

Zabij Mutanta

(Przygoda do Neuroshimy 1.5)

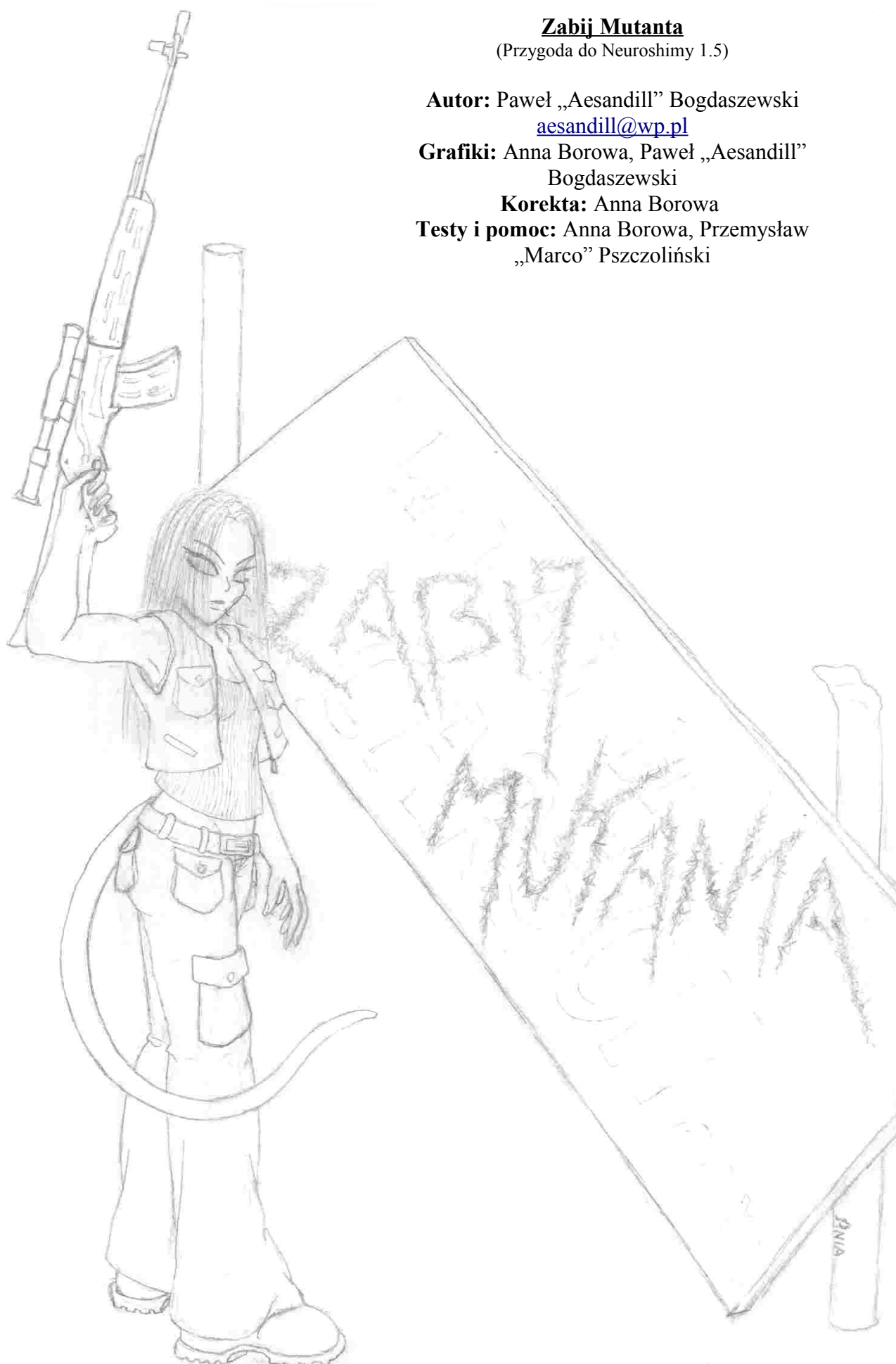
Autor: Paweł „Aesandill” Bogdaszewski

aesandill@wp.pl

Grafiki: Anna Borowa, Paweł „Aesandill”
Bogdaszewski

Korekta: Anna Borowa

Testy i pomoc: Anna Borowa, Przemysław
„Marco” Pszczoliński



Zanim zaczniemy

Jest to przygoda do gry fabularnej NEUROSHIMA, wymaga więc znajomości tego systemu oraz posiadania podstawowego podręcznika (najlepiej edycji 1.5). Przygoda przeznaczona jest dla 3-4 Graczy oraz jednego MG. Na jej podstawie można przeprowadzić około 2 do 6 sesji. Podczas trwania większej części przygody, Gracze kierować będą poczynaniami grupy mutantów, choć rozpoczynać się i kończyć będą swoją standardową (ludzką) drużyną. Bez obawy, te postacie nie zostaną zmienione. **Trzeba mieć jednak pewność, że gracze nie będą mieli oporów by przez kilka sesji grać mutantami.**

Ostrzeżenie.

16+

Zakładam że czytelnik i odbiorca jest osobą dorosłą (co nie zawsze znaczy pełnoletnią), umiejącą rozróżnić rzeczywistość i fikcję. W przygodzie pojawiają się wątki drastyczne. Miej pewność, że każdy z graczy, będzie się dobrze bawił, w roli którą im proponujesz. Przed rozpoczęciem rozgrywki, upewnij się, czy jakiś fragment tej sesji nie urazi ich uczuć czy zasad.

Zarys fabuły:

Bohaterowie Graczy podejmują się zadania zabicia grupy mutantów, na zlecenie posterunku. Nie jest to jednak proste zadanie typu „znajdź i zabij”. Okazuje się, że Posterunek dysponuje pełnym zapisem z wszczepów, które moloch umieścił u mutantów, by oglądać działania swoich dzieł. Gdy BG obserwują mutantów, Gracze decydują o ich losie. Mają szansę wczuć się w ich położenie. Gra mutantami to właściwa część przygody. Gracze prowadzą ją, do momentu gdy ich nowi bohaterowie uzyskują wolność od podglądu. Wtedy pozostanie dylemat. Czy BG zabiją istoty, których los obserwowali tak długo, czy zachowują dystans? Zglądzą swoje postacie, w myśl hasła „Zabij Mutanta”? Witamy w Carson.

Ludzka drużyna Graczy.

Jest to przygoda dla trzech do czterech graczy, prowadzących zaawansowane postacie w Neroshimie. Idealną drużyną była by taka, która ma za sobą jedną czy dwie większe przygody i miała już starcia z mutantami. Jednym słowem, większość zaawansowanych drużyn do Neuro, będzie ok, chociaż działająca po stronie Posterunku, doświadczona drużyna łowców mutantów, była by idealna.

Budowa przygody:

Przygoda ma budowę modułową. Zupełnie jak maszyna Smarta. Możesz poprowadzić ją standardowo - krok po kroku, lub też wykorzystać jedynie pojedyncze segmenty. Staralem się by było to możliwe w jak największym stopniu.

Przygoda podzielona jest na kilka części:

Wprowadzenie: Właśnie je czytasz. Znajdziesz tu kilka rad jak prowadzić tą sesję i korzystać z materiałów.

Prolog: Zawiazanie historii jeszcze wraz z ludzkimi postaciami graczy.

Tworzenie postaci: Mechaniczne aspekty tworzenia postaci - mutantów. Cześć przeznaczona także dla graczy.

Scenariusz: Właściwa przygoda wraz z odnośnikami do kart BN.

Epilog: Zakończenie historii. Znowu powracamy do postaci ludzi.

Karty BN: Karty postaci wszystkich BN'ów, maszyn i potworów występujących w scenariuszu. Gotowe do druku.

Pięć gotowych do gry postaci mutantów – Dla leniwych

Nawiązania i inspiracje

Przygoda nie jest inspirowana żadnym, konkretnym dziełem czy utworem. Może lepiej powiedzieć, że inspirowało ją ich tak wiele (część pewnie zupełnie nieświadomie), że wymienienie kilku z nich byłoby niestosowne. Natomiast w pełni świadomie korzystałem z pomocy Dziewczyny i Przyjaciół, oraz podręcznika do Neuro i map Google.

PROLOG

Warianty zaczepienia ludzkich BG

Gracze rozpoczynają zaawansowanymi postaciami. Co z tego wynika? Nie wiem o waszej drużynie nic, i nie mam na nią wpływu. Dlatego przedstawiam kilka wersji rozpoczęcia, odpowiednich dla większości drużyn.

Cena lojalności

BG współpracują z posterunkiem już od dłuższego czasu, a może nawet są członkami ich szeregów. Misja jest im przedstawiona jako kolejne zadanie niezbędne w walce z Molochem. W tym wariantcie oferowana nagroda nie powinna być zbyt duża, a może nawet nie być jej wcale.

Kilka dni z życia lowcy.

Jeśli BG grają łowcami mutantów, misja ta może być po prostu kolejnym kontraktem. Oferowana nagroda powinna być w miarę atrakcyjna, jednak nie na tyle, by wykluczać możliwość ewentualnego zerwania kontraktu, w razie wątpliwości moralnych po odbyciu seansu(w epilogu)

Szantaż

Niebezpieczne zadanie zostaje powierzone grupie więźniów/banitów. Posterunek boi się wykorzystać niesprawdzoną technologię na swoich ludziach, natomiast złapani/zobowiązani BG mają szansę na uwolnienie z rąk posterunku lub zyskanie ich szacunku. Naturalna sympatia dla odgrywanych Mutantów, musi być w tym przypadku znieczulona „nagrodą”. Oferowaną wolnością, gablami, czy też wpływami w „Wędrującym Mieście”.

Smak zemsty

BG dostają propozycje od posterunkowców. Dzięki niej mogą zemścić się na Mutantach. Ten wariant stworzony jest dla drużyn mających w swojej historii tragiczne zatargi z mutantami. Nagrody nie ma, lub jest niewielka.

Witamy w Carson

Ludscy Bohaterowie Graczy(LBG) właśnie otrzymali zadanie od swoich „przyjaciół” z „Wędrującego Miasta”. Szczegóły akcji okryte są tajemnicą. Wszystkiego dowiedzą się na miejscu w Carson City w stanie Nevada. Na północ od Vegas. Znajdą bez trudu. To dawna stolica Nevady. *(A jednak nie Vegas!)*. Mimo iż całe miasto otoczone jest pustynią, same Carson zdaje się być pokryte lasem. Na drodze, pod znakiem „witamy w Carson City” zgodnie z umową czekają żołnierze posterunku. Za nimi stoi pancerna furgonetka.

Posterunek (wydrukuj karty postaci BN, frakcji posterunek):

Kapitan Reaven

Dwoje szturmowców

Oferta

Kapitan posterunku, Reaven(w zależności od składu drużyny, jest przeciwnej płci do dowódcy) rozpoczyna wyjaśnianie sytuacji. Równocześnie próbuje wykorzystać cały swój wdzięk by zauroczyć lidera BG.

Jakiś czas temu Moloch wypuścił w Carson sporą ilość mutantów. Większość udało się posterunkowi wyeliminować. Ale nie wszystkie. Mała grupa, zorganizował się i stawia opór. Co gorsze, to posterunkowi żołnierze przegrywają w tej walce. Na szczęście ich technikom udało się rozpracować mechanizm, według którego wszczepy mutantów przesyłają dane do maszyn Molocha. Według owych informacji, są w stanie nie tylko określić możliwości mutantów, prześledzić ich historie, ale przede wszystkim mogą odczytać ich zachowanie. Nie w czasie rzeczywistym, ale jednak. LBG otrzymują ofertę. Złożą wirtualne hełmy, czuciowe rękawice. Stymulatory neuronowe. Prześledzą działania mutantów w Carson. Dowiedzą się o nich wszystkiego. A potem je zabiją. Wewnątrz furgonetki czeka odpowiedni sprzęt, pojazd odjedzie w bezpieczne miejsce, żołnierze będą pełnić wartę.

Virtual.

LBG zostają podłączeni do elektroniki, wszystko zostaje uruchomiane. Rozpoczyna się przygoda. Zabij mutantą. To gracze poprowadzą działania mutantów, których losy obserwować będzie ich ludzki bohater. Lecz najpierw trzeba stworzyć te postacie. Dział tworzenie postaci możesz w pełni udostępnić graczom, ewentualnie Gracze mogą skorzystać z gotowych postaci. Te znajdują się na końcu tego scenariusza, za kartami BN.

Alternatywne wersje przygody (prologu i epilogu):

Narodzenie Mutantów

Wersja pomijająca prolog i epilog. Po prostu, przygoda pozbawiona zostaje części, dotyczącej się ludzkich BG. Od początku, gramy mutantami. Koniec przygody, to tak naprawdę, początek wolnego życia drużyny.

Tornado.

Ludzka drużyna BG, niekoniecznie doświadczona, wpada w burzę tornado. Lecz wizje wywołane narkotykiem, są dziwne. Zamiast przenieść się do dawnych czasów, przenoszą się do ciał zupełnie różnych od ludzkich, choć żyjących współcześnie. Inne tornado? Zbyt duża dawka? Anomalia? Bad trip?. Rozpoczyna się przygoda. W tej wersji, Epilog zostaje pominięty (choć PD i sztuczka zostaje przyznana BG normalnie). Zamiast tego, na koniec przygody, ludzcy BG budzą się, a po burzy tornado nie ma już śladu.

Indiańska pieśń

BG zatrzymują się na postój, wśród ruin jednego z miasteczek nieopodal Vegas – Indian Hills. Tam spotykają klan Indian. Szamanka klanu, Lucy, przy ognisku raczy BG opowieścią. Opowieścią o Mutantach. Oczywiście poczęstunek i napoje są obowiązkową częścią spotkania. Wizje których doświadczają BG, to właśnie nasza przygoda. Jej koniec, to zamiast Epilogu, przebudzenie (choć PD i sztuczka zostaje przyznana BG normalnie). Opuszczając miasteczko, mijają znak, Witamy w Carson.

Zemsta Molocha.

Zanim rozpocznesz przygodę w tej wersji, sprawdź czy aby twoi Gracze nie mają nic przeciwko temu. Tą wersję można zastosować, jeśli drużyna BG zginęła w walce z Molochem. Zamiast tworzyć mutantów, mutacje stają się „nakładką” na „martwe” postacie graczy. Natomiast choroby BG zostają anulowane. Moloch, zdobywając ciała, przemienia ich w mutantów, planuje poddać ich praniu mózgow. Lecz w czasie transportu coś idzie nie tak. Przygoda się rozpoczyna. W tej wersji, Epilog zostaje pominięty, a nowi BG, na koniec przygody, stają się wolnymi mutantami.

Tworzenie postaci, dwa słowa do MG

Tworzenie postaci.

Po co tworzyć postacie?

Aby rozegrać sesję Neuro, mutantami, oczywiście. Nie ma co bać się objętości tej części scenariusza, większość to po prostu mutacje i cyborgizacje, rozpisane na tyle dokładnie, by twoi Gracze mieli z czego wybierać.

Co MG wiedzieć powinien?

Następnym krokiem będzie stworzenie mutantów. Ten dział przeznaczony jest dla graczy, ale również dla MG. Nie tylko znajdują się tam wszystkie Mutacje i Cyborgizacje, ale i opis umiejętności, z których mogą korzystać Gracze. Jest tam również instrukcja wykorzystania modyfikatorów mutacji i cyborgizacji.

Jednym słowem, **MG musi to znać.**

Oczywiście **Gracze mogą skorzystać z gotowych postaci.** Zerknij na **koniec tego zbioru kartek (str. 54-59)**, jest tam kilka naprawdę porządných mutantów, które powinny sobie poradzić w tym scenariuszu. Jednak samodzielne ich utworzenie, ma wiele cech, które bardzo liczą się w tej fabule. Tworząc swoich mutantów, Gracze mogą się z nimi bardziej wiązać, poznać ich, zanim zaczną grę. Nie tylko fabularnie, również pod kątem mechaniki.

Mutacje

Jeszcze jedno. Podczas etapu określania mutacji, najważniejsza cecha - ciężka mutacja, jest w większości przypadków losowa. Nie musi. Jeśli chcesz, możesz pozwolić graczom wybrać mutacje, lub przerzucić wyjątkowo niepasujący im wynik. Ale możliwość ta, musi się dotyczyć wszystkich Graczy. Oczywiście wielu ceni ten dreszcz, towarzyszący losowaniu. Niektórzy mogą zupełnie zapomnieć o odgrywaniu, celując w najlepsze mechanicznie postacie. Zresztą, drużyna samych Skorpen może nie być ciekawa. Dlatego też, standardowo, określanie ciężkiej mutacji jest losowe. Jeśli chcesz to zmienić, Gracze łatwiej przyjmą zmianę z losowości, na wybór.

Gigamut

Ciężkie mutacje można łączyć. Gigant zwierzokształtny czy skrzydlak z R'lyeh to całkiem kuszące propozycje. Możesz pozwolić Graczom losować po dwie ciężkie mutacje, umożliwić znalezienie odpowiedniego medykamentu (choćby w wraku wdowy), czy wykupienie „sztuczki” to umożliwiającej (1000 pd). W takim przypadku ich premie obu mutacji zsumuj, pomijając modyfikator mutacji, ten staje się po prostu krytyczny. Pamiętaj tylko, że taka hybryda stanie się naprawdę potężna, więc pozostawiam wybór takiej możliwości Tobie. To tylko opcja do przemyślenia.

Cyborgizacje

Są dość tanie, dlaczego? To tylko umowne gamble, występują tylko na etapie tworzenia postaci. W dodatku podstawa, „jednostka centralna” jest już u każdego z BG. Podczas rozgrywki, BG lub BN mogą tworzyć nowe cyborgizacje z części zniszczonych lub rozmontowanych maszyn, wtedy podane gamble, to jedynie koszt łączenia elementów. Podczas

rozgrywki warto pamiętać o Cyborgizacjach. BG dostał w głowę, ma implant oka? Jeśli opiszesz, że widok zamazuje mu się i rozbija na piksele, będzie to na pewno miłe urozmaicenie.

Współpraca z Graczami

Podczas losowania postaci, Gracze często radzą się MG. Wsłuchaj się w nich, dyskutuj. Spraw by były to postacie grywalne i dobre dla Graczy. Dwoje chce grać bliźniaczymi mutantami z Kadzi Molocha? Cemu nie, byle profesja i umiejętności były inne, mutacje i współczynniki pozostaną identyczne. Dalej jest tylko przepis na mutantą, czemu nie mieszać składników?

Wątki osobiste

W przypadku wybrania gotowej drużyny, ta jest już pod tym kątem gotowa. Jednak istnieje opcja tworzenia nowych postaci. Jak w takim przypadku zastosować wątki osobiste?

Cecha: Mów mi tato

Wybranie przez Gracza tej cechy, to niemal oczywisty wątek osobisty. Musisz ustalić z Graczem, kim była jego postać, z czego wynika jej sława. Może BG był kimś ważnym w oddziałach posterunku, znanym bohaterem, który zniknął na froncie? A może znanym kierowcą wyścigowym? Słynnym zabójcą maszyn? Możliwości jest wiele.

Pochodzenie: Carson / Posterunek

Stworzony mutant z pochodzenia człowiek, był kiedyś członkiem społeczności Carson, bądź też żołnierzem Posterunku. Jeśli tak, możesz zdradzić Graczowi część informacji dotyczących się Carson lub Posterunku w tym miejscu. Dodatkowo, któryś z BN (np.: Handlarz Monika, snajper – Hanif), może poznać lub zostać poznanym przez postać. Pomagać jej, bądź ją zwalczać. Pamiętaj że Gracz nie musi mieć kompletnej wiedzy, w końcu jego bohater został porwany i zmieniony w mutantą. Tak naprawdę nawet pochodząc „z stąd”, jego zmutowany umysł może być wolny od informacji na temat tego miejsca.

Mutant z rodziny

Każdy Gracz tworząc postać człowieka, stworzył jej również rodzinę, znajomych. Tworzony mutant pochodzący z dziczy, lub będący z pochodzenia człowiekiem, jest rodziną bądź znajomym ludzkiego bohatera Gracza. np.: porzuconą z powodu mutacji siostrą, straconym w walce z molochem przyjacielem. Taka opcja musi zostać uzgodniona z Graczem. Należy mieć świadomość, że znacznie zmniejsza to szanse, że ludzki bohater jednak wykona zadanie zabicia mutantą.

Kopia ukochanego

Moloch bywa okrutny. W tym przypadku postać pochodząca z Kadzi Molocha, jest wierną kopią (ale tylko kopią) bliskiej osoby, któregoś z ludzkich BG czy też jednego z BN. np. Kapitana Scara czy też Sędziego EX'a.

Zatargi z przeszłości

Postać mutantą pochodząca z dziczy miała już kiedyś zatargi z posterunkiem, bądź też mieszkańcami Carson. Pamięta niektórych BN, darzy ich szacunkiem lub też nienawiścią. BN również pamiętają o swoim wrogu z dawnych dni. Może jednak zatargi istniały dawniej między dwoma BG. Wrogowie, schwytani razem przez Molocha?

Hybryda

Mutant stworzony przez molocha, kiedyś był dwoma istotami lub nie był w ogóle człowiekiem. Pies i jego pan? Dwoje przyjaciół? Kochankowie? Bestia i polujący na nią łowca? Usprawniony Jaguar? Taka opcja ma bardzo poważne skutki dla odgrywania postaci. Upewnij się, że Gracz będzie się dobrze bawił w tej roli i da radę odgrywać taką postać.

Złośliwość maszyn

Brudna bomba, na koniec. Jak każda bomba, musi być użyta umiejętnie inaczej wszystko się rozleci. Jest to tylko opcja, luźny pomysł, ale może Ci się spodoba. Dlaczego tyle gadania przed przejściem do sedna? Otóż, w tej wersji, postaci mutantów są kopią ludzkich BG. Stąd zainteresowanie posterunku - kto zapoluje na mutę lepiej, niż jego ludzki pierwowzór? Jednak w tym przypadku, musisz uwzględnić skąd Moloch ma geny naszych BG? Po co mu one? np.: Niepokonanych dotąd zabójców maszyn zaatakował dziwny model łowcy, zadał draśnięcie po czym uciekł. Jest to część większego planu Molocha - utworzenia armii mutantów, na podstawie najsilniejszych genów tej części ludzkiej populacji, która przeżyła zagładę.

TWORZENIE POSTACI

Po kolei

Za chwilę zaczniesz tworzenie postaci mutanta. Będziesz grał nią przez najbliższych kilka sesji, a może nawet dłużej. Warto najpierw przeczytać jak przebiega cały proces, potem dopiero wziąć się za robienie postaci. Podczas tworzenia swojego mutanta pamiętaj, że nie musi być to maszyna do zabijania. Nie musisz również wpadać w schematy. Sprytny mutant „Wtyka”, również może być bardzo skuteczny, a gra nim może okazać się dużo ciekawsza. Ważne, aby twoja postać odpowiadała twojemu stylowi grania, lub pomogła Ci opracować nowy. Stwórz postać, która będzie grywalna. Co to znaczy? Postać grywalna to taka, którą gra się z przyjemnością i która jest w stanie walczyć z wyzwaniami świata Neuroshimy. Oczywiście podane tu informacje twój MG może zmieniać według własnej woli. No i w tej wersji tworzenia postaci, nie ma handlu gamble – cechy.

Krok 1. Pochodzenie

Będziesz miał do wyboru trzy miejsca pochodzenia. Każdemu przyporządkowane są po dwie cechy, oraz premia do współczynnika. Możesz pochodzić z Kadzi Molocha, Dzikcy oraz być zmutowanym Człowiekiem.

Krok 2. Profesja

Masz do wyboru cztery zupełnie nowe profesje. Wtyka, Cyborgo , Łupieżca, Siepacz oraz jedną starą: Tresera Bestii. Każda profesja daje ci wybór jednej z trzech cech.

Krok 3. Mutacje

Wylosujesz jedną z 10 ciężkich mutacji, oraz częściowo wylosujesz, częściowo wybierzesz trzy z 18 mutacji lekkich.

Krok 4: Współczynniki

Przyszykuj podręcznik do Neuroshimy, poczynając od tego kroku będzie ci potrzebny

Krok 5. Cyborgizacje

Otrzymasz 50 gambli na wykupienie cyborgizacji, czyli elektromechanicznych implantów. Pamiętaj, że rozpoczynasz grę już z jednostką centralną.

Krok 6. Modyfikator Mutacji/cyborgizacji

Obliczysz i sprawdzisz jak bardzo twoje mutacje i cyborgizacje wpływają na kontakty z ludźmi.

Krok 7: Specjalizacje

Tak jak w kroku 4

Krok 8: Umiejętności.

Tak jak w kroku 4

Krok 9: Sztuczki.

Tak jak w kroku 4

Krok 10: Reputacja

Zaczynasz z reputacją 5 w wybranym miejscu. Może zmodyfikować to któraś z cech.

Krok 11: Historia postaci

Stwórz kogoś niepowtarzalnego. Osobę. Nadaj jej imię.

Krok 1: POCHODZENIE

Każdy człowiek ma jakieś miejsce, które kiedyś nazywał domem. U mutantów nie jest tak prosto. Jeśli ktoś wygłął się z jaja w Oklahomie, to sprawa jest prosta, gorzej jak zmutowało Cie z dowódcy Posterunku. Większość specjalnie nie pamięta, albo nie przywiązuje wagi do tego skąd pochodzi. Życie Lepszego nie jest łatwe, a pamięć często bywa zawodna. Spece z Posterunku uparli się jednak, że da się nas pogrupować. I wiesz co? To co wymyślili się nawet sprawdza. Podobno według pochodzenia można nas podzielić na trzy grupy.

Kadzie Molocha

+1 do budowy

Każdej doby mechaniczny bóg tworzy życie. Jesteś jedną z jego nowych kreacji. Urodzony i wyszkolony przez bezduszną maszynę jesteś znacznie silniejszy niż inni twego rodzaju.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Celowa mutacja

Bóg – maszyna, nigdy nie tworzy przypadkowych dzieł. We wszystkim jest zamysł. Każdy jego twór to małe arcydzieło, a Ty jesteś jednym z nich.

Podczas etapu losowania Lekkich mutacji możesz dodatkowo samemu określić wynik JEDNEGO rzutu k20(samemu wybrać mutacje)

Dar Maszyny

Dla Molocha nie istnieją różnice pomiędzy mięsem a metalem. Wszystko to tylko budulec, który można dowolnie kształtować i mieszać.

Zaczynasz z większą ilością Cyborgizacji, a będąc dokładnym, masz na nie dodatkowo + 50 gambli podczas tworzenia postaci.

Dzicz

+ 1 do percepcji

Podczas wojny Moloch zasypał świat deszczem ognia i chemii. Oczyszczał pole pod wasze przyjście. Wtedy też wysłał w świat swoje nowe dzieci. Tylko najtwardsze z nich przetrwały, dając życie kolejnym pokoleniom. Jesteś dzieckiem nowego świata, nowego porządku. Urodzony w dziczy, nie ważne czy to lasy Maine, czy też dzicz kanałów pod Nowym Jorkiem.

Cechy (wybierz jedną z nich):

Mutant do kwadratu

Dzika ewolucja wykształciła w twoim pokoleniu dodatkowe mutacje. Dodatkowe, znaczy to, że otrzymujesz możliwość wyboru jeszcze jednej, oraz wylosowania kolejnej. Czyli masz tych lekkich, dwie więcej niż normalnie.

Ciężkie życie mutka

Dzisiejszy raj nie jest tak bezpieczny jak mogło by się wydawać. Człowiek uległ, lecz nadal gromadzi się w bandy zagrażające Lepszym od siebie. Woda bywa zatruta. Pożywieni nie rośnie samo z ziemi, natomiast ma brzydki zwyczaj uciekać. Jesteś do tego przystosowany. Wszystkie umiejętności z pakietu Przetrwanie masz na poziomie 4.

Człowiek

+ 1 do charakteru

Schwytany przez Molocha człowiek nie jest w najlepszej pozycji. Czasami Moloch zamiast zmienić takiego pechowca w Jaggernauta, funduje mu kurację genową. Kurację, po której dawny łowca mutantów staje się jednym z nich. Nową istotą. Niezapisaną księgą. Ot, perfidia maszyny. Bywa też, że mutant rodzi się wśród ludzi, to już perfidia natury.

Cechy(wybierz jedną z nich):

Mów mi tato

Jesteś mutantem, lecz kiedyś byłeś znany wśród ludzi. Rozpoczynasz grę, posiadając wśród nich sławę 10.

Jeśli ktoś Cie rozpozna, i zauważy, że jesteś mutantem, wszystkie jego testy charakteru będą trudniejsze o jeden poziom. Po prostu, ludzka psychika sypie się widząc groteskę dawnego znajomego. Zdarza się jednak, jeśli dobrze się zamaskujesz, to ktoś rozpozna Ciebie, ale nie to że jesteś mutantem. Wtedy chop, to Ty wobec niego, masz testy charakteru o jeden poziom łatwiejsze.

Wszechstronność do kwadratu

Zerknij do podręcznika, Neuroshima, edycja 1,5. Strona 44, w prawym dolnym rogu. Wiesz co to tam jest napisane?

Wybierz sobie dowolną cechę z pochodzenia człowieka. Fajnie, nie?

Krok 2: PROFESJA

Dobrze, wiesz już skąd pochodzisz. Powiedz mi teraz, czym się zajmujesz? Robiłeś już kiedyś postać, wiesz co oznacza wybór profesji. Jedna mała uwaga. Lepsi nie chorują, więc nie ma obawy. Mają co prawda drobne dolegliwości, ale się nie przejmują, najważniejsze, że twój wojownik nie będzie miał niewydolności krążenia, prawda? A jeszcze jedno. Lista profesji człowieka, ta z podręcznika, Ciebie nie obowiązuje. Lepsi mają własną listę, na której starczyło miejsca tylko na tresera bestii, z tych już Ci znanych.

Wtyka

Ludzie mają dziwną fobie, wszędzie widzą spisek. A to miejscowy szeryf jest agentem molocha, a to ta ślicznotka z naprzeciwka, to zamaskowana mutantka. Czasami mają racje. Twoja praca to upodabniać się do człowieka. Dlaczego? No cóż, stoicie z ludźmi po dwóch stronach barykady, warto czasem bezpiecznie zajrzeć na drugą stronę. Niektórzy mutanci podają się za ludzi, by ułatwić sobie z nimi handel, inni pozyskują dzięki temu dane. Są całe grupy mutantów specjalizujące się we wciąganiu ludzi w zasadzki. Ale do tego potrzebny jest specjalista - ktoś, na kim mutacje i cyborgizacje nie są tak widoczne. Ktoś kto potrafi dogadać się z człowiekiem inaczej niż za pomocą kaemu. Ktoś, kto nie zaliczy kulki za inność. Wtyka. Tak nazywa się twój zawód.

Jeszcze jedna sprawa. Niedługo czeka cie losowanie mutacji, potem wybór cyborgizacji. Wiesz, wtyka nie powinna rzucać się w oczy swoją innością. Zamiast losowania ciężkiej mutacji, czeka Cie wybór. Możesz wybrać pomiędzy dwoma mutacjami; Likantropią i Kukulką. Tracisz także 50 z gambli przeznaczonych na Cyborgizację.

Cechy(wybierz jedną z nich):

Dzielo sztuki

Twoje ciało to prawdziwe dzieło sztuki, wszystko, prawie wszystko pasuje tu do twojej roli. Podczas etapu losowania Lekkich mutacji możesz dodatkowo samemu określić wynik JEDNEGO rzutu k20(samemu wybrać mutację).

Róża

Udało ci się uzyskać kontrolę nad własną gospodarką feromonami. Wszystkie istoty humanoidalne przeciwnej płci są dla Ciebie bardziej przychylne. Ot, taki magnetyzm. Próby uwodzenia są dla ciebie łatwiejsze o dwa poziomy.

Zawodowstwo

Większość ludzi ma jakiś zawód, choć by był to pospolity szczur. Czasami trzeba się do szczura upodobnić. Możesz wybrać jedną z profesji z podręcznika podstawowego, następnie jedną cechę odpowiadającą tej profesji. Przypominam, że zaczynając mutantem punkty na znajomości i sprzęt przepadają.

Cyborgo

Są mutanci i są Cyborgo. Ty jesteś Cyborgo. Twoim przeznaczeniem jest łączenie metalu i ciała. Na sobie, na innych. Jesteś kapłanem maszyn, piewcą stalowego boga. Dodatkowo możesz wziąć sobie +25 gambli na cyborgizację.

Cechy(wybierz jedną z nich):

Krew maszyny

Metal, skóra, kości, plastik. To wszystko fragmenty ciebie. Wszelkie wszczepy, niezależnie czy to nowe mechaniczne oko, czy też agrałka. U ciebie prawie zawsze się przyjmie. Co to znaczy prawie zawsze? Ano, jeśli na k20 nie wypadnie Ci 20. Prawie zawsze. Dodatkowo, masz +50% do energii zasilającej cyborgizację, a testy chirurgi przeprowadzane na tobie, są łatwiejsze o jeden poziom.

Władca

Metal budzi szacunek. Trzy razy na sesję(dziennie) możesz użyć umiejętności opartej na charakterze z dodatkową premią równą pełnemu procentowemu modyfikatorowi cyborgizacji. Modyfikator obliczysz w kroku 6, cierpliwości.

Golem

Myślisz jak maszyna, działasz jak maszyna. W zasadzie od maszyny odróżnia Cie tylko to, że wciąż jest w tobie dużo organicznych części. Agresja maszyn wobec Ciebie spada o 10, dodatkowo rozpoczynasz grę ze sztuczką „Myśleć jak maszyna”(podręcznik Neuro 1.5 str 104), testy wymagane w sztuczce są ułatwione o pełny procentowy modyfikator cyborgizacji. No i skreśl słowo „Molocha” w opisie tej sztuczki.

Łupieżca

Piękne, żyzne farmy. Złocista kukurydza, smakowite owoce, kurczaki Kentucky. A pomiędzy nimi, a tobą jedynie Teksańczyk z Winchesterem oraz jego pies. Łatwizna. Skoro ludzie nauczyli się wyzyskiwać ziemię, my nauczyliśmy się wyzyskiwać ich. Jesteś specjalistą od pozyskiwania pożywienia wprost od ludzi. Czasem i na nich.

