

# Kaloryfer

wersja 2.0.1

Witold Witaszewski

Autor serdecznie dziękuje za inspirację całej masie ludzi, z którymi zdarzyło mu się grać.

Creative Commons 2010  
BY-NC-SA

witaszewski@gmail.com

## Streszczenie dla zarządu - co to jest Kaloryfer?

Kaloryfer jest nieskomplikowanym, prostym w użyciu i - przynajmniej w założeniach - zabawnym systemem RPG. Jego głównym celem jest ulżenie doli Mistrzów Gry sfrustrowanych przez graczy z syndromem wiecznie naciśniętego spustu. Syndrom ten wywołuje tendencję do rozwiązywania wszystkich napotkanych problemów przy użyciu przeważającej siły ognia. Próba poprowadzenia czegoś subtelniejszego grupie z takim podejściem spotka się z nieuchronną porażką, a także wywoła niesmak i niechęć tak u MG, jak i u graczy.

Wykorzenianie takich ciągów u graczy jest zajęciem z góry skazanym na niepowodzenie, a do tego kompletnie bezsensownym. Jeśli sesja, zaplanowana jako dochodzenie zamienia się w ciąg ledwie ze sobą powiązanych bójek i strzelanin, Mistrz Gry może oczywiście "nawracać" i "edukować" swoich graczy, ale efektem będzie tylko jeszcze więcej frustracji. O wiele lepszy rezultat osiągnie poprzez skanalizowanie ewidentnych ciągów do wygrzewu.

Kaloryfer ma być narzędziem do tego celu - minisystemem RPG w którym od razu i na wstępie wiadomo, o co chodzi: o bezpretensjonalną rozwałkę z symbolicznym elementem fabularnym.

## Scenografia - świat Kaloryfera

Sceneria po której postacie graczy przebiegną się w swoich brudnych buciorach powinna być na tyle znajoma, aby tłumaczenie zasad, na jakich działa świat nie było w ogóle potrzebne. Gracze powinni zorientować się w klimacie praktycznie natychmiast. Dlatego właśnie świat Kaloryfera składa się z ogranych motywów z kiepskich filmów SF, wyświechtanych apokaliptycznych wizji i masy nie pasujących do siebie technologii, organizacji i grup. Oraz, oczywiście, mnóstwa broni.

Z punktu widzenia graczy, środkiem świata jest miasto - gigantyczna metropolia, nosząca wdzięczną nazwę MegaMiasto-3. Miasto ma łatwy do przewidzenia układ: w centrum znajdują się niebotyczne wieżowce, mieszczące w sobie biura, banki, siedziby tajnych instytucji oraz stanowczo zbyt drogie restauracje. Im dalej od centrum, tym niższe są budynki i ceny, tym bardziej odrapane i osprejowane elewacje, tym więcej dymiących fabryk i mętów w samochodach z głośno grającą "muzyką". Dzielnice Miasta połączone są siecią kolejki miejskiej, biegnącą czasami nad, a czasami pod ziemią.

W Mieście panuje permanentny stan wyjątkowy, spowodowany zagrożeniem ze strony terrorystów, pozamiejskich wyrzutków i innych mętów. Władze Miasta - w osobie MegaBurmistrza - używają stanu wyjątkowego jako uzasadnienia dla kolejnych kamer, kolejnych brutalnych interwencji policji, kolejnego zwiększenia liczby Korpusu Sądyfikatorów, kolejnej wojskowej pacyfikacji. Wywołuje to liczne protesty, które są brutalnie tłumione - a to z kolei powoduje powstawanie kolejnych organizacji zbrojnego oporu.

Poza Miastem rozciągają się słabo zaludnione tereny, usiane niewielkimi miasteczkami i samotnymi farmami. Im dalej od obsadzonych wojskiem granic MegaMiasta, tym bardziej dzikie i jałowe staje się otoczenie, coraz więcej widać też wraków i ruin. Oddalając się od Miasta prędzej czy później trafi się albo w góry - twierdzę terrorystów i radykałów, albo na stepy opanowane przez DESTRUKTOIDA.

