkoleni zawodowcy są w stanie rozebrać jakkolwiek broń wsparcia aby ją wyczyścić i podmienić zużyte lub uszkodzone części, a cena takiej usługi nie jest mała.



Dlatego posiadanie takiego sprzętu wiąże się z kosztami, które dla niektórych ludzi mogą i są zbyt duże. Nie wspomnę już o ilości amunicji jaka jest wypływana przy nieostrożnym naciskaniu spustu. To wszystko kosztuje, bo za wysoki poziom bezpieczeństwa trzeba zapłacić.

Dlatego dwa razy się zastanów zanim wybierzesz tego rodzaju giwery.



Broń Ciężka to najrzadziej używany typ uzbrojenia w świecie Ho. Głównie ze względu na wysokie ceny amunicji oraz częste prototypowe rodzaje broni. Stare egzemplarze wyrzutni rakiet na ładunki konwencjonalne praktycznie zostały wyparte przez nowe technologie. Jednak ich jakość i wykonanie nadal budzi wiele zastrzeżeń.

Często jeszcze widać jakieś małe grupki lub oddziały uzbrojone w stare wyrzutnie rakiet LAW albo RPG, bo te mają nikłe prawdopodobieństwo zabicia swojego użytkownika, czego z kolei nie można powiedzieć o nowych technologiach. Dajmy na to, wyrzutnia plazmy Wiking. Podobno w kilku przypadkach użycia, strzelający został poparzony plazmą w momencie wystrzału. Czy jest to prawda? Niewiadomo, ale jedno jest pewne. Nikt tego nie potwierdził, ani też nie zaprzeczył.

Jeżeli natomiast chodzi o broń ciężką maszynową. Tutaj głównie w grę wchodzi cena amunicji która rozchodzi się w mgnieniu oka jak i cena samej broni, która czasem dochodzi do sum które po prostu dla zwykłych śmiertelników są nieosiągalne.

NAPRAWA

Naprawa broni zaczyna się od II do III stopnia jakości. Wtedy też należy zdać konkretny test na **rusznikarstwa** (odnosi się jedynie do broni na amunicję konwencjonalną) **lub rusznikarstwo specjalistyczne** (odnosi się do wszelkiej broni na amunicję niekonwencjonalną), określony z ramki (NAPRAWA) poniżej. Gdy zda się określony test, jakość broni podnosi się o jeden poziom do góry.

Przykład. Jackowi zepsuła się DA9 i to dwukrotnie, czyli z poziomu IV jakości jego broń ma teraz poziom II. Jest po prostu złomem. Więc Jacek chce ją naprawić. Wykonuje test z poziomu II i udało mu się. Broń ma teraz poziom III. Jacek nie daje za wygraną i tym razem wykonuje test z poziomu III. Brawo udało mu się! Ma teraz broń na poziomie IV czyli "bez uwag".

UWAGA! Czasami Starzec może zażądać nie tylko wykonania określonego testu ale i zdobycia zepsutej części. Bo czasami nie wystarczy dokręcić kilka śrubek ale i wymienić spust lub sprężynę mechanizmu powrotu.

Poziom

II Złom	Test Problem + Ewentualna wymiana zepsutej części (decyzja Starca)
III Kiepska	Test Normalny + Ewentualna wymiana zepsutej części (decyzja Starca)

MODYFIKACJA

Jeżeli natomiast chodzi o ulepszanie broni, wtedy chodzi o V i VI poziom jakości sprzętu. Aby ulepszyć broń należy zdać konkretny test **rusznikarstwa** określony z tabelki poniżej.

UWAGA! Czasami Starzec może zażądać nie tylko wykonania określonego testu ale i wymiany modyfikowanej części. Bo czasami nie wystarczy dokręcić kilka śrubek ale i wymienić spust lub sprężynę mechanizmu powrotu na lepszą.

Poziom

V Złom	Test Problem + Ewentualna podmiana modyfikowanej części (decyzja Starca)
VI Kiepska	Test Wymagający Problem + Ewentualna podmiana modyfikowanej części (decyzja Starca)

UWAGA! Gdy broń ma I poziom jakości jest całkowicie do dupy i należy ją albo zużyć do naprawy innej giwery albo po prostu wyrzucić.



Abrosim był zdolnym rusznikarzem u Rdzawych. Dużo się o nim mówiło i o jego umiejętnościach. Potrafił zdziałać cuda z każdą napotkaną bronią, z każdą modyfikacją. Zawsze powtarzał, że "sztuką modyfikacji broni jest najmniejsza w niej ingerencja". Niestety jego przyszłość była zbyt wyrazista jak na hierarchię Rdzawej Ręki. Pewnego dnia dostał zlecenie na modyfikację starego Tokarev'a. Z radością ją przyjął i wykonał wręcz idealnie, lecz nie idealnie dla zlecającego. Trzy dni później koledzy Abrosima znaleźli go w jego domu, powiesił się, lecz wcześniej obił sam siebie swoim butem z roboty. Bił tak mocno, że miał połamane żebra, wybite zęby oraz wydłubane oczy.....

Tabela Naprawy i Modyfikacji

Poniżej znajduje się **Tabela Naprawy i Modyfikacji** broni. To właśnie z niej da się wyczytać jak zmieniła się dana broń po modyfikacji lub zepsuciu konkretnej giwery.

	Zasięg	Obrażenia	Zacięcie	Wartość
I. Sterta Śmieci	BROŃ NADAJE SIĘ JEDYNNIE NA CZĘŚCI ALBO DO ŚMIETNIKA			
II. Złom				
Br. Lekka	Zasięg: +10% P.	- 5% T.E, -10% P.B.	Zacięcie: +4%	Wartość: -75%
Br. Wsparcia	Zasięg: +20% P.	- 10% T.E, -15% P.B.	Zacięcie: +8%	Wartość: -75%
Br. Ciężka	Zasięg: +15% P.	- 10% T.E, -15% P.B.	Zacięcie: +8%	Wartość: -75%
III. Kiepska				
Br. Lekka	+5% P. Trudności	- 5% T.E, -5% P.B.	Zacięcie: +2%	Wartość: -25%
Br. Wsparcia	+10% P. Trudności	- 5% T.E, -10% P.B.	Zacięcie: +4%	Wartość: -25%
Br. Ciężka	+5% P. Trudności	- 5% T.E, -10% P.B.	Zacięcie: +4%	Wartość: -25%
IV. Bez uwag	EFEKTY: BRAK			
V. Dobra				
Br. Lekka	-5% P. Trudności	+ 5% T.E, +5% P.B.	Zacięcie: -1%,	Wartość: +25%
Br. Wsparcia	-5% P. Trudności	+ 5% T.E, +5% P.B.	Zacięcie: -2%	Wartość: +25%
Br. Ciężka	-5% P. Trudności	+ 5% T.E, +5% P.B.	Zacięcie: -2%	Wartość: +25%
VI. Doskonała				
Br. Lekka	-5% P. Trudności	+ 5% T.E, +10% P.B.	Zacięcie: -1%	Wartość: +50%
Br. Wsparcia	-5% P. Trudności	+ 10% T.E, +10% P.B.	Zacięcie: -3%	Wartość: +50%
Br. Ciężka	-5% P. Trudności	+ 10% T.E, +10% P.B.	Zacięcie: -3%	Wartość: +50%



- No dobrze, skoro pancierz mamy za sobą Panie Jon, czy może Pan określić jak dobrze trzyma się tego rodzaju broń lekką, którą właśnie niesie moja asystentka.

- No dobrze....Dziękuję. No, więc tak. Uchwyt dynamiczny, lekki i przylega do dłoni. Celowanie przez wizjer proste i bardzo intuicyjne. Zobaczmy, co z magazynkiem. Przepraszam, ale gdzie się odpina magazynek? Aha. No, to powiem wam, że to akurat zrobiliście do dupy.

-Dlaczego?

- Bo za nim zmienię ten cholerny magazynek zginę ja i sześciu moich kumpli.

BROŃ LEKKA

ZACIĘCIE

Gdy w czasie rzutu na trafienie gracz wyrzuci procenty mieszczące się w skali opisanej na danej broni pod terminem ZACIĘCIE wtenczas giwera blokuje się i uniemożliwia dalsze prowadzenie ognia, aż do momentu usunięcia awarii.

Jak usunąć zacięcie? Należy wykonać każdorazowo, tracąc przy tym jedną rundę, test na Rusznikarstwo na poziomie **ŁATWY**.

WYTRZYMAŁOŚĆ

Gdy w czasie rzutu na obrażenia gracz wyrzuci procenty mieszczące się w skali opisanej na danej broni pod terminem WYTRZYMAŁOŚĆ wtenczas giwera ulega uszkodzeniu i spada jej poziom jakości o jeden.



- Jesteś tego pewien? Przecież nigdy ich nie widziałeś na żywo?

- Wiem.

- To, dlaczego się cieszysz? Przecież mogą nas rozwalić jak tylko dojdzie do wymiany!?

- Dlatego wziąłem po dwa DA9

-Uff. Nie wiem, dlaczego ale uspokoiłeś mnie..

DA9

"Spokój sumienia"

Typ: Pistolet
ognia: Pojedynczy

Produkcja: DieArm, U.S.A.

Tryb



Opis: Bardzo lekki i poręczny pistolet, w całości wykonany z materiału Eselit-1. Mimo, że nie posiada możliwości oddawania strzałów seriami, został pozytywnie przyjęty wśród profesji wymagających dyskrecji i elegancji.

Zasady specjalne:

-> Lekka +10 Inicjatywa

Zacięcie: 00-07%

Wytrzymałość: 95-100%

BS24.9

"Rozjemca"

Typ: Pistolet

Produkcja: FMAU, Francja

Tryb ognia: Pojedynczy/Seria



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

Zasady specjalne:

-> Lekka +5 Inicjatywa

-> Krótka lufa (+15%) do poz. trudności trafienia podczas strzelania serią.

Zacięcie: 00-10%

Wytrzymałość: 93-100%



- Bum, wtedy strzeliłem pierwszy raz! Echo prawie rozwaliło moje bębni. Koleś z niedowierzaniem spojrział na gigantyczną dziurę w kevlarze, jucha trysnęła. Jeb, wtedy wystrzeliłem drugi raz! Tym razem jego bark przestał istnieć, a on sam zrobił wręcz fiłaka do tyłu...

- Ty! A co to, ten fiłak do tyłu?

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

DA M44 "Dziurawiec"

Typ: Rewolwer

Produkcja: DieArm, U.S.A.

Tryb ognia: Pojedynczy



Opis: Ten solidny kawałek broni to odpowiedź na co raz cięższe i wytrzymalsze pancerze. Diema Arms postanowiło stworzyć broń lekką która śmiało będzie mogła konkurować z cięższymi braćmi i siostrami. Ten rewolwer to świadectwo, że rozmiar nie zawsze idzie w parze z mocą.

Zasady specjalne:

> Lekka +5 inicjatywa

> Kawał gnata +10% dodatkowych obrażeń do Progu Bólu gdy Przeciwnik posiada jakiegokolwiek pancerz

Zacięcie: 00-05%

Wytrzymałość: 95-100%

P.M. 03 "Wilk"

Typ: Pistolet Maszynowy

Produkcja: FMAU, Francja

Tryb ognia: Seria



Opis: Ta broń powstała na bazie pistoletu maszynowego 02, który był najczęściej używaną bronią osobistą wśród techników i ochrony obiektów w czasie III wojny korporacji. I właśnie na jej bazie powstał "wilk".

Zasady specjalne:

-> Lekka +5 inicjatywa

-> Krótka zmodyfikowana lufa +5 do poz. trudności trafienia podczas strzelania serią (każdy nabój z osobna)

Zacięcie: 00-08%

Wytrzymałość: 92-100%



- Powtarzaj za mną. To jest moja armata i moja twierdza.

- To jest moja armata i moja twierdza.

- Nikt prócz mnie nie kocha jej tak samo mocno jak ja.

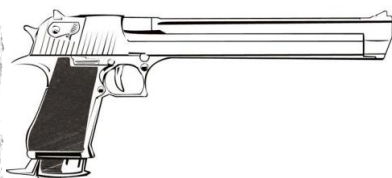
- Nikt prócz mnie nie kocha jej....

D.E. MOD2 "Desert Eagle 2"

Typ: Pistolet

Produkcja: U.S.A.

Tryb ognia: Pojedynczy



Opis: Ten pistolet to próba powrotu potęgi jakim był, w dawnych czasach, słynny Desert Eagle. Zmodyfikowana lufa, powiększony magazynek i kilka innych mniejszych modyfikacji technicznych pozwoliło na wejście i pozostanie na rynku broni długi, długi czas.

Zasady specjalne:

-> Kawał gnata - (+15%) dodatkowych obrażeń do P.B gdy Przeciwnik posiada pancerz.

Zacięcie: 00-07%

Wytrzymałość: 90-100%

Beretta**Typ:** Pistolet**Produkcja:** Europa**Tryb ognia:** Pojedynczy

Opis: Przedwojenny lekki i bardzo poręczny pistolet. To cud, że jeszcze jest w tak dobrym stanie. Kto wie gdzie leżał tyle lat? Może w jakiś wojskowym magazynie dopiero co odkrytym?

Zasady specjalne:

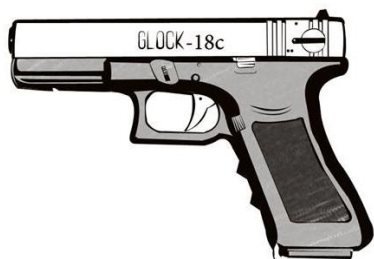
-> Lekka +10 inicjatywa

Zacięcie: 00-02%**Wytrzymałość:** 87-100%**Walther P-99****Typ:** Pistolet**Produkcja:** Europa**Tryb ognia:** Pojedynczy

Opis: Przedwojenny, o dobrej i solidnej konstrukcji pistolet. To cud, że jeszcze jest w tak dobrym stanie. Kto wie gdzie leżał tyle lat? Może w jakiś wojskowym magazynie dopiero co odkrytym?

Zasady specjalne:

-> Lekka +5 inicjatywa

Zacięcie: 00-03%**Wytrzymałość:** 90-100%**Glock - 18c****Typ:** Pistolet**Produkcja:** Europa**Tryb ognia:** Pojedynczy

Opis: Przedwojenny, bardzo lekki i poręczny pistolet. To cud, że jeszcze jest w tak dobrym stanie. Kto wie gdzie leżał tyle lat? Może w jakiś wojskowym magazynie dopiero co odkrytym?

Zasady specjalne:

-> Lekka +15 inicjatywa

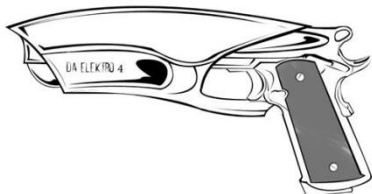
Zacięcie: 00-05%**Wytrzymałość:** 85-100%**MP5 a3****Typ:** Pistolet Maszynowy**Produkcja:** HK.corp, Europa**Tryb ognia:** Pojedynczy/Seria

Opis: Przedwojenny, lekki, poręczny oraz solidnie wykonany pistolet maszynowy. To cud, że jeszcze jest w tak dobrym stanie. Kto wie gdzie leżał tyle lat? Może w jakiś wojskowym magazynie dopiero co odkrytym?

Zasady specjalne:

-> Lekka +5 inicjatywa

Zacięcie: 00-09%**Wytrzymałość:** 90-100%

DA ELEKTRO 4 "Piorun"**Typ:** Pistolet**Produkcja:** DieArm, U.S.A.**Tryb ognia:** Pojedynczy

Opis: Dziwnej konstrukcji pistolet na baterie fuzyjną, został ochrzczone przez wielu użytkowników "piorunem" gdyż często zdarzało się, że ofiara padała nieprzytomna już po pierwszym trafieniu, nawet gdy obrażenia wydawały się powierzchowne.

Zasady specjalne:

-> Lekka +5 inicjatywa

-> Jeżeli przeciwnik posiada metalowy pancerz otrzymuje dodatkowe obr. od elektryczności +10%

-> W czasie rzutu na obrażenia, jeżeli wypadnie liczba z przedziału 01-02 przeciwnik zostanie sparaliżowany na 2 rundy.

-> W związku z tym, że broń ta jest tylko trochę lepsza niż jej prototyp, to istnieje szansa przeciążenia. W czasie rzutu na trafienie, gdy wypadnie liczba z przedziału 01-02 komora z baterią fuzyjną eksploduje i zadaje 30% obrażeń.

Zacięcie: 03-04%**Wytrzymałość:** 90-100%**PHLEGMGun DA2 "Flegma"****Typ:** Pistolet**Produkcja:** U.S.A.**Tryb ognia:** Pojedynczy

Opis: Przedwojenny lekki i bardzo poręczny pistolet na plazmę. To cud, że jeszcze jest w tak dobrym stanie. Kto wie gdzie leżał tyle lat? Może w jakiś wojskowym magazynie dopiero co odkrytym?

Zasady specjalne:

-> Lekka +5 inicjatywa

-> Przeciwko celom żywym, nie opancerzonym, zadaje dodatkowe obrażenia od plazmy +10%

-> W czasie rzutu na obrażenia, jeżeli wypadnie liczba 99-100% przeciwnik zostanie poparzony, co na stałe (aż do momentu interwencji lekarza) zmniejsza mu Próg Bólu o 5%.

-> W związku z tym, że broń ta jest tylko trochę lepsza niż jej prototyp, to istnieje szansa przeciążenia. W czasie rzutu na trafienie, gdy wypadnie liczba z przedziału 01-02 zbiorniczki plazmy eksplodują. Partyzant otrzymuje 45% obrażeń.

Zacięcie: 03-04%**Wytrzymałość:** 92-100%**DA ELEKTRO S.4. "Burza"****Typ:** Pistolet**Produkcja:** DieArm, U.S.A.**Tryb ognia:** Seria

Opis: Jest to siostra "Pioruna" ze zmodyfikowaną komorą podajnikową, przetwarzającą energię z baterii fuzyjnej na serię pojedynczych mniejszych uderzeń.

Zasady specjalne:

-> Lekka +5 inicjatywa

-> Jeżeli przeciwnik posiada metalowy pancerz otrzymuje dodatkowe obr. od elektryczności +5%

-> W czasie rzutu na obrażenia, jeżeli wypadnie liczba z przedziału 01-02% przeciwnik zostanie sparaliżowany na 1 rundy.

-> W związku z tym, że broń ta jest tylko trochę lepsza niż jej prototyp, to istnieje szansa przeciążenia. W czasie rzutu na trafienie, gdy wypadnie liczba z przedziału 01-03 komora z baterią fuzyjną eksploduje i zadaje 35% obrażeń.

Zacięcie: 04-05%

Wytrzymałość: 88-100%



- No dobrze. Spróbujemy jeszcze raz, ale tym razem powoli i spokojnie. Profesorze, proszę dodać trochę polimeru do zbiorniczka. Dobrze, dobrze, a teraz umieścić w środku skryształizowany odczynnik plazmy. Tylko, na wszystko, co święte, proszę to zrobić bardzo powoli.

- Nie mogę, ręce mi się trzęsą!

- Znowu Pan profesor pił? Przez Pana kiedyś wszyscy zginiemy, zobaczy Pan!

Nazwa Broni*	Obrażenia P/S	Kaliber	Mag.	T. ognia	Wymagania	Wartość[BT]	Waga [kg]
DA9	15% T.E. 25% P.B.	9mm.	10 n.	P	10% broń L. 5% Siła	50	0,8
BS24.9	10% T.E. 20% P.B.	9mm.	15 n.	P S	15% broń L. 8% Siła	75	1,4
DA M44	5% T.E. 35% P.B.	.44mm	6 n.	P.	15% broń L. 8% Siła	90	1,2
P.M. 03	15% T.E. 25% P.B.	9mm.	25 n.	S	15% broń L. 10% Siła	110	1,5
D.E. MOD2	15% T.E. 40% P.B.	.44mm	9 n.	P.	15% broń L. 10% Siła	100	1,8
Beretta	5% T.E. 10% P.B.	9mm.	15 n.	P.	5% broń L. 5% Siła	35	1
Walther P-99	5% T.E. 15% P.B.	9mm.	16 n.	P.	8% broń L. 8% Siła	40	1,1
Glock-18	10% T.E. 10% P.B.	9mm.	20 n.	P S	10% broń L. 8% Siła	65	1,3
Lekki Pistolet Maszynowy "MP5 a3"	15% T.E. 20% P.B.	9mm	19 n.	P S	15% broń L. 10% Siła	100	2,8
DA ELEKTRA 4	35% T.E. 20% P.B.	Bateria Fuzyjna (Bf)	10 n.	P	10% broń L. 8% Siła	150	1,2
PHLEGMGun DA2	15% T.E. 35% P.B.	Zbior. Plazmo. (Zp)	10 n.	P	10% broń L. 8% Siła	170	1,5
DA ELEKTRA S.4.	25% T.E. 15% P.B.	Bateria Fuzyjna (Bf)	20 n.	S	10% broń L. 10% Siła	200	1,8

*Stan jakości broni powyżej jest na poziomie "bez uwaga".

BROŃ WSPARCIA

"Old Joe"

Fragment instrukcji obsługi "Old Joe".

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

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

Po huku zagrożenie prawdopodobnie przestanie się ruszać.

Typ: Strzelba **Produkcja:** U.S.A.

Tryb ognia: Pojedynczy/Podwójny

Opis: Ta strzelba to klasyczna dwulufowa broń dla farmerów. Dlaczego dla farmerów? Bo wystarczy strzał z biodra, a duża chmura śrutu praktycznie na pewno trafi przeciwnika, co oznacza, że nawet farmerzy mogą z niej strzelać. Dlatego starość w tym przypadku nic nie zmienia w efektywności tej giwery.

**Zasady specjalne:**

-> Dwie lufy - strzał z dwóch luf daje podstawowe obrażenia liczone podwójnie

-> Celna i nie - (-15) do poz. trudności trafienia. do 10 metrów. od 10 m. (+30)

-> Wolne przeładowanie - 1 nabój to 1 punkty akcji.

Zacięcie: 01-05%

Wytrzymałość: 98-100%

FOU "Fala"

Typ: Strzelba **Produkcja:** FMAU, Francja

Tryb ognia: Pojedynczy



Opis: Nie przesadzę mówiąc, że jest to najpopularniejsza strzelba na ziemi. Co ja gadam. Nie tylko na ziemi, ale wśród koloni także. Lekka konstrukcja z eselitu-1 powoduje bardzo dużą manewrowość i poręczność. Gorzej jednak z dostępem do amunicji.

Zasady specjalne:

-> Poręczna - (+10) do inicjatywy

-> Kawał gnata - (+15%) dodatkowych obrażeń do P.B gdy Przeciwnik posiada pancerz.

Zacięcie: 01-10%

Wytrzymałość: 95-100%

M39 "Pokuta"

Typ: Karabin **Produkcja:** S&B, Europa

Tryb ognia: Pojedynczy/Seria

Opis: Ten karabin powstał po to aby wyprzedzić pocziwego kałach w ilości wyprodukowanych egzemplarzy. Dlatego jest najpopularniejszym i najliczniejszym sprzętem dostępnym wszędzie tam gdzie sięgnęła cywilizacja ludzi. Oczywiście nie wspomnę tutaj o jej walorach bojowych bo akurat one nie są takie dobre.

**Zasady specjalne:**

-> Prosta naprawa - (-25) do poz. trudności naprawy

-> Szybkie usuwanie zacięcia

Zacięcie: 01-10%

Wytrzymałość: 90-100%

LongRAGE "Salomon"**Typ:** Karabin wyborowy **Produkcja:** DieArm, U.S.A.**Tryb ognia:** Pojedynczy

Opis: Jest to ciężka i bardzo mordercza broń. Długa lufa, amunicja bezłuskowa oraz dodatkowe systemy stabilizujące tor lotu pocisku sprawiają, że z tym sprzętem się nie zadziera. Nie będę wspominał już o wielu możliwościach dodatkowych modyfikacji.

Zasady specjalne:

- > Potężne zacięcie - (+15%) do poziomu trudności usuwania zacięcia.
- > Wielka potęga - (+25%) dodatkowych obrażeń do P.B gdy Przeciwnik nie posiada pancerz.
- > Celna - (-40) do poz. trudności trafienia.
- > Ciężki - (-20) do inicjatywy

Zacięcie: 00-01%**Wytrzymałość:** 95-100%

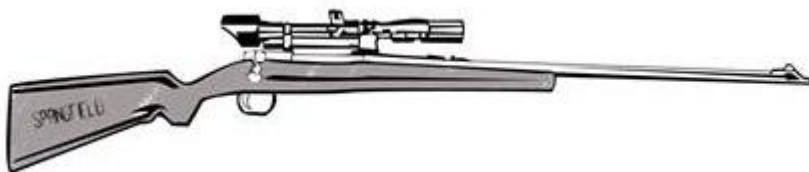
- Przylecieli obcy. Świat się rozsypał w kawałeczki. Ludzie giną w SENN. Często nie ma, co zjeść i pić. Po ziemi rozpanoszyły się mutanty, ale kuźwa zawsze ktoś przyjdzie i spyta, czy mam na sprzedaż jakiś egzemplarz M15. Ta broń to historia, nawet, jeżeli jej części pochodzą z roku 2074 i były robione jedynie na zamówienie.

M15**Typ:** Karabin**Produkcja:** U.S.A.**Tryb ognia:** Pojedynczy/Seria

Opis: Stary dobry, amerykański karabin M15. Szczególnie lekka konstrukcja sprawia, że nadal jest często wybieranym karabinem do walki bezpośredniej.

Zasady specjalne:

- > Lekka +5 inicjatywa

Zacięcie: 00-10%**Wytrzymałość:** 92-100%**Springfield****Typ:** Karabin wyborowy **Produkcja:** U.S.A.**Tryb ognia:** Pojedynczy

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

Zasady specjalne:

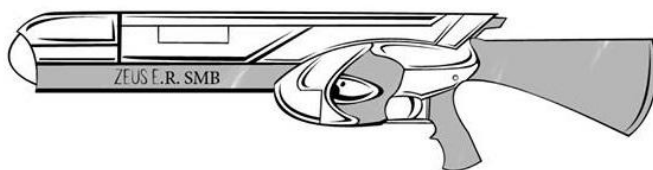
- > Lekka +5 inicjatywa
- > Celna - (-20) do poz. trudności trafienia.

Zacięcie: 00-02%**Wytrzymałość:** 95-100%

Ak-47 "Kałach"**Typ:** Karabin**Produkcja:** ZSRR**Tryb ognia:** Pojedynczy/Seria

Opis: Staruszek kałasznikow jest praktycznie tak popularny jak karabin "Pokuta" ale jego specyficzna konstrukcja daje mu straszliwą przewagę. Bo aby zepsuć tego gnała trzeba niełoho się natrudzić.

Zasady specjalne: brak.

Zacięcie: 00-05%**Wytrzymałość:** 100%**ZEUS E.R. SMB****"GROM"****Typ:** Karabin**Produkcja:** SMBi, Europa**Tryb ognia:** Pojedynczy

Opis: Jest to długa, nieporęczna i wręcz trochę przerażająca broń. Wojna przerwała narodziny jej ulepszonych wersji więc jedyny jej egzemplarz dostępny na rynku jest nie tylko zabójczy dla wrogów ale i użytkownika.

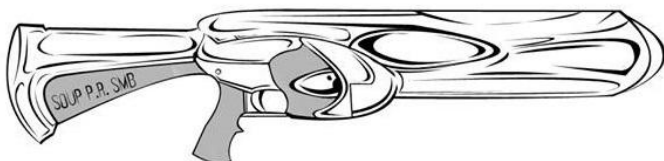
Zasady specjalne:

-> Trudna naprawa - (+25%) do poz. trudności naprawy

-> Nieporęczna -10 inicjatywy

-> W czasie rzutu na obrażenia, jeżeli wypadnie liczba z przedziału 98-00 przeciwnik zostanie sparaliżowany na 3 rundy.

-> W związku z tym, że broń ta jest tylko trochę lepsza niż jej prototyp, to istnieje szansa przeciążenia. W czasie rzutu na trafienie, gdy wypadnie liczba z przedziału 00-04 komora z baterią fuzyjną eksploduje i zadaje 50% obrażeń.

Zacięcie: 05-10%**Wytrzymałość:** 90-100%**SOUP P.R. SMB****Typ:** Karabin**Produkcja:** SMBi, Europa**Tryb ognia:** Pojedynczy

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

Zasady specjalne:

-> Trudna naprawa - (+25%) do poz. trudności naprawy

-> Nieporęczna -10 inicjatywy

-> Przeciwko celom żywym, nie opancerzonym, zadaje dodatkowe obrażenia od plazmy +20%

-> W czasie rzutu na obrażenia, jeżeli wypadnie liczba z przedziału 97-100 przeciwnik zostanie poparzony, co na stałe (aż do momentu interwencji lekarza) zmniejsza mu Próg Bólu o 10.

-> W związku z tym, że broń ta jest tylko trochę lepsza niż jej prototyp, to istnieje szansa przeciążenia. W czasie rzutu na trafienie, gdy wypadnie liczba z przedziału 01-05 zbiorniczki plazmy eksplodują. Partyzant otrzymuje 65% obrażeń.

Zacięcie: 05-10%**Wytrzymałość:** 90-100%

Nazwa Broni	Obrażenia	Kaliber	Mag.	T. ognia	Wymagania	W. [BT]	Wg. [kg]
"Old Joe"*	10% T.E. 30% P.B.	Śrut	2 n.	P	12% B.W. 10% Siła	80	3
"Fala"*	20% T.E. 40% P.B.	Kaseta bezluskowa	7 n.	P	15% B.W. 11% Siła	105	5
"Pokuta"	25% P/S T.E. 35% P/S P.B.	5.56	30 n.	P S	12% B.W. 10% Siła	150	4,5
LongRAGE "Salomon"	45% T.E. 75% P.B.	Kaseta bezluskowa	10 n.	P	20% B.W. 13% Siła	215	8
M15	20% P/S T.E. 30% P/S P.B.	7.62	20 n.	P S	12% B.W. 10% Siła	145	4,5
Springfield	35% T.E. 55% P.B.	7.62	5 n.	P	15% B.W. 10% Siła	170	4
Ak- 47	15% P/S T.E. 45% P/S P.B.	7.62	30 n.	P S	12% B.W. 11% Siła	150	4,5
ZEUS E.R. SMB	50% T.E. 30% P.B.	Bateria Fuzyjna (Bf)	24 n.	P	20% B.W. 12% Siła	350	7
SOUP P.R. SMB	35% T.E. 65% P.B.	Zbior. Plazmo. (Zp)	20 n.	P	20% B.W. 13% Siła	350	8

*do określenia poziomu trudności trafienia strzelbą używamy tabelki Broń Lekka



... Ktoś kiedyś powiedział o tajemniczych oddziałach Kohorty, które nigdy nie brały udziału w jakiegokolwiek bitwie czy potyczkach, ale pojawiały się zawsze zaraz po niej, aby rozpocząć zbieranie z poległych wszelkiej broni, która nie była bronią konwencjonalną. Jeżeli historie o nich są prawdziwe to i ich nazwa nadana przez tych, którzy rzekomo ich widzieli wydaje się być właściwa. ZŁOMIARZE.

Sęk w tym, że oni nie zbierają złomu tylko wysoce zaawansowany sprzęt, broń, z którą cholera wie, co później robią. Wszyscy zresztą dobrze wiedzą, że żołnierze kohorty potocznie mówiąc kraby, czyli mityczne golemu obrośnięte jakąś roślinnością, nie są przystosowani do używania ziemskiego sprzętu. Więc, po co im to wszystko?

Jeżeli prawdą jest, że oni istnieją, a często się to słyszy wśród przeżyłych żołnierzy czy najemników tej czy innej strony konfliktu, to ich cel musi być poważny i jednolity. To na pewno nie są zbieracze złomu kohorty tylko wykwalifikowana jednostka mająca jeden lub kilka celów.

I my, Rzeczpospolita Narodów, powinniśmy się dowiedzieć, co to za cel.

Płatki i pogłoski, lekcja polityki 2125 w jednostce WRN

BROŃ CIĘŻKA

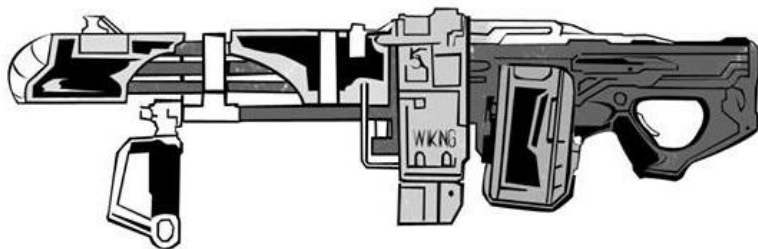
H.M.G. Plague (Heavy Machine Gun) "Zaraza"**Typ:** Karabin maszynowy**Produkcja:** Bunar Group, Rosja**Tryb ognia:** Seria

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

Zasady specjalne:

-> Ciężki (-20) do inicjatywy

-> Niecelny (+15) do poz. trudności trafienia.

Zacięcie: 01-15%**Wytrzymałość:** 90-100%**H.P.R. 2GOD (Heavy Plazma Rifle) "Wiking"****"Wiking"****Typ:** Wyrzutnia Plazmy**Produkcja:** NorHo, Japonia**Tryb ognia:** Seria

Opis: Jest to prototyp wyrzutnik plazmy, co już na wstępie może wywołać wiele mieszanych uczuć. Prócz tego, że istnieje szansa na niekontrolowaną eksplozję przy strzale, jest to kawał solidnej armaty.

Zasady specjalne:

-> Ciężki (-20) do inicjatywy

-> Prototyp. Wynik 99-100% na wytrzymałość powoduje eksplozję broni. Obrażenia to 1k100%

-> Pole rażenia. Obrażenia dostają wszystkie osoby w promieniu 3 metrów od miejsca trafienia.

Zacięcie: 00-01%**Wytrzymałość:** 95-98%

- Widzę, że przyjąłeś dobrą postawę strzelecką. Szeroko rozstawione nogi, kolba mocno oparta o bark, mocno zaciśnięta lewa dłoń na górne pokrywie HPR'a. Dobrze, teraz bardzo powoli i czule naciśnij spust.

-Tak?

-... .. wPIZDU! I cały kulochwył znowu poszedł się jebać! MÓWIŁEM CZULE!

Nazwa Broni	Obrażenia	Kaliber	Mag.	T. Ognia	Wymagania	W. [BT]	W. [kg]
H.M.G. Plague „Zaraza”	25% T.E. 25% P.B.	K.b.	1 x K.b. 50 n.	S	15% B.C. 15% Siła	350	10
H.P.R. 2GOD „Wiking”	20% P/S T.E. 70% P/S P.B.	Z.p.	1 x Z.p. 2 n.	P/S	15% B.C. 15% Siła	500	15

NAJPOWSZECHNIEJSZE DODATKI DO BRONI

Dobra. Tutaj na stole masz najczęściej spotykane i używane dodatki do broni. Oczywiście na naszym wielkim i olbrzymim świecie jest ich znacznie więcej ale te akurat są najpowszechniejsze. Dlatego, jeżeli jakiś Ciebie interesuje to zapraszam do zakupu.

Nazwa dodatku	Właściwości	Obs. t. broni*	W.[BT]	W.[kg]
Laser	- 10 do trafienia	B.L. , B.W.	75	0,1
Kolimator	- 5 do trafienia	B.L. , B.W. , B.C.	50	0,1
Luneta	- 15 do trafienia	B.W.	100	0,2
Granatnik	Możliwość wystrzeliwania pocisków z granatnika w tej samej turze, w które oddało się już strzał.	B.L. , B.W.	120	0,5
Powiększony magazynek	Zwiększa pojemność magazynka. B.L. +5 B.W. +7 B.C. +10	B.L. , B.W. , B.C.	50	0,5
Tłumik	+10 do inicjatywy.	B.L. , B.W.	75	0,2
Noktowizjer	Likwiduje całkowicie karę za noc przy strzelaniu.	B.L. , B.W.	150	0,2

*obsługiwany typ broni: broń lekka [B.L.], broń wsparcia [B.W.], broń ciężka [B.C.]

BROŃ MIOTANA

Wiesz. Jeżeli Ciebie po prostu nie stać na broń palną lub jakąkolwiek inną, możesz sobie kupić jedną z tych zabawek. Powiem Ci nawet w sekrecie, że niektórzy ludzie uważają, że proca jest znacznie lepsza od pistoletu. Nie mi tam oceniać, ale... Zresztą nie ważne. Ty decydujesz!

Proca

Typ: Broń miotana

Produkcja: brak

Tryb ognia: Pojedynczy

Opis: Miotanie kamieniami nie wyszło z mody, a prawdę powiedziawszy przechodzi właśnie nowy renesans!

Zasady specjalne:

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

Zacięcie: brak

Wytrzymałość: 10



Łuk

Typ: Broń miotana

Produkcja: brak

Tryb ognia: Pojedynczy

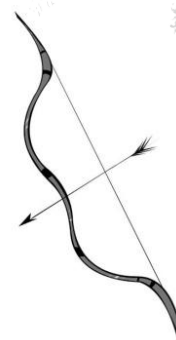
Opis: Tania i skuteczna siła operująca na odległość. Czego chcieć więcej?

Zasady specjalne:

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

Zacięcie: brak

Wytrzymałość: 9-10



Kusza

Typ: Broń miotana

Produkcja: brak

Tryb ognia: Pojedynczy

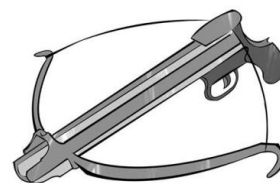
Opis: Chcesz być pewien, że przeciwnik poczuje twój cichy gniew? Kup se kuszę!

Zasady specjalne:

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

Zacięcie: brak

Wytrzymałość: 9-10



Nazwa Broni	Obrażenia	Wymagania	W. [BT]	W. [kg]
Proca	5% P.B.	Brak	5	0,2
Łuk	15% P.B.	5% broń L. 8% Zręcz.	20	0,5
Kusza	20% P.B.	5% broń L. 8% Siła	30	3
Nóż	10% P.B.	12% Rzuc.	10	0,3
Oszczep				

MATERIAŁY WYBUCHOWE

No tak. Doszliśmy do miejsca w którym możesz kupić sobie trochę "wolności". Dlaczego takie rzeczy mówię o materiałach wybuchowych? Bo jak pizdniesz w tłum z takiego granatu kasetowego, to po chwili w tym samym miejscu możesz tańczyć jak baletnica, tyle będziesz miał wolnej przestrzeni.

Nazwa Broni	Obrażenia	Rażenie*	Zasady Specjalne.	W. [BT]	W. [kg]
Granat zaczepny	15% T.E. 35% P.B.	20m.	Szansa na urwanie kończyny w trakcie rzutu na obr. 99-00%	35	0,1
Granat obronny	25% T.E. 45% P.B.	200m.	Szansa na urwanie kończyny w trakcie rzutu na obr. 98-00%	50	0,2
Koktajl mołotova	10% T.E. 25% P.B.	5m.	Szansa na zapalenie się przeciwnika w trakcie rzutu na obr. 99-00%. Podpalenie , co turę -5% P.B.	15	0,3
Granat E.M.P.	85% T.E.	20m.	Szansa na eksplozję granatu w ręku, wynik rzutu na trafienie w przedziale 01-02%	100	0,3
Granat Plazmowy	35% T.E. 60% P.B.	25m.	Szansa na eksplozję granatu w ręku, wynik rzutu na trafienie w przedziale 01-04%	120	0,3
Granat Kasetowy	25%.T.E. 50% P.B.	300m.	Szansa na eksplozję granatu w ręku, wynik rzutu na trafienie w przedziale 01-05%. Szansa na urwanie kończyny w trakcie rzutu na obr. 98-00%	140	0,4
Mina Standard	15% T.E. 35% P.B.	5m.	Szansa na urwanie nóg w trakcie rzutu na obr. 96-00%	45	0,3
Mina Kasetowa	25%.T.E. 50% P.B.	300m.	Szansa na urwanie nóg w trakcie rzutu na obr. 94-00%	140	0,4
Nabój do granatnika	15% T.E. 25% P.B.	3m.	Szansa na urwanie kończyny w trakcie rzutu na obr. 99-00%	25	0,1

***Rażenie** czyli promień wybuchu (określony w metrach **[m]**) w jakim dany ładunek rani wrogów.

WYPOSAŻENIE



W tej części magazynu czeka Ciebie wszystko to co nie jest pancerzem ani bronią. Znajdziesz tutaj żywność, leki, implanty, wszelkiego rodzaju elektronikę i wiele innych rzeczy które mogą Ci się przydać w czasie podróży lub po prostu będą dobrym towarem na sprzedaż albo wymianę.

Za nim jednak rzucisz się na sprzęt jak szczerbaty na suchary przyjrzyj się co kupujesz. Otóż przedmioty znalezione podczas przygód lub na straganach będą posiadały określoną **JAKOŚĆ**. Ten atrybut wpływa na szybkość zepsucia sprzętu w trakcie jego użycia. Dlatego za każdym razem gdy sprzęt będzie używany użytkownik będzie musiał wykonać rzut aby sprawdzić czy po wykonaniu pracy, narzędzie się po prostu nie zepsuło. Na jakość ma wpływ wiele czynnik takich jak wiek urządzenia, przechowywanie, firma, skomplikowana budowa, ochrona zewnętrzna itd. Jednak ostateczną jakość sprzętu określa Starzec. Urządzenie zepsuje się gdy użytkownik po rzucie kością k100 zmieści się w procentach przypisanych do jakości urządzenia. Aby natomiast naprawić urządzenie, które się zepsuje należy użyć domyślnej umiejętności i wyrzucić więcej niż urządzenie ma procent na jakości.

Poniżej znajdziesz dodatkowe zasady i tabelkę przedstawiającą bazę Jakości sprzętu.

Więc, jeżeli od dzieciństwa miałeś smykałkę do handlu i chcesz po prostu wiedzieć ile co kosztuje, zapraszam!

DODATKOWE ZASADY

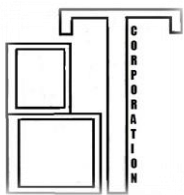
- > Stan urządzenia pogarsza się o kolejne 5% za każdym razem gdy zostanie naprawione.
- > Jeżeli Starzec uzna, że sprzęt ma już kilka dodatkowy lat za sobą do bazowej np. Kiepskiej jakości, według własnego uznania dodaje dowolną modyfikację procentową aby pogorszyć jej stan.
- > Przedmiot nie może mieć lepszej jakości niż Dobra czyli bazowe 5%.
- > Jakość oczywiście znacząco wpływa na cenę, ale to będzie się dziać według uznania Starca.
- > Efekt zepsucia Starzec ustala sam. Urządzenie mogło na przykład wybuchnąć, zjarać się, przepalić itd.
- > Ceny tutaj podane są umownymi cenami za sztukę. Duże miasta będą miały trochę niższe ceny niż małe miejsciny. Starzec powinien sam ostatecznie podejmować decyzję co ile kosztuje.

STOPNIE JAKOŚCI BAZOWY POZIOM JAKOŚCI

KIEPSKA	25%
BEZ UWAG	10%
DOBRA*	5%

*Wszystkie przedmioty w tym Magazynie są na poziomie DOBRYM.

ELEKTRONIKA



Dobra, to może zaczniemy od najbardziej delikatnego sprzętu. Tak, chodzi mi tutaj o wszelkie urządzenia elektroniczne. O tego typu sprzęt trzeba cholernie mocno dbać i traktować go z szacunkiem. Elektronika nie lubi brudu, kurzu, wilgoci, chamstwa i złego traktowania.

Ale żeby nie pokazywać każdego sprzętu z osobna, bo wtedy stracilibyśmy wiele cennego czasu, przedstawię go w grupach. Tak będzie łatwo szybko i prosto. To co? Zaczynamy?



Noktowizory[No]/Okulary termowizyjne[Ok] itd.

Zależnie od firm, mamy na rynku wiele tego typu urządzeń służących do nocnego widzenia lub po prostu w czasie złych warunków atmosferycznych. Ale jak już wcześniej mówiłem. Jaka firma takie urządzenie. Podobno są na rynku takie gówna, że wyzerają oczy... .

Powszechność: Niska, **Jakość:** Dobra (5%)

Działanie: -30No/-45Ok do testu trafienia w Nocy. -30No/-45Ok do testu spostrzegawczości w nocy.



Skanery Biologiczne, Chemiczne, Liczniki Geigera, Cyfrowy mikroskop, Mierniki poziomu energii itd.

Te caczuszka powinny być obowiązkowo rozdawane każdej karawanie lub grupie poszukiwawczej która wyrusza w dalszą podróż po tej biednej ziemi. Wykrywają określone związki chemiczne, biologiczne czy nawet promieniowanie, w zależności od zakresu działania danego urządzenia. Potrafią uratować dupę czasami lepiej niż jakikolwiek pancerz.

Powszechność: Niska, **Jakość:** Dobra (5%)

Działanie: -90% do testu wykrywania związków chemicznych, biologicznych, promieniowania, składu komórek oraz określenia poziomu mocy energetycznej.



fragment wykładu prof. Hasukonake "Zbyt długi pokój, czyli kto nas zaatakuję" rok.2049

"... a teraz przejdźmy do części mojego wykładu, która chyba wszystkich was drodzy przyjaciele naukowcy interesuje. Już od dłuższego czasu krążą pogłoski o tym, że Suari cały czas informuje nasze rządy, iż nasza planeta zostanie zaatakowana. Dlatego postanowiłem, opierając się na historii stworzyć model prawdopodobieństwa, który mógłby potwierdzić lub zaprzeczyć tej tezie. Niestety. Po wielokrotnych powtórzeniach obliczeń wynik ciągle był ten sam. Nasza rasa zostanie zaatakowana. Uprzedzając jednak wasze pytanie, nie udało mi się na ten temat rozmawiać z jakimkolwiek przedstawicielem Suari. Kiedy to nastąpi? Nie wiem, ale to może być początek końca naszej egzystencji."



Detektory ruchu, Czujnik ruchu itd.

Ten towar jest naprawdę chodliwym sprzętem. Interesują się nim przeważnie podziemne miasta czy indywidualni klienci mieszkający gdzieś głęboko na zadupiu. Nie ma co się dziwić, sprzęt jest bardzo użyteczny i często ratuje dupę. Informuje delikwenta często poprzez sygnał dźwiękowy, sygnał świetlny, wibracje o zbliżającym się obiekcie. Zależnie od tego czy urządzenie ma wbudowany głośnik czy działa na zasadzie przesyłu informacji do odbiornika, który posiada użytkownik.

Powszechność: Średnia, **Jakość:** Dobra (5%)

Działanie: Detektor ruchu(80pkt) jak i Czujnik(95pkt) posiada Spostrzegawczość na poziomie 80pkt i 95pkt. Detektor wykrywa istoty do 100 metrów, a czujnik pozycyjny do 15 metrów w promieniu urządzenia. Starzec wykonuje test spostrzegawczości uwzględniając tylko punkty sprzętu gdy w promieniu działania urządzenia znajdzie się jakakolwiek istota fizyczna.



Wykrywacze metali, Wykrywacze ciepła, Wykrywacze Energii itd.

Rarytas panie! Wielu ludzi było zniesmaczonych, że Man-erzy posiadają zdolności wykrywania energii, metali czy nawet ludzi. Dlatego postanowili unowocześnić stare wykrywacze metali i stworzyć coś co miało dać im podobne możliwości do tych Manerskich. Niestety urządzenia te mimo wielu lat unowocześniania nie są, nawet w małym stopniu, tak dobre jak zdolności dobrego Man-era.

Powszechność: Niska, **Jakość:** Dobra (10%)

Działanie: Określony typ sprzętu wykrywa dany rodzaj metali lub emisji, przeważnie do 50 metrów. Zdarzają się mocniejsze egzemplarze lecz te są cholernie drogie i trudne do zdobycia. Wykrywacz działa dookoła i wykrywa automatycznie. Chyba, że przedmiot lub istota ma swoje zasady specjalne... .



- Sytuacja jest bezn.... ! Kraby zbliż... się do num.. 2!
Bravo ...szysz mnie!? BRAVO!!

- Alpha, tak słyszę cię ale z każdą sekundą co raz gorzej. Utrzymajcie pozycje jak najdłużej. Czwarty oddział P.O.B jest już transportowany w waszą stronę! Alpha, potwierdź przyjęcie komunikatu!

- (szumy i trzaski)

- ALPHA! POTWIERDŹ PRZYJĘCIE KOMUNIKATU!

-(szumy)



CB radia, Krótkofalówki, Zestawy komunikacji bezpośredniej itd.

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

Powszechność: Średnia, **Jakość:** Dobra (5%)

Działanie: Grupa posiadająca kilka egzemplarzy tego samego sprzętu może komunikować się między sobą nawet do kilkuset metrów, zależnie od jakości i zaawansowania sprzętu.



Elektroniczne klucze, Zaawansowane wytrychy, Dekodery itd.

Interesują Ciebie tego typu zabaweczki? Czy aby nie jesteś złodzieje? Zobaczę, że coś zniknęło z mojego magazynu, a obie twoje ręce włożę Ci do TWOJEJ Du... . Nie ważne. Ten sprzęt jest cholernie rzadki i trudny do zdobycia. Służy przeważnie do otwierania zamków elektroniczny, a dekodery do rozkodowywania sygnałów różnego rodzaju. Ważna sprawa dla tych którzy daleko i długo wędrują po powierzchni. Taki dekodery czasami potrafi wyłapać rozmowy Rdzawych na przykład... .

Powszechność: Niska, **Jakość:** Dobra (10%)

Działanie: Elektroniczne klucze dodają do informatyki podczas hakowania (-40%) do testu. Zaawansowane wytrychy dodają do elektroniki podczas włamywania się do paneli i zamków elektronicznych w drzwiach (-50% do testu elektronika). Dekodery zaś pomagają w rozszyfrowywaniu różnych komunikatów, sygnałów czy kodów. (-50% do testu na wybraną umiejętność związaną z danym sygnałem, kodem, komunikatem.)



Podśluchy, Kamerki szpiegowskie, Lornetki cyfrowe 3D itd.

Jara cie podglądanie innych co? Widać to od razu po twojej mordzie, bez urazy. No ale wracając do sprzętu. W dzisiejszych czasach mało kto już używa tego typu gadżetów, chyba, że ludzie syndykatów lub indywidualni bohaterowie bawiący się w detektywów. Tak czy siak, mało tego gówna i strasznie też łatwo się psuje.

Powszechność: Niska, **Jakość:** Dobra (15%)

Działanie: W zależności od jakości sprzętu gracz w zasięgu do kilkudziesięciu metrów jest w stanie podsłuchiwać rozmowy lub nawet widzieć ich pełen obraz. Lornetki cyfrowe natomiast dodają do testów spostrzegawczości -30%.



Komputery stacjonarne, Laptopy, Tablety itd.

Wszystkie te urządzenia potrzebują źródła energii aby mogły działać. Dlatego nie są popularne wśród podróżników chodź czasem znajdzie się jeden czy drugi który specjalizuje się w informatyce i jest na przykład hakerem. Dlatego sam sprzęt tego typu nie jest rzadki, ale wymaga energii, a ta często stanowi problem.

Powszechność: Średnia, **Jakość:** Dobra (10%)

Działanie: Tego typu urządzenia są podstawą dla informatyków, mechatroników, a czasem nawet elektryków. Dlatego zależnie od jakości posiadanego sprzętu partyzant dostaje modyfikatory do testów informatyki, elektroniki w zakresie od -15 do -45%.


Akumulatory kwasowe, Akumulatory żelowe, Akumulatory plazmowe,
Akumulatory fuzyjne, Baterie alkaliczne, Baterie plazmowe, Baterie fuzyjne.