Cechy(wybierz jedną z nich):

Biegacz

Coś nie poszło po twojej myśli? Psy ujadają, Teksańczyk strzela, a ty masz ręce zajęte trzymaniem zdobyczy? Trzeba więc uciekać i to szybko. W segmencie możesz pokonać jeszcze jeden metr. Biegając, osiągasz 30 km/h. Dodatkowo możesz wykorzystać ten sam segment na poruszanie się i chwytanie(dobycie broni, przeładowywanie). Bez żadnych kar.

Hiena

Czasami nie ma co jeść, czasami pożywienie samo Cię szuka. Kwestia tylko czy gotów jesteś je zjeść. Możesz spożywać surowe oraz pod psute pożywienie bez żadnych efektów ubocznych. Jeśli najesz się do syta i porządnie się wyśpisz, możesz dodatkowo zregenerować lekką ranę.

Szaber

Jeśli próbujesz coś zdobyć, nic cię nie powstrzyma. Podczas próby zdobycia jakiegoś przedmiotu, nieważne czy to kromka chleba czy bomba jądrowa posterunku, kiedy jesteś blisko celu, dodaj sobie jeden sukces do każdej akcji, która się z tym wiąże. Ta cecha skutkuje tylko raz na sesję i to MG ustala kiedy może zostać użyta.

Siepacz

Żyjesz aby walczyć, walczysz aby żyć. Po prostu, twarde życie mutantu.

Cechy(wybierz jedną z nich):

Zostanie tylko jeden

Zabić wroga, to przejąć jego duszę. Za każdym razem gdy pokonasz kogoś silniejszego od siebie(decyduje MG), możesz JEDNORAZOWO skorzystać z jego umiejętności, bądź współczynnika przy dowolnym teście.

Arcymistrz

Masz własną ulubioną broń ręczną. Topór, maczuga, sztylet, to co wybierzesz, a MG przyzwoli. Najlepiej jak wybierzesz po losowaniu mutacji i wyborze cyborgizacji, ok? Otrzymujesz +2 do zręczności w ataku i w obronie jeśli używasz konkretnego egzemplarza. Prawdopodobnie nadałeś swej brzytwie imię, dbasz o nią, czyścisz. Jeśli straciłeś ten przedmiot, możesz próbować wykonać lub zdobyć replikę

Furia

Możesz wprowadzić się w stan ślepej furii. Wymaga to poświęcenia segmentu oraz zdania trudnego testu charakteru. Dobrą wiadomością jest to, że test ten jest łatwiejszy o jeden stopień za każdą ciężką ranę zadaną tobie lub przez ciebie(pomijając walkę strzelecką) przez ostatnie dwie rundy. Ze stanu Furii wychodzisz automatycznie gdy walka dobiega końca, lub jeśli uda Ci się zdać trudny test charakteru, utrudniony tym razem przez te same warunki. W czasie furii: automatycznie zdajesz testy morale oraz odporności na ból. Otrzymujesz premie +2 do zręczności w ataku. Atakujesz w trybie berserka do momentu gdy wyeliminujesz wszystkich wrogów.

Treser Bestii

Patrz: Neuroshima, edycja 1.5, strona 69

Dodatkowa cecha(wybierz tą, lub jedną z podręcznika):

Więź krwi

Moloch nigdy nie miał oporów przed mieszaniem genów. Większość jego organicznych twórców ma coś z bestii. Ty masz na pewno. Patrzysz na zwierzaka, zwierzak patrzy na Ciebie i już wiadomo kto tutaj jest przywódcą stada. Raz na sesję(dziennie) możesz przy teście wobec zwierzaka lub zwierzaka – mutantu, wykorzystać jako premie(-%) pełny procentowy modyfikator mutacji.

Krok 3: MUTACJE

To na co wszyscy czekali. Każdy mutant to samodzielne dzieło sztuki. Zdarzają się klany o tym samym wyglądzie, ale większość jest od siebie różna. I tak będzie z wami. Przygotujcie k20.

Ciężkie mutacje.

Czyli te, które obejmują całe ciało. Większość jest dobrze widocznych i mają duży wpływ na postać. K20 w dłoń. Wszyscy, chyba, że ktoś wybrał sobie profesję Wtyka. Wtedy wybiera pomiędzy Kukulką a Likantropią.

| | |
|-------|-----------------|
| 00 | Kukulka |
| 1-2 | Człowiek Kaktus |
| 3-4 | Gigant |
| 5-6 | Klatko żebry |
| 7-8 | Likantrop |
| 9-10 | Lokomotywa |
| 11-12 | Pancernik |
| 13-14 | Pomiot z R'lyeh |
| 15-16 | Skorpena |
| 17-18 | Skrzydłak |
| 19-20 | Zwierzokształny |

Masz już swoją ciężką mutację. Zapisz, później przeczytasz jej opis. Najlepiej nie psuć zabawy i przeczytać tylko własną Ciężką mutację. Teraz przejdź dalej.

Lekkie mutacje

Te, które obejmują tylko fragment ciała. Łatwo je ukryć i nie powodują takiej wrogości wśród ludzi. Standardowo każdy z was będzie miał takie mutacje trzy. Jedną można sobie wybrać, dwie należy wylosować k20. Jeśli wypadnie dwukrotnie ten sam wynik, rzut należy powtórzyć.

| | |
|-------|--|
| 1 | Dodatkowy kciuk |
| 2 | Grube włosy |
| 3 | Kameleon |
| 4-5 | Ogon |
| 6-7 | Ostre zęby |
| 8 | Przyssawki |
| 9 | Rogi |
| 10 | Skrzela |
| 11-12 | Szpony |
| 13 | Uszy wilka |
| 14 | Wężowy jęzor |
| 15 | Wyczulone nerwy |
| 16 | Zmutowana dłoń. Rzut k20. 1-10 Ostrze. 11-20 macki. |
| 17-18 | Zwierzęce oczy: Rzut k20. 1-10 Kocie. 11-15 Owadzie. 16-20 Wężowe |
| 19 | Zwierzęce stawy |
| 20 | Podwojenie mutacji– rzucić dwa razy (możliwe tylko przy losowaniu) |

Masz już wszystkie mutacje, zerknij do opisów, przepisz je na kartę postaci.

Nazwa mutacji

Opis: Krótki opis. Lekkie mutacje, Gracz uzgadniając z MG, może modyfikować, o ile nie zmienia mechaniki. Np. Lekka mutacja „Grube włosy”, może zostać zmieniona na „Niebieskie włosy”. „Szpony” na „Zadziory” na końcu macek. Mechanika ta sama, a efekt wizualny, o ile różny. Co do ciężkich mutacji, „Człowiek Kaktus” pozostaje „Człowiekiem Kaktusem”. Długość i wygląd kolców, Gracz może sobie określić.

Stopień zmian: Określa stopień zmian w organizmie i stopień skomplikowania zabiegu chirurgicznego wymaganego do pozornego usunięcia mutacji. Ustala ewentualne obrażenia wynikające z nieudanego zabiegu.

Modyfikator mutacji: Określa stopień w jakim dana mutacja może powodować niechęć wśród innych. Więcej o modyfikatorze mutacji/cyborgizacji w Kroku 6.

Działanie: Specjalne cechy i modyfikacja współczynników powodowane przez daną mutację.

Przypadłość: Ludzie mają choroby, Lepsi mają lepiej. Przypadłość to rodzaj wady, która ujawnia się w określonych warunkach. Większości można przeciwdziałać, lub maskować lekami. Dotyczy tylko ciężkich mutacji.

Zapobieganie: Metody zapobiegania lub unikania negatywnych efektów przypadłości.

Lek: Lekarstwo neutralizujące skutki przypadłości. Jedna dawka na jeden dzień.

Kukulka

Opis: Najmniej rzucająca się w oczy ze wszystkich mutacji. W tym przypadku ciężkie zmiany nastąpiły jedynie w układzie nerwowym. Większość lekarzy specjalistów podczas badań może mieć nie ładu zagwozdkę, ale normalny człowiek się nie pozna. Dzięki tej mutacji, twa pewność siebie, wytrwałość i dar przekonywania są naprawdę dużo większe niż człowiek może osiągnąć.

Stopień zmian: krytyczny, **modyfikator mutacji:** drobny

Działanie: + 2 do charakteru

Przypadłość: Podatność na uzależnienia. Dla Ciebie testy uzależnień to Charakter podzielony na 2. Jednak liczy się to tylko do jednego uzależnienia.

Zapobieganie: Odstaw fajki, alkohol, tornado, słodycze i hazard. Na wszelki wypadek aspirynę też.

Lek: Tornado przed snem. Działa. Podobnie każde inne lekarstwo z wyżej wymienionych.

Człowiek Kaktus

Opis: Cechą najbardziej rzucającą się w oczy jest to, że z twojej skóry wyrastają dziesiątki długich na 15 cm kolców. To czego nie widać to zwężłe, włókniste mięśnie. Nie działasz dzięki nim szybciej czy precyzyjniej, ale w ostateczności jesteś w stanie podnieść czy przesunąć nawet ogromne ciężary.

Stopień zmian: krytyczny, **modyfikator mutacji:** ciężki

Działanie: + 1 do budowy, +1 do percepcji, -1 do zręczności

Kolce: Każda istota atakująca postać wręcz, której test ataku miał mniej niż 5 punktów sukcesu, otrzymuje draśnięcie. Każdy atak postaci wręcz zadaje dodatkowo draśnięcie.

Włókniste mięśnie: Jeśli poświęcasz wszystkie segmenty w rundzie na jakąś czynność, otrzymujesz do niej premie +2 do budowy. Następnie premia zwiększa się o 2 za każdą rundę poświęconą trwającej czynności (np. ściskanie, podnoszenie, przepychanie, spełnianie warunków używania broni), aby ostatecznie osiągnąć maksymalnie +6. (tak więc przy ciosie za trzy segmenty otrzymasz jednorazową premie +2 do budowy, lecz ponowny cios za trzy segmenty również będzie miał premie +2, ponieważ jest to nowa czynność)

Przypadłość: Niedobór witaminy D. Twój organizm ma na nią olbrzymie zapotrzebowanie. Albo siedź na słońku, łykaj piguły. Albo cierp, podwojone kary za ból.

Zapobieganie: Osiem godzin na słońcu.

Lek: Witamina D. takie małe strzykawki z dziwną zawiesiną. Znajdziesz ją w każdej aptece i u połowy medyków.

Gigant

Opis: Tak właśnie większość ludzi wyobraża sobie mutantą - jako giganta z kemem zamiast colta w jednej łapie. Masz coś koło 220 cm wzrostu i ważysz ze 200 kilo. Ciężko ci jest się upodobnić do człowieka, a używanie ludzkich pancerzy czy strojów może okazać się niemożliwe. A co do tego kaemu, to może być nawet prawda.

Stopień zmian: krytyczny, **modyfikator mutacji:** ciężki

Działanie: +4 budowa. Przeciwnik -20% do trafienia – duży cel

Wytrzymałość postaci: Rana krytyczna i Rana Ciężka

Supermutek: Jeśli posiadasz budowę o 4 większą niż wymagana w opisie broni możesz używać jej jedną ręką, bez żadnych wynikających z tego kar.

Nienaturalny rozmiar (problem z używaniem pancerzy/pojazdów itp. skonstruowanych dla ludzi)

Przypadłość: Niedotlenienie. Twoje serce może nie dawać rady z pompowaniem krwi. Jeśli w teście kondycji, na kości zobaczysz 20. Oznacza to niedotlenienie, a więc oblanie testu. Dodatkowo otrzymujesz ranę ciężką, której test na ból jest automatycznie nieudany.

Zapobieganie: Staraj się nie przemęczać. Śpij co najmniej 8 godzin, daj spokój z bieganiem cały dzień z kaemem w jednej łapie.

Lek: Aspiryna K, lek dla zawałowców. Dziwne te mutacje.

Klatko żebry

Opis: Wyobraź sobie rycerza z dawnych wieków w pełnej zbroi. Nie wiesz o czym mowa? Dobra, niech będzie stalowa policja. Teraz pozwól aby zbroja wrosła w ciało, zamień metal w kość i odwzoruj szkielet. I proszę. Głowa niczym czaszka, niżej zrośnięte żebra tworzą napierśnik. Oczywiście naturalny pancerz nie jest taki kompletny, miejscami, choćby na brzuchu, policzkach czy wewnętrznych stronach kończyn kość nie wyrosła ponad skórę. Choć naturalny pancerz nie jest zbyt mocny i utrudnia szybkie działanie, doskonale chroni żywotne organy. Ta mutacja robi też coś z mózgiem. A co, to pojęcia nie mam.

Stopień zmian: krytyczny, **modyfikator mutacji:** krytyczny

Działanie: - 1 zręczność, + 1 charakter, +1 budowa

Pancerz: redukcja 1, wytrzymałość: 6.

Odporność na zwiększenie obrażeń: trafienie selektywne, np. w głowę nie powiększa obrażeń.

Przypadłość: Odwapnienie. Taki zewnętrzny szkielet, ciągnie dużo wapnia z organizmu. Niby nic, ale utrudnia to zranianie się ran. Po prostu, jak go nie uzupełnisz, nie goją się z czasem.

Zapobieganie: Nie daj się bić, najprostsza metoda. A jak już dostałeś, jedz dużo wapnia tzn. mleka, serów. Niektóre warzywa też mogą pomóc. Unikaj coli.

Lek: Preparaty wapniowe. Czyli zwykle Calcium.

Likantrop

Opis: Ktoś mi kiedyś tłumaczył, że to niemożliwe - mutacja ujawniająca się tylko w określonych warunkach. A tu proszę, Ty taką masz. A, jak jakiś waśniak będzie ci tłumaczył że Likantropia, to zamiana w wilka, pokaż mu kartę postaci.

Stopień zmian: krytyczny, **modyfikator mutacji:** lekki / od mutacji

Działanie: Akcja za trzy segmenty: przemiana

Należy ponownie wylosować ciężką mutację. Wszystkie mutacje tej postaci ujawniają się tylko w określonych warunkach. Może być to odniesienie rany, widok krwi, świecący księżyc. Co tam MG wymyśli. Można próbować powstrzymać, lub wywołać przemianę. To (wywołanie – problematyczny) łatwy(-20%) test niezłomności utrudniony(wywołanie - ułatwiony) o pełny modyfikator procentowy pozostałych mutacji. Ponowna przemiana w „człowieka” następuje po zniknięciu czynnika aktywującego, lub w przypadku wywołania, na życzenie gracza. Wymaga trudnego testu kondycji albo postać otrzyma kare +20% (zmęczenie) do wszystkich swoich działań.

Lokomotywa

Opis: Temperatura twojego ciała jest znacznie wyższa niż człowieka. Waha się od 42 do 50 stopni Celsjusza. W dodatku z twojego ciała bije gęsty obłok pary, zupełnie jak przy niskiej temperaturze u ludzi. Z nosa, ust, czasem nawet ze skóry. Ta natomiast ma tendencje do wysychania i łuszczenia się jeśli nie pijesz odpowiedniej ilości płynów. Nie nie chodzi o alkohol, po nim jest gorzej. Faktem przemawiającym na twoją korzyść jest to, że istoty poddane takiej mutacji są wyraźnie szybsze i silniejsze. Zdarza się, że ta mutacja powiązana jest z genem odpowiadającym za brak barwnika w skórze.

Stopień zmian: krytyczny, **modyfikator mutacji:** ciężki

Działanie: +2 zręczność, +1 budowa, -1 percepcja

Testy ukrywania się o poziom trudniejsze.

Odporność na ludzkie choroby zakaźne.

Przypadłość: Odwodnienie. Przez skórę tracisz ogromne ilości wody. Jeśli nie uda Ci się powstrzymać tego procesu, lub nie uzupełnisz płynów, otrzymasz lekką ranę. Każdego dnia. Test odporności na ból jest automatycznie nie udany. Zapobieganie: Pij dużo płynów. Dwa razy tyle co normalny człowiek. Czyli w normalny dzień, jakieś cztery litry. W upalny, nawet dziesięć.

Lek: Hydro-C. Lek kosmetyczny, przedwojenny. Zmniejsza wydalanie wody przez skórę. Znajdzie się pewnie w każdej drogerii i u dbających o siebie dam.

Pancernik

Opis: Twoją skórę pokrywa pancerz. Nieważne czy to płytki, tarczki czy też może łuski. Jesteś jak czołg.

Stopień zmian: ciężki, **modyfikator mutacji:** ciężki

Działanie: +1 budowa, -1 zręczność

Pancerz: redukcja 2, wytrzymałość: 6

Nietypowe kształty (kary standardowych zbroi +40%)

Przypadłość: Przerost pancerza. Codziennie wytrzymałość twojego pancerza rośnie o jeden w górę. Gdy przekroczy magiczne 6, za każdy dodatkowy punkt, otrzymujesz kare +10%.

Zapobieganie: Nożyk do reki i czyścimy pancerzyk. Wymaga to jeszcze przeciętnego testu zręczności. Nieudany to draśnięcie. Oczywiście zmniejsza to wytrzymałość pancerza, do wybranego przez ciebie poziomu.

Lek: Preparaty na łuszczyce, najlepiej w sprayu. Podobno na ludzi działają inaczej, tak piszą na ulotce, nie przejmuj się tym.

Pomiot z R'lyeh

Opis: Są mutacje, na widok których nawet mutki odwracają wzrok. Masz jedną z nich, gratuluje. Budzisz trwogę. Słyszałeś może kiedyś przymiotnik, koszmarny? Pasuje jak ulał. Ale do rzeczy. Zaczniemy od...hym, twarzy? Nie wiem jak to nazwać. Oczy i zęby, to wszystko co masz wspólnego z resztą świata. Kłębówisko macek, wypustek i przyssawek, to skrótowy opis tego co można zobaczyć w miejscu gdzie zwykle znajduje się głowa. Z resztą ciała nie jest dużo lepiej. Lecz co oprócz wrażeń estetycznych zmienia ta mutacja? Również wiele.

Czujesz większą ilością zmysłów niż inni. Wiesz i widzisz więcej. Kiedy mówisz, ciężko Ci odmówić. Niestety twoja mutacja jest na tyle poważna, że ludzki rdzeń ledwo sobie radzi. Fizycznie jesteś dużo słabszy.

Stopień zmian: krytyczny, **modyfikator mutacji:** krytyczny

Działanie: +2 Percepcja, +2 Spryt, +1 Charakter, -3 budowa

Akcja za 2 sukcesy: Atak mackami(rana lekka, problematyczny test kondycji ofiary albo paraliż – 12 h)

Przypadłość: Klątwa starszych. Gdy jesteś pod otwartym niebem, coś się dzieje. Niewytłumaczalnego. Broń zacina się, klucze wypadają z rąk. Oblewasz testy. Na początku dnia rzuć sobie k20. Zapisz wynik. To twoja pechowa kość na ten

dzień. Jeśli wypada Ci taka liczba oczek na jakiegokolwiek kości, liczy się jak gdyby wszystkie w teście wypadły na 20.
Zapobieganie: Unikaj otwartych przestrzeni, gdy niebo nie jest zachmurzone.
Lek: Psychotropy.

Skorpena

Opis: Niektórzy łowcy mutantów mają dziwne kategorie określania co jest mutantem a co nie. Jedni strzelają tylko do agresywnych, inni tylko do tych zębatach czy szponiastych. Natomiast wszyscy strzelają bez wahania gdy widzą, że ktoś ma więcej niż 4 kończyny. Ty masz 6. Dodatkowe pary wyrastają Ci niżej i odrobinę bardziej z tyłu niż główna para. Choć dolna para rąk jest mniej sprawna niż górna, daje Ci ogromną przewagę w każdej walce. Nic dziwnego, że łowcy mutantów wpadają w berserka widząc kogoś takiego jak Ty. Koleś uderzający 6 razy gdy przeciwnik uderza tylko 3 jest po prostu zagrożeniem rodzaju ludzkiego.

Stopień zmian: ciężki, **modyfikator mutacji:** krytyczny

Działanie: Postać otrzymuje dodatkowe trzy segmenty na wykorzystanie dodatkowych kończyn. Wszystkie testy w tych segmentach są oparte na współczynnikach postaci obniżonych o 4. Jeśli postać zużywa segmenty na ruch czy też inne czynności nie związane z wykorzystaniem rąk, dodatkowe segmenty są tracone równolegle do zwykłych. (tak więc mając 3 normalne i 3 dodatkowe segmenty, po ruchu za 1 segment zostaną nam 2 zwykłe segmenty i 2 dodatkowe). Walka z postacią, traktowana jest jak walka z wieloma przeciwnikami.

Przypadłość: Senność. Tam gdzie inni mają normalne organy wewnętrzne, tym masz swoje miniaturki, ustępujące miejsca mięśniom ramion. Łatwo robisz się senny. W ciemności testy kondycji są dla Ciebie trudniejsze o dwa poziomy, a kara z nich wynikająca, jest dwukrotnie większa.

Zapobieganie: Unikaj sytuacji gdy wokoło jest ciemno, a ty jesteś jeszcze na nogach. Wysypiaj się na zapas, skąd wiesz czy dzisiaj nie włączysz do jakiejś jaskini.

Lek: Kofeina. Dużo kofeiny. Dwie mocne kawy, może kilka napoi energetycznych. Np. White Cow.

Skrzydłak

Opis: Nie ciesz się tak, długo latać nie będziesz. Co prawda posiadasz skrzydła wyrastające z płaców, poniżej ramion, zastępujące dwie dodatkowe kończyny, lecz nie są wystarczająco mocne by pozwolić Ci udawać ptaka. Choć dzięki odbiciu się nimi możesz wykonywać skoki i następnie spadać dwukrotnie wolniej. Atakować z doskoku. Odszukiwać i wykonywać wszelkie inne czynności, które są niemożliwe, gdy nie jesteś skrzydłakiem. Aby jednak móc wykonywać te wszystkie cuda musisz być lekko zbudowany.

Stopień zmian: ciężki, **modyfikator mutacji:** ciężki

Działanie: Budowa -1, zręczność +1

Z rozłożonymi skrzydłami, -30% do trafienia – duży cel

Akcja za 3 segmenty: Rozłożenie/złożenie skrzydeł.

Akcja za 1 segment: Skok (skok na [zręczność minus budowa] metrów)

Atak za 3 segmenty: Atak z doskoku (należy standardowo przeprowadzić test ataku)

Wszystkie skoki to minimum dwa metry, niezależnie od posiadanej budowy i zręczności. Każde dwie rundy wykorzystania tej zdolności wymagają rosnącego testu kondycji, zaczynając od łatwego. MG może modyfikować odległość skoków mając na uwadze obciążenie postaci.

Przypadłość: Klaustrofobia. Może to nie do końca trafna nazwa, ale innej nie miałem. W zamkniętych przestrzeniach wariuje Ci błędnik. Testując zręczność lub percepcję w takich warunkach, potrzebujesz dodatkowej kości sukcesu.

Zapobieganie: Unikaj zamkniętych przestrzeni, samochodów, budynków. Ale lepiej łykać piguły.

Lek: Leki na zawroty głowy. Takie jak Acnitix czy Rephidol.

Zwierzokształtny

Opis: Należysz do grupy mutantów, które moloch stworzył mieszając geny ludzkie ze zwierzęcymi. Pewnie wyglądasz jak wilkołak z przedwojennych filmów klasy B, choć może brakować Ci dość ostrych szponów czy zębów. Gęściej zarosnięty włosami, długim pyskiem oraz postawą charakterystyczną dla bestii nie budzisz ludzkiej sympatii. Natomiast twoje zmysły i możliwości fizyczne są wyraźnie nadludzkie. Jak to bywa z mieszańkami, to ta zwierzęca część mózgu stała się sprytniejsza po połączeniu.

Stopień zmian: krytyczny, **modyfikator mutacji:** ciężki

Działanie: +2 budowa, +2 percepcja, -1 charakter, -1 spryt

Wytrzymałość: Rana krytyczna i Rana Ciężka

Zwierzęce kształty (kary standardowych zbroi +20%)

Przypadłość: Niedobór żelaza. A potrzebujesz go dużo. Jeśli Ci go braknie, stajesz się agresywny, więc lepiej już jedz szpinak. Kiedy na dwóch kościach wypadnie ci ta sama liczba, masz napad szału, marnujesz akcje. No i możesz wpaść w berserk, jeśli wola.

Zapobieganie: Jedz wątróbkę, pij krew. Jedz podroby. Chociaż sałata też nie będzie zła. Dieta to podstawa.

Lek: Leki na anemie, preparaty z żelazem. Nazwa leku to Fe-vit. Ale pytaj o tabletki na Anemie, bo może Cię nikt nie zrozumieć.

Opis lekkich mutacji

Dodatkowy kciuk

Opis: Posiadasz drugi przeciwstawny kciuk u każdej z dłoni.

Stopień zmian: lekki, **modyfikator mutacji:** lekki

Działanie: Zręczność +1

Grube włosy

Opis: Twoje włosy są nadnaturalnie grube i ostre. Przypomina to trochę drobno zaplecione warkoczyki. Ot, prawie nic.

Stopień zmian: drobny, **modyfikator mutacji:** drobny

Działanie: inne cechy: brak

Kameleon

Opis: Twoja skóra potrafi dostosować się do koloru otoczenia.

Stopień zmian: lekki, **modyfikator mutacji:** lekki

Działanie: Akcja za jeden segment: zmiana barwy skóry(+ 4 ukrywanie się, utrudnienie trafienia z dystansu +20%)

W przypadku sytuacji stresowej - przeciętny test niezłomności albo: zmiana barwy skóry

Ogon

Opis: Spełnienie marzeń każdego wielbiciela przedwojennych japońskich komiksów. Nie tylko dodaje uroku ale jeszcze ułatwia utrzymanie równowagi.

Stopień zmian: lekki, **modyfikator mutacji:** lekki

Działanie: Wszystkie testy upadków i równowagi są o jeden poziom łatwiejsze.

Ostre zęby

Opis: Twoje zęby są zdecydowanie dłuższe i ostrzejsze niż zęby człowieka. Prosty wniosek - jesteś drapieżnikiem.

Stopień zmian: lekki, **modyfikator mutacji:** ciężki

Działanie: Łatwe ukrycie – przy ukryciu mutacji modyfikator o dwa stopnie mniejszy(drobny)

Atak za jeden sukces: Ugryzienie (dwa draśnięcia)

Atak za dwa sukcesy: Kąsanie (rana lekka)

Atak za trzy sukcesy: Wyszarpnięcie (rana ciężka)

Przyssawki

Opis: Twoje ręce i nogi na wewnętrznych stronach pokryte są przyssawkami. Przydatne gdy gonisz kolesia wiejącego po pionowej ścianie. Ot człowiek kapec przeciwko człowiekowi pająkowi.

Stopień zmian: lekki, **modyfikator mutacji:** lekki

Działanie: Wspinaczka +3

Rogi

Opis: Pojedynczy, para, albo i więcej, jak wolisz. Róg wyrasta Ci z głowy. Tylko zmiłuj się i nie pomył rogu z porożem. Przypomnę Ci. Róg będzie raczej pojedynczy, rośnie całe życie i jako martwa tkanka. Jaki pożytek z czegoś takiego? Niewielki, możesz komuś skuteczniej przywalić głową i słuchać głupich żartów o swoim mężu(żonie).

Stopień zmian: lekki, **modyfikator mutacji:** lekki

Działanie: Atak za 3 sukcesy: Uderzenie rogiem. Rana Lekka(pp1)+ powalenie

Powalenie: Ofiara(o budowie mniejszej niż atakujący) zostaje wywrócona. Traktowana jest jako leżąca.

Skrzela

Opis: Był kiedyś taki film, a w nim ziemia zalana wielkim oceanem. Wszędzie wokoło bandy wodnych gangsterów.

Tylko jakoś moloch na pontonach się nie pojawił. Gdzieś na końcu okazuje się, że główny bohater to mutant, na szyi ma skrzela. Ludzie zamiast jednak go odstrzelić, dają mu odpłynąć w głębinę. Ty możesz nie mieć tego szczęścia

Stopień zmian: lekki, **modyfikator mutacji:** lekki

Działanie: Bohater może spędzić pod wodą dowolną długość czasu. Warunkiem jest to, że woda jest odpowiednio natleniona i wystarczająco czysta.

Szpony

Opis: Palce twoich dłoni zakończone są szponami. Prosta, przydatna i bardzo skuteczna broń.

Stopień zmian: lekki, **modyfikator mutacji:** ciężki

Działanie: Łatwe ukrycie – przy ukryciu mutacji modyfikator o dwa stopnie mniejszy(drobny)

Cechy ataku wręcz:

Obrażenia:

Bud. -10 D /2D /L+pochwycenie. Bud. -12 D /L / 2L+pochwycenie

Bud. -14 L /2L /C+pochwycenie. Bud. -16 2L /C /C+pochwycenie

Bud. -18 C /C /2C+pochwycenie. Bud. -20 C /2C /K+pochwycenie

Bud. 22+ 2C /K /K+C+pochwycenie

Pochwycenie: Ofiara(o budowie mniejszej niż atakujący) zostaje pochwycona. Do wszystkich testów ruchowych otrzymuje kare +60%. Atakujący decyduje czy chce pochwytać ofiarę. Jeśli otrzyma co najmniej ranę lekką, lub przegra otwarty test budowy, ofiara musi zostać wypuszczona.

Uszy wilka

Opis: Kolejna „zwierzęca” mutacja. Wylosuj jeszcze szpony, zęby i ogon, to będzie komplecik. Szczególnie jak jesteś zwierzkształnym. Nie, nie nabijam się.

Stopień zmian: lekki, **modyfikator mutacji:** lekki

Działanie: Nasłuchiwanie +3

Wężowy język

Opis: Twój język zakończony jest rozwidleniem, podobnie jak to mają węże. Nie wiem po co ci takie cholerstwo, tylko przez to seplenisz i wyglądasz jak karykatura grzechotnika. I po co to wystawiasz na widok? Że niby coś czujesz?

Językiem? Wiesz, że bardzo łatwo ujawnić tę mutację? Wystarczy szerzej otworzyć paszczę. Więc zamiast się kłócić, lepiej już ją zamknij.

Stopień zmian: lekki, **modyfikator mutacji:** ciężki

Działanie: +1 percepcja, łatwe ukrycie – przy ukryciu mutacji modyfikator o dwa stopnie mniejszy(drobny)

Wyczulone nerwy

Opis: Twój system nerwowy jest niezwykle wyczulony. Pozwala ci to działać precyzyjniej, więcej czujesz i jesteś bardziej spostrzegawczy. Niestety, jak ktoś Ci przywali, też czujesz to znacznie mocniej.

Stopień zmian: lekki, **modyfikator mutacji:** drobny

Działanie: +1 percepcja, + 1 zręczność, kara do testów odporności na ból +40%

Dłoń – Ostrze

Opis: Twoja dłoń, jedna lub obie, wybór należy do ciebie, wyposażona jest w ostrze. Prawdopodobnie jest to kostny wyrostek ciągnący się od nadgarstka między knykiami i sięgające kilkanaście centymetrów za palce. Standardowo, to znaczy że możesz sobie wymyślić szczegóły. Mechanika pozostanie podobna.

Stopień zmian: lekki, **modyfikator mutacji:** ciężki

Działanie: Cechy ostrza(broń ręczna): Bonus do zręczności; +2 atak / w obronie brak

Pp: 1, Obrażenia: Bud. -10 D/L/L. Bud. -14 L/L/C. Bud. -15 L/C/C. Bud. 19+ C/C/K. Bud. -22 C/K/K

Dłoń – macka

Opis: Twoja dłoń lub ręka, jedna lub obie, wybór należy do ciebie, to tak właściwie macka, lub zbiór macek. Wbrew pozorom taka cecha znacznie poprawia zdolności manualne nie wpływając na nic innego niż walory estetyczne. Nie muszę chyba wspominać, że jak jakiś człek zobaczy wystające macki z rękawa to od razu rozpozna, że jednak nie jesteś farmerem z teksasu.

Stopień zmian: lekki, **modyfikator mutacji:** ciężki

Działanie: + 1 do zręczności

Kocie oczy

Opis: Twoje oczy podobne są do oczu kota. Przy normalnym świetle specjalnie nie różnią się od ludzkich, w ostrym zwiężają się w dwie pionowe szparki, a przy słabym źrenica obejmuje całą widoczną powierzchnię oka. Jeśli nie chcesz by ktoś odkrył u ciebie tą cechę, w ciemności lub ostrym świetle warto polegać na ciemnych okularach. Podobno w niektórych rejonach ta mutacja jest tak częsta, że miejscowi porządkowi mają zwyczaj świecić latarką w oczy wszystkich nowo zapoznanych ludzi. Kiedy wyjmują latarkę, dają ci w sam raz wystarczająco dużo czasu aby wywalić im z czegoś ciężkiego, nieprawdaz?

Stopień zmian: lekki, **modyfikator mutacji:** lekki

Działanie: Widoczność w słabym świetle jest dla ciebie równie dobra co przy normalnym świetle. W ciemności widzisz tak jak ludzie przy słabym świetle. W całkowitej ciemności nie widzisz nic, jak inni.

Owadzie oczy

Opis: Można powiedzieć, że wcale nie masz dwojga oczu, ale wiele więcej, choć wyglądają tak jakby były dwa. Każdy segment twojego aparatu wzroku to oddzielne oko obejmujące pewien fragment przestrzeni. Widzisz w kilku kierunkach naraz. Jakimś dziwnym trafem większość ludzi staje się wyjątkowo nerwowa w twoim towarzystwie, więc

lepiej załatw sobie ciemne okulary.

Stopień zmian: lekki, **modyfikator mutacji:** ciężki

Działanie: +1 do percepcji. Łatwe ukrycie – przy ukryciu mutacji modyfikator o dwa stopnie mniejszy(drobny)

Wężowe oczy

Opis: W przeciwieństwie do kocich oczu te widoczne są non stop. Gadzie oczy nie przyniosą Ci raczej sympatii u ludzi natomiast zapewniają termowizję, która wierz mi lub nie, działa słabo za ciemnym okularami.

Stopień zmian: lekki, **modyfikator mutacji:** lekki

Działanie: Zwykłe widzenie zastępuje termowizja.

Zwierzęce stawy

Opis: Twoje nogi są inaczej zbudowane, niż nogi ludzi, bardziej przypominają zwierzęce. Na pierwszy rzut oka posiadasz dodatkowy staw. W praktyce twoja kostka umieszczona jest znacznie wyżej i spełnia tą rolę, natomiast ty stąpasz jedynie na palcach. Dzięki temu jesteś dużo bardziej mobilny. Tak, ciężko znaleźć dla Ciebie buty.

