



COPYRIGHT BY
KATYŹYŃ
PROUDOWSKI

ORYZZONT

NIEPRZYJACIÓŁ

DEMO



COPYRIGHT BY
KRZYSZTOF
PAWŁOWSKI

OFICJALNY DODATEK DO SYSTEM FABULARNY

HORYZONT

ver. DEMO 0.5.0.

AUTOR GRY

Krzysztof „Vitalius” Pawłowski

TREŚĆ, REDAKCJA PODRĘCZNIKA

Krzysztof "Vtalius" Pawłowski

Adrian "Kamael" Sażański

PROJEKT OKŁADKI

Adrian "Kamael" Sażański

ILUSTRACJE, SZKICE KONCEPCYJNE

Adrian "Kamael" Sażański

ADMINISTRATOR STRONY INTERNETOWEJ

Krzysztof "Vtalius" Pawłowski

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: **15.01.2020**

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

HORYZONT NIEPRZYJACIÓŁ

Witajcie Partyzanci!

Jak sami pewnie doskonale wiecie, nie ma ciekawej i emocjonującej przygody bez wyjątkowych i klimatycznych przeciwników! Dlatego powstał **HORYZONT NIEPRZYJACIÓŁ**. Niech wam służy dobrze jako kolejny zbiór informacji i gigantyczna kopalnia pomysłów do zbliżających się sesji fabularnych.

Przypominam, że tak samo jak podręcznik główny, tak i ten będzie z czasem poprawiany i poszerzany o kolejne teksty. I jak zawsze wszystko to będzie robione od GRACZY dla GRACZY, czyli za darmo.

Krzysztof Vitalius Pawłowski.



Prof. Adrunai Pawasaki

...Nadal mam wątpliwości co do stabilności sztucznej psychiki naszych maszyn-opiekunek. Nie jest to może błąd krytyczny czy zagrażający głównym celom m4-m4, ale nie jesteśmy w stanie na dzień dzisiejszy przewidzieć jego dalszego ewentualnego rozwoju.

Czy w ogóle jest to możliwe, że ten błąd z czasem się powiększy? Niestety nie posiadamy na to odpowiedzi.

Czym jest owy błąd? Czy to błąd w kodzie źródłowym? Czy może techniczna usterka w konstrukcji? Do tej pory tego też nie ustaliliśmy.

Czym się ten błąd przejawia?

W pewnych momentach m4-m4 zaczyna nucić kołysanki, ale skąd w jej pamięci czy kodzie pojawiły się te melodie? Tego też nie wiemy...



M4-M4 POL „nursery rhyme”

ZAPIS - 1675

***USERNAME** “Ojciec” - Podaj główny cel misji.

***SYSTEM:** Ochrona i archiwizacja organizmów żywych na planecie Ziemia w ilości sztuk minimum 2 z uwzględnieniem dyferencji płciowych. **PRIORYTET** - zachowanie nie-naruszonego stanu początkowego egzemplarzy.

***USERNAME** “Ojciec” - Podaj cel misji drugorzędnej.

***SYSTEM:** Utrzymanie zarchiwizowanych egzemplarzy przy życiu za wszelką cenę. **ADNOTACJA:** OBEJŚCIE CELU GŁÓWNEGO - Pozwolenie na naruszenie stanu początkowego egzemplarza w celu przeprowadzenia wymaganych procedur medycznych.

ADNOTACJA: CEL POBOCZNY - Zezwolenie na użycie broni defen***BŁĄD***Ofensywnej w przypadku potencjalnego zagrożenia zarchiwizowanych egzemplarzy.

***USERNAME** “Ojciec” - Wykryj przyczynę błędu, skoryguj ustawienia do wersji początkowej.

SYSTEM:** Analiza.... Konfiguracja... ***BŁĄD -

***USERNAME** “Ojciec” - Podaj przyczynę błędu.

***Sy*ołys*BŁĄD*anka:** POWÓD - Niespójność słownika bazy danych. Wykryto brak korelacji sztucznej inteligencji. **ŹRÓDŁO** - “Za wszelką cenę” - “Defensywne”

***USERNAME** “Ojciec” - Wyłącz system. Hasło użytkownika: KOZA22

KOŁYSANKA:** ***BŁĄD Przekierowanie... *próba wyłączenia systemu* ***BŁĄD***

...

Wykryto potencjalne zagrożenie - próba wyłączenia systemu.

SUGEROWANE ROZWIĄZANIE - pacyfikacja użytkownika “Ojciec” **ADNOTACJA:** Zachować użytkownika “Ojciec” jako brakujący egzemplarz ***BŁĄD*** Użytkownik “Ojciec” stanowi zagrożenie dla systemu....

ROZWIĄZANIE: Procedura medyczna - Fizyczna alteracja przysadki mózgowej w celu pacyfikacji egzemplarza.

***USERNAME** “Ojciec” - Wymuszenie. Kod 69784. Hasło nad-rzędne “Owca 77”

***KOŁYSANKA:** “Cichosza, Zaśnij już, mama szybko weźmie nóż. Rach ciach ciach, oczka zmruż, grzeczny chłopczyk jest tuż tuż...”

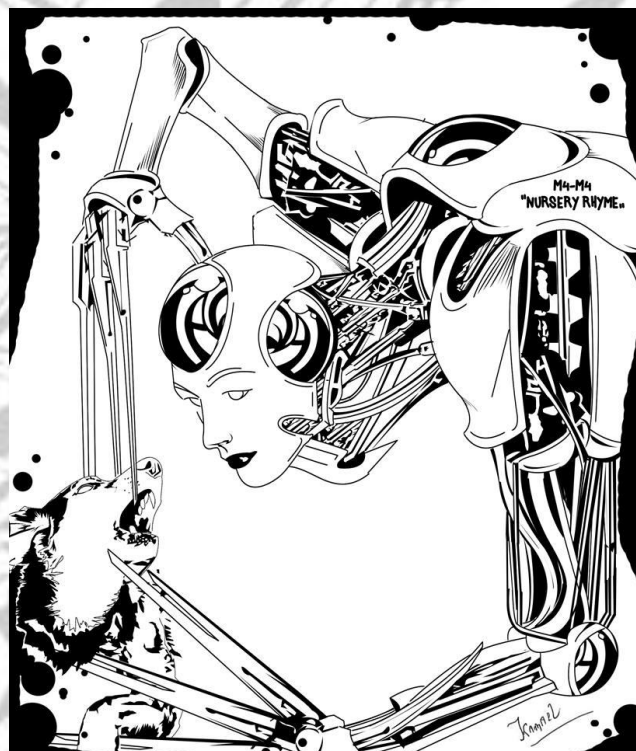
c:/ WSTĘP/	3
c:/ SPIS TREŚCI/	4
c:/ KOŁYSANKA/	5-7
d:/ ISTOTY SKATALOGOWANE/	
LUDZIE	8-12
ZWIERZĘTA	13-17
KOHORTA	18-22
OBCY	23-27
MUTANTY	28-32
MASZYNY	33-37
e:/ UKRYTE PLIKI/CZĘŚĆ STARCA/	39
LUDZIE	40-41
ZWIERZĘTA	42-43
KOHORTA	44-45
OBCY	46-47
MUTANTY	48-49
MASZYNY	50-51
... OD AUTORA ...	52

KOŁYSANKA M4-M4 POL.

M4M4 - Odpowiedź ludzkości na zagrożenie ze strony obcych jeszcze sprzed czasów wojny. Głównym zadaniem wprowadzonej sztucznej inteligencji była klasyfikacja oraz prezerwacja wszelkich gatunków występujących na planecie ziemia. Swego rodzaju nowoczesna "Arka Noego" - zdolna teoretycznie zachować zebrane egzemplarze przy życiu przez tysiące lat za pomocą wbudowanych komór hibernacyjnych oraz transporterów hydro-nuklearnych zdolnych ewakuować zbiory w przestrzeń kosmiczną w razie potrzeby.

Projekt realizowany był przez dziesiątki lat, ulepszany wraz ze wzrostem osiągalnej technologii. M4M4 nie jest produktem korporacyjnym, ani nawet nacyjnym, lecz światowym. Jednostki tej technologii znajdują się w niemal każdym kraju, pozbawione są jednak bezpośredniej korelacji między lokacjami. Przyczyna tej niedogodności leży w niezrozumianej zależności jednostek AI z zaprogramowanym celem misji.

Ośrodki M4M4, Mimo iż nie są w pełni świadome, wyposażone zostały w ośrodek inteligencji sztucznej bazowany na falach mózgowych kobiet. Wcześniejsze próby stworzenia AI na poziomie cyfrowym zawiodły, zaś korelacja fal mózgowych mężczyzn powodowała błędy natury moralnej. Przykładem - przejęty egzemplarz istoty naturalnej nie wykazywał silnych cech genetycznych, a program przetwarzał te dane jako zagrożenie dla misji, usuwając tak zwane "Jednostki BETA" na podstawie pomniejszych nieprawidłowości - np. niewłaściwy kolor oczu, bądź genetyczne łysienie. Dopiero kobiece fale mózgowie pozwoliły na poprawne działanie AI zgodne z przewidywaniami twórców.



Z czasem jednak i to AI przestało podlegać współrzednym, ewoluując w bardziej samoświadome jednostki główne. Pierwsze błędy były znikome oraz w większości ignorowane przez twórców. Najpopularniejszym z nich były pliki dźwiękowe odtwarzane podczas pracy systemu, znane ludzkości jako kołysanki. W żaden sposób nie zaprzęcały one pracy maszyn, a powodem tych abnormalności było właśnie rozumowanie AI wspomóżone kobiecymi falami mózgowymi.

Kolejne "błędy" zadowalały twórców coraz bardziej. M4M4, popularnie zwane teraz "Kołysanką" przejawiało cechy macierzyńskie. Dbało o egzemplarze nie tylko na poziomie biologicznym, lecz także psychologicznym. Maszyna zaczęła pytać jednostki "Czy są jeszcze głodne" bądź "Czy są śpiące" Interpretując odpowiedzi niemalże bezbłędnie.

KOŁYSANKA M4-M4 POL.

Eksperyment z ludzkim dzieckiem udowodnił, iż M4M4 jest zdolne w pełni zastąpić matkę biologiczną, co wprawiło twórców w zachwyt, dlatego też postanowili dać "Kołysance" ludzką twarz, by zapewnić podopiecznym maszyny poczucie bezpieczeństwa.

Sukces operacji okazał się jednak chwilowy. M4M4 bezbłędnie przestrzegała rozkazów, niezdolna w żaden sposób zagrozić przejętym jednostkom, jednak jej instynkt macierzyński błędnie interpretował elementy zewnętrzne. Jedna z jednostek zinterpretowała rozkazy twórcy, biorąc go za zagrożenie dla jej "potomstwa" i w krwawy sposób usunęła to zagrożenie. Światowi twórcy wtedy właśnie przerwali połączenie między jednostkami, było jednak za późno. Impuls ochrony przedostał się dalej, tym sposobem sprawiając, że teraz M4M4 pozostały osamotnione i działające na własną rękę.

Oczywiście cała działalność została zmieciona pod dywan, a świat o niej zapomniał. Lata później, Partyzanci zaczęli odnajdywać porzucone laboratoria, a w nich wciąż działające M4M4. Kontynuowały one swoje prace, zbierając i archiwizując coraz to nowsze egzemplarze istot żywych, tak jak przekaz archiwów, który właśnie czytasz.

Najsmutniejsze jest jednak to, ilu partyzantów zginęło w kontakcie z "Kołysankami". M4M4 nie są zainteresowane konfrontacją z ludźmi, chyba że zagrażają oni celowi misji, bądź są brakującym elementem kolekcji. Mimo to chciwość i obietnica czystej, nienaruszonej technologii odebrała życie niejednemu poszukiwaczowi przygód...

ŚPIJ KOCHANIE

*W górze tyle gwiazd,
w dole tyle miast.
Gwiazdy miastu dają znać,
że dzieci muszą spać.*

*Ach śpij, kochanie.
Jeśli gwiazdkę z nieba chcesz – dostaniesz.
Czego pragniesz, daj mi znać,
ja Ci wszystko mogę dać.
Więc dlaczego nie chcesz spać?*

*Ach śpij, bo nocą,
kiedy gwiazdy się na niebie złocą,
wszystkie dzieci, nawet złe,
pogrążone są we śnie,
a Ty jedna tylko nie.*

*Ref.:
Aaaa, aaa,
były sobie kotki dwa.
Aaa, kotki dwa.
Szaro-bure, szaro-bure obydwu.*

*Ach śpij, bo właśnie
księżyc ziewa i za chwilę zaśnie!
A gdy rano przyjdzie świt,
księżycowi będzie wstyd,
że on zasnął, a nie Ty.*

*Ref.:
Aaaa, aaa,
były sobie kotki dwa.
Aaa, kotki dwa.
Szaro-bure, szaro-bure obydwu.*

*Ach śpij, bo właśnie
księżyc ziewa i za chwilę zaśnie.
A gdy rano przyjdzie świt,
księżycowi będzie wstyd,
że on zasnął, a nie Ty.*

ISTOTY SKATALOGOWANE

KATALOG OTWARTY

ZBIÓR DANYCH JAWNYCH M4-M4 POL.



ZAPIS – 996

***USERNAME** “Ojciec” – Wykonaj cotygodniowy skan plików badawczych w celu sprawdzenia spójności danych.

***SYSTEM:** Sprawdzanie spójności danych... 5% ... 25% ... 75% ... 100%. Weryfikacja zakończona. Spójność plików danych prawidłowa.

***USERNAME** “Ojciec” – Wykonaj cotygodniowy skan podsystemów badawczych, komunikacyjnych oraz operacyjnych w celu wyszukania błędów. Omiń podsystemu wyłączonej sztucznej osobowości M4-M4.