Tak, te zabawki są bardzo ważnymi elementami życia codziennego każdego człowieka, który chce spróbować przeżyć i mieć jeszcze coś z tego nędznego życia. Akumulatory oraz baterie! Tymczasowe źródła energii. To dzięki nim samochody ruszają, w lepiankach pali się światło, a wieżyczka strażnicza jest w stanie spełnić swoją powinność podczas awarii głównego zasilania.

Powszechność: Niska, **Jakość:** Dobra (10%)

Działanie: Akumulatory kwasowe, żelowe oraz baterie alkaliczne to podstawowy typ zasilania prądem stałym, łatwo się rozładowują i zależnie od podłączonego urządzenia nie są tak bardzo wydajne niż ich młodszy koledzy. Jedyne ich wyraźnym atutem jest waga, która nie przekracza 20 kg. Natomiast akumulatory plazmowe i fuzyjne to nieocenione urządzenia! Potrafią bardzo długo przetrzymać energię, a czasem i nawet potrafią bez ładowania przeżyć swojego użytkownika. Ich wady to ciężar, który waha się w okolicach 50 kg oraz niestabilność która może spowodować czasem eksplozję takiej "baterijki". Jeżeli chodzi o ich mniejszych odpowiednik (czyt. baterie) zasady są takie same, jedynie waga oscyluje nie w kilogramach ale deagramach.

NAZWA	CENA	WAGA	DZIAŁANIA
Noktowizor	80	0,25 kg	-30 trafienie w nocy/-30 spostrzegawczość w nocy.
Okulary termowizyjne	120	0,25 kg	-45 trafienie w nocy/-45 spostrzegawczość w nocy.
Skaner biologiczny	70	1 kg	-75 test wykrywania związku biologicznego
Skaner chemiczny	75	1,5 kg	-75 test wykrywania związku chemicznych
Licznik Geigera	55	1 kg	-75 test wykrywania promieniowania
Cyfrowy mikroskop	150	1 kg	-90 test wykrywania związku biologicznego
Miernik poziomu energii	50	0,5 kg	określa poziom energii danego urządzenia
Detektor ruchu	95	0,5 kg	spozstrzegawczość 80 punkt. test na wykrycie.
Czujniki ruchu	55	0,5 kg	spozstrzegawczość 95 punkt. test na wykrycie.
Wykrywacz metali	50	1,5 kg	zasięg 25 m.
Wykrywacz ciepła	65	1 kg	zasięg 20 m.
Wykrywacz energii	55	1 kg	zasięg 15 m.
CB radio	85	0,5 kg	w opisie
Krótkofalówka	75	0,25 kg	w opisie
Zest. komunikacji bezp.	95	0,5 kg	w opisie
Elektroniczny klucz	240	0,25 kg	-50 do hakowania
Zaawansowane wytrychy	205	0,25 kg	-50 do elektroniki przy włamywaniu (paneje, zamk. elekt.)
Dekoder	200	0,25 kg	w opisie
Podśluch	65	0,1 kg	w opisie
Kamerka szpiegowska	75	0,1 kg	w opisie
Lornetki cyfrowe 3D	95	0,1 kg	-30 do testów spostrzegawczości
Komputer stacjonarny	40	3 kg	-45 do testów informatyki
Laptop	50	1,5 kg	-30 do testów informatyki
Tablet	35	0,5 kg	-15 do testów informatyki
Akumulator kwasowy	150	15 kg	w opisie
Akumulator żelowy	250	20 kg	w opisie
Akumulator plazmowy	300	30 kg	w opisie
Akumulator fuzyjny	350	40 kg	w opisie
Bateria alkaliczna	10	0,1 kg	w opisie
Bateria plazmowa	50	0,1 kg	w opisie
Bateria fuzyjna	100	0,25 kg	w opisie

MECHANIKA



Zestaw śrubokrętów, Zestaw wiertel, Zestaw kluczy, Zestaw Rusznikarski itd.

Chyba zgodzisz się ze mną, że każdy dobry mechanik potrzebuje dobrych jak nie najlepszych narzędzi? Nie mrucz coś pod nosem jakbyś nie był pewien bo to akurat jest fakt. Dlatego tego typu zestawy są bardzo powszechne i do tego dosyć tanie. W jaki sposób? Bo każdy prawdziwy facet w czasie pokoju miał w piwnicy czy w garażu narzędzia. Każdy. Chyba, że nosił rurki...

Powszechność: Wysoka, **Jakość:** Dobra (5%)

Działanie: To są podstawowe narzędzia wymagane do przeprowadzania podstawowych napraw. Bez nich każdy mechanik powinien mieć spory minus do wykonywanego testu na np. naprawę ale to już zależy od Starca. Jednak gdy jest w ich posiadaniu, dostaje +15% do testów mechaniki, oraz do Rusznikarstwa +15%.



Wiertarka, Kątówka, Wiertarko-wkrętarka, Młot udarowy itd.

Narzędzia specjalistyczne tego typu potrzebują przeważnie zewnętrznego zasilania ale jeżeli już je posiadamy są cholernie przydatne. Dlatego jeżeli zamierzasz robić coś w dużej skali i zawodowo, przyda Ci się na pewno większość z tych urządzeń.

Powszechność: Średnia, **Jakość:** Dobra (10%)

Działanie: Te narzędzia są już narzędziami specjalistycznymi i nie są wymagane do pomniejszych napraw. Jednak jeżeli gracz naprawia na przykład samochód czy inne urządzenie bardziej masywne czy skomplikowane, to na pewno mu się przydadzą. +20% do testów mechaniki oraz +15% do testów Rusznikarstwa Specjalistycznego.



Spawarka elektryczna, Spawarka fuzyjna, Laser techniczny, Lanca fuzyjna

Te zabawki chłopie to już nie przelewki. Źle skierowany promień spawarki fuzyjnej może nieszczęśnika zamienić w proch i to w kilka sekund. Laser techniczny jest w stanie przeciąć wszystko, a lanca fuzyjna wypali dziurę w każdym materiale. Jedynie dobra, stara spawarka elektryczna może spowodować jedynie ciężkie poparzenia. Ale ich waga i gabaryty powodują, że w plecaku ich chłopie nie zmieścisz.

Powszechność: Niska, **Jakość:** Dobra (10%)

Działanie: Tego typu narzędzia potrzebne są do napraw znacznie większych i masywniejszych obiektów. Kadłub statku kosmicznego, czołg, ciężki opancerzony transporter. Ale mimo swoich gabarytów dodają sporą premię do mechaniki +25%.





Pojazdy konwencjonalne: Motory, Osobówki, Ciężarówki

Tam trochę dalej w sali mam kilka pojazdów na benzynę, diesla czy ropę. Te wszystkie pojazdy są starego typu, czyli wiesz, są na oponach i robią wiele hałasu jak pracuje silnik. Jednak mimo wszystko nadal jest ich więcej w użyciu niż znacznie droższe pojazdy zasilane bateriami fuzyjnymi.

Powszechność: Wysoka, **Jakość:** Dobra (10%)

Działanie: Posiadanie pojazdu ma wiele zalet. Między innymi szybsze poruszanie się między miastami oraz bardzo mocno zwiększone możliwości załadunkowe postaci.



Pojazdy niekonwencjonalne: Motory, Osobówki, Ciężarówki

A tutaj mam zaledwie kilka, ale zawsze to coś, cacuszek nowej generacji. Pojazdu poruszające się kilkanaście, a czasem nawet i kilkadziesiąt centymetrów nad ziemią przy pomocy urządzenia odwracającego grawitację. Prócz tego zamiast konwencjonalnego paliwa mamy tutaj miejsce na sporej wielkości baterię fuzyjną, która raz zamontowana daje energię przez bardzo ale to bardzo długi czas.

Powszechność: Niska, **Jakość:** Dobra (10%)

Działanie: Posiadanie pojazdu ma wiele zalet. Między innymi szybsze poruszanie się między miastami oraz bardzo mocno zwiększone możliwości załadunkowe postaci.



*1 Drony zwiadowcze, Drony bojowe, Drony strażnicze

Ludzkość w pełni nauczyła się korzystać z możliwości dronów dopiero kilkanaście lat przed inwazją Kohorty. Dlatego ich powszechność nie jest za duża, jednakże od czasu do czasu można nadal spotkać jakiegoś zabłąkanego i zapomnianego drona strażniczego, o którym właściciele zapomnieli albo, którego właściciele już nie żyją. W skrócie, drony to unoszące się nad ziemią, różnego kształtu obiekty służące do konkretnych celów. Zobaczcie, tutaj mamy egzemplarz kurierski... .

Powszechność: Niska, **Jakość:** Dobra (10%)

Działanie: Drony zwiadowcze są szybkie i nieuzbrojone, a czasami nawet posiadają system maskowania. Drony bojowe są powolne, uzbrojone w broń różnej maści i pancerz, który sprawia, że są niesamowicie twarde. Drony strażnicze są cholernie powolne, cholernie mocno opancerzone ale ich uzbrojenie nie jest tak potężne jak ich bojowych braci.



- Teraz cicho. Wczoraj w nocy, jak sam przeczesywałem tutaj ruiny, to zauważyłem te cacko jak latało między piętami. Jest cholernie szybkie ale nie widziałem aby było uzbrojone. Jeżeli się nam uda go unieruchomić lub jeszcze lepiej, złapać dzięki tej sieci, którą kazałem ci skombinować to dostaniemy za niego sporo bajtów!

- A jak ma broń?

- No to wtedy będziemy musieli dupka zestrzelić i sprzedać w częściach. Może nie będzie wtedy wart tak dużo jak cały i działający ale to nadal będzie duży łup.



***2 Roboty zwiadowcze, Roboty bojowe, Roboty strażnicze, Roboty służące**

Jeżeli mówimy już o robotach to trzeba tutaj podkreślić, że nasza technologia w ich tworzeniu zatrzymała się na poziomie średniozaawansowanym. Owszem maszyny są człekokształtne i posiadają jakąś tam inteligencję ale i tak ich cele muszą być proste i jednoznaczne. Roboty w naszym świecie są przeważnie wielkie, toporne, proste i całkowicie uzależnione od komend właściciela i wgranych algorytmów. Tutaj na przykład mamy robota budowlanego... .

Powszechność: Niska, **Jakość:** Dobra (10%)

Działanie: Robot zwiadowczy to szybka maszyna na gąsienicach lub kołach, praktycznie nieuzbrojona, stworzona do szybkiego rozpoznania i zwiadu. Robot bojowy to najczęściej człekokształtna maszyna średnio-opancerzona z dużą siłą ognia. Robot strażniczy to przeważnie wielka, powolna maszyna z niesamowicie twardym pancerzem o średniej, a czasami nawet niskiej sile ognia. Roboty służące to najczęściej lekkie człekokształtne maszyny bez uzbrojenia i opancerzenia, wykonujące proste polecenia właściciela.



***3 Implanty zewnętrzne: Nóg, Rąk, Klatki piersiowej,**

Tego rodzaju implanty są najbardziej popularne wśród średnio i mało zamożnej części ludzkości na ziemi jak i koloniach po za nią. Niestety technologia w tej dziedzinie tak jak robotyka stoi na średniozaawansowanym poziomie więc często tego typu sztuczne ręce czy nogi się psują lub ulegają dziwnym uszkodzeniom czy awariom...

Powszechność: Średnia, **Jakość:** Dobra (10%)

Działanie: Implanty zewnętrzne przeważnie modyfikują na stałe atrybuty związane z siłą czy zręcznością. Czasami też podwyższają obrażenia zadawane w walce wręcz lub dodają dodatkowe punkty do **PB** jako pancerz. Należy jednak pamiętać, że tak jak każde urządzenie implanty mogą i będą się psuć oraz ulegać różnym awariom. Dlatego montowanie ich powinno być bardzo przemyślanym krokiem.



***4 Implanty wewnętrzne: Oczu, Uszu, Serca, Mózgu, Płuc, Wątroby**

Natomiast te zabawki najczęściej interesują zamożną część ludzkości. I chodź ich zawodność porównywalna jest z ich zewnętrznymi rówieśnikami, to są w stanie zadziałać i polepszyć możliwości człowieka praktycznie w każdej dziedzinie. Tutaj na przykład mamy implant filtrujący płyny i usuwający ewentualne trucizny czy toksyny z organizmu. O! A tutaj właśnie... .

Powszechność: Niska, **Jakość:** Dobra (10%)

Działanie: Implanty wewnętrzne mogą wpływać dosłownie na każdą cechę postaci gracza czy kogokolwiek innego. Jednak trzeba tutaj pamiętać, że ich instalacja czy usunięcie nie będzie już tak proste. Biorąc też poziom zaawansowania tego typu technologii każdy powinien zastanowić się przed jej instalacją w własnym ciele. Bo na pewno awaria implantu serca podczas biegu nie wróżyłaby nic dobrego. Prawda?

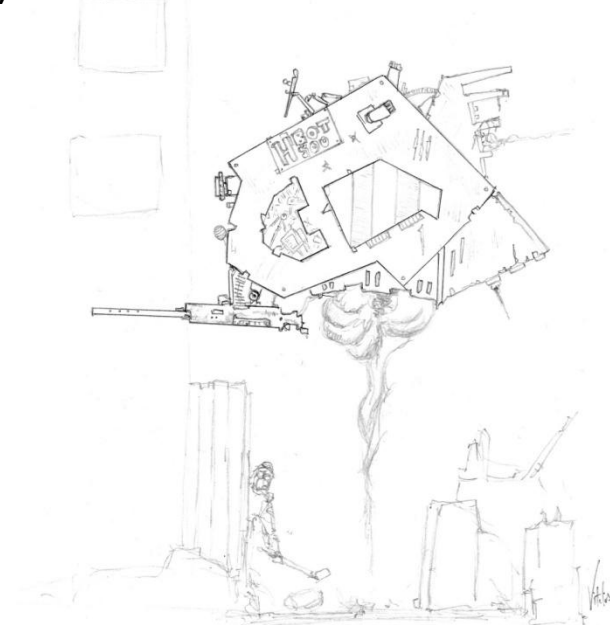
NAZWA	CENA	WAGA	DZIAŁANIA
Zestaw śrubokrętów	15	0,5 kg	- 5 testów mechaniki
Zestaw wiertel	25	0,5 kg	- 5 testów mechaniki
Zestaw kluczy	20	1 kg	- 5 testów mechaniki
Zestaw rusznikarski	40	5 kg	- 15 testów rusznikarstwa
Wiertarka	30	2,5 kg	- 10 testów mechaniki
Kątówka	35	2 kg	- 10 testów mechaniki
Wiertarko-wkrętarka	40	2,5 kg	- 15 testów mechaniki, -5 testów rusznikarstwa
Młot udarowy	50	4,5 kg	- 10 testów mechaniki
Spawarka elektryczna	50	20 kg	- 20 testów mechaniki, -5 testów elektroniki
Spawarka fuzyjna	100	30 kg	- 25 testów mechaniki
Laser techniczny	150	55 kg	- 30 testów mechaniki
Lanca fuzyjna	250	100 kg	- 35 testów mechaniki
Poj. kon. Motor	150	X	w opisie
Poj. kon. Osobówki	200	X	w opisie
Poj. kon. Ciężarówki	400	X	w opisie
Poj. nie. Motor	310	X	w opisie
Poj. nie. Osobówki	600	X	w opisie
Poj. nie. Ciężarówki	900	X	w opisie
Dron zwiadowczy	320	10 kg	w opisie
Dron bojowy	550	40 kg	w opisie
Dron strażniczy	700	55 kg	w opisie
Robot bojowy	400	250 kg	w opisie
Robot strażniczy	500	400 kg	w opisie
Robot służący	150	150 kg	w opisie
Śrubokręt	2	0,1 kg	- 1 testów mechaniki
Klucz francuski	5	1 kg	- 2 testów mechaniki
Piłka do metalu	3	0,5 kg	- 1 testów mechaniki

***1,2,3,4 Więcej na temat danego sprzętu na stronach:**

1 -> DRONY str. 149

2 -> ROBOTY str. 150

3,4 -> IMPLANTY str. 151



- PIEPRZONY MIAŁ DZIAŁKO! KURWA!
PATRZ CO ZROBIŁ Z MOJĄ RĘKĄ!!

- PIER! PRZEPRASZAM! SĄDZIŁEM,
ŻE JEST NIEUZBROJONY!

- PRZECIEŻ KUŻWA TA LUFĄ
WYSTAWAŁA DOBRE PÓŁ METRA PRZED
JEGO WIZJEREM! JAK MOGŁEŚ NIE
WIDZICIEĆ!

- NO, PO PROSTU NIE WIDZIAŁEM!

- CHŁOPIE! JA SIĘ WYKRWAWIAM!

- DOBRA, CZEKAJ! MAM REGDOC'A!
ZARAZ PRZESTANIE!

- NIE ZA POMNĘ CI TEGU DURNIU!

MEDYCYNĄ



Zestaw pierwszej pomocy, Zestaw pourazowy, Zestaw chirurgiczny.

Na wstępie od razu powiem, że te przedmioty ratują życie dlatego ich dostępność jest taka słaba. Zestaw pierwszej pomocy zawiera niezbędne środki do zatamowania krwawienia i znieczulenia rannego. Zestaw pourazowy posiada głównie usztywniacze do kończyn w razie ich złamania. Ale z tego wszystkiego najdroższy i najrzadszy jest zestaw chirurgiczny który posiada wszystko to co powinien mieć dobry lekarz. Są to skalpele, szczypce, igły, nici wiertelka, nożyce i wszystko to co potrzebne jest do operacji.

Powszechność: Niska, **Cena:** ~20-100 BT, **Waga:** ~(0,5 - 5kg). **Jakość:** Dobra (5%)

Działanie: W zależności od zestawu efekty są inne. Zestaw pierwszej pomocy +30% do Pierwsza Pomoc. Zestaw pourazowy +15% do Pierwsza pomoc i +10% do Medycyny. Zestaw chirurgiczny +30% do Medycyny.



Szczepionki, Antybiotyki, Syropy, Tabletki, Suplementy

Jeżeli chodzi o tę konkretną grupę przedmiotów to ich cena oraz powszechność jest uzależniona głównie od specyfikacji choroby. Krótko mówiąc, czym rzadsza choroba tym lekarstwo, antybiotyk jest droższy i trudniej jest go znaleźć.

Powszechność: Średnia-Niska, **Cena:** ~15-200 BT, **Waga:** ~(0,5 - 5kg). **Jakość:** Dobra (5%)

Działanie: Efekty konkretnych lekarstw, antybiotyków czy suplementów zależne będą wyłącznie od mistrza gry. Mogą wpływać na atrybuty na stałe lub tymczasowo. Przeterminowane substancje mogą nawet zabić.



Maść regenerująca rany (RegDoc), Zapasowa krew (Backup blood)

Oba te środki zostały wynalezione głównie z powodu ran i wysokiej śmiertelności żołnierzy na polu walki podczas 3 wojny korporacji. Pierwszy środek po nałożeniu bezpośrednio na ranę praktycznie natychmiast regeneruje naskórek oraz tkankę właściwą tamując tym samym krwawienie. Jeżeli chodzi o podajniki z igłą "Zapasowa Krew" zawierają w sobie serum regenerujące z bardzo szybkim tempie poziom krwi człowieka.

Powszechność: Średnia, **Cena:** ~25-50 BT, **Waga:** ~0,2kg. **Jakość:** Dobra (5%)

Działanie: RegDoc powodują praktycznie natychmiastową regenerację rany i zatrzymanie krwawienia, nie regeneruje Progu Bólu (maść używa się bez testowania jakichkolwiek umiejętności). Backup blood natomiast regeneruje 25 Progu Bólu w momencie zaaplikowania dawki do rannego organizmu.

NAZWA	CENA	WAGA	DZIAŁANIA
Zestaw pierwszej pomocy	25	0,5 kg	- 30 do testów pierwszej pomocy
Zestaw pourazowy	50	2,5 kg	- 15 do testów pierwszej pomocy, -15 do medycyny
Zestaw chirurgiczny	95	5 kg	- 30 do testów medycyny
Szczepionka	55	-	działanie określa starzec
Antybiotyk	100	-	działanie określa starzec
Syrop	25	-	działanie określa starzec
Tabletki	30	-	działanie określa starzec
Suplement	35	-	działanie określa starzec
Maść regenerująca (RegDoc)	25	0,1 kg	automatycznie zatrzymuje krwawienie, zamyka ranę
Zapas. krew (B.blood)	25	0,1 kg	regeneruje Próg Bólu , o 25
Zapas. krew (B.blood max)	50	0,2 kg	regeneruje Próg Bólu , o 50
Bandaż	5	0,1 kg	- 5 do testów pierwszej pomocy
ELEMAG.doc7	130	-	Zastrzyk usuwa jedną chorobę T.E. klasy IV
ELEMAG.doc8	250	-	Zastrzyk usuwa jedną chorobę T.E. klasy III
FreunolanBODY	55	-	Leczy zatrucie gazem INEX
RAD-Done veFIX	85	-	Leczy stan napromieniowania
RAD-Shild	100	-	Dodaje na k100 minut, 50pkt do test na promieniow.



- Prawda jest taka, że to cud, iż udało się wam przynieść go do mnie w stanie śpiączki. Lecz zrozumcie, że mimo moich usilnych starań nie uda mi się przywrócić jemu świadomości. Te urządzenie, które jest montowane przez politycznych, nawet po chirurgicznym usunięciu pozostawia swoją ofiarę w stanie wegetacji. Żeby to wam bardziej zobrazować, to tak jakby wasz kolega był telewizorem, który działa lecz nie łapie sygnału anteny i bez tej anteny odbiera tylko ciągły szum i kasza na ekranie. Jego mózg jest jak telewizor, a jaźń jak pusty ekran bez sygnału.

- Czyli cała ta walka, te polowanie... to wszystko było na marne?

- Niestety, obawiam się, że tak. Wasz kolega już nigdy nie będzie sobą.

- Panie doktorze. Domyślam się, że nie ma pan żadnych powodów aby kłamać, ale z całym szacunkiem, żyjemy w takich czasach, iż technologia nie jest płytka i prosta. Dlatego nie chce mi się wierzyć, że naprawdę nic nie da się z tym zrobić. Czy rzeczywiście nie ma takiej technologii, czy po prostu pan jej nie zna?

- Chyba wiem do czego zmierzasz młody człowieku. Odpowiem na twoje pytanie bardzo prosto. Tak, ja nie znam takiej technologii ale może naukowcy z syndykatów znają, a może odpowiedź na te pytanie znają Suari? Nie wiem.

- Czyli jest szansa?

- Szansa jest zawsze, ale nie zawsze przynosi rozwiązanie.

INŻYNIERIA MECHANICZNA KLASA III

DRON ZWIADOWCZY **Cena:** 320

Opis: Pierwsze w pełni użyteczne drony zwiadowcze, mające wszystkie atesty i pozwolenia najbogatszych państwa, jednostek wojskowych i instytutów technicznych powstały w **SoNHy Corp**. I właśnie tylko tej firmy możesz u nas takiego kupić.

Zasilanie: (preferowany) Akumulator plazmowy

Uzbrojenie: Broń lekka (dowolna broń lekka)

Podzespoły systemowe (umiejętności): **Skaner** (sposstrzegawczość) 80, **Lewitacja** (+50 trudności do testu trafienia) **Broń lekka** 15

Próg Bólu: 80	T.E.: 100	Refleks: 45	ZR: 25	PE: 25
----------------------	------------------	--------------------	---------------	---------------

DRON BOJOWY **Cena:** 550

Opis: Jeżeli natomiast chodzi o bojówki to każdy kraj już z osobna modyfikował swoje wersje dronów. Zależnie czy była potrzeba do rozpędzania tłumów czy wysłania na front do innego klimatu.

Zasilanie: (preferowany) Akumulator plazmowy

Uzbrojenie: Broń ciężka (dowolna broni ciężka)

Podzespoły systemowe: **Skaner** (sposstrzegawczość) 40, **Lewitacja** (+25 trudności do testu trafienia) **Broń lekka** 30

Próg Bólu: 100	T.E.: 150	Refleks: 25	ZR: 20	PE: 15
-----------------------	------------------	--------------------	---------------	---------------

DRON STRAŻNICZY **Cena:** 700

Opis: Tego rodzaju drony są najczęściej używane przez prywatnych użytkowników. Dlaczego tak? Bo większość rządów konkretnych państw nie potrzebuje do ochrony maszyn gdyż są one za drogie, a po za tym nadal mają swoje prywatne armie za publiczne pieniądze.

Zasilanie: (preferowany) Akumulator fuzyjny

Uzbrojenie: Broń lekka (dowolna broń lekka)

Podzespoły systemowe: **Skaner** (sposstrzegawczość) 40, **Lewitacja** (+10 trudności do testu trafienia) **Broń lekka** 30

Próg Bólu: 150	T.E.: 150	Refleks: 10	ZR: 15	PE: 20
-----------------------	------------------	--------------------	---------------	---------------

ROBOT SŁUŻĄCY**Cena:** 150

Tępe i prostej konstrukcji maszyny służące. Ich głównym celem było i jest wykonywanie prostych czynności wspomagających w życiu właściciela. Noszenie, sprzątanie, gotowanie prostych dań, pranie, konwersacja na bardzo podstawowe tematy i przy pomocy prostego języka. Główny eksporter to oczywiście firma **SoNHy Corp.**

**Zasilanie: (preferowany)** Akumulator fuzyjny**Uzbrojenie:** Broń lekka (dowolna broń lekka)

Podzespoły systemowe (umiejętności): **Skaner** (sposstrzegawczość) 20, **Kondycja** 100, **Wiedza ogólna** 5,

P. B.: 75	T.E.: 120	Refleks: 30	Udźwig: 300	ZR: 15	PE: 15	IN: 15	WT: 15
------------------	------------------	--------------------	--------------------	---------------	---------------	---------------	---------------

ROBOT STRAŻNICZY**Cena:** 500

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

**Zasilanie: (preferowany)** Akumulator fuzyjny x 2**Uzbrojenie:** Broń wsparcia (dowolna broń lekka)

Podzespoły systemowe: **Skaner** (sposstrzegawczość) 50, **Broń lekka** 15, **Broń Wsparcia** 20
Wiedza ogólna 10,

P.B.: 200	T.E.: 150	Refleks: 15	Udźwig: 200	ZR: 20	PE: 20	IN: 15	WT: 25
------------------	------------------	--------------------	--------------------	---------------	---------------	---------------	---------------

ROBOT BOJOWY**Cena:** 400

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

**Zasilanie: (preferowany)** Akumulator fuzyjny**Uzbrojenie:** Broń wsparcia (dowolna broń lekka), Walka wręcz (**SIŁA** 25)

Podzespoły systemowe: **Skaner** (sposstrzegawczość) 80, **Broń lekka** 25, **Broń Wsparcia** 35
, **Wiedza ogólna** 15, **Walka wręcz** 20

P.B.: 125	T.E.: 125	Refleks: 20	Udźwig: 25	SI: 20	ZR: 25	PE: 25	IN: 15	WT: 15
------------------	------------------	--------------------	-------------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------

STYMULANTY I IMPLANTY KLASA III

Implanty kl. III są najbardziej podstawowymi i zawodnymi modyfikacjami organizmów ludzkich jakie istnieją na rynku. Po prostu nie ma gorszych. W większości przypadkach implanty te pochodzą z firmy **SoNHY Corp.** Jednakże można też trafić egzemplarze z innych firm, ale te z kolei są jeszcze gorsze. Ich Cena i zawodność jest po prostu przerażająca, ale co zrobić gdy człowiek chce przeżyć?



Rodzaj:

-> Stymulujący siłę

X.M.F. III

Cena: 200

Działania pożądane: +10 SI

Działania uboczne: + 2 SP

Działania uboczne dodatkowe:

Po każdym wykonanym (niezależnie od wyniku) teście na siłę (czy to walka czy test podstawowy) Partyzant musi wykonać rzut kością k100. Jeżeli wynik będzie mniejszy niż **30**. Implant przerywa (na resztę walki lub na k100 minut jeżeli chodzi o test podstawowych czynności) pracę prawej lub lewej ręki (decyzja Starca). Jedynym modyfikatorem ujemnym lub dodatnim do tego testu jest Zaleta/Wada **Szczęściarz i Pechowiec**.

Paraliż prawej/ lewej ręki +50 pkt. do testów umiejętności na SI

-> Stymulujący szybkość

SpeddBag. III

Cena: 200

Działania pożądane: + 10 ZR

Działania uboczne: +2 SP

Działania uboczne dodatkowe:

Po każdym wykonanym (niezależnie od wyniku) teście na zręczność (czy to walka czy test podstawowy) Partyzant musi wykonać rzut kością **k100**. Jeżeli wynik będzie mniejszy niż **30**. Implant przerywa (na resztę walki lub na **k100** minut jeżeli chodzi o test podstawowych czynności) pracę prawej lub lewej nogi (decyzja Starca). Jedynym modyfikatorem ujemnym lub dodatnim do tego testu jest Zaleta/Wada **Szczęściarz i Pechowiec**.

Paraliż prawej/ lewej nogi +50 pkt. do testów umiejętności na ZR

-> Stymulujący wytrzymałość

DonkiKong III

Cena: 250

Działania pożądane: + 10 WT**Działania uboczne:** + 2 SP**Działania uboczne dodatkowe:**

Po każdym wykonanym (niezależnie od wyniku) teście na wytrzymałość (czy to walka czy test podstawowy) Partyzant musi wykonać rzut kością **k100**. Jeżeli wynik będzie mniejszy niż **35**. Implant powoduje (na resztę walki lub na **k100** minut jeżeli chodzi o test podstawowych czynności) zwolnienie pracy serca (decyzja Starca). Jedynym modyfikatorem ujemnym lub dodatnim do tego testu jest Zaleta/Wada **Szczęściarz i Pechowiec**.

Zwolnienie pracy serca +50 pkt. do testów umiejętności na WT

-> Stymulujący Inteligencje

WiseMan III

Cena: 250

Działania pożądane: + 10 IN**Działania uboczne:** + 3 SP**Działania uboczne dodatkowe:**

Po każdym wykonanym (niezależnie od wyniku) teście na inteligencje (czy to walka czy test podstawowy) Partyzant musi wykonać rzut kością **k100**. Jeżeli wynik będzie mniejszy niż **35**. Implant powoduje (na resztę walki lub na **k100** minut jeżeli chodzi o test podstawowych czynności) tymczasowe ośpienie. Jedynym modyfikatorem ujemnym lub dodatnim do tego testu jest Zaleta/Wada **Szczęściarz i Pechowiec**.

Tymczasowe ośpienie +50 pkt. do testów umiejętności na IN

-> Stymulujący Percepcje

EagleEye III

Cena: 200

Działania pożądane: + 10 PE**Działania uboczne:** + 2 SP**Działania uboczne dodatkowe:**

Po każdym wykonanym (niezależnie od wyniku) teście na percepcje (czy to walka czy test podstawowy) Partyzant musi wykonać rzut kością **k100**. Jeżeli wynik będzie mniejszy niż **30**. Implant powoduje (na resztę walki lub na **k100** minut jeżeli chodzi o test podstawowych czynności) tymczasową ślepotę. Jedynym modyfikatorem ujemnym lub dodatnim do tego testu jest Zaleta/Wada **Szczęściarz i Pechowiec**.

Tymczasowa ślepota +50 pkt. do testów umiejętności na PE

-> Stymulujący Zręczność

RubberMan III

Cena: 200

Działania pożądane: +10 ZR**Działania uboczne:** + 2 SP**Działania uboczne dodatkowe:**

Po każdym wykonanym (niezależnie od wyniku) teście na zręczność (czy to walka czy test podstawowy) Partyzant musi wykonać rzut kością **k100**. Jeżeli wynik będzie mniejszy niż **30**. Implant powoduje (na resztę walki lub na **k100** minut jeżeli chodzi o test podstawowych czynności) tymczasowe zeszytnienie ciała. Jedynym modyfikatorem ujemnym lub dodatnim do tego testu jest Zaleta/Wada **Szczęściarz i Pechowiec**.

Tymczasowa zeszytnienie ciała +50 pkt. do testów umiejętności na ZR

-> Stymulujący Próg Bólu

TheRock III

Cena: 250

Działania pożądane: +20 P.B.**Działania uboczne:** + 4 SP**Działania uboczne dodatkowe:**

Po każdym otrzymaniu obrażeń większych niż 25 pkt. (czy to walka czy nie) Partyzant musi wykonać rzut kością **k100**. Jeżeli wynik będzie mniejszy niż **30**. Implant powoduje (na resztę walki lub na **2k100** minut jeżeli chodzi o test podstawowych czynności) tymczasowe zmniejszenie odporności na obrażenia. Jedynym modyfikatorem ujemnym lub dodatnim do tego testu jest Zaleta/Wada **Szczęściarz i Pechowiec**.

Tymczasowe zmniejszenie odporności na obrażenia -40 pkt. od maksymalnej wielkości Progu Bólu.



WĘDROWCZE! Tutaj nie ma co się zastanawiać! Kup u mnie stymulant siły firmy SAHALIN, a nie będziesz żałował! Nie nie nie! Nie patrz na innych sprzedawców! Oni mają chiński chłam produkowany taśmowo na polach ryżu u podnóża japońskich panów z podniebnych miast! Chłam Ci powiadam! A to co JA sprzedaje to produkt z jednej z wyższych półek, prawie tak samo ciężki do zdobycia jak nieużywana igła do zużytej tarczy energetycznej! he he he!. To co? Kupujemy? Jak się montuje? Nic prostszego! Tego typu implant doczepiasz do dowolnego mięśnia który ma zostać ulepszony! Mechanizm sam się zainstaluje i rozpocznie działanie, bez twojej jakiegokolwiek ingerencji! Zresztą tak jak mówiłem! To nie jest ten szajs co mają inni, co trzeba chirurgicznie montować i płacić jeszcze jakiemuś konowałowi za jego cenne, pożał się, umiejętności! Tutaj masz pewny i szybki montaż, bez żadnych problemów!

Tak jak będzie? Kupujesz czy będzie oszczędzał, aż jakieś draby okradną twoje zwłoki?! Oczywiście nic nie insynuuję!

MODYFIKACJE DNA

Ta dziedzina powstała prawdopodobnie z przyczyn czysto ekonomicznych i nikt nie jest tak do końca pewien od ilu lat była rozwijana i kto ją zapoczątkował. Dlaczego widzę tutaj przyczynę czysto ekonomiczną? Bo mało kogo było i jest stać na zawodne implanty nawet tej trzeciej klasy, a modyfikacje DNA wcale nie są takie drogie, jak sam się przekonasz. Jednak na sam początek musisz wiedzieć, że jest kilka sposobów jakie można wybrać aby taką "modyfikację" przeprowadzić. I właśnie od takiego sposobu będzie zależeć cena. Uczulam, że każda modyfikacja powinna być wykonana przez wysokiej klasy specjalistę bo jeżeli nie, to może się to bardzo źle skończyć.



SPOSÓB I "CHIRURGICZNY"

Dany organ jest wszyszany klientowi w miejscu starego. Jest to zabieg operacyjny/inwazyjny na ciało petenta.

Nazwa organu: Zmutowane Serce

Cena: 100

Modyfikacje: + 5 SI, +5 WT

Czas działania organu: 3 tygodnie.

Szansa odrzucenia organu: 50 pkt. - (WT nosiciela + Kondycja)

(wynik rzutu k100 musi być większy niż powstała liczba, aby organ się przyjął.)

Poziom trudności operacji: 60 pkt. + (ewentualne modyfikatory) - (WT nosiciela + Kondycja)

(wynik rzutu k100 musi być większy niż powstała liczba, aby operacja się udała.)

Możliwe efekty po upływie czasu użytkowego organu (rzut k100, możliwość modyfikacji wyniku zaletą/wadą Szczęściach/Pechowiec):

- 1) Organ zostaje wchłonięty przez organizm nosiciela. **0-70**
- 2) Organ gnije i trzeba usunąć go operacyjnie. **71-89**
- 3) Organ mutuje, zmieniając nosiciela w mutantą. **90-00**



UWAGA!

Więcej organów do wszycia znajdziecie w drukowanej wersji podręcznika!

SPOSÓB II "ZASTRZYK DOKOSTNY"

Ten sposób pojawi się w jednym z dodatków...

SPOSÓB III "TABLETKA RNA"

Ten sposób pojawi się w jednym z dodatków...

ODZIEŻ

Do tych przedmiotów podejźmy od innej strony. Widzisz tą stertę szmat? Tak, tę w rogu. Tak wyglądają dzisiaj ubrania codzienne. Mało kto je praktycznie pierze, choć nie ukrywam nadal można spotkać ludzi w wykrochmalonych, wypranych a nawet wyprasowanych ciuchach. Ale to przeważnie grube ryby z syndykatu lub jakiś koleś, który chce dostać w ryj, za swoją elegancję.

Nie ważne, wracają do tematu. Dzisiaj wygląd zewnętrzny ma odstraszać lub NIE przykuwać uwagi. Dlaczego tak? Bo nie którzy wyszli z założenia, że aby przeżyć trzeba być silnym i groźnym, a niektórzy, że trzeba być po prostu niewidzialnym.

Dlatego cena ubrań może być tak różna, że aż trudno powiedzieć jaka. Możemy jednak umówić się w ten sposób, że dobre i wygodne buty do dalekich wędrówek będą kosztowały około 15-25 BT, a solidna kurtka zimowa około 10 BT. Komplet wygodnego ubrania na wysokie temperatury może kosztować około 15 BT, a nieprzemakalny płaszcz i spodnie w granicach 20 BT.



ODZIEŻ SPECJALISTYCZNA

Tutaj przyjacielu jest inna para kaloszy. Proszę, wejdźmy do tego pokoiku. Widzisz te szczelnie zamknięte metalowe szafy? W nich schowane są zabezpieczone i przystosowane do długiego leżakowania kombinezony ochronne. Jak chcesz to możesz rzucić na nie okiem. Tylko niczego nie dotykaj. Przyjrzeć się im możesz przez te małe wizjery na wysokości głowy.

NAZWA	CENA	WAGA	WŁAŚCIWOŚCI
Kombinezon przeciwichemiczny	~150	5 kg	Dwa poziomy łatwiejszy test na odporność organizmu przeciwko toksynom. O połowę zmniejszone obrażenia.
Kombinezon laboratoryjny	~130	5 kg	Dwa poziomy łatwiejszy test na odporność organizmu przeciwko broni biologicznej, bakteryjnej. O połowę zmniejszone obrażenia.
Kombinezon antyradiacyjny	~200	12 kg	Dwa poziomy łatwiejszy test na odporność organizmu przeciwko radiacji. O połowę zmniejszone obrażenia.
Kombinezon Próżniowy	~350	25 kg	Postać może swobodnie poruszać się w próżni przez k10 godzin.
Strój do nurkowania	~100	10 kg	Postać może swobodnie poruszać się pod wodą przez k10 godzin.
Kombinezon hutniczy	~125	10 kg	Postać posiada 100% odporności na ogień.
Nano-tkanka	~1000	Brak	Nano-tkanka która została "rozlana" na właściciela zmienia swoje właściwości ochronne zależnie od zagrożenia. Chroni od wszystkiego, tak jak każdy kombinezon powyżej. Jedyna wada to nie działanie w próżni.

ŻYWNOSĆ I NAPOJE

Wszystko ładnie, wszystko pięknie ale gdy będziesz wybierał się w daleką podróż nie możesz zapomnieć o takich podstawowych rzeczach jak jedzenie i woda. Bez tych dwóch chłopie to żadna broń, żaden pancerz Ciebie nie obroni. Chodź słyszałem, że są jakieś pancerze wspomagane, które na bieżąco uzupełniają energetyczne potrzeby użytkownika.

Ale nie ważne, nie o tym chciałem gadać.

Przed Tobą leży większość rodzajów dostępnej, na dzień dzisiejszy, żywności na rynku. Nie mówiąc już o tych butelka, tam pod tym ciemnym stołem. Jeżeli wiesz o co mi chodzi.

Pamiętaj jednak, że te wyroby nie są takie jak sprzed wojny. Często brakuje w nich przypraw czy nawet soli lub pieprzu. Często też można natrafić na źle zmielone mięso z kawałkami kości lub inne niespodzianki, ale człowiek głodny nie wybrzydza.

ŻYWNOSĆ - NAZWA	CENA	WAGA	TERMIN WAŻNOŚCI	ILOŚĆ KALORII
PIECZYWO (kawałek chleba, bułka, bagietka itd.)	2 BT	0,1 kg.	3 DNI	~200
NABIAŁ (ser, twaróg, jajko itd.)	3 BT	0,1 kg	2 DNI	~250
MIĘSO (schab, boczek, pałka od kurczaka, kawałek kaczki, kiełbasa, wątróbka, szczur itd.)	4 BT	0,1 kg	2 DZIEŃ	~400
OWOCE (śliwki, truskawki, pomarańcz, banan, jagody, jabłko itd.)	1 BT	0,1 kg	4 DNI	~50
WARZYWA (ogórek, kapusta, fasola, marchew, grzyby itd.)	1 BT	0,2 kg	5 DNI	~50
SŁODYCZE (baton Nans, szklane cukierki, duży lizak itd.)	10 BT	0,1 kg	30 DNI	~150

ŻYWNOSĆ -NAZWA	CENA	WAGA	TERMIN WAŻNOŚCI*	ILOŚĆ KALORII
Żelazna racja (mała)	10	1,5 kg	20 DNI	~1500
Żelazna racja (duża)	15	2 kg	20 DNI	~2500
Tabletki "kCalXX"	25	0,1 kg	Brak danych	~2500
Proszek "AllinOne"	20	0,1 kg	60 DNI	~1500
Przedwojenna konserwa	15	0,3 kg	Brak danych	~1000

*termin ważności dotyczy się jedzenia ROZPAKOWANEGO!

NAPOJE - NAZWA	CENA	WAGA	TERMIN WAŻNOŚCI	ILOŚĆ LITRÓW
Woda	4 BT	1 kg.	-	1
Mleko	5 BT	0,5 kg	2 DNI	0,5
Sok	9 BT	0,5 kg	4 DZIEŃ	0,5
Piwo	5 BT	0,5 kg	-	0,5
Wino	7 BT	0,5 kg	-	0,5
Wódka	10 BT	0,5 kg	-	0,5
Whyski	15 BT	0,5 kg	-	0,5

POSIŁKI NA "MIEŚCIE"

Dobrze, ale jak wygląda stołowanie się na mieście? Znaczący w ruinach miasta. Tutaj też podamy tylko orientacyjne ceny gdyż wszystko jest zależne od ilości mieszkańców, ich zamożności, dostępu do pół-produktów, stopnia wykwalifikowania personelu czy nawet szansy ataku mutantów czy bandytów. Więc rzeczy mają się tak:



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



-> W mniejszej dziurze, gdzie człowiek może być pewien, że nie będzie jeść truchła psa czy czegoś takiego co kilka minut wcześniej omijał w strugach deszczu i błocie, może kosztować **od 35 BT do 50 BT.***



-> Natomiast jedzenie w restauracji korporacji, gdzie wszystko wygląda i smakuje tak jak sprzed wojny może wynosić **od 70 BT do nawet 200 BT. ***

*Mówiąc jedzenie mam na myśli porcję dla jednego partyzanta, która daje pełne zregenerowanie współczynników **WG** oraz **WO** na 24h.

UWAGA!

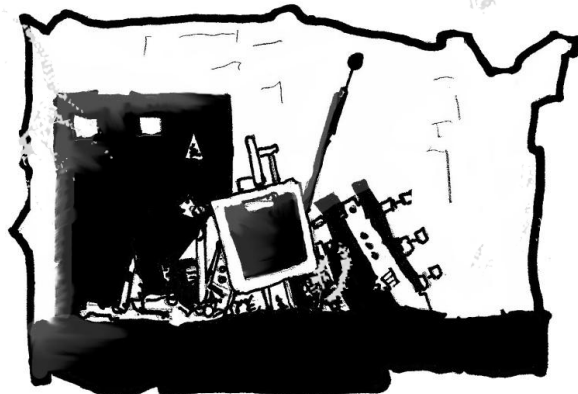


Pamiętaj o urozmaicaniu swojej diety bo w innym przypadku, będzie Ciebie brało obrzydzenie na sam widok np. kielbasy z szczura, jedząc ją setny raz z kolei. Pamiętaj też, że jedzenie tylko żelaznych racji żywnościowych może doprowadzić do bardzo strasznych powikłań i chorób organizmu! Nie wspominając już o ciągłym zażywaniu tych tabletek czy proszku...

ZŁOM I MATERIAŁY

No dobrze. Na pewno ciekawi Ciebie dlaczego stoimy w pomieszczeniu, którego środek zasypany jest gigantyczną stertą złomu.

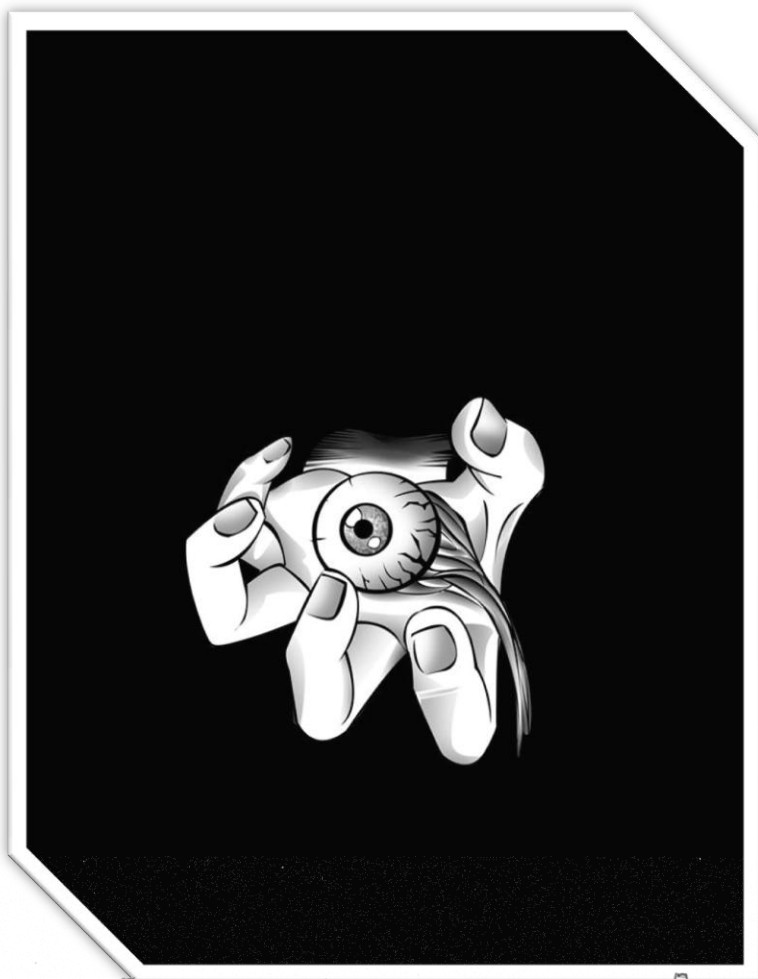
Otóż dla Ciebie to rzeczywiście może być złom, ale dla innych to części zapasowe, dodatkowy zarobek, jedyne źródło utrzymania oraz czasem nawet skarby. Nie uwierzysz co niektórzy ludzie potrafią zrobić z kilku, na pierwszy rzut oka niepowiązanych ze sobą części. Cuda panie, CUDA!!



No dobrze, to może wymienię Tobie kilka rzeczy, które są najczęściej pożądanym materiałem do napraw czy sprzedaży.

NAZWA	ILOŚĆ	WAGA	CENA
Skóra z zwierzęcia	Sztuka	0,5 kg	5 BT
Utwardzany kawałek skóry (garbowany)	Sztuka	1 kg	10 BT
Skórzany pasek	Sztuka	0,2 kg	5 BT
Kawałek cienkiej blachy	Sztuka	0,5 kg	5 BT
Kawałek surowej stali	Sztuka	1 kg	10 BT
Kawałek solidnego drewna	Sztuka	1,5 kg	2 BT
Deska	Sztuka	0,5 kg	2 BT
Stalowy pręt	Sztuka	2,5 kg	5 BT
Metalowa nakładka	Sztuka	-	1 BT
Nity	Trzy	-	2 BT
Sprężyna	Sztuka	-	2 BT
Luźny kawałek kevlaru	Sztuka	0,2 kg	25 BT
Płytki eselit-1	Sztuka	0,2 kg	50 BT
Kabel	Sztuka	0,5 kg	2 BT
Ostrzałka	Sztuka	0,1 kg	5 BT
Krzemień	Sztuka	0,1 kg	2 BT
Rura	Sztuka	1 kg	2 BT
Lufa od broni palnej	Sztuka	1 kg	15 BT
Kolba	Sztuka	1 kg	25 BT
Rękojeść	Sztuka	1 kg	10 BT
Zamek do broni palnej	Sztuka	-	20 BT
Mechanizm spustowy od broni palnej	Sztuka	-	30 BT
Mechanizm powrotny od broni palnej	Sztuka	-	20 BT
Komora gazowa od broni palnej	Sztuka	0,1 kg	20 BT
Związki chemiczne	Trzy	0,1 kg	12 BT
Soczewka	Sztuka	-	3 BT
Śrubki	Pięć	-	1 BT
Taśma izolacyjna	Sztuka	-	5 BT
Zębátka	Sztuka	0,1 kg	3 BT
Kineskop	Sztuka	5 kg	10 BT
Żarówka	Sztuka	-	2 BT
Stara książka	Sztuka	0,1 kg	1 BT
Gwoździe	Pięć	0,1 kg	1 BT
Zabawka	Sztuka	0,2 kg	2 BT
Paliwo	1 litr	1kg	10 BT

HORYZONT PARTYZANTÓW



OKIEM OCALAŁEGO

To co zostało, to co jeszcze posiadamy możemy w każdej minucie stracić. Nic nowego, więc dlaczego to tak bardzo boli.



OPOWIADA: SNOPS

Handlarz towarami wszelakimi, znany włóczykij i atestowane chucherko.

2116 r.

STARY KONTYNENT

Każdy dzień to piekło. Walka z pogodą oraz z brakiem pożywienia i wody. Walka z przeciwnościami losu takimi jak bandyci, mutanty, żołnierze Kohorty oraz z syndykatem Rdzawej Ręki, który dołączył się do największego wroga ludzkości, jako przyszły namiestnik.

Ten czas, to czas gdy ludzkość znajduje schronienie pod ziemią. Gdy przez tereny europy jak i obu ameryk podróżuj samotnicy, próbujący połączyć koniec z końcem. Opuszczone miasta zamienione w ruiny. Lasy, po których chowają się setki a może i nawet tysiące uciekinierów z miast i miasteczek. Podziemne tunele i groty, jamy i jaskinie, piwnice i przedwojenne bunkry zamienione w miasta i miasteczka. A wszystko tylko dlatego, że tak bezpieczniej, bo **"tak nas nie znajdą"**. Ale żebyś zrozumiał ogrom tej beznadziejności muszę opowiedzieć Tobie o dosłownie wszystkim, więc słuchaj uważnie.



NIEMCY

Słuchaj...



Na tereny Niemiec lepiej nie wybierać się samotnie. Bo z tego co mi wiadomo, nie tylko rozszerzyły się tam grupy mutantów ale znacząco wzrósł kanibalizm między ludźmi. Do tej pory nikt nie potwierdził tej informacji. Ciekawe dlaczego?