Stopień zmian: ciężki, **modyfikator mutacji:** lekki

Działanie: Poruszanie się: +1 metr/segment

Krok 4: WSPÓŁCZYNNIKI

Weź podręcznik do Neuroshimy, edycja 1.5. Otwórz go na stronie 78 i wylosuj współczynniki. Tak jak dla człowieka.

Krok 5: CYBORGIZACJE

No dobra, teraz określmy na ile jesteś zcyborgizowany. Co to znaczy? Na ile jesteś jeszcze mutantem, a na ile już maszyną. Jeśli wybrałeś Cyborgo, pewnie czekałeś ze zniecierpliwieniem na ten krok, jeśli wybrałeś Wtykę, pewnie nie specjalnie Cię to interesuje. Ale każdy z was posiada jakieś wszczepy, choćby jednostkę centralną.

Nie musisz niczego kupować, ale wtedy twoje gamble przepadną. No dobra, policz ile ich masz. 50 gambli dostaniesz w prezencie od MG i zaczynaj zakupy. Przypomnę Ci. Jeśli wybrałeś pochodzenie Moloch i cechę „dar maszyny”, masz dodatkowych 50 gambli, jeśli jesteś Cyborgo +25, a jeśli jesteś Wtyką, masz ich 50 mniej. No to mutki, łapiemy za koszyki.

Nazwa: Nazwa Cyborgizacji

Wartość: Ilość gambli, którą należy wydać by zakupić konkretną modyfikację na etapie tworzenia postaci.

Wymagania: Wszystkie modyfikacje i/lub poziom cech, niezbędny aby wszczepić daną modyfikację.

Energia: Ilość energii jaką pochłania dana modyfikacja. Jeśli poziom energii otrzymywany dzięki jednostce centralnej i/lub bateriom zostanie przekroczony, nie będzie ona działać.

Stopień zmian: (wszystkie zakupione cyborgizacje są już wszczepione, i nie zostały odrzucone) Określa stopień skomplikowania zabiegu chirurgicznego wymaganego do wszczepienia modyfikacji. Ustala ewentualne obrażenia wynikające z nieudanego zabiegu, wycięcia lub odrzucenia przez organizm danego wszczepu. Określa także szanse na odrzucenie cyborgizacji.

Modyfikator cyborgizacji: Określa stopień w jakim dana cyborgizacja może powodować niechęć wśród innych.

Więcej o modyfikatorze mutacji/cyborgizacji w Kroku 6.

Opis: Krótka charakterystyka modyfikacji.

Działanie: Wpływ modyfikacji na postać.

Nazwa: Jednostka centralna

Wartość: 500 gambli (postacie zaczynają z tą modyfikacją, nie muszą płacić)

Wymagania: Brak

Energia: Brak zapotrzebowania.

Stopień zmian: nad Krytyczny

Modyfikator cyborgizacji: brak

Opis: Jednostka centralna to wszystko co jest potrzebne by uruchomić poważniejsze cybernetyzacje, akumulator zasilany kwasem solnym wprost z twojego żołądka, łączy neuromechaniczne i tylko moloch wie co jeszcze. Wymagane do bardziej skomplikowanych cyborgizacji.

Działanie: + 10 do energii. Umożliwia komunikację z inną jednostką centralną. Do 20 metrów.

Specjalne: Każdy z BG rozpoczyna rozgrywkę wyposażony w jednostkę centralną.

Nazwa: Implant oka**Wartość:** 15 gambli**Wymagania:** Brak**Energia:** zapotrzebowanie 2**Stopień zmian:** lekki/drobny.**Modyfikator cyborgizacji:** drobny/lekki**Opis:** Niewielki projektor oraz system analizy wizji składający się na implant oka to podstawa do szerszych modyfikacji wzroku. Może zostać umieszczony zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz oka.**Działanie:** Implant można umieścić dwa razy, te same modyfikacje nie sumują premii.

Każdy implant pozwala umieścić dwie modyfikacje wzroku:

Nazwa: Noktowizor, wartość 20 gambli, działanie: akcja za jeden segment: uruchomienie/wyłączenie noktowizji**Nazwa:** System celowniczy, wartość 30 gambli, działanie: -20% do celności broni strzeleckiej**Nazwa:** Zapis obrazu, wartość 10 gambli, działanie: akcja za jeden segment: zapisanie/odtworzenie/kasowanie obrazu, maksymalnie 5 obrazów (umożliwia np. powtarzanie testów wypatrywania)**Nazwa:** System ochrony oka, wartość 5 gambli, działanie: odporność na oślepienie oraz inne efekty szkodliwe dla oka**Nazwa:** Lornetka/dalmierz, wartość 10 gambli, działanie: przybliżenie 4 krotne, dalmierz.**Nazwa:** System kontrastu, wartość 30 gambli, działanie: +1 percepcja**Nazwa: System analizy zachowań****Wartość:** 20 gambli**Wymagania:** Brak**Energia:** zapotrzebowanie 1**Stopień zmian:** drobny**Modyfikator cyborgizacji:** drobny**Opis:** Skomplikowany system analizujący zachowanie istot żywych, montowany na ręce bądź głowie.**Działanie:** - 20% do testów umiejętności z pakietu „empatia”**Nazwa: Syntezator tonacji głosu****Wartość:** 20 gambli**Wymagania:** Brak**Energia:** zapotrzebowanie 1**Stopień zmian:** drobny**Modyfikator cyborgizacji:** drobny**Opis:** Modyfikacja wiązań głosowych umożliwiający przemawianie różnymi głosami.**Działanie:** Możliwość zmiany tonacji głosu(dziecko, kobieta, mężczyzna, bestia, maszyna). -10% do -40% przy testach z pakietu negocjacji i empatii, opartych na wykorzystaniu tej mechaniki.**Nazwa: Siatka podskórna****Wartość:** 80 gambli**Wymagania:** Jednostka centralna**Energia:** zapotrzebowanie 2**Stopień zmian:** Krytyczny**Modyfikator cyborgizacji:** brak**Opis:** Siatka podskórna to oparta na nanotechnologii, zaawansowana konstrukcja, zapewniająca częściową odporność na broń o niskim kalibrze oraz słabsze ciosy.**Działanie:** - 1 do zręczności. Samo naprawiający się pancerz o redukcji 1.**Nazwa: Filtr / stała maska przeciw gazowa****Wartość:** 20 gambli**Wymagania:** brak**Energia:** zapotrzebowanie 1**Stopień zmian:** ciężki/drobny**Modyfikator cyborgizacji:** drobny/lekki**Opis:** Filtr umieszczony tuż przed płucami lub stała maska przeciw gazowa, wprost na ustach (ma możliwością otwarcia). Oba służą jako filtr powietrza, neutralizujący większość znanych gazów trujących.**Działanie:** Maska przeciw gazowa.**Nazwa: Stały lekki pancerz****Wartość:** 25**Wymagania:** Brak**Energia:** brak zapotrzebowania**Stopień zmian:** drobny

Modyfikator cyborgizacji: drobny

Opis: jedna (pomijając głowę) lokacja twojego ciała pokryta jest stałym pancerzem.

Zastępuje naturalny pancerz.

Działanie: Pancerz o redukcji 2, wytrzymałość 5, kara +5%

Nazwa: Sensory czuciowe

Wartość: 50

Wymagania: Jednostka centralna.

Energia: zapotrzebowanie 1

Stopień zmian: ciężki

Modyfikator cyborgizacji: drobny

Opis: Cybernetyzacja zewnętrznych nerwów wraz z biologicznym aplikatorem morfiny(nie trzeba uzupełniać).

Działanie: + 1 do zręczności,

Likwidacja kary +40% od bólu i -1 do zręczności, - 1 do percepcji na 4 godziny, aktywowane automatycznie po osiągnięciu kary +40%

Nazwa: Dodatkowa bateria

Wartość: 15

Wymagania: Jednostka centralna lub bateria słoneczna.

Energia: brak zapotrzebowania

Stopień zmian: lekki

Modyfikator cyborgizacji: brak

Opis: Ładowana wstrząsami bateria zwiększająca możliwości przechowywania energii.

Działanie: + 2 do energii. Implant można umieścić cztery razy.

Nazwa: Bateria słoneczna

Wartość: 50

Wymagania: Brak

Energia: brak zapotrzebowania

Stopień zmian: ciężki

Modyfikator cyborgizacji: lekki

Opis: ładowana na słońcu bateria słoneczna, zwiększająca możliwości pozyskiwana i przechowywania energii.

Działanie: +10 do energii. Ładowanie: godzina na słońcu, rozłożone baterie: kara +40% do czynności, duży cel trafienie -40%

Nazwa: Aplikator

Wartość: 20

Wymagania: Jednostka centralna.

Energia: zapotrzebowanie: 1

Stopień zmian: drobny

modyfikator cyborgizacji: drobny

Opis: Aplikator to sterowane przez jednostkę centralną(gracza)małe urządzenie w formie dwóch tłoczków i strzykawek umożliwiające błyskawiczną aplikację dowolnego środka płynnego wprost do krwiobiegu.

Działanie: Możliwość przechowywania dwóch strzykawek z dowolnym środkiem i możliwością natychmiastowej aplikacji. Akcja za jeden segment: aplikacja. Akcja za 6 segmentów: załadowanie strzykawki do aplikatora

Nazwa: Cyber dłoń

Wartość: 40

Wymagania: Brak

Energia: zapotrzebowanie: 2 (na jedną dłoń)

Stopień zmian: Ciężki,

Modyfikator cyborgizacji: lekki

Opis: Cybernetyczne usprawnienie dłoni (lub wszystkich, za te same gamble, bez dodatkowych premii).

Działanie: + 1 do zręczności. Implant zastępujący naturalną dłoń. Podstawa do szerszych modyfikacji dłoni. Jedna (losowo)rana ciężka ręki nie wymaga testu odporności na ból i wymaga naprawy (elektronika, mechanika).

Pozwala umieścić dwie modyfikacje dłoni, te same modyfikacje nie sumują premii:

Nazwa: Łącze elektroniczne, wartość 10 gambli,działanie: przy zastosowaniu: elektronika i komputery -20% do testów.

Nazwa: Skalpel, wartość 10 gambli, działanie: testy leczenia -20%. Jako broń(bijatyka): D/D/L.

Nazwa: Odwzorowanie, wartość 10 gambli, działanie: mutacje i cechy reki mogą zostać zachowane zamiast zastąpione. Odwzorowana naturalna broń(szpony, ostrze) otrzymuje +1pp.

Nazwa: Cyber ręka

Wartość: 100 (w tym wliczona cyber dłoń)

Wymagania: Jednostka centralna, budowa 16 lub/i endoszkielec.

Energia: zapotrzebowanie: 6 (na jedną rękę, wliczona cyber dłoń)

Stopień zmian: Krytyczny (w tym wliczony cyber dłoń)

Modyfikator cyborgizacji: ciężki (w tym wliczony cyber dłoń)

Opis: Cyber implant ręki.

Działanie: Implant zastępujący rękę. Budowa 19, Zręczność 14(+1 od cyber dłoni).

Dodatkowa cyborgizacja - cyber dłoń. Można umieścić zamiast obu rąk. Rany cyborgizowanej ręki wymagają naprawy (elektronika, mechanika).

Nazwa: Gniazdo broni

Wartość: 40 gambli

Wymagania: Jednostka centralna. Budowa 14 lub/i endoszkielec.

Energia: zapotrzebowanie 7

Stopień zmian: ciężki

Modyfikator cyborgizacji: ciężki

Opis: Zastępujące jedną dłoń, stałe gniazdo na uzbrojenie.

Działanie: Całkowicie zastępuje jedną dłoń. Jedna (losowo)rana ciężka ręki nie wymaga testu odporności na ból i wymaga naprawy (elektronika, mechanika) zamiast leczenia. Można używać strzeleckich broni oburęcznych, cyborgizacja posiada odpowiednią podpórkę. Nie można jednak wtedy używać gniazda broni.

Pozwala umieścić jedną cyberbroń:

Nazwa: Sprężony pistolet maszynowy. Wartość: 20 gambli. Opis: Molochowa wariacja na temat pospolitego Uzi.

Obrażenia lekkie, pp: 2, szybkostrzelność: 3, kaliber 9mm, magazynek 2 razy 40 naboí, zacięcie 18-20, zawsze gotowy do strzału(jeden segment na dobiecie), przeładowanie wewnętrzne: 2 segmenty, zewnętrzne: 10 segmentów. Dobra amunicja: przy samoróbkach zacięcie 15-20

Nazwa: Sprężony karabin bez łuskowy. Wartość 40 gambli. Opis: Niezwykle szybkostrzelny karabin o stosunkowo niewielkich obrażeniach i unikalnej amunicji. Szybkostrzelność oraz niezawodność rekompensuje te wady po wielokroć. Obrażenia lekkie, pp: 1, szybkostrzelność: 4, kaliber 5.42 mm bez łuskowe, magazynek; 144 naboí - taśma. Zacięcie 19-20, słaby odrzut – pogorszenie trafienia przy ogniu maszynowym dwa razy mniejsze. Przeładowanie zewnętrzne: 20 segmentów. Brak pojedynczego ognia. Brak samoróbk.

Nazwa: Rozszarpywacz. Wartość 15 gambli. Opis: Wzmocnione tłokami podwójne mechaniczne szpony zdolne rozerwać człowieka wpół. Premia do zręczności w ataku + 4, w obronie brak, Pp: 2

Bud. -14 2L / C / K Bud. -16 2L / 2C / K Bud. 18+ C / K / K+C

Nazwa: Endoszkielec

Wartość: 50 gambli

Wymagania: Jednostka centralna

Energia: zapotrzebowanie 6

Stopień zmian: ciężki

Modyfikator cyborgizacji: lekki

Opis: Zewnętrzny szkielet pozwalając na umieszczenie wielu zewnętrznych modyfikacji

Działanie: +1 budowa, - 1 zręczność, - 1 percepcja

Pozwala umieścić modyfikacje:

Nazwa: Stały ciężki pancerz

Wartość: 25

Wymagania: Endoszkielec

Energia: brak zapotrzebowania

Modyfikator cyborgizacji: lekki

Opis: jedna lokacja twojego ciała pokryta jest stałym ciężkim pancerzem opartym na endoszkielecie.

Działanie:

Kara: 5%

Redukcja 3 Wytrzymałość 5

Nazwa: Tłok

Wartość: 25

Wymagania: Endoszkielec

Energia: zapotrzebowanie 2

Modyfikator cyborgizacji: drobny

Opis: twój Endoszkielec wyposażony jest w dodatkowe tłoki zwiększające twe możliwości fizyczne.

Działanie:

Tłoki można umieścić 4 razy.

+ 1 do budowy

Nazwa: Sensory endoszkieletu

Wartość: 25

Wymagania: Jednostka centralna, endoszkielet

Energia: zapotrzebowanie 1

Modyfikator cyborgizacji: drobny

Opis: przekaźnik bodźców czuciowych endoszkieletu

Działanie:

Likwiduje kare – 1 do zręczności, -1 do percepcji wynikające z endoszkieletu.

Nazwa: Stawy skokowe endoszkieletu

Wartość: 25

Wymagania: Jednostka centralna, endoszkielet

Energia: zapotrzebowanie 3

Modyfikator cyborgizacji: lekki

Opis: System tłoków i przekładni pozwalający wykonywać imponujące skoki.

Działanie:

Pozwala na wykonywanie skoków na wysokość w metrach, równą budowie podzielonej przez 4 i zaokrąglonej w górę. Skok to dwa segmenty.



Krok 6: MODYFIKATOR MUTACJI/CYBORGIZACJI

(Oraz stopień zmian)

Więc jak to działa?

Mutacje i cyborgizacje są tym po czym poznaje się mutka, zasranych stanów przez to nie odkryjesz. Jest tak, że im bardziej odstajesz od ogólnie przyjętego człowieczeństwa, tym większa szansa, że jakiś humanista Cię odstrzeli, lub ucieknie z krzykiem.

Każda mutacja/cyborgizacja ma modyfikatory:

| Modyfikator | M. % | Test wykrycia(czułości) |
|-------------|------|-------------------------|
| krytyczny | 45% | Udany automatycznie |
| ciężki | 15% | przeciętny |
| lekki | 5% | bardzo trudny |
| drobny | 0% | Mistrzowski |

Ukrycie

Co oczywiste nikt nie każe Ci paradować ze wszystkimi zmianami na widoku. Jeśli uda Ci się którąś ze swoich zmian dobrze ukryć, odczytujesz jej modyfikator o jeden poziom niżej(np: z lekkiej na drobną).

Modyfikator procentowy

Trzy mutacje drobne dają lekką, trzy lekkie - ciężką, trzy ciężkie - krytyczną. Sprawdź jaka suma wyszła i odczytaj wynik M. %. Wszystkie powyżej krytycznej i te których „nie starczyło” na wyższą (np. dwie lekkie) również odczytaj, dodaj. To pełny M. %.

np.: Mam dwa razy modyfikator mutacji lekkiej, i trzy razy ciężkiej. Wychodzi krytyczna i dwie lekkie. Czyli 45% +5% +5%. Pełny M. % równa się 55%.

M. % czyli modyfikator procentowy to kara (+%) do testów morale twoich wrogów, premia do twoich testów zastraszania(-%) oraz kara (+%) do pozostałych testów charakteru wobec ludzi.

Test wykrycia

Natomiast test wykrycia, to test na czujność wykonywany przez wszystkie istoty, które napotkasz i określa czy uznały Cię za Mutanta. Oczywiście udany test oznacza, że zostałeś za niego uznany, nie na odwrót. Poziom trudności testu odczytujesz w tabelce, tutaj również wiele modyfikacji składa się na ostateczny wynik. Np. Trzy lekkie, będą jedną ciężką. Dwie ciężkie, pozostaną w przedziale dla ciężkich.

Stopień zmian:

Tak, pojawiło się coś takiego, przy mutacjach i Cyborgizacjach. Co to? To określenie jak bardzo dana modyfikacja zmienia postać. Ustala stopień skomplikowania zabiegu chirurgicznego wymaganego do wszczepienia lub usunięcia modyfikacji, ewentualne obrażenia wynikające z nieudanego zabiegu, wycięcia lub odrzucenia przez organizm wszczepu. Oznacza też szanse na odrzucenie cyborgizacji.

(Jeśli postać ma wytrzymałość wyższą niż jedna rana krytyczna, otrzymuje dodatkowe rany. Np. wytrzymałość postaci to: Rana krytyczna i ciężka. Nieudany test wszczepienia Lekkiej cyborgizacji. Zamiast rany lekkiej, postać otrzymuje ranę lekką i draśnięcie.)

Wycinanie.

Przy wycinaniu **mutacji**, postać otrzymuje zawsze ranę maksymalną, taką jak przy zabiegu nieudanym.

Drobny - Wymaga przeciętnego testu chirurgi. Nieudany powoduje Draśnięcie, udany nie powoduje obrażeń. Szansa na odrzucenie: Rzut k20. Wynik 19-20 oznacza nieprzyjęcie przez organizm danej modyfikacji.

Lekki - Wymaga problematycznego testu chirurgi. Nieudany powoduje Lekką Ranę, udany - Draśnięcie. Szansa na odrzucenie: Rzut k20. Wynik 18-20 oznacza nieprzyjęcie przez organizm danej modyfikacji.

Ciężki - Wymaga trudnego testu chirurgi. Nieudany powoduje Ciężką ranę, udany - Ranę Lekką. Szansa na odrzucenie: Rzut k20. Wynik 17-20 oznacza nieprzyjęcie przez organizm danej modyfikacji.

Krytyczny - Wymaga bardzo trudnego testu chirurgi. Nieudany powoduje Krytyczną Ranę, udany - Ranę Ciężką. Szansa na odrzucenie: Rzut k20. Wynik 16-20 oznacza nieprzyjęcie przez organizm danej modyfikacji. Podczas usuwania, mutacje krytyczne powodują co najmniej ranę krytyczną, czyli są nie do usunięcia bez śmierci pacjenta.

Nad Krytyczny - Nie do usunięcia. Wymaga cholernie trudnego testu chirurgi. Nieudany powoduje Krytyczną Ranę, udany - Ranę Ciężką. Szansa na odrzucenie: Rzut k20. Wynik 15-20 oznacza nieprzyjęcie przez organizm danej modyfikacji. Podczas usuwania, zmiany nad Krytyczne powodują co najmniej ranę krytyczną, nie do usunięcia bez śmierci pacjenta

Krok 7: SPECJALIZACJA

Mam nadzieję, że jeszcze nie zamieniłeś podręcznika w podstawkę pod herbatę, czy co tam wy na sesji pijecie. Skocz do strony 82 i wybieraj.

Krok 8: UMIEJĘTNOŚCI

Domyśliłeś się? Ten sam podręcznik strona 86.

Krok 9: SZTUCZKI

Strona 98, podręcznik.

Krok 10: REPUTACJA

Grę postać zaczyna z pięcioma punktami reputacji, w wybranym regionie. Chyba, że któraś z cech to modyfikuje.

Krok 11: HISTORIA POSTACI

Stwórz kogoś niepowtarzalnego. Osobę.

Pamięć

Na koniec coś, bez czego nie może obejść się żadna postać. Obejrzyj kartę postaci, spójrz na pochodzenie, profesję, mutacje i współczynniki. Pomyśl, jak historia się z tego wyłania. Ostatnie co pamięta twoja postać, to w zależności od pochodzenie.

Dzicz i człowiek: schwytanie przez maszyny Molocha.

Kadzie Molocha: wyszkolenie przez mechanicznego boga.

Imię

Nadaj swojej postaci imię, przydomek. Jeśli pochodzi z Kadzi Molocha, może nie posiadać imienia, zastępuje je numer, lub ciąg znaków. Może jednak nazywać się imieniem na własne potrzeby. Jeśli pochodzi z dziczy, ma pewnie jakiś przydomek, coś co ją charakteryzuje. Pochodząc od ludzi, zapewne masz imię i nazwisko.

Wątki osobiste

Porozmawiaj z MG, resztą graczy. Pomyślcie razem. Może MG zgodzi się powiązać ją jakoś z historią postaci twojego ludzkiego bohatera. Czy jednak wolisz, by MG sam umieścił powiązania twojej postaci w przygodzie? Bardziej odpowiada Ci gra kimś całkowicie niepowiązanym? Nową istotą, stworzoną przez Molocha, tajemniczym mutantem wypełzłym na brzeg gdzieś w stanie Maine? Może historia twojej postaci wiąże się z innymi BG? Rodzina, przyjaciele. Istoty z tego samego gniazda, dawni wrogowie? Mutant z dziczy oraz polujący na niego łowca mutantów, razem złapani przez Molocha?

Postać jest już gotowa.



Prowadzenie przygody

To dość specyficzna przygoda, wszystko tu kreci się wokół mutantów. Anioły czy Demony?. Każdy MG i jego drużyna, stworzy sobie taką wizję mutantów jaką uzna za stosowne.

Budowa przygody:

Przygoda została podzielona, oddzielne sceny i przerywniki stanowią materiał na krótkie sesje, lub też fragmenty większych.

Sceny

Wszystkie sceny, to te fragmenty fabularne przygody, które stanowią jej Oś. Modyfikacja lub zmiana chronologii może zmienić w przygodzie bardzo dużo.

Przerywniki

Nie są niezbędne, choć dodają wiele fabularnych smaczków oraz możliwość wykorzystania wszystkich umiejętności BG. Jeśli je usuniesz, lub przerobisz, przygoda nie rozleci się, choć może zmienić charakter.

W ten sposób zostały zapisane sugestie, dotyczące prowadzenia. Opisy walk, dialogi itp.

BN i przeciwnicy

Jeśli w przygodzie pojawia się BN lub przeciwnik, jest też odnośnik do frakcji i jego karty postaci. np.:

Carsonczyk:

Obywatel

Karty postaci najlepiej wydrukować i zapoznać się z nią za nim rozpocznie się konkretną scenę czy przerywnik. Każdy BN z którym istnieje duża szansa nawiązania rozmowy, został opisany w ten sposób, by możliwe było odegranie go jako konkretnej osoby. Przykładem może być Asha i John, których BG spotykają na samym początku.

Posterunek

Asha i John

Zwykli żołnierze, ale ich cechy charakterystyczne mogą posłużyć Graczom by zmylić przeciwnika. Jednak nawet BN których rolą jest jedynie walka z BG, nie muszą być identyczni

Posterunek

Szturmowiec

Inaczej traktuje się rannego, gdy szturmowiec, to brunetka w średnim wieku, z nieśmiertelnika można wyczytać imię Monika Wood, a na zdjęciu wyciągniętym z kieszeni widnieje jej rodzina razem łowiąca ryby w jakiejś teksańskiej rzece. W tej przygodzie przeciwnicy nie muszą być bezosobowym mięsem armatnim. Właśnie po to w kartach postaci umieszczone są nieśmiertelniki, imiona czy przedmioty osobiste.

Walka

W całej przygodzie nie musi dojść do więcej niż jednej. Prawdopodobnie będzie jej jednak sporo. Na każdej karcie BN uwzględniona jest agresja, oraz metody walki danego przeciwnika. Dodatkowo w samej przygodzie znajdzie się kilka sugestii. Większość przeciwników stanowi zagrożenie jedynie w grupach i przy wsparciu podnoszącego morale dowódcy. Wszystko zależy od MG. Jeśli wroży BN będą wykorzystywać wszystkie okazje, używać wszystkich sztuczek, umiejętności, taktyk i broni; BG będą mieli bardzo wymagających przeciwników. Natomiast jeśli MG poskapi BN'om takiego sprytu, potyczki nie powinny sprawić kłopotu.

Śmierć a BG

Każdy MG czy też Gracz ma swój styl i każdy postrzega inaczej śmierć BG. Przygoda ma postać retrospekcyjną, lecz nie oznacza to nakazu zachowywania BG przy życiu. Nawet jak cała drużyna mutantów padnie, przygoda nie kończy się nonsensem. Zastępczo, zadanie ludzkich BG w Epilogu może znaczyć eliminację mutantów BN, takich jak Iji, Head czy Shoulder. Nie oznacza to że BG muszą ginąć, nie powinni.

Reputacja

Każdy BG ma przynajmniej 5 reputacji w jednym miejscu. Jeśli jest to Posterunek czy Carson, nie ma problemu. Lecz kiedy Gracz wybierze Detroit? Warto dać mu szansę zostania rozpoznany. Jeśli udając człowieka, drużynowa kocica usłyszy – *Ja Cie znam!... nie prowadziłaś wozu na wyścigu w Detroit?* Będzie to na pewno miły smaczek.

Odpoczynek

Nie zawsze scenariusz może uwzględniać odpoczynek postaci, czy ich zmęczenie. MG powinien ustalić sam, kiedy gracze powinni testować kondycję i kiedy dzień dobiega końca w zależności od postępowania jego drużyny. Można uznać, że jedna scena i przerywnik składają się na czas jednego dnia, choć nie jest to niezbędne.

Punkty doświadczenia

Przeciętnie na jedną scenę, BG powinien otrzymać 100-300 punktów doświadczenia. Przerywnik to 50-200.

SCENARIUSZ

Witamy w Carson!

Scena I: Fabryka zegarków

Przyjemne sny, delikatne ciepło, uczucie sytości. Odległy dźwięk tłuczonego szkła.
BG budzą się.

Przebudzenie

Hala długa na jakieś 30 metrów, szeroka na 7. Podłoga cała zarośnięta mchem i pokryta korzeniami drzew. Ich pnienie przebijają dach tworząc liczne prześwit. Z jednej strony widać niedawno oczyszczone schody na dół, hala mieści się na piętrze. W przeciwnym rogu, dymi wrak maszyny Molocha.

Zniszczona maszyna Molocha:

Wdowa

Spory pająkowaty twór nie wykazuje oznak działania. Zaściela panelami baterii słonecznych znaczną część podłogi. Powietrze wypełnia zapach prochu, starego tynku i żywicy z uszkodzonych w strzelaninie drzew. Wymienione wcześniej zapachy przytłacza chemiczny smród płonącej maszyny. W takich warunkach BG budzą się z farmakologicznej śpiączki.

Odwłok maszyny składa się z dziesięciu jajowatych komór, popękanych i rozhermetyzowanych w wyniku awarii. Gracze są jedynymi z mutantów, których „kokony” nie zostały całkowicie zniszczone. Nadal kilka kabli i rur łączy ich z martwą maszyną. Szok wywołany nagłym obudzeniem (test kondycji na zmęczenie. Kara: 0/+20%), nagle otwarte rany po łączeniach (draśnięcie), to wszystkie wynikające z tego utrudnienia. Gracze mają chwile na dojście do ładu, poznanie drużyny. Jeśli ktoś podczas tworzenia postaci wybrał sobie zwierzęcego towarzysza, ten znajduje się niedaleko w sprawnym wciąż inkubatorze. Jeśli któryś z graczy posiada ulubioną broń (cecha „Arcymistrz”) broń ta znajduje się obok jego kapsuły.

Nie ma żadnej instrukcji, wydanej przez maszynę. Żadnego nastawienia, żadnego molochowego programu lojalnościowego. „Zabijaj ludzi, zbieraj gamble”. Nic. Wspomnienia to porwanie przez maszyny, bądź też narodziny w jej trzewiach. BG zostali wypuszczeni przypadkowo, jeszcze przed praniem mózgu. Jedyne ślad, to programy przystosowania społecznego, stosowane na tych BG, którzy pochodzą z Kadzi Molocha. Warto o tym przypomnieć.

Pierwsze spotkanie z Posterunkiem

Kiedy już uda im się zebrać, w przeciwnym rogu sali dostrzegą, że po schodach wchodzi dwoje żołnierzy. Niski choć masywny mężczyzna uzbrojony w karabin, oraz obwieszona amuletami kobieta z pistoletem maszynowym.

Posterunek:

Asha i John.

Gracze powinni się domyśleć, że jako mutanci nie są mile widziani. Jeśli tego nie zrobią, czeka ich walka. W każdym razie, jeśli żołnierze dostrzegą mutantów, wezwą posiłki i w zależności od oceny sił (i testu morale) będą strzelać, albo wycofają się.

Posterunek (posiłki):

Czterech szturmowców. Dotarcie do miejsca zdarzenia: 10 rund.

Na dole, na ulicy, pod halą, znajduje się furgonetka i Hammer. To środki transportu oddziału szturmowego odpowiedzialnego za zniszczenie molochowej maszyny. Jeśli gracze zaryzykują otwartą walkę z nadchodzącymi posiłkami, nie mają szans z tak dużą przewagą sił. Mogą uciekać oknem, lecz wtedy czeka ich 6 metrowy skok, a następnie ucieczka przez podmokły las – ruiny.

Siły posterunku pod fabryką (w tym ewentualne posiłki):

Pięciu szturmowców, snajper, żołnierz wsparcia.

Dwóch Kierowców (personel posterunku)

Jest to pierwsze spotkanie BG z ludźmi. Mają szansę przetestować swoje podejście. BG mogą próbować się schować (powierzchnia hali jest częściowo ocieniona, jest tutaj sporo roślinności), postacie z mniej widocznymi mutacjami mogą próbować udawać ludzi (np. Cywili porwanych przez Maszyny), lub po prostu zaatakować żołnierzy.

Żołnierze zostali wysłani aby sprawdzić wrak Molochowego transportera, zniszczonego niecałą godzinę wcześniej. Posiadają krótkofalówki i na bieżąco meldują o przebiegu zwiadu. Co dziesięć rund (jeśli meldunek nie dotrze w ciągu dziesięciu rund, po braku odpowiedzi na wezwanie, automatycznie wkraczają posiłki).

Z krótkofalówki dobiega głos: Co jest Asha, słyszeliśmy tutaj strzały ... Asha? ... Sierżancie Higgins, raportuj!

Jeśli uznają BG za ludzkich cywili, zameldują o tym. Jeśli ich nie zauważą, ostrożnie podejść do maszyny. Zaatakowani z bliska mogą nie mieć szans na wezwanie posiłków.

Piętro niżej.

Na dole, schodząc po schodach znajdują się resztki dawnej hali produkcyjnej. Zacieniona przestrzeń równie rozległa co na górze, pełna jest rdzewiejących maszyn nieznanego przeznaczenia. Z sufitu zwisają korzenie. Ściany porasta grzyb, a podłoga jest częściowo zalana wodą. Z tego miejsca są cztery drogi wyjścia. Frotowymi drzwiami – prosto pod lufy stojących na ulicy żołnierzy. Dziurą w ścianie, pomiędzy drzewa podmokłego lasu, lub w tym samym kierunku przez jedno z okien. Można też opuścić to miejsce przez piwnice ale jest to opcja tylko dla postaci umiejących spędzać pod wodą dłużej niż 12 rund, bo tyle właśnie trwać będzie przepłynięcie do najbliższego wyjścia na zewnątrz budynku (umiejętność pływania skraca ten czas o trzy rundy, za każdy punkt).

Na zewnątrz

Opuszczając to miejsce gracze czują nieznaczne zawroty głowy. Łatwo zrzucić to na szok. Lecz faktyczną przyczyną jest „wezwanie” maszyny. Odbiornik/Nadajnik, w który wyposażona jest Wdowa przesyła sygnał do jednostek centralnych BG, sygnał pozwalający ją zlokalizować. Równocześnie zostaje wysłany sygnał do molocha. Ale uczucie znika, sygnał słabnie wraz z oddalaniem się graczy od tego miejsca.

Przerywnik I. Zgliszcza Carson City

Bagno.

Kiedy gracze zaszyją się pomiędzy drzewami, zorientują się, że przebywają na terenie ruin jakiejś aglomeracji miejskiej. Gdziekolwiek natrafią na szczątki budynków, wraki samochodów oraz inne pozostałości po cywilizacji. Najlepiej zachowane okazują się być kanały. Wskutek działania nieznanymi sił, są miejscami wypchnięte na powierzchnię. To właśnie dawne ścieki oferują w miarę bezpieczne i suche schronienie. Większość ruin jest podmokła. Woda i błoto miejscami tworzą spore stawy. Nieznośny upał powoli osusza zbiorniki, lecz spowodowana tym delikatna mgła utrudnia widoczność(+20%). W kilku miejscach widać całą sieć podwodnych korytarzy, w ruinach zatopionych budynków czy zalanych kanałach. W wielu miejscach, znumifikowane przez naturę zwłoki ludzkie, dzięki ciągle malejącemu poziomowi wody, pojawiają się w popękanych blocie, stając się pokarmem dla miejscowego gatunku padlinożercy.