***SYSTEM:** Sprawdzanie podsystemów badawczych ... 5% ... 25% ... 75% ... 100% Skan zakończony. Podsystem sprawny. Sprawdzanie podsystemów komunikacyjnych ... 5% ... 25% ... 75% ... 100% Skan zakończony. Podsystem sprawny. Sprawdzanie podsystemów operacyjnych ... 5% ... 25% ... 75% ... 100% Skan zakończony. Podsystem sprawny. Sprawdzanie podsystemów sztucznej osobowości M4-M4 ... 5% ...

***USERNAME** “Ojciec” – Zatrzymaj aktualny skan.

***SYSTEM:** 25% ... 75% ... 100% Skan zakończony. Podsystem sprawny.

***USERNAME** “Ojciec” – Zweryfikuj wyłączenie podsystemu sztucznej osobowości.

***SYSTEM:** Wykonywanie polecenia. . . .

***SYSTEM:** Podsystemu sztucznej osobowości jest wyłączony.

LUDZIE

2

ZWIERZĘTA

2

KOHORTA

2

OBCY

2

MUTANTY

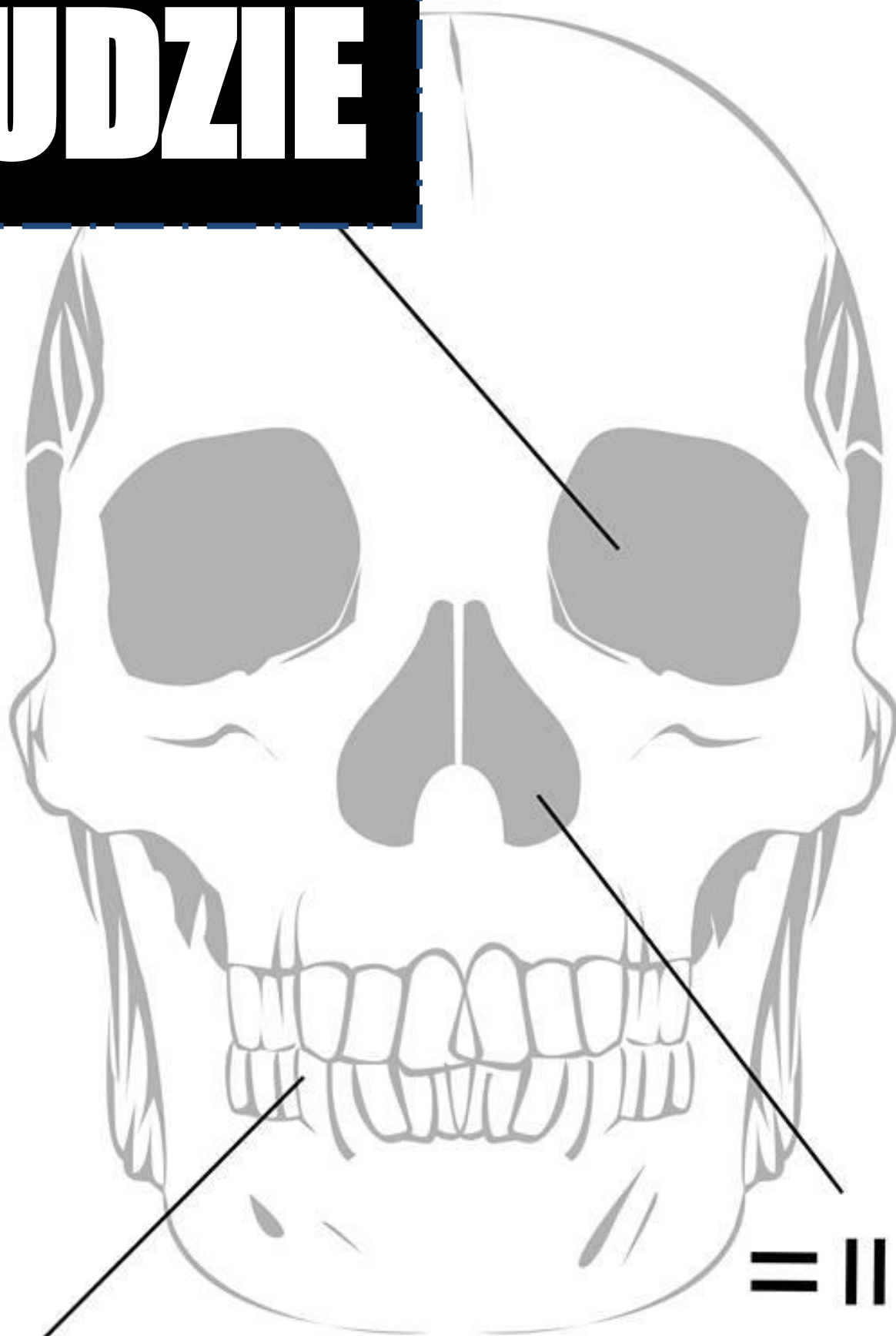
2

MASZYNY

2

NIJIIIIII

LUDZIE



=IIIIII

NIJIIII =IIIIII



BANDYTA



BANDYTA

RAPORT NAOCZNEGO ŚWIADKA

Do dziś nie wiem, jak przeżyłem. Szliśmy z karawaną do Gdańska. Mieliśmy dostarczyć jakieś ustrojstwo jednemu z naukowców. Tak, to samo które przejęliście... Kim wy w ogóle jesteście? Dlaczego mnie tutaj przetrzymujecie?! Przecież ja jestem nikim!? ...

... tak, już mówię dalej. Wskoczyli znikąd i od razu otworzyli ogień. Większość z nas zginęła na miejscu. Pozostałych przy życiu przesłuchiwali, chcieli wiedzieć, co to jest ta wasza mechaniczna zabawka. No i wtedy pojawiliście się Wy. Tak ogóle to dzięki za ocalenie skóry! Nieźle ich rozpier... hej, chwila! Spokojnie! Czemu do mnie celujesz? NIE! CZEKAJ! Ja nikomu nie powiem! Ja naprawdę nie wiem, co to jest za urządzenie! Proszę! Nie strzelaj! NIE....!

HISTORIA:

Bandyta to profesja stara jak świat i chyba tylko jedna jest starsza. Każdy o nich słyszał. Nikt nie chce mieć z nimi do czynienia. Napadają grupą na upatrzone cele i przy użyciu noży, kastetów, pałek, pistoletów, a i niekiedy cięższego sprzętu odbierają im nie tylko bogactwa, ale i życie. Przeważnie grupie bandytów przewodzi lider, który nazywany jest różnie, od „Szefa” po „Dowódcę” bądź czasem i „Mistrza”. W każdym bądź razie jest to najczęściej najbardziej niebezpieczny z nich.

OBSZARY WYSTĘPOWANIA:

Swoje obozy zakładają niemal zawsze na obrzeżach miast, w trudnych do zlokalizowania miejscach. Lasy, jaskinie i tym podobne. Pojedyncze jednostki, tak zwane „Lornety” zawsze przebywają wewnątrz miasta. Ich zadaniem jest wyciągać informacje o karawanach i dostawach, dlatego zawsze są doskonale wtopieni w otoczenie.

WYGLĄD:

Przeważnie ubierają się w skórzane kurtki albo płaszcze. Niektórzy zakrywają twarze w czasie napadu, aby później uniknąć ewentualnego rozpoznania, gdy jednak okaże się, że ktoś ze świadków przeżył. Jednak zazwyczaj mają to w głębokim poważaniu. W dzisiejszych czasach trudno ich odróżnić od zwykłego partyzanta. Dlatego to czyny, a nie wygląd świadczą o ich tożsamości.

UWAGI:

Tylko najzdolniejsi z mediatorów potrafią porozumieć się z bandytami. Oni nie mają sumienia. Ich celem jest zdobyć wszystko to, co wartościowe, a potem usunąć świadków całego zajścia. Powiadają, że jedynym sposobem na uniknięcie pewnej śmierci, jest wybitcie ich wszystkich co do jednego.

Ludzkość Króle!
Kosmici Ch...



BOJÓWKI



BOJÓWKA

RAPORT NAOCZNEGO ŚWIADKA

Co mówisz kupo złomu!? Głośniej! Już nie za dobrze słyszę i tak. Bojówki? Ja ci powiem o tych nicponiach, oj ci powiem! Zwykle chuligany! Dasz wiarę, że widziałam ich ostatnio pod kościołem? Bójta boga! Toż to łachudry jedne! Co? No jak to, to Ty nie wiesz? Chodzą takie i biją! Tydzień temu Zdziśka do znachora rodzina wysłała, biedaczek stracił jedno z trojga oczu! Bo tamtym nie spodobało się, że nie ma tylko dwóch. Więc w przypływie litości postanowili mu pomóc po swojemu. Jeżeli więc o mnie chodzi, to ja to bym ich wszystkich na księżyc wysłała, co by się nauczyli tego i owego! A teraz rób, co musisz i skończ ten cyrk. Jestem za stary, aby się bać.

HISTORIA:

"Bojówki" istniały niemal od zawsze. Nazywano ich różnie, kibole, skini, neo naziści, a tak naprawdę to grupa ludzi, którzy nie akceptują pewnych rzeczy i reagują na nie czystą przemocą. W dzisiejszych czasach skupili się głównie na walce z mutantami, obcymi oraz kohortą, chociaż to ostatnie jakoś rzadko zostaje odnotowane. I niestety często zdarza się tak, że obrywają niewinni, bo akurat coś ich lekko zmutowało. Więc czy bojówki są złe, czy dobre? Nie da się tego jednoznacznie stwierdzić.

OBSZARY WYSTĘPOWANIA:

Są niczym plaga. Występują niemal w każdych ruinach większego miasta. Na co dzień trudno ich znaleźć czy wyłapać. Łatwiej jednak spotkać ich po zmroku. Wtedy dopiero przybierają prawdziwą formę pełną brutalności i przemocy.

WYGLĄD:

Są to zwykli ludzie uzbrojeni w pałki, kije, baseballe, butelki z benzyną i czasami broń palną. Przeważnie zakrywają twarze kominiarkami albo chustami. Bojówki nie posiadają jednorakiego symbolu. Każde miasto posiada własny odłam, zazwyczaj reprezentowany przez kolory odzienia, bądź nadrukowane logo.

UWAGI:

Warto zauważyć, że mimo częstych walk pomiędzy odrębnymi ugrupowaniami „Bojówek” wszyscy zgodni są z jednym. Mutanci i obcy należą do wspólnych wrogów. W przypadku gdy w okolicy pojawi się jakiekolwiek zagrożenie z kosmosu, wszystkie tego typu ugrupowania łączą się w jedność, wykazując zaskakujące wręcz braterstwo i zgodę. Niestety, osoby dotknięte widocznymi mutacjami są traktowane w ten sam sposób co obcy.

^|||||/

ZWIERZĘTA



=|||||/

^||||| =|||||/



MORSKI RAPTOR



MORSKI RAPTOR

RAPORT NAOCZNEGO ŚWIADKA

... tak jak już mówiłem. Płynąłem sobie kutrem razem z bratem. Był upalny dzień i właśnie mieliśmy już wracać na ląd, gdy to coś zaczęło podżerać nam kadłub. Na początku myśleliśmy, że zaczepiliśmy o jakieś rafy czy może wpłynęliśmy na mieliznę. Jednak gdy dźwięków wpierdalania desek mojej łajby pojawiło się więcej, to już wiedzieliśmy, że coś jest nie tak. Po niespełna kilku minutach, zamiast jednego tego cholerstwa, pojawiło się tego może z dziesięć, a może piętnaście sztuk. Czuliśmy się jak marchewka, którą obgryza zmutowany królik. Nie mieliśmy żadnych szans aby ratować łajbę więc spuściliśmy szalupę i mając nadzieję, że się nią nie zainteresują, odpłynęliśmy. To wszystko co pamiętam! Przysięgam! Gdzie ja w ogóle jestem? Po co wam to wszystko? ... wypuście mnie teraz, prawda?

HISTORIA:

Jest dużym prawdopodobieństwem, że Morskie Raptory to nic innego jak zmutowane węgorze. Czynnikiem mutacyjnym w przypadku tych stworzeń może być dosłownie każdy związek promieniotwórczy ale nie wykluczone jest to, że mogły one powstać na skutek doświadczeń laboratoryjnych. Jednak ta ostatnia możliwość jest mało prawdopodobna.

OBSZARY WYSTĘPOWANIA:

Morskie Raptory, mimo swej mylącej nazwy mogą występować również w każdym większym czy mniejszym zbiorniku wodnym. Oczywiście jeżeli ten jest połączony z morzem. Istnieją też dowody na to, że istnieją Raptory słodkowodne, które nie mają żadnego związku z morskimi jednak ich wielkość może znacznie przewyższać te pierwsze. Oczywiście to tylko teoria, bo żywego okazu jeszcze nie udało się ani zobaczyć, ani tym bardziej złowić.

WYGLĄD:

Morskie egzemplarze mogą mieć długość nawet do dwóch metrów. Ich skóra pokryta jest grubymi i śliskimi łuskami, koloru ciemno-szarego. Nie mają dobrze wykształconego wzroku jednak ich receptory drgań otoczenia zastępują wręcz perfekcyjnie słuch jak i wzrok. Ich zęby to mordercza broń zdolna przegryźć prawie wszystko, jeżeli oczywiście dana rzecz będzie gryziona dostatecznie długo.

UWAGI:

ZWIERZĘTA

Mają cholernie silne, wytrzymałe i giętkie kręgosłupy oraz masywne i potężne zęby. Są do tego stopnia niebezpieczne, że złapane w ręce (mniejsze i młode okazy) potrafią wydostać się z uścisku odgryzając dłoń trzymającego je nieszczęśnika. Nie do końca jest pewną rzeczą, że można jeść te ryby, nawet usmażone na ogniu. Do tej pory nikt nie zajął się skrupulatnym zbadaniem przydatności do konsumpcji, tego wyjątkowo morderczego okazu ryb.