Ten kraj nie różnił by się niczym od pozostałych gdyby nie to, że nad nim został zestrzelony (pierwszymi i ostatnimi, użytymi w tej wojnie, głowicami atomowymi) jedyny ciężki krążownik kolonizacyjny Kohorty. Jego wielkość przed uderzeniem w ziemię można oszacować od 2 do 4 km długości. Ale w tym przypadku wielkość nie miała większego znaczenia. Okazało się bowiem, że krążownik posiadał na swoim pokładzie dziwną bakterię, jakiegoś rodzaju wirusa który po zetknięciu z żyjącymi formami życia zaczął mutować, a w skrajnych warunkach, przejmował kontrolę nad ofiarami. Ocalali nazwali ten związek B16, od miejsca i roku zestrzelenia krążownika.

Od tamtego momentu Berlin jak i większa część Niemiec włączając w to zachodni fragment polski, został bardzo mocno skażony. Do tego stopnia, że ponad 90 % ludności z tamtych okolic jest określona jako zarażona i oceniona jako standardowe zagrożenie życia dla kogokolwiek kto będzie musiał przejść tamte okolice. [Więcej informacji o zarażonych znajdziecie w dziale wróg nr.1.]

Pojawiają się też plotki, iż zmutowani ludzie zbierają się w grupy, a nawet małe społeczności. Mają swoich przywódców i nawet swoje własne cele. Jednak nikt nie wiem czy współpracują z najeźdźcą czy nie. Niemcy stały się zagrożonym terenem, na którym życie odliczane jest nabojami.

ROSJA



Rdzawa Ręka. Te dwa słowa określają stan w jakim znajduje się Rosja i niektóre sąsiadujące z nią kraje. To stan marazmu i zniszczenia. Stan, w którym znajduje się tysiące ludzi którym nie udało się uciec przed patrolami RR. Wszyscy Ci kierowani są do specjalnych budynków, kolosalnych więzień, jak niektórzy mówią. Inni wypowiadają określenia, które do tej pory wydawały się tylko mitem i legendą, bo nie ma już ludzi pamiętających fakty o obozach pracy.

Ale jakiegokolwiek nie były by domysły, fakty mówią same za siebie. Kohorta w Rosji nie robi prawie nic. Najemnicy Imperium są tam tak rzadko widywani. Wszystkie akcje, patrole, badania, aż wreszcie całą władzę trzymają ludzie RR.

Fizycznie jest to kraj urodzajny i nietknięty licznymi atakami rakiet czy dział, w które statki kohorty są tak bogato wyposażone. Nadal są tak tereny dzikie i niedostępne, dlatego dzieci Matki Rosji mają jeszcze szanse gdzie się ukryć przed kochającą ich firmą.

Słuchaj...



Podobno na terenie Rosji, w wysokich górach Ural istnieje plemię dzikich ludzi modlących się do bożka który leczy ich tarcze energetyczne. Grzyb wie, czy to prawda ale dużo ludzi w tamtych rejonach ginie bezpowrotnie.



POLSKA

Słuchaj...



Jeżeli wybierasz się do Polski to najczęstszym towarem wymiennym będzie albo alkohol albo książki. Dlaczego? Bo w tym kraju podobno mieszkają dwa typy ludzi. Pijani i odważni lub mądrzy i nieufni. Ciekawy kraj swoją drogą.

Ten kraj nigdy nie miał lekko, dlatego nikogo nie powinien dziwić fakt, że i tym razem zagrożenia, aż piętrzą się od braku miejsca. I tak, z zachodu, dla mieszkających na tych terenach ludzi, są niemieccy zarażeni wirusem mutacyjnym B16. Potem wschód, czyli pomocnicy Kohorty, Rdzawa Ręka. Która z nieudawaną rozkoszą rok po roku przesuwając swoje posterunki co raz głębiej, wysyłając co raz silniejsze patrole i jednostki ofensywne.

Ludzie z tych terenów tracą powoli nadzieję na normalność, rozrywani przez pogodę, Kohortę i sąsiadów z obu stron świata. To nie jest bezpieczny kraj, w którym można zamieszkać gdzieś w

jaskini czy niegdyś wybudowanych tunelach lub bunkrach. Tutaj piękno dzikiej i gęstej flory łączy się i miesza z niebezpieczeństwami państwa znajdującego się w kleszczach dwóch nieprzyjaciół.



HORYZONT RZECZPOSPOLITEJ

... projekt ten zakłada, że do roku 2725. RZECZPOSPOLITA rozpocznie odbijanie układu słonecznego. Nie tylko z rąk Kohorty ale wszystkich syndykatów, które do tej pory przetrwają i będą miały zapędy imperialistyczne. To jest główny cel i główne założenie naszego założyciela, profesora Henryka Morawieckiego. W jaki sposób do tego dojdziemy? O tym dowiedziecie się może za kilka, kilkanaście lat gdy wam zaufamy, a teraz musicie wiedzieć tylko o jednym "To Wy będziecie kształtować rzeczywistość, a nie Kohorta"... .

wycinek z podręcznika dla kadetów Jednostki WRN.



N.U.S.A. (New United Stait of America)

Wielu ludzi kiedyś myślało, że za nim cała Afryka zostanie przystosowana do poziomu Europejskiego, jeżeli chodzi o standardy mieszkaniowe czy po prostu poziom życia przeciętnego zjadacza chleba, to minie wiele dziesiątek lat. Tak się jednak nie stało. Wszystko to za sprawą natury, a przynajmniej tak się oficjalnie mówi.

Afryka pod panowaniem N.U.S.A stała się wielkim imperium, które zbierało pod swymi skrzydłami wszystkich tych którzy mieli coś do zaoferowania, a wszystko ku chwale nowej przyszłości. Jednak te wielkie imperium technologii i wolności, targane nie raz wojnami na tle kulturowy czy rasowym, przeżyło chwilę grozy gdy nastąpiła III wojna korporacji. Wiele milionów obywateli, różnego koloru skóry zginęło za nim ktoś nie poszedł po rozum do głowy. Straty powstałym na skutek tych wojen spowodowały, że gdy przyszedł czas na odparcie Kohorty. Po stronie N.U.S.A były tylko niewyrośnięte młode pokolenia, w żadnym razie nie gotowe aby stawić czoła nieprzyjacielowi. Podniebne miasta upchnięte czy to w lasach tropikalnych czy na pustynnych oazach były tylko do połowy zaludnione, a kobiety przejmowały większość prac mężczyzn gdyż Ci albo byli za starzy aby się ich podejmować, albo za młodzi aby wiedzieć cokolwiek na jej temat.

I w ten oto sposób, czasem można przejść przez całe miasta pochłonięte na powrót lasem tropikalnym, nie spotkając ani jednej żywej duszy, a czasem trafić na dość liczne lecz bardziej kobiece miasteczko, ukryte gdzieś między ruinami starej cywilizacji, a nową rzeczywistością. Lecz jeżeli już kogoś się spotka, to najczęściej będą to gangi kobiet, które na zawsze zatracił swą delikatność, a teraz robią to co kiedyś czynili najczęściej mężczyźni.

Słuchaj...



Podobno nie do końca jest prawdą to, że nie ma tam mężczyzn. Albo, że są rzadkością. Po prostu większość z nich pracuje w koloniach Demokratów Lincolna. A po za nimi faktycznie jest więcej kobiet niż mężczyzn bo liczebność N.U.S.A sama w sobie jest niska.



WIELKA BRYTANIA

Słuchaj...

Jeżeli kiedykolwiek zapragniesz odwiedzić tej kraj lub z przymusu zostaniesz tam zesłany, lepiej dla Ciebie, żebyś nie był sam. Większość tamtejszych religii uznaje niewolnictwo, a nawet uważa je jako ważny aspekt ich wierzeń.



W czasie wielkich zawirowań korporacyjnych gdy wszystkie syndykaty się dopiero kształtowały, po roku 2007. Ilość sekt i mnogość powstałych religii na terenach Brytanii była zatrważająca. Po roku 2020 krajem rządziły przeróżne odłamy religii, a w Izbie Lordów praktycznie nie ostał się nikt kto nie był by związany tak czy inaczej z jakąś religią czy sektą. I tak kraj zaczął być kierowany przez przeróżnego rodzaju wierzenia i fanatycznych przedstawicieli sekt, aż do III wojny korporacji, kiedy to społeczeństwo interesowało się frontem i znajdującymi się tam synami Brytyjskiej Ziemi. Wtedy to znalazł się człowiek który zrobił wewnętrzną czystkę.

Po zakończeniu wojny i podpisaniu rozejmu, którego strażnikami byli Suari, Wielka Brytania uzyskała nowego Króla. Plotki głoszą, że był bękartem jedne z rodzin królewskich. Z kolei inne głosy mówiły, że to samozwańczy bohater, który

uporem i niesamowitą charyzmą zdobył to wszystko. Jednak którakolwiek z plotek była by prawdziwa, niezmiennym jest faktem, że aż do czasu Ataku Kohorty ten jeden człowiek trzymał za mordę wszystkie rządzące religie i sekty. Niestety, żaden człowiek nie żyje wiecznie. Został zabity niecały rok przed atakiem Imperium.

Teraz W.B. jest podzielonym na strefy wpływów krajem, w którym rządzą na danych terenach sekty i religie. Tam praktycznie nie ma polityki. Tam są przywódcy, guru i inne typy ludzi, którzy za sprawą swojej charyzmy lub czegoś więcej, posiadli w swych rękach wielką niekiedy władzę.

Ale i oni muszą w ruinach miast walczyć z najeźdźcą. Nie są uwolnieni od przymusu mieszkania pod ziemią. Ich autorytety cały czas muszą być podtrzymywane, bo Kohorta jest zbyt prawdziwa, aby mogła zostać zatajona piękną gadką.



RESZTA KRAJÓW

Jeżeli chodzi o całą resztę państw to w tym podstawowym podręczniku określimy tylko ogólne zarysy i zasady, które mogą być przestrzegane w tych czy innych miejscach. Dokładniejszy opis być może znajdzie się w dodatkach, a póki co zapraszam do ogólnych założeń.

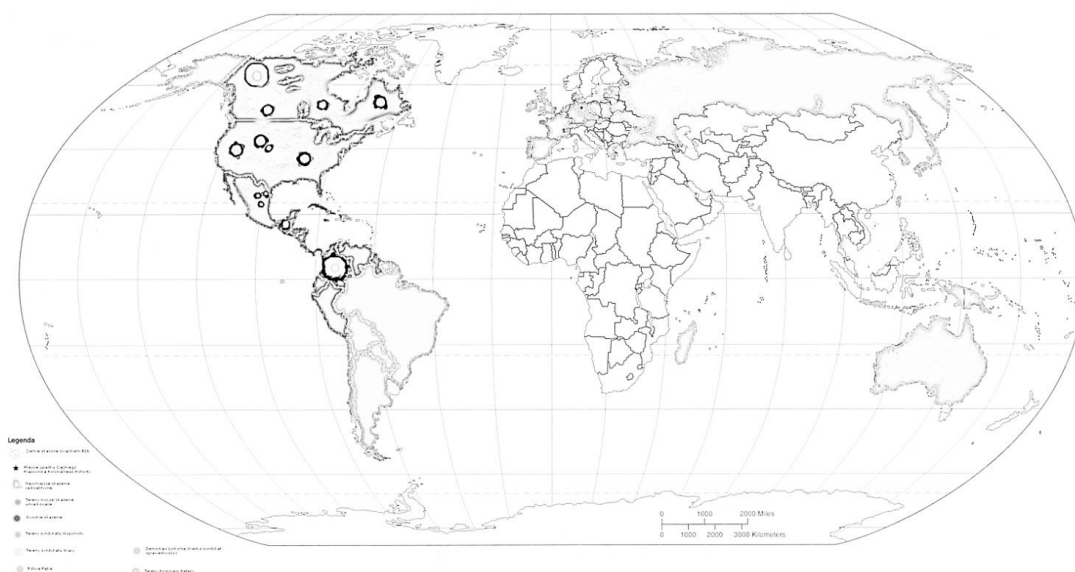
Wszystkie kraje, które są aktualnie na naszej mapie świata, będą i przechodzą te same problemy co kraje powyżej. Wszędzie panoszą się najemnicy Kohorty i z brutalnością Kaliguli likwidują wszelki napotkany opór, porywając przy tym zdrowsze lub mniej ranne osobniki. Prócz tego na porządku dzienny są też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

Jeżeli natomiast chodzi o czystą żywność i wody, to jej ograniczona ilość jest największą zimą wszystkim siedlisk ludzkich.

Słuchaj...



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



NOWY KONTYNET

Ten kontynent stał się cmentarzyskiem, wyjąłowym i nieposiadającym nic naturalnego terenem śmierci. Oazy bezpiecznej zieleni lub wody pitnej to kurwa taka rzadkość, że ludzie biją się o nie, aż do końca. Są w stanie ponieść najwyższą cenę żeby tylko zjeść coś normalnego i wypić czystą wodę. Zresztą sam środek kontynentu zamieszkują już nie ludzie... .Jedynie na obrzeżach pozostały kolonie, które wpadły tutaj w czasie III wojny. Ale i ci powoli, z przyczyn czysto naturalnych takich jak promieniowanie, spółkowanie rodzin pokrewnych lub innych, bardzo kiedyś wydawało by się niemożliwych przyczyn, wymierają.

Zdawało by się, iż są to tereny wyśmienite dla szabrowników. Ale jak ktoś kiedyś powiedział " Jeżeli zdajesz sobie sprawę, że możesz zginąć. To oznacza, iż śmierć już stoi za Twoimi plecami".



KANADA

Wielkie lasy, które do tej pory fascynowały ludzi wszystkich kultur olbrzymimi dzikimi i niedostępnymi terenami, będącymi wspaniałą ochroną dla dzikiej przyrody, teraz stały się areną niebezpiecznych zjawisk oraz istot, które kiedyś były nazywane przez ludzi, zwierzętami. A wszystko to przez niespotykane do tej pory serie kataklizmów, w tym wielkie trzęsienia ziemi, które niestety spowodowały uszkodzenia, a nawet zniszczenia większości reaktorów atomowych tak w Ameryce południowej jak i północnej. Promieniowanie przenoszone przez huragany i tornada, oraz radioaktywne deszcze zmieniły ten kiedyś piękny i młody kontynent w starą wdowę, do której nikt nie chce się przyznać. Tak stało się i z Kanadą

Z tego co nam wiadomo, ludność kanady została zdziesiątkowana. Przeżyli, mieszkają w osada ustawiony przeważnie w strategicznych miejscach aby obrona ich przed zwierzętami i resztą bestii z Wielkiego Lasu, była bardziej efektywna. Nierzadko budowane są palisady z drewna oraz wilcze doły. Tutejsza ludność w pewnych sprawach cofnęła się do czasów średniowiecznych. Tutaj nowoczesność miesza się z starymi metodami, rodem z średniowiecznych ksiąg techniki. Tutaj nie ma miejsca na niepotrzebne materiały, czy zużyte przedmioty. W Kanadzie wszystko się przydaje.

Słuchaj...



Na ten kraj mówią dzisiaj Labirynt. Bo podobno możesz tam wędrować lasem przez wiele dni i nie spotkać ani jednej żywej, ludzkiej duszy. Podobno z tej samej przyczyny, łatwo tam uciec od Kohorty. Ale kto by chciał mieszkać w labiryncie?



Kanada to chyba jedyne miejsce gdzie ludzie bardziej boją się samej przyrody niż kogokolwiek innego. Tutaj cenniejsza jest wiedza medyczna, przyrodnicza, a zwłaszcza sztuka przetrwania obcując w dziczy niż umiejętności elektroniki, kierowania pojazdami czy nawet strzelania z broni lekkiej czy jakiegokolwiek innej. Tutaj poszukiwacze fantów częściej giną od braku jedzenia czy wody, zatrucia pokarmowego, a nawet od zjedzenia nieznanego zioła niż zabici przez drugiego człowieka czy zwierzę. Tutaj natura w postaci dzikiego terenu zabija i nie musi wyręczać się nikim czy niczym innym.



U.S.A

Słuchaj...

To rzeczywiście jest martwy kraj. Tutaj częściej spotkasz popromienne kreatury będące kiedyś ludźmi niż jakąkolwiek żywą istotę. Mówiąc żywą, mam na myśli taką którą od razu nie będzie chciała Ciebie zabić i zjeść, rzecz jasna.



Dawniej nazywana przez wielu ludzi strażnikiem narodów, dzisiaj jednak jest to kraj, w którym co kilka dni dochodzi do niekontrolowanych i silnych wstrząsów sejsmicznych, które czasem ogarniają nawet cały kontynent. Setki miast i miasteczek, wielkie metropolie oraz małe wioski zmieniły się w naturalne pułapki, naszpikowane ostrymi i do połowy zawalonymi budynkami.

Oprócz dzięki i ciągle nieokiełznanej pogody, dzieło zniszczenia zostało dokończzone przez uszkodzone lub całkowicie zniszczone reaktory atomowe, których promieniowanie, a czasem nawet sam wybuch zmienił pobliskie tereny i przyrodę wokół, nie do poznania. Tak jak Kanada, i tutaj potrzeba posiadania taniej energii obróciła się przeciwko swoim panom i pomysłodawcom.

Środek kraju jest praktycznie obumarły. Jedyne ludzkie osady lub czasem małe miasteczka, znajdują się na obrzeżach U.S.A. Są to głównie porty, które prowadzą handel zamienny towarami które zostają przyniesione przez grupy poszukiwawcze z środka kraju, z grupami interesantów z starego kontynentu. Kohorta, z niewiadomych nam przyczyn, w ogóle nie interesuje się nowym kontynentem. Chodzą słuchy, że najeżdźca traktuje ten kawałek lądu jako mało warty rak który i tak jest chorobą więc po co ma się nim interesować. Ile w tym prawdy? Może kiedyś się przekonamy.

AMERYKA POŁUDNIOWA



(Brazylia, Kolumbia, Peru itd.)

Zacznę od tego, że promieniowanie z północnej części ameryki dotarło i tutaj, zmieniając owe kraje w popromienne, dzikie stepy. Trzęsienia ziemi nie są tutaj zbyt częste ale za to pogoda i ostre przypyły powodują, iż można by uznać tą część świata za drugą Anglię. Ciągłe obfite opady deszczu, nieustanne podmywanie lądu przez wielkie fale nadchodzące z różnych kierunków. To wszystko sprawiło, że ocaleni przeważnie kierują się w głąb kontynentu. I tam właśnie są największe skupiska ludzi. Jednak promieniowanie mimo to jest wszechobecne, a świecące deszcze to częste zjawisko. Dlatego już teraz mówi się o tym, że oceany wypływają z siebie na ląd nie tylko kraby i piach oraz wraki starych jednostek pływających, lecz przedziwne istoty, które z każdym burzowym i ulewnym dniem zbliżają się co raz bardziej do środka lądu.

Słuchaj...

Ta część świata, a konkretnie ludzie w niej żyjący są wyjęci jakby z inne epoki. Nie używają żadnej waluty, wręcz obsesyjnie nienawidzą technologii, a broń palną uważają za zło konieczne które pomaga im przeganiać bestie z oceanów.



AZJA

Tutaj nie ma za bardzo co opowiadać. Są panowie i są słudzy. Jest technologia i są wielkie pieniądze za, które każdy może kupić sobie kawałek prywatnej potęgi. Tereny kwitnącej wiśni nadal kradną serca swoim pięknym krajobrazem jednak wśród tego piękna schowana jest tylko nędza, głód i śmierć tych, którzy pozostali tylko pionkami w rękach korporacji.



JAPONIA I CHINY

Słuchaj...



Chłopi czy w ogóle biedota mówiąc bardziej ogólnie, miała tam zawsze przerabane ale teraz, teraz to tylko mięso. Czy kobieta, facet czy dziecko. Badania naukowe, próby nowej broni, niewolnictwo i wszystko to do czego przydatny może być drugi człowiek jest tam na porządku dziennym. Powiem Ci nawet więcej, tam już nawet nie ma dobrych ludzi. Tam każdy się boi i patrzy tylko na siebie, czasem nawet w dupie ma własną rodzinę.

Kiedyś dwa potężne kraje, dzisiaj ponure tereny, na których żeruje sześć rodzin mafijnych, założonych na podobieństwo Yakuzy.

Każda z osobnymi prawami i rodzajem działalności. Jednak wszystkie łączy jedna cecha. Każdy obywatel jakiegokolwiek miasteczka czy farmy, należącej do konkretnej "rodziny" służy i ginie na choćby jedno skinienie członka mafii. Tam nikt nie jest wolny. Każdy do kogoś należy.

I nawet najazd Imperium nie zmienił postaci rzeczy. Powiedziałbym nawet, że pogorszył jeszcze bardziej daną sytuację.

KOLONIA



Bycie kolonistą na każdej planecie, już nawet bez ciągłych walk z wrogiem zewnętrznym, który chciał i chce za wszelką cenę wyróżnić wszystkich w pień, było ciężkie. Ale teraz, gdy pojawiło się Imperium i czasem jakieś chore jednostki społeczne rozpoczynają bezsensowny bunt przeciwko i tak ledwo zipiającej władzy kolonialnej w danym systemie, życie kolonisty stało się koszmarem na jawie.

Żarcie od zawsze nienaturalne, gówniane i sztuczne. Czasem zdarzy się, iż jakaś kolonia będzie miała system, który pozwala na hodowanie prawdziwej roślinności, a co za tym idzie warzyw, owoców i zwierząt. Ale to rzadkość, a teraz w czasie wojny? To kurwa cud. Chyba za dużo przeklinam, ale mimo to sądzę, że potrzeba tutaj dramatyzmu przedstawionego poprzez te brutalne i brzydkie słowo. Sam kiedyś żarłem na jednej z kolonii Katany. Tam to mieli nawet prawdziwy ryż, czaisz? Te żółtki nawet w kosmosie wyhodują Ci ryż!

Społeczeństwo zawsze na takie kolonii jest izolowane, wyodrębnione, każdy tam każdego zna i z każdym (no nie zawsze) spał. A teraz na poważnie. Teraz gdy do tych wszystkich wad dochodzi jeszcze fakt, że koloniści muszą cały czas stawiać czynny opór przeciwko najemnikom Imperium lub żołnierzom Rdzawej Ręki. Teren ich walki przeważnie jest zamknięty strefami, w których jest tlen, a czasem nawet i jego ilości stają się znikome. Nie mogą mieć nadziei na cudowne

Słuchaj...



Pustka może dopaść dosłownie każdego, bez wyjątku. Nie ma na nią lekarstwa i za pewne jeszcze długo nie będzie. Zachorowanie na nią to najgorsze co może przytrafić się koloniście. Pamiętaj jednak, że są specjalne terapie i specyfiki, które mogą wydłużyć twoją odporność na tą straszną chorobę, jednak prędzej czy później i tak Ciebie dopadnie, jeżeli będziesz zbyt długo po za ziemią.

zjawienie się kogokolwiek na ratunek. To wszystko daje do myślenia o Kolonistach i samych Koloniach.

Tam po prostu nie ma miejsca dla pacyfistów. Strzelasz albo jesteś użyty jako żywa tarcza lub (w skrajnych przypadkach) żywność zapasowa. Kolonie to przerażające miejsca, a żołnierze z koloni to wielkie kawałki skurczybyków.

KOSMOS

Słuchaj...



Nigdy nie byłem w kosmosie. Raz może patrzyłem przez teleskop, gdzieś w europie, nie pamiętam gdzie dokładnie. W każdym bądź razie dla mnie to nie jest nic pociągającego ale podobno w jego czeluściach można znaleźć tyle wraków i skarbów, tyle szans aby się odkuć i stać się milionerem, że to, aż nieprawdopodobne. Problem powstaje wtedy, gdy trzeba znaleźć kogoś kto to wszystko kupi.

Jeżeli musiałbym powiedzieć i wybrać najbardziej spokojne miejsce, gdzieś gdzie wojna nie odcisnęła tak wielkiego piętna jak na planetach układu słonecznego, to tym miejscem był by właśnie kosmos, który oddziela planety i system słoneczny od reszty wielkiego wszechświata.

Tutaj stoczyły się dwie wielkie bitwy, a gdzieś o wiele dalej znajduje się tajemnicza i od niedawna dopiero, skolonizowana planeta. Ale o tym i o kilku innych rzeczach opowiem kiedy indziej... .

DOKOŃCZONY DZIAŁ POJAWI SIĘ W Drukowanej Wersji Podręcznika

WIDOKI TERAŹNIEJSZOŚĆ

OPOWIADA: SNOPS

Handlarz towarami wszelakimi, znany włóczyki i atestowane chucherko.



LUDZKOŚĆ

Za sprawą ciągłej walki z Kohortą zatrzymała się w rozwoju. Niestety są też miejsca gdzie ludzie, którzy przeżyli pierwsze dni inwazji, zaczęli się cofać. Niektórzy żyją w podziemnych miastach lub miasteczkach osadzonych w korytarzach metra. Inni w grotach i jaskiniach, koczując i próbując przeżyć każdego dnia. Natomiast nikt już nie ryzykuje mieszkania na otwartej przestrzeni. Jeżeli ktoś taki się znajdzie, to musi być albo szalony albo zdesperowany bo odważnych zostało niewiele.

Każdy dzień to walka o przetrwanie, jak na ziemi, tak i na ciągle broniących się koloniach. Prawie wszyscy mężczyźni czy to starzy czy młodzi są werbowani do obrony atakowanych pozycji, a kobiety zajmują się rannymi i żywnością. Wszyscy mają jakieś zadania w krwawiących miastach czy koloniach. Dzieci przeważnie wykorzystywane są do przenoszenia informacji gdy łączność radiowa albo jest przerwana albo niemożliwa do wykorzystania z różnych powodów. Ten okres w dziejach ludzkość powoduje to, że tak jak kiedyś ludzie, a szczególnie młodzi nie mieli szacunku do czegokolwiek, tak teraz wszyscy starają się pomagać sobie nawzajem i szanować każdą godzinę swojego życia.

Są jednak też jednostki, które mimo wspólnego wroga, nadal próbują osiągnąć własne prywatne cele. Dlatego niczym nowym jest fakt, iż zdarzają się rabunki, gwałty czy nawet starcia, w których obie strony pochodzą z tej samej planety jaką jest ziemia.

Co innego dzieje się w Ameryce. Tam, przez fakt, iż została cała zniszczona i przykryta chmurami pyłu wulkanicznego oraz wysokim poziomem promieniowania, walki z Kohortą są nieco prostsze. Choć mimo to nadal nie możliwym jest uzyskać namacalną przewagę w ofensywie. Nie raz zdarzają się sytuacje gdzie walka odbywa się za pomocą gazrurek czy prowizorycznych mieczy.



PRAWO

Prawo. Czym jest prawo w takim świecie? Jak się objawia? Kto je egzekwuje? Kto przestrzega, a kto ma je w dupie. To jest trudne pytanie, na które nie ma jednoznacznej odpowiedzi. Jedyne co jest pewnikiem to to, że prawo istnieje ale nigdy nie wiesz w jakiej formie i gdzie.



WŁADZA

W świecie Ho nie ma jako takiej jednostki centralnej mającej władze. Wszystko ma swój specyficzny porządek. Korporacje mają swoich przywódców, miasteczka lub osady swoich szeryfów czy burmistrzów, a pojedyncze drużyny swoich liderów.

Być może w niedalekiej przyszłości znajdzie się ktoś kto zechce zostać Panem Ziemi i uratować ją od najeźdźcy. Jednak w takie cuda bym nie wierzył.



MIASTA

Większość miast na ziemi, poprzez nieustanne walki z agresorem zostały zrównane z ziemią lub zamienione w zrujnowane miasta duchów. Grupy powstańców i resztki syndykatów pozostałych na ziemi, próbują odzyskać stracone tereny i przejść z defensywy w ofensywę zakładając tam swoje podziemne kryjówki i tymczasowe bazy operacyjne. Z niewiadomych przyczyn żołnierze Kohorty boją się schodzić w głąb ziemi, a tym samym prowadzić tam działania militarne. Jedynie ich najemne jednostki złożone przeważnie z żołnierzy RR oraz sporadycznie istoty z innych ras, wykonują tego typu misje.



PODRÓŻE

Tak jak podróże międzyplanetarne jak i podróże między koloniami czy miastami, są skrajnie niebezpieczne. Zawsze trzeba liczyć się z tym, iż można natrafić na patrol żołnierzy Kohorty jak i jakiś gang czy dziką bestię.

Podróże na ziemi zawsze wiążą się z nieodłącznymi problemami. Dlatego nikt nigdzie się nie wybiera. Chyba, że nie ma innego wyboru. Natomiast, faktem jest, że są grupy najemników którzy wędrują od jednych podziemnych miast do drugich, sprzedając swoje umiejętności za jedzenie czy nocleg, czasem za nocne towarzystwo tamtejszych kobiet. Są też małe lub trochę większe karawany kupców, lecz te z reguły są ciężko bronione przez małe armie podążającymi za nimi ochroniarzy.

Jednak podróże na powierzchni nie tylko są niebezpieczne co czasem bardzo korzystne. Gdyż wojna bardzo wyludniła wiele koloni jak i samą ziemię, a tym samym pozostało po ludziach wiele dóbr jak i rzeczy bardzo cennych, nawet teraz w czasie wojny. Nie wspomnę już o opuszczonych w pośpiechu bazach wojskowych czy podniebnych miastach. Wszystko kryje za sobą nie tylko śmierć jak i warte poświęcenia zdobycze. Dlatego zdarzają się też śmiałkowie, którzy samotnie przemierzają kraje i kolonie na planetach w poszukiwaniu relikwów przeszłości, aby potem zamienić je w żywność, nocleg czy nawet wysokie miejsce w hierarchii przeżyłych syndykatów czy osad lub miast.

Co się jednak tyczy podróży między gwiazdnych. Ta sprawa jest dość ciężka. Gdyż większą część znanego nam kosmosu, patrolują wciąż jednostki latające Kohorty. Dlatego zdobycie działającego statku czy nawet myśliwca międzyplanetarnego, nie raz graniczy z cudem. Ale i to prócz wielkich niebezpieczeństw niesie ze sobą wielkie korzyści. Między innymi chodzą słuchy, że niektóre organizacje czy nawet miasta uciekły tym sposobem na nieznane planety, a tym samym uratowały się przed zagładą. Nie mówiąc już o eksploracji wciąż rozrastającego się kosmosu i odkrywaniu nowych technologii lub nowych cywilizacji.





JEDYNA SŁUSZNA WALUTA "Buy-TEK"

Kilka, a prawdopodobnie kilkanaście lat przed inwazją Kohorty, syndykaty podjęły trud stworzenia wirtualnej waluty, której celem było, z czasem, zastąpić fizyczną gotówkę. Zalety e-waluty były oczywiste. Łatwa kontrola i stały monitoring. Dlatego właśnie do tego zadania została wytypowana jedna z pomniejszych firm -synów neutralnego syndykatu Katana, NATSU Indstr.

W ten sposób powstała cała sieć serwisów kart i urządzeń transferowych jak i sama waluta Buy-TEK. Oczywiście waluta jak i jej przepływ jest kontrolowany przez zarząd, który składa się z 5 dwójek, po analityku i informatyku z każdego syndykatu.

Buy-TEK. *"Nie mając nic, możesz mieć wszystko"*



PRZESTĘPCZOŚĆ

Powiem krótko. Mend i kanalii społecznych nie brakuje. Często i gęsto słyszy się o bandach zdegenerowanych grasantów napadających wszystkich, którzy nie będą w stanie obronić się lub wyrzucić zbyt wielkich strat. Rzadko kiedy spotyka się pojedynczych rabusiów, przeważnie są to grupy od kilku do kilkunastu ludzi.

W miastach kwitnie na dobre przestępczość zorganizowana, która chce za wszelką cenę wykorzystać ogólny kryzys społeczny aby stworzyć swój własny świat. I trzeba tutaj przyznać, mało, które miasto skutecznie broni się przed samozwańczymi mafiosami. Jeżeli natomiast chodzi o stosunek syndykatów do zaistniałej sytuacji, to nie kiwną nawet palcem jeżeli jakaś sprawa lub problem nie dotyczy ich jakiegoś bezpośredniego pracownika lub placówki.

Nie ma co ukrywać. To idealny czas dla przestępczości.



Te czasy, parchata gębo, są najlepszym okresem w jakim mogłeś się urodzić. Możesz kraść z mieszkań, które już od wielu lat nie mają swoich właścicieli. Może zabijać i mało kto zwróci na to uwagę, jeżeli zrobić to po za terenem jakiegokolwiek miasteczka czy miejscowości, każdy będzie miał to w dupie. Możesz być szuja i mendą, a i tak jest szansa, że gdzieś tam znajdziesz coś, co ustawi Ciebie do końca twoich dni.



NARKOTYKI

Jak w każdej erze ludzkości tego gówna jest naprawdę dużo i mogło by się wydawać, że z każdym dniem na rynek wchodzi jakieś nowe ściervo. A wszystko dlatego, że praktycznie nikt tego już nie kontroluje. Nadeszły czasy gdy legalnie można kupić każdego rodzaju narkotyków. Nie ma specjalnych, świtowych oddziałów do ich zwalczania, nie ma kar, grzywien, sądów.

Normom jest widok naćpanych młodych ludzi, czasem nawet dzieci.

Jednak jest nadzieja. W niektórych miastach powstają specjalne oddziały P.O.C, których zadaniem jest zwalczanie tego procederu.

Przeważnie zawsze, za dystrybucję, przemyt jest kara śmierci. Bez odwołania. Dotyczy wszystkich. Dzieci, które podjęły się przemytu zwożone są do prac publicznych na bardzo długi okres czasu.

Więcej szczegółów na temat wszelkich rodzajów narkotyków znajdziesz w rozdziale DODATKI/NARKOTYKI



SENN "Stabilizator Emocjonalno Neurologiczny Naonuk"

Dzisiaj przedstawiam wam najbardziej uzależniający narkotyk jaki stworzyły syndykaty, a konkretnie jedna z mniejszych firm KATANY pod kierownictwem prof. Naonuke.

Te cholerstwo, bo inaczej nazwać się tego nie da, podcina się pod T.E. (Tarcze Energetyczną) i uruchamia. Nasza aktualna wiedza na ten temat pozwala nam sądzić, że poprzez elektroniczne zniekształcenie pola obronnego powoduje wejście w świat z programem, który został wcześniej wgrany w SENN.

Ćpun SNU porusza się po rzeczywistym świecie jednak przed oczami ma zakłamaną rzeczywistość stworzoną przez konkretny przypisany program, opracowany na dany rodzaj SENN podpięty do właściciela T.E.

Jest to najbardziej niebezpieczny i morderczy narkotyk jaki stworzył człowiek. Ewentualne efekty oprócz oczywistej śmierci zostaną dokładniej rozpisane w podręczniku.

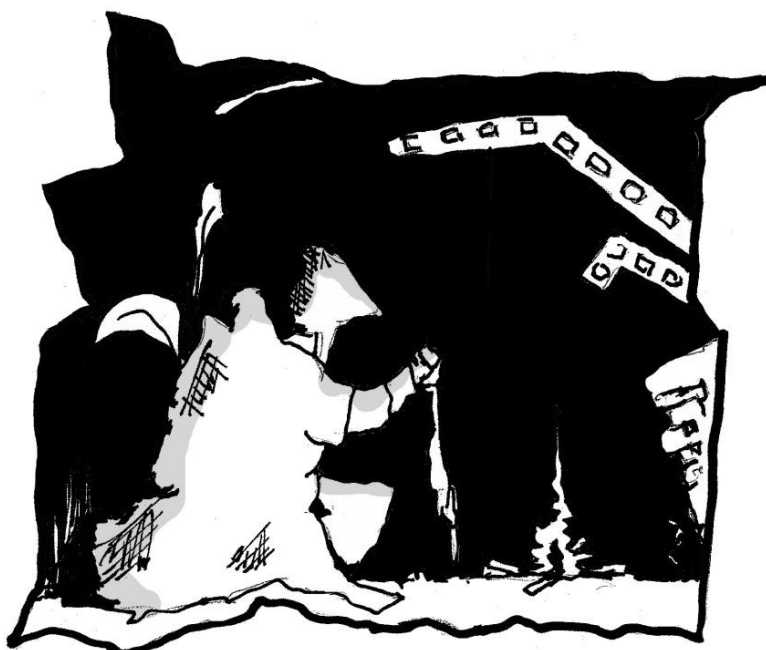


ŻYWNOSĆ

W tych ciężkich czasach wszystko co nie powoduje bólu brzucha, obrzęków, chorób lub śmierci zalicza się do grona "żywności". Jednak trzeba też wspomnieć o dzielny i odważnych ludziach, którzy próbują stworzyć małe farmy, gdzieś na uboczu aby tam hodować prawdziwą żywność. Mało kto ma takie jaja aby robić to na powierzchni, lecz są tacy ludzie.

Inni próbują swych sił w hodowaniu żywności w podziemnych miasteczkach lub w szukaniu jej w starych fabrykach, domach lub bunkrach. Od czasu do czasu można natrafić na nowatorską technologię pigułek zawierających jakiegoś typu chemię, która po zażyciu uzupełnia wszelki niedobór wszystkiego w organizmie. Lecz chodzą słuchy, iż te tabletki mają też swoją ciemną stronę.

Natomiast jeżeli chodzi o zwierzęta hodowane sprzed inwazji, jest to bardzo rzadko rozpowszechniony sposób na zdobywanie żywności. Owszem, co raz częściej są hodowane specjalnego rodzaju szczury i insekty które zawierają sporej ilości białka, ale krowy czy świnie to naprawdę cholerna rzadkość.





MEDIA / ŁĄCZNOŚĆ

Na samym początku trzeba tutaj wspomnieć o Wieżach Kohorty. Nikt dokładnie nie wie czemu one służą lecz wiele wskazuje na to, że kontrolują każdego rodzaju media i łączność radiową jaka znajduje się w określonym obszarze. Niestety do tej pory nikt nie dowiedział się o jakim zakresie obszaru mówimy.

W każdym bądź razie media i łączność istnieje. Bazują na wszelkiego rodzaju metodach. Dziwnym wydaje się fakt, iż syndykaty posiadają łączność o tak wysokiej jakości, że nasuwa się pytanie "dlaczego Kohorta nic z tym do tej pory nie zrobiła?".

No ale wracając do tematu. Małe podziemne miasteczka operują łącznością naziemną, przeważnie kablową, do której, przynajmniej z teorii, Kohorta nie ma dostępu.

System Buy-TEK oprócz wymiany bezpośredniej między użytkownikami, która działa przy pomocy pola Tarcz Energetycznych, posiada bardzo dobrej jakości połączenia radiowe. Które to, też za cichym pozwoleniem Kohorty tak przynajmniej myśli duża część ludzkości, też działają wybornie.



UKŁAD SŁONECZNY



UWAGA!

Więcej na temat układu słonecznego znajdziecie w drukowanej wersji podręcznika do Horyzontu!



ŚWIADOMI

Do tego rodzaju ludzi zaliczają się wszyscy, którzy sprzeciwili się powszechnej modzie i przyzwyczajeniu używania tarcz energetycznych.

Są to ludzie, którzy przez wiele lat wykształcili swój sposób życia do tego stopnia aby w każdym wypadku być w stanie dorównać w czymkolwiek użytkownikowi tarczy energetycznej.

Chodzą słuchy, że posiadają nawet swoją własną technikę walki opracowaną tylko i wyłącznie pod walkę z użytkownikiem T.E. Ile w tym prawdy niewiadomo, jedno jest pewne. Ci ludzie są naprawdę świetnie wykształconymi i przeszkolonymi ludźmi we wszystkim.

U nich nie ma dnia wolnego, u nich jest codzienne samodoskonalenie.



Co do rekrutacji...

Sam jej przebieg jest owiany tajemnicą do tego stopnia, że znana jest tylko pewna przypowieść, która ma za zadanie spróbować chociaż trochę naświetlić tą problematykę. Podobno kandydaci na Świadomych są wybierani nie tyle co z przypadku, co z przeczucia mistrza -seniora lub samego mistrza-ojca. Ten człowiek podchodzi wtedy do swego Celu i po prostu pyta się, czy dana osoba nie chce spróbować swoich sił jako Świadomy. Podobno nigdy nie zdarzyło się tak aby ktoś kto sam zgłosił się do któregośkolwiek z mistrzów, stał się Świadomym.

TECHNOLOGIA

PŁK.DR.INŻ. TADEUSZ ZALEWSKI*Kadra Naukowa Rzeczypospolitej Narodów.*

Wszystko mogło by wyglądać inaczej, lepiej. Gdyby nie Kraby mielibyśmy bardzo mocno rozwiniętą cywilizację. Skolonizowane najbliższe planety i wielkie perspektywy na przyszłość. Jednak napaść wroga zatrzymała, a nawet powiedział bym, cofnęła naszą wiedzę i możliwości do początku dwudziestego wieku. Owszem, gdzieś widać takie nowinki techniczne których wtedy nie było. Ale to wszystko, to nic w porównaniu do tego co byśmy mogli mieć. Ale nieważne partyzanci, postaram się wam jednak pokrótce zreferować co nam zostało na świecie, z tamtych świetnych dni.

TECHNOLOGIA CYWILNA**TRANSPORT**

To, co można znaleźć w ruinach dawnego świata to istne przemieszanie z poplątaniem. Na drogach spotkać można stare, ledwo co jeżdżące pojazdy kołowe o napędzie spalinowych czy cholera wie, co jeszcze wlewane jest do tych maszyn oraz najnowszej generacji pojazdy grawitacyjne unoszące się kilkadziesiąt centymetrów nad ziemią. Tych drugich jest bardzo mało, zresztą stać na nie tylko najbogatszych. Wśród prostego ludu najpopularniejsze znów stały się zwierzęta pociągowe lub inne ich zmutowane wersje.

**ŻYWNOŚĆ**

Tarcze energetyczne zrewolucjonizowały nasz świat, to prawda. Ale ludzie nadal mogą zachorować na poważne choroby lub po prostu umrzeć z głodu. Faktem jest, że technologia rozwijana na początku podboju kosmosu, konkretnie technologia żywieniowa zmniejszyła zapotrzebowanie żywieniowe ludzkości, bo każdy mógł zakupić kilka tabletek z cudownym specyfikiem, który uzupełniał wszystkie potrzebne ciało, składniki chemiczne. Lecz ich masowa produkcja na dzień dzisiejszy została praktycznie zmniejszona do zera. Dlatego żywność, przynajmniej na ziemi, znów zaczęła być trudna do zdobycia, wyhodowania czy zwłaszcza upolowania.

**MEDIA**

Łączność radiowa, telewizja, Internet. Te kiedyś wspaniałe, wydawać by się mogło, wynalazki człowiek dzisiaj stały się cholerną rzadkością. Łączność radiowa-satelitarna jest praktycznie nieużywana. Dlaczego? Przyczyna jest prosta. Brak satelit. Wszystkie zostały zestrzelone przez Kohortę, a jeżeli któraś się ostała to na pewno jest podsłuchiwana przez wroga. Jeżeli jakieś miasta mają łączność radiową to jedynie idącą po "kablu". Jeżeli chodzi o telewizję czy internet to chodzą słuchy, że Syndykaty nadal posiadają to i to. Dlaczego? W jaki sposób? Nie wiem. My czegoś takiego nie posiadamy i nawet nie chcemy mieć.



MEDYCYNĄ

Implanty czy wszczepy, sztuczne kończyny, preparaty do szybkiego leczenia ran, lekarstwa na przeróżnego rodzaju choroby. Ich jakoś pozostawia wiele do życzenia. Nasz poziom techniczny dopiero się rozwijał gdy zostaliśmy brutalnie zatrzymani. Teraz to wszystko stoi i "gnije". Operacje wszczepiania sztucznych kończyn czy implantów są przeważnie przeprowadzane metodami chałupniczymi, co bardzo często skutkuje różnego rodzaju zakażeniami, niespodziewanymi awariami sprzętu, chorobami rozwojowymi. Miejsca gdzie jako tako można wykonać bezpiecznie taki zabieg i sam sprzęt który chcemy sobie wmontować, znajdują się przeważnie gdzie? Tak. Syndykaty lub bardzo bogaci i wpływowi ludzie. Dlatego nie ma co ukrywać. Partyzanci! Dbajcie o własne zdrowie jak i kończyny! Nowe mogą nie być już tak dobre jak wasze stare.



Ciemność zalała złomowisko gdy Jatsumo, mały i siwy japończyk, właśnie kończył zbierać potrzebne części do nowego projektu gdy coś za nim stanęło.

- Kim, kim jesteś i czego ode mnie chcesz - Ochryplym głosem zapytał się staruszek.

- Nikim kurwa ważnym, ale przydadzą mi się twoje rzeczy staruszk. - Głos nieznajomego był gruby, tubalny i na pewno nieprzyjemny.

- Nie wiem kim jesteś ale odejdz, za nim będzie za późno.

- A co ty mi zrobisz żółtku? Nie rozśmieszaj mnie i lepiej oddaj to co tam masz, w swojej małej torbie!

- To jest ostatnie ostrzeżenie od Joshiego! Następnego nie będzie!

- Co ty pierdzielisz! Dawaj tą torbę mówię! - W ciemnościach rozległo się odbezpieczenie pistoletu.

- To był twój błąd. Joshi, R2 K2.- W ciemności rozbłysły dwa światła, które pojawiły się dosłownie kilkanaście centymetrów od nieznajomego. Nagle ten padł na ziemię z szyją pozbawioną głowy, a z dwóch metalowych kończyn ściekała świeża krew... .



ROBOTYKA

Jeżeli chodzi o tą dziedzinę. Muszę przyznać, że możecie się natknąć, w czasie swoich podróży na wiele tego typu maszyn, maszyn, które miały być "Adamami" naszej cywilizacji, jeżeli chodzi o krok w stronę stworzenia człekokształtnej i inteligentnych maszyny. Gałąź przemysłu budowlanego często i gęsto używała wielkich i topornych robotów, które bardzo często ulegały awarii ale za to były niezastąpione w wykonywaniu prac siłowych. Prywatne firmy ochroniarskie wprowadzał na rynek różnego rodzaju drony obronne. Rządy używały przeróżnych maszyn do agitacji lub przekazywania społeczeństwu najnowszych informacji z polityki. I to wszystko zostało porzucone. Te wszystkie roboty były tymi pierwszymi dlatego nie są ani niezawodne ani też niezniszczalne. Ale to nie oznacza, że są bezbronne.



ENERGETYKA

Dzięki Suari ludzkość poznała możliwości przechowywania, gromadzenia i wytwarzania energii na tak wiele sposobów, że do tej pory można znaleźć, gdzieś w ruinach naszego świata, dziwnego rodzaju baterie czy akumulatory. Większość z nich nadal posiada w sobie zapasy energii, którą można wykorzystać, lecz niektóre mogą być wielkim zagrożeniem. W swoim czasie, pewna firma wyprodukowała baterie zasilające drony informacyjne pewnej partii politycznej. Efekt końcowy był taki, że gdy bateria miała się rozładować, wybuchała. Jej siła była tak wielka, że z kilku przecznic wypadały szyby, a eksplozja raniła i zabijała w promieniu nawet do kilkunastu metrów.

TECHNOLOGIA WOJSKOWA



BRÓŃ

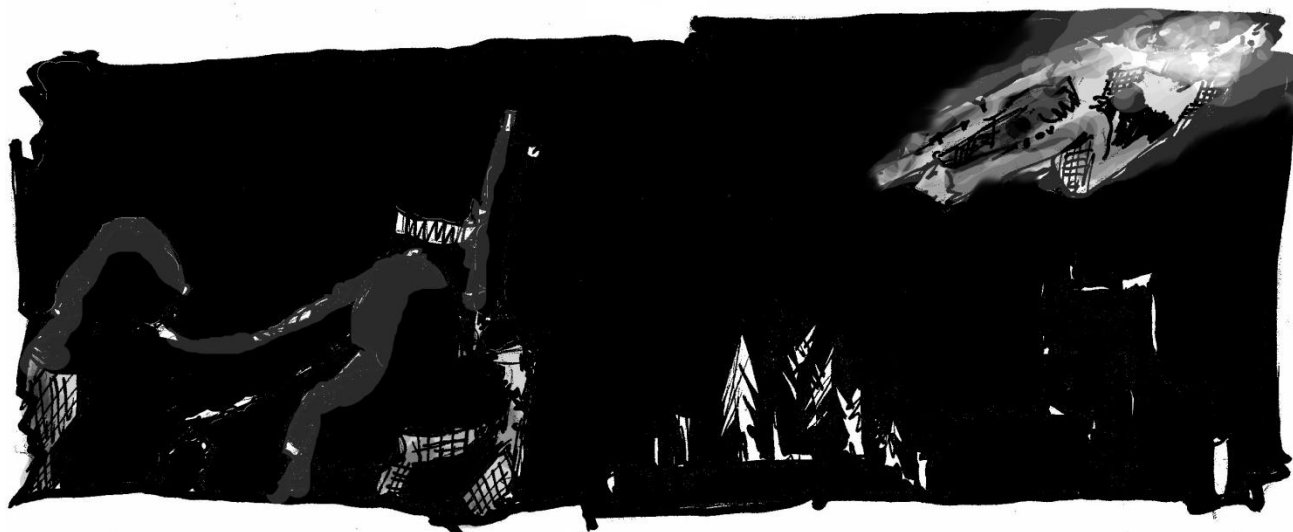
To pewnie najbardziej was interesuje, zgadłem? Tak myślałem. Za nim Kraby nas napadły i zaczęliśmy walczyć każdego dnia o przetrwanie, wszystkim co mieliśmy pod ręką. Nasz świat był pełen firm, które masowo prześcigały się w kombinowaniu i tworzeniu co raz to bardziej fantastycznych broni niosących śmierć. Plazma, laser, broń bezłuskowa ktoś nawet kiedyś słyszał o broni na ciemną materię... . W każdym bądź razie teraz tego jest co raz mniej. Znalezieni broni z tamtych czasów dzisiaj graniczy z cudem albo wielką kasą. Nie dość, że była bardzo mało wytrzymała w czasie użytkowania w terenie to jeszcze te specjalne oddziały Kohorty. Nie słyszeliście o nich? Podobno Kraby wypuściły specjalne przeszkolone oddziały żołnierzy, którzy właśnie mają za zadanie polować na takie cacka. Gdzie potem to wszystko ląduje i po co? Nikt nie wie. Wiem na to miał jedno. Stary dobry Kałach nadal ma szansę uratować świat.



PANCERZE

Oczywiście nie możemy zapomnieć o tym, że wraz z rozrostem morderczego arsenału, firmy produkujące pancerze ochronne lub innego typu moduły obronne też przeżywały rozkwit. Tarcze Energetyczne szły innym torem, gdy powstawały nawet wielkie i w pełni zautomatyzowane kombinezony bojowe mogące zabezpieczyć użytkownika nie tylko przed kulą z pistoletu, ale i wybuchem granatu. Jednak i to przestało istnieć gdy pizdły pierwsze rakiety tych sukinsynów... przepraszam. Nie mogę czasem wytrzymać, gdy o tym myślę.

Jednak mimo tego wszystkiego, nadal można znaleźć wiele ciekawych, intrygujących a nawet dziwnych pancerzy. A wszystko to za sprawą stworzonego, jeszcze przed wojną, nowego rodzaju stopu metalu, nazwanego **Eselit-1**. Nazwa ta podobno pochodzi od nazwy kolonii gwiazdnej, na której został stworzony owy stop.



OPIS KOLONIZACYJNY

Fragmenty wykładu prof. Erwina Mcseeda "Rozwoju kolonizacyjnego i kolonizacji planet."

„... W ten oto sposób dochodzimy do głównego tematu jakim są ostatnie osiągnięcia ludzkie w praktycznym kolonizowaniu planet i księżyców w naszym i innych systemach planetarnych. Porównać mógłbym to jedynie z kuną która zamiast dusić kury pieszczotliwie zabiera się do ich < cenzura – słowa niebędące w związku z tematem dotyczące zaburzeń seksualnych u zwierząt >...”