Mutant:

Gibbon, 10-15 sztuk

Przyroda wokoło żyje. Wprawny łowca, nie powinien mieć tutaj problemu ze zdobyciem pożywienia, zarówno na zwierzętach (łosie, ryby, ptactwo) jak i korzystając z roślin(jadalne trzciny, karłowate jabłonie). Od czasu do czasu zdarzają się lepiej zachowane budowle, widać też dość suche i prawdopodobnie przejezdne drogi - dawne ulice miasta. Jeśli gracze wybiorą przemieszczanie się drogą, mogą powrócić na miejsce spotkania żołnierzy (na północ, patrząc na nieliczne tabliczki informacyjne Utah St.), w stronę dawnej dzielnicy przemysłowej. Idąc w odwrotnym kierunku (południe, skrzyżowanie z Colorado st.) trafią na lepiej zachowaną część miasta(osiedle domków jednorodzinnych).

Gracze mają czas na poznanie codzienności w Carson. Opisz przyrodę, ukształtowanie terenu. Zapachy i odgłosy lasu. Pamiętaj, że grając mutantami, gracze mają do dyspozycji więcej zmysłów niż ludzie, choćby nie było to uwzględnione na kartach postaci. Daj im to odczuć. Nie jest to czas na walkę czy poznawanie mieszkańców, lecz jeśli gracze zapędzą się na teren, który może być niebezpieczny, okaż to i z konsekwencją zrealizuj groźby.

Helikopter w ruinach

Głęboko na terenach otoczonych bagnem, pośród ruin dawnej szkoły BG natrafiają na wrak maszyny.

Mapa nr 1: Helikopter

Przedwojenny Helikopter medyczny, przeżarty przez rdze, zawieszony pomiędzy dwoma drzewami raptem metr nad ziemią. Wnętrze wypełnia uspokajający roślinny zapach, efekt osadzającego się na ścianach mchu. Jeśli zdecydują się na przeszukanie wraku, odkryją iż mimo zewnętrznego wyglądu, pojazd wewnątrz jest dość dobrze zachowany.

Pomijając zniszczone drzwi i rozpadające się fotele, w środku znajduje się trochę cennych gambli. Pełna apteczka pierwszej pomocy, trochę elektroniki i flary sygnałowe. Dość dobrze zachowane łożko medyczne, które może zostać wykorzystane do operacji. Miejsce osłonięte przez okoliczne bagna, ukryte jest dla obserwatorów z zewnątrz.

Helikopter jest wystarczająco wysoko nad ziemią by chronić przez żyłkami gruntu. Zapewnia również niezbędny w Carson cień. Natomiast ruiny szkoły stanowią naturalną twierdzę. Słowem, to tutaj BG prawdopodobnie założą swoją siedzibę.

Gniazdo Ogarów

Wśród ruin, słychać popiskiwanie Ogarów Carson. Bestie ignorują BG, lecz jeśli w drużynie jest treser, może starać się udomowić, czy nawet ujeździć któregoś ze stworów.

Mutanty

Ogary Carson, cztery sztuki

Ten dzień jednak już chyli się ku końcowi. Zmęczenie, głód, nieznośny gorąc(kolejny test kondycji, tym razem trudny . Kara: +20%/40%) powinno jednak zmusić ich do odpoczynku oraz skupieniu się na zdobyciu pożywienia, powstrzymując przed zbytnimi wędrówkami.

Scena II: Turystyka

Iji

Wędrując po terenie osiedla jednorodzinnych domków w części mniej zniszczonej przez wodę dostrzegą pierwszą przyjazną istotę żyjącą w Carson. Będzie obserwować BG przez ponad godzinę, cały czas widoczna jedynie jako uzbrojona sylwetka na tle dachów. Po pewnym czasie zbliży się do BG.

Mutant:

Iji, Snajper

Iji potrzebuje pomocy. Dzień wcześniej postrzelił ją łowca mutantów. Pocisk z pogromcy powoduje u niej alergiczną reakcję organizmu na wszczepy. Oczywiście nie znaczy to, że dziewczyna opowie o tym Graczom, choć trudny test wycucia emocji pozwala zauważyć jej desperację. Na razie wystarczy, że zaproponuje nagrodę i pomoc w zamian za zdobycie dla niej środka medycznego o nazwie Draft(lek ułatwiający przyjęcie się Cyborgizacji). Nagroda jest do negocjacji. Na pewno zaoferuje swoje wsparcie, ewentualnie trochę gambli(jeśli gracze zażądadają dużej ich ilości, wieczorem Iji zastrzeli posterunkowego szturmowca i zedrze z niego sprzęt). Najpierw jednak ostrzeże graczy przed miejscową armią posterunku.

Iji jest BN'em, który może poprowadzić BG poprzez nieznane im tereny Carson, ułatwiając znacznie przebieg przygody. Jej rola nie może się do tego ograniczać. Jeśli tak będzie gracze potraktują ją jako „wole MG”, a nie jak żywą postać. Natomiast Iji ma swoje cele, pragnienia i musi je osiągnąć. Jej przychylność w stosunku do graczy wynika z desperacji. Jeśli BG jej pomogą, w dalszej części rozgrywki Iji może stać się członkiem drużyny, wszystko zależy od BG. Wtedy jednak jej pomoc może wynikać już z innych niż egoistyczne, pobudek.

Jeśli zgodzą się zakupić dla niej lek, wskaże drogę do ruin kościoła Baptystów, handlowej siedziby handlarza Sholdera. Wypytywana, odpowie na część mniej szczegółowych pytań dotyczących Carson(nazwy miejsc i zamieszkujące je frakcje, nazwa miasta). Jeśli gracze staną się zbyt nachalni, lub rozmowa przestanie się kleić, Iji oddali się. Jeśli gracze usiłovali ją zastraszyć, lub też żądali za wiele, ta przełamanie się i zdobywając gamble w podany już sposób sama zakupi lekarstwo o Mike Sholdera (Iji nie ufa Sholderowi, podejrzewa iż ten mógł by ją zdradzić).

Kościół baptystów.

Spory i dobrze zachowany budynek stoi dwie przecznice na wschód od miejsca spotkania Iji. Czerwona ceglana konstrukcja oparła się niszczącemu działaniu czasu, czego nie można powiedzieć o dachu czy oknach. Spore dębowe drzwi, zostały nie naruszone. Wewnątrz pomijając jedną zbitą z ławek kładkę, oraz ołtarz nie da się stanąć suchą stopą. Zapach wody i butwiejącego drewna miesza się z zapachem murszejącej cegły. Całość zalana jest mętną wodą, podchodząca niemal do ostatniego stopnia ołtarza. W miejscu gdzie powinien znajdować się relikwiarz, stoi Mike Sholder.

Mutant:

Sholder Handlarz.

Mike to człowiek interesu, zaoferuje sprzedaż Drafta po „promocyjnej” cenie 50 gambli. Jego oferta obejmuje również szereg innych przydatnych produktów: broń, amunicję, elektronikę i lekarstwa. Jeśli gracze dobiją targu, zaoferuje, że zjawi się z towarem za trzy godziny.

Sholder nie jest najszybszym z handlarzy, lecz na pewno nie jest głupi. Uprawia Gambling od lat, więc na proste sztuczki i metody ograbienia go z gambli, zwyczajnie się uodpornił. To widać. Niech będzie to widoczne. Interesują go nowi mutanci, szuka sojuszników. Czuje, że Carson zmierza w stronę wojny i gotów jest zaryzykować, byle mieć postacie graczy po swojej stronie. Na razie jednak będzie ich pilnie obserwował, wypytywał o nastawienie. Może poprowadzić przygodę do przodu, oferując szereg misji. Nie musi, niech gracze nie czują się sterowani. Pamiętaj, że te same cele możesz osiągnąć inaczej, niektóre z misji Sholdera mogą same zaistnieć z inicjatywy graczy.

Przerywnik II. Jatka na Kansas str.

Odgłosy walki

Podczas oczekiwania graczy na powrót handlowca, zwyczajowe dźwięki zrujnowanego miasta przerywa terkot broni maszynowej. Następnie wyraźny huk eksplozji i odgłosy wymiany ognia. Całkiem niedaleko. Gracze nie mogą mieć pewności, czy przypadkiem to właśnie handlarz nie uczestniczy w walce. Jeśli przypomną sobie jak uzbrojony jest Mike, domyślą się, że to raczej nie on. Prawdopodobnie idą sprawdzić co się dzieje.

Bitwa

Pomiędzy ruinami starej fabryki, szturmowy oddział posterunku zaskoczył konwój molocha. Nieuzbrojone transportery osłanianie przez mob sprzęt, zostały zapędzone pomiędzy ruiny. Te miejsce okazało się pułapką. Tuż za budynkami zaczyna się podmokłe bagno, jedyną drogę odwrotu zastawiają ludzcy żołnierze.

Oddział szturmowy posterunku :

Sześciu szturmowców, snajper, żołnierz wsparcia.

Kapitan Scar

Korzystając z przygotowanych na taką ewentualność algorytmów, przewożące mutantów maszyny wypuszczają oszołomione istoty na zewnątrz.. Nieuzbrojeni oraz zszokowani stanowią słabe wsparcie, choć biorą na siebie część ognia posterunku.

Maszyny:

Dwie w pełni sprawne wdowy, jedna z raną krytyczną, jeden wrak

Jeden sprawny motyl, jeden wrak

+

Cztery zniszczone i dwa działające pająki (Neuroshima edycja 1.5 str. 412.)

Ocalały Motyl wystawiając lufy ponad mur, szatkuje osłony posterunkowców. Zmasowany ogień z podwójnego karabinka zmusza żołnierzy do przerywania ostrzału. Pająki czyhają w ukryciu, Wdowy rozpląszone na ziemi otwierają odłoki wypuszczają mutantów.

Jeden z nich rzuca się biegiem w kierunku ludzi. Kula snajpera rozłupuje mu czaszkę. W akcie desperacji kolejny mutant, Skrzydlarka, podrywa się do lotu by po sekundzie spaść poszatkowana krótkimi seriami. Tymczasem wdowy wypływają z kokonów kolejnych straceńców. Z płonącego wraku, zestrzelonego na tyle wcześniej że leży teraz pomiędzy barykadami posterunkowców, wypelza mutant zaplątany w pępowiny kabli. Dowódca (Kapitan Scar) zabija go pojedynczym strzałem w głowę. Od czasu do czasu któryś ze szturmowców posyła granat pomiędzy maszyny i mutantów.

(Jest to dobry moment by dołączyć do drużyny nowe postacie, Graczy którzy niefortunnie stracili swoich mutantów, lub tych których chcesz dołączyć do rozgrywki. Postacie uwolnione z kokonów, dzięki dużej dawce szczęścia, mimo ognia, przemykają do stanowisk pozostałych BG.)

Wybór

Prawdopodobnie BG obserwują tę masakerę. Do ich nozdrzy dochodzi smród palonego prochu, zmieszany z ostrą wonią krwi. Problematiczny test wypatrywania pozwala określić dokładne siły i rozkład wojsk. Postrunkowców nie jest za wielu, w dodatku ciągle część z nich zmuszona jest przeładowywać broń, czy chować się przed zmasowanym ogniem Motyla. Dwóch rannych szturmowców opatruje rany(lekka i ciężka), czterech zabija odsłoniętych mutantów krótkimi seriami. Ich dowódca siedzi ukryty za jednym z wozów, od czasu do czasu oddając strzał do maszyn. Gdzieś w budynku naprzeciwko snajper pojedynczymi kulami dziurawi kolejne kokony oraz znajdujących się wewnątrz i na zewnątrz mutantów. Żołnierz wsparcia czeka na okazję do sprzątnięcia wozu mobsprzetu, przykucnięty za wrakiem wdowy. Wszystko nieprzyjemnie przypomina egzekucje.

Nie jest to czas na subtelności, opisz krew, krzyki i nonsens walki. Pokaż bezsilność mutantów, bezlitosną kalkulację maszyn, nienawiść ludzi. Ogłuszający terkot broni maszynowej, błyski ognia od wybuchów granatów. Mdłości, wywołane błyskami i hałasem, widokiem rzezi. Zapach krwi niosący się z wiatrem. Zabarwioną na niesamowite odcienie szkarłatu brudne wody Carson. Pokaż różne postawy ofiar tej walki. Niech część usiłuje za wszelką cenę zabić napastników, część kręci się bez celu, czy nawet usiłuje bezskutecznie nawiązać z ludźmi kontakt. Jednak większość próbuje po prostu uciec z piekła, które nieoczekiwanie związało się z pobudką w Carson. Niezależnie od postawy giną od kul i odłamków. Pokaż, jak wygląda hasło „zabij mutantą”, gdy samemu jest się jednym z nich. Nie zapominaj, po drugiej stronie walczą ludzie, oni też chcą przeżyć, też mają cele i swoje racje.

Gracze niedawno byli w podobnym, choć nieporównywalnie łatwiejszym położeniu. Pomogą mutantom i maszynom? Zobaczą zdarzenie i oddalą się? Możliwości jest mnóstwo, jeśli jednak zaatakują posterunek na tyle sprytnie, by nie było łatwo określić ilości i rodzaju wroga, Dowódca Scar da rozkaz do odwrotu. W kierunku maszyn pofrunie parę granatów, a żołnierze osłaniając się ogniem ciągłym, wycofają się za pomocą swoich pojazdów. Nie będzie zwycięskiej parady, uratowani mutanci uciekną w las, maszyny ruszą dalej.

Jeśli gracze przybędą później, już po walce. Znajda jedynie resztki zniszczonych maszyn(większość została rozłożona na części i zapakowywana do pojazdów) i stygące trupy dziesiątek mutantów. Problematiczny test percepcji pozwala znaleźć taśmę (144) naboju bez łuskowych 5.42, oraz kilka drobnych cyborgizacji u trupów. Wokoło już zlatują się Gibony.

Scena III, Deus

Powrót Mikołaja

Mike wraca do kościoła o umówionym czasie. Jeśli BG powiedzą mu o zaobserwowanej masakrze, Mike stwierdzi iż nie interesuje go szczególnie moralny aspekt sprawy, choć może zasugerować graczom dokładne przeszukanie pobożowiska w poszukiwaniu Gambli. Zagadany, wyrazi że interesuje go elektronika specjalnego przeznaczenia. Chodzi mu o Cyborgizację. Aktualnie jednak ma zamówienie na granatnik przeciwpiechotny 20 mm. Nie mają gracze przypadkiem takiego? Nie, nie mają. Może chcą zarobić kilka gambli? Jego znajomy, niejaki Head, wymieni granatnik na gamble wartości 200, a dodatkowo wspomógł BG zaliczką. 50 gambli w broni, amunicji i/lub żywności. Nie interesują BG gamble? To co powiedzą na trochę informacji? Head wie naprawdę dużo, więc na pewno się opłaca mu

pomagać. Jak zdobyć granatnik? Otóż broń taką posiadają pewne maszyny molocha. Tzw. Deusy. Niedawno ludzcy mieszkańcy miasta – Carsonczycy, utłukli takiego. Może BG kupią od nich? Mike na razie wolał by z Carsonczykami nie handlować, ale gracze jak dobrze się zamaskują nie powinni mieć kłopotów. Co Oni na to?.

Dlaczego nie handluje? Nowy szef Carson, uważa że mam romans z jego żonką. Nonsens czysty! Ale na razie wole dać sprawie przycichnąć. Tak z dwa dni.

Jest też druga opcja, Mike widział ofiary Deus'a niedaleko starej mleczarni. Może BG zapolują na maszynkę? On sam nie miał by szans, ale tacy potężni Lepsi jak Oni!

Draft dla Iji

Jeśli BG wrócą do Iji z Draftem, ta przyjmie lek, oddając im nagrodę. Jeśli nie zaoferują jej wspólnego podróżowania, sama nie wyjdzie z taką propozycją. Jednak w przeciwnym wypadku, wymagać będzie to problematycznego testu przekonywania. Wtedy Iji ruszy razem z postaciami Graczy, lecz trzymać się będzie w bezpiecznej odległości od innych BN, kryjąc ich ewentualnie ogniem karabinu snajperskiego. Jeśli BG nie zaoferowali jej współpracy, lecz zachowywali się wobec niej przyjaźnie, Iji będzie miała od tej pory oko na BG, ewentualnie pomagając im w krytycznych sytuacjach.

Deus – handel

Mike tłumaczy BG bezpieczną drogę do Wal-Mar, handlowej siedziby Carsonczyków. Jest to stary supermarket, dokładniejszy opis pojawi się w następnej scenie tej przygody.

Mapa nr 2 : Wal Mar

Jeśli BG udadzą się do Wal-Mart i nie zostaną rozpoznani przez Carsonczyków, mogą kupić granatnik za 150 gambli. Jeśli zostaną rozpoznani (przez inne osoby niż Monika), zostaną przegnani.

Carsonczycy:

Monika(handlarz), pięciu zbrojnych, siedmiu obywateli.

Mieszkańcy Carson zdają się nie zwracać szczególnej uwagi na zachowanie BG. Handel to handel. Monika, handlarz Carson, to osoba uprzejma i urzekająca, ale również twardy Gambler. Reszta ludzi traktuje ją z szacunkiem, może nawet z czcią. Jedynie czasami widać na jej twarzy dziwną zadumę, i nerwowe spojrzenia.

Deus – szaber

Możliwe, że BG postanowią okraść lub zaatakować Carsonczyków. W dzień, wewnątrz Wal-Mar przebywa sporo osób.

Carsonczycy:

Monika(handlarz), pięciu zbrojnych, siedmiu obywateli.

W nocy jednak, większość z nich śpi. Na straży stoi tylko kilku.

Carsonczycy:

Trzech zbrojnych, siedmiu obywateli.(śpią)

Dwoje zbrojnych, dwoje obywateli (stróżują)

Jeśli BG zostaną nakryci, bądź też zaatakują otwarcie, w ciągu dwudziestu rund z mieszczących się niedaleko namiotów, przybędzie wsparcie.

Carsonczycy:

Sędzia EX, dwoje strzelców, pięciu zbrojnych.

Deus - lowy

W lesie jakim dziś jest Carson, jedynym z miejsc wolnych od roślinności, jest stary plac. Niedaleko obok dawnej mleczarni zakopał się Deus. Przytłaczając inne zapachy dominują tu woń rozkładu. Łatwo znaleźć sporą jamę po poprzedniej zasadzce. Znaczą ją ciała dwóch młodych ludzi rozwleczone przez Gibbony.

Carsonczycy:

Dwoje martwych obywateli

Mutant

Gibon, sztuk 5

Małe istoty walczą o dostęp do ludzkiego mięsa, drapiąc ciała pazurkami. Co chwile w ich pyskach znikają kolejne ochłapy. Rozglądają się nerwowo, widać małą ilość istot ich rasy, sprawia, że czują się zagrożone.

Deus schowany jest gdzie indziej. Gdzie? To może wskazać przeciętny test tropienia lub bardzo trudny wypatrywania. Zakopany, czyha na ofiary, tuż przy wejściu do baru szybkiej obsługi, naprzeciw mleczarni. Nie łatwo go znaleźć, a w dodatku może być agresywny. Jeśli nie będzie, przy próbie zaatakowania go i tak będzie się bronił.

Maszyna:

Deus ex machina

Huk! Dym, lecący na około żwir. Przed BG pojawiło się bóstwo, wola Molocha.

Deus to istna kopalnia gambli. Wyrzutnie grantów posiada dwie, dochodzi do tego cała elektronika, części i amunicje, które uda się z niego wyłuskać. Pod warunkiem oczywiście, że nie dadzą się zabić przy walce z nim, bo cała ta elektronika i broń, właśnie do tego służy.

Przerywnik III, Ulice Carson

Muzeum

Idąc przez dzikie tereny miasta, BG mijają stare muzeum historii. Miejsce to jest już powierzchownie z szabrowane, ale jeśli dobrze je przeszukać, znajdzie się kilka sprawnych eksponatów. Wymaga to jednak pozbycia się zamków(problematyczny zamek), i starych zabezpieczeń(pułapki elektroniczne, szok elektryczny - rana ciężka. Problematiczne testy elektroniki i pułapek) Eksponaty to: Podrdzewiały(problematyczny test rusznikarstwa) winchester wraz z dużą ilością naboju, topór bojowy, miecz i tarcza. Kilka tomahawków. Jest tu również wybór kuszy, w całkiem dobrym stanie. Muzeum przepelnia woń szczurzych gniazd.

Parking

Idąc dalej poprzez miasto BG ponownie czują zawroty głowy. Uczucie dezorientacji. Dziwne zaniepokojenie. Im bliżej podchodzą do jednego z budynków – wielopoziomowego parkingu, tym uczucie się nasila. To sygnał z odbiornika/nadajnika wdowy. Ukryty jest głęboko w bazie posterunkowców, na ostatnim poziomie parkingu. Wysyła sygnały do BG, ale również do molocha. Na razie gracze nie mają pojęcia z czym się zetknęli. Jeśli podejść bliżej, obstrzela ich snajper.

Żołnierz posterunku

Snajper

Jeśli to ich nie odstraszy i spróbują zaatakować bazę, opis tego miejsca znajduje się w scenie VII.

Gniazdo Szelmy

Podczas dalszej wędrówki, wśród ruin znajdują ciało bestii. Niedaleko w ruinach słychać wyraźne kwilenie.

Mutanty:

Martwy Ogar Carson

Szelma

Szelma, młodziutki Ogar Carson jest łatwy do oswojenia. Może od tej pory robić za drużynową maskotkę i przenośny emiter gazu bojowego.

Zabłąkany Motyl

Niedaleko znalezionej truchła, po ulicach pełnie uszkodzona maszyna Molocha. Mob sprzęt pozbawiony jest jednej gaśnicy, zatacza się i uderza o ściany. Jednak jeśli BG podejść do niego, istnieje niebezpieczeństwo ataku z jego strony.

Maszyna:

Uszkodzony Motyl, rana ciężka, pozbawiony dwóch taśm amunicji.

Jeśli w drużynie przebywa bohater uzbrojony w sprzężony karabin bez łuskowy 5.42, ma teraz okazję by uzupełnić amunicję. Bohater - technik ma szansę rozbudować maszynę, lub nawet ją przeprogramować.

Scena IV, Krwawe Gamble

Jeśli przyniesli części z Deusa, Mike stwierdzi, że z takimi obrońcami chyba nie ma co obawiać się Carsonczyków.

Jeśli przyniosą informacje o handlu w Wal - Mar, Mike uzna, że może jednak warto udać się tam, bo najwyraźniej nie jest tak niebezpiecznie jak myślał. Jeśli BG chcą, mogą w roli jego asysty, ruszyć z nim na Gambling. Potem może nawet zapoznać swoich „przyjaciół” z „pewną osobą” która zna się na chirurgii i cyborgizacjach. Ale najpierw...

Najpierw handel. On będzie handlował, ale zyski podzielią po równo. 50% dla Mike, 50% dla postaci. Oczywiście ich rola to ochrona Mike i jego cennych gambli. Shoulder gotowy jest wyposażać graczy odpowiednio do zadania.

Podaruje lub sprzeda przebrania mające zagwarantować im kamuflaż, by nie straszili ludzi swą innością. Jeśli gracze są słabo uzbrojeni odrobina amunicji i lekkiej broni pozwoli się ewentualnie obronić. Mike jest naprawdę zdesperowany, da się to zauważyć (przeciętny test postrzegania emocji). Pilnie potrzebuje żywności i zaopatrzenia. Carsonczycy(sędzia EX) pomimo tego, że nie mają pojęcia iż Mike jest mutantem, wiedzą, że nie mogą pozostać wobec niego neutralni, mają bowiem podejrzenia o to, że z nimi handluje. A to, w niebezpiecznych czasach wystarczający powód by go uważnie obserwować. Na miejsce handlu Mike i BG ruszą furgonetką Mike'a. Wal - Mar, olbrzymi market znajdujący się nieco poza miastem, w miejscu gdzie roślinność Carson nie powstrzymuje już pustyni. Droga do budynku jest ledwie widoczna, ponieważ pokrywają ją hałdy piachu. Mike zostawi furgonetkę daleko przed budynkiem, chowając go za wydumą. Jeśli któryś z BG jest łatwy do rozpoznania, lub mieszkańcy Carson znają już go z tej „złej” strony, może pozostać na straży furgonetki.

Gambling

Mapa nr 2: Wal Mar

Przestronna hala wypełniona jest przedmiotami przeznaczonymi na handel lub też do naprawy. Różnorodność zapachów, zarówno jedzenia jak i rdzy czy też piachu miesza się z wonią ludzkich ciał. Przy dawnych bramkach kasjerskich stoją strażnicy. Pomiedzy półkami uwijają się ludzie. Stare rowery, skutery, sprzęt elektroniczny i sanitarny przemieszane są z środkami czystości, żywnością w workach, gaśnicami, butelkami i szeregiem innych przedmiotów zajmujących półki i podłogę marketu. Handlarz – Monika zajmuje dawną piekarnię – salę umieszczoną w kącie sali.

Carsonczycy:

Monika(handlarz), czterech zbrojnych, troje obywateli.
Przez dłuższą chwilę handel przebiegać będzie normalnie. Do czasu aż od strony wejścia do Marketu przybędzie EX wraz z grupą uzbrojonych ludzi.

Carsonczycy:

Sędzia EX, dwoje strzelców, pięciu zbrojnych.

Banda ruszy pewnym krokiem w stronę BG. Gdy dotrą blisko, EX uważnie przypatrzy się każdej z postaci. Jeśli któraś postać nosi okulary bądź kaptur, nakaże zdjąć. W tym momencie, jedynie niezwykle wysokie umiejętności negocjacji, chronią postacie przed rozpoznaniem. Gdy jednak zostaną rozpoznani, EX wycofa się za regały. Wtedy rozpęta się piekło. BG mają dosłownie chwilę, nim wszyscy zbrojni podniosą broń. Sytuacja jest na tyle poważna, a przewaga wroga tak duża, że prawdopodobnie zdecydują się wycofać. W przypadku gdy podejmą walkę, a EX i Strzelcy zostaną zabici bitwa może zakończyć się zawszeniem broni (z inicjatywy Moniki).

BG walczą w kurzu i huku. Kule z broni palnej rykoszetują, przedmioty handlu pękają, rozsypują się czy nawet eksplodują. Wielkie sklepowe półki stają się prowizorycznymi barykadami. Z trafionych gablot sypie się szkło, pociski trafiające w dach sypią deszcz starego gipsu i brudu. Postacie muszą wywalczyć sobie drogę na zewnątrz, dawne kasy stały się stanowiskami ogniowymi, odgradzając ich od wejścia. Co chwila przed graczami pojawia się któryś ze zbrojnych uzbrojony w broń od walki wręcz. Najbardziej zajadłe walczy EX, to on jest przyczyną zamieszania i On wydaje walczącym rozkazy.

Po bitwie

Jeśli Gracze wygrali konfrontację, udało im się uzyskać zawieszenie broni bądź też nie dojdzie w ogóle do walki, Shoulder (jeśli żyje) ruszy z nimi do Muzeum Kolei, siedziby swojego przełożonego – Head'a. Powodów jest wiele. Obiecał BG poznanie ich z osobą odpowiedzialną za cyborgizację, musi zabezpieczyć uzyskane gamble i potrzebuje ochrony również w czasie powrotu. Jeśli BG zostali ciężko ranni, powodem jest również mistrzostwo Head'a w dziedzinie opatrywania ran.

Jeśli BG uciekają z miejsca konfrontacji ruszy za nimi pościg.

Przerywnik IV, Pościg

Sytuacja

Ściga ich jeden albo dwa samochody osobowe. Z dachów aut obstrzeliwują ich zbrojni, strzelcy i sędzia EX.

Carsonczycy:

Dwoje zbrojnych (uzbrojeni w broń strzelecką i dodatkową amunicję), dwoje obywateli(kierowcy)

Sędzia EX, dwoje strzelców (jeśli przeżyli)

Jeden z BG dobrze umiejący jeździć samochodem (Mike woli polegać na innym, niż on sam, kierowcy) prowadzi furgonetkę uciekającą ulicami Carson. Jest to bardzo trudne zadanie. Pościg depcze im po piętach, od czasu do czasu strzelając. Blachy furgonetki można traktować jako pancierz o redukcji 1. Mike prowadzi ich do Muzeum kolei. Miejsca, w które Carsonczycy nie ośmielią się pojechać.

Trasa

Jeśli Shoulder żyje, będzie wskazywał BG trasę, jeśli nie, mogą skorzystać z radia w jego samochodzie. W nim odezwie się Head. Zna Carson bardzo dokładnie i będzie prowadził wprost do swojej kryjówki. Trasę do muzeum kolei można podzielić na trzy części.

Część 1. Przedmieście, S Carson St.:

Test prowadzenia pojazdu: przeciętny. Utrudnienia : Wertepy i zdarty asfalt. Dużo gruzu i wraków samochodów. Piach. Czas trwania: 5 rund(uproszczenie).

Część 2. Objazd przez Snyder Ave, osiedle domków:

Test prowadzenia pojazdu: problematyczny. Utrudnienia :Duża ilość wraków i gruzu. Droga miejscami zalana wodą. Dziury i podmokłe drogi. Duża ilość zakrętów, lawirowanie między budynkami. Czas trwania: 7 rund(uproszczenie)

Część 3. Trasa do muzeum. S Carson St.:

Test prowadzenia pojazdu: łatwy. Utrudnienia : Wraki i gruz. Czas trwania: 5 rund(uproszczenie)

Prędkość:

Większa niż 60km/h

Utrudnienie 1-2 PT. Jeśli samochód utrzymuje stałą, bardzo dużą prędkość, pościg nie ma okazji do strzelania i może zostać zgubiony.

50-60km/h

Normalne testy. Jeśli samochód utrzymuje stałą, średnią prędkość, wymiana ognia możliwa jest co dwie - trzy rundy. Testy trafienia utrudnione są o 100%(odległość 30 m.).

Mniejsza niż 50 km/h

Ułatwienie 1-2 PT. Jeśli samochód jedzie wolniej, przez ten czas wymiana ognia możliwa jest non stop z utrudnieniem 80%(odległość 1 - 20 m.).

Testy

W każdej części wykonuje się test prowadzenia samochodu dla postaci kierowcy, a następnie prowadzi się jazdę fabularnie. Opisując przebieg jazdy należy zwrócić uwagę na reakcje Gracza na zagrożenia. Jeśli BG prowadził ryzykownie(strzelał jadąc, taranował wraki, ścinał zakręty itp.) lub wykazał się bezpieczną jazdą(zwalniał, omijał niebezpieczne fragmenty drogi) poziom trudności testu można utrudnić lub zredukować o poziom (uwzględniając ewentualne pozytywne skutki, takie jak przyśpieszenie ucieczki). Poziom trudności testu zależy także od prędkości. Jeśli poziom trudności zmienił się, należy sprawdzić ponownie czy wylosowany wynik oznacza w takiej sytuacji sukces czy porażkę.

Opisz pojawiające się przeszkody, nie szczędź wołacza! „Kamień! Wrak! Seria z pistoletu! Dziura! Zakręt! Pętla, co robisz?” Postaw przed graczem wyzwania, którym może sprostać. „Przed tobą jest dawna barykad wojskowa, z prawej kamienica, z lewej stary targ, co robisz?!”, „ostry zakręt w prawo, po środku wrak, spory chodnik! „... Szybkość reakcji gracza nie powinna mieć znaczenia, ważne są jego sensowne odpowiedzi i umiejętności postaci. Ale dobre tempo rozgrywki, o które zadbasz, sprzyja klimatowi szaleńczego pościgu.

Wypadek

Jeśli test prowadzenia pojazdu się nie powiódł, kierowca traci panowanie nad pojazdem. Ma jeszcze szansę wykonać trudny test prowadzenia pojazdu by osłabić siłę wypadku. Wszyscy pasażerowie(i kierowca) otrzymują rany zależnie od prędkości. Duża - rana ciężka, średnia - rana lekka, mała -draśnięcie. Udany test, redukuje te rany o jeden stopień(np. ciężką na lekką). Teraz BG muszą zmierzyć się z pościgiem, następnie naprawić pojazd, bądź udać się dalej piechotą.

Scena V, Kwatera Head'a

Stanowe muzeum Kolei

Zardzewiała siatka odgradza dawne stanowe muzeum kolejnictwa, od reszty Carson. Wraz z symboliczną zmianą terenu zmienia się również otoczenie. Na tym obszarze dominuje silna, gryząca woń rdzy i oleju. Jest jednak jeszcze jeden zapach, dziwny, niepokojący, trudny do zidentyfikowania(skażenie radiacją, dla BG nieszkodliwe). Roślinność niezauważalnie przechodzi w bardziej wyschnięte i słabowite formy otaczając wybebeszone pojazdy. Parowozy, wagony, lokomotywy, kolejki elektryczne rdzewieją zaścielając ziemię, tworząc pagórki i zakamarki tego miejsca. Złomowisko maszyn. Pośród tego wszystkiego zieleń leży po dawnym wybuchu, to wokół niego roślinność jest najsłabsza, Postacie wkraczają na ten teren. Mike lub też głos z radia (jeśli Mike nie żyje, a radio zostało zniszczone BG nie mają szans na proste dotarcie do Head'a. Jeśli wiedzą gdzie jest jego siedziba [stanowe muzeum kolei] mogą w łatwy sposób odnaleźć to miejsce. Jeśli nie znajdą go, przygoda potoczy się dalej bez udziału Head'a) prowadzi ich do ruin starego wiaduktu. Gdzieś pomiędzy złomem, hydrauliczne ramie śledzi ich czerwonym okiem kamery.

Maszyna:

Zbrojne ramie(znacznik)

Wejście do kwatery Head'a, bo tam zmierzają BG, znajduje się za drzwiami starego magazynu, sprytnie zamaskowanymi wśród złomu.

Na zewnątrz

Jeśli BG spenetrują zewnętrzną część muzeum, mogą natrafić na dreda. Niezależną maszynę, czuwającą w małym leju, pomiędzy starymi powozami.

Maszyna:

Dred

Kasa biletowa

W stare kasie biletowej, za rozlatującym się zamkiem(łatwe otwieranie zamków) rdzewieje(zacięta) dwururka.

Złom

Pomiędzy lokomotywą pionierów amerykański, i powozem z XIX wieku, stoi nieprzeszukana karetka pogotowia. Zamknięte drzwi(problematyczny zamek) blokują dostęp do sprzętu medycznego, oraz sporej ilości lekarstw. Wokół znajduje się mnóstwo złomujących się maszyn. Jeśli w drużynie jest mechanik, znajdzie tutaj ogromną ilość części.