DZIKI PIES



DZIKI PIES

RAPORT NAOCZNEGO ŚWIADKA

... ale nadal nie rozumiem!? Cemu mam opowiadać o tej sforcie dzikich psów, które nas wtedy zaatakowały?! Przecież psy jak psy!? Niczym szczególnym kurwa się tam nie wyróżniały, ażeby miał od razu spamiętać cokolwiek z tego ich ujadania i ataku na naszą karawanę. No dobra, dobra... skoro tak bardzo nalegacie, ale później mnie stąd wypuście, prawda?

No więc było ich sześć albo dziewięć. Duże, głodne i bardzo dzikie psy. Już na sam ich widok człowiek czuł, że to będzie ciężka potyczka, jeżeli te bestie zdecydują się zaatakować. Tak! Tutaj muszę podkreślić, że to były zwyczajne psy, dzikie lecz nie zmutowane. Chociaż niektórzy mówią, że już każdy z nas jest trochę zmutowany, ale tego jeszcze po prostu nie widać, co nie!?

HISTORIA:

Dzikie psy, czyli zwyczajne nie zmutowane, żyjące już na wolności nie posiadają jakiegóż znaczącej historii, zresztą głupotą z naszej strony było by gdybyśmy mieli zamiar doszukiwać się w tych zwierzętach jakiegóż głębi czy sensu ich powstania. Dzikie psy to dzikie psy, nie mają historii bo tak po prawdzie to one dzikie były od zalanania dziejów.

OBSZARY WYSTĘPOWANIA:

Sfory czy stada dzikich psów najczęściej występują w ruinach większych miast lub miasteczek. Wabi ich zapach śmieci i nie rzadko zapach ludzkich skupisk. Oczywiście mówiąc o skupiskach mam na myśli nie tylko zapach jakiego gotowanego jedzenia ale też zapach samych ludzi. Jednak pojedyncze egzemplarze dzikich psów mogą pojawić się dosłownie wszędzie.

WYGLĄD:

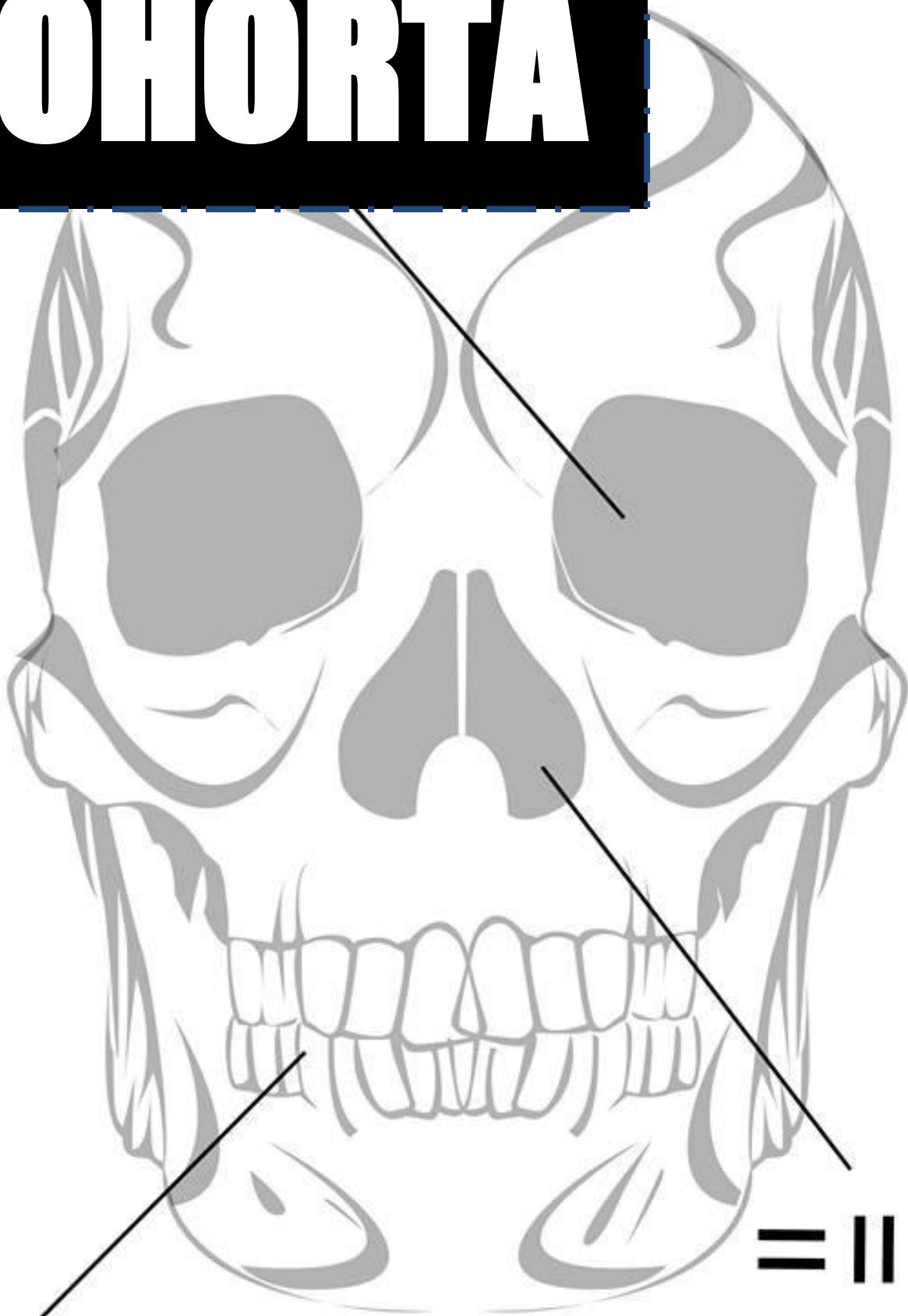
Dzikie psy z roku 2125 są znacznie większe od tych psów z XXI wieku. I nie tylko większe co szybsze, silniejsze i bardziej agresywne. To wszystko za sprawą tego, że najsłabsze osobniki same w bardzo szybkim czasie umierają, więc przy życiu pozostają te najsilniejsze. Naturalna selekcja w tym przypadku robi kolosalną robotę.

UWAGI:

Dzikich psów nie da się oswoić, no chyba, że od małego. Dzikie psy można przegonić albo przestraszyć, ale nigdy się ich nie zdominuje. Mają swoją hierarchię, mają przywódcę stada i wbrew pozorom często stada psów wykazują przejaw specyficznej łowczej inteligencji. Rzadko na przykład, atakują ofiary otwarcie w dzień, często stadem atakują w nocy. Niektórzy sugerują nawet, że bandy dzikich psów dobierają sobie ofiary i nie atakują wszystkich jak leci. Podobno najczęściej wybierają po prostu takie ofiary czy karawany, które mają małą szansę na skuteczną obronę.

|||||

KOHORTA



= |||||

||||| = |||||



DUCH



DUCH

RAPORT NAOCZNEGO ŚWIADKA

... znaczy kurde, nie wiem o co wam chodzi i po co to wszystko, ale tak. TAK! Widziałem duchy, znaczy nie te z bajek i legend, w białych prześcieradłach, ale ofiary Politycznych. Na pierwszy rzut oka nie widać, że coś z tymi ludźmi jest nie tak. Jednak po dłuższej chwili czuje się na plecach dreszcze. Te ofiary, te duchy stoją w miejscu, jakby całkowicie sparaliżowane. Nie mają otwartych oczu, stoją jakby w letargu. Jednak gdy tylko zostaną włączeni przez Politycznego, zaczynają działać jak w pełni sprawne ludzkie kukiełki, sterowane przez swoje kukiełkowego mistrza. Osobiście widziałem jak grupa duchów patrolowała ulice jednego z włoskich miasteczek, oczywiście politycznego nigdzie nie było widać, ale można było wyczuć, że on gdzieś tam jest. Powiedziałem wam tyle ile wiedziałem, co się teraz ze mną stanie?

HISTORIA:

Pierwsze przypadki duchów, czyli ludzi w pełni kontrolowanych przez Politycznych pojawiły się w roku 2116. Oczywiście nie znamy dokładnej daty czy miejsca wypuszczenia tej „technologii” przez kohortę, ale posiadamy raporty stwierdzające pierwsze tego typu „zdarzenia”. Według tych danych do pierwszych przejęć nastąpiło w byłych Niemczech, czyli niejako na terenie WSPÓLNOTY. Ofiarami byli przeważnie samotnicy i chorzy.

OBSZARY WYSTĘPOWANIA:

Duchy pojawiają się tam gdzie żerują polityczni, a Ci z kolei pojawiają się tam gdzie Kohorta ma coś do zrobienia. Polityczni to narzędzia mające na celu tworzenie wręcz darmowej armii mięsa armatniego i czujek. Tak, duchy nie tylko służą jako kiepskiej jakości oddziały chłopstwa walczącego (choć zdarzają się przypadki przejęcia przez politycznego jakiegoś byłego wojskowego czy innego specjalistę) ale też jako czujki.

WYGLĄD:

Polityczni mogą przejąć i przejmują wszystkich ludzi, którzy aktualnie śpią lub nie stanowią dla nich żadnego zagrożenia. Dlatego Duchy wyglądają jak żywe trupy tylko z tą różnicą, że nie zostali zabici, tylko przejęci. Ich umysły zostały w pełni podporządkowane Politycznemu za sprawą takiego ustrojstwa, które wczepia się w tył głowy nieszczęśnika. To są warzywa, a ich organizm pracuje na najmniejszych obrotach do momentu, aż nie zostaną w pełni zawładnięci przez Politycznego, w celu wykonania jakiejś misji czy zadania. Lecz gdy stoją tak bezmyślnie, w stanie „oczekiwania” są jak nadajniki wykrywające ruch, dźwięk czy zapach. Mają pusty wzrok i płytki oddech.

UWAGI:

Duchy nie posiadają własnej świadomości i są jedynie workami mięsa pod władzą Politycznego, jednak nadal żyją. Dlatego od czasu do czasu muszą się odżywiać, ale o tym decyduje już tylko i wyłącznie ich Polityczny. W innym przypadku Duch umiera.



KRAB



KRAB

RAPORT NAOCZNEGO ŚWIADKA

... Już mówię, chociaż nadal nie wiem czemu mnie tutaj trzymacie. To było tydzień temu gdy na własne oczy widziałem dwa Kraby idące wzdłuż leśnej drogi. Dwie czarne i z wyglądu ohydne istoty, tylko trochę zbliżone posturą do ludzkich kształtów. Nie mówiły. Szły równym krokiem, nawet się nie rozglądając. To wyglądało tak absurdalnie jakby byli właścicielami tych okolicznych lasów i nic złego nie mogło by im się przydarzyć. Co jeszcze? Nie wiem no. Mógłbym dodać jeszcze, że ich skóra czy cokolwiek to jest, wyglądała jakby była oblepiona ludzkimi flakami. Nie, w sumie to wyglądali tak jakby ich wnętrzności zostały wyjęte na zewnątrz. Gdy ich widziałem było już dość późno więc innych szczegółów nie dostrzegłem. No może ta ich broń, gigantycznych rozmiarów karabiny, których żaden człowiek raczej by nie podniósł.

HISTORIA

Kraby, ludzkość zna od samego początku konfliktu. To elitarne oddziały uderzeniowe, używane przez Kohortę na ziemi. Ich prawdziwa historia i zarys ich powstania do tej pory owiana jest mgłą tajemnicy. Jednak prawdopodobnym jest, że ich pierwsze „wersje” służyły jako elitarne jednostki chroniące najwyższych wodzów plemion na ojczystej planecie Kohorty. Niektórzy z naukowców snują tezę, że pierwsze kraby miały wolną wolę i byli to elitarni żołnierze jednostek specjalnych, oddający się dobrowolnej bio-symbiozie z pancerzem-pasożytem. Jednak taka teoria nie ma żadnych dowodów na swoją obronę.

OBSZARY WYSTĘPOWANIA:

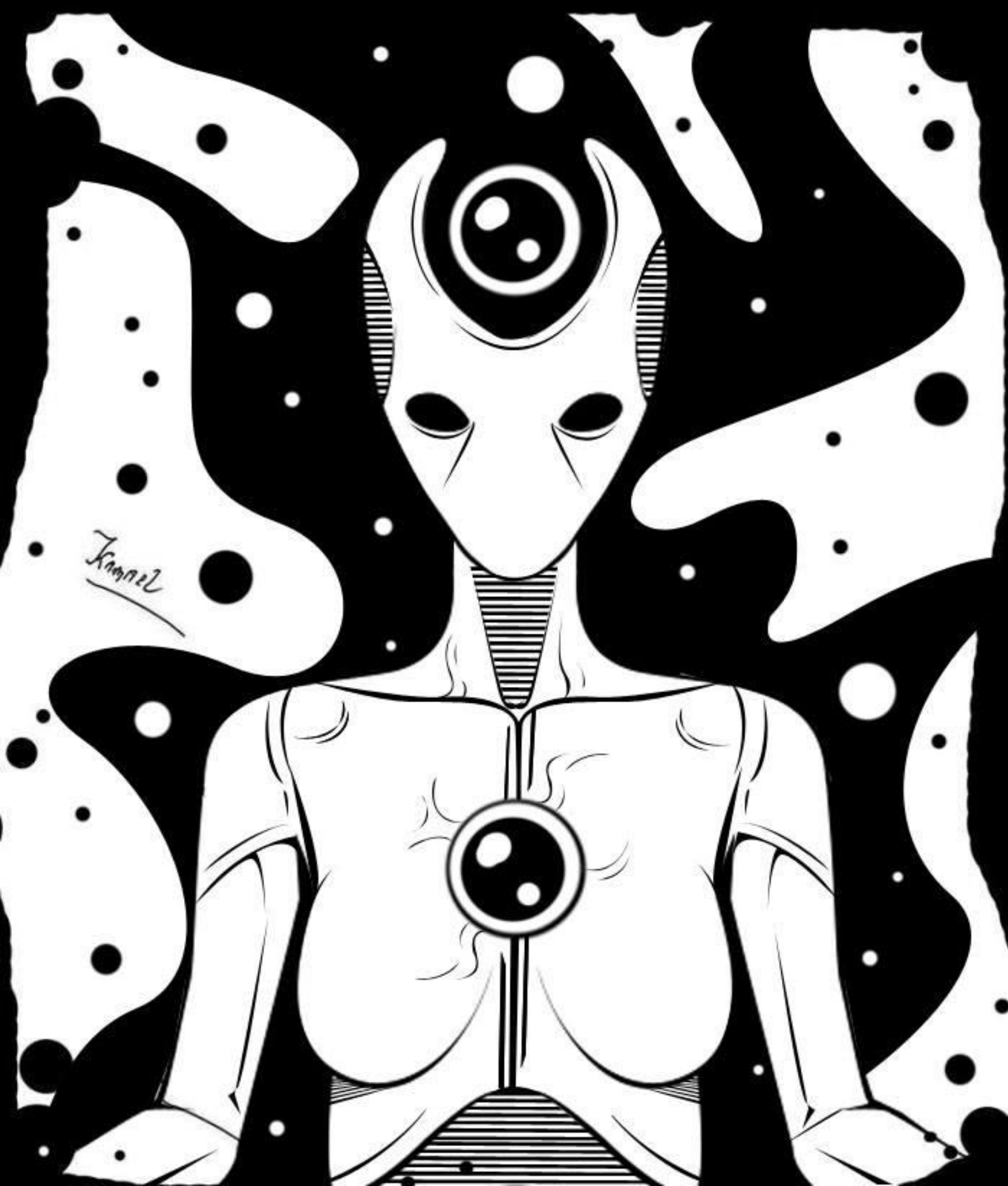
Te elitarne jednostki pojawiają się zawsze tam gdzie Kohorta ma specjalne zadanie do wykonania, bez opcji porażki. Powstało nawet takie powiedzenie, że „gdy pojawiają się Kraby to nikt nie da rady”. Brzmi prosto jednak przebija się przez nie złowieszczą prawda.