„... pierwszym skolonizowanym przez człowieka obiektem astralnym stał się księżyc. Ten naturalny satelita ziemski zawsze fascynował człowieka, tak jak zresztą inne rzeczy wliczając w to seks z owcami lub innymi stworzeniami które człowiek udomowił. Przypomina mi się dzień w którym zakradłem się do obory mojego dziadka i < cenzura – tematem dalszego wywodu są czynności seksualne z krową > ...”

„... na czym to ja ... A tak! Księżyc. Pierwsze próby zasiedlenia go sięgają czasów przed przybyciem Suari. Pierwsza baza księżycowa była projektem dwóch potężnych mocarstw ziemskich z tamtego okresu – Rosji i Chin. Baza „Komintern” składała się z modułu badawczego „Marks”, budowlanego „Mao”, Mieszkalnego „Engels” oraz raczkującego w tym czasie terraformizującego „Lenin”.

Niestety z powodu eksplozji płynnego wodoru doszło do reakcji rozszczelnienia zbiorników z tlenem. Efektem była całkowita anihilacja obiektu przed generalnym otwarciem. Cała 17-sto osobowa załoga zginęła na miejscu a projekt spisano na straty.

Następną próbę podjęto przed eskalacją III wojny światowej przez korporację Ashigara-Yuunii w porozumieniu z rządem Japonii. „Kino ichi” jest pierwszym udanym projektem kolonizacji księżyca. Obecnie jest to już niedziałająca stacja księżycowa. Po wojnie powstały pierwsze miasta księżycowe w znajdującej się w strefie wpływów Japońskich zonie. „Toshikino” to obecnie największa na księżycu metropolia. Można by rzec, owca na wypasie przed chatą owczarza która łagodnie kolebie się na boki gdy owczarz < cenzura – informacje dotyczące zaburzeń seksualnych pracowników rolnych nie są tematem wykładu >”

„... Księżyc nie został nigdy w pełni zterraformizowany z powodu zbyt niskiej grawitacji. Zamiast tego w obszarach kolonizowanych zabudowano duże połączenie terenu kopułami zwanymi zonosferami. Zonosfery pozwalają na utrzymanie określonej grawitacji na swoim terenie jak również podtrzymują określone stężenie mieszkanki powietrza. Obecnie na księżycu znajduje się około dwóch tysięcy zonosfer różnej wielkości w większości należące do azjatyckich koncernów lub będące własnością azjatyckich państw. W gestii zaludnienia tej nowej przestrzeni życiowej mogę tylko dodać że zarówno obywatele „państwa środka” jak i młodzi Japończycy oraz inne nacje azjatyckie rozmnażają się tam w ilości która przeraziłaby nawet króliki. Tak.. Króliki... hmmm.... pamiętam jak dziś te miękkie futro. Nazywała się Cysia i była moja ulubioną samiczką królika na farmie... <tu wykładowca zadumał się na dłuższą chwilę i nie wypowiadał na głos swoich myśli, dzięki czemu cenzura nie musiała interweniować> ”

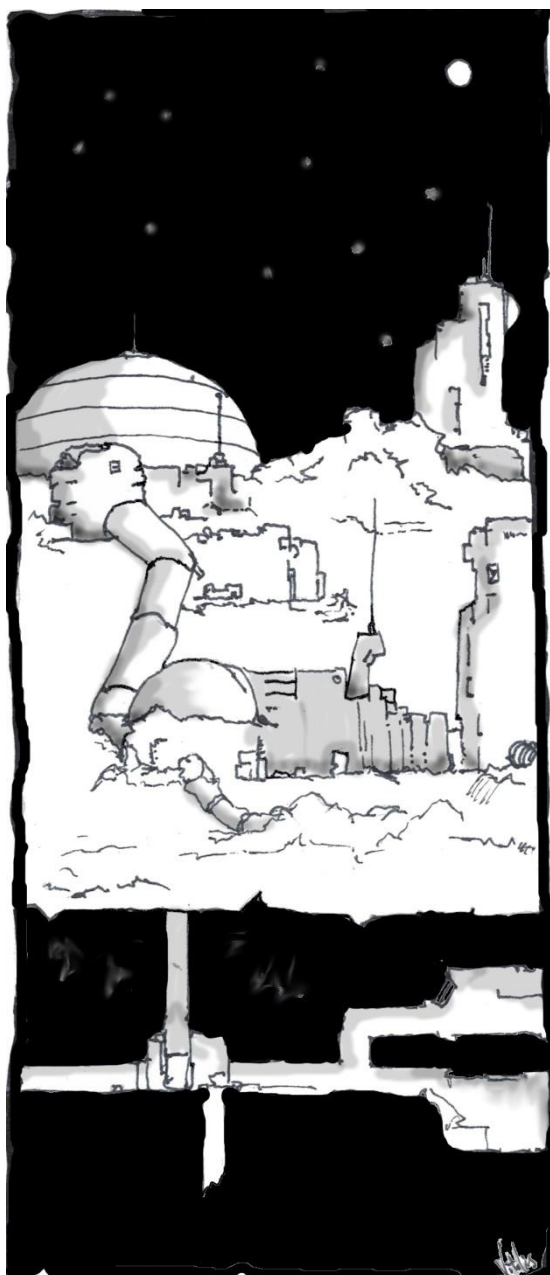
„ ... Pierwszą planetą w układzie słonecznym, która została skolonizowana był Mars. Dziś ta w pełni zterraformizowana planeta jest głównym polem rozwoju byłych amerykańców. Rozwinięte

miasta jak grzyby po deszczu wznoszą się na czerwonej glebie tej planety. Przeważają tam Latynosi i Mulaci. Oczywiście nie zabrakło na tej planecie również mniejszych ośrodków badawczo-poznawczych innych krajów takich jak Polska, Francja czy Filipiny. Oczywiście w porównaniu do rozwijających się wszędzie amerykańskich miast jest to bardzo mały odsetek. Stolicą „Nowych Stanów Zjednoczonych Marsa” jest Red York. Ta aglomeracja była pierwszym punktem zaczepowym na terenie jeszcze wtedy niezterraformizowanego Marsa. Widziała trudne początki, rewoltę Kolumbijczyków, wielki pożar zbiorników tlenu oraz wiele innych mniej przyjemnych wydarzeń. Na Marsie znajduje się obecnie ok. 100 dużych aglomeracji i około 2000 miasteczek, wiosek. Stany Zjednoczone podchodzą bardzo poważnie do obronności swoich rejonów i utrzymują jedną z największych armii na terenie układu słonecznego. Największą bazą jest New Knox na terenie największej góry Marsa Mont Olimpūs.

Warto wspomnieć o początkach terraformacji Marsa. Zanim powstały pierwsze filtry i oczyszczacze powietrza a Red York dopiero wyłaniał się jako miasto założono dwie bazy na bliźniaczych planetoidach będących księżycami Marsa. Na Phobosie powstała baza Hope a na bliźniaczym Deimosie baza Glory. Obecnie są to relikty przeszłości przejęte przez niemieckie firmy kontraktowe. Jest to obecnie jedno z niewielu miejsc poza Ziemią gdzie znajdują się potomkowie plemion Gotów. Związane jest to z ich wystąpieniem przeciwko przyjęciu przez kraje Unii Europejskiej technologii kosmitów, którą uznali za niepotrzebną. Trzeba przyznać że mimo zacofania technologicznego udaje im się to co Amerykanom i Rosjanom bez pomocy się nie udało.

Następnym przykładem zdolności ludzkiej do przystosowywania się do różnych warunków i bytowania w nich jest Wenus. Ta planeta przyciągnęła zainteresowanie krajów byłego bloku komunistycznego. Problemem było wysokie ciśnienie, potężne burze oraz temperatura. Postanowiono stawić na początku na zonosfery wspomagane terraformacją. Obecnie udało się uzyskać ciśnienie zbliżone do ziemskiego ale terraformacja przebiega dość trudno z powodów różnorodnych problemów związanych z zawodnością sprzętu oraz kaprysami planety która sporadycznie przypomina o sobie trzęsieniami ziemi oraz przebudzeniami nieaktywnych wulkanów. W związku z niedogadaniem się partycypantów obecnie chodzi tylko 7 z 25 terraformerów co oczywiście w wypadku hardych Słowian, Rusinów oraz Azjatów nie stanowi żadnego problemu. Co prawda nowe zonosfery nie są tak duże i nowoczesne jak powstające na księżycu ale jest ich bardzo dużo. Obecnie oblicza się że na terenie Wenus znajduje się około 10000 małych i średnich zonosfer! Oczywiście wypadki są częste i tragiczne w skutkach ale korporacje krajów byłego bloku komunistycznego rekompensują straty w rodzinach wysokimi wypłatami oraz odszkodowaniami. Na obecny moment najbardziej zaawansowanym i największym miastem na terenie tej niegościnniej planety jest Duchock. Ta aglomeracja będąca centrum wielu korporacji jest diamentem w pełnym pyłu powietrzu Wenus. Z powodu dużych problemów z wprowadzeniem ładu i porządku na terenie planety inne kraje ograniczyły się do pojedynczych w miarę wyposażonych baz badawczych. Przykładem takiej bazy jest „Fushiji” będąca własnością korporacji budowlano-wydobywczej „Takasaka-Zao industries” znajdująca się blisko bieguna południowego.

W przypadku gazowych gigantów bardziej interesujące od samych planet były ich księżyce. Przykładem dobrze zagospodarowanych pieniędzy wielu starych państw Unii Europejskiej był satelita Jowisza – Europa. Pierwsze bazy założyły korporacje Norweska „Terendas-Nordea” i Fińska „Nokia-Geriallik”. Dzięki Terraformacji odkryto że pod grubą skorupą lodu oprócz oceanu słodkiej wody znajdują się kontynenty!



Obecnie Europa to zterraformizowany satelita który zadziwia własną florą i fauną która przez miliony lat znajdowała się pod grubym na dwa kilometry lodem. Teren księżyca należy obecnie po równo w trzydziestu procentach do Finlandii, Norwegii i Danii. Pozostałe dziesięć procent zajmuje wspólny areał reszty ludzkości na którym znajduje się kilka miast w tym zonosferyczne miasto Columbus będące wspólnym projektem wielu państw i korporacji ziemskich.

Następnym księżycem, który wzbudził duże zainteresowanie był satelita Saturna Tytan. Mimo temperatury sięgającej blisko zera bezwzględnego, wielu kriowulkanów oraz gęstej, prawie nieprzebytej atmosfery księżyc ten posiada potężne złoża etylenów i wodorowęglanów. Właśnie te naturalne depozyty zwabiły Rosyjski „Naftogaz” oraz Amerykański „Petrochemical”. Oprócz dodatkowych złóż metali szlachetnych odkryto tu również życie! Zupełnie inne od naszego oparte na nadprzewodnictwie niskotemperaturowym bakterie i grzyby wywołały prawdziwą sensację.

Ostatnim dużym również lodowym księżycem jest Tryton, satelita Neptuna. Ta przechwycona planeta pozbawiona ciśnienia atmosferycznego i atmosfery okazała się żyłą złota pod względem surowców. Platyna, glin i uran to tylko niektóre odkryte na tym zmarzniętym globie pierwiastki. Głównym wydobywcą jest Koreańsko-Japońsko-Filipińska firma „Takeda std”

O dodatkowe miejsce w układzie słonecznym upomniął się również włoski konglomerat firm „Patrenini”. Księżyc Saturna Miranda, będący jednym z mniejszych lodowych satelit tego giganta, został im przekazany i w ciągu kilku lat powstało tam kilkanaście średniej wielkości Zonosfer. Księżyc ten posiada zadziwiająco wielkie rozpadliska i podziemne jaskinie, które wystarczyło uszczelnić i wypełnić mieszkanką powietrza by uzyskać zadziwiający efekt. W podziemnym mieście Piedrinio powstała wielka katedra będąca połączeniem trzech rzeczy historycznych zapożyczeń, nowoczesnej technologii i cudu natury jakim były naturalne kolumny w jaskiniach Mirandy. Obecnie po podpisaniu umowy na wieczyste wykorzystanie ów katedry oraz kompleksu kościelnego w Jaskini św. Piotra państwo kościelne Watykan przeniosło się właśnie tam. Do dzisiaj nikt nie wie jak wielkie pieniądze poszły na opłacenie tego projektu.

Z ponad 150 księżyców planet gazowych tylko 20 nie zostało zakwalifikowanych jako użyteczne pod względem surowcowym. Na większości nie panują warunki do zakładania dużych kolonii więc postawiono na zautomatyzowane kopalnie lub też w kilku przypadkach Zonosfery więzienne.

Dodatkowo zutylizowano planetoidy z pasa planetoid pomiędzy Marsem a Jowiszem korzystając z dużych statków Suari zwanych „Kosiarkami”. Po oczyszczeniu z materiału skalnego metale i inne pierwiastki zostały podzielone między Kraje Ziemskie. Z pozostałego materiału przy pomocy swojej technologii utworzyli sztuczną planetę „Ozyrysa” zostawiając największą planetę karłowatą w pasie głównym, Ceres, jako satelitę. O dziwo nie zaburzyło to bilansu grawitacyjnego układu planetarnego dodając dodatkowy glob do zaludnienia przez Ludzkość.

Ostatnie miejsca do których dotarł człowiek w naszym systemie planetarnym to Pluton i planety karłowate w pasie Kuipera. Niestety tak samo jak Merkury okazały się one zupełnie pozbawione wartościowych materiałów. Zarówno na Merkurym jak i na Plutonie stacjonują jedynie grupy naukowo-badawcze w specjalnych zonosferach badając historię układu słonecznego.

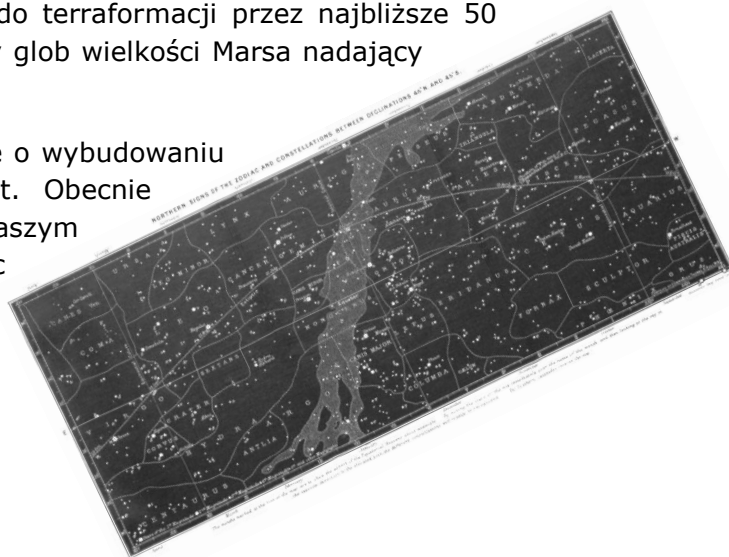
W tym miejscu warto wspomnieć o architektonicznych perełkach które powstały w ostatnich latach na nowych terytoriach Ludzkości. Francuska Zonosfera Bonaparte na księżycu Calisto będąca nową stolicą Francji ukłasyfikowała się na pierwszym miejscu z wierzą Wolności. Następne zaszczytne drugie miejsce to Red York z Statuą Walki o Wolność. Kolejne to Duchock i jego Monument Człowieka oraz Toshikino z Tokyoshi Tower i Piedrinio z katedrą im. Grzegorza IX .

Dalsze kolonizacyjne zapędy Ziemian na obecny moment są w fazie wykonania. Wysłano dwanaście statków kolonizacyjnych poprzez tunele czasoprzestrzenne do pobliskich gwiazd. Obecnie we wszystkich przypadkach kontakt jest utrudniony a informacje wysyłane ze statków dotyczące układów gwiazdnych często rewidują założenia naukowców.

Wiadomo, że w układzie Alfa Centaurii znajdują się przynajmniej trzy planety nadające się do kolonizacji z czego jedna nawet bez znacznej terraformacji. Yigdrasill 1, jest zamieszkała przez rdzenne istoty inteligentne i potężną ilość flory i fauny niepodobną do żadnej z naszego układu. W związku z tym Divagi zabronili na obecny moment kolonizacji tego globu. W ostatnim czasie zbudowano dwie bazy na Lorkanie i Voltanie.

W systemie Wegi odnaleziono planetę, która najprawdopodobniej posiadała technologię na równie zaawansowanym poziomie co nasz. Niestety z badań wynika że około 200 lat temu wybuchła tam wojna domowa która doprowadziła do wyniszczenia planety i totalnej dezintegracji jej mieszkańców. Obecnie Katharsis, bo tak nazwano tą planetę, to martwy radioaktywny kawał kamienia nienadający się do terraformacji przez najbliższe 50 lat. Oprócz niej znaleziono tu Fenrira, zmrożony glob wielkości Marsa nadający się na bazę.

Z reszty uzyskuje się mgliste informacje o wybudowaniu bazy i powolnym odkrywaniu nowych planet. Obecnie ludzkość w końcu sięgnęła gwiazd. Dzięki naszym przyjaciółom zaczynamy w końcu złoty wiek! Nic nie jest w stanie pokonać naszej chęci odkrywania i woli trafiania tam gdzie nie było jeszcze nikogo przed nami. Cóż może nas teraz zatrzymać?





MJR.PROF. MAREK MORAWIECKI

Stosunki dyplomatyczne i Wywiad Rzeczypospolitej Narodów

OBCY

SUARI



Powiem tak. Co my o nich wiemy? Tak na dobrą sprawę to nic oczywistego. Gdy pierwszy raz mieliśmy z nimi kontakt w poprzednim stuleciu, wydawali się bardzo życzliwą i uczynną rasą. Zdawaliśmy sobie z tego sprawę, że przewyższają nas swoją technologią o setki jak nie tysiące lat. Dlatego też dziwiliśmy się, dlaczego tak chętnie dzielą się z nami tą technologią. I dlaczego ciągle powtarzali, że najważniejsza jest przyszłość ziemi i nie można doprowadzić do tego aby ambicje jednostki przysłoniły dobro naszej planety. Wtedy nie wiedzieliśmy, o co im chodzi.

Niestety teraz już wiemy. Chcieli nas jak najlepiej przygotować przed nadejściem Kohorty. Prócz tej informacji jednak nie dowiedzieliśmy się od nich niczego innego. Skąd o tym wiedzieli? Czy mieli w tym jakiś swój udział lub korzyści? I czy wiedzą, co mamy z tym fantem zrobić?

POLITYKA

Ta rasa jest stricte demokratyczną populacją, która osiągnęła tak wysoki poziom rozwoju, że praktycznie zaprzestała jakiegokolwiek działalności naukowej. Posiadają swoją radę, która składa się z

kilkunastu przywódców pewnych okręgów, które są wyszczególnione, lecz znane tylko dla nich. Czy posiadają przywódcę?

Wszelcy dyplomaci pracujący z tymi istotami nie zdołali dowiedzieć się więcej na ich temat. Wszelkie próby rozmowy kończyły się u każdego Suari tak samo. Informacją, że teraz jest najważniejszy los naszej planety, a nie historia i model społecznych ich kultury, cywilizacji.

ARMIA

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

To dla nas jest tak samo nieprawdopodobne jak dla was. Nawet z naszych osobistych obserwacji nie dostrzegaliśmy nigdy nawet najmniejszego przejawu agresji osobnika rasy Suari wobec kogokolwiek. Rozumiemy jak bardzo niedorzecznie to brzmi, ale takie są fakty.

Teraz, gdy na większości planetach toczą się zaciekle walki, bardzo ciężko jest spotkać jakiegokolwiek Suari. Jedynymi miejscami, w których mogą przebywać, są pewnie tajne lokacje dowódców Syndykatów lub ich wysokich oficerów. Jak do tej pory nikt nie spotkał Suari na placu boju.

KOHORT

Wojna. Każdemu człowiekowi na ziemi, nie zależnie od przynależności ta rasa będzie kojarzyć się z wojną. Z tego, co do tej pory zdążyliśmy się dowiedzieć na temat tych istot, tych obcych, to to, że działają na zasadzie imperialistycznych przesłanek. Są jak wielkie Imperium, które podbija wszystko, co stanie na ich drodze. Jednak na naszą korzyść, jak każda rasa, mają gnoje jedną wadę. Te bardzo potężne istoty boją się schodzić pod ziemię czy to do metra czy do jaskiń. Czym jest to uwarunkowane? My ludzie nie mamy żadnego pojęcia, ale ta wada daje nam szansę na przetrwanie, bo zwycięstwo jeżeli w ogóle istnieje taka szansa, jest bardzo daleko stąd.



PIERWSZE SPOTKANIE

Duże, twarde i skrajnie niebezpieczne sukinsyny. Tak jak kiedyś dało się wygrać wojnę ilością a nie jakością, tak teraz dwóch żołnierzy Kohorty może bardzo łatwo załatwić ośmiu naszych dobrze wyszkolonych żołnierzy. Póki, co nie mamy zielonego pojęcia jak te imperialistyczne świnie się ze sobą komunikują, nawet nie wiemy czy w ogóle się czymkolwiek odżywiają. Ale wiemy tylko tyle lub, aż tyle, że da się to gównem zabić, a to już jest wiele.

I wygląd przypomina zbitą masę, która co jakiś czas przeplata się żywymi elementami jakiegoś wewnętrznego organizmu. Nie dość, że są wielcy (średnia wzrostu to około 2,3 m.) to jeszcze niesamowicie twardzi.

POLITYKA

Z tego, co do tej pory się dowiedzieliśmy i zdołaliśmy zaobserwować. Kohorta działa na zasadzie politycznego modelu imperialistycznego. Prawdopodobnie ich atakami i całymi gromadami jak nie koloniami, rządzi jeden organizm-przywódca. Wielu naszych naukowców wysuwa przypuszczenia, iż musi to być najstarszy lub najsilniejszy organizm istniejący pośród wszystkich istot tej rasy. Nie poddajemy też w wątpliwości, iż może być to organizm wybrany na zasadzie dziedziczenia. Jednak jedno jest pewne, istnieje w ich społeczeństwa system hierarchiczny i za pewne też system kast, jednakże, co do tego, nie możemy być pewni.

ARMIA

Militarna potęga tych organizmów leży u podnóża podstawowej jednostki jaką jest żołnierz Kohorty. Jest to jednostka wyposażona w ciężki biologiczny pancerz który jest jego integralną częścią. Jego niezawodność podczas walki można ocenić w ofiarach jakie ponosimy przy zabiciu zaledwie jednego z nich. Stosunek naszych martwych kolegów do jednego zabitego „Kraha” wynosi statystycznie pięć do jednego.

Drużyny i oddziały Kohorty liczą sobie zaledwie po trzech, czterech żołnierzach. Lecz uwierzcie mi, kadeci! Ta liczba powinna was przerażać! Niektórzy nasi techniczni oficerowie głoszą tezę, że kilka drużyn i oddziałów jest w jakiś sposób połączona z główną bazą/siedzibą/statkiem matką która lub z której wydawane są rozkazy i polecenia. Nie wykluczamy takiej opcji gdyż w tych czasach każda teza może być na wagę złota.

Co do reszty wyposażenia, takiego jak pojazdy naziemne lub statki kosmiczne i reszta ich złomu który nieźle pierze nam dupsko na prawie wszystkich planetach. Jest całkowicie przesiąknięta biologicznymi organizmami. Wszystko, co posiada Kohorta bazuje na biologicznej integralności z surową techniką. To daje im niebagatelną przewagę.

Jednak należy tutaj zaznaczyć, że główną siłą Kohorty jest to iż w walkach przeważnie nie biorą udziału żołnierze Kohorty tylko najemnicy z innych systemów planetarnych którzy przyłączyli się do obcych w zamian za indywidualne korzyści. W naszym przypadku okazało się, iż takimi najemnikami jest Rdzawa Ręka.

Niestety gdy nastąpił pierwszy atak Kohorty okazało się, że razem z nimi nadciągnęły siły tych parszywych zdrajców. Te gnidy od samego początku miały kontakt z Kohortą. Nasi naukowcy i historycy odkryli, iż prawdopodobnie w momencie gdy Suari przedstawiło się światu jako obrońcy, Kohorta skontaktowała się z Rdzawą Ręką. Nie znamy przyczyn, dlaczego akurat oni zostali wytypowani, jako ewentualni sojusznicy w zdobywaniu systemu słonecznego, w tej kwestii jedynie pozostają nam domysły.

Dlatego trzeba tutaj zaznaczyć jeszcze raz, że w walki prowadzone na wszystkich planetach jak i systemach są angażowane różne rasy i najemnicy. Bezpośrednia obecność żołnierz Kohorty w czasie jakiegoś starcia może oznaczać, iż jest to bardzo istotny fragment terenu lub starcie ma na celu zdobycie wartościowego dla nich przedmiotu lub istoty. Kohorta wykorzystuje też pewne urządzenia do manipulowania organizmami żywymi, które zostały podporządkowane w czasie inwazji. Dlatego niekiedy można zobaczyć oddziały zwykłych ludzi przemierzające ulice jakiś ruin, z dziwnymi urządzeniami na głowach. Przeważnie są to zwykli ziemscy nieszczęśnicy lub zwyczajni koloniści. Jednostki, które zajmują się tą specyficzną rekrutacją, w żargonie przeżytych nazywani są „Politycznymi”.

Na sam koniec wspomnę też o oddziałach, które potocznie nazywane są "złomiarzami". Są to grupy najemników, których jedynym celem jest rekwirowanie lub oczyszczanie z pola bitwy czy potyczki, sprzętu lub też broni energetycznej jak i fuzyjnej. Do tej pory nie jest jasnym fakt po co Kohorta wykonuje te czynności, bo na pewno z nikim tą bronią nie handluje. Prawdopodobnie.

INNE RASY

Kohorta walczyła już z wieloma cywilizacjami więc i w jej szeregach znajdują się przeróżne istoty nie z tej planety ani nawet nie z tego systemu gwiazdnego. Jedni zaciągnęli się do niej dobrowolnie, inni pod przymusem a jeszcze inni nie wiedzą nawet, że żyją i walczą w imię Kohorty.

To z kim przyjdzie wam walczyć partyzanci, zależy już tylko od waszego szczęścia lub jego braku... .



Czy Suari mają anielską pochodzenie? cz.II

Wiele osób bardzo często zadaje mi pytanie: "czy Suari nie są przypadkiem aniołami"? Trudno jednoznacznie odpowiedzieć, gdyż ich istota nie wydaje się być duchowa. Owszem są stworzeniami, których byt bazuje prawdopodobnie na jakiegoś rodzaju energii, ale energia ta jest czysto fizyczna.

Suari od samego początku wydawali się "istotami nie z tego świata". Już nawet nie chodzi o określenie "świata" jako układu słonecznego, ale CAŁEGO wszechświata. Wszelkie rasy poznane za pomocą technologii udostępnionej przez Opiekunów posiadały cechy autodestrukcyjne, czyli typową agresję związaną nie rzadko z potrzebą przeżycia czy rozwoju. Cechy, które praktycznie na starcie określały, iż dana rasa może doprowadzić do konfliktu zbrojnego wywołanego przez chęć zdobycia bogactw naturalnych, zwiększenia przestrzeni życiowej danej cywilizacji bądź narodów i wszelkich innych udogodnień czy potrzeb. Jednak wszystkie te cechy nie zostały zauważone w czasie kontaktów z Suari.

Opiekunowie wyróżniają się natomiast opanowaniem, perfekcją w dialogach, spokojem i pewnością siebie, nie wspominając już o gigantycznej wiedzy na tematy fizyki, chemii czy nawet w kontaktach interpersonalnych. Suari zdają się być Istotami obdarzonymi niekończącym się potencjałem rozwojowym. Zdają się uczyć wszystkiego w każdej sekundzie swojego istnienia. Jednak jedną z największych tajemnic Suari jest ich sposób rozmnażania się. Jest to tajemnica, która powoduje wątpliwości dotyczące ich fizycznego pochodzenia.

c.d.n.

Artykuł napisany dla francuskiej gazety *La Revue des deus Mondes* przez jej dziennikarza, z pochodzenia Włocha, Angelo Borgia.



PIł. BENCE HOWARD

Sztab Wojskowy Rzeczypospolitej Narodów

Od pierwszej chwili gdy postanowisz wyjść z ukrycia i rozpocząć poszukiwanie lepszego życia lub po prostu wyjdiesz aby szukać jedzenia czy wody. Miej się na baczności. Ten świat, gdziekolwiek byś nie był, na jakiegokolwiek byś koloni się nie znajdował, jest skazany na długie męczarnie w objęciach kochającej Kohorty.

To nie jest miejsce dla posiadaczy skrupułów lub pacyfistów. Tacy tracą życie szybciej niż zdążysz wymówić słowo NABÓJ. Wymówiłeś? I widzisz! Zenek tylko chciał pogadać z tamtymi żołnierzami... .



WRÓG

Gdyby tylko Kohorta sama w sobie była jedynym przeciwnikiem żyjących na koloniach czy na ziemi, nie było by aż tak źle. Znaczący się, było by, ale wszyscy mogli by się skupić na jednym zagrożeniu jakie by płynęło właśnie ze strony Najeźdźcy. Lecz prawda jest znacznie brutalniejsza.

Pierwszymi przeciwnikami mieszkańców Horyzontu są *głód i pragnienie*. Kohorta atakując nasz system gwiazdny wiedziała gdzie leci i znała nasze biologiczne możliwości. Dlatego jej ataki były tak krytyczne, bo skierowane właśnie w stronę gospodarki żywieniowej i wody pitnej.

Pierwsze ataki były zwrócone na największe firmy produkujące żywność. Pierwsze bomby biologiczne zostały zrzucone na największe kraje podnoszące światowy eksport żywieniowy. Kohorta wiedziała, że w pierwszej

musi zniszczyć gospodarkę rolną i żywieniową, a potem zatruć i zlikwidować wszelkie możliwe zbiorniki i oczyszczalnie z wodą pitną. Ktoś tam na górze, doskonale wiedział, co musi zrobić aby jego wygrana była możliwa i to w miarę krótkim czasie.

Idąc dalej, prócz *głodu i pragnienia* poszukiwacze czy nawet koloniści poszukujący lepszego jutra natkną się na wiele innych niebezpieczeństw. Często w ruinach wielkich miast kryją się małe nieliczne gangi grasujące i mordujące dla przyjemności. Można też trafić na pojedyncze psychodeliczne jednostki ludzkie, które już dawno straciły rozum, a teraz tylko zabijają albo dla przyjemności albo w imię jakiegoś chorego bóstwa lub inne dziwnej idei.

Można też natrafić na zdziczałe zwierzęta, które pod wpływem biologicznych bomb Kohorty przerodziły się w potężnych i zabójczych myśliwych. Mniej rozważni zapewne wpadną na jakieś miejsca pokryte anomaliami związanymi z eksperymentalnymi brońmi Najeźdźcy lub obcego syndykatu.

Mutanci, w zniszczonej przez erupcją wulkanów Ameryce to chleb powszedni. Żywe trupy gromadzące się w miasteczkach czy na opuszczonych ulicach stanowych. Brak słońca i opady radioaktywne z zniszczonych reaktorów atomowych to kolejne zagrożenia czekające na młodych i śmiałych lub zdesperowanych odkrywców.

Niemcy i wrak wielkiego i tajemniczego krążownika Kohorty, który spadł na teren tego kraju zestrzelony przez kilka rakiet z głowicami atomowymi, spowodował przedziwne mutacje wśród okolicznej ludności. Ludzie z dziwnymi naroślami na różnych częściach ciała, zachowujący się jak wyprani z mózgów niewolnicy Najeźdźcy. Nie dość, że marionetki to jeszcze posiadający zmysły i czucie aby używać broń palną lub cokolwiek innego, wyłącznie ku chwale Imperium Kohorty.

Służby przeróżnych syndykatów wyłapujące ludzi, aby poddawać ich kolejnym testom i eksperymentom, a wszystko niby po to aby znaleźć ostateczną broni przeciwko Kohorcie.

Nie wspominając już o tym, że pakt pokojowy między syndykatami, zawarty po trzeciej wojnie światowej nie jest przestrzegany przez niektórych przedstawicieli syndykatów. Nie dość, że wróg pojawił się wspólny to jeszcze wychudzone wilki zagryzają się między sobą.

Przedziwne zjawiska paranormalne wywołane przez niekontrolowaną eksplozję i wywołaną tym falę dziwnej siły z zderzacza hadronów która prawdopodobnie ogarnęła całą Europę jak i, mówią niektórzy, cały glob.

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

KRAJOBRAZ WOJNY

Ludzkość znowu zlała pod ziemię, mój drogi przyjacielu. W ruinach miast lub miasteczek, czy na pozostałościach po wsiach lub folwarkach mieszkają tylko Ci, którzy mają nadzieję, że nikt ich nie znajdzie lub jest ich na tyle dużo, że myślą, iż będą w stanie się obronić przeciwko ewentualnym atakom kogokolwiek i czegokolwiek, kiedykolwiek.

Jednak jeżeli jakiegokolwiek rządy przetrwały lub głowy syndykatów, wszystko to znalazło swoje miejsce pod ziemią, wykorzystując do tego stare kompleksy lub po prostu szybko budując nowe. Spytasz się dlaczego? Podobno, poszła taka plotka, żołnierze Kohorty, ci elitarni, z jakiś powodów nie mogą zejść pod ziemię. Mają problemy nawet z zejście do piwnicy na głębokość kilku metrów zaledwie. Nie chce mi się wierzyć, że ich wadą rasową jest klaustrofobia. Raczej przyczyna może tkwić w ich technologii. Ale jaka by nie była prawda, plotką jest, że pod ziemię się nie zapuszczają.

Oprócz tego budowanie fundamentów nowej cywilizacji, zaczynając od czeluści ziemi, nie wydaje się takim głupi pomysłem. Zwłaszcza w Ameryce, gdzie za dnia i tak panuje półmrok, a przynajmniej opady pyłu wulkanicznego jak i promieniowania na głębsze głębokości nie doszły.

Stary kontynent targany jest potyczkami i małymi bitwami między najemnikami Kohorty, a przeróżnymi grupami czy nawet syndykatami. Tam ciągle słyszeć krzyki.

Miasta zamieniły się w nekropole gdzie tylko odważni nocują w budynkach, a przezorni w piwnicach. Żywność zdobywana jest przez zbieractwo lub uprawę roślin które samoistnie przystosowały się do warunków zaistniałych na tej półkuli.

Wsie i pojedyncze budowle na horyzoncie rzadko są zamieszkałe, a jeżeli już to tylko na jeden czy dwa dni. Ludzkość zrozumiała, że jeżeli chce nadal posiadać dom do którego może wrócić, ten dom musi być pod ziemią, w innym wypadku, spokój nie będzie im pisany. Dlatego większość ludzi prowadzi koczowniczy tryb życia, ciągle w ruchu, ciągle oczekując niebezpieczeństwa.

Fauna i Flora się nie zmieniła, chyba, że w miejscach takich jak Ameryka (czysto po atomowych) lub Niemcy, gdzie jakimś trafem strącenie olbrzymiego krążownika Kohorty przełożyło się na zroszenie olbrzymiego terenu dziwnymi biologicznymi opadami. Tam roślinność w niektórych miejscach wygląda jak dżungla, czysto tropikalny krajobraz posiadający tropikalne niebezpieczeństwa.

PLANETY I STARCIA MIĘDZYGWIEZDNE

Jeżeli chodzi o kolonie na innych planetach i to co się tam dzieje, to trudno powiedzieć. Zasada jest prosta. Jeżeli nad kolonią panuje jakiś syndykat lub rząd, i nie ma tam anarchii oraz jeżeli nawet są tam prowadzone działania wojenno-obronne przeciwko najeźdźcy, to kolonia ta się utrzyma i ludzie będą mieli szanse na przeżycie. Ale jeżeli nie ma bezpośredniej władzy rządzącej, bo np. kolonia została odcięta od reszty świata poprzez zniszczenie przekaźników i jest tam anarchia. To taka kolonia praktycznie spisana jest na straty. Nawet jeżeli pojawi się samozwańczy bohater który złączy kolonistów przeciwko najeźdźcy, tak jak to się stało na jeden z planet, i będzie prowadził politykę oraz strategię. Bez pomocy i możliwości komunikacji z światem zewnętrznym, ta kolonia upadnie.

Walki i potyczki na terenach kolonii, czy to zterraformizowanych czy dopiero będących pod kopułami, są najcięższymi z możliwych potyczek. Ograniczona przestrzeń manewrowania czasem, ograniczony tlen i ciągła potrzeba walki w specjalnych skafandrach. Używanie słabszego uzbrojenia przez obrońców, tylko po to aby nie uszkodzić w czasie odpychania wroga jakiś newralgicznych miejsc czy to kopuły czy maszyn terraformujących. To wszystko przedstawia nam jak ciężkie życie mają koloniści i jak przesrane mają ich żołnierze. Dlatego czasem słuszne wydaje się powiedzenie-określenie, że ktoś jest „twardy jak kolonista”.

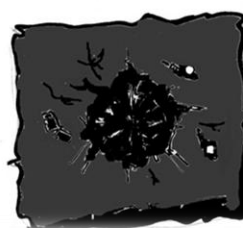
Walki przeważnie prowadzone są na zasadzie partyzantki i ataków terrorystycznych. Koloniści na większości planetach są w ilości o wiele mniejszych niż agresor dlatego nie mogą pozwolić sobie na bezpośrednie konfrontacje z wrogiem.

Natomiast jeżeli chodzi o walki międzygwiazdne, gdzie Kohorta ma niesamowitą przewagę. Tych jest bardzo mało. Flota ziemian w pierwszych latach walki została praktycznie zneutralizowana. Jeżeli co jakiś czas dochodzi do jakiejś konfrontacji to albo są to niedobitki, które próbowały wylecieć w ogóle z systemu słonecznego aby szukać szczęścia tam gdzie jeszcze nie ma Kohorty. Albo są to najemnicy lub łowcy, którzy polują na samotne statki transportowe Kohorty lub mniejsze skupiska tych bydlaków, dla czystego zysku.

Podobno gdzieś tam, pod obronnymi skrzydłami Suari, tworzy się nowa ludzka flota, która ma raz na zawsze wypędzić agresora z naszego systemu. Ale ile jest prawdy w tej plotce, może kiedyś sami się o tym dowiedziecie, moi drodzy przyjaciele.



SIERŻANCIE!! ...



LEGENDY

OPOWIADA: SNOPS

Handlarz towarami wszelakimi, znany włóczyki i atestowane chucherko.

**HOTELE KOHORTY**

Dziwiło was kiedyś to, że czasami w miastach powstawały takie dziwne biurowce które z zewnątrz wyglądały jak szklarnie? Przeważnie były to takie dwupiętrowe budynki których większość szyb była wenecka. Wielkiej objętości budowle, które oficjalnie były biurami, ale nigdy nie zdarzyło się wam aby zobaczyć, że ktoś tam pracuje?

Plotka głosi, że Kohorta już w latach 90' a nawet późnych 80' miała tam swoje "Hotele". Czyli miejsca gdzie przetrzymywano porwane osoby. Tak, dokładnie. Podobno to właśnie Kohorta stała za tak wielką ilością uprowadzeń i tajemniczych zniknięć, które działy się od lat 90'. Najdziwniejsze jest jednak to, że nie porywano żadnych osób publicznych czy majątnych, ale wszystkich jak leci. Więc nasuwa się krótkie pytanie, po co?

Tutaj nie ma jakiś konkretnych pomysłów, które mogły by być oparte jakimikolwiek dowodami. Przecież i tak opieramy się cały czas w sferze plotek i domysłów. Ale podobno porwania te miały być związane w jakiś sposób z atakiem Kohorty w przyszłości. Do tej pory nikt nie wie co tak naprawdę chodziło z "Hotelami" ani czy naprawdę istniały.

Kto wie, może jakiś ostał się między ruinami miast. Może ktoś kiedyś dowie się prawdy.

**STATEK KOSMICZNY "U.S.S. Kolosus"**

Czy to wszystko prawda? Nie wiem. To jest po prostu legenda. I dlatego może już tyle lat krąży wokół ognisk i ruin. Można ją usłyszeć wszędzie gdzie zbierają się młodzi i starzy, wszędzie tam gdzie ludzie przekazują sobie nadzieje na lepsze jutro.

U.S.S. KOLOSUS wystartował z portu kosmicznego znajdującego się na orbicie ziemi chwilę przed bezpośrednim atakiem Kohorty. Podobno był to pierwszy okręt z technologią Suari "YEASTERDAY". Technologia ta podobno umożliwiała cofanie się w czasie. Co zawierał okręt i dlaczego nie dołączył się do czynnej obrony planety, w legendzie nie zostało ujęte.

**4 FORTY LUDZKOŚCI**

Gdzie nie gdzie można usłyszeć historię, która, jak opowiadają zainteresowani, jest w dużej mierze prawdziwa. Jest to historia o tym, że na świecie znajdują się jeszcze całkowicie sprawne i działające cztery podniebne miasta.

Japonia, Rosja, W.Brytania i Afryka. To kraje, w których znajdują się, podobno, cztery całkowicie sprawne i samowystarczające miasta będące niejako miejscem ostoji i spokoju. Jest tylko jeden mankament w tej historii. Dlaczego nie zostały zdmuchnięte z powierzchni ziemi jak cała reszta tego typu budowli oraz czemu Kohorta pozwala na ich istnienie?

HORYZONT STARCÓW



KALENDARIUM

Bez znajomości przeszłości ludzkość nie będzie w stanie stworzyć nowej i lepszej przyszłości. Dlatego tak ważnym jest aby wiedziała i pamiętała co było kiedyś i dlaczego było tak jak było. Nie można lekceważyć potęgi Historii, bo jej rady są bezcenne tak dla ludzi jak i całych narodów.





13 MLD. LAT P.N.E.

Wielki wybuch, który zapoczątkował znany nam wszechświat. Z energii eksplozji powstaje rasa Suari.



8 MLD. LAT P.N.E.

Suari rozpoczyna poszukiwanie i katalogowanie wszystkich istot istniejących w wszechświecie.



5 MLD. LAT P.N.E.

Rada Starszyzny Suari oceniając i sprawdzając szybkość ewolucji ras jak i również ich ewentualny potencjał rozwojowy stwierdza, iż istnieje oczywiste zagrożenie wojną lub wielkim konfliktem na skalę tak niewyobrażalną, że stanowi to problem, który musi zostać rozwiązany.



3 MLD. LAT P.N.E.

Opiekunowie to istoty z wysoko rozwiniętą samoświadomością i instynktem samozachowawczym. Te cechy sprawiły, że nie mogli sami rozpocząć kontroli nad agresywnym zachowaniem cywilizacji mających zapędy imperialistyczne. Dlatego rozpoczęli poszukiwania istot mających wszystkie cechy potrzebne do bycia idealną rasą Stróżów.



3 MLD. - 500 TYS. LAT P.N.E.

W tym czasie cywilizacje powstawały i upadały. Walcząc i próbując zdobyć władzę nad resztą. Suari w tym czasie szukało tej jedynej rasy, która będzie zdolna zapanować nad całym tym zamieszanym i stać się neutralną potęgą. Potęgą, która będzie nosiła miano Stróżów.

Wiele cywilizacji było próbowanych, oczywiście nie całe tylko wybrane jednostki. Jednak wielokrotnie wszystko to było niweczone przez wiele czynników. Tak mijały miliony lat krwawych wojen i starć, które oglądali zawsze ukryci w cieniu Suari.



500 TYS. LAT P.N.E.

Jeden z Poszukiwaczy Suari znalazł planetę Ziemia, na której pojawiła się szansa, że w niedalekim czasie powstanie rasa mająca wszystkie poszukiwane cechy idealnych Stróżów.



200 TYS. LAT P.N.E.

Powstają pierwsi ludzie, którzy rozpoczynają swoją powolną ewolucję w kierunku swojej najwspanialszej, przyszłej formy.



50 TYS. LAT P.N.E.

Suari podjęło decyzję o przetransportowaniu kilkudziesięciu tysięcy ludzi na inną planetę, gdzie zostaną poddani szybkiej nauce i przygotowaniu do roli Stróżów.



25 TYS. LAT P.N.E.

Stróże rozpoczęli swoją misję.

Wszędzie tam gdzie się pojawiali zaprowadzali pokój. Czynili to albo dyplomacją albo wojną. Byli bardzo skuteczni.

Jednak po kilku stuleciach Suari zaczęli mieć wątpliwości co do wierności Stróżów wobec ich stwórców.



20 TYS. LAT P.N.E.

Ludzka pycha spowodowała na Stróżów wewnętrzne wojny i podziały. Zbyt wielka władza i zbyt szybkie zdobycie technologii oraz rozwój, sprawiło, że Stróże stali się tym zagrożeniem przed którymi mieli bronić resztę wszechświata.

Suari znów ponieśli klęskę, lecz tym razem była to klęska, która miała przerodzić się w wielką wojnę.

Ta klęska przybrała nowe imię, jej imię to od tej chwili Kohorta.



2 TYS. LAT P.N.E.

Jeden ze zwiadowczych statków Kohorty dotarł do Ziemi. Nieprzyjaciół dowiedział się o tajemnicy skrywanej tyle tysięcy lat przez Suari. Imperium, które rok po roku przesuwało swoje granice nagle dowiedziało się o miejscu swego prawdziwego pochodzenia. Ziemi.

Kohorta rozpoczęła rozpracowywanie celu. Rozpoczęły się przygotowania do najważniejszej inwazji w czasie ich wieloletnich podbojów.

Suari rozpoczęło zaś pracę nad planem ratunkowym. Musieli znaleźć sposób na uratowanie ojczystej planety rodzaju ludzkiego. Musieli znaleźć sposób na zatrzymanie swoich dzieci.

Jeżeli w wszechświecie był ktoś kto mógł zatrzymać kohortę, to tym kimś byli właśnie ludzie.



Gdyby te wydarzenie nie miało miejsca, kto wie czy Kohorta jeszcze by istniała. Gdyż musisz pamiętać starcze, że elita kohorty, szeregowi żołnierze w pancerzach krabów to zmutowani ludzie, a ojczysta planeta Kohorty przestała rodzić zdrowych mężczyzn i zdrowe kobiety. Ich problemem była mała liczebność, częste przypadki mieszania tych samych genów i szybko uszczuplająca się armia. Gdyby nie ziemia i cały układ słoneczny, kohorta umarła by śmiercią wręcz naturalną, lecz niestety stało się zupełnie inaczej.

**1924.**

Agenci kohorty dochodzą do wniosku, że cennym sprzymierzeńcem w nadchodzącej inwazji może być młody Adolf Hitler, który właśnie został skazany na pięć lat więzienia w zakładzie karnym w Landsbergu.

Kohorta kontaktuje się z Hitlerem za pomocą agenta-więźnia, który został jego współlokatorem. Imperium składa mu propozycję współpracy w zawojowaniu europy jak i w późniejszym etapie, całej ziemi. Hitler przystaje na ich propozycje.

**1941.**

Hitler przepełniony dumą i siłą swojej niezwyciężonej trzeciej rzeszy, zaczyna działania mające na celu wymówienie posłuszeństwa Kohorcie.

Technologia i wynalazki oparte na przesłanych danych od Kohorty zostały uznane kamieniami węgielnymi pod przyszłość narodu niemieckiej jak i samej trzeciej rzeszy.

**1942.**

Pycha Hitlera doprowadziła do zerwania jakiegokolwiek stosunków dyplomatycznych jak i militarnych czy naukowych z Kohortą.

Kohorta rozpoczyna poszukiwanie kolejnego, ostatecznego sojusznika.

**1945.**

Hitler przegrywa wojnę. Klęska zbliża się nieuchronnie. Ostatni wynalazek który nadal był w fazie testów, dał nadzieję na przeżycie tej porażki.

Technologia teleportacji.

Mały skrawek trzeciej rzeszy razem z ukochanym przywódcą teleportował się na marsa, a dokładniej mówiąc, w sam środek tej planety.

Tam po dziś dzień trwają prace nad przywróceniem wielkiej armii i siły Trzeciej Rzeszy.

Tego też roku Kohorta znajduje ostatecznego sojusznika jakim jest ZSRR, późniejsza Rosja.



Tajemnicą poliszynela jest to czy Hitler dożył roku 2125. Wielu ludzi wierzy, że jego armia nie tylko dostała technologię teleportacji ale wiele innych atrakcyjnych "ułatwień". Być może, ale to tylko jedna z wielu teorii, Hitler nadal żyje będąc w pancerzu krabów ale aby zachować w pełni władzę umysłową, jego mutacja została przerwana w pewnym konkretnym momencie. Tak czy inaczej, trzecia rzesza istnieje i wysyła co raz więcej patroli, dzięki technice nieprecyzyjnej teleportacji. To z kolei powoduje częste zamieszanie i tragi-komedia, gdy w trakcie walki między jakimiś grupami pojawia się z nikąd specjalny czarny oddział SS.

**1947.**

Początek zimnej wojny został wywołany głównie jednym wydarzeniem.

Kilka ras, które nadal walczą z częścią wielkiej armii Kohorty zdobyły fragmenty rozkazów które informowały o zbliżającej się inwazji na "prawdziwie rodzimą planetę".

W związku z tym wydarzeniem nawiązały kontakt z przywódcami kilku państw, wyłączając ZSSR, w celu nawiązania przyszłego sojuszu.

Suari wspomagało obie strony tych rozmów dyplomatycznych swoją wiedzą i ewentualnymi zdolnościami niesamowicie szybkiej komunikacji międzygwiazdnej.

Kohorta dowiedziała się o zawieranych sojuszach i przy pomocy ZSRR rozpoczęła grę nerwów **"ZIMNĄ WOJNĘ"**, która trwała oficjalnie do roku 1991.

Nie jest pewną rzeczą czy Kohorta nie zdecydowała by się sprowokować ZSRR do użycia broni masowej zagłady w razie gdyby coś nie poszło po ich myśli.

**1990.**

Pierwsze masowe transporty ludzi Kohorty na ziemię. Wszyscy, bez wyjątku, to specjalistycznie wyszkoleni osobnicy, którzy mają rozpoznać ewentualne zagrożenia ze strony ziemian oraz opracować szczegółowy plan inwazji na planetę. Ich ilość była zaskakująco wielka w porównaniu do wcześniejszych transportów. Szacuje się około pięciu tysięcy w ciągu pierwszego roku.

**1992.**

Suari wykorzystuje swoje kontakty na ziemi, starając się ostrzec przywódców czołowych państw o możliwym ataku. Nie znajdują jednak zrozumienia. Ludzkość traci ostatnią szansę na solidne przygotowanie się do wojny.

**1995.**

Przedsiębiorstwa i firmy utworzone przez Agentów Kohorty finansują operacje militarne.

Powstałe grupki paramilitarne Kohorty, w których skład wchodzi nieświadomi niczego młodzi ludzie, rozrastają się pod płaszczykiem przekonań religijnych, kulturowych oraz politycznych.

Kohorta rozpoczyna wyselekcjonowanie ewentualnego i tymczasowego sojusznika na czas inwazji. Prace są wykonywane przez agentów specjalnie do tego przeszkolonych.

Suari nadal nie potrafi podjąć słusznej decyzji.



1997-2007

Według rządowych danych, znacznie podniosła się ilość zaginięć ludzi.

Kohorta rozpoczęła pozyskiwanie żywych ciał do uzupełniania energii w pancerzach bojowych swoich elitarnych jednostek. Prócz tego, mniej więcej co trzeci porwany został zmuszony do założenia pancerza biologicznego Kohorty i działania według rozkazów "centrali".

Najeźdźcy rozpoczęli pracę mającą na celu udoskonalenie transportu ciał w miejsce dalszego przetrzutu do rejonów ogarniętych walkami. (Bowiem w tym czasie, trwają dwie inwazje na światy ojczyste dwóch odległych ras obcych).