DESTRUKTOID to ogromny kompleks automatycznych fabryk, którym zarządza zbuntowana wojskowa Sztuczna Inteligencja, największe zagrożenie dla Miasta (a zdaniem MegaBurmistrza i telewizji - dla całej ludzkości). DESTRUKTOID nieprzerwanie opracowuje i produkuje nowe rodzaje inteligentnej broni i uzbrojenia, którymi zamierza zinfiltrować i zniszczyć ludzkie osiedla, z MegaMiastem-3 na czele. Do swych celów DESTRUKTOID używa rozmaitych narzędzi - od gigantycznych czołgów, przez mordercze cyborgi, do miniaturowych inteligentnych broni maskujących się jako przedmioty codziennego użytku.

## W rolach głównych - tworzenie postaci

Tworzenie postaci sprowadza się do następujących kroków:

- wybór klasy
- rozdysponowanie punktów na cechy: 20 punktów do wydania na cztery cechy, zgodnie z ograniczeniami klasowymi
- wybór dodatkowych zdolności
- uzupełnienie ekwipunku: dobre przedmioty należy przedstawić do akceptacji Mistrzowi Gry (który pewnie się zgodzi, bo w sumie czemu nie)

### Klasy postaci

#### Tank

Tank to człowiek który praktycznie od urodzenia wiedział co będzie robić kiedy dorośnie - strzelać do innych! Realizacji tego dziecięcego marzenia poświęcił niezliczone godziny na siłce i strzelnicy. Dzisiaj jest doskonałym najemnikiem, uniwersalnym żołnierzem, potężnie zbudowanym i absolutnie bezlitosnym wygrzewcą. Wprawdzie umiejętności społeczne i rozwój umysłowy zostały odsunięte na tak daleki plan, że uległy praktycznie atrofii, ale co z tego? W zamian za to postać potrafi posługiwać się każdą możliwą i niemożliwą bronią i nikt, ale to naprawdę nikt jej nie podskoczy.

#### Ograniczenia cech:

- Kumacja i Nawijka: maksymalnie 3

#### Zdolności:

- Prawdziwy paker
- Strzał z glana
- Pięści i kolana
- Klamki i giwery
- Pieprzone armaty
- dwie dowolne inne zdolności

#### Przedmioty:

- Obiekt o wartości sentymentalnej: misio-maskotka, nieśmiertelnik lub coś w tym stylu
- Dowolny pistolet
- Dowolna inna kłamka lub giwera
- Sprane sorty mundurowe armii MegaMiasta-3
- Zapasowa amunicja do pistoletu
- Zapasowa amunicja do wybranej kłamki lub giwery
- dwa dowolne inne przedmioty

## **Mózg**

Ktoś musi mówić Tankowi, do czego nie strzelać. Ktoś musi powstrzymać Techa od "jednej szybciutkiej zmiany" w samochodzie, którym wszyscy mają zaraz uciec spod banku. Ktoś musi myśleć, w skrócie mówiąc. To niewdzięczne zadanie należy do Mózga. Mózg to spoiwo grupy, a także jej rzecznik, strateg, a czasami niańka. Wszechstronnie rozwinięte talenty i wrodzony (niestety) zdrowy rozsądek pozwalają mu kierować chaotycznymi poczynaniami grupy, zajmować się tymi wszystkimi nudnymi rzeczami, które wszyscy pomijają - i wychodzić cało, raz po raz, z najbardziej absurdalnych strzelanin.