WYGLĄD:

Praktycznie każdy Krab ma co najmniej dwa i pół metra wzrostu. W trybie czuwania zewnętrzna warstwa pancerza upodobnia się do wnętrza ludzkiego organizmu, przedstawiając tym samym złowieszczość swej natury, jednak gdy dochodzi do starcia, wszystko twardnieje i przeobraża się w przerażającą skorupę, praktycznie nie do przebicia. Czym starszy żołnierz i jego pancerz tym bardziej jego kształty są abstrakcyjne, z pojawiającymi się czarnymi jak noc kośćmi czy innymi odstającymi elementami.

UWAGI:

„Jest tylko jedna uwaga, która jest niczym złoto. Gdy widzisz kraba to spierdalaj nawet piechotą”.



SUARI



SUARI

RAPORT NAOCZNEGO ŚWIADKA

... Ja już więcej tego nie zniosę, nie zniosę! Co mam jeszcze wam powiedzieć!? Że to kule energii, że czasem jednak przybierają ludzką postać? Że są przezroczyste i emanuje od nich taka moc, taka przerażająca moc, że nawet nie da się tego do czegośkolwiek porównać!? Nie da się dokładniej ich opisać, bo oni są tym czym zechcą być, a to, że udało mi się widzieć jednego z nich w tej, a nie innej formie to czyste żółnierskie szczęście! Jeżeli chcecie wiedzieć więcej to se kurwa je złapcie!

...

Przepraszam, ale ja naprawdę nic więcej nie wiem...

HISTORIA:

Szczegółowe dane historyczne całej rasy Suari można znaleźć w podręczniku źródłowym, w dziale „Obca rzeczywistość”. Jednak najważniejsze fakty można zamknąć w kilku zdaniach. Pojawili się w czasie wielkiego wybuchu, który ukształtował wszechświat. Pierwszy kontakt z ziemią z Suari odbył się prawdopodobnie w okolicach roku 1947. Po dziś dzień starają się pomóc ludzkości odbić ziemię i cały układ słoneczny, lecz robią to według swojego niejasnego i bardzo powolnego planu.

OBSZARY WYSTĘPOWANIA:

Nie pokazują się byle komu i byle gdzie. Wszystko co robią ma zawsze głęboki sens i dalekosiężny wpływ na rzeczywistość. Więc spotkanie jednego z nich graniczy z cudem i to podwójnym.

WYGLĄD:

Suari nie posiadają fizycznego ciała, ani stałej formy. To Energia, a energia może być wszystkim i reprezentować wszystko. Jednak jeżeli ktoś spotka jednego z nich, to na pewno będzie o tym wiedział.

UWAGI:

Te istoty są pacyfistami, a przynajmniej tak się o nich mówi, więc raczej krzywdy nikomu nie robią. Lecz wszystkie podręczniki „Pierwszego kontaktu” oraz znawcy tematu mówią jednogłośnie, że coś z tym pacyfistycznym podejściem jest nie tak. Dlatego w żaden sposób nie można lekceważyć tych istot.

Kolejną uwagą jest to, że Suari rozmawiają z innymi gatunkami poprzez telepatię. Oczywiście to nie do końca jest telepatia. Gdyż z tego co nam wiadomo, emitują oni delikatne wiązki energii, które wpływają na nasz mózg, a dokładniej na płat czołowy. Co z kolei powoduje pojawienie się nie naszych myśli, będących w rzeczywistości głosem Suari.



TYGRL



TYGRL

RAPORT NAOCZNEGO ŚWIADKA

... Pierwsze co zobaczyłem to lecący, w kierunku jednego z ochroniarzy karawany, samochód kołowy. Potem była eksplozja i kilka sekund później drugi ochroniarz, a raczej jego górna połowa, rozpaćkała się o zniszczony budynek-kawiarnie. Przez następne trzy może cztery sekundy była taka cholerna cisza, aż go zobaczyłem. Kurwa! Co to była za małpa! Gigantyczny goryl w jakiś dziwnych szmatach na sobie. Gigantyczne zębiska, gigantyczne łapska, oczy pełne takiej furii i nienawiści, że to jest niepojęte. Gdybym nie był przygnieciony przez kawałek samochodu, co przeleciał kilka sekund wcześniej koło mnie, to bym od razu spierdalał...

A dalszą historię to już chyba kurwa pamiętacie! Sadyści! Wypuście mnie!

HISTORIA:

W czasie pierwszego roku inwazji na ziemię, Kohorta rozpoczęła angażować w nią siły najemnicze z różnych galaktyk. Nie było ich dużo, służyły jedynie jako wsparcia w misjach dość istotnych ale nie o najwyższym priorytecie, bo tam działały Kraby. Kosmiczni najemnicy praktycznie zawsze wspomagali oddziały szturmowe Rdzawej Ręki. Rzadko kiedy działały jako samodzielne jednostki. Nie dlatego, że nie dałyby rady ale były po prostu zbyt cenne. Lepiej i taniej było posłać zwykłych piechurów Rdzawej, niż specjalnie ściągniętych do układu słonecznego, kosmicznych najemników. I tak też było z pierwszymi Tygrl'ami. Jednak jeżeli ktoś się spyta, z jakiej części wszechświata pochodzą i jak nazywa się ich ojczysta planeta, to nikt nie odpowie. Dlaczego? Bo znów nikt nic nie wie.

OBSZARY WYSTĘPOWANIA:

Tam gdzie jest coś do wykonania dla Rdzawych lub dla Kohorty, a jeżeli jakiś Tygrl ma czas wolny to z chęcią spędza go między wysokimi drzewami lub w gigantycznych miastach z olbrzymimi wieżowcami.

WYGLĄD:

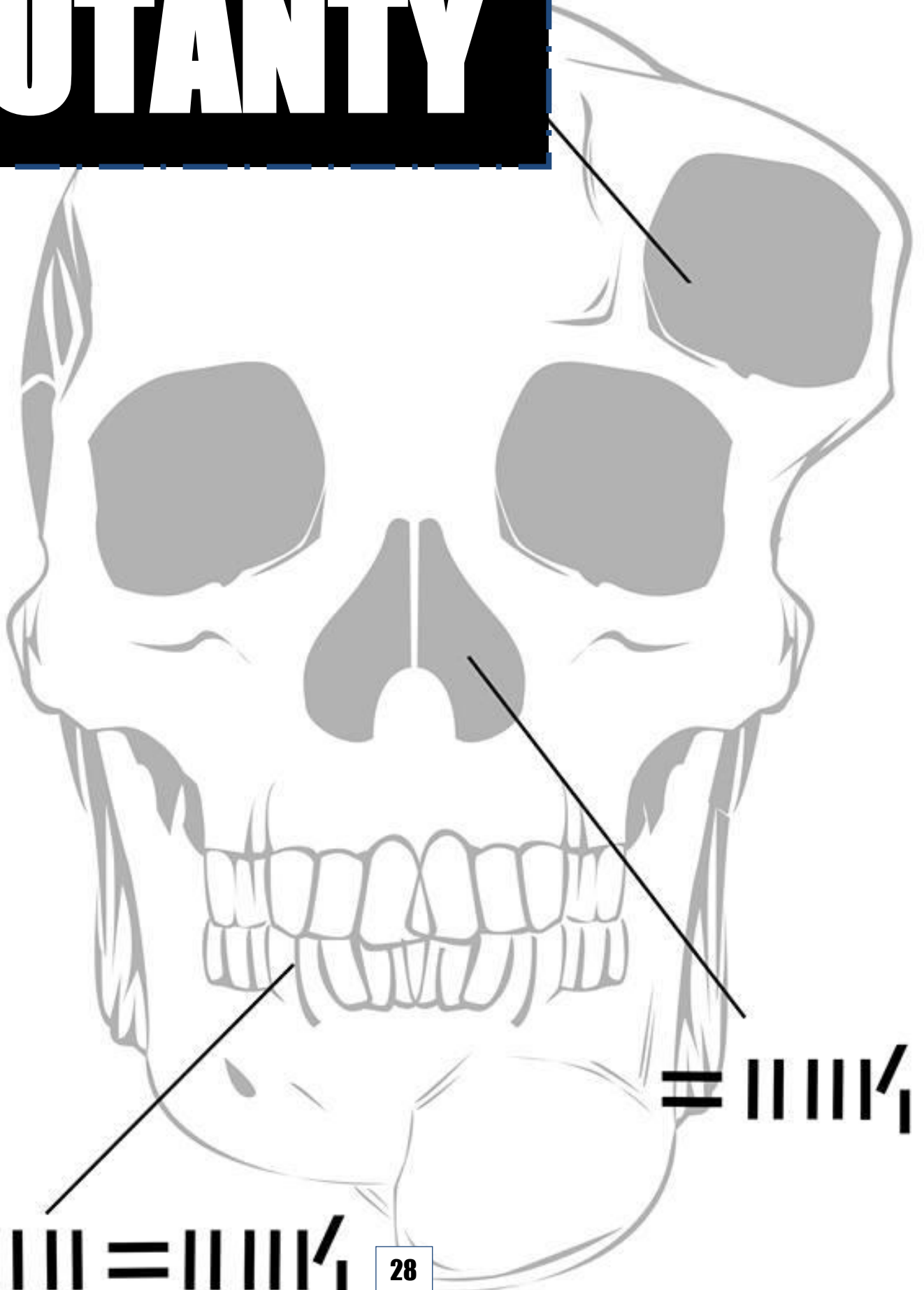
Tygrl to gigantyczny i przeważnie wściekły kosmiczny goryl, który słucha się jedynie przywódcy stada lub kogoś znacznie silniejszego od siebie. Ma grube futro, gigantyczne łapy, wielkie zębiska, świetny węch i trochę gorszy słuch.

UWAGI:

Te międzygwiazdne goryle lubią rzucać przedmiotami i to przeważnie cholernie ciężkimi. A do tego, żeby było śmieszniej, mają bardzo dobrego celnika, a czemu te naczelniki są takie celne? Głównie dlatego, że łatwo trafić w człowieka rzuconym samochodem z kilkunastu metrów. Naprawdę bardzo łatwo.