Kohorta postanowiła uczynić z Ziemi, swojego rodzaju spiżarnie.

Suari z niewiadomych przyczyn czeka i milczy.



2007- 02-15.

Dziwny obiekt pozaziemskiego pochodzenia wpada do Oceanu Spokojnego. Po niedługim czasie zostaje wyłowiony i poddany badaniom.

(Suari rozpoczyna kontrofensywę przeciwko działaniom Kohorty. Wypuszcza obiekt, który nie jest w stanie zostać ukryty przed czujnym okiem całej ludzkości.)



2007-10-11.

Pierwszy raz zostało wyemitowane orędzie amerykańskiego prezydenta na temat nieznanego obiektu. Okazał się on fragmentem statku kosmicznego nieznanego pochodzenia. Pierwszy raz w historii ludzkości rząd amerykański przyznał, iż posiada fragmenty i styczność z istotami nie z tej planety, a nawet nie z tego systemu gwiazdnego.



2008-09-11.

Ta data zostanie zapisana grubą czcionką na kartach historii Ameryki. Największy wulkan w Yellowstone z niewiadomych przyczyn uaktywnił się do tego stopnia, że spowodował największą i najbardziej przerażającą katastrofę w dziejach ludzkości. Pył wulkaniczny sparaliżował komunikację lotniczą, oraz zasłonił niebo obu Ameryk na wiele miesięcy. Trzęsienia ziemi spowodowały nieopisane straty w tym wybuch kilku reaktorów atomowych. Pył radioaktywny rozproszył się pod wpływem wiatru z północy na południe, co w niedalekiej przyszłości miało swoje straszliwe skutki dla nowego kontynentu.

(Kohorta zaczęła pierwszy plan inwazji. Ich założenie to zdusić ludzkość w jak najmniejszej ilości kontynentów. Ameryka północna i południowa musiała być z tego tytułu wyłączona z walk. Odpowiednio rozlokowane jednostki i koordynacja działań Kohorty spowodowały działania, które zaowocowały końcowym efektem wyłączenia aktualnego stanu państwa U.S.A z gry. Kanada i reszta państw ucierpiały przy okazji. Był to dodatkowy pozytywny efekt dla Kohorty. Ich działania były, aż nad to wystarczające.)


2009-01.01

Miliony amerykańskich emigrantów deportuje się do Europy, która po pewnym czasie powoli staje się przeludniona. Prezydent byłej Ameryki ogłasza, iż teren Iraku zostaje przejęty przez resztki wojska amerykańskiego i na miejscu tego kraju powstaje N.U.S.A (New United State of America).

Po katastrofie, która dosięgła Amerykę z wszystkich stron, reszta Państw postanowiła potraktować dosłownie zagrożenie, o którym wspominało Suari. Pozwolenie na stworzenie nowego państwa w strefie Afryki i umówionych granic Iraku zostało wytypowane przez większość państwa. Kohorta nieoficjalnie został ogłoszona najgroźniejszym przeciwnikiem ludzkości.


2009.02.03

W mediach pojawiły się pewne dowody, które sugerują, iż niektóre rządy lub firmy miały stały kontakt z obcymi jeszcze przed ich oficjalnym ujawnieniem się.

Powoli i mozolnie wychodzą fakty styczności konkretnych Państw i firm z obcymi. Są to przeważnie zdjęcia i nagrania audio. Działania te przeważnie nie są kierowane przez żadną ze stron Konfliktu Suari/Kohorta.


2009.03.20

Powstają pierwsze "podniebne miasta", czyli olbrzymie naziemne budowle sięgające do kilku kilometrów w górę, mogące pomieścić nawet do kilku milionów ludzi.

Za pomocą technologii Suari, która stała się oficjalnym nabytkiem ludzkości, rozpoczęło się masowe budowanie tych kolosalnych drapaczy chmur. Inwestycje te były pokrywane z prywatnych jak i państwowych portfeli. Każdy chciał mieć jedno takie miasto na własność.


2010.02.30

Powstają pierwsze firmy i organizacje związane w jakimś stopniu z przybyłymi na ziemię obcymi.

Osoby prywatne rozpoczęły próby nawiązania kontaktów z Suari jak i innymi rodzaju obcymi (Kohorta) w celu zdobycia pieniędzy lub technologii na rozwój społeczny, lub w celu polepszenia swoich warunków socjalnych przez współpracę.



Gdy na arenę polityczną i biznesową wkroczyli gracze, dosłownie, nie z tej planety, wszystkie zasady gry zmieniły się o sto osiemdziesiąt stopni. Każdy chciał mieć kontakt z istotami nie z tego świata. Każdy chciał chociaż włożyć łyżkę do tego kosmicznego tortu, a to był znakomity okres dla wszelkiej maści kłamców, oszustów, krętaczy i innych ludzi, którzy rozpoczęli zarabianie bajeczne sumy na naiwnych politykach, biznesmenach i prywatnych małych korporacjach. To z kolei rozpoczęło lawinę morderstw, samobójstw i tajemniczych zniknięć. Jednak jak się okazało później, to był dopiero początek.



2011.07.11

Pierwsze oficjalne przywitanie nieznanej dotąd rasy obcych na ziemi. Suari mają nadzieję na konstruktywną współpracę z Ziemią.

Suari oficjalnie i bezpiecznie pojawia się jako sojusznik Ziemi. Chce tym samym pokazać szarym ludziom, że jest ich jedynym przyjacielem.



2012.04.17

Ogromne postępy w nauce i technologii. Pierwsze próby uwłasnowolnienia człowieka przez państwa, oraz raczkujące firmy produkujące akcesoria, programy i nanotechnologie dla wojska.

Suari czynnie współpracuje z ziemianami, ale agenci Kohorty cały czas stale mieszały szyki ludzkości. Technologia idzie o kilka pokoleń naprzód, lecz pewne "zasady moralne" ludzkości blokują jej ogólny rozwój. Ku zaniepokojeniu Suari, pazerność wpływowych jednostek zaczyna górować nad głównym założeniem, jakie jest "dobro ludzkości".



2013.12.06

Dziwne zachowanie kraju niemieckiego. Ich polityka rozpoczęła niesamowicie szybką procedurę wdrażania systemu ulg i przepisów, mającą przyspieszyć rozwój lotów kosmicznych jak i wynajdywania najnowszych technologii związanych z kolonizacją nowych planet. Ich tempo rozwojowe znacznie przyspieszyło. Istnieją spekulacje, że współpracują z kimś z poza granic Ziemi.

Kohorta rozpoczyna procedurę pozyskania tymczasowego współ-oprawcy, który posłuży im jako dodatkowa siła inwazyjna, na czas ataku na Ziemię. Sojusznika szuka w polityce jak i narodzie niemieckim.

Handel technologią przykuwa uwagę Suari. Jednak póki co, są ignorowani przez Bundestag.



2015.05.17

Nowy kontynent (Północna i Południowa Ameryka) stał się krajem „Stalkerów”. Dramat promieniowania i efekt zaciemnienia kontynentu na kilka miesięcy przez pył wulkaniczny spowodował to, iż osoby prywatne jak i rząd nie zdążyli ewakuować większość sprzętu jak i dużych ilości dokumentów. W efekcie, w zniszczonym kraju pozostało wiele setek baz i innych instalacji wojskowych, które nie zostały do końca ewakuowane. To samo tyczy się prywatnych fabryk i przedsiębiorstw. Nie wspominając o podziemnych pożarach olbrzymich składów węgla, które dewastują i niszczą resztki miast, oraz miasteczek pozostałych po tych dramatycznych dniach.

Kohorta pozostawia nowy kontynent samemu Sobie. Co jakiś czas wykorzystując go jedynie do testów taktycznych broni opracowywanej specjalnie na potrzeby inwazji.

Rząd N.U.S.A rozpoczyna tworzenie planów odzyskania Ameryki. Wiedząc już kto stał za zniszczeniem kontynentu, przygotowuje się nieoficjalnie do wojny z agresorem.

Na terenach N.U.S.A wprowadzone zostały jednostki mające na celu znajdowanie i likwidowanie lub porywanie agentów Kohorty.



2020.06.15

Nieoficjalnie zaczynają się pojawiać pogłoski o syndykatach, które rozpoczynają agresywną ekspansję polityczną jak i terytorialną. Na ulicach miast dochodzi do niekontrolowanych zachowań społeczeństwa. Przez świat przelewa się fala tajemniczych egzekucji wysoko postawionych osób publicznych. Najbardziej przerażające stają się metody ich morderstw, gdyż w wielu przypadkach są to egzekucje, wykonywane przez nieznanymi sprawców w publicznych miejscach, na oczach ludności cywilnej.

Kohorta rozpoczęła proces skłócenia narodów. Ich celem jest wywołanie wielkiego wrogości między państwami. Rozpoczęli też tworzenie wielkiej przepaści między zamożnymi tego świata, a prostym ludem. W tym celu wyszukują i pomagają się rozwijać różnego rodzaju charyzmatycznym przywódcom.

Wprowadzając różnego rodzaju technologie i nową wiedzę, rozpoczęli tym samym granie na pazerności, zachłanności i chęci posiadania władzy.

Rządy wielu państw zaczynają budować "podziemne" tereny władzy. Ich oficjalne zamiary i stanowiska zaczynają być tylko pustymi znakami przemijające ery.

System Demokracji w krajach zaczyna umierać śmiercią naturalną.



2021.02.01

Po wieloletnich badaniach i próbach naziemnych. Niemcy wysyłają pierwszy statek kosmiczny z załogą, którego celem będzie założenie pierwszej kolonii na Księżycu. Tak brzmi oficjalna informacja przekazana przez rząd na specjalnej konferencji prasowej dla dziennikarzy z całego świata.

Niemcy testują napędy kosmiczne, aby jak najszybciej założyć linię transportową z IV Rzeszą.



2021.02.10

Załoga „Kuriera” wylądowała na Księżycu i rozpoczęła budowanie pierwszej ludzkiej kolonii na planecie. Tak brzmi oficjalny komunikat w tej sprawie.

Niemcy tworzą pierwszy punkt przerzutu. Będzie to baza rozładunkowa dla ewentualnych transporterów z IV Rzeszy, lub z Niemiec.

Aby nie drażnić reszty państw Niemcy nie deklarują się właścicielami planety. Mówią o sobie jako o "dobrych sąsiadach".

**2021.03.01**

Rosja oburzona, iż prace nad kolonizacją były całkowicie kontrolowane przez państwa zachodu w tym głównie przez kraj niemiecki. Dlatego Rosjanie wysłali własny statek kolonizacyjny na Marsa. Niestety dwa tygodnie później załoga jak i sam statek zerwał połączenie. Oficjalnie mówi się o nieszczęśliwym wypadku.

Kohorta przejęła statek jak i załogę w celu rozpoczęcia negocjacji z Rosją. W ten sposób rozpoczyna się tworzenie podwalin dla syndykatu Rdzawej Ręki.

**2021.06.12**

Wszystkie głowy państwa dostały wiadomość od rasy Suari o treści, która zakazuje ekspansje kosmiczną poza nasz układ słoneczny. Rosjanie są tym oburzeni, ale nie podejmują żadnych innych działań prócz stanowczej krytyki na forum europejskim.

Suari uświadamia wszystkie narody o bezcelowej kolonizacji po za układ słoneczny, gdy wróg niebawem będzie pukał w drzwi Ziemi.

Opiekunowie proponują szybsze kolonizacje najbliższych planet, aby zwiększyć szanse przeżycia gatunku i rozproszenia jednostek wojenny wroga na wielu frontach.

**2021.08.10**

Powstaje pierwsza Firma, (American Traders), która sprywatyzowała Podniebne Miasto dla własnych potrzeb.

Jest to pierwsza i oficjalna prywatyzacja podniebnego miasta dla prywatnej firmy.

Miasto to staje się w pełni kontrolowaną komórką społeczną, która mając najnowszą technologię, szpieguje i praktycznie zarządza życiem pracowników firmy American Traders

W dalszej przyszłości jednym z głównych założycieli syndykatu Lincolna będzie właśnie firma American Traders, specjalizująca się w pośredniczeniu handlem.

**2024.01.01**

Za krokiem A.T. dużo innych prywatnych firm zaczęło prywatyzować, dopiero, co świeżo wybudowane Podniebne Miasta. Wszystkie firmy tłumaczą taki przebieg sprawy jako silną potrzebę prowadzenia niezakłóconej działalności, zarówno gospodarczej jak i naukowej.

Rozpoczął się wyścig, w którym stawką będzie pełna kontrola nad jak największą ilością ludzi.

Ludzkość rozpycha się łokciami w stronę legalnego i "luksusowego" niewolnictwa.

**2024.03.03**

"Sprywatyzowanie Podniebnych Miast było pierwszym krokiem do ubezwłasnowolnienia pracowników firm, co zapewniło na miejscu pracy zakwaterowanie i wszelkie możliwe wygody, które były tylko ograniczone kolor przepustek zainteresowanych." Taki wniosek wysunął Międzypaństwowy Komitet Praw Człowieka (MKPW) na X światowym zjeździe działaczy.

Oficjalne zauważenie problemów na forach międzynarodowych.

**2024.04.01**

M.K.P.W. zapowiedział walkę z takimi śmiałymi działaniami uderzającymi w kształt zdrowej rodziny jak i wolności jednostki. Powołując się na niezbite fakty i dowody oraz ofiary tego procesu.

Mała garstka polityków i ludzi dobrej woli próbuje bezskutecznie ukrócić rozrośnięty jak grzyb na ścianie starego domu, proceder legalnego niewolnictwa.

**2024.04.28**

Sprawy P.M. i Firm związanych z pogwałceniem praw człowieka zostały zamknięte z niewiadomych przyczyn. Mówi się o fałszerstwie dowodów prokuratorskich. Kilka dni później zaś dochodzi do tajemniczego zgonu (oficjalnie mów się o samobójstwie przez powieszenie) prezesa M.K.P.W., który miał osobisty wgląd do prowadzonych śledztw oraz akt prokuratorskich.

Wszystkie firmy prowadzące "żniwa" (jest to satyryczne określenie, używane na wysokich szczeblach organizacji, działań mających na celu jak najliczniejsze wybudowanie P.M. A co za tym idzie, uzyskanie kontroli nad jak największą ilością ludzi). Rozpoczęły się likwidacje zagrożenia poprzez liczne zabójstwa, łapówki oraz inne prowokacje oraz szantaże mające na celu ukrócenie próby zagrożenia ich biznesowi.

Najgłośniejszym zabójstwem było zabicie Erwina Sadmoora. Prezesa Międzypaństwowego Komitetu Praw Człowieka i czołowego polityka z ramienia konserwatystów, w Wielkiej Brytanii.

Dokładny zleceniodawca pozostał nierozpoznany ale nie wyklucza się działań agentów Kohorty.



Podniebne miasta stały się obozami pracy gdzie firmy będące tylko końcówkami dłoni korporacyjnych gigantów miały za zadanie produkować jak najwięcej, posiadać jak najwięcej pracowników, tworzyć jak najwięcej nowatorskiej technologii i stworzyć jak najbardziej hermetyczne społeczeństwo, bez względu na koszty.

A wszystko po to aby w przyszłości rządzić nie tylko swoimi pieniędzmi ale i ludźmi, ich sumieniami, ich ciałami, a w konsekwencji ich całym życiem. Ich cel był prosty! Być jak bogowie na Olimpie, a przybycie obcych i pozyskanie nowej technologii dało im niepowtarzalną szansę aby tego dokonać.

Dlatego niektórzy ludzie stale stawiali opór, jednak najczęściej to oni ponosili za to największe konsekwencje. Nie tylko ginęli oni, ale i ich rodziny, najbliżsi i przyjaciele, a czasem nawet ich dzieci były siłą zatrudniane w korporacji na najniższym szczeblu. Zaszczuć, zgnoić, zniszczyć.


2030.07.03

Pierwszy oficjalny przypadek masowego morderstwa cywili przez nieznaną organizację w metropolii „Londyn”. Nagłośnienie go przez masowe media cywilne w Wielkiej Brytanii, a tym samym przez inne media na całym świecie spowodowały szereg wielkich manifestacji i setki mniejszych protestów społecznych w prawie wszystkich krajach świata.

Rozpoczęły się walki pomniejszych organizacji o przejęcie kontroli nad terenami pojedynczych państw. Organizacje te rozpoczęły też próby szantażowania, kupowania oraz likwidowania niesprzyjających polityków.

Powoli tworzy się nowa terytorialna mapa świata uwzględniająca władzę pojedynczych firm/organizacji.


2032.05.03

Po kolejnych morderstwach cywili, podobno przypadkowych jak donosi pewne nieznane źródło, Parlament Unii Europejskiej postanawia wnieść w życie plan oraz prawa do publicznej samoobrony. Prawa te pozwalają każdemu cywilowi posiadanie broni palnej w zakresie jego przeszkolenia. Watykan ma pewne wątpliwości w związku z tym krokiem, lecz nie próbuje niczego więcej jak tylko wyrażenia swego niezadowolenia z powziętych środków.

Firmy zbrojeniowe, będące odłamami różnych organizacji rozpoczęły ekspansję rynku i zdobywanie nowych funduszy na kolejne starcia z politycznymi rywalami.

Parlament Unii Europejskiej nie posiada już żadnego polityka niebędącego w jakiś sposób powiązanym z którąś organizacją. Wszyscy zostali kupieni lub zdobyti.

Demokracja przestała istnieć w roku 2032.


2032.07.10

Po jednym z kolejnych morderstw okazuje się, że w większości przypadkach obiektami ataków nie byli cywile, ale inni agenci służący obcemu wywiadowi. Prasa i media donoszą o porachunkach (pierwsze użycie słowa „syndykat”) na ulicach jak o czymś normalnym.

Różne działania i powiązania kontraktowe różnych firm spowodowały utworzenie wspólnych organów władzy, które przybrały w dalszym momencie historii miano Syndykatów.


2033.04.17

Znany psycholog i socjolog, Jeremy Orentman oznajmił, że na świecie, w związku z masowo przypadkowymi morderstwami, nastąpiła globalna znieczulica. Co raz więcej ludzi przestaje ingerować i interesować się problemami, oraz śmiercią innych, nawet najbliższych osób.

Kohorta rozpoczęła kolejny etap przygotowań do inwazji. Niszczenie podstawowych uczuć, więzi, zasad moralnych, wiary. Wszystko to aby, gdy nastanie wojna, ludzkość się nie zjednoczyła. Agenci Kohorty nazwali tę operację "Brat przeciwko Bratu"


2040.02.10

„Rosja vs Reszta Świata” tak nazywał się artykuł, który uświadomił ludzi, że Rosja postawiła kolejny raz Żelazną Kurtynę i nie zamierza dzielić się niczym z innymi krajami Świata. Małe transakcje handlowe i inne akcje społeczne nie zostały wstrzymane lecz stosunki polityczne Rosji ze Światem całkowicie zamarły. Rosja tłumaczy ten krok przez wyłapanie kilkuset agentów innych krajów na jej terenie, oraz problemami historycznymi.

Kohorta osiągnęła sukces. Rosja, a raczej organizacje, które nazwały siebie Rdzawą Ręką rozpoczęły wyłamanie się z objęć Wspólnoty i zgodziły się na pomoc Kohorcie w trakcie inwazji.

W zamian Rdzawa Ręka stanie się swego rodzaju naczelnikiem, który będzie miał za zadanie utrzymywać "stan wegetacji", jaki nastanie po wojnie.

Kohorta zamierza w ten sposób uczynić sobie z układu słonecznego ,swego rodzaju spiżarnie i wielkie koszary, z których będą wyciągać ludzi do kolejnych pancerzy, które zostaną użyte na innych wojnach w kolejnych galaktykach.


2043.03.20

Dzień dwudziestego Marca nazwano „Krwawą Środą”, gdyż tego dnia z rąk nieznanych zamachowców zginęło kilku przywódców państw Wielkiej Brytanii, Francji, Ameryki i Włoch. Po tym dniu, wszystkie państwa Unii Europejskiej diametralnie zaostrzyły rygor kontroli społeczeństwa oraz karania i przestrzegania prawa. Po tym dniu świat stał się zamkniętym pokojem.

Organizacje przeszły do szturm na ostatnie pozostałości po nieżyjącej już demokracji.

Ich celem było zamordowanie prezydentów krajów, które miały zostać podporządkowane określonym firmom i wstawienie w ich miejsca "swoich ludzi".

Operacja ta powiodła się w stu procentach.


2044.11.13

Kilka organizacji społecznych zaprotestowało na forum europejskim o zniesieniu tak rygorystycznych praw i kontroli jednostki jakie zastosowały państwa. Kilka dni później demonstranci i przeciwnicy tych praw wyszli na ulice i tak przez kilka tygodni przelewała się krew.

Resztki "Ruchu Sumień" - organizacji religijnych i społecznych próbowały zaprotestować i zablokować zbliżającą się tragedię, którą czuć było już nawet w życiu przeciętnego Pana Kowalskiego.

Syndykaty i władza im podlegająca rozpoczęła eksterminację zapoczątkowaną propagandowymi wystąpieniami i prowokacjami mającymi na celu ukazanie demonstrantów jako szaleńców i terrorystów.


2044.12.26

Dopiero przed świętami Bożego Narodzenia zamieszki skończyły się, a Rządy w większości krajów, zniosły niektóre prawa i przywileje policji oraz innych organizacji oraz zmniejszyły kontrole jednostek.

"Ruch Sumień" Odniósł połowiczne zwycięstwo, które miało tylko uspokoić opinie publiczną i ewentualne większe demonstracje i protesty.


2050.02.02

Cisza przed burzą. Zniesienie, kilka lat temu, ograniczających wolność jednostek praw było tylko grą polityczną i akcją do uspokojenia społeczeństwa. Przez poprzednie sześć lat państwa kontrolowane przez najpotężniejsze organizacje tworzyły nową polityczną mapę świata.

Kohorta rozpoczęła przygotowania do "uszczipienia" zasobów wojskowych ziemian, czyli sprowokowania III wojny światowej. Był to ostatni etap przed zbliżającą się inwazją.

Mieszanie w organizacjach, prowokowanie, tajemnicze morderstwa i porwania. Setki tysięcy fałszywych informacji i prowokujących listów, lub treści przesyłanych do najważniejszych ludzi syndykatów.

Kohorta pokazała swój największy potencjał niszczycielskiej siły wywiadowczej.


2050.02.04

Opinia publiczna poczuła pierwszy raz, że coś się dzieje złego. Na granicach kilku państw rozstawione zostały militarne siły, a organizacje wojskowe zaczęły uruchamiać żołnierzy rezerwy. Ekonomia i rynki maklerskie rozpoczęły masowe wyciąganie ulokowanych pieniędzy. Na niecałe cztery lata rozpoczął się wyścig zbrojeń i zimna wojna, która nieuchronnie zbliżała się do militarnej konfrontacji.

Syndykaty nie wytrzymały presji Agentów Kohorty i własne polityki "luksusowego niewolnictwa", która powodowała ciągle uczucie zagrożenia i głęboką paranoję prześladowczą.

Z każdym miesiącem przywódcy syndykatów dostrzegali widmo konfliktu jako nieuniknione.

Wszelkie działania Suari, które od dłuższego czasu próbowało drogą dyplomacji przekształcić trasę kolizji na drogę do pokoju, były bezskuteczne. Głusi i zachłanni oraz ogarnięci rządzą władzy absolutnej i pychą, przywódcy Syndykatów rozpoczęli odliczanie do wojny



W tej wojnie miało się okazać, która korporacja kontrolowała najwięcej ludzi i miała najlepszą technologię. Nikt nie zważał na to, że wszystkie znaki na niebie i ziemi mówiły o tym, że jest to typowa prowokacja ze strony agentów Kohorty, którzy świadomie, grając na dumnych i zachłannych sercach przywódców, rozpoczęli kolejną fazę poprzedzającą samą inwazję.

Kohorta miała swoich ludzi dosłownie wszędzie więc bezlitośnie to wykorzystywała. Nikt nie był w stanie zatrzymać tego co już niedługo miało się wydarzyć. Suari mimo swojej całej wiedzy i technologii mogło tylko się przyglądać i czekać na moment, w których rozsądek dowódców i prezesów weźmie górę. Jednak nie było pewnym to, że kiedykolwiek to nastąpi.

2055.07.04

Początek III Wojny Światowej.

Orientacyjne umiejscowienie walk było zależne od miejsc władzy syndykatów.

->Więcej szczegółów na temat **III WOJNY ŚWIATOWEJ**, nazwanej przez historyków wojną **SYNDYKATÓW**, będzie podanych w osobnym dodatku.



2055.12.29

Suari wysłali wszystkim przywódcom państw i organizacji ultimatum, w którym podkreślają swoje wielkie rozczarowanie i obawy przed bardzo krwawymi i brutalnymi decyzjami, które spowodowały III Wojnę Światową. Mają nadzieje zaprzestanie wojny i konfliktów, jeżeli to nie zostanie wysłuchane Suari zaprzestaną pomagać wszystkim krajom, oraz wszystkim organizacjom. Ponadto w ultimatum została zawarta informacja, która mówiła o poważnym zagrożeniu zbliżającym się nieuchronnie z czeluści kosmosu.

„Ultimatum Suari”

Suari oficjalnie podało do wiadomości opinii publicznej jak i wszystkim przywódcą Syndykatów (Państw) informacje o zbliżającej się Kohorcie. Co spowodowało zmniejszenie poparcia publicznego dla konfliktu i obniżenie do zera skuteczności propagandy syndykatów w sprawie sensu wywołanej wojny.



2056. 01.05

Syndykaty zmieniają reguły gry. Po tajemniczych rozmowach politycznych wszystkich przywódców państw i organizacji, konflikt zbrojny został zatrzymany. „Traktat Kosmiczny” został podpisany przez wszystkie kraje biorące udział w III Wojnie Światowej. W tym traktacie syndykaty przejęły władzę nad wszystkimi państwami (opinia publiczna nic na ten temat nie wie i nigdy się nie dowie). Ma to dać możliwość szybszego rozwoju gospodarczego i pełnego przygotowania się do nieuniknionego konfliktu z najeźdźcą z kosmosu. Suari trzymając pieczę nad podpisywanym traktatem zmniejszyło praktycznie do zera możliwość jakiegokolwiek manipulacji przy dokumencie lub szantażowi jakichkolwiek polityków/przedstawicieli syndykatów.

Kohorta przegrała trzecią fazę mającą na celu osłabienie ziemian.

Opinia publiczna wiedząc o zbliżającym się zagrożeniu rozpoczęła proces szybkiego "uzdrawiania" gospodarki, wszelkich więzi między ludzkich i stosunków dyplomatycznych. Ludzkość zjednoczyła się przeciwko wspólnemu wrogowi. Wszystko to natomiast pod czujnym okiem Opiekunów. Syndykat Rdzawej Ręki grając miną pokerzysty, przygotowywał się wewnętrznie do przyjęcia sojusznika i rozpoczęcia konfliktu na ziemi oraz planetach w przyszłości szybko skolonizowanych.

2056. 01.12***Oficjalne zakończenie III wojny światowej.*****2056. 02.21**

Od 2056 roku do 2112 światowa gospodarka za pomocą technologii obcych zaczęła przeżywać nowy rozkwit, tzw. bum technologiczny. Mimo wcześniejszych niesnasek wszystkie kraje świata zaczęły współpracować i działać na rzecz obrony Ziemi, bojąc się strasznej przepowiedni Suari. W tym czasie rozpoczęły się szybkie i masowe kolonizacje kosmiczne pobliskich planet, a nawet kilku systemów gwiazdnych, w tym planetę „XK7” w systemie gwiazdnym Koziorożec.

Suari rozpoczęło szkolnie dowódców Syndykatów oraz przekazywanie stosownej technologii aby w trakcie przybycia na ziemię i inne skolonizowane planety, najeźdźcy, ludzkość była przygotowana.

Syndykaty, mimo niesnasek przeszłości i pewnych wątpliwości aktualnych, rozpoczęły żywą współpracę.

Zostały wprowadzone zmiany zasad ochrony ważnych ludzi i przepisów mających uchronić aktualny pokój cywilizacyjny przed atakami agentów Kohorty.

Ludzkość rozpoczęła wspólne tępienie i likwidacje wszelkich przejawów działania na rzecz Kohorty

Rdzawa Ręka ukryła projekty współpracy z Kohortą tak dobrze, że wiedza na temat działań w przyszłości została pomniejszona do grona kilku najważniejszych osób w Syndykacie i państwie.

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

Tereny Nowego Kontynentu nadal pozostawały niczyje. Świat miał większe zmartwienie na głowie, niż próbę odzyskania terenów byłych państw Zachodu.

**2112. 11.07**

Tego dnia Suari potwierdziły wcześniejsze obawy o zagrożeniu zbliżającym się z otchłani kosmicznej. Jeden ze starszych tej rasy powiedział o militarnym zagrożeniu ze strony nieznanego przeciwnika, który, za kilka miesięcy zjawi się w pobliżu naszego układu słonecznego.

Oficjalny komunikat podający przybliżoną datę inwazji Kohorty na ziemię przekazany przez Starszego Rasy Suari.


2113.04.06

Pierwszy pocisk od niezidentyfikowanego nieprzyjaciela, trafił w ziemię o 7.30 czasu środkowo-europejskiego.

Inwazja Kohorty stała się rzeczywistością.


2113.04.07

Pojawienie się niezidentyfikowanych statków kosmicznych w samym środku układu słonecznego, bezpośrednio przy Ziemi, wstrząsnęło wszystkimi koloniami jak i samą Ziemią. W ciągu kilku godzin, ze wszystkich koloni zostały wysłane najcięższe krążowniki i statki kosmiczne aby stoczyć pierwszą w Historii ziemian bitwę gwiazdową z nieznaną rasą.


2113.04.12

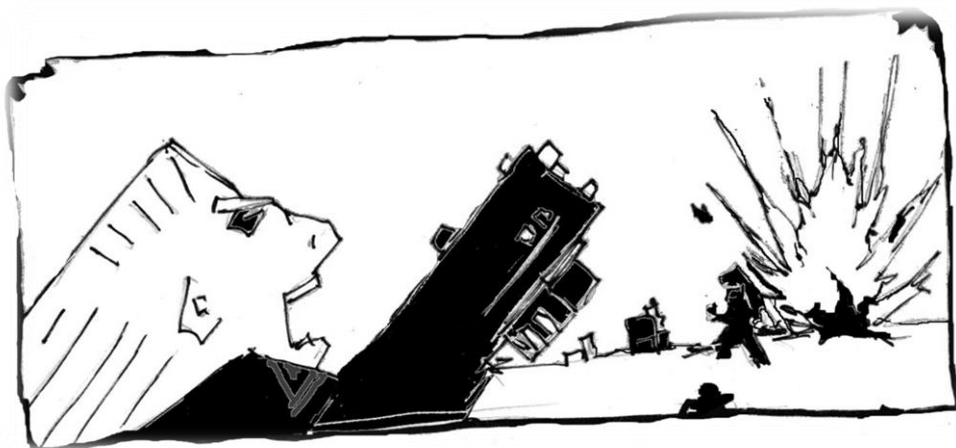
Wszystkie kolonie która połączyły swoje siły kilkadziesiąt lat świetlnych przed główną flotą Kohorty która kontynuowała atak na ziemię, wyruszyła do ataku.

O godzinie 18.00 czasu środkowo-europejskiego, doszło do bezpośredniego starcia. Ludzie utrzymywali nadzieję na wygraną dopóki nie okazało się, iż okręty gwiazdne Rdzawej Ręki(tj. Rosji), które tłumaczyły swoje spóźnienie brakiem koordynacji w swych szeregach, okazały się zdrajcami. Nóż w plecy zapoczątkował masakrę, która zakończyła się ucieczką kilku krążowników, w tym okrętu flagowemu „Ulisses 2 ZFW”, który użył prototypowy napęd umożliwiający skok międzygwiazdny do wybranego miejsca w kosmosie.

Jego dalsze losy są nieznane.

2115.05.15

Ludzkość rozpoczęła tragiczną wegetację pod jarzmem Kohorty.



OBCA RZECZYWISTOŚĆ

Więc jesteś mistrzem gry, skoro otworzyłeś podręcznik na tych stronach? Po co ja się pytam, na pewno tak jest! Przecież który gracz otworzył by podręcznik na stronach które w pełni opiszą mu z jakim przeciwnikiem przyjdzie mu się spotkać i jakie tajemnice kryje za sobą świat w którym zamierza spędzić kolejne godziny swojego życia? Też tak mi się wydaje, że żaden.

O to przed Tobą otwierają się wszelkie tajemnice świata Ho. Dowiesz się kim są i skąd pochodzą Suari. Jaki mają cel w powstrzymaniu Kohorty oraz dlaczego tak bardzo brzydzą się walki. Nie będzie dla Ciebie tajemnicą, co kryje się pod pancerzami tego wojującego imperium które napadło ziemię. W jakim sposób powstało tak twarde cholerstwo oraz dlaczego główni elitarni żołnierze Kohorty nie mogą schodzić pod ziemię w jakiejkolwiek tunele, bunkry czy jaskinię. Dowiesz się tego oraz wiele innych przydatny informacji. Ale pamiętaj! Rola mistrza gry polega na ożywianiu systemu. Od momentu w jakim rozpoczniesz prowadzić przygody, Twoim obowiązkiem jest rozwijać go poczynawszy od punktu startu jakim jest podręcznik. Ten świat będzie tak samo martwy jak pojedyncze litery jeżeli TY! Nie będziesz go upiększał o kolejne smaczki i intrygi... a wszystko po to aby Twoje sesje były niezapomniane, a gracze nie mogli doczekać się kolejnej przygody!

Na zakończenie dodam, iż tutaj znajdziesz jedynie najważniejsze informacje o konkretnych miejscach lub rasach. Wszelkie szczegóły, dokładne opisy systemu politycznego lub podejścia do określonych spraw będą opisane w przyszłych dodatkach. To w nich w pełni ukażemy piękno i złożoność świata Horyzontu.

SUARI

Na samym początku był wielki wybuch i jeżeli o niego chodzi, ta wiedza pozostaje bez zmian. Natomiast to co było chwilę po nim już wchodzi na wielki teren spekulacji. Jednak z dostępnych nam źródeł wiemy, że mniej więcej w tym okresie powstał Suari. Rasa która z natury miała i ma podejście pacyfistyczne. Wszystko to związane z wielotysięcznym procesem ewolucyjnym który uzmysłowił im, iż wyjścia siłowe nigdy nie będą dobrym rozwiązaniem.

Istoty stworzone z energii która ukształtowała kosmos, a przynajmniej tak ziemscy naukowcy zdołali wyjaśnić fenomen i zdolności związane z możliwościami ukształtowania swego ciała w dowolny przedmiot materialny na ograniczony czas. I chodź praktycznie niemożliwością jest aby jakikolwiek przeciętny człowiek dojrzał Suari, to Ci którzy podobno ich widzieli, mówili o jasnej postaci w kształcie człowieka, unoszącej się kilkadziesiąt centymetrów nad chodnikiem.

Jak już jesteśmy w pełnej fazie spekulacji to trzeba tutaj nadmienić, iż to Suari stworzyło Kohortę. Jesteś w szoku? Powinieneś być!

Cała rzecz stała się w czasie wędrówek Suari po kosmosie, gdy spotykali wiele ras różnego rodzaju. I mimo, że każda cywilizacja miała inną kulturę i była fizycznie inaczej przystosowana do istnienia to wszystkie miały jednostki lub grupy pełne agresji i niosące śmierć dla swoich rodaków. Taka kolej rzeczy nie podobala się Suari. Postanowili stworzyć pod swoją

komendą jednostki, a jak się uda to cywilizację, która zamiast nich będzie brudzić sobie ręce, a wszystko w imię porządku i sprawiedliwości jaka powinna panować w olbrzymim kosmosie.

Jednak popełnili błąd.

Porwani ludzie, którzy byli przez nich szkoleni i dozbrajani wyrwali się w pewnym momencie spod kontroli. Zaczęli podbijać pilnowane narody i cywilizacje. Tak powstała Kohorta. Nieślubne dziecko Suari. Owoc nadziei i marzeń istot zrodzonych z czystej energii.



Podobno Suari gdy chcą, mogą stać się niewidoczne dla każdego człowieka, nawet gdy ten używał by niewiadomo jak zaawansowanego sprzętu. Ale gdy wyciągnie się sprawną żarówkę, ta od razu się zaświeci. Tak podobno agencji korporacji RR próbują złapać żywy egzemplarz Suari.

Głupcy...

I tutaj pojawia się odpowiedź, dlaczego w ogóle Suari pojawiło się ponad sto lat temu na ziemi. Zrozumieli, że Kohortę zatrzyma jedynie rasa, która identycznie myśli, identycznie czuje i która ma taką samą wolę przetrwania. Tylko w naszym przypadku Suari przekazując nam technologię, dawało ją w niedużych porcjach. Tak jak matka karmi swoje małe dziecko małymi porcjami, aby się nie zadławiło, tak Suari nie chciało aby ludzie z ziemi przemienili się w rządne władzy potwory. III Wojna korporacji prawie przekreśliła te plany, ale na czas odpowiedni ludzie się opamiętali i uratowali nadzieję na sprawiedliwego wojownika, który stanie w szranki z czarnym rycerzem.

Na zakończenie powiem Ci plotkę, która krąży wśród ludzi. Dlaczego naprawdę Suari są pacyfistami? Chodzą słuchy, że przed Suari była jeszcze jedna rasa. Te drugie istoty były na wskroś złe i nienawidziły wszystkiego i wszystkich. W pewnym momencie swojego istnienia obie tak różne od siebie rasy, spotkały się. Suari nie mieli wyjścia, musieli się bronić. Pierwszy i ostatni raz użyli swoich mocy aby zwyciężyć nad wrogiem. Walka była długa i brutalna. Wielkie potęgi błyskały w czeluściach kosmosu, tak, że ponoć niektóre bliskie planety trzęsły się w posadach. W końcu Suari zwyciężyli, ale od tamtej pory przyrzekli nie używać swoich mocy. Gdyż ta budziła w nich złość, gniew i rządze, które mogły doprowadzić do przerażających efektów.

To może wam się wydawać tylko naiwna i dziecinna bajka, która została wymyślona przez jakiegoś dziadka dla swych wnucząt. Ale przecież w każdej historii jest ziarenko prawdy? Prawda?



KOHORTA

Kiedyś mieli być dumnymi strażnikami porządku w wszechświecie. Zostali stworzeni do celów wyższych, do utrzymania pokoju i harmonii. Ludziom los dał do ręki narzędzia i możliwości o których dotąd mogli jedynie pomarzyć. Kohorta miała możliwość stać się elitą istot które stały by na straży dobra. Mogli mieć szacunek wielu miliardów istnień wypracowany przez pilnowania pokoju i porządku. Ale natura ludzka zgubną jest, jeżeli nie ma kontroli zewnętrznej. Suari nie byli dostatecznie ostrożni. Popełnili błąd, za który teraz płaci cały wszechświat.

Przywódcy Kohorty stali się pazerni na władzę. Stali się pazerni na siłę i strach, którym tak łatwo można kontrolować innych.

Wpierw pojawiły się podziały wśród elity. Powstawały jednostki, które chciały zagarnąć wszystko dla siebie. Zapomnieli o celu ich stworzenia. Zaczęli szemrać między sobą. Spiski i intrygi zaczęły sączyć jad w ich, niegdyś, praworządne serca. Pojawiała się co raz większa przepaść między władzą, a żołnierzami i niższymi kastami. Zaczęły powstawać osobne jednostki i armie, aż wybuchła wojna domowa, która zaalarmowała Suari.

Ową wojnę wygrał najbardziej brutalny i bezwzględny człowiek. Jego otoczenie nazywało go Katem. Gdyż najczęściej rozwiązywał problemy siłą i śmiercią. Zebrał wszystkich przeżytych pod sobą i rozpoczął inwazje na sąsiednie planety. Ich technologie, dotąd jasne i piękne jak zbroje rycerzy, stawały się, co raz bardziej odpychające. Naukowcy Kohorty zaczęli co raz bardziej brnąć w technologię potężna ale i zagrażającą swojemu użytkownikowi. Zaczęto na siłę brać do wojska ludzi. Powstawały pierwsze plutony uzbrojonych po zęby i w piekielnych pancerzach, elitarnych żołnierzach. Zaczęto dostrzegać wyraźnie wady i zalety biologicznych pancerzy.

Kohorta zaczęła szukać istot podobnych do siebie. Aby pod przymusem, jak niewolników, wkładać ich do pancerzy. Późniejsze modyfikacje pozwalały na regeneracji poprzez pochłanianie żywcem ciała użytkownika. Później owe zbroje, poprzez kilka kolejnych modyfikacji, mogły regenerować się poległymi żołnierzami. Był jednak tylko jeden warunek. Poległy musiał być martwy maksymalnie do godziny.

Imperium stało się kolebką degeneracji. Na froncie elitarni żołnierze byli niewolnikami w biologicznych pancerzach, a po śmierci Kata, polityczni przywódcy zaczęli wbijać sobie na wzajem noże pod żebra, żeby stać się jedynym i najpotężniejszym Imperatorem.

Kohorta nie ma teraz przywództwa. Jest tylko namiestnik, który i tak jest kontrolowanych przez kilku najbardziej wpływowych przywódców kast.



Wiesz skąd wiedzieć, że nadciąga Kohorta? W promieniu kilku kilometrów pada całkowicie łączność radiowa, chyba, że ktoś się wycwanił i pociągnął wcześniej kabel. A tak. Nawet wyświetlacz na liczniku Geigera zaczyna trzeszczeć. Pieprzona Kohorta. Sram na nich. Sram na nich wszystkich...

A jednostki Kohorty? To większość najemnicy z podbitych cywilizacji i elitarni niewolnicy, którzy najchętniej wypatroszyliby każdego dowódcę. Ich pancerze zmieniają ludzi w środek. Stają się zwierzętami. Podobno te pancerze to żywe istoty, które karmią się wyobraźnią i uczuciami użytkowników. Ale to tylko plotki, nie warte uwagi. Bo kto w tych czasach słuchałby plotek, prawda?

JEDNOSTKI I NIEDAWNA PRZESZŁOŚĆ

Każda jednostka imperium ma bezpośredni kontakt z główną bazą/statkiem dowodzącym który może znajdować się nawet na orbicie (np. ziemi). Bez tej łączności z centralą biologiczny pancerz mógłbym bez trudu zawładnąć żołnierzem w środku i stać się niezależną jednostką. Dlatego nikt z elity Kohorty nie ryzykuje wkroczenia do jakichkolwiek miejsc znajdujących się pod ziemią, gdyż właśnie tam może dojść do zerwania łączy. W niektórych potyczkach kilkakrotnie zdarzyło się iż jakiś pojedynczy żołnierz zaczął działać irracjonalnie wobec reszty swoich kamratów, nawet na powierzchni. Ale takie sytuacje są całkowitą rzadkością.

Jeżeli chodzi o najemników Kohorty to tutaj sprawa jest prosta. Gdy agresorzy już w latach 90' (patrz rozdział legendy: hotele Kohorty) porywali ludzi, aby nimi żywić swoich żołnierzy, którzy walczyli na przeróżnych frontach. Rozpoczęli jeszcze procedurę pozyskiwania dodatkowego sojusznika w postaci jakiejś potężnej organizacji, która mogłaby zająć się zadaniami i misjami, których żołnierze Kohorty nie mogliby wykonać. Dopiero w późnych latach, około 2040 roku. Ich agenci (nieprzemienieni przez biologiczne pasożyty ludzie z rodzinnej planety Kohorty), skontaktowali się z dopiero rozrastającą się siatką syndykatu RR. Trzeba tutaj napomnieć, że Kohorta zaczęła inwigilować i rozpracowywać obronę ziemi już w latach 30 ubiegłego tysiąclecia.

Reasumując. Agresorzy mieli doskonale przygotowane plany inwazji ziemi. Mieli doskonale przeszkolone w bojach oddziały. Ale niestety. Ich rodzinna planeta obumiera z braku przyrostu naturalnego, a władza doszukuje się rozwiązań całkowicie nienaturalnych. Ale o tym opowiem, kiedy indziej. Bo właśnie te rzeczy mogą dać nam szansę na odparcie przeciwnika, a może, kto wie, kiedyś to my tych drani zaatakujemy.

ZIEMIANIE

Powiedzmy sobie szczerze, aktualne czasy, w których przyszło żyć ludzkości na ziemi są czystym chaosem. Wszystko zdaje się być nieopanowane, niesprecyzowane, nieokreślone. Nic nie jest oczywiste. Nie ma dwóch stron konfliktu, które walczą ze sobą, a do których każdy może dołączyć zgodnie ze swoim sumieniem czy przekonaniami.

Kohorta mimo, że stała się głównym wrogiem ludzkości w ciągu tych kilku lat od ich inwazji jakby rozplynęła się w społeczeństwie ludzkim, przynajmniej na ziemi. Już nie jest tak oczywiste do kogo trzeba dołączyć aby walczyć z najeźdźcą. Dlatego przeciętny ziemianin jest jednostką która żyjąc z dnia na dzień uczy się od kogo może przyjąć pomoc, a od kogo powinna uciekać. Ten ciągły egzamin toczy się każdego następnego dnia. Oblanie tego sprawdzianu może skończyć się niewolą lub śmiercią.

Każdy osobnik, który chce przeżyć w świecie, tak często nazywanym "po inwazji" musi umieć walczyć i szukać pożywienia wszędzie. Sztuka przetrwania to obowiązkowa nauka każdego dziecka, które urodziło się chwilę po lub w czasie inwazji. Zbieractwo i umiejętności szybkiego uczenia się, podstawy chemii lub posiadanie konkretnego ekwipunku. Dlatego ludzie łączą się w grupy, a jeżeli muszą podróżować to podróżują całymi rodzinami, oczywiście najrzadziej jak tylko się da. Śmierć dotyka najczęściej właśnie w czasie dalekich wędrówek między miastami i koloniami. Podziemne miasteczka czy osady nie są tak częstym celem jak właśnie ludzie w podróży.

Jeżeli jednak jakiemuś człowiekowi nie przeszkadza, że jego życiem może w pewien sposób rządzić drugi człowiek, ryzykuje i podejmuje pracę w trzymających się resztek, korporacjach. Wtedy każdy jego dzień jest podporządkowany grafikowi i decyzjom jego przełożonych. Nie ma wolności, jest tylko złota klatka, która czasem przeradza się w środek wulkanu.

Samotnicy na ziemi są jak duchy. Są w stanie szybko się pojawić i ukryć. Lecz samotne życie ma swoje wady. Często nie posiadają niektórych umiejętności, które na daną chwilę były by niesamowicie pomocne, a to często doprowadza do przedwczesnej śmierci. Samotne życie w tych czasach to niepewny los.

KOLONIŚCI

Mówi się, że już pierwsi koloniści czuli w ciasnych korytarzach swoich baz, zapach śmierci. Gdy prototypy wielkich maszyn przetwarzały i produkowały tlen, malutcy ludzie czuli zgubę czyhającą na nich za grubymi ścianami ich nowego domu. Ta wieczna i czarna otchłań która nie posiadała nic żywego, była zmorą dla psychologów którzy mieli zajmować się zaburzeniami psychicznymi kolonistów. Niestety nikt nie spodziewał się tego, że istnieje tak niszczycielski przeciwnik kolonistów jak Pustka. Lekarze ludzkich umysłów nazwali tą chorobę, właśnie „pustką” bo w ostatecznym stadium, pacjent przestawał czuć cokolwiek. Strach, miłość, przyjaźń, radość, smutek... ofiary Pustki nie czuły nic, kompletnie nic. A najgorsze z tego wszystkiego to to, że Pustka czekała na każdego kolonistę. Jedni zaczęli chorować od razu po przylocie na kolonie, inni byli na tyle twardzi, że wytrzymywali wiele lat. Ale łączył ich wszystkich jeden wspólny koniec. Każdego łamała na swych czarnych kolanach, Pustka.

Jedzenie w tubkach, pigułkach, tabletkach. Woda która nie posiadała żadnego smaku. Codzienne dźwięki maszyn, wentylatorów, chłodnic, ogrzewaczy, komunikaty personalne i durne reklamy puszczane na głos w większych korytarzach kompleksów, służących za hale targowe. Ciągłe zagrożenie życia, które wynikało z możliwości pęknięcia jakiejś śluzы lub ściany zagrządzającej czarne palce kosmosu od malutkich ludzi. Potem po wielu latach, rozpoczęła inwazja Kohorty, która raz za razem powoduje u przeżytych ciarki na plecach gdy jakaś ustawiona wieżyczka z czujnikiem na ruch rozpoczyna ostrzał, kilkaset metrów od ich



tymczasowej siedziby. Prace po za kompleksem w kombinezonach powodują u większości kolonistów olbrzymie przerażenie. Ale niestety, co jakiś czas ktoś musi wyjść na zewnątrz i naprawić przerwane kable, uszczelnić klapę, czy wymienić zużytą część od urządzenia terraformującego. To wszystko właśnie powoduje, że człowieka zaczyna pochłaniać pustka.

Ofiary tej strasznej choroby nie czują lęku przed śmiercią, nie czują strachu ani zła, nie czują radości ani miłości. Są jak sztucznie wyprodukowani ludzie, którzy powstałi bez żadnych wyższych uczuć. Są martwi w środku. Tak wyglądają „Obdarci”. W kolonialnych korytarzach, tak zostali nazwani Ci, którzy nie mają już nic do stracenia. Gdy Obdarty przechodzi na stronę pustki, widać to od razu. Oczy nieobecne, zdania, które wymawiają nie posiadają w sobie nic co ludzkie, zero jakichkolwiek emocji. I właśnie przeważnie Ci ludzie wykonują potem, najbardziej heroiczne i karkołomne zadania dla większego dobra kolonii.

Ironią staje się fakt, że przegrani stają się bohaterami dla tych, którzy jeszcze walczą z Pustką czy z Kohortą.

Warte wspomnienia jest jeszcze to, że teraz, gdy większość kolonii jest zamknięta w grubych ścianach baz, a wrogowie walą wszystkim co mają, życie „zdobywców kosmosu”, jak dawniej nazywano kolonistów, ciągnie się nieprzerwanie. Nadal utrzymywany jest podział na kasty np. ochrony, inżynierów, operatorów, informatyków, które mają swoje określone cele w całym tym kosmicznym organizmie społecznym, jakim jest właśnie kolonia. Nadal niektóre z nich, zajmują się projektowaniem nowych wynalazków czy broni. Zacięcie tych mężczyzn i kobiet w chęci przeżycia czasem godne jest ballad czy pieśni. I nawet wizja tego, że Ci wszyscy ludzie są skazani na bycie Obdartymi, nie przeszkadza im w walce o kolejną godzinę życia.

Czy istnieje lekarstwo na pustkę? Tak, powrót na ziemię. Pod warunkiem, że chory nie jest w ostatnim stadium, pod warunkiem, że chory nie jest jeszcze Obdartym.