Stanowe muzeum Kolei – kwatera Head'a

Siedziba Head'a może kojarzyć się z wnętrzem fabryki Molocha. Kilka niewielkich pomieszczeń dawnego magazynu wypełniają maszyny - te działające, jak i złom. Zaścielona kablami i pełna kamer przestrzeń nie wydaje się być miejscem bytowania żyjącej istoty. Zapachy jednak są inne, przyjemna woń jedzenia, ostry zapach wietrzącego prochu, delikatny zapach włączonych monitorów. Gdy BG zagłębią się w te miejsce, zobaczą stół operacyjny, przejście do wagonu sypialnego, worki zboża i kilka innych rzeczy przeczących teorii Molochowej bazy. Gdzieś w głębi, tuż za kotarą ze szklanych paciorków, stoi Head. Obserwuje BG na licznych ekranach wypełniających pomieszczenie.

Maszyny:

Zbrojne ramie - trzy sztuki (kontrolowane przez Head'a, karabin, znacznik i pistolet maszynowy)

Mutant:

Head.

Sojuz

Head zaproponuje BG sojusz. Obserwował wiele z tego co działo się w Carson od dłuższego czasu i wie, że samotni mutanci nie mają szans. Head był pierwszym mutantem wypuszczonym przez wdowę w tym miejscu i wie dużo na temat niebezpieczeństw czyhających w Carson. Naturalnym wyjściem jest sojusz. Head nie jest wojownikiem. Jego władza kończy się tam, gdzie zaczyna się dziedzina BG. Czas nawiązać współpracę. Czas przejąć inicjatywę. Teraz BG mają chwilę wytchnienia. Chwilę na zajęcie się uzupełnieniem wyposażenia, naprawę i wszczepienie nowych cyborgizacji. Lizanie ran. Oczywiście Head potrzebuje gambli na pokrycie ewentualnych zakupów czy leczenia. Tymczasem Head zbada kilka kwestii, które nurtują go od dłuższego czasu.

Szturm

Mija dzień, albo nawet kilka. Technicy posterunku rozpracowali odbiornik sygnału z jednostek centralnych znalezionych we wraku Wdowy. Właśnie udało się namierzyć sygnał jednostek BG. Kapitan Scar zarządza szturm na kwaterę Head'a. Teraz żołnierze walczą z systemami obrony bazy.

Maszyny Head'a

Zbrojne ramie - trzy sztuki (karabin, znacznik i pistolet maszynowy)

Wybuch wstrząsa całym budynkiem. Z zewnątrz słychać terkot broni maszynowej. Wewnątrz budynku panuje chaos. Kable pękają, a z półek sypią się przedmioty.

Alternatywna wersja szturm

Możliwe, że gracze zdecydowali się poprowadzić swoje postaci w inne miejsce niż baza. Takim potencjalnym miejscem jest Helikopter. W takim przypadku można przeprowadzić bitwę korzystając z mapy tamtego miejsca.

Mapa: Helikopter

Jeśli bitwa odbyła się przy helikopterze, finałową bitwę (epilog) można tym razem przeprowadzić w kwaterze Head'a.

Radio

Znajdujący się w kwaterach Head'a radioodbiornik(lub zdobyte na Ashy i Johnie krótkofalówki) przechwytuje komendy posterunkowych. Z komunikatów jasno wynika, że posterunkowcy mają niemal pełne dane na temat BG.

Troje mutantów widocznych... jest jeszcze jeden... szukajcie dalej ... uwaga na Cyborgo, ma SPD ... widzę nr 3! ...potwierdź.... nr 3, jest... nr 2 potwierdzony... nr 1 ma wszczepiony pancerz, kierować ogień na nogi... nr 2 potwierdzone zmiany, endoszkielec...

Walka

Head wydaje BG klucz do całego sprzętu znajdującego się w bazie(przedmioty handlu), a sam biegnie do centrum swojej siedziby i przejmuje kontrolę nad maszynami obronnymi. BG dysponują teraz sporym arsenałem. Tymczasem na zewnątrz maszyny obronne powoli tracą siłę w walce z przeważającym przeciwnikiem. Rozpoczyna się bitwa.

Siły posterunku pod siedzibą Head'a:

Sześciu szturmowców, snajper, żołnierz wsparcia.

Dwóch Kierowców, jeden medyk(personel posterunku)

Baza Head'a dysponuje całkiem dobrymi barykadami.

Mapa nr 3: Muzeum Kolejnictwa

Posterunkowcy używają granatów łzawiących (Promień 20m. Kara +40% duszność, +20% łzawienie. Test niezłomności: ½ kary. Kara spada o 10% na rundę). Korzystając z barykad(trafienie +80%) BG i żołnierze mogą walczyć dość długo. Odległość pomiędzy stronami to jakieś 20 metrów. Snajper posterunku, ukryty daleko przy samochodach, jest potencjalnie najbardziej niebezpieczny, prawdopodobnie BG zajmą się nim w pierwszej kolejności. Gdy tylko rozpoczyna się bitwa, charakterystyczne dla Muzeum zapachy rdzy zostają zagłuszone ostrą wonią gazu.

Dusząc się gazem, płacząc z powodu podrażnienia oczu, BG próbują utrzymać szturmowców z dala. Co chwila któraś ze starych lokomotyw przesuwa się poruszona eksplozją. Broń zacina się, trwa wymian magazynków. Pociski rykoszetują wszędzie wokół. Modyfikatory trafienia przyznane obu stronom zmniejszają szanse trafienia. Rzadko który z pocisków, dociera do celu. W użyciu częściej są okazyjne serie i ogień zaporowy niż otwarta wymiana ognia. Ale walka to nie tylko trupy. To emocje związane z dudnieniem ognia ciągłego, pociski uderzające obok, o włos. To ranni czolgający się do towarzyszy, brawurowe akcje ratownicze.

Pojedynek

Po kilku rundach strzelaniny, gdy gazy łzawiące słabną, Kapitan Scar przebiega pomiędzy barykadami, osłaniany ogniem ciągłym szturmowców. Staje do walki z BG wykorzystując swoje ostrze. Cały czas żołnierze strzelają, uniemożliwiając wszystkim BG starcie ze Scare'm. Co najmniej dwóch musi utrzymywać ogień, inaczej szturmowcy ruszą w ich kierunku. Wśród walki, pomiędzy wrakami starożytnych lokomotyw, Bohater gracza ściera się z dowódcą posterunku. Jeśli któraś ze stron, zacznie strzelać, może postrzelić swojego faworyta.

Ta walka, to próba na jaką może czekać Gracz grający Siepaczem(lub innym wojownikiem walczącym wręcz). Godny rywal. Epickie starcie. Wokół wybuchają granaty, złom lata w powietrzu, świszczą kule. Pozostali BG odpierają szturm. Tymczasem On ma szansę złamać ducha walki wroga. Walczący bohaterowie, ścierają się na wrakach,

uksztaltowanie terenu zmienia się dynamicznie. Co chwila metal lokomotyw ucieka spod nóg, popchnięty eksplozją dając szanse na ponowne testy inicjatyw.

Kiedy Scar zostaje zabity, morale żołnierzy załamuje się. Wycofują się.

Po bitwie

Kwarta jest mocno zniszczona. Systemy obronne dymią, uszkodzone. Wokoło panuje trudny do oswojenia smród. Mieszanina zapachu palonego mięsa, prochu i krzepnącej krwi. Pełzając po pobojowisku Head(to samo może wystąpić z inicjatywy Graczy, opcja z informacjami Head'a jest w przypadku braku inicjatywy z ich strony) zastanawia się jak to możliwe że posterunkowi znają tak dobrze miejsce przebywania mutantów, mają tyle danych. Informacji tych może udzielić jeden z rannych posterunkowych żołnierzy. Teraz BG dowiadują się, że nadajnik ich jednostek centralnych znajdował się we wraku wdowy i technicy posterunku zhakowali go. Prędzej czy później BG zostaną zgładzeni. Posterunek nie przebacza mutantom. Szczególnie tak niebezpiecznym. Przepytywany żołnierz umiera, zanim zdoła przekazać lokalizację bazy posterunku.

Przygotowania

Head lub któryś z BG znajdujący się na komputerach(aparatura Head'a, problematyczny test komputerów) po krótkich badaniach stwierdza, iż wdowa zbierająca dane z jednostek centralnych BG znajduje się jeszcze w Carson. Całkiem niedaleko. Złą wiadomością jest to, że posterunkowi już prawdopodobnie rozpoczęli odczytywanie danych z jednostek. Czas działać, nim ludzkie pomioty zdobędą wiedzę dającą możliwość zabicia BG. Wiedza to potęga. Jednak Head z doświadczenia wie, iż BG powinni wyczuwać swój nadajnik wdowy. Jedynie z bliskiej odległości, ale na pewno mogą. Do dzieła. Przyda się ładunek wybuchowy, mający zneutralizować wszystkie dane. Oczywiście nie ma już czasu na nowe Cyborgizacje. Po sugestii BN, BG powinni skojarzyć uczucie dezorientacji z bliskością wdowy. Ostatni raz czuli coś takiego koło wielopoziomowego parkingu. Zbliży się zmierzch, BG ruszają zneutralizować niebezpieczeństwo.

Scena VI, Borgo

Zabójcy

Gdy sygnał z zajętego przez posterunek odbiornika dotarł do Molocha, armia Borgo wysłała dwoje zabójców, by ci zlikwidowali zagrożenie, jakim są wolni Mutanci z zhakowaną jednostką centralną. Teraz docierają Oni do Carson. by zaatakować BG.

Mutanci

Zabójcy Borgo.

BG wędrują pomiędzy ruinami. Odgłosy miasta to jedynie skrzeczenie ogarów oraz głosy nocnych ptaków. W przeciwieństwie do Vegas, Carson nocą jest niemal idealnie czarne. Gdzieś pomiędzy ruinami coś zadźwięczało metalicznie. Powolny opis przerywa opis pojawienia się światła. Przygarbiona sylwetka niesie na plecach jego źródło, choć ogromna jasność nie pozwala na dostrzeżenie szczegółów... Huk! Nie ma już czasu na zastanawianie się nad sytuacją. Powietrze roi się od ognia i odlamków z eksplozji. Bohaterowie zaliczają kolejne trafienia metalowymi kolecami. Przez ogromną jasność da się tylko dostrzec przemykające sylwetki i ogień wylotowy. Ilu ich jest? Dwóch, czterech? Jednak strzela dwoje! Cały czas biegają, skaczą i prowadzą ogień. .

Aby dynamicznego opisu zasadzki nie przerywać turlaniem kostek, warto wylosować rzuty już za w czasie :

Dziesięć przykładowych rzutów k20. 11, 1, 13, 20, 5, 9, 8, 12, 12, 5

Gdy zabójcy zostaną pokonani, przy zwłokach, oprócz gambli, znajduje się pewien rodzaj detektora. Wydobyte z niego dane(przeciętny test komputerów), pozwala BG dowiedzieć się o zamiarach armii Borgo.

Parking

Po pokonaniu przeciwnika, gdy BG opatrzą już rany, pozostanie kwestia zniszczenia feralnego odbiornika. BG ruszają dalej. Wielopoziomowy parking, ponownie wita BG uczuciem dezorientacji. Wejście nie jest strzeżone.

Parter.

Parter nie wyróżnia się niczym szczególnym. Od kolejna ruina. Wewnątrz jest absolutnie ciemno. Pachnie rdzą i murszejącą gumą. Jeśli jest dzień, słabe światło przedostaje się jedynie przez nieliczne szczeliny w murach. Całe pomieszczenie wypełniają wraki starych samochodów. W jednym miejscu wraki pojazdów zostały odsunięte, odsłaniając drogę na wyższe poziomy.

Wspinaczka

Jeśli BG zdecydują się na wspinaczkę po ścianach budynku. Każde piętro, to trudny test wspinaczki. Aby dostać się do środka przez szczeliny w murach, postać nie może posiadać budowy wyższej niż 14. Wtedy BG otrzymają możliwość dostania się prosto do laboratorium, między łóżka z śpiącymi szturmowcami. (patrz scena VII, wewnątrz laboratorium). Jeśli jednak wespną się na samą górę na ostatnim piętrze za drzwiami(trudny zamek) znajdują się schody, którymi można dostać się bezpośrednio do wnętrza bazy.

Przerywnik V, Dobra Dusza

Pomoc Alicji

Pierwsze piętro. W tym miejscu zapach rdzy i kruszącego się betonu miesza się z delikatną wonią ludzkiego ciała. Na tym poziomie również nie ma jeszcze kwater wojskowych.. Jednak jeśli alarm nie został podniesiony, a BG nie atakowali dotąd posterunkowych, ani nie wykazywali niesprowokowanej agresji, na drodze spotkają Alicję.

Posterunek:

Alicja

Gdy BG zbliżają się, spośród wraków na graczy pada snop światła z latarki. Widoczna w świetle dziewczyna, ściska w dłoni rewolwer. Nie krzyczy, nie strzela. Stoi. Rzuca się na nią? Spróbują negocjować? Jeśli gracze zaatakują Alicję, ta będzie się bronić. W innym przypadku poprosi o spokój. Przybyła tu by pomóc BG. Nie uważa ich za złych, a wie, że postrunkowcy chcą ich zabić. Wie o wszystkim. Posterunkowcy czytają już dane z ich jednostek centralnych. Ona pomoże BG zabrać wszystkie dane i nadajnik. Warunkiem jest, że odbędzie się to bezkrwawo. Jeśli rozpozna złe zamiary, wysadzi granat EMP i ucieknie by podnieść alarm. W innym przypadku rzeczywiście pomoże BG. Pod warunkiem oczywiście, że BG nie będą agresywni.

Pada na was snop światła,choć nie jest to tym razem wielki halogen. Małą podręczną latarkę w ręku ściska młoda ludzka dziewczyna. Ściskała, bo latarka wypad jej z rąk gdy tylko oświetla jednego z was. Wielkie zielone oczy przepełnia przerażenie, ale dziewczyna nie cofa się. Celuje rewolwerem. Chwile ciszy przerywa jej drżący głos. - Proszę , nie bójcie się..- dziewczyna chyba bardziej stara się dodać odwagi sobie, niż wam – nie chce wam zrobić krzywdy. Ludzie polują na was.. ale ja...ale nie uważam że tak trzeba... patrzyłam waszymi oczami, nie jesteście źli...

Scena VII, Baza Wielkiego Brata.

Pierwsze piętro.

Dalej, w głębi parkingu, znajduje się pierwsza warstwa obronna posterunku. Przeciętny test wypatrywania pozwala dostrzec roboty strażnicze. Wszystkie trzy podwieszone są pod stropem tuż przy wejściu na wyższe piętro. Obracają się na boki obserwując teren. Obok kamer świecą im czerwone lampy. Jeśli z BG podróżuje Alicja, sama wskaże maszyny, i pomoże BG przejść między nimi.

Maszyny:

Zbrojne ramie. Trzy sztuki. Dwa razy karabin, jeden znacznik.

BG mogą zaatakować maszyny, lecz zniszczenie ich lub przełączenie się na tryb „kontroli” może skutkować podniesieniem alarmu. Wprawny elektronik może dostrzec, iż urządzenia wykorzystują czujniki ruchu(problematyczny test elektroniki). Wyczekując odpowiednich „okazji”, mogą posuwać się do przodu wykorzystując momenty gdy maszyny odwrócone są do nich bokiem.

Drugie piętro.

Wiele dróg na tym piętrze może prowadzić do bazy posterunku i w istocie, wiele prowadzi. Jednak BG wyczuwają nadajnik/odbiornik swojej wdowy. Jeśli podażą za przeczuciem(lub poprowadzi ich Alicja), trafią pod odpowiednie wrota – te które prowadzą do laboratorium. Pod sufitem ,kolejne dwa roboty strażnicze pilnują przejścia.

Maszyny:

Zbrojne ramie. Dwie sztuki. Dwa razy miotacz ognia.

Ponownie czeka ich walka lub przechytrzenie maszyn. Gdy są już pod drzwiami, pozostaje problem otworzenia ich. Jeśli podróżują z Alicją, ta otworzy im wrota. Jeśli nie, muszą pokonać elektroniczny zamek – bardzo trudny test elektroniki. Wyważyć wrota – mistrzowski test budowy. Wysadzenie: w zależności od siły ładunku(granat, ładunek wybuchowy): przeciętny do bardzo trudnego testu ładunków wybuchowych.

Wewnątrz laboratorium

Niewielka część tego poziomu, została zaadaptowana na laboratorium. Pomieszczenie dziesięć na dwanaście metrów. Przy ścianach ustawiono stoły, rozwieszone płachty materiału odgradzają łóżka polowe. Dalej znajduje się ciasne przejście do dalszych pomieszczeń, a w nich znajdują się kolejne oddziały żołnierzy oraz pojazdy. Jeśli alarm został podniesiony, miejsce to jest przygotowane do obrony. Stoły zostały wyrócone, tworząc bariery(pancerz, redukcja 1-2). Żołnierze są na pozycjach bojowych, personel również.

Mapa nr 4: Laboratorium

Jeśli nie podniesiono dotąd alarmu, żołnierze i personel, muszą dobyć broni. Wiąże się to ze stratą od dwóch segmentów, do nawet trzech rund. Barykady w takim przypadku zostaną dopiero utworzone, alarm dopiero podniesiony.

Posterunek

Dwoje Szturmowców

Personel, troje ludzi (biolog, technik, medyk).

Podczas bitwy, wewnątrz laboratorium panuje chaos. Ludzie wywracają stoły, szukając prowizorycznej osłony, wylane z fiolek drażniące substancje wywołują w pomieszczeniu ciężką do zniesienia mieszaninę zapachów. Ludzie krzyczą, sala eksploduje echem wystrzałów, ciężki dym bije pod sufit, powoli wypełniając całe pomieszczenie.

Alarm

Kiedy zostanie wzniesiony alarm, ustaw na stole kość dwudziesto ścienną. W każdej rundzie zmniejsz wynik o jedno oczko. Dwadzieścia rund po podniesieniu alarmu, do pomieszczenia laboratorium wejdą posiłki z pozostałych części bazy. Jeśli alarm został podniesiony wcześniej, dotarcie posiłków trwać będzie dwukrotnie mniej(są na pozycjach, czekają na sygnał z jednej z części bazy)

Posterunek:

Szturmowcy, jeden do siedmiu(zależnie od strat w poprzednich działaniach)

Żołnierz wsparcia(jeśli choćby jeden, z dwóch, przeżył)

Snajper(jeśli choć jeden z trojga przeżył)

Wersja uwzględniająca pomoc Alicji

Jeśli BG podróżują z Alicją, ta wejdzie do środka jedynie z BG, których mutacje są na tyle ukryte, by możliwe było uniknięcie rozpoznania(modyfikator drobny, lekki). Wtedy gracze powinni mieć dobre pomysły i wysoką umiejętność blefu, ale możliwe jest podszycie się pod żołnierzy, czy Carsonczyków. Teraz pozostaje tylko zdobyć lub zniszczyć nadajnik z wdowy. Alicja tymczasem zajmie się niszczeniem danych.

Zniszczony odbiornik.

Mutanci graczy, znajdują odbiornik z ich wdowy. Podłączona do niego antena, wystaje przez dziurę w ścianie. BG prawdopodobnie wysadzą go, lub zniszczą inną metodą. Gdy przekaznik zostaje zneutralizowany, przygoda mutantami kończy się. Ludzcy bohaterowie Graczy przez dłuższy czas widzą ciemność, puki nie zorientują się, że projekcja dobiegła końca.

EPILOG

Zabij mutantą!

Pobudka

Ludzcy Bohaterowie graczy budzą się podłączeni do elektroniki stymulacyjnej. Nawiedza ich uczucie deJavu, jakiś czas temu podobnie budzili się mutanci. Tym razem jednak mają zapewnioną opiekę medyczną. Ich aparatura nie łączy się z wrakiem, ale ze sprawną furgonetką wojskową. Mimo to podłączeni są do kroplówek. Seans nauczył ich bardzo wiele. Otrzymują 20% z doświadczenia otrzymanego przez ich mutantów, oraz sztuczkę. Dziedzictwo ...(niech każdy wstawi tu imię swojego mutantą).

Dziedzictwo...

Wymagania: Unikalne

Opis: Przez dłuższy czas w Carson, obserwowałeś życie jednego mutantą. Masz mniejszy problem w rozpoznawaniu tych którzy ukrywają się, a mutacje nie robią na tobie takiego wrażenia.

Działanie: Testy czujności wymagane do rozpoznania mutantą, są dla ciebie łatwiejsze o - 2PT. Agresja humanoidalnych mutantów wobec Ciebie spada o 5. Procentowy modyfikator mutacji działa na ciebie słabiej o 60%. Dotyczy to także testów na strach wobec humanoidalnych mutantów nie posiadających modyfikatora.

Wybór.

Właśnie, wybór. Bohaterowie są jeszcze wewnątrz pojazdu, mają chwile na dogadanie się. Co zrobią?Naturalne, że gracze przenoszą swoje uczucia na postacie, ale w tym przypadku jest to w pełni uzasadnione, w końcu ludzie BG obserwowali mutantów BG. Mieli prawo zmienić nastawienie, mieli prawo się do nich przywiązać. Może jednak LBG zdecydują zabić mutantów. W końcu takie jest zobowiązanie wobec ludzi. Mogą chcieć dołączyć do Mutantów, nie wykluczone, że będą chcieli im pomóc. Pamiętaj by uszanować decyzje graczy. Jeśli uznają zaniechanie pościgu za dobrą decyzję, nie wpływaj na nich by ją zmienili. Zanim jednak to się stanie, czeka ich rozmowa z Reaven.

Przezorność posterunku.

Z centrali poszedł rozkaz zlikwidowania mutantów za wszelką cenę. Reaven o tym nie wie. Jediną osobą wtajemniczoną jest medyk. To on umieścił w ubraniu i broni BG nadajniki. Te pozwalają posterunkowi śledzić ich trasę. Siły posterunku spoza Carson, wyposażone w moździerz, ruszą za BG. Mają za zdanie upewnić się, że mutanci zginą.

Rozmowa

Reaven stoi razem z dwójką szturmowców, oraz medykiem.

Posterunek

Kapitan Reaven

Dwoje Szturmowców

Personel (Medyk)

Zniszczenie nadajnika miało miejsce tyle dni temu, ile zajęło Graczom rozgrywanie przygody mutantami. To oznacza, że Mutanci już zdążyli wykorzystać czas na wyleczenie ran i zdobycie dobrej pozycji w mieście. Kapitan Reaven spróbuje podnieść w ludzkich BG ducha bojowego. Wykorzysta cały swój wdzięk, przypomni im jak ważna jest ich misja. Dlaczego należy pozbyć się mutantów. Wymieni ilu ludzi zginęło z rąk tej grupy. Przypomni o zobowiązaniu.

Zasugeruje by polowanie na mutantów rozpocząć od przeszukania ostatniej widzianej przez nich lokacji. Parkingu.

Prawdziwa tożsamość Reaven.

BG czeka test czujności. Cholernie trudny, ze względu na sztuczkę. Teraz gdy ją mają rozpoznanie że Reaven jest ukrywającym się mutantem, jest prostsze. Jeśli ludzcy bohaterowie graczy rozpoznają w Reaven mutantą i i zdecydują się to ujawnić, kapitan zmieni się w swoją skrzydlatą postać(napędzą jej strachu, warunek przemiany to właśnie strach). Jednak, posterunkowi żołnierze nie będą atakować. Są lojalni wobec charyzmatycznego lidera. Jeśli LBG zaatakują, Posterunkowi szturmowcy staną po stronie tego, którego otwarty test zdolności przywódczych będzie miał więcej punktów sukcesu. (Test Reaven: umiejętność: 6 charakter 17, utrudniony o +40% z modyfikatora procentowego mutacji).

Reaven jako członek drużyny.

Niewykluczone że BG przyłączy Reaven do swojej grupy, tymczasowo lub na stałe. Odkrywając jej mutacje bądź bez tego. Reaven może zmienić nastawienie do mutantów pod wpływem BG(od trudnego do cholernie trudnego test perswazji), może również polować na nich wspólnie z BG(trudny test zdolności przywódczych).

Zaniechanie

Jeśli BG zaniechali pościgu nie otrzymują nagrody od posterunku i ten zmienia do nich nastawienie, oczywiście na mniej pozytywne. To względy fabularne. Nie ma powodu by dodatkowo karać BG, nawet jeśli takie postępowanie przeczy dotychczasowemu charakterowi postaci. Taki wybór, jest to całkiem naturalna reakcja i Gracze mają do niego prawo. Możesz pozwolić Graczom na kontynuowanie przygód postaciami Mutantów, ale to już zależy w pełni od Was. W tej wersji na tym Epilog się kończy. BG mogą spróbować nawiązać kontakt z mutantami, ale też będą musieli ich najpierw wytropić. Możesz więc skorzystać z części przygody opisującej ucieczkę, tropienie i finałowe stracie.

Ucieczka Mutantów

Drużyna mutantów po zniszczeniu odbiornika opuszcza parking, lecz co teraz robi? To zależy od MG. Warto byś przyjrzał się wcześniejszym postępowaniom i reakcjom graczy. Byli ostrożni, czy ufni? Maskowali ślady, czy też nie zwracali na to uwagi? Jakiego miejsca traktowali jako bezpieczną kryjówkę?Odpowiedz sobie na te pytania i weź je pod uwagę, przy kierowaniu dalszej przygody. Być może twoja drużyna ruszyła w inne miejsce, niż większość, dla których przygotowana jest ta przygoda. Standardowo, drużyna mutantów aktualnie znajduje się w rozbitym helikopterze medycznym, wśród ruin Carson(przerywnik I, zgłiszcza Carson city). Jednak jeśli jest inaczej, zmodyfikuj dalej przedstawione działania, uwzględniając kryjówkę, którą wybrały postacie mutantów na twojej sesji. Być może będzie to wymagało sporządzenia nowej Mapy, lub wykorzystania którejś z już istniejących.

Tropienie

Wrażenia

BG(ludzy BG) ruszają zaatakować swoje mutancie alter ega. Przemierzając Carson, orientują się, że miejsce to jest inne, niż wynika z ich obserwacji zmysłami mutantów. Brakuje intensywnego zapachu, brakuje wielu dźwięków. Pozostał tylko widok, wszystko więc wydaje się być obce, nierealne. Wędrując trafiają na pobojuwiska walk mutantów(o ile dochodziło do walk).

Parking

Możliwe jest, że gracze wybierając współpracę z Alicją, lub jakąś inną metodę, nie zniszczyli posterunku w Carson. Wtedy idąc do parkingu, BG trafia do opuszczonego miejsca po bazie. Żołnierze posterunku odjechali całkiem niedawno. Jeśli jednak doszło do walki, a posterunek wyszedł z niej jako przegrany w zgłiszczach parkingu walają się ograbione z gambli trupy, mutanci widocznie nie liczyli się z grzebaniem zwłok(o ile tak było). O trupy rywalizują grupy Gibonów, a te natomiast padają łupem Ogarów(o ile walki miały miejsce nie dawniej niż tydzień).

Mutant

Gibbon, 10 -20 sztuk

Ogar Carson, sztuk 4

Ogary są bardzo agresywne wobec ludzi, jeśli ci podejść bliżej, może się wywiązać walka.

Ślady

Ślady po mutantach zdążyły już zwietrzeć. Jednak jeśli w drużynie jest tropiciel, może wykonać trudny test tropienia (jeśli mutanci maskowali ślady, jest to test otwarty, przeciw umiejętności maskowania mutantów) aby ustalić gdzie ruszyli mutanci. Jeśli BG nie odnajdą śladów, będą zmuszeni przeszukiwać znane miejsca w Carson, krok po kroku. Standardowo, jeśli nie zdecydujesz inaczej, ślady poprowadzą poprzez bagno, wprost do wraku helikoptera, pomiędzy ruinami starej szkoły.

Finałowa bitwa

Przygotowania

Ponownie zerknij do notatek. Jeśli w drużynie mutantów była postać o umiejętności zakładania pułapek, będą one naokoło. Jeśli wystawiali straż, niech będzie tak i tym razem. Jeśli przed chwilą, BG narobili hałasu przedzierając się przez bagno, wszyscy przebywający w Helikopterze mutanci są już pod bronią. Przypomnij sobie jak walczyli, czy

może jednak najpierw próbowali negocjować? Odegraj postawę mutantów w tej bitwie, tak jak zrobili by to Gracze. Pamiętaj o przyjaznych mutantom BN, (takich jak Iji, Shoulder, Head i Alicja) którzy mogą przebywać wraz z Mutantami. Jeśli w mutanciej drużynie był treser nie zapomnij o jego zwierzęcych towarzyszach. Być może drużynowy technik przerobił którąś z maszyn na obrońcę, jeśli tak, nie zapomnij także o tym.

Mapa nr 1: Helikopter

Zaczyna się.

Do tego momentu prowadził cały scenariusz. Ta bitwa, to kilka lub kilkanaście rund krwawej walki, obstrzału, nieczystych zagrań. Pamiętaj, nie dlatego BG oglądali działania mutantów, nie dlatego Gracze je prowadzili, żeby była to łatwa walka. Wykorzystaj cały spryt, całą wiedzę dostępną mutantom. Niech walczą tak, jak walczyli w najlepiej prowadzonej przez Graczy bitwie. Używają sztuczek, używaj broni. BG obserwowali mutantów dość długo, znali stawkę, znają ich możliwości, mieli szansę się wycofać. Jeśli potraktujesz tę walkę tak jakby było to kolejne czyszczenie Zasranych Stanów, Gracze nie będą zadowoleni. No, w końcu znasz swoich Graczy lepiej, wiesz sam(a) jak zareagują. Jeśli któryś z BG zginie, możesz pozwolić kierującemu go Graczowi przejąć kontrolę nad jego postacią mutantą. Jeśli Ty i twoi Gracze chcą, możesz pozwolić jednemu z Graczy, wcielić się w Lidera grupy mutantów, niech On prowadzi walkę tej „drugiej” strony. Oczywiście jego ludzki BG staje się tymczasowo BN'em.

Bombardowanie

Przygotuj dodatkową K20. Ustaw ją na stole, 20 do góry. Za każdym razem gdy minie runda, zmniejsz o jedno oczko. Jeśli bitwa przedłuży się ponad dwadzieścia rund, posterunek rozpocznie ostrzał terenu. Wtedy użyjesz tej kości do oznaczenia miejsc trafienia pocisków z moździerzy. Przyda Ci się w tym celu linijka. Jeden centymetr to jedno oczko na kości. W poziomie i w pionie. Dwa rzuty k20. Jak w szachach. Np.: Pocisk na 15-17. Jeden na każdą rundę, aż do wyeliminowania mutantów. Być może nagły ostrzał zmusi BG do zawarcia sojuszu z mutantami. Chwilowego lub nawet trwałego. Obstrzeliwujące teren siły posterunku to sześciu szturmowców wyposażonych w dwa moździerze.

Posterunek

Sześciu szturmowców.

Ustawieni są 500 metrów dalej w ruinach.

Helikopter w ogniu. Czyli kilka motywów do wykorzystania w tym starciu:

Mgła

Upał + bagno. Gęsta mgła, woda po pas. Wilgotna broń staje się bardziej zawodna(+2 do zacięcia), przeciwnika widać dopiero z kilkunastu metrów, choć i tak trudniej go trafić(+20% do trafienia). Poruszanie się po zalanej części bagna kosztuje dwukrotną liczbę segmentów.

Cholera, ale on wielki!

BG dotąd obserwowali mutantów oczami mutantów. Teraz patrzą ludzkimi. Nie są tak wysocy, umięśnieni. Teraźniejszy BG nie mają cyborgizacji, owadzie oczu, ostrych zębów. Opisz Mutantów, tak jak widzi ich człowiek. Drużynowy Pomiot z R'lyeh dostał słodką ksywkę „Macek”. Co na Macka powie John, gdy zobaczy odpowiednio opisaną maskarkę przed sobą. Pamiętaj o sztuczce „dziedzictwo”, modyfikator osłabiony o 60%, nie o całość.

Oko w oko

Realność, realnością, prawdopodobieństwo swoją drogą, ale nie zaszkodzi by każdy BG, miał szansę zawalczyć akurat ze swoim alter ego. Niech Gracz czuje, jaką potęgę stworzył. To niektórym daje kopa. Oczywiście mechanika pozostaje stara, a skierowanie BG na taką walkę nie powinno przesądzać o wyniku bitwy. Znaczy to tyle, że jeśli Mutek ma „rozszarpywacza”, a BG snajperkę, nie konfrontuj ich jednak „oko w oko”(no chyba, że owy snajper lub mutek, sam do tego doprowadził).

Kto jest z kim

Opisując mutantów, używaj imion. np. „*Lili jest ranna, upadła obok*”. Ktoś kto przez kilka dni patrzył oczami innej osoby, ma prawo mylić swoich. Jeśli nie zrazi to twoich Graczy, możesz tym z słabszą percepcją trochę mieszać opisy. „*Gość z karabinem celuje do Lili, co robisz?*” Gość z karabinem to oczywiście Sam, kolega naszego BG. Nie, nie chodzi mi tu o to by BG strzelali do siebie, taka pomyłka powinna być szybko skorygowana. Maksymalnie utrata jednego segmentu na uświadomienie sobie, że jednak Lili jest ta zła. Jeśli mieszasz w ten sposób, musisz być absolutnie pewny, że nie zrazisz tym graczy. Znasz ich najlepiej, wiesz co lubią.

Publiczność

Gdy rozpocznie się walka, niech zleca się Gibony, sępy. Te mutki są już znane miejscowym padlinożercom.

Krokodyl

Jeden z mutantów ma skrzela i wysoką umiejętność pływania, a w dodatku broń do walki wręcz? No i wszystko jasne.

Po bitwie

Bohaterowie zakończyli bitwę. W jaki sposób, to zależało od nich. Być może teraz wracają po nagrodę. Jeśli powrócą do posterunku czeka ich sława i wsparcie wędrującego miasta. Mogło się zdarzyć tak, że zaatakowali posterunek wspólnie z mutantami i teraz znajdują się na czarnej liście armii ludzi. Czy jednak zniszczyli tych i tych? A może to Mutanci wyszli zwycięsko z tego starcia, stając się władcami Carson? Niezależnie od wyniku, ta przygoda dobiega końca.