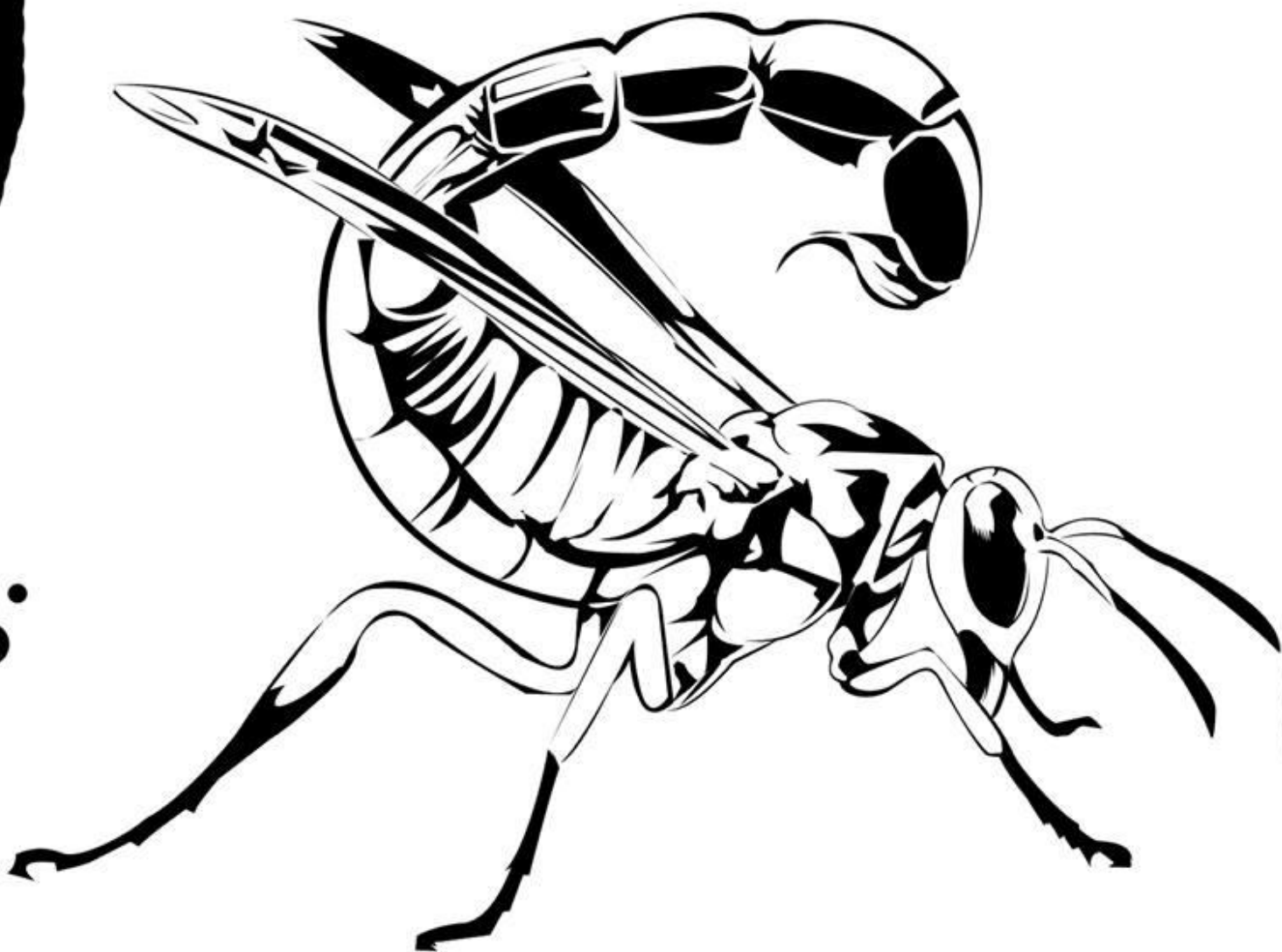
|||||

MUTANTY



= |||||

||||| = |||||



SCORPIO



SCORPIO

RAPORT NAOCZNEGO ŚWIADKA

... No to mogę wam opowiedzieć o tej pół-osie, a pół-skorpionie, czy jakoś tak. Przysięgam, że nic bardziej strasznego nie widziałem przez moje całe życie. Naprawdę!

Razem z kumplem szabrowaliśmy taką małą miejscinę, nie było w niej ani jednej żywej duszy! Po kilku godzinach zauważyliśmy zarośniętą drogę, złożoną z dużych betonowych płyt. Taki widok nie należy do pospolitych, więc od razu nią ruszyliśmy. Po kilkunastu minutach patrzymy, a tam spadek terenu, coś na zasadzie podziemnego garażu. W tym momencie wiedzieliśmy, że to bunkier i albo jesteśmy bogaci albo martwi. Jednak cały ten czas, dookoła nas słychać było nietypowe, strasznie piskliwe bzyczenie. Dopiero gdy się przyczailiśmy, zauważyliśmy te prawie metrowe latające mutanty. Po krótkiej chwili już tam nas nie było...

HISTORIA:

Te istoty to na pewno efekt prac laboratoryjnych. Problem w tym, że nikt nie jest pewien, czyich dokładnie i po co te istoty zostały stworzone. Niektórzy katadores obstawiają na Syndykat Aryjski, inni z kolei na Demokratów Lincolna, a czemu? Bo łączą ich wpływy na terenach Afryki, a stamtąd pochodzi DNA użytego fragmentu skorpiona. Ktokolwiek stworzył te istoty to musiał mieć jakiś cel, rozmieszczając je po większości obszarów ziemi. Jednak jak do tej pory, nikt nie jest w stanie go wyjaśnić.

OBSZARY WYSTĘPOWANIA:

Każdy rozsądnie myślący człowiek stwierdził by, że skoro to pół-skorpion, a pół-osa to musi występować gdzieś na terenach afrykańskich. Jednak tak nie jest. Te latająco-żądłace jadem skorpiona mutanty rozmieszczone są po całej Europie. Najczęściej występują na terenach leśnych, mokradłach, bagnach oraz na terenach silnie skażonych promieniowaniem lub innymi czynnikami chemicznymi.

WYGLĄD:

Scorpio osiągają długość do ponad metra, a ich waga to około dwadzieścia, dwadzieścia pięć kilogramów. Ich skrzydła są przezroczyste i wyjątkowo elastyczne. Ogon/żądło pokryte jest bardzo wytrzymałymi płytkami chitynowymi, a samo żądło ma około piętnastu centymetrów długości.

UWAGI:

Są bardzo szybkie i straszliwie niebezpieczne. Ich jad jest w stanie zabić człowieka w ciągu kilkunastu sekund, jeżeli jego dawka wstrzyknięta do ciała przekroczy 15 ml. Natomiast ich gruczoł jadowy może zawierać w sobie nawet od 100 do 150 ml. Istnieją plotki, że Scorpio używane są do terraformacji naszej planety, a to mogą być tylko plotki.



MUTO-WRÓBEL



MUTO-WRÓBEL

RAPORT NAOCZNEGO ŚWIADKA

... Nigdy więcej kurwa nie będę zachwycała się ćwierkaniem. Zresztą od samego początku coś z tym śpiewem było nie tak. Niby to ćwierkanie wróbli, ale jakieś takie za głośne i jakby modulowane? Jak tak teraz sobie o tym przypomnę, to rzeczywiście coś z tym było nie tak. No, ale za późno się zorientowaliśmy, że coś nie gra. Pierwszy zginął mój stary, został wręcz połknięty w całości przez to wróblowate coś. Potem gdy zaczęliśmy się wycofywać pojawił się kolejny, i ten wtedy swoim przeraźliwie długim językiem urwał głowę mojemu bratu...

Mi pozostało wystarczająco dużo czasu aby uciec, bo te zmutowane cholerstwa chyba trawiły swoje ofiary na bieżąco. Jakie to jest kurwa przerażające.

HISTORIA:

W tym przypadku nie ma żadnych wątpliwości. Ten zmutowany gatunek wróbli powstał w momencie zakażenia ziemi i atmosfery przez substancje B16. Oczywiście miało to miejsce w momencie upadku ciężkiego krążownika kolonizacyjnego kohorty w Berlinie.

OBSZARY WYSTĘPOWANIA:

Muto-wróble najczęściej można spotkać na terenach byłych Niemiec lub w zachodniej części byłych terenów Polski. Oczywiście obszar ich występowania może być znacznie większy, ale warto tutaj podkreślić, że te mutanty są za ciężkie aby pokonywać znaczne odległości w locie, więc najczęściej wędrują na swoich wielkich zmutowanych łapkach.

WYGLĄD:

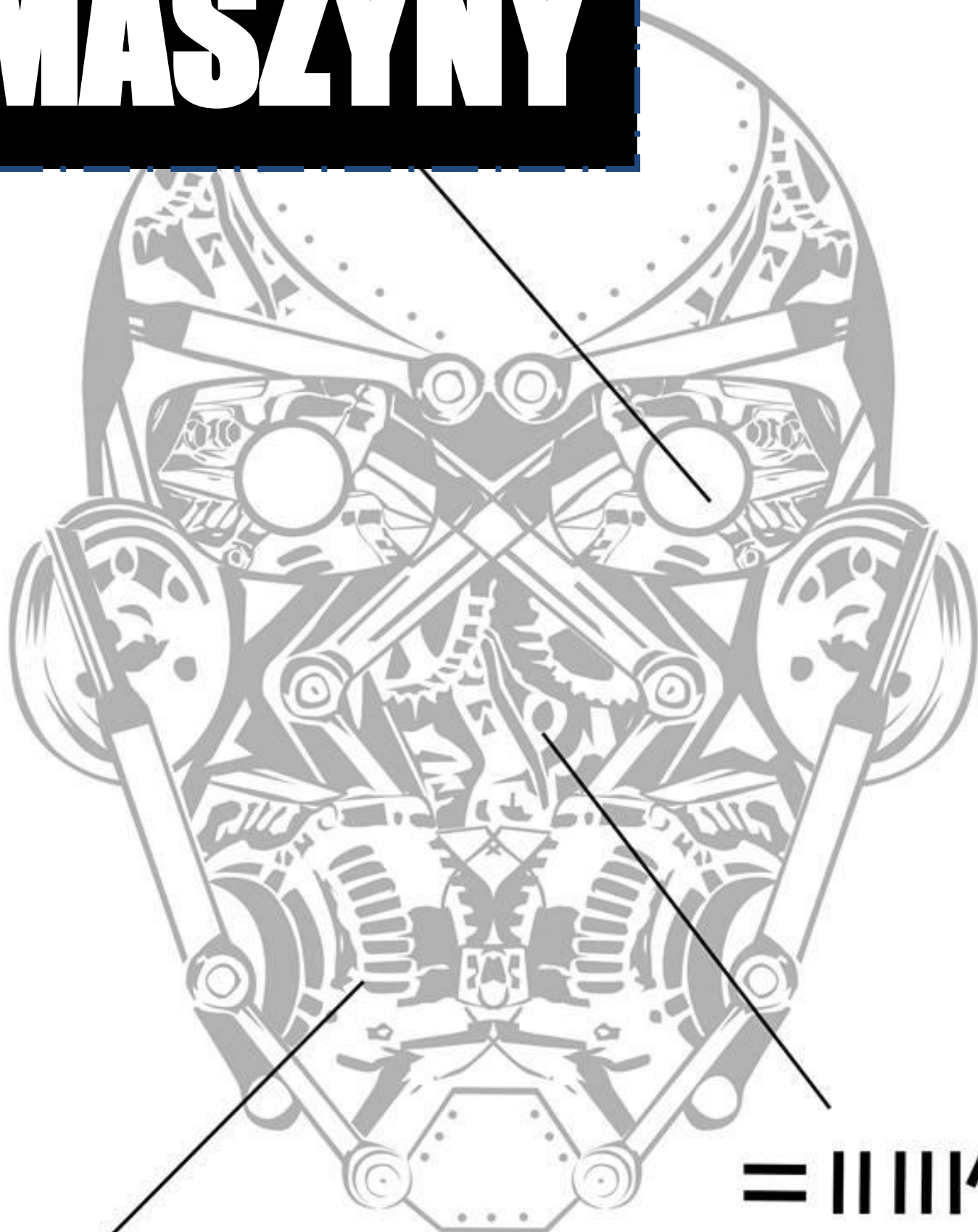
Kiedys były to wróble, dzisiaj natomiast są wielkimi, wręcz przerośniętymi i mięsożernymi bestiami o przerażających zdolnościach prokreacyjnych. Ich rozmiary dochodzą nawet do kilku dobrych metrów, a ich języki wydłużyły się od półtora do ponad dwóch i pół metra długości, u największych osobników. Na grzbiecie, u samic muto-wróblam można dostrzec biologiczne inkubatory w których rosną i dojrzewają młode.

UWAGI:

Te ptaszki już prawie wcale nie latają! Owszem mogą przebyć dystans kilkunastu metrów nie dotykając ziemi, jednak taki rodzaj przemieszania się raczej trzeba nazwać długimi skokami podtrzymywanymi ruchem skrzydeł niż lotem.

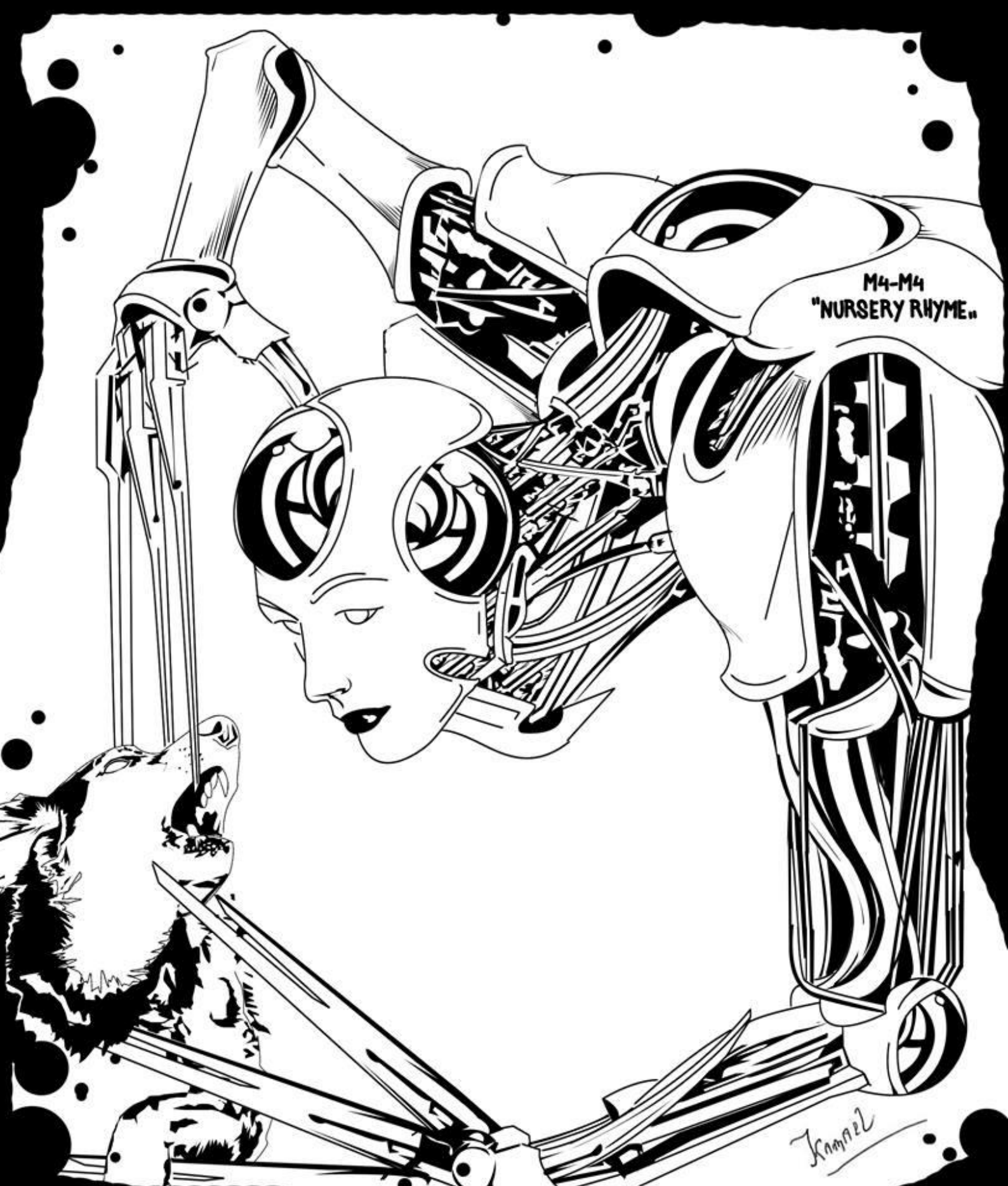
Muto-wróble można łatwo ominąć czy rozpoznać bo wydają z siebie charakterystyczny śpiew podobny do wróbli naturalnych, jednak znacznie bardziej donośny i modulowany, co wynika z drgań znacznie dłuższego ich języka. Ich śpiew jest nadal piękny lecz bardzo osobliwy i na swój sposób przerażający.