INNE RASY

Tak jak już wcześniej zostało powiedziane. Większość obcych, których można spotkać na koloniach czy na ziemi to najemnicy lub żołnierze Kohorty. Praktycznie do nogi zostały wycięte wszystkie rasy, które przyleciały tutaj aby wspomóc ziemię w walce z najeźdźcą. Imperium wykorzystuje w pełni możliwości rekrutacji pod przymusem lub używając odpowiedniej zachęty aby rekrutować co raz to dziwniejsze i odleglejsze rasy aby walczyły za nią. Tacy obcy najemnicy przylatujący do systemu słonecznego, po pewnym czasie wyrzucają swoją rodzimą broń i korzystają z naszej ziemskiej, a wszystko dlatego, że Kohorta nie zajmuje się dostawami amunicji, ani żadnymi tego typu działaniami. Kohorta traktuje ich jak mięso armatnie i nie przykładą większej wagi do tego ilu przyleci na ziemię, ilu zginęło w konkretnych akcjach lub ilu jest rannych. Mają to głęboko w dupie. Dla nich najważniejsze jest to, że ziemia cały czas jest kontrolowana i nękana przez ich potęgę, która nie musi pochodzić jedynie z ich ojczystej planety. Takimi jednostkami najemników często dowodzi jeden żołnierz kohorty w stopniu podoficera, rzadziej wyżej. Czasami zdarza się, że dowództwo dostaje przedstawiciela danej rasy, który wykazał się wybitną lojalnością albo konkretnymi umiejętnościami. Jednak jest to rzadkość.

RZECZYWISTOŚĆ NA TARCZY

PIERWSI TWÓRCY

Początek historii tarcz energetycznych sięga około roku 2020 choć chodzą słuchy, że już III Rzesza miała wstępne plany konstrukcyjne. W każdym razie oficjalnie to zespół amerykańskich naukowców razem z japońskimi przedstawicielami nauki stworzyli pierwszy prototyp tarcz, klasy IV w Krzemowej Dolinie.

Jonatan Frendlyn, Joshimo Mamamoto i Mark Suska to czołowi twórcy którym ludzkość zawdzięcza szansę jaką ta dodatkowa ochrona dała przeciwko Kohorcie. Jednak Suska przypłacił za to życiem w trakcie jednej z prób elektromagnetycznych. Jego imieniem nazwano jedno z laboratoriów w krzemowej dolinie, które później i tak zostało zniszczone w czasie testów nad polaryzacją pól elektromagnetycznych klasy III.

POCZĄTKOWE PRZEZNACZENIE

Na samym początku oczywiście wszystko miało zostać stworzone dla dobra ludzkości, lecz potem przyszło wojsko, służby specjalne oraz organizacje rządowe, które ukryły cały projekt.

Tarcze energetyczne zostały początkowo przeznaczone do ochrony żołnierzy na polu walki, w trakcie szkoleń bojowych. Na samym początku używanie amunicji ostrej było bardzo zawężone. Wszystko to dlatego aby wyłapać wszelkie ewentualne błędy i niedociągnięcia w technologii, a tym samym ograniczyć ewentualne ofiary śmiertelne. Dopiero po kilku latach wojsko w pełni zaczęło używać potencjału tarcz.

W czasie ćwiczeń piechoty, naukowcy rozpoczęli opracowywanie tarcz energetycznych mających ochraniać nie tylko ciała fizyczne ale i urządzenia oraz wszelkiej maści pojazdy wojskowe.



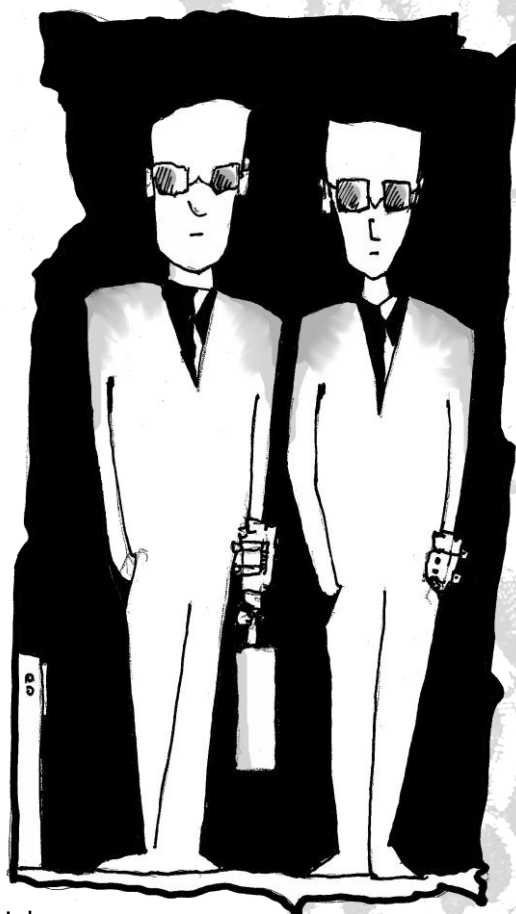
"- No! To teraz najwyższy czas aby ruszyć w drogę. - Włączyłem podsystem mapy, zainstalowany w T.E. Przed moimi oczami ukazało się zielone pole, które po chwili wypełniło się przeróżnymi obiektami budowlanymi. Wpisałem dane. Te same pole, a było ono na tyle przezroczyste, że delikatnie prześwitywały przez nie gruzy budynku, w którym się znajdowaliśmy, zaczęło się związać i rozwijać. Nagle wyskoczył wynik wyszukiwania. W pełnym trój-wymiarze przedstawione zostały cztery obiekty. Budynek radia Poznań, siedziba jakiejś grupy harcerzy, prywatny obiekt nadawczy oraz budynek radia BiznesFM. I to właśnie te ostatnie radio było najbliżej. Ale, po co to wszystko? Ktoś mógłby zadać takie pytanie. Otóż przed wyruszeniem do Berlina musiałem zdać raport o zdobyciu zbiornika oraz o ogólnym stanie misji. Oczywiście była bardzo duża szansa, że w każdym z tych miejsc, anteny już nie było ale musiałem zaryzykować, a młody przynajmniej miał możliwość sprawdzenia się w ewentualnej walce."

Fragment opowiadania Bernard Dentysta, tajemnica B16.

NIESPOTYKANY SUKCES

Dowódcy amerykańskich wojsk byli w tak wielkim szoku, że rozpowszechnili tę technologię na każdym stopniu wojskowej hierarchii. Rząd amerykański kilka tygodni później przeznaczył olbrzymie sumy funduszy aby tarcze wprowadzić do użytku reszty agencji i służb cywilnych.

W ten o to sposób policja, FBI, CIA i wszystkie inne organizacje rządowe zostały wyposażone w tarcze energetyczne przystosowane do danego rodzaju służby. Niektórzy poszukiwacze historii szpiegowskich określili ten moment jako dzień w którym obce wywiady państwa niesprzyjającym Amerykańcom oraz Japończykom, dostały gotową technologię do powielenia.



UPOWSZECHNIENE TECHNOLOGI

Około roku 2028 prywatne firmy wykupiły, a nie raz stworzyły same na wzór wojskowych, tarcze dla osób cywilnych. Technologia zaczęła rozwijać się w błyskawicznym tempie. Na samym początku koszt pierwszych tarcz cywilnych był tak wysoki, że stać na nie było tylko najbogatszych obywateli. Jednak z biegiem lat, technologie i komponenty zostały tak zmodyfikowane, że na tarcze klasy IV było stać większość ludzi w wszystkich krajach cywilizowanego świata.

UKRYTA PRAWDA

Niestety, mimo wielu zalet tarcz energetycznych, naukowcom do tej pory nie udało się w pełni usunąć wad tych niesamowitych urządzeń.

Mianowicie każdy użytkownik T.E. jest poddawany ciągłemu promieniowaniu dośrodkowemu pola elektromagnetycznego. Czym nowsza wersja Tarczy tym promieniowanie jest większe. Dlaczego? Każda kolejna klasa modelu zmniejsza wielkość urządzenia i daje też większe możliwości obronne, jednak zwiększa tym samym intensywność promieniowania dośrodkowego.

Reasumując. Użytkownicy najnowszych miniaturowych modeli są bardziej zagrożeni różnego rodzaju chorobami wywołanymi falami pola elektromagnetycznego, dośrodkowego niż inni użytkownicy starszych wersji.

Naukowcy z niewiadomych przyczyn do tej pory nie naprawili tej bardzo poważnej wady.

KOHORTA I KREW

Wielką tajemnicą kohorty jest fakt, że w najróżniejszy sposób próbuje zrobić z całej ludzkości swoich prywatnych, nie świadomych tego, niewolników. Ten sposób o którym teraz na pisze bazuje na chciwości i jest to jeden z wielu sposobów. Na czym on polega?

W niektórych miasteczkach, w podziemnych bazarach lub wielkich Podniebnych Miastach można natknąć się na małe punkty regenerujące tarcze energetyczne w zamian, za oddanie pół litra krwi. Niby nic wielkiego. Przedstawiciele tych punktów nazywają siebie **SAMARYTANAMI NADZIEI** i oficjalnie zbierają krew dla różnych szpitali czy po prostu dla ludzi potrzebujących i faktycznie mała jej ilość idzie właśnie tam. Jednak gdyby, ktoś pogrzebał głębiej doszedł by do tego, że ich placówki należą do firmy **GUSHINA**, wojskowej firmy pracującej dla syndykatu rdzawych. Ale to nie koniec. Krew używana jest dla żołnierzy rdzawych, co może jeszcze nie wywołać takiego oburzenia, jednak nie to jest najważniejsze. Najważniejsze jest to, że podczas pobierania krwi w organizm pacjenta wpuszczane są, zakażone wirusem B16, nanoboty które powodują iż ewentualne dziecko takiego delikwenta urodzi się automatycznie jako już lekko zmutowany żołnierz Kohorty.

Trzeba jednak powtórzyć jeszcze raz! To jest tylko jeden z wielu przykładu w jaki sposób Kohorta traktuje ludzkość i do czego jest ona, jej potrzebna.

MODUŁY DODATKOWE

Na samym początku T.E. zostały stworzone z myślą o ochronie użytkownika, jednak później naukowcy doszli do wniosku, że można wprowadzić do tego urządzenia o wiele więcej możliwości niż tylko ochrona.

Dzięki zaciętej pracy i wielu miesiącach badań udało się stworzyć pierwsze sprawne komplety tarcz, które mogły być modyfikowane o dodatkowe podsystemy umożliwiające użytkownikowi na przykład detekcje chemikaliów, i tak w przypadku wycieku gazu w mieszkaniu użytkownika, ten zostałby natychmiast, w formie wirtualnej informacji stworzonej w jego polu elektromagnetycznym, o tym fakcie poinformowany.

Następne lata powodowały tworzenie kolejnych dodatkowych podsystemów, które dawały, w pewnym momencie, tak wiele możliwości, że ludzkość po prostu uzależniła się od tego urządzenia.

RUCHY SPOŁECZNE

Oczywiście każde urządzenie, które daje wielkie możliwości często też niesie za sobą wielkie niebezpieczeństwa. Dlatego już po kilku pierwszych latach masowego użytkowania T.E. zaczęły powstawać organizacje, wręcz walczące z tą technologią.

Wycieki poufnych danych, zeznania świadków i rodzin nieszczęśników na temat śmiertelnych ofiar T.E. były ich największą bronią. Wielcy naukowcy, którzy nie byli opłacani przez korporacje rozpoczęli własne dochodzenia na temat tej technologii. Niekiedy wynik, do których doszli były tak przerażające, że nikt nie miał odwagi ich publikować.

Największymi przeciwnikami Technologii T.E. były dwie organizacje:

-> **ŚWIT** (**Ś**wiatowo **I**nicjatywa anty-**T**echnologiczna)

Była to organizacja zrzeszająca wyłącznie umysły ścisłe, które kierowały badaniami mającymi na celu ukazanie świata prawdy na temat niebezpieczeństw idących za Technologią Tarcz Energetycznych.

-> **OBYWATELE JUTRA**

To z kolei był ruch obywatelski zrzeszający, w pewnym momencie swego istnienia, ludzi z całego świata, którzy masowo protestowali, a nawet sabotowali prace nad rozwojem T.E. Trzeba tutaj nadmienić, że ściśle współpracowali z organizacją ŚWIT.

DODATKOWE INFORMACJE FABULARNE

Około 95 procent populacji w świecie Horyzontu posiada tarcze energetyczne. Jest to wynalazek, który początkowo miał zapobiegać przypadkowym śmiercią w czasie ćwiczeń wojskowych. Lecz z czasem, naukowcy zdołali dojść do takiej perfekcji w wykonaniu owych tarcz energetycznych, że każdy, za względnie małe pieniądze, mógł owe zabezpieczenie zdobyć. I właśnie te zabezpieczenia, w pierwszej linii, będą chronić graczy przed śmiercią. Oczywiście na odporność mają też wpływ pancerze i inne gadżety lecz T.E.(Tarcze Energetyczne) są w tym momencie najważniejsze. Trzeba tu też tutaj dodać, że T.E. posiadają też w sobie pewne ładunki pola statycznego mające chronić użytkownika przed bronią konwencjonalną wystrzeliwującą standardowymi pociskami, znanymi z XX wieku.

Należy tu też nadmienić, że tarcza energetyczna działa na zasadzie akcji/reakcji. Czyli czym szybciej zbliża się do tarczy obiekt np. pocisk/promień laserowy tym skuteczniejsza będzie obrona przed trafieniem.

Jeżeli chodzi o T.E. znajdujące się na pojazdach czy łodziach. Ich wielkość jest uzależniona od potrzeby obrony, czyli czym większe tym większa siła odbicia pocisków.

DODATKOWE INFORMACJE MECHANICZNE

PRÓG PRZECIĄŻENIA

Czy jest **próg przeciążenia**?

Jest niczym innym jak granicą, po której przekroczeniu Tarcza Energetyczna użytkownika zostanie przeciążona, a tym samym doszczętnie zniszczona.

Jak dochodzi do **przeciążenia**?

Najczęstszą przyczyną przeciążenia będą zbyt duże obrażenia przyjęte na dane pole elektromagnetyczne.

Przykład: Delikwent posiada T.E. której PRÓG PRZEPALENIA wynosi -25. Jest w pełni naładowana, czyli jej wartość obronna wynosi 100pkt. Jeżeli oberwie obrażenia wynoszące ponad 125 pkt. wtedy jego T.E. eksploduje z powodu przeciążenia.

LEGENDA

Stopień naładowania: Jest to nic innego jak maksymalny współczynnik naładowania tarczy lub maksymalna ilość punktów dla umiejętności MAN-ERA.

Modyfikacje obrażeń: Ilość dodatkowych punktów redukujących otrzymane obrażenia od konkretnego rodzaju broni.

Próg przepalenia: patrz str.216

Czas dopasowywania do użytkownika: Czas określony w godzinach, potrzebny aby urządzenie zestroiło się z ciałem użytkownika.

Czas regeneracji Tarczy: Użytkownik może zdecydować poprzez deklaracje do Starca, który tryb ładowania jego T.E. jest włączony. Dostępne są dwa tryby: (energia słoneczna), (doładowanie biologiczne/organiczne czyli ciepło użytkownika)

Ilość slotów modyfikacyjnych: Jest to maksymalna możliwa ilość zainstalowanych dodatkowych podsystemów T.E.

Modyfikacje dla Manipulatorów Energii: Są to dodatkowe modyfikacje umiejętności dla MAN-ERów.

Możliwe efekty uboczne użytkowania: Spis możliwych efektów ubocznych występujących w czasie użytkowania danej klasy urządzenia.

CENA: Przybliżona cena zakupu tarczy tej klasy.



" ... Perswazja słowna przestała mieć jakikolwiek sens. Teraz wszystko mogło zakończyć się w ciągu kilku sekund. W wątlwym świetle gwiazd zobaczyłem, że ten młody chłopak sięgał po pistolet. Dlatego musiałem szybko działać. Nie mogłem pozwolić na to, aby Thomas stanął między Rzeczpospolitą Narodów, a Berlinem. Musiałem doprowadzić tą misję do końca, nie ważne jakim kosztem.

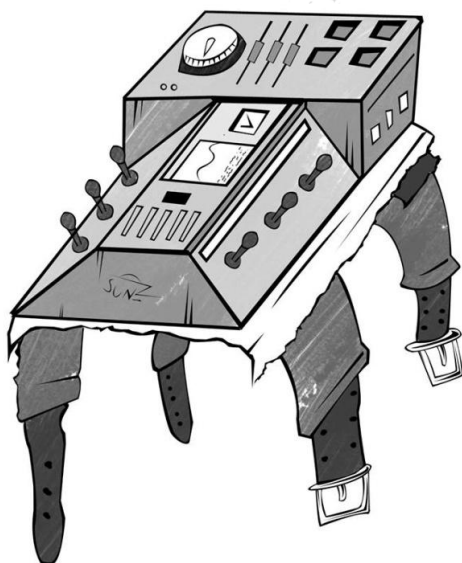
- ... a według prawa RASY ten, który doprowadził do śmierci swoich towarzyszy musi ponieść konsekwencje... - w bladym blasku gwiazd, uśmiech który teraz zawitał na twarzy chłopaka wydał się przerażająco złowieszczy.- ... i zapewne domyślasz się czym są te konsekwencje. Nieznajomy.-

Tak, na pewno teraz wszystko się rozstrzygnie. Ta myśl przeszła przez mój umysł niczym błysk wybuchu.

Obaj wyciągnęliśmy broń w tym samym momencie. W tym samym momencie także nacisnęliśmy spust. Pocisk z jego pistoletu odbił się od mojego pola elektromagnetycznego, nie robiąc mi żadnej krzywdy. Natomiast chmura śrutu z mojej strzelby spowodowała, że tylko dzięki ochronie tarczy przed bezpośrednim trafieniem Thomas został rzucony brutalnie o ścianę. Gdy spadł na ziemię był już nieprzytomny, a jego tarcza oddała ostatnią iskrę życia ... "

Fragment opowiadania Bernard Dentysta, tajemnica B16.

TARCZA ENERGETYCZNA klasa IV



Jest to najgorsza tarcza energetyczna dostępna na rynku, a tym samym najczęściej znajdowana przez poszukiwaczy. Ochronia użytkownika jedynie przed bronią lekką oraz energetyczną i to w stopniu słabym. Rozmiary takiego urządzenia są dość spore więc najczęściej jest doczepiane do paska od spodni lub do biodra za pomocą różnych indywidualnych metod.

Stopień naładowania:

100 pkt.

Modyfikacje obrażeń: - 30 pkt. dla obr. dla broni lekkiej

Próg przepalenia

-25 pkt.

Czas dopasowywania do użytkownika: około 2 godzin

Czas regeneracji Tarczy:

1 punkt na 2 godzin (energia słoneczna)

4 punkt na dzień (doładowanie biologiczne/organiczne)

Ilość slotów modyfikacyjnych: 4

Modyfikacje dla Manipulatorów Energii:

-5 procent do poziomu trudności Fazy 1

Możliwe efekty uboczne użytkowania:

1. Zaburzenie snu i regeneracji organizmu SW: 15 pkt.

CENA: 150



SUNarmor corp.

przedstawia!

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

Nigdzie indziej nie znajdziecie tak doskonale zaprojektowanego i upchanego technologią urządzenia osobistego jak tylko u nas!

Tarcza Energetyczna **SELFDEFENDER PRO klasa IV!!**

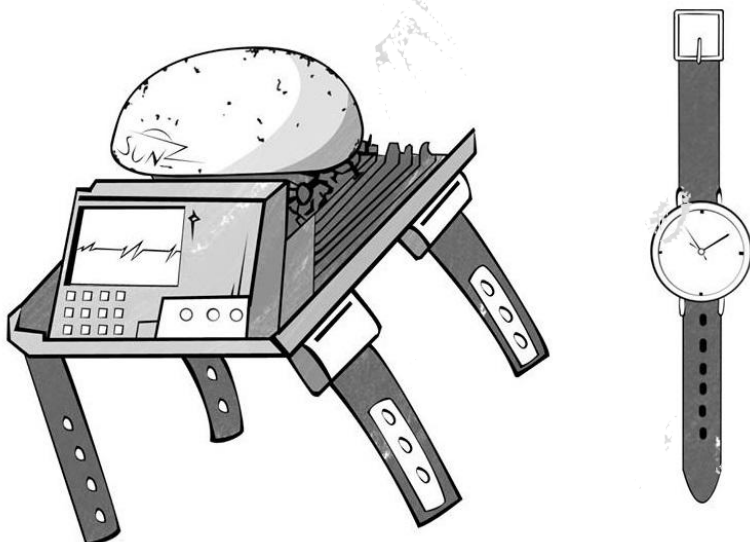
To produkt z najwyższej pułki! Nasi specjaliści, razem z chłopakami od **SoNHy corp.** dokonali wręcz przełomu technologicznego kreując właśnie ten model T.E.

Nie czekaj, za nim potencjalni napastnicy kupią go przed Tobą!

KUP GO WŁAŚNIE TERAZ!

fragment reklamy z 2029 roku.

TARCZA ENERGETYCZNA klasa III



Jest to klasa standardowa. Posiadają ją (lub posiadali, przed atakiem kohorty) szeregowi żołnierze, policjanci lub cywilni ochroniarze jakiś małoważnych obiektów użytku publicznego czy korporacyjnych śmietnisk. Broń lekka jest odbijana w dużym stopniu, lecz pociski z broni szturmowej są nadal w stanie wyrządzić znaczne szkody lub nawet uszkodzenia zagrażające życiu użytkownika.

Stopień naładowania:

125 pkt.

Modyfikacje obrażeń: - 60 pkt. obr. br. lekka,

- 30 pkt. obr. br. szturmowa,

Próg przepalenia

-50 pkt.

Czas dopasowywania do użytkownika: około 4 godzin

Czas regeneracji Tarczy:

2 punkt na 3 godziny (energia słoneczna)

3 punkt na dzień (doładowanie biologiczne/organiczne)

Ilość slotów modyfikacyjnych: 3

Modyfikacje dla Manipulatorów Energii:

-15 procentu do poziomu trudności Fazy 1

Możliwe efekty uboczne użytkowania:

1.Zaburzenie snu i regeneracji organizmu SW: 15 pkt.

2.Drażliwość nerwowa i bóle głowy SW: 20 pkt.

CENA: 300



SUNarmor corp.

przedstawia!

SELFDEFENDER klasa III nie tylko daje świetną obronę ale i umożliwia połączenie z korporacyjnym satelitą co daje dostęp do technologii mapy i nawigacji 3d.

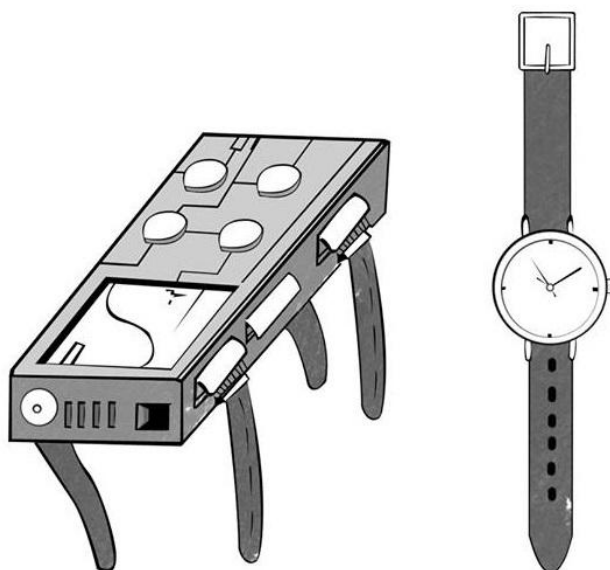
Dodatkowo oprócz tego, że jest o wiele bardziej zaawansowany technologicznie od klasy IV to jest on też mniejszy i lżejszy niż jego poprzednik!

SELFDEFENDER klasa III to król T.E. deklasujący wszystkie inne podróbki tego jakże skomplikowanego ale cudownego urządzenia!

Nie ma sensu zwlekać i czekać, aż wszystkie egzemplarze zostaną wykupione! Bądź jednym z pierwszych szczęśliwych posiadaczy tego caczuszka! Zadzwoń teraz pod numer 419-343-054, a nie pożałujesz!

fragment reklamy z 2033 roku.

TARCZA ENERGETYCZNA klasa II



No! A to jest właśnie klasa specjalistyczna. Dla jednostek specjalnych i agentów. Broń lekka i szturmowa jest odbijana w znacznym stopniu, tak samo jak amunicja konwencjonalna lecz broń ciężka nadal jest w stanie rozpieprzyć w drobny mak kogokolwiek.

Stała wartość obronna tarczy:

150 pkt.

Modyfikacje obrażeń:-

- 90 pkt. obr. br. lekka,
- 60 pkt. obr. br. szturmowa,
- 40 pkt. obr. br. ciężka

Próg przepalenia

-75 pkt.

Czas dopasowywania do użytkownika: około 8 godzin

Czas regeneracji Tarczy:

3 punkty T.E. na 4 godziny (energia słoneczna)

2 punkt T.E. na dzień (doładowanie biologiczne/organiczne)

Ilość slotów modyfikacyjnych: 2

Modyfikacje dla Manipulatorów Energii:

- 15 procentu do poziomu trudności Fazy 1
- 5 procentu do poziomu trudności Fazy 2

Możliwe choroby użytkownika:

1. Zaburzenie snu i regeneracji organizmu SW: 15 pkt.
2. Drażliwość nerwowa i bóle głowy SW: 20 pkt. 3. Ospalość i szybkie męczenie się SW: 15 pkt.

CENA: 500



SUNarmor corp.

przedstawia!

SELFDEFENDER ELITE klasa II.

Boisz się wyjść z domu? Twój sąsiad razem z rodziną zniknęli w podejrzanych okolicznościach? Obawiasz się o zdrowie, a nawet życie Twoje i Twojej rodziny?!

Nie czekaj! Zamów już dziś najnowsze dziecko technologii przyszłości!

SELFDEFENDER ELITE klasa II !!

Te urządzenie to gwarancja bezpieczeństwa twojego jak i twoich bliskich!

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

fragment reklamy z 2038 roku.

TARCZA ENERGETYCZNA klasa I



Jeżeli natomiast chodzi o tą klasę to jest najczęściej w fazie testów. Używają ją tylko najbogatsi i najbardziej wpływowi ludzie, dowódcy i politycy. Są to tarcze-nadajniki tak małe, porównywalne do zegarków lecz niektóre są w stanie odbić nawet uderzenie broni ciężkiej. Prócz tego mają dodatkowe możliwości, lecz te określone są przez samych naukowców którzy tworzą taką zabawkę. Dostępność takiego sprzętu jest tak znikoma, że raczej przeciętny szarak umrze ze starości niż taką T.E. zobaczy na własne oczy.

Stała wartość obronna tarczy:

175 pkt

Modyfikacje obrażeń: br. lekka (niewrażliwość na obrażenia)

- 80 pkt. obr. br. szturmowa,

- 60 pkt. br. ciężka.

- 95 pkt. br. biała

Próg przepalenia

-95 pkt.

Czas dopasowywania do użytkownika: około 16 godzin**Czas regeneracji Tarczy:**

4% na 5 godziny (energia słoneczna)

1% na dzień (doładowanie biologiczne/organiczne)

Ilość slotów modyfikacyjnych: 2**Modyfikacje dla Manipulatorów Energii:**

-20 procentu do poziomu trudności Fazy 1

-10 procentu do poziomu trudności Fazy 2

Możliwe choroby użytkownika:

1. Zaburzenie snu i regeneracji organizmu SW: 25 pkt. **2.** Ospalość i szybkie męczenie się SW: 20 pkt.

3. Osłabienie ogólne SW: 20 pkt. **4.** Drażliwość nerwowa i bóle głowy SW: 25pkt.

CENA: 1000



Od: SUNarmor@corpnet.com

do: TatsumoNaga@email.com

Temat: Zamówienie Specjalne, REALIZACJA.

Dziękujemy za złożenie zamówienia na jedyny w swoim rodzaju produkt naszej firmy SUNarmor corp!

Za dwa do trzech miesięcy otrzyma Pan, przez naszego kuriera, dostosowaną do Pana potrzeb Tarczę Energetyczną IMMORTAL klasy I.

Mamy nadzieję, że spełni Pana wszelkie oczekiwania i wymogi!

W razie jakichkolwiek pytań proszę o kontakt bezpośredni do kierownika produkcji pana Webleya, pod numer 877-034-221.

Pozdrawiamy!

SUNarmor corp.

e-maila zwrotny z 2045 roku.

MODYFIKACJE TARCZ ENERGETYCZNYCH

Fizycznie są to elektroniczne podzespoły instalowane w konkretnych wolnych slotach T.E. w celu uzyskania dodatkowych możliwości operacyjnych. Producenci nie widzieli sensu w tworzeniu osobnych tarcz mających unikatowe możliwości techniczne, więc stworzyli możliwość ulepszania konkretnych modeli o dodatkowe funkcje.

Mimo, że zasada slotów wydaje się prosta, człowiek nieznający się na rzeczy, nie będzie w stanie zmodyfikować własnej tarczy energetycznej. Ta praca musi zostać wykonana przez specjalistów z konkretnej dziedziny. Poniższa tabelka określa klasę tarczy, rodzaj testu jaki musi wykonać technik oraz jego poziom który musi zdać. Oczywiście poziom testu może być dowolnie modyfikowany przez Starca.

KLASA TARCZY	RODZAJ TESTU	POZIOM TESTU
T.E. IV	Elektronika + 1k100	Łatwy
T.E. III	Elektronika + 1k100	Normalny
T.E. II	Elektronika + 1k100	Problem
T.E. I	Elektronika + 1k100	Wymagający Problem



Podsystem płatniczy Buy-TEK [Pp]

CENA: 25

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: wysoka

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: brak

OPIS: Jest to standardowa modyfikacja wykorzystywana w wszystkich klasach T.E. Jako jedyna zainstalowana została w praktycznie wszystkich dostępnych egzemplarzach tarcz energetycznych jako podzespół podstawowy.



Podsystem Przelewów Buy-Tek [PP]

CENA: 50

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: wysoka

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: brak

OPIS: Ta modyfikacja umożliwia wykonywanie przelewów z karty do karty posiadając jedynie jeden egzemplarz T.E.



Podsystem Celowniczy Buy-Tek [PC]

CENA: 200

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: średnia

MODYFIKACJE STATYSTYK: +10% do trafienia z broni zasięgowej.

KOSZT UŻYCIA: 5% T.E.

OPIS: Ten moduł umożliwia użytkownikowi dokładniejszą lokalizację celu.



Podsystem Rozpoznania Wroga Buy-Tek [PRW]

CENA: 100

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: średnia

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 2% T.E.

OPIS: Ten moduł umożliwia użytkownikowi określić fizyczny stan przeciwnika (Próg Bólu) i oszacować jego poziom T.E.



Podsystem Noktowizji Buy-Tek [PN]

CENA: 75

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: wysoka

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 5% T.E. NA OKOŁO 10 MINUT

OPIS: Ten moduł umożliwia widzenie w ciemnościach, na takie samej zasadzie co zwyczajny noktowizor.



Podsystem Wykrywania Ładunków Wybuchowych Buy-Tek [PWŁW]

CENA: 75

DOSTĘPNY DLA KLAS: II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: średni

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 2% T.E.

OPIS: Ten moduł umożliwia wykrycie ładunków wybuchowych w promieniu 5 metrów od użytkownika. Wykrywacz działa na zasadzie nadajnika wypuszczającego jednorazową falę.



- Panie Jon, skoro tak dobrze się nam współpracuje to powie pan, jakie podsystemy do T.E. pan używa?

- Panie doktorze, może to zabrzmieć dziwnie ale nie używam T.E. Widziałem co się dzieje z ludźmi po kilku latach użytkowania tego gówna i nie dziękuję, jakoś nie mam ochoty umierać w męczarniach.

- Mam rozumieć, że odrzuca pan całkowicie kwestie T.E. tylko dlatego, że ktoś coś powiedział?

- Nie dlatego, że ktoś coś powiedziałem, ale na moich oczach się po prostu, koleś rozpuścił... .



Podsystem Detekcji Chemikaliów Buy-Tek [PDC]

CENA: 175

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: niska

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 5% T.E.

OPIS: Ten moduł umożliwia wykrycie promieniowania, gazów oraz różnego typu oparów chemicznych. Wykrywacz działa na zasadzie nadajnika wypuszczającego jednorazową falę na odległość 10 metrów.



Podsystem Maskowania Buy-Tek [PM]

CENA: 125

DOSTĘPNY DLA KLAS: II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: niska

MODYFIKACJE STATYSTYK: Kamuflaż +10%

KOSZT UŻYCIA: 5% T.E. NA OKOŁO 10 MINUT

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



Podsystem Mapy Buy-Tek ver.0.1 [Pm]

CENA: 175

DOSTĘPNY DLA KLAS: II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: niska

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 15% T.E.

OPIS: Po użyciu modułu, urządzenie dzięki fali elektromagnetycznej kreuje wirtualną mapę otoczenia w promieniu 2 kilometrów.



Podsystem Łączności Buy-Tek [PL]

CENA: 75

DOSTĘPNY DLA KLAS: I, II, III, IV

POWSZECHNOŚĆ: średnia

MODYFIKACJE STATYSTYK: brak

KOSZT UŻYCIA: 5% T.E. NA OKOŁO 10 MINUT

OPIS: Ten moduł umożliwia głosowy kontakt z innymi użytkownikami.

- podsystem translacji mowy - użytkownik nie musi znać języków aby prowadzić pełne rozmowy z obcokrajowcami.
- podsystem łączności z innymi użytkownikami T.E.
- podsystem osobowości - zwiększa możliwości retoryki, komunikacji (coś jak przekształcenie wyglądu użytkownika t.e

WAŻNE LOKACJE

C.E.R.N.

Gdzieś w pobliżu Genewy znajduje się Europejski Ośrodek Badań Jądrowych CERN, którego większa część znajduje się pod ziemią. Sam ośrodek leży na terytorium Szwajcarii, a jego zewnętrzna część nie jest zbyt imponująca. Jednak to co leży pod nią wywołuje gęsią skórę podniecenia u wszystkich poszukiwaczy drogocennych łupów i fantów. Jest to 27 kilometrowy korytarz, zapchany elektroniką i wszelkiego rodzaju materiałami, które w rękach odpowiedniego fachowca mogły by zostać spożytkowanego do wielu wyjątkowych rzeczy. Ale tak było w latach przed wojną korporacji. Czym ten kolosalny mechanizm jest teraz? Do czego służy i kto się nim zajmuje?

Jedna z legend głosi, że syndykat wspólnoty postanowił przerobić "Zderzak" na broń przeciwko Kohorcie. Jednak była to zbyt potężna energia. Jej siła nie tylko mogła zniszczyć konkretny cel lecz wszystko w promieniu tak niewyobrażalnym, że nikt nie odważył się dokończyć dzieła. Dlatego Wspólnota postanowiła zniszczyć to co było już zbudowane.

Rozebrali główną część urządzenia na części i rozwieźli po wszystkich bezpiecznych zakamarkach europy. W CERN pozostał tylko 27 kilometrowy tunel z znikomą ilością pozostawionych rusztowań i elektronicznych pozostałości.

Inna historia jednak brzmi zupełnie inaczej. Podobno mutanty z zgrupowania Dzieci Novy zainteresowały się tym obiektem kilka lat po ataku. Kohorta do tego czasu, z jakiś przyczyn, nie zdołała zdobyć tej konstrukcji od broniących jej żołnierzy Wspólnoty. Dlatego Dzieci postanowiły zdobyć te urządzenie dla siebie. Walki w korytarzach były przerażające. Urządzenie w wielu miejscach uległo bardzo poważnemu uszkodzeniu. Koniec końców, Dzieci Novy zdobyły obiekt ale do dzisiaj nie naprawiły spowodowanych uszkodzeń.

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

Jednak co tak naprawdę tam się stało i co dzieje się z tym obiektem, pozostaje w kwestii domysłów. Póki ktoś się nie odważy tam pójść i wrócić... .

RAISTAG

Ta budowla była dawniej siedzibą niemieckiego rządu, leżącą w pobliżu granicy z Polską. Jednak teraz spełnia całkowicie inną rolę. Wszystkie informacje i wzmianki wędrowców każą rozumieć, że jest to już siedziba Dzieci Novy. Lecz nie dlatego wyróżnia się ją spośród wielu dziwny lokalizacji, które na nowo przeżywają swój okres świetności!

Jego położenie znajduje się kilka kilometrów od lokalizacji upadku wielkiego Krążownika Kohorty. I właśnie ten szczegół daje tyle wyjątkowości dla tego miejsca.

Jest wiele legend które mówią o tym co dzieje się w tych okolicach i jak ciężko jest tam przetrwać. Dlatego wybranie trzech najbardziej prawdopodobnych z całej masy nie było łatwe.

Pierwsza mówi o stolicy mutantów. Miejscu gdzie wszystkie istoty które powstały w wyniku upadku krążownika zebrały się pod przywództwem jakiejś charyzmatycznej osoby. Miejscu które ma być początkiem nowego państwa. Gdzie powoli zaczynają powstawać załączki aparatu administracyjnego połączone z brutalnością istot ułomnych. Gdzie patrole D.N. porywają ludzi aby włączyć ich do przerażającej siły mutacji. To wszystko brzmi jak chory sen, ale w każdej legendzie jest ziarenko prawdy.

Druga historia opisuje chaos i bezprawie. Bandy mutantów, które powiększają swoje grono łapiąc zdrowych ludzi i wrzucając ich do wielu, rozsianych po okolicy oczek wodnych wypełnionych substancją B16. Walczących między sobą o teren i zasoby. Dziki i zmutowany zachód.

Trzecia i ostatnia z legend mówi o przypadku. O zmutowanych ludziach w których nie ma już krzty inteligencji. Związek B16 który zmieszał się z cząstkami promieniowania, zabrał wszystkim mutantom rozum. Od tamtej chwili są to zwierzęta które nie czują, nie myślą i nie mówią. Żyją tylko po to aby jeść, spać i walczyć. Każdy z osobna. To miejsce w którym tylko najsilniejsi przeżyją.

MIASTO MEKSYK

Niegdyś olbrzymia metropolia dzisiaj zaś labirynty pokruszonego betonu. Te kiedyś gigantyczne miasto z liczebnością przekraczającą w pewnym momencie dwadzieścia pięć milionów mieszkańców stało się w przeciągu kilku miesięcy nekropolią.

Na skutek promieniowania i wielu klęsk żywiołowych, zdrowie mieszkańców Meksyku stało się mitem. Choroby zakaźne rozprzestrzeniały się w tak szybkim tempie, że nikt nie był w stanie temu zaradzić. A wszystko przez długotrwałe zaciemnienie i gęste zaludnienie terenów zabudowanych.

Panika sprzyja zarazie.

Już w roku 2020 miasto uznane zostało, zresztą tak jak i całe stany zjednoczone, za teren całkowicie objęty kwarantanną. Wszyscy przeżyli mieszkańcy zostali pozostawieni samym sobie.

Dzisiaj dochodzą do nas różne informacje, szczególnie, że minęło tyle czasu od momentu tej wielkiej tragedii która spotkała całą Amerykę.

W każdym bądź razie jedni mówią o tym, że w czasie pierwszych dni inwazji Kohorta zrzuciła w sam środek miasta, jedną z pierwszych wież, które teraz stoją praktycznie we wszystkich krajach, na wszystkich kontynentach.

Teraz jednak niektórzy mówią, że nie był to przypadek. Mówią, że Kohorta prowadzi tam eksperymenty... .

Inni mówią, że ocaleni mieszkańcy oddają część Wieży, a gdy przybywają patrole Kohorty ci sami ludzie traktują ich jak bogów.

PARYSKIE KATAKUMBY

W czasach zamierzchłych była to sieć korytarzy wykorzystywanych jako kamieniołomy, za rządów Cesarstwa Rzymskiego. Potem zostały przerobione na wielkie katakumby gdzie chowano praktycznie wszystkich zmarłych z Paryża. Liczą sobie około 50 kilometrów długości, a rozciągają się na obszarze około 770 hektarów.

Czym są teraz?

Plotek jest bardzo dużo. Lecz żadna z nich nie jest sprawdzona. Jedni mówią, że wśród wielu milionów szkieletów powstało podziemne Paryskie Miasto Hades. Gdzie Przeżyli Francuzi starają się stworzyć coś na wzór Państwa-Miasta które w niedalekiej przyszłości ma mieć możliwości założenia swojej armii, a potem odbicia Francji z rąk Kohorty. Ta plotka mówi też, że mieszkańcy nadal nieustannie wiercą nowe korytarze i odnogi aby dać możliwość zakwaterowania nowych uchodźców jak i nowo narodzonych dzieci.

Pewien Katadores natomiast opowiadał, że był w tych tunelach. I to co tam zobaczył, zmroziło jego krew. Przed wojną Francja zabudowała korytarze tak aby były w stanie pełnić rolę bunkra dla mieszkańców Paryża. Ściany w dużej mierze zostały zalane kilkoma warstwami żel betonu, a niektóre pomieszczenia zostały przeznaczone do użytku bieżącego, takiego jak gabinety lekarskie, bary, nawet sala zebrań. Jednak wszystko skończyło się tragicznie gdy wiatr przygnał cząsteczki B16 do wielkich wylotów wentylacyjnych Bunkra. Paryskie Katakumby zatoczyły znów historyczne koło. Wystarczyło kilka cząsteczek B16... .

Ostatnia z najbardziej wiarygodnych plotek mówi o tym, że najniższe poziomy Katakumby zostały zajęte przez Syndykat Wspólnoty. Tutaj powstaje jednak kilka rozbieżności. Jedni mówią, że Wspólnota zorganizowała tam siedzibę władz naczelných, inni zaś twierdzą, że wybudowała tam laboratoria.

SKARBIEC ZAGŁADY

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

Ale tak było przed wojną korporacji oraz przed atakiem Kohorty.

Teraz plotki mówią całkowicie coś innego. Mianowicie pierwsza z nich sugeruje, że obiekt został przejęty przez samą Kohortę. Wbrew wszelkich pozorom podobno Kraby nie zniszczyły zawartości tylko powiększyły kompleks i zaczęły składować nasiona z innych planet. Bardzo prawdopodobnym jest, że z planet które już przestały istnieć.

Inna plotka mówi, iż szwedzki radiooperator, który przeżył początek wojny z najeżdżącą usłyszał, że Skarbiec zaliczył bezpośrednie trafienie od agresora. Jeżeli to prawda to ludzkość dostała bardzo mocno po nerach.

Ostatnie pogłoski mówią, że skarbiec zagłady był przykrywką dla Norweskiej Armii. Składane tam nasiona miały dać gwarancje nietykalności obiektu, a tym samym bezpieczeństwo wybudowanym tam dodatkowym kompleksom. Jakim? Co tam tak naprawdę było tworzone? A może jest nadal? Tego nikt nie wiem.

SYNDYKATY I ORGANIZACJE

Witaj na zajęciach społecznych związanych z syndykatami i pomniejszych organizacjami które mają jako taki wpływ na politykę globalną, walkę z kohortą oraz twoje czy moje życie na gruzach starego świata. Postaram się zwięzić wiadomości i wiedzę jaką musisz przyswoić do tego stopnia aby najważniejsze fakty i informacje zostały Tobie przekazane. Po co Ci to? No cóż, to ty przyszedłeś na te darmowe zajęcia organizowane przez Rzeczpospolitą Narodów nie ja, więc sądzę, że sam dobrze wiesz po co tutaj jesteś.

Więc czym są te syndykaty? Dlaczego jest to tak bardzo istotne? Może zacznijmy od tego, że syndykaty to mówiąc inaczej korporacje, firmy a nawet spółki połączone w jeden wielki organizm. Organizm który musi kontrolować każdy aspekt swoje "ciała" ażeby mógł reagować na wszelkie niechciane zmiany automatycznie i precyzyjnie. Syndykaty to wielkie wręcz kolosalne molochy polityczno-gospodarczo-mafijne które kierują się często tylko jedną chęcią, chęcią zysku i kontroli wszystkiego i wszystkich. I bez urazy, ale taka definicja raczej powinna Ciebie zadowolić.

POWSTANIE SYNDYKATÓW

Najpierw były małe organizacje pozarządowe, powstałe na skutek kontaktu z obcymi. Niektóre działały nie raz jako sekty wielbiące inne rasy czy potęgę kosmosu. Inne zaś powstały przy pomocy organizacji/rodzin mafijnych które chcąc wykorzystać dezinformację społeczeństwa i zmiany modeli rządów, miały nadzieje na zwerbowanie jak największej ilości ludzi. Prócz tego wszystkiego, szanse wyczuły największe firmy i producenci wszelkiej maści technologii wojskowej jak i cywilnej. Na tej liście, na samym końcu zostały się ugrupowania polityczne które czekały na odpowiednią chwilę aby w odpowiednim miejscu ulokować swoje znajomości i pieniądze.

Po paru latach wybijające się firmy i organizacje które z kolei zaczęły posiadać w swoich szeregach nawet polityków rozpoczęły agresywną ekspansję na rynkach i scenach politycznych. Rozpoczął się bieg po władzę i dominację we wszystkich dziedzinach.

W niedługi czasie słabi upadli lub zostali zlikwidowani, a w najlepszym przypadku połączni przez co raz większe maszyny korporacyjne które rozpoczęły swój żywot jako Syndykaty. Jednak nie można zapomnieć, że oficjalnie, za nim nastąpiła wojna, Syndykaty nie istniały. Dopiero w czasie III Wojny Światowej syndykaty pokazały swoje prawdziwe oblicze.

Pierwszy syndykat który powstał, został nazwany Demokratami Lincolna, a powstał on na terenach zajętych przez uciekinierów z ameryki, konkretnie to Irak i jego okolice. Potem jednak, za zgodą większości przywódców państw, przejął kontrole nad większą częścią Afryki. Drugą tego typu korporacją jest Wspólnota, która wypuściła swe polityczne gałęzie z Francji i Niemiec tuż po Demokratach. Trzecim syndykatem została Rdzawa Ręka która powstała kilka lat po syndykacie amerykańskim, w Rosji. Jako przedostatnia firma, w naszej wyliczance pojawia się Korporacja Katana, organizacja powstała na terenach Japonii. I na końcu stawki mamy Syndykat Aryjski. Nikt nie wiem do końca kiedy powstał i czym tak naprawdę jest. Wiadomo tylko, że ma związek z czwartą rzeszą, czymkolwiek i gdziekolwiek by ona nie była.

LEGENDA:

Cel: Zamiary i ukierunkowanie Syndykatu przed III Wojną Korporacji.

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

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

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

Skolonizowane Planety: Planety na których Syndykaty posiadają swoje kolonie, po III WK. Procenty wskazują nie na ilość zaludnionej planety przez dany Syndykat, lecz szacunkowy procent władzy na danej planecie. Czym większy procent tym większe wpływy danego syndykatu.

Poziom Technologii: Ocena określająca poziom zaawansowania naukowego oraz poziom zaawansowania broni, pancerzy oraz wszelkiej innej technologii cywilnej jak i wojskowej. Dane wywiadowcze pochodzą z okresu przed ostatecznym uderzeniem Kohorty.

Poziom Militarny: Ocena określająca poziom przeszkolenia wojsk, ilość jednostek, jakość kadry dowódczej, jakość jednostek specjalnych oraz organizacji wywiadowczych. Dane wywiadowcze pochodzą z okresu przed ostatecznym uderzeniem Kohorty.

Poziom Społeczny: Ocena określająca poziom wykształcenia, poziom moralny i prawny oraz medyczny jak i kwestie nastrojów społeczeństwa. Dane wywiadowcze pochodzą z okresu przed ostatecznym uderzeniem Kohorty.

Barwy: Kolory reprezentujące dany syndykat. Używane w herbach i flagach. Mamy do dyspozycji barwy główne oraz dodatkowe. Główne zajmują około 70% herbu, a dodatkowe 30%.

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

Stopnie:

Zerowy	Niski	Średni	Wysoki	Doskonały
- dana dziedzina nie istnieje.	- dana dziedzina kuleje w społeczeństwie lecz mimo to jest obecna.	- dana dziedzina jest obecna w społeczeństwie choć posiada jeszcze przestarzałe rozwiązania	- dana dziedzina jest obecna w społeczeństwie i korzysta z najnowszych zdobyczy naukowych jak i społecznych	- dana dziedzina jest obecna w społeczeństwie, korzysta z wszystkich nowości i posiada potencjał umożliwiający dalszy jej rozwój.

Firmy-matki: Firmy które są głównym trzonem Syndykatu na których opiera się cała struktura produkcyjna jak i naukowa. Są to oficjalne struktury prawne, zarejestrowane i pracujące oficjalnie w społeczeństwie. Są przykrywkami ukrywającymi syndykat przez wiedzą społeczeństwa a niekiedy nawet, w wczesnych dniach ich istnienia, przed rządem na danym terenie. Dane wywiadowcze pochodzą z okresu przed ostatecznym uderzeniem Kohorty.

WSPÓLNOTA

CEL: Utrzymanie globalnego pokoju i sojuszu z obcymi

SIEDZIBA: Francja-Berlin

SOJUSZ: Nieznane

WOJNA: Rdzawa Ręka

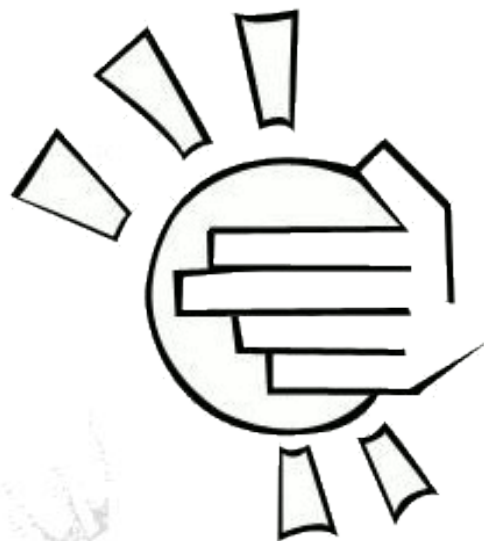
POZIOM TECHNOLOGI: Średni

POZIOM MILITARNY: Nisk

POZIOM SPOŁECZNY: Wysoki

BARWY: Główna- Jasna Zieleń, Dodatkowa- Biała

TERYTORIUM: Portugalia, Hiszpania, Francja, Anglia, Irlandia, Islandia, Norwegia, Szwecja, Finlandia, Szwajcaria, Kraje Beneluksu (Belgia, Holandia, Luksemburg)



FIRMY MATKI:

FIRMY WOJSKOWE	FIRMY BUDOWLANE	FIRMY ELEKTRONICZNE
FMAU Famae Militarie de Arme Unitrar	SwB Swenska Buldier	NEEa NociEndEra,
S&B Id. Sterling&Browning Industries	HVe Hispanic verida	F3com Franc.tel & O3 COMPANY
VIc Venturo inc.	ACSS Acs-Skan	

HISTORIA

Gdy fale amerykańskich emigrantów przechodziły z europy do ziem im obiecanych, Unia Europejska przestała istnieć. Dlaczego? Nie tylko przez setki tysięcy emigrantów z ameryki ale w skutek złej polityki zagranicznej i opieszałości obżartych i sytych polityków na zmiany dziejące się na wschodzie jak i w ich własnych krajach. Wtedy też gdy wszystkie znane nam państwa powrócimy do swej waluty oraz znanego im modelu rządzenia, pojawiło się wydarzenie które miało zapoczątkować kreację tej organizacji. Było to oficjalne pojawienie się rasy obcych, zwanych Suari. I to właśnie miało być powodem i impulsem do powstania Wspólnoty. Politycy którzy stracili władze po upadku EU poczuli, że mogą znów spróbować jeszcze raz, tylko że teraz będą mogli zrobić to po cichu, po kryjomu i dzięki ludziom mających nie koniecznie władzę wybraną demokratycznie przez lud, a to daje niekończące się może możliwości. Takie rządy oficjalnie posiadając jednak władzę idącą z cienia.