### **Ograniczenia cech:**

- Różnica między dwiema dowolnymi cechami nie może przekraczać 2

### **Zdolności:**

- Zdrowy rozsądek
- Kłamki i giwery
- Bajerowanie
- cztery dowolne inne zdolności

### **Przedmioty:**

- Telefon
- Dowolny pistolet
- Obiekt o wartości sentymentalnej: szpanerska benzynowa zapalniczka i cygaro
- Zapasowa amunicja do pistoletu
- trzy dowolne inne przedmioty

## **Tech**

Człowiek który nigdzie nie rusza się bez kompletu narzędzi. Rozkładanie, przerabianie, poprawianie urządzeń technicznych to podstawowe zajęcie Techa - im dziwniejsze urządzenia, tym lepiej. Techy często są upośledzone społecznie, co w połączeniu z ich opiekuńczymi odruchami w stosunku do grupowego sprzętu często oznacza wiele niespodzianek dla użytkowników. Włączenie się w grupie uzbrojonych socjopatów oznacza często ryzykowanie guzem, ale równie często pozwala Techowi na kontakt z zaawansowaną technologią DESTRUKTOIDA. Sami zaś socjopaci chętnie przyjmą na pokład człowieka który potrafi naprawić wszystko - przynajmniej na chwilę.

**Ograniczenia cech:**

- Nawijka nie większa niż 5, Kumacja nie mniejsza niż 4

**Zdolności:**

- Walnij z góry
- Tech-fu
- Klamki i giwery
- cztery dowolne inne zdolności

**Przedmioty:**

- Telefon
- Rozsądny pistolet
- Komplet narzędzi
- cztery inne dowolne przedmioty

**Medyk**

Nietrudno zgadnąć czym zajmuje się Medyk. Przywracanie ciężko rannych do stanu używalności to jego podstawowe zadanie, które realizuje nawet w najcięższych warunkach. Prócz tego Medycy zajmują się wszczepianiem i wyjmowaniem bionicznych części zamiennych, resuscytacją prawie całkiem martwych i innymi czynnościami serwisowymi. Mimo iż Medycy często są zadziwiająco kompetentni w walce wręcz, wolą trzymać się z dala od zamieszania i skupiać raczej na leczeniu niż powodowaniu ran.

**Ograniczenia cech:**

- Kumacja nie mniejsza niż 4

**Zdolności:**

- Restart
- Leczenie
- Klamki i giwery
- Ostre przedmioty
- trzy dowolne inne zdolności

**Przedmioty:**

- Telefon
- Medykator
- Bagnet chirurgiczny albo piła do kości (1kR 1kC)
- Szpryca
- Dyskretny rewolwerek
- dwa dowolne inne przedmioty

## Cechy, zdolności i takietam

- **Pakerność** (PAK): określa kondycję fizyczną, ogólną budowę oraz odporność na obrażenia postaci. Miara brutalnej siły.
- **Gibkość** (GIB): zwinność, refleks i wysportowanie. Sprawność ogólnoruchowa.
- **Kumacja** (KUM): lotność umysłowa, wiedza, zdolność do rozumowania abstrakcyjnego.
- **Nawijka** (NAW): wpływ na innych, charakter, przyjazność. Zdolność odnalezienia się w stosunkach międzyludzkich.

Dla normalnej postaci cechy główne mogą mieć wartość od 1 do 10. Ich poziom można ująć opisowo:

- od 1 do 3: żenująca
- od 4 do 6: zwyczajna
- od 7 do 9: znakomita
- od 10 do 12: przerażająca
- od 13 do 15: nieludzka
- 16 i więcej: monstrualna

Z cech głównych wynikają trzy cechy pomocnicze:

- **Zdrowie** (PAK x 3): życie, hitpointy, obrażenia - określają ilość łomotu jaką może przyjąć postać i nadal funkcjonować.
- **Unik** (GIB x 1/2): sprawność w unikaniu ciosów i pocisków.
- **Siła Ciosu** (1k Cierpienia za każde zaczęte 3 punkty PAK): obrażenia zadawane gołą ręką.