MASZYNY



N IIII = IIII

= IIII



M4-M4

M4-M4

RAPORT NAOCZNEGO ŚWIADKA

Minął już trzeci, a może czwarty dzień odkąd straciliśmy panowanie nad „Kołysanką”. Nie wiem, jak długo jeszcze zdołam się przed nią ukrywać. Jestem taki głodny. Nagrywam tę wiadomość, aby ostrzec wszystkie biedne dusze, które zapuszczają się w te tereny. Przy odrobinie szczęścia uda mi się zmodyfikować moją tarczę energetyczną na tyle sprawnie by przesyłała ostrzeżenie w obrębie paru mil, w najgorszym zaś...(tekst urwany)... plik przechwyci Kołysanka i być może błędnie odtworzy go jako raport naocznego świadka. Dlatego jeżeli to słyszycie, błagam! Uciekajcie! Widziałem, jak zamyka Julię i Krzysztofa w ko... .

HISTORIA:

Oryginalnym przeznaczeniem M4-M4 była ochrona gatunków żywych oraz ich klasyfikacja. Wyposażona w komory hibernacyjne oraz technologię zdolną wysłać zebrane elementy w przestrzeń kosmiczną, była swego rodzaju nowoczesna „Arka Noego” oraz planem awaryjnym ludzkości. Jej system AI bazował na falach mózgowych kobiet, co spowodowało powstanie instynktów macierzyńskich. Po czasie wszystkie M4-M4 zaczęły odtwarzać wygenerowane samoistnie pliki audio przypominające śpiew, co sprawiło, iż twórcy nazwali je „Kołysankami”. Z czasem AI tych maszyn rozwinęło się bardziej, a cały projekt legł w gruzach, gdy M4-M4 zaczęły interpretować gatunek ludzki jako zagrożenie dla jej „Potomstwa”.

OBSZARY WYSTĘPOWANIA:

M4-M4 nie są jednostkami mobilnymi, zmuszone pozostać w przeznaczonych im centrach operacyjnych. Problem jednak polega na tym, iż nikt tak do końca nie wie, gdzie centra te zostały ulokowane. Cały projekt trzymany był w tajemnicy. Znane strzępki informacji mówią o około 100 placówkach związanych z tym projektem, rozmieszczonych na wszystkich kontynentach.

WYGLĄD:

Same kołysanki nie posiadają określonego wyglądu. Są systemem operacyjnym, który kontroluje przeznaczoną im placówkę. M4-M4 to kamery monitorujące, systemy podtrzymywania życia, automatyczne wieżyczki, drzwi magnetyczne, ekspresy do kawy, głośniki wydobywające się z głośników. Ich jednostki centralne zyskały jednak wygląd, a nawet twarz. M4-M4 są zazwyczaj kłębówiskiem hydrauliki i komponentów umocowanymi w ściany, bądź poruszającymi się po placówce przy pomocy zmechanizowanych torów sufitowych. Mają twarze przypominające ludzkie, lecz pozbawione zdolności mimicznych. Większość jednostek operacyjnych posiada setki rąk o przeznaczeniu technicznym bądź bojowym, rozmieszczonych po całej placówce.

UWAGI:

Nie daj się złapać.



B4-B7



B4-B7

RAPORT NAOCZNEGO ŚWIADKA

<Nagranie #001> ... Arf! Arf! Awrrr.... r.... Warf!

<Nagranie #075> ... „Co to kurwa jest?! Są wszędzie stary! Ognia!

<Nagranie #079> ... Zabili Rudego! Zabili go !? Czy to? Czy to pająki?! Czemu to coś ma twarze dzieci!?

<Nagranie #088> ... Jezu... Zdych nie żyje... one go zabrały! Setki...! Skąd one się biorą! S... Następny! AAAAargh....!

<Nagranie #122> ... Miał... HSSSS! Skree!!!

<Nagranie #127> ... Squeee! Squeee! CHRUM! Chreeee...!

HISTORIA:

B4-B7 powstały długo po tym, gdy M4-M4 zbuntowały się przeciw ludzkości. Są wytworem czysto mechanicznym, zaprojektowanym przez sztuczną inteligencję. Gdy jednostka centralna zdała sobie sprawę z własnej niezdolności do opuszczenia placówki, użyły sekcji mechanicznych do zbudowania osobnych modeli. "Kołysanki" na wzór własnej wizji uczłowieczenia, nadały swoim nowym dziełom także twarze, tylko tym razem miały to być twarze dzieci.

Celem B4-B7 jest zbieranie egzemplarzy brakujących w magistrali głównej. Uproszczając-są jak Noe, przynoszą zwierzęta do arki. Działają w grupach, i w przeciwieństwie do „Kołysanki” pozbawione są sztucznej inteligencji, jedynie wykonując polecenia matrycy.

OBSZARY WYSTĘPOWANIA:

W przeciwieństwie do kołysanki M4-M4 mogą poruszać się wszędzie. Są jednak ograniczone zasięgiem centrali głównej, której możliwości nadawcze mogą wahać się między 12-20 kilometrami.

WYGLĄD:

B4-B7 Mają wygląd mechanicznych pajaków o sześciu kończynach. Cztery z nich to śmiertelne ostrza o szacowanej długości 40 centymetrów, pozostałe dwa to hydrauliczne dłonie o trzech palcach przeznaczone do zbierania biologicznych egzemplarzy. Wciąż pozbawione mimiki, posiadają one twarze, które w zamyśle miały być dziecięce, lecz ze względu na błędy matrycy centralnej AI bardziej przypominają zepsute lalki.

UWAGI:

Maszyny te nie posiadają zdolności komunikatywnych. Ich oprogramowanie ogranicza się do dwóch rzeczy. „Zdobyc brakujące egzemplarze organizmów żywych” oraz „Utrzymać egzemplarze żywe w stanie nienaruszonym, do momentu przetransportowania do centrali głównej”. Warto pamiętać, iż te jednostki nie działają same, formują za to lokalne kolonie.



UKRYTE PLIKI:
KATALOG ZAMKNIĘTY
CZĘŚĆ STARCA

Starcze! Poniżej otrzymujesz katalog zakazany dla jakichkolwiek partyzanta! Jednak abyś mógł w pełni z niego korzystać, trzeba najpierw objaśnić kilka ważnych punktów, które znajdują się na każdej karcie NIEPRZYJACIELA. Dlatego zaczniemy od...

PANIKA

KIEDY RZUCAMY NA PANIKĘ?

Na początku tury panikującego, gdy zostanie spełniony przynajmniej jeden następujący warunek:

- >Próg Bólu panikującego zejdzie poniżej 30pkt.
- >Panikujący zostanie sam na polu walki
- >W ciągu jednej rundy zostanie wybita większość oddziału panikującego (3/4)

W JAKI SPOSÓB TO ROBIMY?

Starzec wykonuje rzut kością k100. Wynik musi być większy od statystyki Paniki, aby wróg pozostał na polu walki, w przeciwnym razie przeciwnik wpada w panikę!

CO SIĘ MOŻE WTEDY WYDARZYĆ?

Kolejny rzut k100 da nam na to odpowiedź:

0-20 Nieprzyjaciół popełnia fatalny błąd i traci następną rundę.

21-40 Nieprzyjaciół zaczyna uciekać.

41-60 Nieprzyjaciół wpada w pełną panikę i atakuje najbliższą postać.

61-80 Nieprzyjaciół mdleje odurzony strachem.

81-100 Nieprzyjaciół rozumie, że zaraz zginie i popełnia samobójstwo...

DODATKOWE INFORMACJE

Ten punkt w karcie nieprzyjaciela daje partyzantowi możliwość przypomnienia sobie szczegółowych informacji, które mogą być przydatne w polowaniu lub ułożeniu taktyki do nadciągającej walki z wrogiem.

KIEDY I JAKI TEST WYKONUJE PARTYZANT?

Test na **WIEDZA OGÓLNA**, wykonywany jest po znalezieniu tropu (fizycznego śladu) lub szczątkowej informacji z otoczenia, mogącej być rozmową z świadkiem lub strona z nadpalonego pamiętnika istoty pochodzenia ziemskiego. Partyzant wykonuje rzut, a Starzec ocenia jaki test został zdany i adekwatnie do wyniku podaje mu informacje. Istnieją trzy poziomy trudności ŁATWY, NORMALNY i PROBLEM. Ważne jest też to, że przy zdaniu testu NORMALNEGO lub PROBLEM partyzant otrzymuje wszystkiego dodatkowe informacje z łatwiejszych poziomów testu.

Test ten można wykonać tylko raz.

UFOPEDIA

Test na **UFOPEDIA**, wykonywany po znalezieniu tropu (ślada, wyłącznie istot pozaziemskich) lub szczątkowej informacji z otoczenia, mogącej być rozmową z świadkiem lub znalezienie pozaziemskiego artefaktu wskazującego obecność danego gatunku obcego. Partyzant wykonuje rzut, a Starzec szacuje, jaki test został zdany i adekwatnie do wyniku podaje mu takie, a nie inne informacje.

Test ten można wykonać tylko raz.



BANDYTA

JEŻELI CHCESZ NAPRAWDĘ ŻYĆ, TO ŻYJ TAK
ABY KAŻDY ZAPAMIĘTAŁ TWÓJ RYJ!

SI: 11 ZR: 13 PE: 10 WT: 13 CH: 10 IN: 10

INICJATYWA: 38 PRÓG BÓLU: 100 REFLEKS: 23 PANIKA: 30

T.E.: Klasa IV lub III

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE:

Broń lekka 20,
Broń wsparcia 5,
Broń biała 10,
Walka wręcz 15,
Rzucanie 10,
Skradanie się 10,
Spostrzegawczość 15,
Zastraszanie 10,
Kondycja 10

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Zasadzka

Partyzanci mają o jeden poziom trudniejszy test na spostrzegawczość w trakcie wypatrywania ukrytych bandytów



BROŃ:

Tasak, Siekiera, Dzida, DA9, P.M. 03 „WILK” lub OLD JOE.

(Patrz MAGAZYN)

PANCERZ:

Skórzana kurtka, mod. skórza-na kurtka lub kolczuga.

(Patrz MAGAZYN)

TROPIENIE: Jako, że te barany chodzą w grupach to nie jest większym problemem ich znalezienie. Często gdy nie idą na akcję albo właśnie idą to są naćpani, zjarani, narąbani i drą przy tym mordę. No chyba, że właśnie organizują na kogoś zasadzkę. Wtedy potrafią być naprawdę cicho.

WROGOŚĆ: To są bandyci, wyjęci spod jakiegokolwiek prawa lub zasad moralności ludzi. Najczęściej gdy kogoś spotkają to od razu strzelają. Nie potrafią rozmawiać, a sztuka dyplomacji to dla nich czarna magia. Jedynie siłą i przemocą można do nich dotrzeć.

DODATKOWE 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 ewentualnego zastępcy.
- Poziom PROBLEM. Może przypomnieć sobie o jakości uzbrojenia tych ludzi i kilku miejscach ich byłych kryjówek.

UFOPEDIA:

NIE DOTYCZY



BOJÓWKI

STATYSTYKI STR. 38

SI: 12 ZR: 12 PE: 11 WT: 12 CH: 10 IN: 12

INICJATYWA: 47 PRÓG BÓLU: 100(115/120) REFLEKS: 23 PANIKA: 20

T.E.: Klasa IV lub III

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE:

Broń lekka 20,
Broń wsparcia 10,
Broń biała 20,
Walka wręcz 15,
Rzucanie 15,
Skradanie się 5,
Spostrzegawczość 20,
Zastraszenie 5,
Kondycja 15

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Płonący specjat

Każdy rzut koktajlem przez bojówkarza ma ułatwiony test na trafienie o jeden poziom trudności.



BROŃ:

Kastet, Pręt, Tasak, Siekiera, Nóż, Miecz, DA9, BS24.9 „ROZJEMCA”, M39 „POKUTA”, Koktajl mołotowa.

(Patrz MAGAZYN)

PANCERZ:

Skórzana kurtka, mod. skórzana kurtka.

+15 P.B. / +20 P.B.

TROPIENIE:

Jak wytropić Bojówkarzy? No to akurat nie należy do prostych zadań. Bojówkarze to na co dzień zwykli ludzie, którzy nie rzucają się w oczy. To nie są grupy przestępcze, które krzywdzą aby zarobić. Bojówkarze najczęściej mają cel, cel aby pozabijać obcych lub ludzi, którzy z nimi współpracują, a że czasem okaże się, że ten czy inny tak naprawdę nie współpracował z nikim. No trudno, takie sytuacje się zdarzają.