DZIAŁALNOŚĆ PRZEDWOJENNA

„Człowiek ponad wszystko” takie było ich hasło. Ale z tego co udało się nam się wygrzebać z starych dokumentów jakie przynieśli nasi zwiadowcy, to były tylko słowa. Ich dążenia były ukierunkowane tylko i wyłącznie na powiększeni własnego terytorium. Utrzymanie dobrych stosunków z Suari i innymi pozaziemskimi rasami oraz dobre i dostatnie życie dla tych którzy podejmowali w "tym świecie" jakiegokolwiek ważne i wiążące decyzje. Ten syndykat, ta firma powstała tylko po to aby zarabiać na sobie i swoich ojców założycieli. Wszystkie akcje dobroczynne, wszystkie gesty pojednania i dobrej woli dla zwykłych śmiertelników były tylko grą pod publikę. Wspólnota była tylko z nazwy. Wspólnota była i jest tylko złotą klatką dla swoich panów.

TERAŹNIEJSZOŚĆ

Chciałbym powiedzieć, że dzisiaj wszystko się zmieniło. Że dowódcy tego wielkiego syndykatu poszli po rozum do głowy i stali się tym kim mieli być. Chciałbym powiedzieć, że szary człowiek może czuć się bezpiecznie będąc członkiem tej korporacji, tego syndykatu. Jednak niestety nic się nie zmieniło. Żeby tego było mało, nasz wywiad doniósł nam nawet niepokojące wieści, jakoby Wspólnota szła na jakieś ustępstwa i posiadała nawet umowy handlowe z Kohortą. Ile z tego jest prawdy? Czy nasi szpiegowie się mylą? Czy resztki Wspólnoty aby zachować chociaż cień życia z przedwojennych lat podpisało pakt z Krabami? Nie ma na to dowodów. Jednak każdego dnia dowiadujemy się, że znieczulica członków tej organizacji staje się co raz większa. Co raz mniej wsparcia dają swoim ludziom. Co raz mniej rozmów dyplomatycznych odbywa się z ich udziałem. Tak jakby stawali się co raz bardziej hermetyczni, zamknięci w złotej klatce wiszącej na złotej wędce Kohorty.

DOKTRYNA WOJENNA

No tak. Zapytasz się pewnie, skąd RN może wiedzieć o takich rzeczach? Otóż, nie do końca to jest tak, że my o nich wiemy. Nasi informatorzy są sprytni i zaradni ale przynoszą nam przeważnie tylko strzępki informacji z których dopiero My tworzymy użyteczną i wartościową wiedzę. Dlatego ten temat niejako oparty jest na przypuszczeniach zmieszanych z faktami. No dobrze, do brzegu.

Na dzień dzisiejszy Wspólnota nie dąży do globalnej konfrontacji z Kohortą. Przywiązała się do nich i traktuje ich jako zło konieczne. Coś co musi być, więc trzeba to obejść albo się do tego dołączyć i wyciągać maksymalną liczbę korzyści.

Czy coś może zmienić ich zdanie? Tak, jeżeli zobaczą, że im się to opłaca. Niestety. Tak wygląda polityka ludzi zachodów wobec każdej potęgi, tak było, jest i kto to wie jak będzie.

STOSUNKI Z CYWILAMI

Wspólnota traktuje swoich obywateli nie jak śmiecie czy odpadki, raczej jak coś co da się w jakiś sposób, w odpowiednim rzecz jasna czasie, wykorzystać. Co jakiś czas organizuje w swoich siedzibach festyny dobroczynne w trakcie których wyszkolony personel medyczny pomaga chętnym mieszkańców, całkowicie za darmo. Kiedy indziej rozdaje jedzenie lub czystą wodę.

Ale nieliczni tylko wiedzą, że gdy przyjdzie ktoś z władzą, ktoś kto ma technologię i bajty, to jeżeli będzie chciał kogoś kupić lub co gorsza coś przetestować, Wspólnota nie odmówi. Będzie głucha na krzyki tych którym przed chwilą pomagała. Będzie ślepa na przemoc i śmierć. Taka jest Wspólnota. Cywili traktuje dobrze, póki ktoś nie będzie chciał kupić trochę iz życia.

SKOLONIZOWANE PLANETY:

- > **Księżyc** 5%,
- > **Mars** (mały odsetek)
- > **Europa** 90%,
- > **Ozyrys** (nowa planeta) 20%,
- > **Io** (Księżyc Wulkaniczny) 60%,
- > **Ganimedes** (Księżyc Lodowy) 70%,
- > **Kalisto** (Księżyc krzemieniowo-lodowy) 40%
- > **Japet** (Lodowo-Kamienna) 20%,
- > **Tetyda** (Lodowy) 50%,
- > **Ariel** 20%,
- > **Bazy badawcze:** Pluton

Słuchaj...



Według moich informacji przedstawiciele tej organizacji są najbardziej skorumpowani i podatni na wszelkie próby nacisku. Nie zrozum mnie źle ale z tego co wiem, w dawnej tak często wspominatej przeszłości było tak samo. Śmieszne co? Że nawet atak obcego imperium nic nie zmienił.

DEMOKRACI LINCOLNA

CEL: Doprowadzenie Ameryki do dawnej Świetności

SIEDZIBA: Nowa Ameryka

SOJUSZ: brak

WOJNA: Rdzawa Ręka

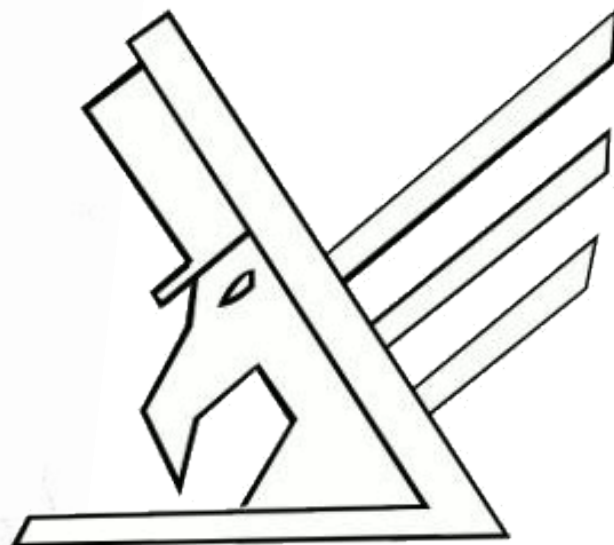
POZIOM TECHNOLOGI: Średni

POZIOM MILITARNY: Wysoki

POZIOM SPOŁECZNY: Niski

BARWY: Główna- Niebieska , Dodatkowa- Czerwona

TERYTORIUM: Irak {USoBA} <Prawie cała Afryka oprócz Egiptu i RPA>



FIRMY MATKI:

FIRMY WOJSKOWE

DieArm
DiemacoArmalite

FIRMY BUDOWLANE

URSA
construction

FIRMY ELEKTRONICZNE

SyVa
Sylicon Valley

LMDA
LockheedMartinDynamicsArmory

B&JE
Bectel&Jacobs Engeneering,

CS-NL
Constructora SNC-Norberto
Lavaline

HISTORIA

Rok 2008 zostanie zapamiętany przez wszystkich rdzennych Amerykanów jako koniec ery nowego kontynentu. W tym roku metalowy kolos upadł pod wpływem, rzekomo nieszczęśliwego przypadku. Wulkan w Yellowstone eksplodował przynosząc zagładę całemu kontynentowi. Dlaczego skala zniszczeń była tak duża? Bo Amerykańskie Elektrownie Atomowe nie zostały zabezpieczone na czas, a potem, z tego co wiemy było już z góry. Prerażające zmiany pogodowe, anomalie, choroby popromienne, choroby cywilizacyjne.

Tym, którym udało się przeżyć, postanowiono dać szansę na starym kontynencie. Rząd U.S.A za aprobatą i zgodą UNI i NATO przejął prawie całą Afrykę oprócz Egiptu i RPA. Wszystko po to, aby rozpocząć żmudną odbudowę ich kraju. Jednak wszyscy dobrze wiedzieli, że aby wrócić do dawnej świetności potrzebują nowej technologii, ale żeby ją zdobyć trzeba będzie dość często działać też po za prawem. Tak powstała organizacja Demokratów Linkolna.

DZIAŁALNOŚĆ PRZEDWOJENNA

„Zginął kontynent, ale nie AMERYKA!” – Takie sztandarowe hasło było motorem napędowym dla tworzącego się kraju o jakże wiele mówiącej nazwie N.U.S.A. (Nowe Stany Zjednoczone Ameryki). Ludzie którzy przeżyli kataklizm naprawdę wierzyli, że będą w stanie wszystko odbudować. Odzyskać potencjał i możliwości.

Dlatego ten syndykat został stworzony na chwałę Amerykanów i tylko dla nich ma nadzieję, miejsce do spania i rozstawioną wartość żołnierzy dla ochrony. Demokraci mieli w dupie inne narody i obcych. Dla nich najważniejsza zawsze była nowa ojczyzna i jej ludność.

TERAŹNIEJSZOŚĆ

Co dzisiaj wiemy o Demokratach? Na pewno nie są podzieleni. Nadal tli się w nich iskra która ma rozpaść pragnienie wielkości. Oficjalnie toczą nieustanną wojnę z Kohortą i Rdzawymi. Nieoficjalnie zaś konflikt przerodził się w wojnę pozycyjną. Demokraci zrozumieli, że muszą troszeczkę przystopować, żeby odzyskać liczebność i podnieść poziom przeszkolenia oddziałów. Wiedzą, że wróg jest na dzień dzisiejszy zbyt liczebny i potężny aby łać się z nim po pysku przez kilka lat i nie planować żadnych przerw.

Niestety Demokraci popełnili też jeszcze jeden błąd. Nie wiemy dokładnie dlaczego tak się stało ale ich dyplomacja znacznie ograniczyła kontakty z innymi stronami tego konfliktu. Co dziwne, nawet z nami, czyli Rzeczpospolitą rozmawiają jakby robili to pod przymusem. Nie jesteśmy pewni czym jest to spowodowane, jednak jedno pozostaje faktem. Jeżeli ich polityka nadal będzie iść w tym samym kierunku i nie będą szukać sojusznika, zginą.

A nam, Rzeczpospolitej będzie jeszcze trudniej samemu wygrać... .

DOKTRYNA WOJENNA

Z tego co nam wiadomo i co po części zostało już powiedziane, Demokraci milczą. Ich jednostki już nie atakują tak agresywnie granic z Rdzawymi, ani nie ścigają bez tchu jednostek Kohorty aby likwidować jakiegokolwiek zagrożenie z ich strony.

Stali się karłem który w ciszy i w cieniu szykuje coś co może być wszystkim. Ich możliwości nadal są wielkie, a ich morale niewzruszone lecz czy ich liderzy mają plan który pozwoli im wykorzystać ten potencjał?

Nasi agenci donoszą, że patrole Demokratów wyglądają na spokojne i zdystansowane czujki jakiejś większej armii, ale nikt nie jest w stanie powiedzieć, gdzie ona się znajduje ani kto w niej idzie.

STOSUNKI Z CYWILAMI

Tak jak za dawnych czasów, syndykat Demokratów troszczy się o wszystkich ludzi i dzisiaj. Nie ważne, czy dopiero przybyłeś na ich ziemię, czy jesteś rdzennym Amerykaninem. Chłopaki naprawdę czasami wydają się bardzo dobrymi przyszłymi partnerami do sojuszu z Rzeczpospolitą ale jest też ta zła strona.

O braku możliwości rozmowy z dyplomatami lub jakimikolwiek wysoko postawionymi członkami rady demokratów należy w ogóle zapomnieć. I właśnie ta sprawa kładzie się rozległym cieniem na tym kiedyś wielkim narodzie. Czy góra nie potrafi się dogadać? Czy toczą się tam walki wewnętrzne o władzę? Jedno jest pewne, cokolwiek by się tam nie działo, zwykli obywatele granic Demokratów nie mogą narzekać na swoich protektorów.

SKOLONIZOWANE PLANETY:

- >**Księżyc** 5%,
- >**Mars** 90%,
- >**Tytan** 50% ,
- >**Ozyrys** (nowa planeta) 20%,
- >**Ganimedes** (Księżyc Lodowy) 10%,
- >**Dione** 100%,
- >**Enceladus** (lodowa) 50%,
- >**Japet** (Lodowo-Kamienna) 50%,
- >**Mimas** (Lodowy) 30%,
- >**Rea** (Lodowy) 40%,
- >**Tetyda** (Lodowy) 20%,
- >**Umbriel** 40%,
- >**Ariel** 20%,
- >**Oberon** (Lodowo-Kamienna) 20%,
- >**Bazy badawcze:** Merkury, Eris

Słuchaj...



Podobno mają swoje obwoźne sądy, czyli przedstawiciele prawa, którzy podróżują po terenach syndykatu i wydają wyroki. Podobno mają też specjalną jednostkę, która niczym łowca czarownic z średniowiecza poszukuje i tępi wszystkie objawy braku poszanowania dla ustanowionego prawa Lincolna i jakiegokolwiek współpracy z Kohortą. Ludzie mieszkający pod prawej demokratów nazywają ich "Uczniami Salomona". Ile w tym prawdy? trudno mi powiedzieć... .

RDZAWA RĘKI

CEL: Zdobyć pełną władzę nad Ziemią i koloniami

SIEDZIBA: Rosja

SOJUSZ: brak

WOJNA: Wspólnota, Demokraci Lincolna

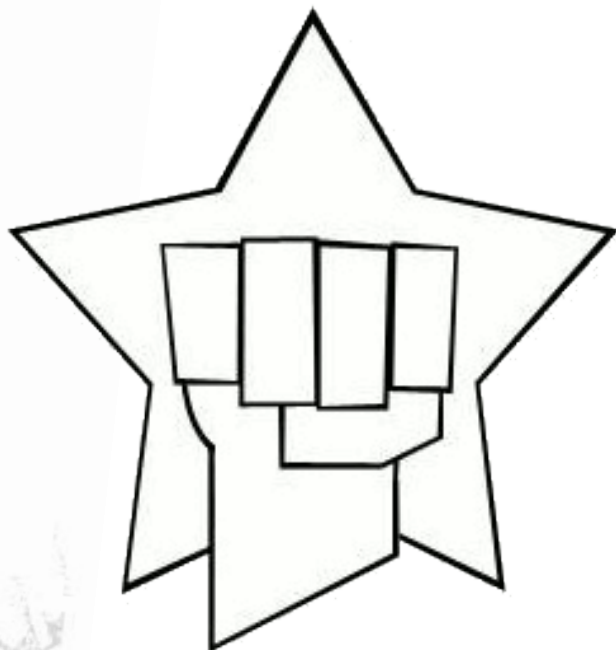
POZIOM TECHNOLOGI: Średni

POZIOM MILITARNY: Wysoki

POZIOM SPOŁECZNY: Niski

BARWY: Główna- Czerwona, Dodatkowa- Czarna/Braź

TERYTORIUM: <Kraje byłego ZSRR plus kraje satelickie oraz Grecja.>



FIRMY MATKI:

FIRMY WOJSKOWE

B&T
Baikal&Tokarew.s.p.c

ZMENA
Zmena arsenal

GUSHINA
Gushina inc.

FIRMY BUDOWLANE

RaE
Rachmaninov enterprises

CZAJKA
Czajka industrial

FIRMY ELEKTRONICZNE

KGHM&TuLa
KGHM&TuLa inc

SAHALIN
Sahalin electronics

PABIEDA
Pabieda inc.

HISTORIA

Gdy przez cały świat zaczęły płynąć informacje o kontakcie z obcymi i „wyłączeniu ameryki” Rosja cieszyła się jak dziecko. Lecz gdy uciekinierzy z Ameryki, zasiedlili Irak i pobliskie tereny, a po kilku następnych latach utworzyli silną polityczno-militarną organizację. Rosja czuła, że znów będzie miała z nimi problem nawet mając tak silnego sojusznika jak Kohorta.

Dzban goryczy został przelany gdy po krótkim czasie okazało się, że na świecie ujawniły się inne organizacje związane z wolnością i sprawiedliwością. Mateczka Rosja nie mogła dalej czekać. Dlatego kilka miesięcy później powstała stara, dobra, Żelazna kurtyna która zdobyła miano „Syndykatu Rdzawej Ręki”.

DZIAŁALNOŚĆ PRZEDWOJENNA

UB, SB, Milicja. Te wszystkie dawne narzędzia władzy z lat 1960-1989 siały grozę wśród mieszkańców krajów układu warszawskiego jak i niejako całego Świata. Ale to, co stało się i stanie za sprawą Rdzawej Ręki będzie kolejnym etapem w ujawnieniu, do jakiej brutalności i przemocy zdolny jest człowiek.

Przez ten czas gdy Kohorta nie była oczywistym wrogiem świata, Rdzawi ograniczali swoją działalność jedynie do tajnych operacji swoich agentów oraz mieszania w dyplomatyce międzynarodowej. Nie spieszyli się. Z tego co nam wiadomo od samego początku przygotowywali grunt pod inwazję swojego sojusznika. Tylko tym razem, co dziwne, działali spokojnie i rozważnie.

TERAŹNIEJSZOŚĆ

Rdzawi dzisiaj to sprawnie działające państwo sterowane albo przez kilka jednostek albo przez jedną, centralną. Po dziś dzień nasz wywiad nie jest w stanie ocenić czy mamy do czynienia z dyktaturą jednej osoby czy kilkoma ośrodkami władzy zamkniętymi w "rządzie".

Jedno jest pewne. Rdzawi czyli Rosja nigdy nie była tak potężna jak dzisiaj. Ma władzę i środki aby nadal nadzorować przebieg utrzymywania stagnacji wśród ziemian aby bez problemu zasilać armię swojego sojusznika. Jak długo się to utrzyma i czy w środku tej maszyny nie powstają przypadkiem promyki rebelii? Nie wiemy ale dużo byśmy dali aby się tego dowiedzieć.

DOKTRYNA WOJENNA

Tutaj nie ma za dużo finezji. Tutaj też nie ma miejsca na taktykę lub analizowanie bitew i potyczek w celu poznania wroga. Rdzawa ma w dupie jak atakować, ma w dupie reguły, taktyki czy zasady. Ich jednostki dostały jeden rozkaz: "Wygrać, za wszelką cenę".

Trzeba też wspomnieć, że jak za dawnych czasów te bydlaki mają tyle ludzi i sprzętu, że mogą miesiącami nękać nasze oddziały P.O.C. Więc dlaczego do tej pory nas nie zaatakowali aby dokonać całkowitego unicestwienia? Nie wiemy, nie wiemy też czy ktoś im w tym nie pomorze, ale jedno wiemy! Zwyczajni obywatele Rdzawych głodują, są biedni i mają dość tego całego syfu, jednak rzadko ktokolwiek z nich, kto odważy się upomnieć o sprawiedliwość, dożywa następnego dnia, ale mimo tego jest to nadzieja dla nas. Bo wkurzeni poddani to zwiastun upadku każdego imperium.

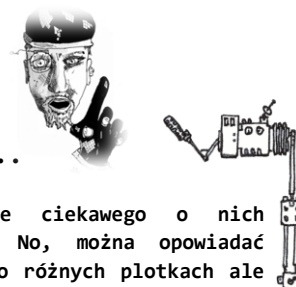
STOSUNKI Z CYWILAMI

Co tu dużo mówi, Rdzawa ma całkowicie w dupie swoich rodaków. Nie zaopatruje w żywność, porywa i siłą wciela do firm lub swojej prywatnej armii, okrutnie każe nawet najdrobniejsze przewinienia w stosunku do ludzi pracujących na rzecz chwały i sławy Rdzawej.

U nich nie ma prawa, prawo stanowią pojedyncze jednostki patrolujące granice tego glinianego imperium. Tak, to prawda! Taka sytuacja rodzi wiele patologii i nadużyć, często dochodzi do kradzieży, gwałtów, mordów i nawet niewolnictwa ale kogo to obchodzi? Właśnie, nikogo. Póki ludzie rdzawych pracują solidnie i przynoszą zyski oraz postęp w powierzonych im zadaniach, to nikt nie kiwnie palcem nawet gdy posuną się do strasznych zbrodni.

SKOLONIZOWANE PLANETY:

- >**Księżyc** 5%,
- >**Mars** (mały odsetek)
- >**Venus** 90%
- >**Europa** (mały odsetek)
- >**Tytan** 50%
- >**Ozyrys** (Nowa planeta) 20%
- >**Io** (Księżyc wulkaniczny) 40%
- >**Kalisto** (Księżyc Krzemianowo -Lodowy) 40%
- >**Enceladus** (Lodowy) 50%
- >**Japet** (Lodowo-Kamienny) (mały odsetek)
- >**Tytania** (Lodowo-Kamienny) 25%
- >**Ariel** 20%
- >**Bazy Badawcze:** Pluton



Słuchaj...

Co jeszcze ciekawego o nich słyszałem? No, można opowiadać godzinami o różnych plotkach ale jedna z tych historii jest na tyle ciekawa, że mogę Tobie o niej opowiedzieć. Mianowicie, słyszałem historię o mściwych kobietach, którym Rdzawi zabili dzieci. Podobno w Tajdze, a także już niedaleko murów Moskwy zaczynają pojawiać się właśnie te białolice. Jednak ludzie mówią, że to już nie są te same kobiety jakimi były przed zamordowaniem ich dzieci. Ludzie nazywają je BABAJAGAMI. Podobno władają przerażającą mocą, która jest wręcz nie do opanowania. Miażdżą jednym skinieniem opancerzone furgonetki wojsk syndykatu, rozrywają ich żołnierzy w pół, ale zwykłego prostego człowieka puszcza wolno. Unoszą się pół metra nad ziemią i mają przerażająco zmasakrowane twarze... słyszałem o nich jeszcze kilka innych rzeczy, ale wolę ich już nie opowiadać. Jakoś nieswojo się czuję gdy je wspomnę.

SYNDYKAT ARYJSKI

CEL: Aryjczycy ponad wszystko

SIEDZIBA: brak danych

SOJUSZ: brak danych

WOJNA: brak danych

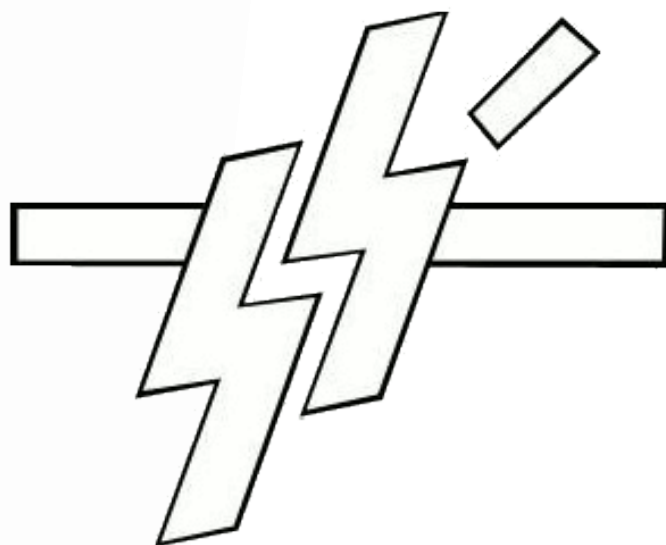
POZIOM TECHNOLOGI: Średni ?

POZIOM MILITARNY: Wysoki ?

POZIOM SPOŁECZNY: Wysoki ?

BARWY: Główna- Czerwona ?, Dodatkowa-Srebrna ?

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



FIRMY MATKI:

FIRMY WOJSKOWE

HK corp
Hekler & Koh corporation

Pm
Porshes military

FIRMY BUDOWLANE

STuH
Straba und Hochtif

FIRMY ELEKTRONICZNE

MwE
Misk weridie Enterpice

KuRun
Krupy und Reichmetall unbezuktber

HISTORIA

BRAK DANYCH

DZIAŁALNOŚĆ PRZEDWOJENNA

BRAK DANYCH

TERAŻNIEJSZOŚĆ

BRAK DANYCH

WIDOK TRZYGŁOSI

BRAK DANYCH

STOSUNKI Z CYWILAMI

BRAK DANYCH

SKOLONIZOWANE PLANETY: (podobno) Phobos i Deimos ??**STARCZE!**

Pewnie zastanawiasz się, dlaczego tutaj nie ma praktycznie żadnych informacji na ich temat. Otóż nie ma i nie będzie. Ten syndykat jest elementem, który jeżeli będzie użyty, musi zostać stworzony przez Ciebie indywidualnie. Takie informacje jak firmy matki oraz barwy główne to jedyne co **PRAWDOPODOBNIĘ** jest prawdą na jej temat. Jednak cała reszta zależy już tylko od Ciebie. Dlaczego tak? A dlaczego nie?



-Dobra, nie ma czasu. Koordynaty wprowadzone? Broń w gotowości? Macie wszystko? Shreder idzie z nami! Tak! Nie ma czegoś takiego jak "on nie może bo się boi". Mnie gówno to obchodzi, że jest naukowcem i nie został przeszkolony w skokach! Tak po prawdzie to cała nasza ekipa nie była na to szkolona, a jakoś skaczemy! Co? Carsten już ósmy raz skacze, a to oznacza, że też osiem razy wrócił mimo, że ludzie mu towarzyszący w większości ginęli. No, w sumie Bruno też wrócił pięć razy ale za ostatnim razem wrócił z molekularnie połączoną cegłą w kolanie prawej nogi. No właśnie? Co "no właśnie"! Idzie z nami i koniec! Taki był rozkaz i nie ma przebaczyć pizdeczko! Dobra, niech wdziewa mundur i skaczemy!

KORPORACJA KATANA

CEL: Technologia, a potem człowieka

SIEDZIBA: Japonia

SOJUSZ: brak < *pomniejsze organizacje wykonawcze* >

WOJNA: brak < *podobno neutralny* >

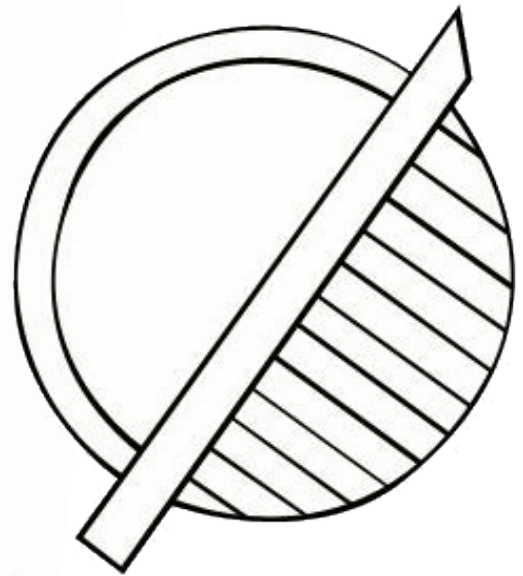
POZIOM TECHNOLOGI: Doskonała

POZIOM MILITARNY: Średnia

POZIOM SPOŁECZNY: Niska

BARWY: Główna- Żółta, Dodatkowa- Biała

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



FIRMY MATKI:

FIRMY WOJSKOWE

NorHo
NoricoHawa (broń ręczna)

FIRMY BUDOWLANE

DCH
Doiwa Chydro Home

FIRMY ELEKTRONICZNE

SoNHy Corp.
SanyNitendaHyandai

DKSFD Corp.
Dosan Komtsu Simsang Faji Dikin
(pojazdy)

S-H
Sina-Hiandi development

AiV
Aivvia

ORGANIZACJE PRZESTĘPCZE:

KOREAŃSKA

Keiretsu Kao-da, Zaibatsu Asuiki

CHIŃSKIE TRIADY

Tang

WIETNAMSKA KORPORACJA

Aanang

INDONEZYJSKA MAFIA

Najakan

FILIPIŃSKI KARTEL

Amihan

HISTORIA

Ta korporacja to jedna wielka tajemnica. Nasz wywiad posiada jedynie strzępki informacji odnośnie ich historii założenia oraz działalności przedwojennej. Nie wiemy jak to się stało, że kilka organizacji przestępczych nagle zaczęło ze sobą współpracować. Nie wiemy też jak to się stało, że organizacja ta nie ma oficjalnych wrogów. Nie wiemy nawet, do cholery dlaczego Kohorta nie zniszczyła ich dwóch podniebnych miast, gdzie większość tych budowli na wszystkich kontynentach, zostało zamienione w ruinę.

DZIAŁALNOŚĆ PRZEDWOJENNA

W tej sprawie jedynie wiemy, że właśnie w czasie rozkwitu przed wielką wojną z Kohortą, Katana łączyła swoje szeregi, wzmacniała więzi i powiązania polityczno-ekonomiczne z wszystkimi wielkimi graczami tego świata. W tym czasie była mało aktywna jeżeli chodzi o jakiegokolwiek akcje militarne czy przestępczą działalność. To był czas tworzenia korporacji zdolnej do negocjacji z Kohortą. Tak nam się zdaje, a jak było na prawdę, tego nikt z nas nie wiem. Prawdopodobnie.

TERAŹNIEJSZOŚĆ

Dzisiaj Katana to ostoja technologii i rozwoju. To wielki technologiczny rak który rozrósł się i ciągle rozrasta we wszystkie strony kontynentu. Dla niź życie poddanych jest nic nie warte, tylko członkowie i pracownicy korporacji liczą się w jakichkolwiek rachunkach. Czemu poddanych? Bo życie pod butem Katany przypomina czasy feudalne. Jest Pan i jest sługa.

DOKTRYNA WOJENNA

Z tego co wiemy oni nie posiadają doktryny wojennej. Tak, nam też się w to nie chce wierzyć ale nie prowadzili ani nie prowadzą praktycznie żadnych wojen czy bitew. Ich jednostki nie wypuszczają się dalej niż dawne granice krajów wchodzących w skład syndykatu.

Jedyne co można o nich powiedzieć, to to, że główna ich grupa bojowa została założona i przeszkolona oraz w jej skład wchodzi ludzie z dawnej organizacji najemniczej BlackWater.

STOSUNKI Z CYWILAMI

Tutaj sytuacja jest po prostu przerażająca. U Rdzawych obywatel to jeszcze obywatel, do czegoś tam ma prawo i teoretycznie może starać się o przyłączenie do syndykatu, ale tutaj! Tutaj sprawa wygląda zupełnie inaczej. Ludzie, czyli lud to po prostu poddani, mięso które nie ma celu w swoim życiu jak tylko służyć swoim Panom i dawać im to co chcą. Jeżeli należysz do syndykatu, to możesz po prostu robić wszystko z tymi, którzy do niego nie należą.

A cywile którzy przyjechali z daleka? Jeżeli pracownik Katany dowie się, że nikt wielki za Tobą nie stoi, to już po tobie. Też ma do ciebie wszelkie prawo bo jesteś na jego i jego Rodziny ziemi. A jak za pewne się domyślasz, rodzinę to każdy tu ma dużą i można by rzec, że tę samą, rodzina to Katana.

SKOLONIZOWANE PLANETY:

- >Księżyc 5%,
- >Venus 5%
- >Europa (mały odsetek)
- >Tryton (100%)
- >Ozyrys (Nowa planeta) 20%
- >Ganimedes (Księżyc lodowy) 20%
- >Japet (Lodowo-Kamienny) 20%
- >Rea (Lodowy) 20%
- >Tetyda (Lodowy) 20%
- >Tytania (Lodowo-Kamienny) 25%
- >Oberon (Lodowo-Kamienny) 20%

Słuchaj...



Jeżeli chodzi o tych cwaniaków, to według wszystkich Katadores, z którymi rozmawiałem na ich temat, to opinie są bardzo zbieżne. Co to za opinie? Łatwo ich obrazić, łatwo obrazić ich rodzinę, łatwo znieważyć, łatwo stracić u nich reputację, a cholernie trudną ją zdobyć. Mają swój kodeks bushido czy coś w tym guście, dużo ludzi z kolei idzie drogą samuraja czy coś w ten deseń. Ja wiem, że to jakiegoś typu styl bycia połączony z religią ale prawdę powiedziawszy nigdy czegoś takiego nie rozumiałem. No i oczywiście odnowione zasady kary śmierci za wszelkie przewinienia. Rozpoczynając od odnowienia praktyk Ling Chi, kończąc na zwykłych wypatroszeniach tych, którzy czymś zawinili. Nie muszę wspominać o tym, że często okazuje się, że ofiary były niewinne, prawda?



- Ile ich tam stoi?
- Dziesięć osób, sześciu mężczyzn i cztery kobiety.
- A tam, w cieniu drzew?
- Pewnie schowali tam dzieci. Sądzę, że mają nadzieję, że dzisiaj coś wyrzucimy z "resztek".
- Nie. Otwórzcie bramę i wyślijcie Oddział Ochrony aby zabrali tę kobietę, tę oraz tamtych dwóch do badań.
- A co z resztą?
- Rozstrzelać. Według normy 4 obrony obiektów firmy, mamy do tego prawo, a nawet obowiązek. Jeszcze jedno! Dzieci też, żeby potem się nie mściły albo wiesz co, dzieci też weźcie...

POMNIEJSZE ORGANIZACJE

Wśród ciągłych walk, w których co chwila giną koloniści i żołnierze syndykatów, pojawiają się jeszcze inne jednostki i inne pomniejsze organizacje. Nie zawsze stojące po stronie obrony ludzkości ale mające własne czasem niepowtarzalne i wyjątkowe cele. Poniżej opisane zostały te o których najczęściej się mówi i które posiadają za sobą jakieś większe osiągnięcia lub owiane są legendarnymi działaniami. To, że ludzkość chwieje się na krawędzi unicestwienia nie oznacza, iż straciła potencjał powołania do życia zachłannych i bezkompromisowych dyktatorów lub charyzmatycznych i odważnych przywódców. Na to jest zawsze czas.

STARCZE!

Oczywiście to co znajdziesz tutaj jest tylko strzępkim informacji. Na większe i bardziej szczegółowe opisy będzie trzeba trochę poczekać, aż ukażą się w dodatkach ale to nie będzie przecież w żadnym razie przeszkadzać w tym, abyś sam nakreślił realną siłę, intencje i cele tych mniejszych ale mających potencjał, organizacji. Jeżeli nie chce Ci się czekać, to nie czekaj! Stwórz ten dział Horyzontu samemu!

Legenda:

Nazwa (oficjalna nazwa organizacji)

Skrót : (oznaczenie skrótowe organizacji)

Liczebność: (przybliżona ilość członków)

Obręb działania: (tereny, rejon działania organizacji)

Dowódca: (lider, założyciel, przywódca)

Działalność: (rodzaj działalności wykonywanej: Militarna, Naukowa, Społeczna, Wywiadowcza)

Siła: (poziom jakości wyposażenia oraz przeszkolenia żołnierzy przedstawiony w punktach: słaba, średnia, wysoka)

Technologia: (poziom określający jakość sprzętu naukowego i wiedzę działających tam naukowców przedstawiony w punktach: słaba, średnia, wysoka)

Opis: (tekst zawierający pokrótce opis działalności organizacji i dodatkowe elementy jak legendy, sposób organizacji, hierarchia członków itd.)

Plotki: (dziwne, nigdzie nie sprawdzone i czasem wydające się absurdalnymi historie które nieodłącznie towarzyszą danej organizacji/grupie)



RZECZPOSPOLITA NARODÓW

SKRÓT : RN (czyt. Ren)

LICZEBNOŚĆ: Ponad sto tysięcy

OBRĘB DZIAŁALNOŚCI: Polska, Węgry, Litwa, Łotwa

DOWÓDCA: Dr.hab. Henryk Morawiecki

DZIAŁALNOŚĆ: Militarna/Społeczna

SIŁA: Średnia

TECHNOLOGIA: Średnia

OPIS

Rzeczpospolita Narodów jest największą z pomniejszych organizacji która pragnie tylko i wyłącznie wypędzenia Kohorty z układy słonecznego razem z ich agentami oraz sprzedajnymi liderami syndykatów, które, ich zdaniem, sprzedały się już dawno.

Siła Rzeczpospolitej tkwi w jedności, w ideałach, wierze oraz kultywowaniu historii jaka została wskrzeszona na potrzeby stworzenia potężnej struktury mającej na celu zniszczenie przeciwnika tylko z pozoru nie do ruszenia.

Profesor Morawiecki, doktorant z Historii stworzył struktury organizacji bazującej na szlachcie polskiej z połowy XVIII wieku. Tym samym powróciła moda na ubiory i stylistykę z tamtych czasów. Te działania miało na celu obudzenia ducha w Polakach jak i przebudzenie innych narodów, dając im nadzieję w postaci nowego początku, nowej rzeczywistości. Dając im Rzeczpospolitą Narodów.

PLOTKI

-> Podobno siedziba lub, jak to niektórzy nazywają, główne koszary znajduje się głęboko pod ziemią w kopalni o nazwie "Wieliczka". Czy jest to prawda? Raczej tak, bo wielu ludzi, nawet związanych z RN nie zaprzecza. Dlaczego więc nie kryją się z tą informacją? Bo podobno teren jest praktycznie nie do zdobycia.

-> Chodzą słuchy, że RN posiada jednostki specjalne o nazwie Husarze. Jest to podobno nawiązanie do jeźdźców na koniach, którzy siali spustoszenie prawdopodobnie w XV wieku. Dawno co?

-> Rzeczpospolita zdołała wyrobić, prawie wszystkim obywatelom, dowody osobiste, które przedstawiają najważniejsze informacje o tej, że osobie w momencie przyłożenia danej karty do czytnika buy-TEK w wersji trójwymiarowej. Dane zawierają potwierdzenie autentyczności osoby oraz wszelkie inne osiągnięcia, zawody wyuczone i umiejętności.

CHŁOPAKI Z WARSZAWY

SKRÓT: CW (skrótowa nazwa to, **WARSZAWIACY**)

LICZEBNOŚĆ: Ponad pół tysiąca

OBREB DZIAŁANIA: Cała Warszawa jak i pobliskie tereny

DOWÓDCA: płk. Jarek Zubrzycki

DZIAŁALNOŚĆ: Militarna

SIŁA: Średnia

TECHNOLOGIA: Brak

OPIS

Chłopaki z Warszawy rozpoczęły swoją działalność w momencie kiedy okazało się, że wojsko polskie przestało istnieć. Gdy cała obrona kraju została zniszczona przez historyczny atak żołnierzy Rdzawej Ręki, którzy zbratali się z Kohortą. Polska, a już tym bardziej stolica tego kraju potrzebowała obrony.

Wtedy pojawił się pułkownik Jarek Zubrzycki, który rozpoczął podziemną rekrutację i szkolenia wszystkich ocalałych. Jego charyzma i wiedza, a najbardziej patriotyzm spowodował iż już kilka miesięcy po rozpoczęciu rekrutacji odbyły się potyczki z najeźdźcą. Wyniki walk były szokujące dla Rdzawych, bowiem rozproszone siły młodych bojówkarzy zadawały straszliwe straty nieprzygotowanemu do obrony przeciwnikom.

Po tych kilku latach, bojówkarze rozrosli się do rozmiarów organizacji militarnej posiadającej kilka kompani i będących w stanie prowadzić stałe ataki w każdego przeciwnika Rzeczypospolitej. Ich umiejętności i poświęcenie, które jest nieporównywalnie lepsze od posiadanego sprzętu stało się już legendarne.

Jeżeli ktokolwiek jest w stanie obronić stolicę, to właśnie płk. Zubrzycki i jego Chłopaki.

PLOTKI

-> Nie jest prawdą to, że oddziały Chłopaków posiadają kilka dronów bojowych. Ich zasady ograniczają do gigantycznego minimum pozwolenia na używanie jakiegokolwiek sprzętu elektronicznego. Raczej chyba nie trzeba wyjaśniać dlaczego?

-> Podobno płk. Zubrzycki został ciężko ranny w ostatnich walkach, w okolicach Siedlec.

-> Według kilku źródeł informacji Chłopaki zdołali do tej pory zabić ponad dwudziestu żołnierzy Kohorty i ten wynik właśnie robi wrażenie na sojusznikach jak i wrogach.

ZBIERACZE

SKRÓT: Brak

LICZEBNOŚĆ: Trudna do ustalenia.

OBRĘB DZIAŁANIA: Wszędzie.

DOWÓDCA: Brak najwyższego przełożonego. Rzadko też zdarzają się grupy Kolekcjonerów.

DZIAŁALNOŚĆ: Społeczna

SIŁA: Słaba

TECHNOLOGIA: Brak

OPIS:

Ci Panowie sympatyczni, to poszukiwacze na zlecenie, którzy pracują przeważnie dla prywatnych osób jak i wielkich syndykatów. Ich działalność koncentruje się na zdobywaniu artefaktów obcych lub technologicznych nowinek przeciwników klienta. Zresztą nie ma takich rzeczy których oni by się nie podjęli zdobyć, oczywiście za odpowiednią zapłatę.

Tych ludzi często można spotkać na terenie zniszczonych Stanów Zjednoczonych. Natomiast zatrudnienie takiego człowieka polega na kontakcie z, powiedzmy, centralą która proponuje daną personę jako idealnego osobnika do tej konkretnej misji. Centrala natomiast służy jedynie do ułatwienia odnalezienia właściwego Kolekcjonera, dlatego Ci ludzie nie posiadają jako takiego dowódcy, każdy z osobna jest dla Siebie szefem.

Zbieracze nie mieszają się do polityki czy walki z najeźdźcą. Starają się pozostać neutralni lecz gdy życie choćby jednego z nich jest zagrożone, są gotowi do pomocy. Rzadko działają w grupach, a jeżeli do tego dochodzi, dzieje się tak jedynie wtedy gdy cel jest znacznie trudniejszy do zdobycia w pojedynkę.

PLOTKI

-> Podobno nie wszyscy Zbieracze to wyszkoleni Katadores. Znajdą się też wśród nich lekarze, żołnierze, a nawet Man-erzy. Taka kolej rzeczy udowadnia, że istnieją ludzie, którzy potrafią być mistrzami w kilku zawodach i nie ograniczają się tylko do jednego.

-> Zabójstwo aby zdobyć przedmiot to największy błąd jaki może popełnić Zbieracz, ale niestety okazuje się, że jest to dość powszechna praktyka dlatego powoli reputacja tej organizacji spada w dół.

-> Gdzie znajduje się centrala? Kto nią zarządza? Podobno Finlandia

LA RESISTENCE

SKRÓT: LR (skrótowa nazwa to, **LARSI**)

LICZEBNOŚĆ: Nieustalona

OBREB DZIAŁANIA: Europa

DOWÓDCA: Nie ustalono

DZIAŁALNOŚĆ: Militarna

SIŁA: Średnia

TECHNOLOGIA: Średnia

OPIS

Opór Synu. Stawianie oporu temu co zostało przez nich określone jako niedobre dla ludzkości, stało się ich celem. Jednak mimo tego, że nie używają tarcz energetycznych, noszą ciemne płaszcze z symbolem swojej organizacji na plecach oraz walczą z każdym kto jest za kohortą lub jakimkolwiek syndykatem, to wydają się naprawdę w porządku ludźmi.

Powiem nawet więcej. Ich teorie, czasami nawet obijające się o obłęd, z czasem przebijają się do niektórych ludzi. I wtedy ten osobnik zaczyna zadawać sobie pytania. Te pytania z czasem stają się co raz bardziej potężniejsze, dokładniejsze, aż w końcu nikt nie jest w stanie na nie odpowiedzieć prawidłowo. Wtedy taki osobnik stawia opór.

"Opór Synu przeciwko wrogowi ludzkiej rasy to My! Opór przeciwko władzy firm i syndykatów to też My. I nikt tylko My jesteśmy w stanie z oporu przejść na atak."

PLOTKI

-> Podobno rekrutacja do nich jest bardzo prosta i szybka. Dowódcy pojedynczych grup sprawdzają tylko do czego możesz się przydać i wysyłają od razu na akcje. Jak przeżyjesz i wykonasz powierzone Tobie zadanie, stajesz się pełnoprawnym członkiem. Jeżeli jednak ktoś będzie miał na twój temat jakieś wątpliwości, niestety zostajesz odesłany skąd przyszedłeś.

-> Używanie wroga, który ma na sobie T.E. jako tarczę w czasie walk nie jest częstym zjawiskiem wśród bojowych oddziałów Oporu. Jednak nie wyklucza to faktu, że takie zdarzenia mają miejsce.

-> Nazwa faktycznie może sugerować, że organizacja ta powstała w francji, ale jest to mylące skojarzenie bo tak dokładnie nikt jak do tej pory nie dowiedział się od czego to się wszystko zaczęło i gdzie.

RASA (One Race)

SKRÓT: OR

LICZEBNOŚĆ: Lekko ponad tysiąc wyznawców

OBREB DZIAŁANIA: Wszędzie tam gdzie pojawiły się obcy.

DOWÓDCA: Ernest Ussteinboun

DZIAŁALNOŚĆ: Militarno Społeczna

SIŁA: Średnia

TECHNOLOGIA: Słaba

OPIS

Odłam tej militarny organizacja powstał na terenach zniszczonych Niemiec gdy w skutek upadku krążownika Kohorty wiele tysięcy, a nawet może i milionów istnień ludzkich zostało zakażona dziwnym ścierwem z owego wraku. Jej początek polityczny rozpoczął się co prawda, znacznie, znacznie wcześniej, mówi się nawet o dacie bliskiej pierwszemu kontaktowi z obcą formą życia ale oficjalna działalność militarna rozpoczęła się właśnie kilka miesięcy po katastrofie.

Przywódcą tego ruchu religijno-militarnego został niemiecki neofaszysta, który nie mógł uwierzyć, że ludzkość została zaatakowana i jest eksterminowana przez obcych. Stwierdził, iż ludzie powinni być rasą wyższą bo posiadają sumienie i zasady moralne. Dlatego rozpoczął krwawą i bezwzględną walkę o wprowadzenie rasy homo sapiens na wyżyny cywilizacyjne i władzę nad wszystkimi innymi rodzajami istot żywych.

Jego wyznawcy jak i żołnierze traktują swój obowiązek bez kompromisowo. Mają zasady, hierarchie i wytyczne. Ernest jak i jego oficerowie kładą wielki nacisk na dialog, jednak szybko mogą zostać zniechęceni, a gdy to następuje wtedy do akcji wchodzi "mocne argumenty". Bardzo wielki i mocne argumenty... .

PLOTKI

-> Podobno posiadają kontakt z syndykatem Aryjskim. Na jakiej zasadzie i po co, nikt nie wie.

-> Niektórzy mówią, że Ernest jest cichym agentem Kohorty, który dostał jakieś zadanie i do tej pory działa w ukryciu.

-> Chodzą słuchy, że poranki i wieczory wszyscy spędzają na jakiś rytuałach czy modlitwach grupowych. Na czym to ma niby polegać? Nikt nie wie.

ZJEDNOCZENI KOLONIŚCI

SKRÓT: ZK

LICZEBNOŚĆ: Ponad kilkadziesiąt tysięcy

OBRĘB DZIAŁANIA: Wszystkie planety

DOWÓDCA: Jednostka kierownicza (jedna na każdą planetę)

DZIAŁALNOŚĆ: Militarno Społeczna

SIŁA: Niska

TECHNOLOGIA: Średnia

OPIS

Kolonie powstawały dzięki połączeniu starań państw i sektora prywatnego. Konkretnie to dzięki ich wspólnej kasie za, którą chciały dostać nową technologię i surowce. Niestety zachłanność często płacona była życiem kolonistów, a to prędzej czy później musiało wywołać jakiś efekt. Efekt, który pojawił się już kilka lat po pierwszej udanej kolonizacji i który utrzymuje się po dziś dzień, nazywa się "Zjednoczeni koloniści".

Ich cel jest bardzo prosty. Każda kolonia musi być samowystarczalna i niezależna. Dlatego w większości koloni **ZK** są traktowani jak terroryści. Każdy człowiek, który będzie podejrzany o współpracę z Zjednoczonymi jest wpięty w przesłuchiwanie, a potem przetrzymywany tak długo, aż grupa śledcza nie stwierdzi, że zamyka sprawę.

PLOTKI

-> Podobno **ZK** powstało dzięki wsparciu Kohorty. Proste prawda?

-> Dużo się mówi, że gdzieś na którejś z planet powstało centralne dowództwo, które ma ujednolicić działania i sposoby w jaki Koloniści mają dopiąć swego.

-> Atak wojsk Kohorty w znacznym stopniu przyblokował na większości koloniach możliwości ZK, ale są miejsca, w których, dzięki inwazji, Koloniści mogli przejąć nawet całe dystrykty od uszczuplonych i zmęczonych sił syndykatów.

-> Chodzą słuchy, że do codziennej praktyki wprowadzono badania psychologiczne żołnierzy ZK aby jak najszybciej wyłowić tych których pochłonęła *pustka*. Po co? Bo tacy ludzie stają się nieustraszeni i są w stanie wykonać każdy rozkaz, często przypłacając to życiem.

PARTYZANCKIE ODDZIAŁY CYWILNE

ORAZ

PARTYZANCKIE ODDZIAŁY BOJOWE

SKRÓT: P.O.C.

LICZEBNOŚĆ: Około kilkudziesięciu tysięcy

OBREB DZIAŁANIA: Europa Środkowa

DOWÓDCA: Odrębna jednostka dowódcza w miejscu działania Oddziału

DZIAŁALNOŚĆ: Militarna

SIŁA: Niska

TECHNOLOGIA: Niska

OPIS

Partyzanckie Oddziały Cywilne to jednostki, których celem jest ochraniać małe podziemne miasteczka lub siedziby ludzi/uciekierów na ziemi. Są to kiepsko przeszkoleni ludzie, którym zostało powierzone odpieranie ataków wszystkiego co może stanowić zagrożenie dla danej społeczności.

Partyzanckie Oddziały Bojowe, to z kolei jednostki, które mają wykonywać akcje dywersyjne i ofensywne na wrogach czających się w okolicy danego miasteczka, skupiska ludzi itp. Są to oddziały dobrze wyszkolonych żołnierzy, których ilość jest bardzo mała. Dlatego niewiele podziemnych siedzib ludzkich posiada tego typu jednostki. Można ich czasem też spotkać na drogach jako samowystarczalne patrole, które mają za zadanie niszczyć małe siły wroga (kohorty, ich sojuszników albo po prostu grasantów czy poszukiwanych złodziei).

PLOTKI

-> Mówi się, że do POC. przyjmą każdego ale żeby dostać się do POB. trzeba przesłużyć przynajmniej dwa lata w POC.

-> Niektórzy określają te dwa rodzaje sił zbrojnych jako pozostałości po strukturze policji w czasie pokoju, przed atakiem Imperium.

-> Czujki to jednostki podległe dowódcemu POB jednak nie są podłączone bezpośrednio do jakiegokolwiek oddziału, chyba, że w razie powszechnej mobilizacji.

WRÓG

Czas aby określić istoty i ludzi, którzy mogą stać się nie rzadko bołączkom tych którzy chcą żyć spokojnie. Nie maco ukrywać, wróg może być wszędzie i każdy może stać się nieprzyjacielem. Sąsiad, przyjaciel, koleś, z którym podróżowało się kilka tygodni jako ochroniarze karawany, wielki zmutowany i mackowaty twór rozplaszczony i czekający na swe ofiary w małym przydrożnym bajorku, zmutowany wilk lub stara i zapomniana maszyna budowlana, w której ktoś zainstalował oprogramowanie bojowe. Dlatego **Starzec** powinien wiedzieć dokładnie kto i w jaki sposób może przyspieszyć bicie serca Partyzantom.

WSTĘP

Ten dział przedstawia podstawowe statystyki oraz niekiedy bardzo dokładne informacje na temat wrogów jakich mogą spotkać wspomniani wyżej partyzanci. Będzie dzielić się na cztery grupy: **Ludzie/Zwierzęta, Kohorta/Obcy, Roboty/Syntetyki, Mutanty/Inne.** Każda z tych grup reprezentuje całkowicie odmienny rodzaj zagrożenia. Nie muszę chyba nadmieniać, że te informacje nie powinny zostać "pochłonięte" przez graczy.

Za nim jednak przejdziemy do "wrogów ludzkości" objaśnię współczynnik, który jest bardzo istotny. Jest nim **PANIKA**, która określa stopień w którym wróg zacznie uciekać, zostanie sparaliżowany strachem lub wykona inną całkowicie nie kontrolowaną czynność.