KONIEC

POSTERUNEK – karty BN, kapitan Reaven

Kapitan Reaven

Opis: Kapitan Reaven to żołnierz posterunku, ale również mutant - likantrop ukrywający swoją tożsamość. Nienawidzi innych mutantów. W zależności od składu prowadzonej drużyny, Reaven może zostać stworzona jako Kobieta(Aria), lub może być Mężczyzną(Peter). Poważnie wystraszona(y) zmienia się w skrzydlaka.

Wygląd: W obu przypadkach jest osobą bardzo atrakcyjną, dobrze zbudowaną, o krótkich kruczoczarnych włosach. Ubrana jest w pustynne bojówki oraz przylegający T-Shirt, a jej uzbrojenie to elegancki, nietypowy rewolwer z celownikiem optycznym.

Pierwsze wrażenie: Reaven zachowuje pewien dystans, ale i pewność siebie. Jej/jego ruchy są zmysłowe, oszczędne. Spojrzenie smutne, nieobecne. Jedynie czasami, gdy rozmawia, w kąciu ust błąka się uśmiech. Mistrzowski test czujności pozwala odkryć, że Reaven jest mutantem. Problematiczny test wycucia emocji odkrywa, że Reaven ma jakąś mroczną tajemnicę.

Historia: Reaven jest mutantem urodzonym wśród ludzi. Ambicja i niezwykle urok osobisty utorowały mu drogę do wysokich stanowisk w Posterunku. Często korzysta ze swojego magnetyzmu by przekonywać innych do swoich racji.

Psychologia i Cele: Reaven nienawidzi Mutantów. Wie, że jest jednym z nich, lecz wypiera tę świadomość. Jest osobą zagubioną, choć również nieco wyrachowaną. Dość dobrze potrafi kontrolować ujawnianie się swoich mutacji.

Agresja/Walka: Mutant: 20. Wobec pozostałych zależna od sytuacji. W walce wykorzystuje osłony, dowodzi innymi. Strzela rzadko, często celując w głowę

Imię: Aria/Peter Brett **Profesja:** Wtyka, **Specjalizacja:** Cwaniak, **Pochodzenie:** Człowiek

Cechy oraz sztuczki: Moloch, coś o nim słyszałam(em), róża, magazynek

Sława: Ludzie: 1 Mutanci: 1,

Mutacje: Likantrop(warunek: strach): Skrzydlarka(Skrzydłak), szpony, przyssawki, uszy wilka.

Modyfikator mutacji: Drobny. 0% / ciężki 40%

Budowa: 14 (13) **Zręczność:** 15 (16) **Charakter:** 17 **Spryt:** 11 **Percepcja:** 9

Umiejętności(powyżej 0): kondycja: 4, pływanie: 1, wspinaczka: 2(+3), bijatyka: 2, **samochód: 4**, **pistolet: 7**, karabin: 1, broń maszynowa: 1, zastraszanie: 2, **perswazja: 5**, **zdolności przywódcze: 6**, **odporność na ból: 6**, **niezłomność: 4**, **morale: 5**, **rusznikarstwo: 5**, wyrzutnie: 2, materiały wybuchowe: 2, nasłuchiwanie: 1(+3), wypatrywanie: 1, **czujność: 5**

Ekwipunek podręczny:

Ubranie, H&K NP 10 mm + 12 naboí, manierka, radio krtaniowe(wszystkie częstotliwości posterunku w Carson) + bateria, nieśmiertelnik, okulary przeciw słoneczne, lek trzy dawki: Rephidol.

W walce:

Rewolwer 10 mm: Zr: 14 (umiejętność: 7) Obr: Ciężkie, Pp: 2, szyb. 1, magazynek 6 naboí. Zacięcie 18-20, -20% do trafienia (celność broni), -30% do trafienia(celownik optyczny),

Dodatkowo jako Skrzydlak:

Szpon: (umiejętność: 2) D / L / 2L + pochwycenie: Ofiara(o budowie mniejszej niż 13) zostaje pochwyciona. Do wszystkich testów ruchowych otrzymuje kare +60%. Reaven decyduje czy chce pochwycić ofiarę, jeśli otrzyma co najmniej ranę lekką, lub przegra otwarty test budowy, ofiara musi zostać wypuszczona.

Specjalne: testy uwodzenia łatwiejsze o -2PT(róża), zamiana w skrzydlaka po nieudanym teście morale, powstrzymanie to test przeciętny niezłomności. Wymian kuli w bębnie rewolweru: jeden segment(magazynek).

Dodatkowo jako Skrzydlak:

Akcja za jeden segment: Podskok na 3 metry, może atakować z doskoku.

Unikalny przedmiot: Rewolwer 10 mm.

Te dzieło sztuki zostało wyprodukowane na zamówienie dawno temu, jeszcze przed wojną. Elegancki, odrobinę kanciasty rewolwer o niezwykle długiej lufie, wyposażony w celownik optyczny. Posiada opcję przełączenia na tryb półautomatyczny. Strzela wtedy odrobinę szybciej niż w ogniu pojedynczym, nie tracąc celności.

Obrażenia: Ciężkie, **Punkty przebicia:** 2, **Wymagana budowa:** 12, **Nabój:** 10 mm, **Pojemność magazynka:** 6 **Szybkostrzelność:** 1, **Reguły specjalne:** Niezwykle celny (-20%), Niezawodny(feralny rzut na zacięcie 18-20), celownik optyczny -30% do trafienia (ogień pojedynczy), tylko ogień pojedynczy i długa seria(bez użycia celownika optycznego), duży zasięg (jak PM), nieporęczny.

POSTERUNEK – karty BN, Asha i John – zwiadowcy posterunku

Asha

Wygląd: Kobieta koło trzydziestki o blond włosach związanych w kucyk, niebieskich oczach i piegowatej bladej cerze. Ubrana jest w wojskowe buty, bojówki i kamizelkę kuloodporną. W ręku ściska Colta 635. Obwieszona jest wieloma amuletami i symbolami religijnymi. Asha jest żołnierzem i to widać. Weteranem wielu walk, to też widać. Jest też z Vegas...

Historia: Asha została żołnierzem jak tylko opuściła rodzinne Vegas, mając ledwie 20 lat. Od ośmiu lat wojna i koszary to jej żywioł.

Psychologia i Cele: Asha to prawdziwy żołnierz, taki z powołaniem. Tak się mówi. Jej celem jest pokonanie Molocha.

Agresja/Walka: Agresja wobec mutantów/maszyn: 20. Asha jest członkiem drużyny posterunku. Najpierw ocenia sytuację, następnie wzywa wsparcie. Zależnie od rozkazów i oceny sytuacji, ucieka lub strzela z za osłony, krótkimi seriami.

Imię i stopień: Sierżant Alexandra „Asha” Higgins

Profesja: Żołnierz, **Specjalizacja:** Wojownik

Pochodzenie: Vegas, **Cechy/sztuczki:** Fart, rutyna, no strzelaj złomie

Reputacja: Ludzie: 5 Mutanci: 2 **Choroby:** Światłowstręt

Budowa: 11, **Zręczność:** 14, **Charakter:** 11, **Spryt:** 11, **Percepcja:** 9

Umiejętności(tylko ważniejsze):

Bijatyka/broń ręczna: 4, pistolety: 6, odporność na ból: 4, niezłomność: 3, morale: 4, rusznikarstwo: 4, czujność: 2

Ekwipunek podręczny:

Ubranie, Uszkodzona kamizelka Kevlarowa, Colt. 635+dwa magazynki, nóż, manierka, krótkofalówka+2 baterie, Keltec + Magazynek, dwie porcje leków, amulety(krzyż, pentagram, ankh, gwiazda Dawida, znak starszych, łapacz snów)

Cechy w walce:

Colt: Zr: 14 (umiejętność: 6) : Obr: Lekkie, Pp: 1, szyb. : 3, celny (-10%), magazynki: 2 razy 20 naboí.

Nóż: Zr: 14 + 1 w ataku i obronie (umiejętność: 4) Obr: D / L / L

Specjalne: Tułów: pancerz red. 3, wt. 2. Zawsze udany test morale(rutyna), trzy razy powtórzenie rzutu(fart), przywrócenie broni przy zacięciu 1-10 – jeden segment(no działaj złomie)

John

Wygląd: Mężczyzna koło lat dwudziestu. Niski choć zyłasty, ciemnooki, przystojny brunet. Krótko ostrzyżony. Ubrany jest w wojskowe buty, bojówki oraz przepocony zielony podkoszulek. Na szyi nosi nieśmiertelnik. W ręku ściska karabin Sks z bagnetem. John to typowy szeregowiec. Wydaje się być lekko przerażony rolą żołnierza.

Historia: John został żołnierzem niedawno, wcześniej miał się wielu prac. Najdłużej był tropicielem.

Psychologia i Cele:

Psychologia i Cele: John to Konformista, chciał być gladiatorem, został żołnierzem. Szuka sławy i łatwych gambli.

Agresja/Walka: Agresja wobec mutantów/maszyn: 10. John jest członkiem drużyny posterunku. Najpierw strzela, potem wzywa wsparcie. Bez rozkazu nie szuka osłon, wręcz walczy bagnetem. Jego działania i agresja mogą się zmienić w zależności od rozkazów żołnierzy wyższych rangą. Walcząc zza osłony, rzuca granatem.

Imię i stopień: Szeregowy Jonathan White.

Profesja: Tropiciel, **Specjalizacja:** Ranger

Pochodzenie: Posterunek, **Cechy/sztuczki:** Moloch? Coś o nim słyszałem, Rozpoznawanie stworzeń

Reputacja: Ludzie: 1 Mutanci: 0

Choroby: Osteoporoza

Budowa: 17, **Zręczność:** 14, **Charakter:** 9, **Spryt:** 11, **Percepcja:** 15

Umiejętności(tylko ważniejsze):

Bijatyka/broń ręczna: 5, rzucanie: 2 karabiny: 3, odporność na ból: 2, morale: 2, wypatrywanie: 5, czujność: 4

Ekwipunek podręczny:

Ubranie, Sks z bagnetem + 10 naboí,myśliwski nóż, manierka, krótkofalówka+2 baterie, dwa granaty zaczepne, nieśmiertelnik. Plecak: Gazeta Hustler z roku 2006, lekarstwa na trzy dni, tornado kiepskiej jakości - jedna działka.

Cechy w walce:

Sks: Zr: 14 (umiejętność: 3) Obr: ciężkie, Pp: 2, niezawodny: zacięcie: 19-20, magazynek; 10 naboí..

Bagnet: Zr: 14 + 1 w ataku (umiejętność: 5) Obr: L / C / K (zmiana ze względu na dużą budowę),

POSTERUNEK – karty BN, szturmowiec i żołnierz wsparcia

Szturmowiec Posterunku

Opis: Lekko zbrojny żołnierz posterunku spełniający rolę podstawowej siły bojowej. Najczęściej uzbrojeni w lekką broń maszynową. Za pancerz służą im kamizelki Kevlarowe. Ubrani są w pełny strój moro.

Agresja/Walka: Agresja wobec mutantów/maszyn: 20. Szturmowcy to żołnierze nastawieni na walkę zespołową, strzelecką. Na wolnej przestrzeni używają osłon, wzajemnie osłaniają się ogniem pojedynczym. W budynkach zabezpieczają kolejne pomieszczenia, jednorazowo przemieszczając po jednym członku oddziału, wykorzystując ogień maszynowy. Pomieszczenia dobrze chronione oczyszczają granatami. W warunkach bojowych są w stałym kontakcie radiowym (meldunek co 20 rund, w razie konieczności częściej). Jeśli używają gazu, chronią oczy i płuca maską.

Stopień: Starszy Szeregowy

Profesja: Żołnierz, **Cechy/sztuczki:** Rutyna

Budowa: 12, **Zręczność:** 12, **Charakter:** 12, **Spryt:** 10, **Percepcja:** 10

Umiejętności (tylko ważniejsze):

Bijatyka/broń ręczna: 2, pistolety/karabiny: 4, odporność na ból: 3, morale: 3, rusznikarstwo: 3, czujność: 1, rzucanie: 1

Ekwipunek podręczny:

Ubranie, Kamizelka Kevlarowa, pistolet maszynowy/karabin szturmowy + dwa magazynki/magazynek, maska przeciw gazowa (kara do testów +10%), granat, nóż, manierka, krótkofalówka+2 baterie, Pistolet + Magazynek, dwie porcje leków,

Nieśmiertelnik, (Monika Wood, Richard King, Stephen Bachman, Alfred Reich, Ben Bester, Katrin Bishop, Julia Bishop, Kwang Brooks, Max Jing-shu)

Przedmiot osobisty, (np.: pluszowy miś, list miłosny, kanapka i notatnik, zdjęcie mężczyzny/kobiety/dziecka, papierosy, narkotyki, odtwarzacz mp3+bateria, prezerwatywy)

W walce:

Pistolet maszynowy: Zr: 12 (umiejętność: 4) Obr: Lekkie, Pp: 1, szyb.: 3, magazynki: 2 razy 30 naboí.

Karabin szturmowy: Zr: 12 (umiejętność: 4) Obr: Ciężkie, Pp: 1, szyb.: 2, magazynek 30 naboí.

Pistolet: Zr: 12 (umiejętność: 4) Obr: Lekkie, Pp: 1, magazynek 10 naboí

Granat z gazem łzawiącym: Zr 12 (umiejętność: 1) Promień 20m. Kara +40% duszność, +20% łzawienie. Test niezłomności: ½ kary. Kara spada o 10% na rundę. Szturmowcy używają masek przeciw gazowych.

Nóż: Zr: 12 + 1 w ataku i obronie (umiejętność: 2) Nóż: Obr: D / L / L

Specjalne: Tułów: pancerz red. 2, wt. 3. Zawsze udany test morale przy zasadzie „najpierw spójrz mi w oczy”(rutyna)

Żołnierz Wsparcia Posterunku

Opis: Rolą żołnierza wsparcia jest obsługa karabinu maszynowego. Obaj żołnierze pełniący tę funkcję w Carson City, ubrani są w pełny kevlarowy strój moro a uzbrojeni w CKM M 240. Smith to waśniak z NY obstawiający Hammera. Funky to Hegemoński siłacz walczący ramie w ramie ze szturmowcami.

Agresja/Walka: Agresja wobec mutantów/maszyn: zależna od sytuacji 10-20. Smith pilnuje Hammera oraz wydaje rozkazy żołnierzom niższym rangą. Pruje ze swojego M 240 do wszystkich potencjalnych wrogów, którzy wydadzą mu się groźni lub zbliżą się nadto do chronionego wozu. Funky podąża za grupami szturmowców, dostosowując się do ich taktyki. Z bliskiej odległości walczy nożem, a w walce strzeleckiej błyskawicznie zamienia się w leżącą stację CKM.

Imiona/Stopień: Starszy Sierżant Artur Smith / Szeregowy Allan „Funky” Rodriguez

Profesja: Żołnierz

Cechy/sztuczki: Rutyna, Ruchomy Cel / Padnij/powstań, Nożownik

Budowa: 12/18, **Zręczność:** 11/12, **Charakter:** 12/8, **Spryt:** 14/7, **Percepcja:** 9/13

Umiejętności (tylko ważniejsze):

Bijatyka i broń ręczna: 2/6, broń maszynowa: 6/4, odporność na ból: 2/4, morale: 4/2, rusznikarstwo: 2/4, czujność: 2/3,

Ekwipunek podręczny: Pełny strój kevlarowy (Smith+Hełm), karabin M 240 (na stałym mocowaniu Hammera/w ręku) + pas naboíowy (300/100), nóż, manierka, krótkofalówka+2 baterie, porcja leków (psychotropy / memoral), nieśmiertelnik (Artur Smith/Allan Ro...dziura po kuli...ez), stary portfel i paczka cygar / laurka od dziecka+krzyżyk

W walce:

M240: Zr: 11/12 (umiejętność: 6/4) Obr: Ciężkie, Pp: 2, szyb. 3, pas 300/100 naboí. Zacięcie 19-20.

Nóż: Zr: 11/12 + 1 w ataku i obronie (umiejętność 2/6) D/L/C(Smith), L/C/C(Funky)

Specjalne:

Smith: pancerz red. 2, wt: 4 wszystkie lokacje, Zawsze udany test morale przy zasadzie „najpierw spójrz mi w oczy”(rutyna), brak kar za cel w ruchu(ruchomy cel)

Funky: pancerz red. 2, wt: 4 wszystkie lokacje prócz głowy, padnięcie 0 segmentów, powstanie 1 segment(padnij powstań), atak nożem za 3 sukces o Pt +1 – rana krytyczna (nożownik)

POSTERUNEK – karty BN, snajper i personel posterunku

Snajper Posterunku

Opis: Snajperzy eliminują przeciwników z dużej odległości, tworzą zasadzki i wypatrują zagrożenia. Spośród tych, którzy znajdują się w Carson, dwoje używa karabinów z lunetą, a jeden (Hanif) wymiata z karabinu wyborowego.

Wszyscy trzej żołnierze pełniący tę funkcję ubrani są w pełny strój moro i pokryci dodatkowym maskowaniem

Agresja/Walka: Agresja wobec mutantów/maszyn: zależna od sytuacji 0-20.

Snajperzy to żołnierze samodzielni. Ich taktyką jest pozostawanie w ukryciu, eliminacja większych zagrożeń i lepiej uzbrojonych przeciwników. Walcząc na wolnej przestrzeni, sami zajmują pozycje dobrze ukrytą i gwarantującą dobry widok na teren walki (dach domu, krzaki, drzewa, pojazdy). Unikają starć w budynkach. Zaatakowani z bliska uciekają, bądź strzelają z broni osobistej. Utrzymują kontakt radiowy tylko w szczególnych przypadkach. Przy samotnej walce z licznym wrogiem starają się spowolnić wrogi oddział strzelając w nogi.

Stopień: Starszy Sierżant (imiona: Sarah Blackwell, William Stone, Hanif ibn Arran)

Profesja: Snajper

Cechy/sztuczki: Snajper, Głaz

Budowa: 9, **Zręczność:** 12, **Charakter:** 14, **Spryt:** 10, **Percepcja:** 14

Umiejętności (tylko ważniejsze):

Bijatyka/broń ręczna: 2, pistolety: 2, karabiny: 6, odporność na ból: 1, morale: 2, rusznikarstwo: 3, czujność: 2, wypatrywanie: 5, ukrywanie się: 4, przygotowywanie pułapki: 4

Ekwipunek podręczny:

Ubranie maskujące (-20% do testów ukrywania), karabin/karabin wyborowy + luneta +10 naboí +dwójnóg, nóż, manierka, radio kraniowe + bateria, Pistolet + Magazynek, dwie porcje leków,

Nieśmiertelnik, (Sarah Blackwell, William Stone, Hanif ibn Arran), szczęśliwy (nigdy nie zaczyna broni) nabój (Sarah), zdjęcie kobiety z ręcznym podpisem - Anni (Will), list do zabójcy z prośbą o pochowanie ciała (Hanif)

Cechy w walce:

Karabin (Sarah, Will): Zr: 12 (umiejętność: 6) Obr: Ciężkie, Pp: 2, magazynek 10 naboí.

Celność -40% za celownik, zasięg optymalny: 80 metrów(+20%), maksymalny do 300 metrów(+160%).

Karabin wyborowy (Hanif): Zr: 12 (umiejętność: 6) Obr: Ciężkie, Pp: 2, magazynek dwa razy 5 naboí.

Celność -80% za celownik, zasięg optymalny: 300 metrów(+60%), maksymalny do 1500 metrów(+160%).

Pistolet: Zr: 12 (umiejętność: 2), Obr: Lekkie, Pp: 1, magazynek 10 naboí

Personel Posterunku

Opis: Personel to określenie na wszystkich posterunkowych, których rolą nie jest walka. Technicy, medycy i kierowcy, biolodzy i wszelcy inni spec. Ubrani są zwykle w strój moro, zewnętrznie odróżniają się od szturmowców jedynie innym wyposażeniem.

Agresja/Walka: Agresja wobec mutantów/maszyn: 20 – pod warunkiem udanego testu morale. W przypadku walki personel stara się w maksymalny sposób ułatwić obronę. Wzywają żołnierzy, barykadują się w pomieszczeniach lub pojazdach. Przyparciu do muru bronią się za pomocą broni osobistej. Jeśli znajdują się blisko żołnierzy, próbują udzielić im jak najlepszego wsparcia (medycznego, ogniowego).

Profesja: Medyk/Kurier/Monter/Spec/

Cechy/sztuczki:

Medyk: Sanitariusz polowy, **Kierowca:** Taranowanie, **Monter:** Zapalki i agrałka, **Biolog:** Pan plaster

Budowa: 8, **Zręczność:** 11, **Charakter:** 12, **Spryt:** 14, **Percepcja:** 12

Umiejętności (tylko ważniejsze):

Bijatyka: 1, pistolety: 2, odporność na ból: 1, morale: 2, czujność: 2, umiejętności technika: 2

Medyk: Pierwsza pomoc/Leczenie ran: 4, **Kierowca:** Samochód: 4, **Monter:** Mechanika/elektronika: 4, **Biolog:** Pierwsza pomoc/Chirurgia: 3

Ekwipunek podręczny:

Ubranie, Pistolet + Magazynek, dwie porcje leków, przedmioty pracy: (Torba medyka, kluczyki od wozu, torba i narzędzia montera, torba lekarstw (10 różnych po dwie dawki) i skalpel)

Nieśmiertelnik, (Henry Wilcox, Don Keats, Jonathan Simmons, Bellis Mievile, China Coldwine,)

Przedmiot osobisty, (Akwafora, stary rewolwer, poemat miłosny, ulotka o molochu, karma dla szczurów, schemat mutacji, stara powieść sensacyjna/horror, statuetka przedstawiająca mutantą)

W walce:

Pistolet: Zr: 11 (umiejętność: 2), Obr: Lekkie, Pp: 1, magazynek 13 naboí

Specjalne:

Medyk: Brak kary za udzielanie pomocy medycznej w ogniu walki, **Kierowca:** Brak kar przy testach prowadzenia za taranowanie pojazdów, **Monter:** +2 testy sprytu przy testach technicznych, **Biolog:** Testy leczenia ran na 3

POSTERUNEK – karty BN, kapitan Scar

Kapitan Scar

Wygląd: Siwy pomarszczony Azjata, charakteryzujący się zadziwiająco miękkimi ruchami i mocną budową ciała. Ubrany jest w wzmocniany kevlarowy, czarny mundur, a uzbrojony w pistolet maszynowy. Na rękach nosi czarne rękawiczki, przy pasie miecz. Prawe oko zasłania mu wzrost implantu wyrastającego ze skroni.

Pierwsze wrażenie: Mimo braku insygniów wyższego stanowiska, wystarczy spojrzeć na Scarę aby dostrzec, iż jest dowódcą. Pewny siebie oraz dobrze zbudowany, budzi respekt samym spojrzeniem.

Historia: Pochodzącego z Kioto Michaela Tanga, wojna zaskoczyła gdy jako 11 letni chłopiec zwiedzał Boston. Zaadaptowany przez szkołę rekrutów posterunku, pisał się w hierarchii wojskowej aż do stopnia Generała... do czasu gdy w napadzie szalu nieomal zabił kilku innych. Zdegradowany do stopnia szeregowca, rozpoczął karierę od początku. Dziś gdy regularnie przyjmuje leki, a napady szalu ustąpiły, udało mu się awansować do stopnia Kapitana.

Psychologia i Cele: Scar nie czuje więzi z ludźmi. Uważa, że dzisiejszy mieszkańcy Stanów nie zasługują już na to określenie, wszyscy, łącznie z nim. Zachowanie innych traktuje jako pozę, sam czując wobec siebie pogardę. Poprzez nigdy nie spełnione ambicje, Scar poszukuje wyzwań które doprowadzą go do „Godnego” stanowiska, bądź też udowodnią jego słabość. Posiada imponujące zdolności przywódcze, choć zadziwiająco niską empatię. Ma bardzo słaby kontakt z rodziną.

Agresja/Walka: Agresja wobec mutantów/maszyn: 20 – każda możliwość walki z wrogiem będzie przez Scarę wykorzystana. Podczas walki strzeleckiej zajmie miejsce w centrum wydarzeń w otoczeniu żołnierzy, wydając rozkazy oraz strzelając z pistoletu maszynowego. Pozbawiony wsparcia żołnierzy lub zaatakowany przez przeciwnika używającego broni ręcznej będzie walczył mieczem.

Imię: Michael „Scar” Tang , **Profesja:** Żołnierz, **Specjalizacja:** Wojownik, **Pochodzenie:** Posterunek

Cechy oraz sztuczki: Moloch, coś o nim słyszałem, Rutyna, Człowiek, który kulom się nie kłaniał, Casanova, Nauczyciel, Samuraj, Szósty zmysł, Zły

Sława: Ludzie: 3 Mutanci: 1, **Choroby:** Zawroty głowy, Szaleństwo bostońskie

Cyborgizacje: Jednostka centralna (posterunku)+ 4 baterie, Implant oka+system celowniczy, Cyber ręka(lewa). Cyber ręka(prawa)

Budowa: 19 **Zręczność:** 15 **Charakter:** 16 **Spryt:** 11 **Percepcja:** 14

Umiejętności(powyżej 0): kondycja: 3, pływanie: 2, wspinaczka: 2, **broń ręczna:** 6, samochód: 2, **pistolet:** 4, karabin: 4, broń maszynowa: 2, **zastraszanie:** 6, **perswazja:** 6, **zdolności przywódcze:** 8, **odporność na ból:** 5, **niezlomność:** 7, morale: 3, elektronika: 2, komputery: 2, **historia:** 4, języki: 1, literatura: 2, **rusznikarstwo:** 5, wyrzutnie: 2, materiały wybuchowe: 2, nasłuchiwanie: 1, wypatrywanie: 1, **czujność:** 7

Ekwipunek podręczny:

Pełny mundur kevlarowy, H&K NMP 10 mm + celownik laserowy + magazynek, miecz wibracyjny, manierka, radio krtaniowe(wszystkie częstotliwości posterunku w Carson) + bateria, nieśmiertelnik, lekki: Alef, Bet i Gimel – 4 sztuki, kodeks bushido – książeczka, portfel ze zdjęciem żony i córki oraz przedwojenną gotówką.

W walce:

NMP 10 mm: Zr: 15 (umiejętność: 4) Obr: Ciężkie, Pp: 1, szyb. 2, magazynek 20 nabo. Zacięcie 18-20, -20% do trafienia (celność broni + system celowniczy), -20% do trafienia – celownik laserowy.

Miecz Wibracyjny: Zr: 15 +3 w ataku, +2w obronie (umiejętność 6), Obrażenia: L+D / C+D / K+D, Pp:2, dobyte: 1 segment (samuraj). Manewr: Zwiększone tempo walki

Specjalne: Pancerz red. 3, wt: 6 wszystkie lokacje (prócz głowy) . Zawsze udany test morale przy zasadzie „najpierw spójrz mi w oczy”(rutyna), odporny na efekty psychologiczne ostrzału(Człowiek, który kulom się nie kłaniał), jeden/dzień automatyczny unik(Szósty zmysł), przeciwnicy: bardzo trudny test morale, albo utrudnienie 10% do wszystkich akcji(zły). Raniony(minimum rana ciężka), wpada w tryb berserka.

Unikalny przedmiot: H&K NMP 10 mm.

Pistolet maszynowy strzelający amunicją 10mm jest klasą samą w sobie. Kaliber 10 mm początkowo stosowany jedynie przez federalnych, w roku 2011 stał się podstawowym parametrem amunicji pistoletowej większości sił specjalnych świata. Ten model z roku 2012 posiada dwie cechy charakterystyczne dla renomowanego połączenia liter; H&K : niezawodność oraz celność.

Obrażenia: Ciężkie, **Punkty przebicia:** 1, **Wymagana budowa:** 12, **Nabój:** 10 mm, **Pojemność magazynka:** 20 **Szybkostrzelność:** 2, **Reguły specjalne:** Celny (-10%), Niezawodny(feralny rzut na zacięcie 18-20)

Unikalny przedmiot: Miecz Wibracyjny

Elegancki i zabójczo skuteczny mariaż tradycji i nanotechnologii Dalekiego Wschodu . Delikatnie drżące ostrze zdolne przeciąć niemal wszystko. Metal, skórę mięso i kość.

Bonus do zręczności: w ataku +3, w obronie +2, **Obrażenia:** L+D / C+D / K+D, **Punkty przebicia:** 2,

Bonus do walki z wieloma przeciwnikami: +1 do zręczności.

MUTANCI, karta postaci - Iji

Iji Snajper

Wygląd:

Z daleka, gdyby nie unoszący się nad nią obłok pary, trudno odróżnić ją od ludzkiego żołnierza. Jeśli uda się spojrzeć na nią z bliska, można zobaczyć dość ładną i dobrze zbudowaną Kobiętę. Ma białe, sięgające za ramiona włosy, bladą skórę i wielkie jak spodki czerwone oczy. W mechanicznej dłoni ściska spory karabin snajperski, a u pasa ma kaburę z pistoletem. Ubrana jest w czarne bojówki i kamizelkę kevlarową z naszywką US army. Na plecach nosi spory wojskowy plecak. Na nogach trekkingowe buty. Jej ubiór i wyposażenie sprawia wrażenie wysłużonego choć zadbanego.

Pierwsze wrażenie:

Budzi postach i nienawiść wśród ludzi. Małomówna i trzymająca dystans, stara się zawsze być w pewnej odległości od rozmówcy. Najczęściej będzie mówiła po prostu z gzymsu budynku mając drogę ucieczki zawsze za sobą. Sprawia wrażenie twardego i samodzielnego wojownika.

Historia:

Wyhodowana i zcyborgizowana jako zwiadowca armii Borgo Iji, dość szybko udowodniła, że posiada talent jako strzelec wyborowy. Pewnego dnia na froncie widząc jak jej oddział został zmasakrowany w samobójczym ataku, uciekła. Szybko stała się postrachem Nevadzkich farmerów, grabiąc ich osiedla z wszystkich potrzebnych jej gambli. Jeśli któraś osada nie chciała się podporządkować, mieszkańcy ginęli nawet nie widząc swojego zabójcy. Jednak niedawno front wojny z mołochem posunął się głębiej w stan Nevada, wtedy też ruszyła na południe trafiając do Carson City.

Psychologia i Cele:

Introwertyczną i zagubioną Iji rządzi strach. Boi się zemsty ludzi. Doskonale zdaje sobie sprawę jak bardzo zaszła im za skórę. Wie również jaki jest ogólny stosunek ludzi do mutacji, stąd ciągły strach przed śmiercią z ich ręki. Jej największym lękiem jest jednak Mołoch. Żyjąc w przeświadczeniu, iż jest ścigana przez swych dawnych mocodawców podchodzi niezwykle ostrożnie do wszelkich prawdziwych lub urojonych przejawów ich działalności. Szczególnie obawia się Cyborgo(modyfikator cyborgizacji działa wobec niej jakby była człowiekiem). Głównym celem Iji jest przeżycie, jeszcze godzinę, jeszcze jeden dzień. Aktualnie szuka lekarstwa na truciznę powodującą odrzucanie wszczepów przez organizm. W wyniku walki(wygranej) z łowcą mutantów jest zatruta i zostały jej dwa dni. Jeśli któremuś członkowi drużyny uda się zdobyć jej zaufanie, będzie niezależnym, choć wiernym sojusznikiem. Iji nie ma żadnych sojuszników. Wobec mutantów jest ostrożna. Wobec ludzi wroga.

Agresja/Walka:

Aktualnie Iji nie wykazuje agresji ani wobec ludzi, ani wobec mutantów. Stara się unikać konfrontacji. Czując się zagrożona ucieknie korzystając z dachów i gzymsów. W walce największą jej zaletą są jej umiejętności snajperskie. Zaatakowana odbiegnie na bezpieczną odległość, a ewentualny pościg spowolni strzelając w najsłabszych członków grupy. Agresywne zwierzęta i przeciwników nie wyposażonych w broń strzelecką zlikwiduje korzystając z Glocka.

Schronienie/zaopatrzenie:

Iji nie ma stałego schronienia. Za zaopatrzenie służyć jej musi resztki zgrabionego pożywienia oraz to co nosi przy sobie.

Imię: Iji

Profesja: Łupieżca **Specjalizacja:** Ranger

Pochodzenie: Mołoch

Cechy oraz sztuczki: dar maszyny, biegacz, pewna ręka, snajper

Reputacja: mutanci 5, ludzie: 19

Mutacje: Lokomotywa, ogon, dodatkowy kciuk, kocie oczy. **Modyfikator mutacji:** Ciężki. 30%

Cyborgizacje: Implant oka + lornetka/dalmierz, cyber ręka, bateria słoneczna. Modyfikator cyborgizacji: Ciężki 20%

Ruch: 3m / segment

Budowa 13 Zręczność 16 Charakter 12 Spryt 12 Percepcja 14

Umiejętności(powyżej 0):

Kondycja: 1, Pływanie: 1, **Wspinaczka: 4, Pistolet: 3, Karabin: 5**, Odp. na ból: 1, **Niezłomność: 4**, Morale: 1, Pierwsza pomoc: 1, leczenie ran: 1, leczenie chorób: 1, rusznikarstwo: 2, wyczucie kierunku: 2, przygotowywanie pułapki: 2. Nasłuchiwanie: 1, **Wypatrywanie: 3**, Czujność: 1, **Ukrywanie się: 4**, Maskowanie: 1,

Ekwipunek podręczny: Ubranie, Karabin wyborowy Dragunov wraz z lunetą optyczną + 6 naboj, manierka, glock 18 + 15 naboj. Plecak: maska przeciwgazowa, apteczka, baniak wody: 10 litrów. Konserwy na dwa dni. Zestaw do konserwacji broni. Baterie. Koc termiczny. Dziesięć tabletek z żółwiem.

W walce:

Dragonov Zr: 16 (umiejętność: 5) Obr: ciężkie, Pp: 2, magazynek 6 naboj. Zacięcie 18-20.

-80% trafienie(luneta+snajper), strzały za więcej niż segment -30% trafienie(pewna ręka)

MUTANCI, karta postaci - Shoulder

Shoulder Handlarz

Wygląd:

Wysoki mężczyzna koło trzydziestki, szczupły, o dość bystrym spojrzeniu choć mało ekspresyjnym wyrazie twarzy. Ciemne grube włosy nosi związane z tyłu w kucyk. Ubrany jest w proste, szare spodnie, czarny golf i szarą kamizelkę. Na szyi nosi kraciasta arafatkę, a pod nią nieśmiertelnik. Na nogach ma trampki. Nie posiada zarostu, ani nie nosi biżuterii.