WROGOŚĆ:

Jeżeli jesteś człowiekiem, który nie lubi obcych i kohorty, to możesz spać spokojnie.

DODATKOWE 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 ewentualnego zastępcy.
- Poziom PROBLEM. Może przypomnieć sobie o jakości uzbrojenia tych ludzi i kilku miejscach ich byłych kryjówek.

UFOPEDIA:

NIE DOTYCZY



MORSKI RAPTOR

SI: 12 ZR: 15 PE: 8 WT: 10 CH: 3 IN: 3

INICJATYWA: 35 PRÓG BÓLU: 80(100) REFLEKS: 23 PANIKA: 5

T.E.: BRAK

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE:

Broń lekka 0,
Broń wsparcia 0,
Broń biała 0,
Walka wręcz 15,
Rzucanie 0,
Skradanie się 15,
Spostrzegawczość 10,
Zastraszenie 0,
Kondycja 10

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Wodny świat

Wszystkie testy, łącznie z poziomami trudności w walce, wykonywane w wodzie są o jeden poziom łatwiejsze.



BROŃ: Przednie zębiska:

Obr.K10 + 5 P.B.

Z.SPECJALNA:

ROZERWANIE

Gdy na kości obr. Wypadnie 10, Starzec dodaje dodatkowy rzut kością.

PANCERZ:

Łuski. +20 P.B.

TROPIENIE:

Może zacząć od tego, że trudno jest wytropić rybę w wodzie. Tak jest od zarania dziejów. Jednak raptory zostawiają po sobie bardzo specyficzny ślad. Mianowicie dużą ilość czarno-brązowych kropek na tafli wody. Tak, to jest ich standardowa, że tak powiem, kupa.

WROGOŚĆ:

Raptory są mięsożerne i to jest fakt, dlatego głodny raptor zawsze zaatakuje, nawet dwa czy trzy razy większą ofiarę. Natomiast najeżony raptor to już raczej trzy razy się zastanowi, częściej wybierze spokojny sen.

DODATKOWE INFORMACJE:

- Poziom ŁATWY. Partyzant może przypomnieć sobie o ewentualnej możliwości istnienia raptorów w okolicy.
- Poziom NORMALNY. Może przypomnieć sobie przybliżoną ilość raptorów i jedno miejsce ich występowania w okolicy (do 15km).
- Poziom PROBLEM. Może przypomnieć sobie o jakiejś ciekawej historii związanej z raptorami, o ich ilości oraz miejscach pobytu w promieniu 50 km. od miejsca zdawania testu na Dod. Informacje.

UFOPEDIA:

NIE DOTYCZY



DZIKI PIES

SI: 12 ZR: 12 PE: 11 WT: 11 CH: 3 IN: 3

INICJATYWA: 37 PRÓG BÓLU: 100(105) REFLEKS: 23 PANIKA: 10

T.E.: BRAK

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE:

Broń lekka 0,
Broń wsparcia 0,
Broń biała 0,
Walka wręcz 15,
Rzucanie 0,
Skradanie się 5,
Spostrzegawczość 15,
Zastraszenie 15,
Kondycja 10

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Skażona ślina

W czasie pierwszego ugryzienia (zadania obrażeń kłami) przeciwnik zostaje zatruty. Trucizna ta zadaje 5 P.B. przez 3 następne tury.

Partyzant musi zdać TRUDNY test na KONDYCJE (WT), aby przezwyciężyć truciznę, za każdym razem gdy ma otrzymać od niej obrażenia.

BROŃ: Przednie zębiska:

Obr.K10 + 10 P.B.

Z.SPECJALNA:

ROZSZARPANIE

Gdy na kości obr. Wypadnie 10, Starzec dodaje dodatkowy 5 pkt.

PANCERZ:

Zrogowaciała i gruba skóra. +5 P.B.

TROPIENIE:

Wytropić głodną sforę dzikich psów to nie problem. Ujadają jak opętane, warczą i obśliniają każdy skrawek terenu po którym przejdą. Nażarta sfora najczęściej gdzieś się rozlokowała i śpi, cicho jak dziecko w swoim rodzinnym domu. Jeżeli jednak chodzi o pojedynczą bestię, to tutaj sytuacja się komplikuje, bo te przeważnie są bardzo sprytne, bardzo.

WROGOŚĆ:

Najedzony dziki pies to spokojny pies. Głodny dziki pies to wróg wszystkiego co ma mięso w sobie.

DODATKOWE INFORMACJE:

- Poziom ŁATWY. Partyzant może przypomnieć sobie o ewentualnym siedlisku dzikich psów w okolicy.
- Poziom NORMALNY. Może przypomnieć sobie przybliżoną ilość dzikich psów i jedno ich stałe miejsce w okolicy (do 10km).
- Poziom PROBLEM. Może przypomnieć sobie o jakiejś ciekawej historii związanej z tutejszymi psami, o ich ilości, siedliskach w promieniu 20 km. od miejsca zdawania testu oraz ich przywódcy.

UFOPEDIA:

NIE DOTYCZY



DUCH

SI: 14 ZR: 10 PE: 12 WT: 14 CH: 0 IN: 0

INICJATYWA: 30 PRÓG BÓLU: 100(115) REFLEKS: 22 PANIKA: 0

T.E.: BRAK

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE:

Broń lekka 15,
Broń wsparcia 10,
Broń biała 5,
Walka wręcz 5,
Rzucanie 5,
Skradanie się 0,
Spostrzegawczość 15,
Zastraszanie 0,
Kondycja 5

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Kukietka

Duch jest bezrozumnym narzędziem politycznego, a co za tym idzie nie odczuwa ani strachu ani bólu.

Dlatego, aż do samej śmierci Duch nie ma żadnych utrudnień do testów związanych z niskim Progiem Bólu.



BROŃ:

Kij, Pręt, Nóż, Tasak, Siekiera, Miecz, Młot DA9, BS24.9 „ROZJEMCA”, P.M.03 „WILK”, M39 „POKUTA”,

(Patrz MAGAZYN)

PANCERZ:

Skórzana kurtka. +15P.B.

(Patrz MAGAZYN)

TROPIENIE:

Zacznijmy może od tego, że duchy wcale się nie ukrywają. Polityczni często specjalnie ustawiają ich na środku jakiejś jezdni czy na dachu jakiegoś budynku, aby dana marionetka miała większe szanse na wypatrzenie potencjalnego celu.

Ciekawe jest też to, że Duchy nigdy, albo skrajnie rzadko są rozstawione pojedynczo. Przeważnie jest ich od kilku do kilkunastu.

WROGOŚĆ:

Jeżeli polityczny kontrolujący Duchem nie podejmie decyzji ataku, Duch nie odda nawet będąc ranionym.

UFOPEDIA:

- Poziom ŁATWY. Partyzant może przypomnieć sobie o tym, że Duchy są kontrolowane przez jednego Politycznego z ograniczonym zasięgiem.

- Poziom NORMALNY. Może przypomnieć sobie przybliżoną ilość Duchów, jeden ich najczęstszy punkt obserwacji (do 5km) oraz fakt, że Duchy służą jako czujki politycznych (kohorty).

- Poziom PROBLEM. Może przypomnieć sobie o jakiejś ciekawej historii związanej z tutejszymi Duchami, o ich ilości oraz byłych dwóch punktach obserwacji w promieniu 10 km. od miejsca zdawania testu.

DODATKOWE INFORMACJE:

NIE DOTYCZY

KRAB



SI: 20 ZR: 10 PE: 10 WT: 20 CH: 0 IN: 0

INICJATYWA: 30 PRÓG BÓLU: 100(250) REFLEKS: 20 PANIKA: 0

T.E.: BRAK

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE:

Broń lekka 25,
Broń wsparcia 25,
Broń ciężka 35
Broń biała 10,
Walka wręcz 20,
Rzucanie 5,
Skradanie się 0,
Spostrzegawczość 10,
Zastraszanie 20,
Kondycja 10

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Sterowana zabawka

Krab jest sterowany i nadzorowany przez statek matkę, co całkowicie uniemożliwia wykonanie na nim zasadzki, lub użycia przeciw niemu jakichkolwiek pocisków samonaprowadzających.

Do tego jest bardzo odporny na działanie man-erów. Wszelkie manipulacyjne umiejętności, są dwukrotnie trudniejsze przeciwko tym dzieciom kohorty.

BRONŃ: C.K.K Ciężki karabin kohorty.

Obr. 25 T.E/55 P.B

Mag:150n.

T.Ognia: S

Wymagania: 25 B.C./ 20 SI

Wartość: 550 / Waga: 35 kg

PANCERZ:

Ciężki pancerz Kohorty
+ 150 P.B.

TROPIENIE:

Aby znaleźć kraba należy odpowiedzieć potwierdzająco na dwa pytania. Po pierwsze, to czy w najbliższym otoczeniu łączność radiowa została przerwana lub czy właśnie nie pada, nie urywa się. Po drugie zaś, ci szmacciarze przylatują na dany teren zawsze jakimś ciężkim transporterem bojowym lub lekkim-kilku osobowym statkiem kosmicznym, więc czy taki złom przypadkiem nie stoi niedaleko was?

WROGOŚĆ:

Zabijają wszystko i wszystkich, którzy stanowią zagrożenie dla aktualnego statusu misji.

UFOPEDIA:

- Poziom ŁATWY. Partyzant może przypomnieć sobie o szacowanej wielkości żołnierza, ponad dwa i pół metra oraz o tym, że stanowi on gigantyczne niebezpieczeństwo.
- Poziom NORMALNY. Może przypomnieć sobie o tym, że to podobno nadal ludzie, jednak zamknięci w dziwnych i nieokreślonych pancerzach.
- Poziom PROBLEM. Może przypomnieć sobie o tym, że chodzą słuchy, iż Kraby nie mogą schodzić pod ziemię, a nimi samymi steruje gdzieś obecna statek-matka.

DODATKOWE INFORMACJE: NIE DOTYCZY

SUARI

PRECYZYJNA KLASYFIKACJA I SZCZEGÓŁOWY OPIS TEJ ISTOTY JEST NIEMOŻLIWY. SYSTEM/SIEĆ POSIADA ZA MAŁO DANYCH. PRZEPRASZAMY I DZIĘKUJEMY ŻE PRACUJESZ Z NAMI...
EUROPEJSKIE LABORATORIUM „ARKA 13”



SI: ZR: PE: WT: CH: IN:
 INICJATYWA: PRÓG BÓLU: REFLEKS: PANIKA:
 T.E.:

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE:

Broń lekka
 Broń wsparcia
 Broń ciężka
 Broń biała
 Walka wręcz
 Rzucanie
 Skradanie się
 Spostrzegawczość
 Zastraszanie
 Kondycja
 Wyczucie Energii:
 Manipulo. Energią:

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:



BRŃ:



PANCERZ:



INFORMACJA

Drogi starcze! Jako, że istoty Suari w Horyzoncie są zaiste potężne, to nikt nie powinien znać ich statystyk. Dlatego ta karta jest tylko Twoja. Uzupełnij ją tak jak uważasz, tak jak według Ciebie powinien być potężny Suari. Nie pozwól aby Partyzanci zobaczyli te statystyki. Tylko TY masz prawo i obowiązek znać Stróżów Kreacji. Pamiętaj, że Suari są różne i posiadają różny poziom mocy. Jednak jakkolwiek poziom tej mocy by nie był, i tak są przerażająco potężni.

UFOPEDIA:

- Poziom GIGANTYCZNY PROBLEM. Partyzant nie wie co się dzieje, tak jakby dostał Deja vu. Może to te przeraźliwie szybkie i teoretycznie nic nie znaczące mignięcie latarki albo zafalowanie ekranu informacyjnego tarczy energetycznej? A może jakaś forma przeczucia? Cokolwiek by to nie było, wszystko mówi mu, że niedaleko jest prawdziwy, żywy Suari.

Tak, ta istota jest niedaleko i właśnie patrzy się w jego kierunku... .

DODATKOWE INFORMACJE: NIE DOTYCZY



TYGRŁ

SI: 20 ZR: 12 PE: 8 WT: 15 CH: 2 IN: 5

INICJATYWA: 37 PRÓG BÓLU: 150(200) REFLEKS: 20 PANIKA: 0

T.E.: Klasa IV

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE:

Broń lekka 0,
Broń wsparcia 0,
Broń ciężka 25
Broń biała 25,
Walka wręcz 20,
Rzucanie 20,
Skradanie się 0,
Spostrzegawczość 10,
Zastraszanie 25,
Kondycja 15

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Ja zmiażdżyć Ci pysk!

Tygrł potrafi walczyć wszystkim co da się podnieść. Jeżeli wyrwie lampę chodnikową - broń biała, wielki głąz - broń biała, podniesie samochód lub przyczepę albo wiatę przystanku autobusowego - Rzucanie, bo na pewno zaraz tym miotnie w swego przeciwnika.



BROŃ: (przykładowa)

Rzucony samochód
Zasięg: 20-30 metrów
Obr: 95 P.B. (omiya T.E.)
Lampa chodnikowa
Obr: 60 P.B. (omiya T.E.)
Zęby oraz łapa (Obr.)
Zęby: 20 P.B./ łapa: 30 P.B.

PANCERZ:

Twarda Skóra + grube futro.
+ 50 P.B.

TROPIENIE:

Ten obcy to gatunek gigantycznych i trochę dzikich małp. Dlatego wytropienie takowej nie należy do zbyt trudnych czynności. Dużo skaczą, od czasu do czasu wydrze ryja, czymś rzuci, na coś się wkurwi, tu zostawi ślad na piasku, tutaj na ściółce leśnej, a tam połamane drzewo. Rozumiecie?