Kiedy rzucamy na PANIKE?

Na początku tury panikującego, gdy zostaną spełnione następujące warunki:

- >Próg Bólu przeciwnika zejdzie poniżej 30pkt.
- >Przeciwnik zostanie sam na polu walki
- >W ciągu jednej rundy zostanie wybita większość jego oddziału **(3/4)**

W jaki sposób to robimy?

Starzec wykonuje rzut kością k100. **Wynik musi być większy od statystyki Paniki aby wróg pozostał na polu walki**, w przeciwnym razie przeciwnik wpada w panikę!

Co się może wtedy wydarzyć?

Kolejny rzut k100 da nam na to odpowiedź:

- 0-20** Nieprzyjaciel popełnia fatalny błąd i traci przez to następną rundę.
- 21-40** Nieprzyjaciel zaczyna uciekać.
- 41-60** Nieprzyjaciel wpada w panikę i atakuje najbliższą postać.
- 61-80** Nieprzyjaciel mdleje odurzony strachem.
- 81-00** Nieprzyjaciel rozumie, że zaraz zginie i popełnia samobójstwo...

LUDZIE / ZWIERZĘTA

Desperacja. To właśnie ona najczęściej zamienia porządnych mężczyzn i kobiety w głodne oraz brutalne zwierzęta. Oczywiście ta zasada nie dotyczy wszystkich, bo niektórzy mordują i zabijają z przyjemności lub dlatego, że powiedziały mu to jakieś "głosy". Ale najczęściej jest to po prostu głód, brak wody, brak lekarstw, uzależnienie lub inny problem, który może zostać rozwiązany przy pomocy fantów nieznanego.



Są wszędzie, przedział wiekowy tych parchów nie zna granic. Nie znają świętości i zawsze atakują w grupach. Są pazerni i często mordują swoich współtowarzyszy aby zgarnąć jeszcze większe tupy. Nie są głupi ale wyjątkowo oporni do nauki czegokolwiek. Żyją z dnia na dzień, najczęściej nie mieszkają w jednym miejscu dłużej niż kilka dni.

SI: 11 **ZR:** 15 **PE:** 10 **WT:** 15 **CH:** 10 **IN:**10

INICJATYWA: 32 **PRÓG BÓLU:** 110 **T.E.:** (decyzji Starca)

REFLEKS: 40 **PANIKA:** 20

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE: Broń Lekka 15, Broń Wsparcia 15, Walka wręcz 15, Rzucanie 10, Broń biała 10, Skradanie się 10

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Zasadzka - Partyzanci mają o dwa poziomy trudniejszy test na spostrzegawczość w trakcie wypatrywania ukrytych bandytów.

BROŃ: (decyzji Starca, patrz. MAGAZYN)

PANCERZ: (decyzji Starca, patrz. MAGAZYN)

OBSZAR WYSTĘPOWANIA: Ruiny miast i miasteczek, lasy, drogi i bezdroża, pola i wąskie rzeki. Wszędzie tam gdzie jest cień i szansa na dobry łup.

WYTROPIENIE: Jako, że barany chodzą w grupach nie jest trudno znaleźć ich ślady gdy nie spodziewają się wroga. Gorzej gdy sami schowali się aby zrobić zasadzkę na niespodziewającego się niczego, leszcza.

WROGOŚĆ: Jeżeli kogoś nie znają to od razu strzelają, jeżeli ten wejdzie na ich terytorium. Dyplomacja na nich nie działa. Tylko siła może spowodować, że ktokolwiek z nich spokojnie.

BANDYCI



DODATKOWE INFORMACJE

(Test na **wiedza ogólna**. Poziom określony przy danej informacji, wykonywany po znalezieniu tropu bandytów lub szczątkowej informacji na ich temat od lokalnych mieszkańców. Partyzant wykonuje rzut, a Starzec szacuje, jaki test został zdany i adekwatnie do wyniku podaje mu takie, a nie inne informacje.)

- Poziom **Łatwy**. Partyzant może przypomnieć sobie o liczebności bandy i ich nazwie

- Poziom **Normalny**. Może przypomnieć sobie jakieś rzeczy na temat przywódcy tej grupy oraz jego zastępcy

- poziom **Problem**. Może przypomnieć sobie o jakości uzbrojenia tych ludzi i kilku miejscach ich byłych kryjówek.

KOHORTA / OBCY

Agresja. Te uczucie kieruje całym imperium. Wszystko, co stworzyła kohorta skierowane jest do walki i niszczenia. Od bardzo dawna, w sumie można by rzecz od niepamiętnych czasów nie stworzyli nic, co by budowało. Wszystko jest robione do wojny i na wojnę. Ich domena to destrukcja i chaos. Dla nich nic się nie liczy, kto wie, czy oni sami pamiętają, po co w ogóle walczą.



Ich Szerokie tapy, stopy oraz niesamowicie gibkie ciało umożliwiają im bardzo szybkie przemieszczanie się w każdym terenie, szczególnie po dachach starych domów czy nawet bloków mieszkalnych. Lecz nie ich zręczność jest tutaj najniebezpieczniejsza. Najniebezpieczniejszy jest ich umysł oraz umiejętność przejmowania kontroli nad ludźmi poprzez wszczęcie im specjalnego urzędnika. Ale to temat na osobną historię.

SI: 5 ZR: 20 PE: 15 WT: 15 CH: 0 IN: 30

INICJATYWA: 15 PRÓG BÓLU: 120 T.E.: 100

REFLEKS: 37 PANIKA: 10

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE: Walka wręcz 25, Rzucanie 10, Kondycja 20, Kamuflaż 15, Skradanie się 15

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Elektorat*- Polityczny może kontrolować od kilku do kilkunastu ludzi na raz. Zależy to od doświadczenia Politycznego. Kontrolowany człowiek może wykonywać proste polecenia/rozkazy oraz używać prostych urządzeń/broni. W trakcie sterowania Duchami, polityczni są całkowicie wyłączeni z świata rzeczywistego, a tym samym bezbronni. Najczęściej podczas kontrolowania, siedzą gdzieś ukryci po piwnicach czy w kanałach.

BRŃ: Pazury [WW] +20 do obrażeń gdy atakowany nie nosi pancerza lub posiada tylko skórzany.

PANCERZ: brak

OBSZAR WYSTĘPOWANIA: Wielkie miasta i ich pozostałości. Tylko obszar zabudowany, posiadający dużą liczbę budynków

WYTROPIENIE: Bardzo ciężki do wytropienia z powodu tego, że biega głównie po dachach, gdzie praktycznie nie zostawia po sobie żadnych śladów.

WROGOŚĆ: Atakuje każdego prócz swoich Panów.

POLITYCZNI



DODATKOWE INFORMACJE

(Test na **Ufopedia**. Poziom określony przy danej informacji, wykonywany po znalezieniu tropu politycznego lub szczątkowej informacji o jego obecności od lokalnych mieszkańców. Partyzant wykonuje rzut, a Starzec szacuje jaki test został zdany i adekwatnie do wyniku podaje mu takie, a nie inne informacje.)

- poziom **Łatwy**. Partyzant może przypomnieć sobie o umiejętności kontrolowania ludzi.

- poziom **Normalny**. Może przypomnieć sobie o tym, że Polityczni w czasie kontrolowania duchów nie dość, że nic nie słyszą to jeszcze nie widzą. Siedzą przeważnie skuleni gdzieś w jakiejś dziurze.

- poziom **Problem**. Może przypomnieć sobie o tym, że umiejętność kontrolowania ludzi działa maksymalnie około pięć kilometrów od politycznego. Do snu wybierają przeważnie piwnice lub jakieś dziury w ziemi, jednak przemieszczają się przeważnie po dachach w nocy. W dzień kontrolują.

Elektorat Graczy* - Gdy Polityczny zaskoczy śpiących graczy w ruinach i będzie chciał przyczepić im małe urządzenia gracze mogą się obudzić gdy będą cholernie czujni. Jednak gdy urządzenia zostaną zamontowane w części potylicznej partyzantów następuje sekwencja czynności za nim gracze utracą całkowitą kontrolę nad swoimi postaciami.

1. **Test na Wytrzymałość (WT)** - Gracz wykonuje test na wytrzymałość organizmu swojej postaci, na obce przejęcie. Poziom testu to **Duży Problem**. Jeżeli test się nie udał, karta postaci gracza leci do Mistrza Gry. Gracz może śmiało robić nową postać. Jeżeli test się udał, patrz punkt niżej.

2. Dopóki gracz nie zdejmie sobie tego ustrojstwa z głowy, dopóty co dwie godziny będzie musiał wykonywać test na odparcie próby przejęcia (patrz punkt pierwszy). Aby zdjąć mechanizm z potylicy należy przeprowadzić operację (Medycyna) i wyciąć skalpelem urządzenie za nim połączy się z organizmem i będzie mogło wstrzyknąć truciznę. Poziom testu na medycynę to **Wymagający Problem**.



Czy tak wygląda piekło? Co czują ludzie, którzy są pod kontrolą politycznych? Czy już umarli? Czy może jeszcze żyją? Czy jest szansa na to, aby im pomóc? Czy polityczni mogą pozwolić im odejść? Czy są ludzie odporni na tego rodzaju kontrole?

SI: 15 ZR: 10 PE: 0 WT: 20 CH: 0 IN:0

INICJATYWA: 32 PRÓG BÓLU:130 T.E.: (decyzji Starca)

REFLEKS: 10 PANIKA: 0.

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE: Broń Lekka 15, Broń Wsparcia 10, Walka wręcz 10, Rzucanie 10, Broń biała 10

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Odporność na ból - niweluje pierwsze otrzymane 50 obrażeń na P.B.

BROŃ: (decyzji Starca, patrz. MAGAZYN)

PANCERZ: (decyzji Starca, patrz. MAGAZYN)

OBSZAR WYSTĘPOWANIA: Wielkie miasta i ich pozostałości. Tylko obszar zabudowany, posiadający dużą liczbę budynków

WYTROPIENIE: Bardzo łatwe. Często stoją po prostu na ulicy, gdy nie są kontrolowane przez Politycznych.

WROGOŚĆ: Atakuje wszystkich dopiero wtedy, gdy jest pod kontrolą politycznego, a bez niego jest "wyłączony".

DUCH



DODATKOWE INFORMACJE

(Test na **Ufopedia**. Poziom określony przy danej informacji, wykonywany po znalezieniu tropu ducha, zobaczeniu go lub szczątkowej informacji na jego temat od lokalnych mieszkańców.)

-poziom **Łatwy**. Partyzant może przypomnieć sobie o tym, że są sterowani przez politycznego.

- poziom **Normalny**. Może przypomnieć sobie o tym, że mają na karku ustrojstwo, dzięki któremu są sterowani.

- poziom **Problem**. Może przypomnieć sobie o tym, że polityczny w nocy też może założyć mu te gówno na kark oraz to, że prawdopodobnie nie można tego zdjąć.

SZER. ŻOŁNIERZ KOHORTY (KRAB)



Są duzi, są źli i nie mają własnego rozumu. Są nieczuli na ból, nie wpadają w panikę, nie da się ich wziąć do niewoli. Nie mają problemów z komunikacją, nie mają problemów z amunicją i nie mają problemów z potamaniem człowieka w pół. Nie mają wątpliwości, nie widzą negatywnych konsekwencji swoich czynów i co najbardziej przerażające, to nie są

SI: 30 **ZR:** 10 **PE:** 10 **WT:** 20 **CH:** 0 **IN:** 0

INICJATYWA: 32 **PRÓG BÓLU:** 130+150 **T.E.:** 150

REFLEKS: 10 **PANIKA:** 0.

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE: Broń Lekka 15, Broń Wsparcia 20, Broń Ciężka 25, Walka wręcz 15, Rzucanie 15, Spostrzegawczość 20.

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Sterowany -Żołnierz jest sterowany i nadzorowany przez statek matkę, co całkowicie uniemożliwia wykonanie na nim zasadzki, lub użycia na nim pocisków sterowanych w jakikolwiek sposób.

BRÓŃ: Ciężki Karabin Kohorty*

ZACIĘCIE: 01-15%

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100%

PANCERZ: Ciężki pancerz Kohorty +150 pkt. do P.B.

OBSZAR WYSTĘPOWANIA: Miejsca szczególnie ważne dla Kohorty i jej planów. Nigdy nie zdarzyło się tak, aby jakiś patrol czy jednostka pojawiła się gdzieś, z powodu przezorności lub "bo tak".

WYTROPIENIE: Po pierwsze pada w najbliższym otoczeniu łączność radiowa, a po drugie, jeżeli są kraby to musi być jakiś rodzaj ich transportu, statek powietrzny lub ciężki transporter bojowy.

WROGOŚĆ: Zabijają wszystko, co stanowi zagrożenie dla aktualnego statusu misji.



DODATKOWE INFORMACJE

(Test na **Ufopedia**. Poziom określony przy danej informacji, wykonywany po znalezieniu tropu kraba lub szczątkowej informacji o jego obecności od lokalnych mieszkańców. Partyzant wykonuje rzut, a Starzec szacuje, jaki test został zdany i adekwatnie do wyniku podaje mu takie, a nie inne informacje.)

- Poziom **Łatwy**. Partyzant może przypomnieć sobie o wielkości żołnierza, ponad dwa metry i o tym, że stanowi gigantyczne niebezpieczeństwo.

- Poziom **Normalny**. Może, przypomnieć sobie o tym, że to nadal ludzie tylko, że zamknięci w dziwnym i niezbadanym pancerzu

- Poziom **Problem**. Może, przypomnieć sobie o tym, że chodzą słuchy, iż nie mogą schodzić pod ziemię oraz są sterowani przez statek matkę, który może być dosłownie wszędzie.

Nazwa Broni	Obrażenia	Kaliber	Mag.	T. Ognia	Wymagania	W. [BT]	W. [kg]
C.K.K. „Cisza”	15% T.E. 55% P.B.	?	150 n.	S	25% B.C. 30% Siła	550	35

Do tej pory nikt nie sprecyzował, na co jest ta broń, ale wiadomo za to, że nie słyhać jak strzela.



Biedacy. Są efektem nieudanej przemiany w żołnierzy Kohorty, w kraby. Czynniki B16 nie zostały dobrze przyswojone przez organizm nosiciela. Jednak mutacja ta często nie odbiera świadomości i umiejętności rozumowania czy myślenia. Mówiąc krócej, to nadal ludzie... .

SI: 25 **ZR:** 10 **PE:** 10 **WT:** 15 **CH:** 1 **IN:** 12

INICJATYWA: 20 **PRÓG BÓLU:** 130 **T.E.:** 150

REFLEKS: 20 **PANIKA:** 40.

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE: Broń Lekka 15, Broń Wsparcia 5, Walka wręcz 5, Broń Biała 10

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Kłątwa B16 - Są całkowicie odporni na promieniowanie, utracone kończyny lub organy odradzają się po pewnym czasie. Są w stanie żyć ponad 400 lat, a może i dłużej.

BROŃ: (decyzji Starca, patrz. MAGAZYN)

PANCERZ: (decyzji Starca, patrz. MAGAZYN)

OBSZAR WYSTĘPOWANIA: Najczęściej można na nich natrafić w okolicach i na terenie Niemiec, choć tak naprawdę mogą zostać spotkani dosłownie wszędzie, a to, dlatego, że Porzuceni całe życie wędrują, aby nie zostać tak po prostu zabici.

WYTROPIENIE: Łatwe. Porzuceni rozumni nie ukrywają się ale po prostu omijają wszelkie miejsca gdzie mogą zostać zranieni, zabici lub po prostu ośmieszeni. Prawie wcale nie zaczynają rozmów z nieznajomymi, częściej po prostu uciekają od nich.

WROGOŚĆ: Rozumni nie są wrogo nastawieni do nikogo. Po prostu chcą przeżyć, ale zaatakowani będą się bronić.

PORZUCENI (ROZUMNI)



DODATKOWE INFORMACJE

(Test na **Ufopedia**. Poziom określony przy danej informacji, wykonywany po znalezieniu tropu Porzuczonego lub szczątkowej informacji o jego obecności od lokalnych mieszkańców. Partyzant wykonuje rzut, a Starzec szacuje, jaki test został zdany i adekwatnie do wyniku podaje mu takie, a nie inne informacje.)

- Poziom **Łatwy**. Partyzant może przypomnieć sobie o tym, że są to nieudane efekty przemian w żołnierzy Kohorty

- Poziom **Normalny**. Może przypomnieć sobie o tym, że Porzuceni dzielą się na rozumnych i nie, ci drudzy na pewno będą agresywni.

- Poziom **Problem**. Może przypomnieć sobie o tym, że Porzuceni często mają dużą wiedzę na temat lokalizacji Kohorty lub statku matki, do którego miał być przypisany gdyby stał się w pełni Krabem.



Bezmyślne i przepętione agresją istoty, których sens istnienia zabrał związek mutacyjny B16. Chodź chodzą słychu, że to wszystko jest też jakąś częścią wielkiego planu inwazji kohorty. Ludzie mówią, że nierozumni są tak samo potrzebni jak rozumni, cokolwiek to miało, by znaczyć.

SI: 20 **ZR:** 20 **PE:** 10 **WT:** 20 **CH:** 0 **IN:**0

INICJATYWA: 40 **PRÓG BÓLU:** 120 **T.E.:**(decyzja Starca)

REFLEKS: 10 **PANIKA:** 0.

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE: Walka wręcz 10, Rzucanie 10,
Broń biała 20

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Kłątwa B16 - Są całkowicie odporni na promieniowanie, utracone kończyny lub organy odradzają się po pewnym czasie. Są w stanie żyć ponad 400 lat, a może i dłużej.

BROŃ: (decyzji Starca, patrz. MAGAZYN)

PANCERZ: (decyzji Starca, patrz. MAGAZYN)

OBSZAR WYSTĘPOWANIA: Najczęściej można na nich natrafić w okolicach skażonych substancją B16 i na terenach Niemiec, chodź tak naprawdę mogą zostać spotkani dosłownie wszędzie, a to, dlatego, że Porzuceni nierozumni, wędrują, aby ciągle zabijać... .

WYTROPIENIE: Bardzo łatwe. Nierozumni sami znajdują szukającego, jeżeli ten pojawi się w ich okolicy aktualnego pobytu.

WROGOŚĆ: Będą atakować każdego póki nie padnie trupem i nie zostanie zjedzony. Oczywiście Porzuceni Nierozumni nie będą atakować osób lub istot skażonych czynnikiem B16.

PORZUCENI (NIEROZUMNI)



DODATKOWE INFORMACJE

(Test na **Ufopedia**. Poziom określony przy danej informacji, wykonywany po znalezieniu tropu Nierozumnego lub szczątkowej informacji o jego obecności od lokalnych mieszkańców. Partyzant wykonuje rzut, a Starzec szacuje, jaki test został zdany i adekwatnie do wyniku podaje mu takie, a nie inne informacje.)

- Poziom **Łatwy**. Partyzant może przypomnieć sobie o tym, że Nierozumni będą atakować od razu.

- Poziom **Normalny**. może przypomnieć sobie o tym, że Nierozumni najczęściej polują w grupach i to nie małych.

- Poziom **Problem**. może przypomnieć sobie o tym, że mogą być szpiegami/oczami kohorty.



Cholernie wysokie, wręcz długie istoty cztekokształtne. Ich wzrost osiąga nawet 3 metry. Są często lekko opancerzone i posiadają broń na amunicję konwencjonalną. Ich głowy są tak samo wydłużone jak ciała. Nie mówią. Między sobą porozumiewają się mruczeniem. Kohorta wykorzystuje ich małe grupki, jako strażników i obserwatorów. Ich rasa potrafi zastygnąć w bezruchu i tak czekać przez wiele miesięcy czy czasem nawet lat. Odżywiają się mało, każdym materiałem organicznym.

YIURO



SI: 20 ZR: 10 PE: 30 WT: 10 CH: 5 IN: 5

INICJATYWA: 45 PRÓG BÓLU: 110+100 T.E.: 150

REFLEKS: 35 PANIKA: 0

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE:: Broń Wsparcia 20, Walka wręcz 25, Sposzregawczość 20

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Czujny - +15 do inicjatywy. Yiuro atakuje przeciwnika, gdy ten znajdzie się w jego pobliżu, w promieniu 30 metrów od siebie. Bez znaczenia czy za drzewami, czy się skradą czy ma inne urządzenia maskujące czy kuźwa rzucił na siebie zaklęcie ciszy... Yiuri go wyczał.

Skóra Yiuro - każdy osobnik z tej rasy posiada skórę, która jak kameleon dostosowuje się do otoczenia, co utrudnia o 75pkt. trudność odnalezienia go (test na sposzregawczość).

BROŃ: (decyzji Starca, patrz. MAGAZYN)

PANCERZ: Lekki pancerz patrolowy Yiuri. +100 P.B.

OBSZAR WYSTĘPOWANIA: Te istoty można spotkać najczęściej w miejscach strategicznych i ważnych dla kohorty. Są rozstawieni tam, gdzie trzeba czegoś pilnować. Bardzo rzadko się poruszają.

WYTROPIENIE: Tutaj kwestia jest dość specyficzna, bo skoro Yiuro się prawie wcale nie rusza, to staje się tym samym trudny do wytropienia, nie wspominając o ich pancerzu maskującym.

WROGOŚĆ: Ich cel to pilnować pewnych konkretnych lokacji. Jeżeli ktokolwiek nieupoważniony wejdzie w promień ich czujności, od razu zaatakują.

DODATKOWE INFORMACJE

(Test na **Ufopedia**. Poziom określony przy danej informacji, wykonywany po znalezieniu tropu YIURO lub szczątkowej informacji o jego obecności od lokalnych mieszkańców. Partyzant wykonuje rzut, a Starzec szacuje, jaki test został zdany i adekwatnie do wyniku podaje mu takie, a nie inne informacje.)

- Poziom **Łatwy**. Partyzant może przypomnieć sobie o tym, że tego rodzaju obcy nazywają się YIURO, są wysocy i niebezpieczni.

- Poziom **Normalny**. Może przypomnieć sobie o tym, że Yiuro często pojawiają się w miejscach strategicznych dla interesu Kohorty.

- Poziom **Problem**. Może przypomnieć sobie o tym, że mają dziwne umiejętności wypatrywania niebezpieczeństwa.

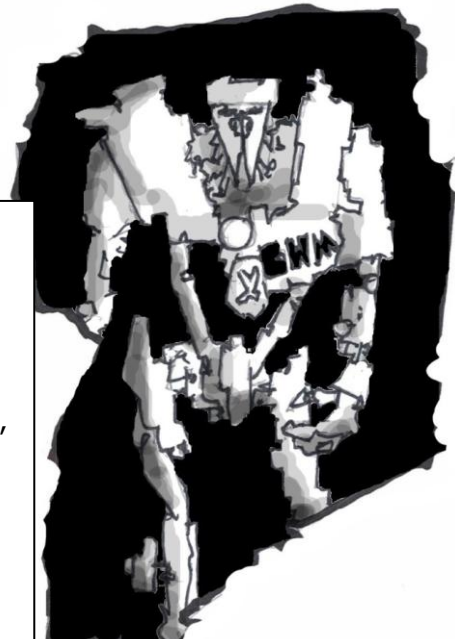
ROBOTY / SYNTETYKI

Przeszłość. To ona pozostawił po sobie wiele technologii i właśnie one często stają się zagrożeniem dla nowej rzeczywistości, dla ludzi i ich nowego świata.



Są to stare, przedwojenne roboty koczujące, których głównym celem było ochranianie siedzib czy fili znanej na świecie marki produkującej samochody BMW. Tak, to właśnie ta firma zaczęła w swoim czasie produkcję takich maszyn. Te konstrukty są tępe, ale mocno opancerzone i przystosowane do długotrwałej walki.

HOME-Cracer BMW on.1.2



SI: 30 **ZR:** 5 **PE:** 10 **WT:** 35 **CH:** 0% **IN:** 0

INICJATYWA: 5 **PRÓG BÓLU:** 150 **T.E.:** 150

REFLEKS: 15 **PANIKA:** 0

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE: Broń Ciężka 25, Walka wręcz 25, Spostrzegawczość 10

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA: brak.

BROŃ:

STACJONARNY MODYFIKOWANY CKM

Niecelny +15 do poz. trudności na trafienie.

ZACIĘCIE: 01-15%

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100%

UDERZENIE MECHANICZNĄ ŁAPĄ

OBRAŻENIA: k10 + SIŁA

PANCERZ: (decyzji Starca)

OBSZAR WYSTĘPOWANIA: Stare fabryki, magazyny, laboratoria.

WYTROPIENIE: Duże ślady, głośne dźwięki mechanizmu koczującego powodują, że te maszyny łatwo wytropić.

WROGOŚĆ: Zależna od programu obronnego wgranego przez użytkownika.

DODATKOWE INFORMACJE

(Test na **Ufopedia**. Poziom określony przy danej informacji, wykonywany po znalezieniu tropu HOME-Cracer'a lub szczątkowej informacji o jego obecności od lokalnych mieszkańców. Partyzant wykonuje rzut, a Starzec szacuje, jaki test został zdany i adekwatnie do wyniku podaje mu takie, a nie inne informacje.)

- Poziom **Łatwy**. Partyzant może przypomnieć sobie o wyposażeniu, Cracera, czyli S.M.CKM.

- Poziom **Normalny**. Może przypomnieć sobie o tym, że tego rodzaju maszyny mogą być zaprogramowane i mieć różne tryby pracy.

- Poziom **Problem**. Może przypomnieć sobie o tym, że tego rodzaju maszyny mogą być zaprogramowane i mieć różne tryby pracy takie jak: Wartownik, Nadzorca, Ochroniarz, Asystent, Offline.

Nazwa Broni	Obrażenia	Kaliber	Mag.	T. Ognia	Wymagania	W. [BT]	W. [kg]
S.M.CKM	25% T.E. 25% P.B.	K.b	250 n.	S	25% B.C. 30% Siła	150	25

MUTANTY/INNE

UWAGA!

Więcej przeciwników znajdziecie w drukowanej wersji podręcznika do Horyzontu!

DODATKOWE SCENARIUSZE

SAMOTNOŚĆ

2043.03.20

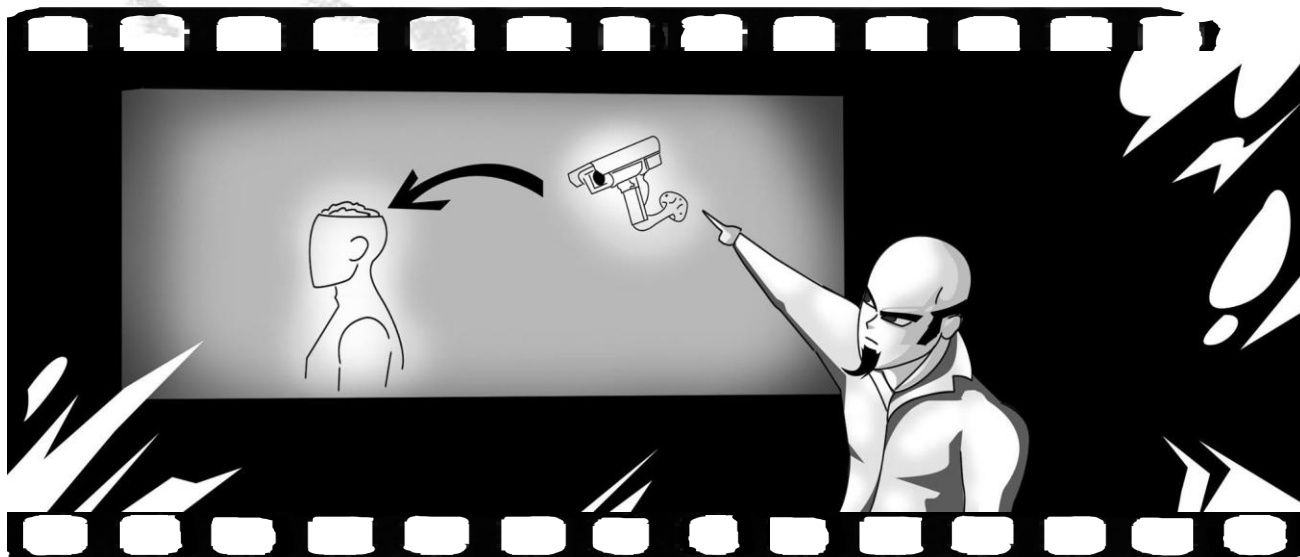
STARY KONTYNET

Gracze rozpoczynają swoją przygodę po zdarzeniach, które odbyły się w czasie Czarnej Środy. Wzmoczona agresja Syndykatów, które co raz bardziej i brutalniej rozpoczęły rozwiązywać swoje problemy. Totalna inwigilacja społeczeństwa i jego pełna kontrola. Brak sprawiedliwości, prywatne firmy pełniące funkcje stróżów prawa w podniebnych miastach, bezduszość urzędników i totalna indoktrynacja dzieci w kierunku konsumpcjonizmu. To wszystko tworzy system, w którym większą wartość ma posiadanie informacji niż posiadanie broni. Tutaj nie ma miejsca dla fanów wielkich rozpierduch, tylko sprytnych rozwiązań. W tym świecie gdzie każdy ruch bohatera jest kontrolowany, gracz musi wykazać się pomysłowością i wielkimi umiejętnościami planowania. Używanie broni jest ostatecznością. Ten czas jest miejscem dla szpiegów i intrygantów. Dla mistrzów kamuflażu i naukowców. Dla ścigających i ściganych.

NOWY KONTYNET

Tutaj, na tych poszarzałych od pyłu i piachu pustkowiach nie ma radości. Gracze trafiają do miejsca gdzie czasem na prawdę trudno oddychać. Wszystko jeżeli nie jest pokryte piachem lub pyłem wulkanicznym, to jest rozdzielone wielkimi kanionami rozdartej przez trzęsienia, ziemi. Kiedyś pewien błdy śpiewak w jakimś lokalu, zaśpiewał pieśń o apokalipsie. Gdy ludzie słyszeli jego głos i słowa, przez chwilę na ich twarzach pojawił się ten grymas przerażenia. Czy aby na pewno to nie jest piekło?

Ten wielki kawałek ziemi stał się areną dla najsilniejszych. Tutaj nie ma przyrody ani dobrodziejstwa wynalazków człowieka. Tutaj wszystko może zabić albo okaleczyć. Zmieniona przyroda, promieniowanie, pył i chmury wulkaniczne, które już tak długo wiszą na niebie, że mało kto pamięta jak wygląda w całej swej okazałości słońce lub księżyc. To nie jest miejsce dla zwierząt ani tym bardziej ludzi, a mimo to niektórzy z własnej woli pchają się w sam środek.



2052.07.04

STARY KONTYNET

Te oblicze przedstawia grozę III wojny światowej, nazwanej potocznie "wojną firm". W tych ciężkich czasach ludzie zostali użyci jako narzędzia i tak samo byli traktowani. Na wszystkich frontach brakuje

jedzenia i podstawowych potrzeb sanitarnych. Jedynie czego jest dużo to broni, amunicji i wszelkiego rodzaju morderczych maszyn.

Tę wojnę można łatwo porównać do I wojny światowej gdzie dowódcy po pewnym czasie przestali dbać o swoich podwładnych i sytuacje na froncie stawały się makabryczne. Kanibalizm lub sceny wyciągnięte z najcięższych horrorów to już standard w czasie, gdy nie ludzie byli ważni lecz metry zdobytej ziemi. Trzeba tutaj przyznać, że choć nie brakowało amunicji i technologii, bo co jakiś czas na froncie pojawiały się nawet toporne ale bardzo użyteczne maszyny ofensywne, podobne do goryli kroczące monstra ze stali, to mimo tego wszystkiego, żołnierze nie mieli wody, jedzenia ani nawet wsparcia od dowódcy lub jakiegokolwiek możliwości wysłania listu czy innego rodzaju komunikacji z rodziną. Tego rodzaju przerażających sytuacji było i jest pełno, a końca wojny długo nie będzie widać.

NOWY KONTYNETY

Szałeńcy! Tak zostali nazwali Ci, którzy wydali pierwsze rozkazy grupą infiltracyjnym, które miały kawałek po kawałku przejmować tereny nowego kontynentu po raz wtóry od czasów Kolumba. Te oddziały miały za zadanie zakładać bazy, ciągle poruszać się do przodu, przyłączając na siłę tubylców lub ich po prostu likwidować gdy zaczynali stawiać opór. I mimo, że warunki atmosferyczne nie zmieniły się za bardzo od czasu wielkiej erupcji i gdzie nie gdzie promieniowanie nadal stanowiło wysokie zagrożenie. Wszystkie organizacje i syndykaty biorące udział w wojnie uznały, iż nastał dobry czas aby określi nowego pana, Nowe Kontynentu. Gdyż do tej pory tereny te uznawane były za tereny neutralne, ale wojna dale wiele możliwości i tak samo wiele okazji.

Dlatego też prócz wojny na starym kontynencie co jakiś czas słyszy się, iż jedna strona trafiła na drugą i że potyczka była śmiertelnie ciężka.



SŁOWNICZEK HO

Syndykat - firma kolos, która przeradza się w swego rodzaju mafie/rodzinę która kontroluje wszystkie aspekty życia swoich pracowników. Mają własne armie, jednostki specjalne, szpitale itd.

Syndykat Sprawiedliwości - syndykat amerykański, oparty na charakterze amerykański ideałów. Bohater ostatniej akcji, sprawiedliwość która aż do przesady jest przestrzegana. U nich nie ma taryfy ulgowej, czy jesteś szarym pracownikiem czy kimś ważny. Przeskrobałeś coś, jesteś winien i koniec.

Syndykat Wspólnoty - syndykat wybudowany na ruinach unii europejskiej która się rozpadła po wielu burzliwych konfliktach. Tutaj przeważa gadanina, kłamstwa, intrygi i korupcja. Mało bohaterów, a dużo złodziei.

Syndykat Rdzawej Ręki - brutalny i totalitarny syndykat dążący do globalnej wojny. Nie boją się niczego i na pewno współpracują z Kohortą. (Wychodzi na to, że ta współpraca zaczęła się już nawet w 2003 roku.)

Syndykat Katany - Japoński twór, który zajmuje się głównie technologią i zbytem oraz skupem owej technologii. Nie posiadają jako tako swojej prywatnej armii ale wynajmują rządnych kasy i bezlitosnych najemników black waters.

Suari - Obcy niby postawieni po stronie ludzi, niby dobrzy i niby niemający żadnej broni (pacyfiści). Opis dokładny w podręczniku

Kohorta - opis dokładny w podręczniku. prócz tego pamiętaj o tym o czym Pleban wam powiedział. ;)

Koloniści - każdy kolonista to twardziel. Są to ludzie, którzy wyruszyli na podbój kosmosu lub aby skolonizować wybraną planetę.

Polityczni - to pewien rodzaj żołnierzy kohorty którzy za pomocą dziwny urządzeń/wszczerpów które montują w okolicach głowy, kontrolując w ten sposób danego osobnika (te urządzenia są raczej biologiczne niż mechaniczne) . Dlatego czasem można widzieć dziwne grupy mieszkańców zrujnowanych miast chodzących ulicami z bronią, z dziwnym pustym wzrokiem. Polityczni działają też na inne rasy, ale póki co opisujemy tylko ludzi.

Duchy - to ludzie będący pod kontrolą politycznych. Grupki (od dwóch do trzech grup na jednego politycznego. Grupa zawiera około 7 duchów+-1). Nie mają własnego rozumu gdy są pod kontrolą politycznego, wykonują tylko jego rozkazy. Jest szansa na uwolnienie, ale efekty uboczne często to zaniki pamięci, omdlenia a nawet stanie się warzywem.

Kraby - potoczna nazwa rdzennych żołnierzy Kohorty.

III WK - ten skrót w pełnym brzmieniu to III WOJNA KORPORACJI.

Statsy - skrót od słowa statystyki

Jednostka WRN - jednostka Wywiadu Rzeczypospolitej Narodów

Pancerz Kraba - tutaj prosiłbym o dyskrecję, jeżeli będziesz opisywał kiedyś sytuacje z tym pancerzem. Otóż pancerz każdego żołnierza kohorty (kraba) musi się regenerować jeżeli został uszkodzony. Regeneracja jest możliwa tylko za pomocą zjadania "ciepłych" jeszcze ciał ludzkich około maksymalnie godziny od śmierci. Dlatego powstały te tgz. Hotele Kohorty. Inaczej pancerz zaczyna żywić się własnym nosicielem.

Hotele Kohorty - tajemnicze oszklone budynki które już od 2030 roku powstawały w przeróżnych krajach jako biurowce na wynajem. Tak naprawdę były to przechowalnie dla ludzkich ciał które potem służyły do żywienia biologicznych pancerzy Kohorty. Istnieją też plotki, że kohorta już w latach 90' porywała ludzi aby regenerować swoich żołnierzy walczących z innymi rasami.

Podniebne miasta - Wielkie kolosalne budynki (wysokie nawet na kilometr) mające zapewnić byt i dostatek mieszkańców, którzy pracują w nich jako członkowie jednej wielkiej firmy. Tak naprawdę każde takie podniebne miasto to fabryka przeróżnych przedmiotów czy urządzeń danego syndykatu. Każdy syndykat ma swoje podniebne miasta, rzadko zdarza się iż jakieś podniebne miasto nie ma swojego "właściciela". Wokół podniebnych miast przeważnie wznoszą się ruiny o ile samo podniebne miasto przetrwało atak Kohorty. Na całym globie ziemskim, działających podniebnych miast, które wciąż stawiają opór najeźdźcy, można naliczyć kilka.

P.O.C. - czyli Partyzanckie Oddziały Cywilne, to jednostki, które mają przeważnie ochraniać małe podziemne miasteczka lub siedziby ludzi/uciekierów na ziemi. Są to kiepsko przeszkoleni ludzie którym zostało powierzone odpiertanie ataków wszystkiego co może stanowić zagrożenie dla danej społeczności.

P.O.B. - czyli Partyzanckie Oddziały Bojowe, to z kolei jednostki, które mają wykonywać akcje dywersyjne i ofensywne na wrogach danego miasteczka, skupiska ludzi. Są to oddziały dobrze wyszkolonych żołnierzy których ilość jest bardzo mała. Dlatego niewiele podziemnych siedzib ludzkich posiada takie jednostki. Można ich czasem też spotkać na drogach jako samowystarczalne patrole które mają za zadanie niszczyć małe siły wroga (kohorty czy ich sojuszników, albo po prostu bandytów czy złodzieji).

Szeregowi Najemnicy Kohorty - to oprócz żołnierzy i ludzi syndykatu Rdzawej Ręki, różne inne podbite przez Kohortę rasy. Przeważnie są to sterowani przez politycznych bezrozumne istoty, ale czasem po prostu najemnicy z gwiazd, którzy dla zabijania i jakiś materialnych korzyści zgodzili się walczyć dla Kohorty. Tutaj pozostaje wielkie pole do popisu dla mistrzów gry, jacy to będą obcy.

Składnik Mutacyjny B16 - jest to prawdopodobnie środek mutacyjny stworzony przez kohortę do nieznanych nam celów. Próbkę badaną przez japoński syndykat Katana zostały zebrane z obrzeży Berlina gdzie rozbił się ciężki krążownik kolonizacyjny Kohorty. Nazwa środka pochodzi o ostatnich cyfr roku rozbitcia się krążownika i miejsca, w którym doszło do upadku. Czyli **Berlin 2116**.

Obdarci - Koloniści, których dopadła choroba wywołana zbyt długim przebywaniem po za ziemią lub po prostu wywołana klaustrofobicznym podejściem do wszechogarniającego kosmosu który naciska na każdą stronę wylatującego promu kosmicznego lub koloni na planecie.

Złomiarze - Jednostki Kohorty mające za zadanie rekwirować/oczyszczać miejsca potyczki walki z broni energetycznej jak i fuzyjnej. Cele ich działań do tej pory są niejasne.

DODATKI

UZALEŻNIACZE

W otaczających partyzantów świecie Horyzontu, można rozróżnić dwa rodzaje specyfików które powodują tym czasowe lub stałe uzależnienia. Niektóre z podanych narkotyków są łatwe do znalezienia niektóre cholernie jak nie bardzo cholernie trudne. Ale wszystkie jak jeden mąż, dają więcej wad niż zalet. Chociaż jak to bywa. Zawsze znajdują się ludzie którzy mimo wszystko będą chcieli kupić działę.

NARKOTYKI BIOLOGICZNE

Ten rodzaj narkotyków jest związany bezpośrednio z biologiczną częścią naszego organizmu. Są to specyfiki chemiczne które praktycznie zawsze negatywnie wpływają na zdrowie fizyczne zażywającego, powodując tym samym efekty dodatkowe wprowadzające osobnika w jakiś stopień samozadowolenia.

N.O. (tłum. Nowe Oczy)

Bardzo silny narkotyk dawkowany dożylnie, który działa bezpośrednio na oczy zażywającego. Wszystkiego jego funkcje życiowe działają normalnie za wyjątkiem zmysłu wzroku. Wszystko jest w bardzo jaskrawych i jasnych kolorach. Rzeczywistość wokół staje się wręcz baśniowa. Kolorystyka staje się bardzo przybliżona do tanich bajek o krasnoludkach i królewnach. Jeżeli wiecie co mam na myśli.

POWSZECHNOŚĆ:

BONUSY:

EFEKTY UBOCZNE:

UWAGA!

Dokończony dział znajdziecie w drukowanej wersji podręcznika do Horyzontu!

NIEBO

Zażywający po spożyciu doustnych tabletek dostaje bardzo mocnej stymulacji myśli, wytrzymałości i siły. Wydaje mu się, że jest w stanie podjąć się każdego zadania w każdej chwili. Te złudzenia są tak bardzo destrukcyjne, że słaby psychicznie osobnik może próbować dosłownie wszystkiego, mając wrażenie, że wszystko może.

POWSZECHNOŚĆ:

BONUSY:

EFEKTY UBOCZNE:

UWAGA!

Dokończony dział znajdziecie w drukowanej wersji podręcznika do Horyzontu!

HERA, HASZ I KOKA

Jeżeli nie wiecie jak działają to dobrze. Ale jeżeli chcecie nadal się dowiedzieć, odsyłam was do zewnętrznych źródeł wiedzy naszej rzeczywistej cywilizacji. Czy te narkotyki w świecie Ho różnią się od naszej rzeczywistości? Nie. Ich działanie nadal jest takie same.

POWSZECHNOŚĆ:

BONUSY:

EFEKTY UBOCZNE:

UWAGA!

Dokończony dział znajdziecie w drukowanej wersji podręcznika do Horyzontu!

KLAUN

Tego narkotyku nie trzeba chyba prezentować ani przedstawiać komukolwiek. Wszyscy zainteresowani wiedzą, że aby używać tego związku chemicznego, którego konsystencja jest płynna i trzeba ją wypić, należy znajdować się w miejscu tak bezpiecznym aby nikt niepowołany nie mógł do niego wejść. Dlaczego? Narkotyk powoduje długotrwały paraliż ciała zażywającego (nawet do kilku dni), blokując dosłownie prawie wszystko. Jednakże osoba zażywająca w czasie paraliżu dostaje wizje które trwają nawet kilka dobrych miesięcy (tak wydaje się zażywającemu) i są zawsze związane z ukrytymi pragnieniami zażywającego.

POWSZECHNOŚĆ:

BONUSY:

EFEKTY UBOCZNE:

UWAGA!

Dokończony dział znajdziecie w drukowanej wersji podręcznika do Horyzontu!

NARKOTYKI NEUROLOGICZNE

Najkrócej mówiąc są to narkotyki/programy stworzone wyłącznie do użytku bezpośredniego na Tarcze Energetyczną zażywającego. Działają na zasadzie wirusa który atakując czasowo i przekształcając pole elektromagnetyczne tarczy, zmienia rzeczywistość postrzeganą przez użytkownika. Przekształcenia świata rzeczywistego zależne są od napisanego programu neurologicznego.

WIKING

Program napisany specjalnie dla fanatyków wojny i mordowania. Otoczenie jak i wszystkie osoby z rzeczywistości są wrogo nastawione do użytkownika programu. Kolory dominujące w rzeczywistości to szarość i krwista czerwień. Jest to program najrządziej użytkowany. Przyczyny takiego stanu rzeczy są chyba oczywiste. Śmiertelność wśród użytkowników WIKING wynosi około 99%.

POWSZECHNOŚĆ:

BONUSY:

EFEKTY UBOCZNE:

UWAGA!

Dokończony dział znajdziecie w drukowanej wersji podręcznika do Horyzontu!

UTOPIA

To oprogramowanie natomiast wprowadza użytkownika w świat idealny, raj na ziemi. Otoczenie mieni się żywymi i wyraźnymi kolorami. Osoby napotykanym w czasie trwania programu są radosne i luźno ubrane, czasem nawet nagie. Program został podobno napisany dwa lub trzy lata po ataku Kohorty dlatego jest przepełniony wesołością i zielenią.

POWSZECHNOŚĆ:

BONUSY:

EFEKTY UBOCZNE:

UWAGA!

Dokończony dział znajdziecie w drukowanej wersji podręcznika do Horyzontu!

BAR

"Świat byłby piękny gdyby wszyscy w koło byli wiecznie pijani i nigdy nie trzeźwieli". Podobno ten kto stworzył tą maksymę stworzył też ten rodzaj programu do T.E. Zażywający co prawda widzi świat rzeczywisty takim jakim jest ale ma wrażenie pijanego. Chwieje się, wszystko wokół wydaje się wesołe, ma bardzo podniesiony poziom wytrzymałości i jest bardzo rozmowny. Historia stworzenia tego programu jest nie do końca jasna.

POWSZECHNOŚĆ:

BONUSY:

EFEKTY UBOCZNE:

UWAGA!

Dokończony dział znajdziecie w drukowanej wersji podręcznika do Horyzontu!

DODATKOWE ZASADY**Odległość ruchu Partyzanta podczas walki**

Odległość ruchu partyzanta podczas walki to połowa jego wzrostu + zręczność przedstawiona w centymetrach. (sekundę/rundę.)

np. 1.75 m. /2 (zaokrąglamy w górę) + 15 ZR/cm = 0.85cm+15cm = 1m./sekundę

Określanie wagi przedmiotów

"Na oko starca" czyli starzec podejmuje decyzje gdy nie wiadomo do końca ile może ważyć dany przedmiot, oczywiście w granicach rozsądku.

Strzelanie z dwóch broni lekkich

Kary **-20 (wiodąca ręka) -40 (druga ręka)**

Strzał z przyłożenia/egzekucja

Automatyczne zdanie testu na trafienie oraz obrażenia +50 pkt.

Walka: Dwóch/Trzech na jednego

W czasie walki stosunek ilości przeciwników do modyfikacji testów wynosi:

1 na 2, +15 pkt. do testów dla dwójki, a -15 do testów dla jedynek.

1 na 3, +30 pkt. do testów dla trójki, a -30 do testów dla jedynek.

i tak dalej, i tak dalej.

Niedowład jednej z kończyn, jaki modyfikator?

-25 pkt. do jakichkolwiek testów wymagających oburęczności. Jeżeli niedowładna jest ręka dominująca wtedy -25 pkt do wszystkich testów.

Ogłuszenie

Zadeklarowanie ogłuszenia, udany test na trafienie B.B lub W.W z ujemnym modyfikatorem -50 pkt.

Klątwa Man-erów

Wyładowania mogące uszkodzić wszelkiego rodzaju sprzęty elektroniczny powstają dopiero gdy MAN-ER **UŻYWA jednej ze swoich technik!** Dopiero wtedy niejako uwalnia energię elektromagnetyczną nagromadzoną w swoim ciele i może spowodować wybuch pobliskich urządzeń! Natomiast fakt, że Man-er nie może używać sprzętów elektronicznych oznacza tyle, że te sprzęty w określonym wcześniej promieniu po prostu nie działają prawidłowo, o ile w ogóle. Jeżeli Man-er odda urządzenie komuś innemu i odjedzie na bezpieczną odległość, zacznie najzwyczajniej w świecie działać. Poniżej objaśniam mechanikę działania, *"kiedy i jak może eksplodować urządzenie w trakcie używania technik przez man-era."*

->Man-er bez specjalizacji powoduje natychmiastową eksplozję pobliskiego sprzętu. Zależnie od wielkości i źródła zasilania jest ona tak duża jak oszacuje ją Starzec.

->Man-er z specjalizacją ma 50% szans (wykonuje dodatkowy rzut k100 od razu po użyciu techniki, jeżeli wynik jest większy niż 50% to go zdaje i urządzenie nie wybucha) na to, że dane urządzenie w jego otoczeniu eksploduje.

->Man-er z profesją ma 5% szans (wykonuje dodatkowy rzut k100 od razu po użyciu techniki, jeżeli wynik jest większy niż 5% to go zdaje i urządzenie nie wybucha) na to, że dane urządzenie w jego otoczeniu eksploduje.

Powszechność

Mamy 3 typy powszechności przedmiotów: wysoka, średnia i niska. Jeżeli chcemy mechanicznie sprawdzić czy u danego handlarza czy sprzedawcy jest konkretny przedmiot Starzec wykonuje rzut k100 na poziom który posiada poszukiwana rzecz.

I tak, Starzec bierze swoją k100 i rzuca, jeżeli wynik jest mniejszy niż poniższa liczba przypisana do danego poziomu powszechności to, dany przedmiot znajduje się na sklepowej półce czy pod pazuchą sprzedawcy.

WYSOKI: 75%

ŚREDNI: 50%

NISKI: 25%

NOTATKI

Kilka słów od Autora

Udało się nam!!

Tak, tak wygląda pierwsza edycja podręcznika gry fabularnej **Horyzont**. Dzięki waszej obecności i wsparciu doszliśmy do końca pewnego etapu tworzenia Uniwersum Horyzontu. Wiem, że na pewno znaleźliście w nim sporo błędów lub nieścisłości, ale jak się za pewnie domyślacie, nie da się wszystkiego wychaczyć, szczególnie, kiedy pracuje się w pojedynkę. Jednakże mam nadzieję, że mimo niedoskonałości ten podręcznik do **Ho** przyniesie wam wiele pomysłów i setki godzin dobrej zabawy z waszym Starcem!

Na zakończenie wypunktuję jeszcze parę spraw.

-> Z każdą następną edycją będę starał się łątać powstałe dziury i ewentualne błędy, aż podręcznik stanie się tak dobry, że będzie można go śmiało dać do druku.

-> Dodatki, które później będą wychodzić będą kluczowymi informacjami ukazującymi całą złożoność tego uniwersum. Ten podręcznik to dopiero skromny początek tego, co ma dopiero powstać!

-> Data publikacji wydrukowanej wersji podręcznika, na dzień dzisiejszy jest nieznana.

-> Jakiś czas temu informowałem o tym, że pisana jest pierwsza przygoda od Ho. Jej termin udostępnienia nadal jest nieznany.

-> Proszę też uszanować moją pracę i pobierać podręcznik tylko z oficjalnej strony systemu, abym wiedział, ile mniej więcej podręczników zostało pobranych.

-> Wszelkie uwagi odnośnie świata, podręcznika, ewentualnej współpracy lub na inny temat, związany rzecz jasna z systemem, proszę zgłaszać bezpośrednio do mnie:

Adres e-mail:

krzysztof_pawlow@o2.pl lub **horyzont RPG@gmail.com**

Lub na prywatną pocztę Facebook'a:

Krzysztof "Vitalius" Pawłowski

Lub na stronie projektu:

www.facebook.com/HoryzontRPG

-> Oficjalna strona internetowa systemu fabularnego Horyzont jest już dostępna:

<https://horyzont RPG.wordpress.com/>