Pierwsze wrażenie:

Na pierwszy rzut oka Mike Sholder wydaje się być typowym handlarzem, jakich pełno w zaszklonych stanach. Oferuje zadziwiająco spory wybór towarów. Od broni i amunicji poprzez bardziej zaawansowane technologie, aż do wszczepów włącznie. Jeśli mu się przyjrzeć, zastanowić może nigdy nie zdejmowana zawieszona na szyi arafatka, zadziwiająco ostre i grube włosy, oraz z trudem maskowane drżenie dłoni.

Historia:

Tak naprawdę Mike jest wtyką, mutantem udającym człowieka. Kiedyś rzeczywiście był handlowcem, zwykłym szklarzem z Vegas. Do czasu porwania przez Molocha. Bez żadnych instrukcji maszyny wypuściły go w tym samym miejscu skąd został porwany. Wtedy Mike odkrył iż nie jest już człowiekiem. Mike szybko odnowił stare kontakty w tym z mutantem Cyborgo - Head'em. Trawiony ciągłym bólem z niezagojonych ran zadanych mu skalpelami maszyn, popadł w uzależnienie od syntetycznej morfiny.

Psychologia i Cele:

Choć dość bystry, Mike nie jest w stanie planować na czas dłuższy niż kilka dni. Jest Morfinista. Jego nałóg oraz słabość charakteru całkowicie uzależniły go od jego zwierzchnika, samozwańczego Cyborgo znanego jako Head. Mike żyje z poczuciem krzywdy wobec otaczającego go świata. Tak naprawdę nie ma już osoby, którą Mike darzył by sympatią. Taką osobą nie jest nawet on sam.

Agresja/Walka:

Mike nie wykazuje agresji ani wobec mutantów ani ludzi. Jest ostrożny i nigdy nie trzyma sprzedawanego towaru przy sobie, tak więc niewiele osób ma powody do ataku. Zaatakowany skorzysta z którejś z wcześniej przygotowanych dróg ucieczki. Najczęściej będzie to kanał wodny tuż obok miejsca spotkania. Zmuszony do walki zacznie od próby ogłuszenia przeciwnika granatem. Zapędzony do rogu, ostrzela się. W beznadziejnej sytuacji zażyje śmiertelną dawkę morfiny.

Schronienie/zaopatrzenie:

Kwatery Head'a

Imię: Michael Shoulder

Profesja: Wtyka **Specjalizacja:** Cwaniak

Pochodzenie: Człowiek

Cechy: Mów mi tato, Dzieło sztuki

Sława: Ludzie:10, **Reputacja:** Mutanci: 5

Mutacje: Skrzela, Wyczulone nerwy, Grube włosy. **Modyfikator mutacji:** Lekki. 5 %

Cyborgizacja: brak

Budowa 12 **Zręczność** 14 **Charakter** 13 **Spryt** 12 **Percepcja** 14

Umiejętności(powyżej 0):

Kondycja: 1, **Pływanie: 4**, Wspinaczka: 1, Bijatyka: , Broń ręczna: 1, Rzucanie: 1, Kradzież kieszonkowa: 1, Otwieranie zamków: 1, zwinne dłonie: 1, samochody: 2, **Pistolety: 3**, Zastraszanie: 1, **Perswazja: 3**, Postrzeganie emocji: 1, **Blef: 4**, opieka nad zwierzętami: 1, Skradanie się: 2, ukrywanie się: 2, maskowanie: 1

Ekwipunek podręczny:

Ubranie, Desert Eagle wraz z pełnym magazynikiem, ubranie, granat ogłuszająco/oślepiający, strzykawka z morfiną – 4 dawki, nieśmiertelnik z imieniem Jonathan Shoulder, stara furgonetka(w kwiaty) z napisem „Michael Shoulder” - Gambling

Przedmioty handlu:

Przedmioty, którymi Handluje Shoulder, pochodzą od Head'a. Może Korzystać z przedmiotów handlu Head'a, pomijając cyborgizację i chirurgię.

Dodatkowo sprzedaje:

Ubrania (dużo)

Jedzenie (mało)

Tornado (mało) dwie dawki

MUTANCI, karta postaci - Head

Head

Wygląd: Chuda wspierająca się na zewnętrznym metalowym szkielecie makowata istota o kocich oczach i skórze zmieniającej barwę w zależności od intensywności światła.

Pierwsze wrażenie: Head budzi grozę. Pozorna słabość fizyczna dopełnia tylko obrazu istoty niesamowitej. Nieludzkiej. Gdy przemawia jest bardzo przekonujący.

Historia: Head narodził się w Missisipi, jego klan, istot wyłaniających się z odmętów, zaakceptowały jego słabość, doceniając ogromny spryt młodej istoty. Gdy był jeszcze młodym stworzeniem, podczas wyprawy zbierackiej, został porwany przez Molocha. Zcyborgizowany i wypuszczony w Carson stał się pierwszym inteligentnym mutantem zamieszkującym zgłuszcza tego miasta.

Psychologia i Cele: Cele Head'a są niejasne nawet dla niego. Prowadzony swym szaleństwem pragnie przeobrazić się w cyborgo równego maszynom, a równocześnie z nim walczyć. Potrafi być przyjazny kiedy widzi w tym cel. W przeciwnym wypadku jest okrutny i bezlitosny. Head boi się otwartych przestrzeni.

Agresja/Walka: Agresja: 0. Gdy przebywa w swojej twierdzy na terenie dawnego muzeum kolejnictwa do obrony wykorzystuje przeprogramowane maszyny.

Schronienie/zaopatrzenie: Kwatera Head'a. Stanowe muzeum kolejnictwa w Carson.

Imię: Head

Profesja: Cyborgo **Specjalizacja:** Cwaniak

Pochodzenie: Dzicz

Cechy oraz sztuczki :

Ciężkie życie mutka, władca, immunitet

Reputacja: Ludzie:2, Mutanci:15

Mutacje: Pomiot z R'lyeh, kocie oczy, ręce macki, kameleon. **Modyfikator mutacji:** Krytyczny. 70%

Cyborgizacje: Jednostka centralna, endoszkielet +2 tłoki +sensory endoszkieletu, implant oka+system kontrastu.

Modyfikator cyborgizacji: Ciężki. 15%

Budowa: 7 **Zręczność:** 13 **Charakter:** 17 **Spryt:** 19 **Percepcja:** 15

Umiejętności(powyżej 0):

Pistolety: 1, karabiny: 1, broń maszynowa:1, otwieranie zamków: 2, zastraszanie: 3, **perswazja:** 4,

zdolności przywódcze: 4, blef: 3, odporność na ból: 2, niezłomność: 2, morale:1, **pierwsza pomoc:** 4, leczenie ran:1, leczenie chorób: 1, mechanika 3 , **elektronika:** 5, **komputery:** 4, chemia: 3, **Chirurgia:** 4, maszyny ciężkie: 2,

materiały wybuchowe: 2, przygotowywanie pułapki: 1, **łowiectwo** 4, **znajomość terenu:** 4, **zdobywanie wody:** 4

Ekwipunek podręczny:

Ubranie(Toga z kapturem), pilot elektroniczny, zestaw chirurgiczny, gaz pieprzowy w aerozolu, kluczyk do składziku.

Przedmioty handlu (przechowywane w składziku za bardzo trudnym zamkiem w kwaterze Head'a):

Amunicja(dużo) - .38 20szt, .44 20 szt, 9mm 60 szt, **5,56mm** 60 szt, **7.62mm** 20 szt, .12 20 szt

granaty(mało) – zaczepny 2 szt, **obronny** 1szt, **z gazem łzawiącym** 1szt

pistolety(średnio) – **glock** 17 2 szt. **Kel – tec** 4 szt, **MAC** – 10 2 szt, **H&K MP5** 1 szt,

karabiny(mało) – **M1 Grand** szt 1, **SU-16** szt 1, **M14** szt 1, **M16** szt 1, **USAS-12** szt 1, **Minimi** szt 1,

lekarstwa(dużo) Wszystkie podstawowe k4 sztuk każdego, natychmiastowego leczenia szt 1

używki(dużo) – **tornado** 5 dawek, **papierosy** 100 szt, **narkotyki** 10 dawek, **morfina** 10 dawek

elektronika(mało) – celownik laserowy, analizator chemiczny, baterie szt 8, noktowizor, wytrych elektroniczny

Unikalne: Draft - 50 gambli dawka. Sztuk 2 (lek zmniejsza szanse odrzucenia cyborgizacji do 20 na k20, zażyte później, umożliwia powtórzenie rzutu.).

Cyborgizacje: Stawy skokowe. Dodatkowe baterie 4 szt, bateria słoneczna 1 szt, aplikator, cyber dłoń.

Tworzenie Cyborgizacji z materiałów – koszt z działu tworzenie postaci

Chirurgia :

(spryt 17, umiejętność 4)

Operacje cyborgizacji i mutacji:

Drobne – 50 gambli. **Lekkie** – 100 gambli. **Ciężkie** – 200 gambli. **Krytyczne** – 400 gambli.

Leczenie ran i pierwsza pomoc:

Draśnięcia: 10 gambli, **Lekkie:** 50 gambli, **Ciężkie:** 100 gambli, **Krytyczne:** 200 gambli.

MUTANCI, karty postaci – zabójcy Borgo

Zabójcy Borgo

Imiona: Szpila, Adam

Opis: Szpila i Adam to dwoje łowców mutantów, którzy sami są mutantami. Oboje należą do Gatunku Sombre. Czarna, maskująca w nocy skóra, nadnaturalne umięśnienie w połączeniu z ostrymi zębiskami i bezlitosną naturą tworzą zabójców doskonałych.

Agresja/Walka: Agresja BG – 20. Podczas walki, najpierw poświecają przeciwnika Halogenem, następnie, Adam atakuje seriami, osłaniając Szpile, która eliminuje najgroźniejsze cele. Cały czas przemieszczają się, korzystając z osłon.

Profesja: Łowca mutantów

Cechy/sztuczki: Odporność na efekty morale,

Budowa: 16/19, **Zręczność:** 15/14, **Charakter:** 15/10, **Spryt:** 12/16, **Percepcja:** 13/12

Umiejętności(tylko ważniejsze):

Bijatyka 4, karabiny/wyrzutnie: 4/3, odporność na ból: 8, rusznikarstwo: 4, czujność: 2

Ekwipunek podręczny:

Szpila: GMP-11 z pełnym magazynkiem, magazynek, lokalizator jednostek centralnych, czaszkowe trofea

Adam: L. G. 20mm z pełnym magazynkiem, 12 zapasowych granatów, czaszkowe trofea

W walce:

Szpila: GMP-11 Zr: 15 (umiejętność: 4) Obr: lekkie, Pp: 4, szyb. 1, magazynek 40 nabo. Zacięcie 17-20. Trafienie -40% (broń), ewentualne -20%(halogen).

Adam: L. G. 20mm Spryt: 16 (umiejętność 3) Obr: Mały wybuch, szyb. 1, magazynek: 12 granatów, Zacięcie 20 Bardzo niecelny (-30%), tylko ogień pojedynczy i długa seria. bardzo długie przeładowanie(3 segmenty jeden granat).

Unikalny przedmiot: GMP- 11 (Gwoździownica)

Wyprodukowany w 2011, przez media obwołany cudem, karabin GMP- 11, sprawdzał się na tyle słabo, iż nie chciała go nawet armia amerykańska. Kilku milimetrowe kolce zamiast zwykłego pocisku miały małą moc obalającą, a sama broń marną szybkostrzelność. Jednak w raz upływem czasu, okazało się że sprawdza się niezwykle dobrze w roli broni terrorystów. Nie było samochodu, czy szkła pancernego, zdolnego powstrzymać atak. Wtedy broń zyskała odrobinę sławy i przydomek gwoździownicy.

Obrażenia: lekkie, **Punkty przebicia:** 4, **Wymagana budowa:** 10, **Nabój:** 5,55 mm, **Pojemność magazynka:** 40

Szybkostrzelność: 1, **Reguły specjalne:** Bardzo Celny (-20%), Celownik laserowy (-20%), elektroniczny, mały zasięg (jak PM)

Unikalny przedmiot: Lekki Granatnik 20mm

Broń ta, to tak naprawdę trzy sprzężone wyrzutnie granatów wraz z wystającym z każdej z luf magazynkiem mieszczącym 3 zapasowe naboje. Wygląda to kosmicznie, lecz jest niezawodne i cholernie skuteczne przeciw nieopancerzonym celom.

Obrażenia: Mały wybuch, **Wymagana budowa:** 16, **Nabój:** Granat 20 mm, **Pojemność magazynka:** 12,

Szybkostrzelność: 1, **Reguły specjalne:** Bardzo niecelny (-30%), Niezawodny(feralny rzut na zacięcie 20), tylko ogień pojedynczy i długa seria. Bardzo długie przeładowanie(3 segmenty jeden granat)

Mały wybuch: Ofiara trafienia otrzymuje ranę ciężką(pp:0), wszystko w promieniu 1 m.: ranę lekką(pp:0), wszystko w promieniu 2m.: draśnięcie(pp:0). Redukuje wytrzymałość pancerza o 1

Imię: Halo

Opis: Halo jest autystycznym mutantem Kaktusem, którego rola kończy się na taszczeniu ogromnego Halogenu połączonego z jego ciałem. Nie atakuje, nie ucieka. Jedynie podświetla cele wskazane przez Adama i Szpile.

Wytrzymałość: Rana krytyczna

Specjalne: Odporny na wszystkie efekty, poza ranami. Zcyborgizowany z Halogenem.

Unikalna cyborgizacja: halogen

Wielka cywilna lampa, która zdolna jest oświetlić wszystko nawet na odległość kilometra. W tym przypadku używana jako środek oślepiający i podświetlający. Zamontowany jest bezpośrednio na plecach.

Wymagania: **Budowa 20, Energia: zapotrzebowanie 12, Stopień zmian: ciężki, Modyfikator cyborgizacji: ciężki, działanie: - 4 zręczność, - 6 percepcja, umożliwia podświetlenie.**

Podświetlenie: Oślepiona istota otrzymuje karę +60% za oślepienie. Okulary przeciw słoneczne redukują karę o 20%.Podświetlona istota staje się celem łatwiejszym do trafieni(-20%).

MUTANCI, karty bestii – Gibony, Ogary

Gibony

Opis: Niewielcy padlinożercy z wyglądu i wielkości przypominający nieco małpy. Głowę mają zaopatrzoną w paszcze wypełnioną kielkami, długie przednie łapy kończą się krótkimi, brudnymi pazurami.

Agresja: Agresja: 1 +1 za każdego członka stada.

Ruch: 3m/segment / 30km/h

Trafienie: +20% za ruch, +30% drobny cell

Wrażliwy punkt: Głowa – PT +80%, obrażenia o poziom wyższe

Zręczność: 9 **Spryt:** 6 **Percepcja:** 10

Tryb berserka: Nie

Wytrzymałość: dwie rany lekkie

Walka: Gibony agresywne są jedynie w większych grupach. Wtedy atakują masą. Pojedynczy osobnik doskakuje, gryzie lub drapie łapami, ucieka. Następnie powtarza tę operację.

Tresura: Przeciętny test opieki nad zwierzętami.

Ujeżdżanie: Nie dotyczy

Ucieczka: Rana lekka

Akcje:

Atak za jeden sukces: Atak łapą (draśnięcie)

Atak za dwa sukcesy: Ugryzienie (rana lekka)

Atak za trzy sukcesy: Atak łapami i ugryzienie:(dwa draśnięcia i rana lekka)

Akcja za dwa segmenty: Skok (8 metrów)

Ogar Carson

Opis: Spory drapieżca przypominający nieco dużego kotowatego. Mało agresywny wobec mutantów. To co go wyróżnia to pysk pokryty piórami, większe do tylnych przednie łapy i nietypowy system polowań. Ogary podchodzą do swych ofiar, otumaniąją gazem wytwarzanym i magazynowanym przy klatce piersiowej, a następnie dopiero pożerają. Ich pysk jest stosunkowo niewielki i nie służy do walki.

Agresja: Człowiek: 18 , Rozpoznany mutant: 0

Ruch: 3m/segment / 50km/h

Trafienie: +20% za ruch, -20% duży cel

Budowa: 18 **Zręczność:** 14 **Charakter:** 10 **Spryt:** 7 **Percepcja:** 17

Wrażliwy punkt: Głowa – PT +60%, obrażenia o poziom wyższe, pancerz: redukcja 2

Tryb berserka: Nie

Wytrzymałość: 1 rana krytyczna i dwie ciężkie. Odporny na gaz.

Pancerz: redukcja 2 (głowa),redukcja 1(reszta ciała)

Walka: Zaatakowany wypuszcza gaz, następnie atakuje pazurami albo ucieka. Sam atakując dopada ofiarę, atakuje gazem i pazurami

Tresura: Trudny test opieki nad zwierzętami.

Ujeżdżanie: Wymaga problematycznego testu ujeżdżania.

Ucieczka: Rana krytyczna

Akcje:

Akcja za dwa segmenty: Atak gazem

Atak za jeden sukces: Drapanie: rana lekka (Pp: 1)

Atak za dwa sukcesy: Szarpanie: dwie rany lekkie (Pp: 1)

Atak za trzy sukcesy: Rozrywanie: rana ciężka (Pp: 1)

Gaz: Promień 20m. Kara +40% duszność, +20% łzawienie. Test niezłomności: ½ kary. Kara spada o 10% na rundę.

Szelma, młody Ogar Carson

Opis: Malutki pozbawiony matki Ogar, którego BG mogą znaleźć w ruinach. Przyjazny, o szelmowskim usposobieniu.

Agresja: Brak, zależy od wytresowania.

Trafienie: +20% za ruch

Budowa: 10 **Zręczność:** 16 **Charakter:** 13 **Spryt:** 8 **Percepcja:** 14

Wytrzymałość: 1 rana krytyczna. Odporny na gaz.

Tresura: Przeciętny test opieki nad zwierzętami.

Ujeżdżanie: Niemożliwe

Ucieczka: Rana ciężka

Ataki: Jak u dorosłego , słabsze o jeden poziom.

Pozostałe cechy: jak u dorosłego.

Pochodzenie: Carson

+ 1 do charakteru

Podczas wielkiej wojny jako jedno z miast stanowych, Carson stało się celem zmasowanych ataków maszyn. Broń chemiczna, biologiczna aż wreszcie jądrowa, zmieniły Carson w zgłiszcząca pozbawione istot żywych. Jednak ekspansywna przyroda szybko zagarnęła miasto dla siebie, dawną pustynię pokrywając gęstym lasem. Zanim jednak się to stało do Carson znowu zawitali ludzie. Olbrzymi samolot pasażerski, transportujący na pokładzie rosyjskich dyplomatów, rzucony pomiędzy ruiny, sprowadził miastu nowych mieszkańców. Ich przywódcą został szef specnaz, Andriejew. Przez ostatnie lata władał niewielką osadą niepodzielną. Gdy umarł, jego rolę zajął najstarszy syn, Alexandre, znany jako sędzia EX. Opuścił wrak samolotu, poprowadził swój lud do nowej, bezpiecznej siedziby. Ruiny przedwojennego marketu Wal-Mar.

Cechy(wybierz jedną z nich):

Mnie tu nie ma

Wojna to koszmar. Dzisiejszy świat to nieustająca wojna. Widziałeś ludzi, którzy stoją jak słup soli, gdy inni giną. Tak, to dobra strategia przetrwania. Może akurat ślepią wroga nie będą skierowane w moim kierunku. Wobec postaci posiadającej tę cechę agresja wszystkich przeciwników spada o 10. Warunkiem jest to, by postać nie poruszała się, a agresor nie przybył specjalnie po nią.

I tak nie mam wyjścia.

Całe życie człowiek walczy z niebezpieczeństwami i dokonuje cudów by przeżyć w wrogim świecie. Sieje zboże, tylko po to by mogły zeżreć je głodne mutanty. Buduje domy, by molołóg mógł zgnieść je pod swoimi gąsienicami. Walczy, choć wie, że to beznadziejne. Za każdym razem gdy postać posiadająca tę cechę ma przed sobą test morale, niezłomności lub kondycji. Może go zignorować. Test uznaje się za nie udany, lecz kara wynosi jedynie +10%. To beznadziejne, ale co zrobić. Ta cecha działa maksymalnie trzy razy na sesję.

Duma przodków

Twoi przodkowie byli Kimś, nie pochodzili stąd. Przylecieli latającym statkiem, wprost z raju. Ty wierzysz w nich, oni odpłacają Ci tym samym. Raz na sesję możesz poprosić o opiekę przodków, a w ciągu trzech rund wszystkie twoje testy będą łatwiejsze o -10%.

CARSONCZYCY – karta BN, Obywatel

Obywatel Carson

Opis: Mieszkańcy Carson to twardzi ludzie, zresztą to samo można było by powiedzieć o wszystkich mieszkańcach tego świata. No, może pomijając cwaniaczków z pobliskiego Vegas. Zbierają plony, szukają gambli w ruinach, polują na zwierzęta. Robią wszystko by przeżyć. Jak trzeba walczą, lecz częściej po prostu uciekają przed niebezpieczeństwem.

Agresja/Walka: Agresja wobec mutantów/maszyn: 10 pod warunkiem udanego testu morale. Mieszkańcy Carson najczęściej unikają walki. Chowają się za osłoną, padają na ziemię chroniąc głowę w ramionach. Czasami w akcie desperacji atakują tym co mają pod ręką. Ich ataki są chaotyczne i nieskoordynowane.

Profesja: Szczur/łowca/tropiciel/monter/chemik/medyk

Cechy/sztuczki: „Mnie tu nie ma” lub „I tak nie mam wyjścia.”+jedna dowolna od profesji

Budowa: 12 **Zręczność:** 11 **Charakter:** 13 **Spryt:** 12 **Percepcja:** 13

Umiejętności(tylko ważniejsze):

Bijatyka/Broń ręczna: 1, Pistolety/łuk :1 , Odporność na ból: 1, Morale: 1, czujność: 1, ukrywanie się 3

Ekwipunek podręczny:

Ubranie, przedmioty pracy(np. łopata, kilof, łuk i strzały(10)+ odrobina mięsa, włócznia i pułapki, prawie pusta torba medyczna, warzywa lub mięso na dwa dni), przedmioty osobiste(np. Świeczka, sznurek, klucze, kości do gry, zapalki, bransoletka, amulet, rzeźbiona figurka), broń (nóż, toporek, kij, pistolet - samopał)

W walce:

kilof/łopata: Zr: 11 +1 w ataku, w obronie brak (umiejętność: 1) Obr: D / L / C, Pp:1

Włócznia: Zr: 11 (umiejętność: 1) Obr: L / C / C, bonus do inicjatyw +2 Zr., Pp: 1

Topór: Zr: 11 + 3 w ataku, w obronie +1 (umiejętność: 1) Obr: L / C / K, z wieloma przeciwnikami + 1 Zr. Pp: 1

Nóż: Zr: 11 + 1 w ataku, w obronie +1 (umiejętność: 1) Obr: D / L / L,

Kij: Zr: 11 + 1 w ataku, w obronie +2 (umiejętność: 1) Obr: sD / s L / s L,

Łuk: Zr: 11 (umiejętność: 1),Obr: Lekkie, Pp: 1

Pistolet samopał: Zr: 11 (umiejętność: 1),Obr: Lekkie, Pp: 0, Zawodny – zacięcie 10-20, Niecelny - +10%, jeden nabój w lufie, przeładowanie – trzy segmenty

Specjalne: Trzy razy na sesję, automatycznie nieudany test morale, niezłomności lub kondycji z kara 10% zamiast zwykłej(przy cesze: I tak nie mam wyjścia), Agresja przeciwników -10 jeśli postać nie rusza się(cecha: Mnie tu nie ma)

CARSONCZYCY – karty BN, Zbrojni, Strzelcy Carson

Zbrojni Carson

Opis: Wśród każdej społeczności znajdują się tacy, którzy zajmują się jego obroną. Wojownicy Carson zostali wyszkoleni według twardych reguł specnazu. Mimo, że słabo uzbrojeni, jeśli zostaną pokierowani przez dowódcę, stają się trudną do wybicia grupą wojowników.

Agresja/Walka: Agresja wobec mutantów/maszyn: 20. Zależna od otrzymania kary w teście morale. Zbrojni stosują różne strategie walki, często dość chaotyczne, próbują przegnać lub zabić przeciwnika. Dowódcy mogą koordynować ataki zbrojnych.

Profesja: Ochroniarz

Cechy/sztuczki: I tak nie mam wyjścia lub Duma przodków, Wyciszenie,

Budowa: 14 **Zręczność:** 11 **Charakter:** 13 **Spryt:** 10 **Percepcja:** 13

Umiejętności(tylko ważniejsze):

Bijatyka/Broń ręczna: 3, pistolety/karabiny: 2, odporność na ból: 2, morale: 3, rusznikarstwo: 2, czujność: 2,

Ekwipunek podręczny: Ubranie, niepełna zbroja śmieciowa(opcjonalnie), przedmiot osobisty (np.: stara zabawka, odrobina suchego prowiantu, papierosy, narkotyki, termos z kawą, dziecięcy szalik, amulet). Broń: obrzyn(k6 pocisków), pistolet(k20 pocisków), karabin(k10 pocisków), topór, tasak, włócznia

W walce:

Obrzyn: Zr 11 (umiejętność: 2), Obr: Śrut, niecelny; +10%, niezawodny: zacięcie: 20, w lufach; 2 naboje, mały zasięg (maksymalnie 10m.)

Pistolet: Zr: 11 (umiejętność: 2), Obr: Lekkie, Pp: 1, magazynek 10 naboji

Karabin: Zr: 11 (umiejętność: 2) Obr: ciężkie, Pp: 2, niezawodny: zacięcie: 19-20, magazynek; 5 naboji.

Topór/tasak: Zr: 11 + 3 w ataku, w obronie +1 (umiejętność: 3) Obr: L / C / K, z wieloma przeciwnikami + 1 zręczności Pp: 1

Włócznia: Zr: 11 (umiejętność: 3) Obr: L / C / C, bonus do inicjatyw +2 Zr., Pp: 1

Specjalne: Trzy razy na sesję, automatycznie nieudany test morale, niezłomności lub kondycji z kara 10% zamiast zwykłej (przy cesze: I tak nie mam wyjścia.). Raz na sesję na trzy rundy +10% do wszystkich testów (przy cesze: duma przodków) Brak kar do percepcji za warunki podczas ochrony osady (wyciszenie), opcjonalnie (zbroja śmieciowa): Tułów: redukcja: 2, wytrzymałość: 2

Strzelcy Carson

Opis: Strzelcy to bracia bliźniacy Peter i Tomas Abrams. W Carson pełnią rolę „policji” i podlegają bezpośrednio EX'owi. Obaj nie są mistrzami intelektu. Mają słaby charakter i kiepskie maniery, jednak kiedy wyciągną broń i skryją się za tarczami, stanowią pierwszą linię obrony mieszkańców Carson.

Agresja/Walka: Agresja wobec mutantów/maszyn: 20. W walce jeśli posiadają wsparcie obaj bliźniacy wycofają się za linię wojowników, obstrzeliwując przeciwnika długimi seriami. Jeśli nie posiadają wsparcia, usiłują atakować przeciwnika ogniem ciągłym z dwóch kierunków. Non stop chowają się za swoimi tarczami skonstruowanymi tak, że tylko Uzi zza nich wystaje. W razie potrzeby wymieniają się magazynkami.

Imiona: Peter i Tomas Abrams

Profesja: Sędzia

Cechy/sztuczki: Jeden nas, i tak nie mam wyjścia, zgranie

Choroba: Mount Rushmore

Budowa: 16, **Zręczność:** 15, **Charakter:** 8, **Spryt:** 7, **Percepcja:** 15

Umiejętności(tylko ważniejsze):

Bijatyka i broń ręczna: 1, pistolety: 6, odporność na ból: 4, morale: 4, rusznikarstwo: 4, czujność: 2,

Ekwipunek podręczny: Ubranie, Uzi + 3 magazynki(32naboje), ogromna tarcza,

W walce:

UZI: Zr: 15 (umiejętność: 6) Obr: Lekkie, Pp: 1, szyb. 2, magazynek 32 naboji. Zacięcie 19-20, szybkie przeładowanie (dwa segmenty)

Specjalne:

Trzy razy na sesję, automatycznie nieudany test morale, niezłomności lub kondycji z kara 10% zamiast zwykłej (I tak nie mam wyjścia),

Wszystkie frontalne trafienia strzeleckie (pomijając głowę) trafiają w tarcze – redukcja 2, wytrzymałość 6.

CARSONCZYCY – karta BN, Monika

Monika (Handlarz)

Wygląd: Zadbana piękność o rudych lokach na oko mająca koło trzydziestki. Ubrana w niebieską bluzę, granatowe spodnie i wojskowe buty. Nie nosi ozdób ani broni.

Pierwsze wrażenie: Mężczyźni prawdopodobnie zobaczą w Monice jedynie piękną kobietę, kobiety mogą dostrzec w niej kogoś kto potrafi wykorzystywać urodę do swoich celów.

Historia: Monika jest najmłodszą córką rosyjskiego dyplomaty ogarniętą pasją zgłębiania na wszelakie sposoby historii swojej ojczyzny. Na skutek doznanych objawień, stała się kapłanem. Jej mocna osobowość sprawia, że w Carson od paru lat ma status niemal mistyczny. Od niedawna jest handlarzem pośredniczącym między Carsonczykami a obcymi. Jest także żoną EX'a

Psychologia i Cele: Monika jest przekonana, że Ona i jej lud, mają świętą misję do spełnienia. Ma mocny charakter i łatwość przekonywania ludzi, lecz również nie trudno wyprowadzić ją z równowagi. Z łatwością rozgryza ludzi i wykorzystuje zdobytą w rozmowie wiedzę, by mieć większy wpływ na rozmówcę. Mutantów uważa za część boskiego planu, więc sama nie zdradzi nigdy żadnego z nich, choć nie będzie stawiać pomiędzy wściekłością ludzi a mutantami.

Agresja/Walka: Monika nigdy nie będzie walczyć. Zaatakowana lub wpłątana w walkę będzie uciekać i szukać kryjówek.

Imię: Monika Andriejew

Profesja: Kaznodzieja nowej ery

Specjalizacja: Ranger

Pochodzenie: Carson

Cechy oraz sztuczki: Mnie tu nie ma, spójrz mi w oczy, hej przystojniaku,

Reputacja: Ludzie: 16, mutanci: 10

Choroby: Przewlekła gorączka krwotoczna

Budowa: 9 **Zręczność:** 8 **Charakter:** 16 **Spryt:** 16 **Percepcja:** 13

Umiejętności:

Pływanie; 2, zastraszanie: 2, **perswazja;** 7, zdolności przywódcze: 2, **postrzeganie emocji:** 6, **blef:** 5, opieka nad zwierzętami: 2, **niezłomność:** 6, morale: 1, **pierwsza pomoc:** 3, **historia:** 5, **literatura:** 4, **języki:** 5, **czujność:** 4,

Ekwipunek podręczny: Ubranie, perfumy, apteczka pierwszej pomocy, zdjęcie córki, krzyż.

Przedmioty handlu(dobra przynoszone przez Carsonczyków) :

Żywność(bardzo dużo),

Amunicja pistoletowa(mało)

paliwo(mało)

lekarstwa(mało)

broń biała(dużo)

używki(dużo)

pojazdy (dużo),

Unikalne: Granatnik 20mm z deus Ex maszyny - 150 gambli, granaty 20mm- 10 gambli(7 sztuk),

Specjalne: Agresja przeciwników -10 jeśli postać nie rusza się(Mnie tu nie ma), wygrany przeciwstawny test charakteru przy rozmowie pozwala odkryć kłamstwo(spójrz mi w oczy), mężczyźni którzy nie zdadzą cholernie trudnego testu charakteru, wykonują drobne przysługi(hej przystojniaku).

CARSONCZYCY – karta BN, EX

Sędzia EX

Wygląd: Masywny mężczyzna koło trzydziestki o ospowatej twarzy. Nosi czarne jeansy; kurtkę lotnika; czarne, wypastowane buty typu glany oraz złote bransolety i szeroki, wojskowy pas. W ręku trzyma zadbane karabin szturmowy.

Pierwsze wrażenie: Ex jest sędzią i nie da się tego ukryć. Widać to w stalowym spojrzeniu, jakim mierzy Cię spod krzaczastych brwi. Widać w twardych ruchach i aurze władzy jaka go otacza. Nawet paczka dobrych fajek wystająca z kieszeni kurtki mówi coś o jego pozycji. Jego ubranie jest czyste i wyprasowane. Mówi z delikatnym rosyjskim akcentem.

Historia: EX to najstarszy syn starego wodza Carson. Od dziecka szkolony na rolę obrońcy swego ludu. Wykształcenie jakie przekazał mu ojciec, agent specnazu, sprawia, że EX jest pragmatycznym i bezwzględny człowiekiem. Jego ukochana spluwa, także jest darem od ojca.

Psychologia i Cele: Od dziecka EX starał się dorównać ojcu – bohaterowi. Nie cofnie się przed niczym, by udowodnić swą pozycję. EX jest niezwykle pedantyczny, nienawidzi brudu.

Animozyje/sojusze: EX jest przywódcą Carsonczyków. Jest nieufny wobec innych ludzi, nienawidzi mutantów. W szczególności jednej kobiety (Iji), która zabiła mu młodszego brata.

Agresja/Walka: Agresja wobec mutantów/maszyn: 20. Jeśli wybucha walka, w której uczestniczy, EX zajmie się dowodzeniem ludźmi. Sam wykorzysta przewagę terenu, używając osłon, obstrzela przeciwnika z AKMu. Stara się zawsze najpierw wyeliminować przeciwników wyglądających na przywódców lub tych najlepiej uzbrojonych. Zawsze korzysta z osłon.