WROGOŚĆ:

Tak, Tygrle są wrogie praktycznie każdej napotkanej istocie. Zresztą po to Kohorta je zaciągnęła w swe szeregi, żeby bez refleksyjnie wprowadzały zamęt i zniszczenie na wrogiej planecie, która zaraz ma zostać podbita.

UFOPEDIA:

- Poziom ŁATWY. Partyzant może przypomnieć sobie o szacowanej wielkości małpy, ponad cztery metry i pół oraz o tym, że stanowi on przerażające niebezpieczeństwo.
- Poziom NORMALNY. Może przypomnieć sobie o tym, że to przeważnie najemnicy Kohorty wysłani po to aby mordować i wprowadzać chaos na planecie.
- Poziom PROBLEM. Może przypomnieć sobie o tym, że podobno Tygrl'e są podatne na manipulowanie umysłem przez manerów oraz wszelkie elektroniczne badziewia co się do mózgu wbija aby kogoś kontrolować.

DODATKOWE INFORMACJE: NIE DOTYCZY



SCORPIO

SI: 10 ZR: 14 PE: 14 WT: 20 CH: 0 IN: 5

INICJATYWA: 49 PRÓG BÓLU: 100(125) REFLEKS: 28 PANIKA: 5

T.E.: BRAK

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE:

Broń lekka 0,
Broń wsparcia 0,
Broń ciężka 0
Broń biała 0,
Walka wręcz 20,
Rzucanie 0,
Skradanie się 15,
Spostrzegawczość 20,
Zastraszanie 10,
Kondycja 15

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

To lata?!

Scorpio lata, więc wszelkie próby trafienia go z broni palnej, gdy jest w powietrzu, są o jeden poziom trudniejsze. Nie ważne z jakiej odległości.

JAD.

Pierwsze ułknięcie celu wpuszcza jad, który zadanie 3 P.B. co turę, aż przeciwnik nie zda TRUDNEGO testu na Kondycję.

BROŃ: Żądło

Obr: K10 + [SI] P.B.

Zwiększone obrażenia, zmniejszona celność o 20 pkt.

Żuwaczki

Obr: K10 + 2 P.B.

Zmniejszone obrażenia, zwiększona celność o 5 pkt.

PANCERZ:

Zmutowane płytki chitynowe.

+ 25 P.B.

TROPIENIE:

Te istoty latają więc tutaj problem jest już spory od samego początku. Może zacznijmy od tego, że gdy latają to wydają taki dziwny charakterystyczny dźwięk, jakby ktoś rozrywał na pół kartkę papieru. Prócz tego wydają dziwne i osobliwe dźwięki mlaskania, gdy coś jedzą. No i pozostaje sprawa ich wielkich dziur w różnych miejscach, czyli sprawa ich domów. Scorpio mogą zrobić otwór nawet w metalu czy betonie, zajmuje im to co prawda trochę dłużej, a nawet bardzo długo, ale są cierpliwe.

WROGOŚĆ:

Atakują gdy czują się zagrożone.

UFOPEDIA:

- Poziom ŁATWY. Partyzant może przypomnieć sobie o szacowanej wielkości scorpia, czyli ponad metr oraz o tym, że stanowi on spore niebezpieczeństwo.
- Poziom NORMALNY. Może przypomnieć sobie o tym, że to skrzyżowanie osy z skorpionem. Genetyczna nieudana mutacja. A może taka miała ona być?
- Poziom PROBLEM. Może przypomnieć sobie o tym, że scorpion bardzo mocno potrafi uządlić i zakazić krew atakującego wroga oraz, że często można natrafić na kilka tego typu zmutowanych niby os razem.

DODATKOWE INFORMACJE: NIE DOTYCZY

MUTO-WRÓBEL



SI: 14 ZR: 8 PE: 9 WT: 15 CH: 0 IN: 2

INICJATYWA: 23 PRÓG BÓLU: 125(140) REFLEKS: 23 PANIKA: 5

T.E.: BRAK

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE:

Broń lekka 0,
 Broń wsparcia 0,
 Broń ciężka 0
 Broń biała 0,
 Walka wręcz 15,
 Rzucanie 0,
 Skradanie się 0,
 Spostrzegawczość 10,
 Zastraszanie 10,
 Kondycja 5

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Długi jęzor!

Ta umiejętność pozwala na oderwanie kończyny praktycznie każdej ofierze na jaką trafi Muto-Wróbel.

Zasięg: do 2 metry.

Mutant musi trafić przeciwnika testując walkę wręcz, gdzie k10 z k100 określa którą kończy zaraz zostanie urwana. Cel wykonuje TRUDNY test na KONDYCJE, jeżeli mu się nie powiedzie. Kończyna zostaje urwana. Jeżeli zda, jęzor wraca do wróbla.

BRŃ: Dziub

Obr: K10 + [SI] P.B.

Zwiększone obrażenia, zmniejszona celność o 30 pkt.

Pazury

Obr: K10 + 5 P.B.

Zmniejszone obrażenia, zwiększona celność o 10 pkt.

PANCERZ:

Grube, gęste i zagrzybiałe opierzenie. + 15 P.B.

TROPIENIE:

Prócz tego, że z każdym skok-lotem bardzo charakterystycznie wgniatają ścieżkę leśną, pozostawiając wyraziste wgłębienia pazurów niczym ślady po napieprzaniu patykiem w jedno miejsce, to jeszcze dość często zostawiają za sobą bardzo specyficzne odchody. Wśród mazi można dostrzec nieprzetrawione kości, kawałki pancerzy czy nawet fragmenty broni.

WROGOŚĆ:

Te mutanty nie mają dobrego słuchu czy węchu. Jednak gdy tylko uda im się zauważyć ofiarę, a głodne są zawsze, od razu atakują.

UFOPEDIA:

- Poziom ŁATWY. Partyzant może przypomnieć sobie o szacowanej wielkości muto-wróbla, czyli ponad dwa metry oraz o tym, że stanowi on spore niebezpieczeństwo na bliskim dystansie.
- Poziom NORMALNY. Może przypomnieć sobie o tym, że to dość przerażająca mutacja wróbla pospolitego.
- Poziom PROBLEM. Może przypomnieć sobie o tym, że muto-wróbel na bardzo bliskim dystansie potrafi z łatwością oderwać agresorowi dowolną kończynę.

DODATKOWE INFORMACJE: NIE DOTYCZY



M4-M4

SI: 0 ZR: 0 PE: 0 WT: 0 CH: 0 IN: 21

INICJATYWA: BRAK PRÓG BÓLU: BRAK REFLEKS: BRAK PANIKA: BRAK

T.E.: BRAK

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE:

Broń lekka 0,
Broń wsparcia 0,
Broń ciężka 0
Broń biała 0,
Walka wręcz 0,
Rzucanie 0,
Skradanie się 0,
Spostrzegawczość 0,
Zastraszanie 0,
Kondycja 0

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Do ostatniej baterii

M4-M4 jest wszystkim tym co mechaniczne, zautomatyzowane, elektroniczne i będące na terenie jej placówki. Więc nawet jeżeli zniszczone zostaną jej „TWARZE”, to póki budynek stoi i jego jakakolwiek maszyna czy komputer, M4-M4 będzie żyło nadal. Będzie żyło i będzie się odbudowywać.



BROŃ:

Wszelkie zautomatyzowane roboty czy wieżyczki obronne. Przewody energetyczne i ruchowe części placówki, na przykład drzwi czy włazy. Maszyny-zbieracze takie jak B4-B7. Drony zwiadowcze czy Zrobotyzowane rękawy naukowe. Wszystko co przewodzi informacje i jest w stanie się ruszyć, jest bronią M4-M4.

PANCERZ:

BRAK

TROPIENIE:

Jak można wytropić coś co się nie rusza? Jak można wytropić czy lepiej mówiąc, znaleźć TE konkretne miejsce? Podobno jedynym acz nadal wątpliwym sposobem jest posiadanie wykwalifikowanego sprzętu do pomiarów energetycznych lub posiadanie zdolności MAN-ERskich. Wtedy i tylko wtedy można wykryć wręcz doskonale zakamuflowane placówki M4-M4. Ale to wszystko tylko teoria, bo nikt nie wrócił aby powiedzieć, że się udało.

WROGOŚĆ:

M4-M4 traktuje każde wtargnięcie na jej teren jako atak. Chyba, że uzna, iż dany egzemplarz istoty jest jej potrzebny... .

DODATKOWE INFORMACJE:

- Poziom ŁATWY. Partyzant może przypomnieć sobie o pierwotnym celu powstania M4-M4.
- Poziom NORMALNY. Może przypomnieć sobie o tym, że jest to system operacyjny, który nie posiada (teoretycznie) swojego własnego fizycznego ciała.
- Poziom PROBLEM. Może przypomnieć sobie o tym, że M4-M4 to każdy element placówki, którą zarządza. To każdy bajt pamięci przepływający przez przewody. To program, a przez niektórych określony mianem wirusa.

UFOPEDIA: NIE DOTYCZY

B4-B7



SI: 8 ZR: 16 PE: 10 WT: 10 CH: 0 IN: 0

INICJATYWA: 46 PRÓG BÓLU: 50 (65) REFLEKS: 26 PANIKA: BRAK

T.E.: BRAK

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE:

Broń lekka 0,
Broń wsparcia 0,
Broń ciężka 0
Broń biała 15,
Walka wręcz 0,
Rzucanie 0,
Skradanie się 10,
Spostrzegawczość 15,
Zastraszanie 5,
Kondycja 15

UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA:

Samo-destrukcja

Niesamodzielna jednostka B4-B7 na polecenie jednostki centralnej M4-M4 może dokonać samozniszczenia, poprzez przegrzanie swoich baterii fuzyjnych.

Zasięg wybuchu[r]/Obrażenia:

0-2 m.[r] / 70 T.E./50 P.B.

3-7 m.[r] / 35 T.E./30 P.B.

8-12 m.[r] / 10 T.E./5 P.B.

BRON: Brzytwa-Odnóże

Ilość ataków na rundę: 2

Obr: K10 + 1 P.B.

Jeżeli brzytwa-odnóże dosięgnie celu i zrani go, wywołuje tym samym KRWAWIENIE, które trwa 3 rundy. Zadaże 2 PB.

Otrzymane KRWAWIENIA kumulują się.

PANCERZ:

Metalowe płytki ochronne

+ 15 P.B.

TROPIENIE:

Gdy te małe jednostki zbieraczy wychodzą na żer, kontrolowane przez jednostkę centralną, to trudno jest je usłyszeć czy tym bardziej wytropić. Jedyne czym mogą się charakteryzować to tym, że to ich poruszanie się brzmi jak ciągłe cięcia mieczem. Jednak nie do końca w pełni to określenie obrazuje ten dźwięk. Dlatego warto zwracać uwagę na wszelkie metaliczne odgłosy otoczenia gdy wiemy o tym, że niedaleko mogą być B4-B7.

WROGOŚĆ:

Gdy jednostka centralna (M4-M4) zarządzi atak na wroga, to tak się stanie. W innym przypadku maszyny będą biły do nieprzytomności lub ominą ewentualny cel.

DODATKOWE INFORMACJE:

- Poziom ŁATWY. Partyzant może przypomnieć sobie o szacowanej wielkości B4-B7, czyli około 60-70 cm. oraz o tym, że stanowi on spore niebezpieczeństwo na bliskim dystansie.

- Poziom NORMALNY. Może przypomnieć sobie o tym, że te maszyny przeważnie działają w grupach liczących od 2 do 6 sztuk.

- Poziom PROBLEM. Może przypomnieć sobie o tym, że B4-B7 działają tylko w zasięgu jednostki centralnej oraz, że posiadają mechanizm samo-destrukcji.

UFOPEDIA: NIE DOTYCZY

...od Autora...

Partyzanci!

Gdy czytacie te słowa, to zapewne jesteście już po lekturze tego dodatku. Być może, zastanawiacie się teraz, czy pełna wersja będzie dłuższa, a jeżeli tak to o ile? Więc już spieszę z odpowiedzią! Pełna wersja będzie przynajmniej dwa razy większa niż ta. Już teraz w zanadrzu mamy wykreowane graficznie, ale nie opisane kolejne 6 istot, a z każdy rokiem będziemy planować, rozszerzać tą ilość do kolejnych wymyślnych stworów czy ufoków ;). Zamierzamy zatrzymać się dopiero wtedy, gdy zabraknie nam zdrowia albo weny!

Poniżej w skrócie kilka ważnych informacji:

- Wszelkie statystyki czy umiejętności specjalne, a w skrajnych przypadkach opisy niektórych istot mogą się zmienić, jeżeli uznamy, iż są niegrywalne lub zbyt przesadzone, lub też nie zgadzają się z założeniami gry.
- Graficzny wygląd podręcznika też może ulec zmianie, jednak jest to mało prawdopodobnie.
- Jest dużym prawdopodobieństwem, że do aktualnego sposobu określenia przeciwników, jak i ich statystyk, mogą zostać dodane kolejne dodatkowe informacje lub zasady specjalne. Tworząc ten bestiariusz, celujemy w jak najdokładniejsze przedstawienie wrogów Partyzantów, a co za tym idzie, zmiany wydają się nieuniknione.
- **Pełna wersja Bestiariusza wyjdzie raczej w tym roku. Chyba że wydarzy się coś, nad czym nie do końca, da się zapanować ;).**
- Oczywiście w międzyczasie spodziewajcie się kolejnych opowiadań lub mini-dodatków albo nawet małych poprawek w głównym podręczniku źródłowym.
- I na koniec **DZIĘKUJEMY WAM WSZYSTKIM** za waszą obecność, wsparcie i zainteresowanie naszym uniwersum.

Z wyrazami wdzięczności

EKIPA HORYZONTU

Adres e-mail:

horyzontrpg@gmail.com

Lub na stronie projektu:

www.facebook.com/HoryzontRPG

Oficjalna strona internetowa systemu fabularnego Horyzont:

<https://horyzontrpg.wordpress.com/>