Schronienie/zaopatrzenie: Wal-Mar Carson

Imię: Alexandre „EX” Andriejew

Profesja: Sędzia

Specjalizacja: Cwaniak

Pochodzenie: Carson

Cechy i sztuczki: Duma przodków, mundur i odznaka, inspiracja, komandos, doświadczony, nauczyciel

Sława: Ludzie: 1, mutanci: 1

Choroby: Alergia: Kurz

Budowa: 14, **Zręczność:** 13, **Charakter:** 15, **Spryt:** 16, **Percepcja:** 12

Umiejętności(powyżej 0):

Bijatyka: 1, broń ręczna: 2, samochody: 2, ciężarówki: 4, pistolety: 3, karabiny: 3, broń maszynowa: 3, zastraszanie: 5, perswazja: 5, zdolności przywódcze: 7, postrzeganie emocji: 4, błąf: 2, odporność na ból: 2, niezłomności: 1, morale: 8, pierwsza pomoc: 3, rusznikarstwo: 4, wyrzutnie: 1, materiały wybuchowe: 2, tropienie: 3, nasłuchiwanie: 2, wypatrywanie: 1, czujność: 2,

Ekwipunek podręczny: Ubranie, AKM w stanie bardzo dobrym(AK 47) + dwa magazynki, tabaka, złote bransolety, paczka leków przeciw histaminowych(23 sztuki),

W walce:

AKM: Zr: 13 (umiejętność: 3)Obr: Ciężkie, Pp: 2, szyb.: 2, magazynek 30 naboji, niezawodny – zacięcie 20.

Specjalne: Raz na sesję na trzy rundy +10% do wszystkich testów(duma przodków), przeciwnicy testy morale poziom trudniejsze, +2 testy perswazji i zdolności przywódczych wobec sojuszników(Mundur i odznaka), trudny test zdolności przywódczych obniża poziom trudności testów morale sojuszników o jeden poziom(inspiracja), nie można trafić korygowanym ani przenoszonym ogniem maszynowym(komandos),

MASZYNY, karta maszyn – Wdowa, Motyl

Wdowa

Transporter, mózg, elektrownia słoneczna i laboratorium w jednym. Z zewnątrz przypomina przerośniętego pajęczaka. Od końca odwłoka do końcówek szczękoczułek mierzy sześć metrów, wysoka jest na dwa metry. Lecz do czego taka maskara służy? Wdowy łapią, a potem transportują ludzi i mutantów. Ich odwłok to tak naprawdę inkubatory na dziesięć ofiar. Głęboko we wnętrzościach maszyny znajduje się system sensorów odbierających informacje wprost z jednostek centralnych zcyborgizowanych mutantów. Za jej osłonę służą maszyny takie jak Motyl(patrz niżej). Do zdobywania obiektów służą jej natomiast obezwładniające wrogów maszyny - pająki(patrz, Neuroshima, edycja 1.5. Strona 412)

Agresja: Nierozpoznany mutant: 10, człowiek: 20

Ruch: 3m/segment / 30km/h **Trafienie:** +10% za ruch, -40% duży cel, +50% przypłaszczona.

Percepcja: 18 **Spryt:** 15 **Zręczność:** 12

Zaawansowanie programu: 4, **Tryb berserka:** Tak

Wytrzymałość: 2 rany krytyczna, **Pancerz:** redukcja 2, **Redukcja ran:** 1

Walka: Wdowa posyła do walki inne maszyny, sama ucieka bądź też przypłaszcza się do ziemi. W sytuacjach krytycznych wypuszcza przewożonych mutantów. Zaatakowana wręcz może ciąć skalpelami chirurgicznymi.

Rozbrojenie: Mistrzowski test elektroniki i mechaniki.

Przeprogramowanie: Tylko wobec rozbrojonej maszyny. Mistrzowski test elektroniki i komputerów.

Części: Hydraulika, silniki elektryczne, optyka, baterie słoneczne, lekarstwa, pożywienie, nadajnik/odbiornik jednostek centralnych, elektronika, komputer AI, sprzęt chirurgiczny

Akcje:

(ataki wręcz)

Atak za jeden sukces: odepchnięcie (draśnięcie), powalenie(istota o budowie mniejszej niż 18 zostaje wywrócona, traktowana jest jako leżąca)

Atak za dwa sukcesy: cięcie skalpelami (rana lekka)

Atak za trzy sukcesy: operacja (rana ciężka)

(inne akcje)

Akcja za trzy segmenty: przypłaszczenie

Akcja za trzy segmenty: pierwsza pomoc (spryt 15, umiejętność 4)

Motyl

Skąd nazwa? Moloch jakoś nie zwykł pisać numerów seryjnych czy nazw, więc trzeba wymyślać samemu. A ta maszynka wyłoży oba swe karabiny ponad koła i wygląda jakby rozkładał skrzydełka. Ot wszystko. Motyl to typowy mob sprzęt. Cztery szeroko rozstawione oponki(lub gąsienice, zależy od wersji), silnik, dwie kamery na hydraulicznych wysięgnikach i sprzężone z nimi karabinki maszynowe. Proste i skuteczne. To co Motyl używa jako broni, to karabinek 5.42, molochowy rozmiar. Bez łuskowej amunicji ma niewielki kaliber, wynika z tego niewielki odrzut i ogromna szybkostrzelność. Gdy motyl zaczyna pruć z obu działek, lepiej nie wychylać głowy.

Agresja: Nierozpoznany mutant: 10, człowiek: 20

Ruch: 2m/segment / 50km/h **Trafienie:** +10% za ruch, +30% niska żebrowa sylwetka

Wrażliwy punkt: Kamera - trafienie + 80%. **Pancerz:** redukcja 1. **Obrażenia:** jeden poziom w górę.

Celność: 12 (8 w ruchu) **Strzelanie w zwarcie:** 5

Percepcja: 10 **Spryt:** 6

Zaawansowanie programu: 1, **Tryb berserka:** Tak

Wytrzymałość: 1 rana krytyczna, **Pancerz:** redukcja 2

Walka: Motyl w walce korzysta z osłon, bez rozkazów innych maszyn atakuje dowolne wrogie cele.

Rozbrojenie: Problematyczny test Elektroniki i mechaniki. Tylko wobec nieagresywnej maszyny. Nieudany powoduje agresję.

Przeprogramowanie: Tylko wobec rozbrojonej maszyny. Problematyczny test elektroniki.

Części: Hydraulika, silniki elektryczne, optyka, baterie, elektronika, komputer, dwa karabiny bez łuskowe, amunicja

Karabinek 5.42 MK : Obrażenia lekkie, pp: 1, szybkostrzelność: 4, magazynek: 144 naboiki taśma, zacięcie 19-20, słaby odrzut – pogorszenie trafienia przy ogniu maszynowym dwa razy mniejsze, przeładowanie wewnętrzne: 3 segmenty, brak pojedynczego ognia. Dwie zapasowe taśmy amunicji na jeden karabin.

Akcje:

(na jedną broń)

Akcja za jeden segment: Krótka seria (4 pociski)

Akcja za dwa segmenty: Długa seria (12 pocisków)

Akcja za trzy segmenty: Ogień ciągły (36 pocisków)

MASZYNY, karty maszyn – Zbrojne ramie, Deus

Zbrojne ramie

Automatycznie sterowane hydrauliczne ramie, wyposażone w broń, detektor ruchu i kamerę termowizyjną. Zbrojne ramie nie atakuje obiektów umieszczonych bezpośrednio pod nim, lub tych, które przestają się ruszać. Posterunkowa wersja zbrojnego ramienia w trybie automatycznym oznaczona jest czerwoną lampką. Pierwszy strzał zespołu ramion jest strzałem ostrzegawczym. Po zużyciu połowy amunicji automatycznie próbuje przełączyć się na tryb kontrolera.

Agresja: Nerozpoznany obiekt większy od psa: 20 /zależna od kontrolera

Trafienie: +50% niewielka sylwetka.

Wrażliwy punkt: Kamera - trafienie + 80%. Brak pancerza. Obrażenia jeden poziom w górę.

Celność: 8/zależna od kontrolera(maszyn ciężkie)

Percepcja: 10 (noktowizja), **Spryt:** 1

Zaawansowanie programu: 1, **Tryb berserka:** Tak

Wytrzymałość: 1 rana ciężka, **Pancerz:** redukcja 1

Walka: Atakuje każdy większy od psa nierozpoznany obiekt ruchomy, lub też każdy cel wskazany przez kontrolera.

Rozbrojenie: Problematiczny test elektroniki i mechaniki.

Przeprogramowanie: Tylko wobec rozbrojonej maszyny. Łatwy test elektroniki.

Części: Hydraulika, optyka, broń, amunicja

(ataki zależnie od wersji)

Akcja za jeden segment(PM): Krótka seria (3 pociski)Obrażenia lekkie, pp: 1, magazynek: 90 nabo

Akcja za jeden segment(K): Strzał, Obrażenia ciężkie, pp: 2, magazynek: 10 nabo, zacięcie 17-20.

Akcja za trzy segmenty(M): Atak miotaczem ognia, Obrażenia: Oparzenia(ciężkie), 10 jednostek amunicji.

Akcja za jeden segment(Z): Namierzenie +4 do celności sprzężonej jednostki

Deus ex machina

Wiele lat temu, dawno przed wojną, w stanie znanym jako Grecja, odbywały się przedstawienia na żywo. Kulminacyjną scenę wieńczył Deus ex machina, bóg z maszyny. Dużo huk, trochę dymu i na scenie stało bóstwo. No i tu jest podobnie, tyle że Deus siedzi sobie ukryty odrobinę pod ziemią. Deus'a moloch zbudował podobnie jak Motyla. Różni się tym, że zamiast kółek, ma szpony służące do kopania w ziemi, ewentualnie do poruszania się. Najpierw namierza cel, potem dopiero wali w niego jak do tarczy. Celem Deusa jest zwalczanie nieopancerzonych celów humanoidalnych. Inaczej mówiąc, to zabójca cywilów, więc nie ma problemu z trafieniem uciekającego celu.

Agresja: Nerozpoznany mutant: 10, człowiek: 15

Ruch: 1m/segment / 10km/h, **Trafienie:** +10% za ruch, +20% niska sylwetka

Wrażliwe punkty:

Kamera - trafienie + 100%. Pancerz 1. Obrażenia jeden poziom w górę.

Wyrzutnia – trafienie +80%. Pancerz redukcja 1, D-5%,L-15%,C-45%,K-100%-szans na wybuch: Patrz: Mały wybuch.

Celność: 12 (8 w ruchu) -20% za namierzenie. Brak kar za cel w ruchu. **Strzelanie w zwarcie:** 8

Percepcja: 12, **Spryt:** 7

Zaawansowanie programu: 2, **Tryb berserka:** Tak

Wytrzymałość: 1 rana krytyczna, **Pancerz:** redukcja 3

Walka: Deus atakuje wybrane istoty humanoidalne. Zaatakowany z odległości najpierw namierza, potem odpala granaty pojedynczymi strzałami. Z bliska atakuje seriami.

Rozbrojenie: Trudny test Elektroniki i mechaniki. Tylko wobec nieagresywnej maszyny. Nieudany powoduje agresję.

Przeprogramowanie: Tylko wobec rozbrojonej maszyny. Trudny test elektroniki.

Części: Hydraulika, silniki elektryczne, optyka, baterie, elektronika, komputer, dwa granatniki 20mm, amunicja

Lekki granatnik 20mm: obrażenie: mały wybuch, szybkostrzelność: 1, 9 nabo w komorach, zacięcie 19-20, przeładowanie wewnętrzne: 2 tury, 9 zapasowych granatów na jeden granatnik

Akcje:

(na jedną broń)

Akcja za jeden segment: Strzał(1 pocisk)

Akcja za dwa segmenty: Długa seria(3 pociski)

Akcja za dwa segmenty: Namierzenie

Akcja za dwa segmenty: Wykopanie się

Akcja za trzy segmenty: Opróżnienie komór(9 pocisków)

Akcja za trzy segmenty(na obie wyrzutnie): Wykopanie się i namierzenie

Mały wybuch: Ofiara trafienia otrzymuje ranę ciężką(pp:0), wszystko w promieniu 1 m.: ranę lekką(pp:0), wszystko w promieniu 2m. : draśnięcie(pp:0). Redukuje wytrzymałość pancerza o 1

MASZYNY, karta maszyny – Dred

Dred

Dred to wytrzymała maszyna krocząca. Duży trójkątny korpus osadzony na dwóch nogach wyposażony jest w mechaniczną dłoń zakończoną ostrymi płytkami i miotaczem ognia z prawej strony. Z lewej posiada wielolufowe działko. Egzemplarz złomujący się w stanowym muzeum kolejnictwa w Carson pokryty jest łuszczącą się czerwoną farbą.

Agresja: Mutant: 20, Heretyk: 20

Dred atakuje niezaatakowany jedynie gdy przeciwnik zbliży się na 10 metrów lub bliżej.

Ruch: 2m segment/ 40km na godzinę

Trafienie: -40% duży cel

Wrażliwy punkt: Brak

Atak wręcz: 15

Celność: 10

Percepcja: 10

Spryt: 10

Zaawansowanie programu: 4

Tryb berserka: Tak

Wytrzymałość: 2 rany krytyczne

Pancerz: redukcja 2

Redukcja ran: 1

Walka: Dred usiłuje podejść przeciwnika jak najbliżej, następnie łapie go ramieniem. Podczas poruszania się i wobec uciekających przeciwników używa działka.

Rozbrojenie: Bardzo trudny test Elektroniki i mechaniki. Tylko wobec nieagresywnej maszyny – ale w końcu po coś gracze wzięli cechę Cyborgo „golem”. Nieudany test powoduje agresję.

Przeprogramowanie: Tylko wobec rozbrojonej maszyny. Cholernie trudny test elektroniki i przekonywania.

Ucieczka: -

Części: Niemożliwe do uzyskania (autodestrukcja)

Działko szturmowe: Obrażenia ciężkie, pp: 1, szybkostrzelność: 4, magazynek: taśma 180 naboí (kaliber 40,000) taśma, zacięcie 17-20, brak pojedynczego ognia.

Ataki strzeleckie:

(Atak w ruchu +40% do trafienia)

Akcja za jeden segment: Krótka seria (4 pociski)

Akcja za dwa segmenty: Długa seria (12 pocisków)

Akcja za trzy segmenty: Ogień ciągły (36 pocisków)

Akcja za dwa segmenty: Atak miotaczem ognia: Obrażenia ciężkie (poparzenia), testy morale +40%

Ataki wręcz:

Atak za jeden sukces: Uderzenie. Rana lekka, pp 2

Uderzenie masywnym ramieniem robota.

Atak za dwa sukcesy: Cios: Rana ciężka, pp 2

Cios jedną z ostrych płytek, wieńczących łapy maszyny.

Atak za trzy sukcesy: Pochwycenie

Chwyt płytami. Pochwycona ofiara może się wydostać zdając bardzo trudny test budowy, lub zadać trzymającej go ręce minimum ranę ciężką. Otrzymuje kare -40% do akcji ruchowych na czas pochwylenia.

Ataki przeciw pochwyconej ofierze:

Wykończenie za jeden sukces: Odrzucenie, rana ciężka

Maszyna odrzuca trzymaną postać, raniąc nieszczęśnika poprzez samą siłę uderzenia. Ofiara zostaje uwolniona.

Wykończenie dwa sukcesy: Spopielenie, dwie rany ciężkie (oparzenia)

Maszyna używa sprzężonego miotacza ognia by spopielić trzymaną ofiarę.

Wykończenie za trzy sukcesy: Kręciółka: rana krytyczna

dłoń maszyny jest jedynie częściowo obrotowa. Dwa ostrza poniżej i powyżej płytek są nieruchome. Cały czas trzymając ofiarę robot kręci dłonią o 720 stopni, masakrując nieszczęśnika o stałe elementy.

POSTAĆ - Łupieżca

Opis: Szukasz czegoś? Kiedyś w Detroit była osoba, która mogłaby Ci to załatwić, zresztą była w stanie załatwić wszystko. Nazywa się Arta i jest potomkiem drugiej generacji. Tak, tych z pomieszаныmi genami. Jak czegoś szuka, nie uchronisz tego, choćbyś zbudował schron. No i wlezie na każdy wieżowiec, skałkę czy co tam uważasz za dużą wysokość. Potem zeskoczy i pobiegnie dalej. Sam widziałem. No a jak by Ci przyszło do łba dobierać się do tej kocicy, odradzam. Widziałem palanta, który próbował. Złapała go szponami, skoczyła przez okno. Zgadnij jak kto potem wyglądał. Jeśli jej szukasz, problem jest jeden, musiał byś iść do dzielnicy mutów, no ale chyba ci to nie przeszkadza, co? Wszystko to to jednak to teoria, ostatnio zniknęła, więc szukaj gdzie indziej. Wątpię by ją ktoś załatwił, raczej poszła sobie w cholerę. Człowiek nie dał by jej rady.

Wygląd: Zgrabna kobieta o kociej fizjonomii. Miejscami jej skóra pokryta jest krótkim rudym futerkiem.. Ma ogromne niebieskie oczy, ostre pazurki, czepliwy ogon i wiecznie potargane włosy.

Charakter: Arta to zadziorna, uroczą młoda kobieta. Pogodny temperament nie idzie u niej w parze z zdolnościami przekonywania, rzadko kto traktuje ją poważnie. Czasami dziewczyna ma napady szału. Obraża się łatwo, łatwo jest też ją udobruchać. Lubi ładne rzeczy, nie koniecznie te praktyczne. Nie radzi sobie zbyt dobrze z techniką. Elektronika i mechanika to dla niej czarna magia, jednak w naturalnym środowisku, jest panią sytuacji.

Imię: Arta

Profesja: Łupieżca

Specjalizacja: Ranger

Pochodzenie: Dzicz

Cechy: Mutek do kwadratu, szabier

Sztuczki: Kot

Reputacja: Detroit: 5

Ruch: 3m/segment

Mutacje: Zwierzokształtna, kocie oczy, zwierzęce stawy, szpony, ogon, zadziory na dłoniach(przyssawki).

Modyfikator mutacji: krytyczny, 50%. (Ukryty: lekki 10%)

Dolegliwość: Niedobór żelaza. Taki sam wynik na dwóch kościach: porażka. Lek: Fe-Vit. Zapobieganie: dieta

Cyborgizacje:

Jednostka centralna – Komunikacja 20 metrów. Energia +10.

Dwa (wewnętrzne) implanty oka + dwa razy system ochrony oka + lornetka/dalmierz. Energia -4.

Modyfikator cyborgizacji: Drobny. 0%

| | |
|------------------|----|
| Budowa | 14 |
| Zręczność | 17 |
| Charakter | 9 |
| Spryt | 8 |
| Percepcja | 17 |

Umiejętności (powyżej 0):

(Budowa) Kondycja: 1, pływanie: 1, wspinaczka: 6, **(Zręczność)** Bijatyka: 3, broń ręczna: 1, rzucanie: 1, samochód: 1, otwieranie zamków: 2, pistolety: 1, karabiny: 2, broń maszynowa: 1, **(Charakter)** Odporność na ból: 2, niezłomność: 1, morale: 1, **(Percepcja)** Wycucie kierunku: 1, przygotowanie pułapki: 2, tropienie: 2, nasłuchiwanie: 1, wypatrywanie: 1, czujność: 1, skradanie się: 2, ukrywanie się: 2, maskowanie: 2,

Atak pazurami: Zręczność 17 (umiejętność 3) L / 2L / C + pochwycenie

Specjalne:

Upadki z dwukrotnie większej wysokości, bez obrażeń(Kot)

Lepsze widzenie w ciemności (kocie oczy)

Testy upadków, równowagi -1PT (ogon)

POSTAĆ – Wtyka

Opis: Słynny Laurence. Lis z Vegas. Chodził po Molochu, jakby był to sklep z częściami. Mało tego, zawsze wracał. Jednak niedawno coś poszło nie tak, bardzo nie tak. Podczas zwyczajowego „zdjęcia z Molochem” Laurence’a i jego ludzi zmiotła seria z Kaemu. Potem, było tylko gorzej. Niepokojny sen, przebudzenia na stole operacyjny maszyn. Ogromny wszechogarniający ból. Utrata oczu. Zmiany w całym ciele. Dawniej, potrafił otworzyć każdy zamek, teraz jego ręce utraciły odruchy, została tylko szczątkowa wiedza. Jednak jego psychika zmieniła się najbardziej. Zawsze był towarzyski, lecz teraz jego umiejętności przekonywania ludzi stały się nadzwyczajne.

Wygląd: Laurence to wysoki, przystojny, choć szczupły Mulat... zazwyczaj Mulat. Jedynie owadzie oczy zdradzają, to że jest mutantem.

Charakter: Nie jest źle, jak mawiają. Zawsze chciał mieć dredy, a jak już zdobędzie czarne okulary, to wraca do Vegas. Poza za tym, nigdy nie lubił tego kolesia od strzelania do mutantów, jak mu tam był? Kapitan Scar? Laurence mimo iż utracił wszystko, nie załamał się. Jednak ciągnie go do Tornado, chciał by znowu patrzeć normalnym oczami, czuć się człowiekiem. Jest otwarty, trochę beczelny i świetnie kłamie. Poza tym zna każdego z Vegas, powtórzę, bo może MG nie usłyszał. Każdego! Szczególnie handlowców.

Imię: Laurence Sterne

Profesja: Wtyka

Specjalizacja: Cwaniak

Pochodzenie: Człowiek - Vegas

Cechy: Mów mi tato, dzieło sztuki

Sztuczki: Zagadanie

Sława: Ludzie: 10 **Reputacja:** Vegas: 5

Ruch: 2 m/segment

Mutacje: Kukułka, grube włosy, kameleon, owadzie oczy

Modyfikator mutacji: ciężki 20% (Ukryty: drobny 0 %)

Dolegliwość: Podatność na uzależnienia. Testy na uzależnienie: charakter 10

Cyborgizacje:

Jednostka centralna – Komunikacja 20 metrów. Energia +10.

Modyfikator cyborgizacji: Brak

| | |
|------------------|----|
| Budowa | 9 |
| Zręczność | 16 |
| Charakter | 19 |
| Spryt | 12 |
| Percepcja | 10 |

Umiejętności (powyżej 0):

(**Zręczność**) bijatyka: 1, broń ręczna: 3, rzucanie: 1, kradzież kieszonkowa: 2, otwieranie zamków: 1, zwinne dłonie: 2, pistolety: 3 (**Charakter**) zastraszanie: 1, perswazja: 4, zdolności przywódcze: 1, postrzeganie emocji: 1, bluff: 4, opieka nad zwierzętami: 1, odporność na ból: 1, niezłomność: 1, morale: 1 (**Percepcja**) skradanie się: 1, ukrywanie się: 1, maskowanie: 1

Specjalne:

Akcja za jeden segment: zmiana barwy skóry(+ 4 ukrywanie się, utrudnienie trafienia z dystansu +20%)

W przypadku sytuacji stresowej - przeciętny test niezłomności albo: zmiana barwy skóry

POSTAĆ - Cyborgo

Opis: Słyszałeś o masakrze w Eagle Valley? Gość który tam był, opowiadał mi taką historię. Cztery godziny przetrzymał szturm. Czekał w pomieszczeniu kontrolnym. Systemy obrony były sprawne, była szansa. Zza drzwi dobiegł dziecięcy głos. „Wpuść mnie proszę”. Beznamiętny głos, niewiarygodny. W bazie nie było dzieci. „Proszę”, powtórzyło się. *Nie ma mowy*, pomyślał. Jednak drzwi otworzyły się same. Wtedy To dojrzał, „*nie stawiaj oporu*”, głos istoty był tym razem inny, metaliczny. Zachlapując monitory krwią z mechanicznego szponu, istota podeszła do komputera. „Hasło”, głos nie znał sprzeciwu. Nie dał rady, odpowiedział. Przecież była jeszcze autoryzacja... *system obronny zdezaktywowany*, oznajmił komputer.

Wygląd: Opis niewiele daje, trzeba Go zobaczyć. Dwumetrowy rogaty koszmara, o czarnych matowych kościach wyrastających ponad skórę, ostrych zębach i pajęczych oczach. Ręce zastępują mu cybernetyczne implanty.

Charakter: Spokojny i opanowany, zawsze wypełniał rozkazy. Teraz ich zabrakło. Uczony przez maszyny, potrafi wywołać strach niemal w każdym, doskonale radzi sobie z elektroniką, to pola, na których wykazuje inicjatywę. W innych przypadkach, po prostu brakuje mu jasnych warunków. Często potrzebuje chwili na przemyślenia. Jego własny światopogląd dopiero się kształtuje. Jeszcze nie ma imienia, wśród maszyn nie było potrzebne.

Imię: I.N.N.A. 0002

Profesja: Cyborgo

Specjalizacja: Technik

Pochodzenie: Kadzie Molocha

Cechy: Dar maszyny, golem

Sztuczki: Chłodnym okiem

Reputacja: Posterunek: 5

Ruch: 2 m/segment

Mutacje: Klatko żebry, ostre zęby, rogi, pajęczne oczy(owadzie oczy)

Modyfikator mutacji: krytyczny, 80%. (Ukryty: ciężki 20%)

Dolegliwość: Odwapnienie. Rany nie goją się naturalnie. Zapobieganie Dieta wapniowa. Lek: Calcium.

Cyborgizacje:

Jednostka centralna – Komunikacja 20 metrów. Energia +10

Gniazdo broni – Rozszarpywacz. Energia -7

Syntezy tonacji głosu. Energia -1

Cyber dłoń – łącze elektroniczne. Energia -2

Modyfikator cyborgizacji: Ciężki. 20% (Ukryty: lekki 5%)

Budowa 17

Zręczność 13

Charakter 12

Spryt 16

Percepcja 7

Umiejętności (powyżej 0):

(**Budowa**) Kondycja: 1, (**Zręczność**) Bijatyka: 1, broń ręczna: 4, rzucanie: 1, pistolety: 1, karabiny: 2, broń maszynowa: 2, (**Charakter**) zastraszenie: 4, perswazja: 1, zdolności przywódcze: 1 Odporność na ból: 1, niezłomność: 1, morale: 1, (**Spryt**) mechanika: 3, elektronika: 3, komputery: 2, rusznikarstwo: 1, wyrzutnie: 1, materiały wybuchowe: 1

Atak Rozszarpywaczem: Zręczność 13 + 4 w ataku(umiejętność 4) 2L / 2C / K

Atak za jeden sukces: Ugryzienie (dwa draśnięcia)

Atak za dwa sukcesy: Kąsanie (rana lekka)

Atak za trzy sukcesy: Wyszarpywanie (rana ciężka)

Atak za 3 sukcesy: Uderzenie rogiem. Rana Lekka(pp1)+ powalenie

Specjalne:

Przemawianie różnymi głosami. -10% do -40% przy testach z pakietu negocjacji i empatii, opartych na wykorzystaniu syntezy tonacji głosu.

Łącze elektroniczne - elektronika i komputery -20% do testów

POSTAĆ - Siepacz

Opis: Borys był szkolony na wojownika, od czasu gdy wyłonił się ze swojej kadzi. Programy szkoleniowe, filmy instruktażowe, lata treningu. Wszystko oparte o przedwojenne nauki rycerskie. Mutant rycerz, paradoksalne połączenie, choć On nie zdaje sobie z tego sprawy. Borys jest jedną z nielicznych osób w świecie, przestrzegającą zasad honorowej walki. Oczywiście walka taka obejmuje tylko innych wojowników. Potwory, maszyny i zwykli żołnierze nie podlegają jej prawom. Imię nadały mu maszyny. Borys Andriejew, na część człowieka, który dał mu swój genotyp. Człowieka którego domem było Carson w stanie Nevada.

Wygląd: Borys to masywny, świetnie zbudowany człowiek. Twarz skrytą ma za maską przeciw gazową, lewą rękę zastępuje mu karabin, prawa posiada dodatkowy kciuk Ze skóry wystają mu kolce, za nim ciągnie się ogon.

Charakter: Borys kieruje się w myśl prostych zasad. Jest bezkompromisowy, nie prosi o łaskę, ale też nie udziela jej innym. Ceni lojalność, umiejętności i wiedzę. Jego archaiczne zasady, wydają się być dość elastyczne, by pozwalać mu radzić sobie w świecie pozbawionym reguł.

Imię: Borys Andriejew

Profesja: Siepacz

Specjalizacja: Wojownik

Pochodzenie: Kadzie Molocha

Cechy: Dar maszyny, Zostanie tylko jeden

Sztuczki: Samuraj

Reputacja: Carson City: 5

Ruch: 2 m/segment

Mutacje: człowiek kaktus, dodatkowy kciuk, ogon, skrzela

Modyfikator mutacji: Ciężki 30% (ukryty: lekki 10%)

Dolegliwość: Niedobór witaminy D. Zapobieganie: osiem godzin słońka. Lek: Wit. D.

Cyborgizacje:

Jednostka centralna – Komunikacja 20 metrów. Energia +10

Gniazdo broni – karabin bez łuskowy 5.42

Stała maska przeciw gazowa

Modyfikator cyborgizacji: Ciężki 20% (ukryty: lekki 5%)

Budowa 17

Zręczność 17

Charakter 12

Spryt 11

Percepcja 10

Umiejętności (powyżej 0):

Umiejętności (powyżej 0):

(Budowa) Kondycja: 1, pływanie: 1, wspinaczka: 1, **(Zręczność)** Bijatyka: 1, broń ręczna: 5, rzucanie: 1, pistolety: 1, karabiny: 3, broń maszynowa: 3, **(Charakter)** Odporność na ból: 3, niezłomność: 2, morale: 2, **(Spryt)** historia: 1, literatura: 1, języki: 1 rusznikarstwo: 2, wyrzutnie: 1, materiały wybuchowe: 1

Sprzężony karabin: Zręczność 17 (umiejętność: 3): obrażenia lekkie, pp: 1, szybkostrzelność: 4, zacięcie 19-20, słaby odrzut – pogorszenie trafienia przy ogniu maszynowym dwa razy mniejsze. Przeładowanie zewnętrzne: 20 segmentów. Brak pojedynczego ognia. Brak samoróbek.

Specjalne:

Testy upadków, równowagi -1PT (ogon)

Długość przybywania pod wodą, Nielimitowana(skrzela)

Człowiek kaktus:

Każda istota atakująca Borysa wręcz, której test ataku miał mniej niż 5 punktów sukcesu, otrzymuje draśnięcie.

Każdy atak Borysa wręcz zadaje dodatkowo draśnięcie.

Premia do budowy: trzy segmenty +2, sześć segmentów: +4, dziewięć segmentów +6.

POSTAĆ – Treser

Opis: Nim Lili została złapana przez myśliwych z Appalachów, zdążyła dać się mocno we znaki stadom owiec tamtejszych Feldalów. Nie było zagrody, której jej wilki nie pozbawiły by jagnięcia. Nie było łowcy głów, który nie słyszał by o „Wilczycy”. Jednak w Federacji nic się nie marnuje, a szczególnie piękne i waleczne kobiety, nawet te które mają cztery ręce. Nie, nie to o czym myślisz. Lilia trafiła na arenę, wraz ze swoimi zwierzętami. Gdy wreszcie dopadła publiczność, została skatowana przez ochronę, następnie obcięto jej wszystkie dłonie. Takie jest prawo federacji, kara dla „bydła” za dotknięcie „szlachetnego”. Jednak nie dane było jej wykrwawić się wśród wilczych zwłok, na oczach zachwyconej publiki. Arenę zgniotły gąsienice maszyn, a Lili zapadła w sen.

Wygląd: Lilia jest naprawdę piękna, mimo potwornej mutacji. Ma twarz, figurę i grację, której mogłaby pozazdrościć nie jedna dama, o ile oczywiście nie przeszkadzały by jej cztery ręce. Długie, ciemne blond włosy nosi rozpuszczone, częściowo chowając pod nimi kudłate uszy. Gdy się uśmiecha, a robi to rzadko, widać jej wilcze kły. Jeśli spojrzeć jej w oczy, widać, oczy też ma wilcze. Ubrana jest w gorset oraz suknie, pozostałość po walce na arenie.

Charakter: Pozbawiona celu życia i swojego stada, Lili ze szczerzej i otwartej dziewczyny, stała się apatyczna i okrutna. Odzywa się rzadko, często też stoi na uboczu. Jeśli jest potrzebna, pomaga. Przez większość życia pozbawiona towarzystwa innego niż zwierzęta, otoczona „ludźmi”, czuje się osaczona, nie potrafi odnaleźć się w nowej sytuacji. Lili nie ma marzeń, umarły wraz ze stadem. Jedynie towarzystwo bestii może przywrócić jej dawną radość życia, oraz litość wobec ludzi.

Imię: Lili

Profesja: Treser bestii

Specjalizacja: Ranger

Pochodzenie: Dzicz

Cechy: Ciężkie życie mutka, więź krwi

Sztuczki: Bierz go!

Reputacja: Appalachy 1

Ruch: 2 m/segment

Mutacje: Skorpena, uszy wilka, wilcze oczy(kocie oczy), wilcze kły(ostre zęby)

Modyfikator mutacji: Krytyczny: 70% (ukryty: ciężki 20%)

Dolegliwość: Senność. Lek: Kofeina.

Cyborgizacje:

Jednostka centralna – Komunikacja 20 metrów. Energia +10

Cyber dłonie(4 sztuki) + skalpel. Energia - 8

Modyfikator cyborgizacji: Lekki 5% (ukryty: drobny 0%)

Budowa 12

Zręczność 14

Charakter 15

Spryt 12

Percepcja 11

Umiejętności (powyżej 0):

(Budowa) Kondycja: 2, pływanie: 1, wspinaczka: 1, jazda konna: 2, powożenie: 1, ujeżdżanie: 2, **(Zręczność)** bijatyka: 1, broń ręczna: 1, rzucanie: 1, karabiny: 1, **(charakter)** postrzeganie emocji: 1, blef: 1, opieka nad zwierzętami: 5, **(spryt)** pierwsza pomoc: 1, leczenie ran: 1, leczenie chorób: 1, **(percepcja)** chirurgia: 3, wyczucie kierunku: 1, przygotowanie pułapki: 1, tropienie: 1, nasłuchiwanie: 4, wypatrywanie: 1, czujność: 1, łowiectwo: 4, znajomość terenu: 4, zdobywanie wody: 4

Atak za jeden sukces: Ugryzienie (dwa draśnięcia)

Atak za dwa sukcesy: Kąsanie (rana lekka)

Atak za trzy sukcesy: Wyszarpywanie (rana ciężka)

Specjalne:

Raz dziennie -70% do testu wobec zwierzęcia(Więź krwi)

Dodatkowe 3 segmenty na użycie dodatkowych rąk, testy oparte o współczynniki -4 (skorpena)

Lepsze widzenie w ciemności(wilcze oczy)

Testy leczenia -20%(skalpel)