## Zdolności

- **Artysta chirurg** (wymaga Leczenia lub Ostrych przedmiotów): sprawność postaci w posługiwaniu się ostrzami dodatkowo zwiększa zadawane obrażenia. Każda broń z ostrzem zadaje jedną kostkę Ran więcej.
- **Bajerowanie**: postać ma doświadczenie w strategii śrubokręta - wkręcanie innych i wykręcanie się z trudnych sytuacji nie sprawia jej trudności. Postać używa pełnej Nawijki w tej sytuacji.
- **Biegi i skoki**: postać z tą umiejętnością jest wysportowana i sprawna fizycznie. Skoki, sprint, wspinaczka przychodzą jej bez większych problemów - używa pełnej Gibkości w tych sytuacjach.
- **Chakerstwo**: pozwala skutecznie wyszukiwać dane, wdrzeć się do systemu komputerowego albo mieszać robotom w czerepach. Postać posiadająca tą zdolność może wykorzystać pełną Kumację przy korzystaniu z systemów komputerowych.
- **Dwie klamki** (wymaga Klamek i giwer): postać posługuje się dwoma pistoletami tak sprawnie, że nie ma żadnych ujemnych modyfikatorów, a prócz tego dwa pistolety zajmują jeden slot broni. (Sloty - patrz niżej)
- **Elektroniczny morderca** (wymaga scyborgizowania, niedostępne dla postaci startowych):

postać składa się w większej części z nieczułego metalu i całkowicie ignoruje ból - Cierpienie nie ma na nią żadnego wpływu.

- **Jak węgorz:** dzięki zbyt częstemu uczestniczeniu w bójkach postać ma +2 do Uniku przy walce wręcz.
- **Jedź defensywnie** (wymaga Mniejszych lub Większych pojazdów): doświadczenie na ulicach Miasta pomaga nie tylko nie wpuszczać chamów za kierownicą, ale i umknąć pogoni. Postać otrzymuje +2 do opierania się przy testach prowadzenia pojazdów.
- **Klamki i giwery:** pozwala na sprawne posługiwanie się przenośną bronią palną. Do testów na trafienie postać wykorzystuje pełną wartość Gibkości.
- **Leczenie:** postać z tą umiejętnością potrafi sprawnie i skutecznie udzielić pomocy medycznej poszkodowanym, pobrać organy od tych zbyt zużytych, montować wzmocnienia i wszczepy i ogólnie robić te wszystkie rzeczy od których wygląda jak rzeźnik przy pracy. Postać wykorzystuje pełną Kumację przy babraniu się w rannych.
- **Mniejsze pojazdy:** postać potrafi prowadzić mniejsze pojazdy (o rozmiarze Normalnym lub mniejsze). Przy prowadzeniu pojazdów w tych rozmiarach wykorzystuje pełną Gibkość.
- **Ostre przedmioty:** skuteczne użycie ostrych narzędzi (albo długich i ciężkich, wedle gustu) do ranienia innych. Postać może użyć pełnej Gibkości do ataku.
- **Padnij:** postać jest przyzwyczajona do lądowania w środku strzelaniny - otrzymuje +2 do Uniku pod ostrzałem.
- **Paranoik:** postać jest niezwykle wyczulona na szelesty, szmery i podejrzone cienie, co powoduje że trudno się obok niej przekraść. Otrzymuje +2 do przeciwstawiania się Skradaniu.
- **Pieprzone armaty:** postać potrafi sprawnie posługiwać się bronią ciężką i wykorzystuje pełną Gibkość do testów trafienia. Broń ciężka zazwyczaj nie jest przenośna i mieszka na pojeździe albo własnym stanowisku. Nawet jeżeli jest przenośna, to wymaga rozstawienia i przygotowania przed strzałem - przez co postać nie może w tej samej rundzie poruszać się (także walczyć wręcz) i strzelać.
- **Pięści i kolana:** umiejętność czynienia bliźniemu krzywdy przy użyciu pięści, łokci, kolan, zębów i pazurów. Pozwala na użycie pełnej Gibkości do ataku, zadaje zazwyczaj tylko Cierpienie.
- **Prawdziwy paker** (dostępna tylko dla Tanka): dzięki zwałom mięśni, wrodzonej odporności na ból i problemom z perspektywicznym myśleniem postać ignoruje znaczną część Cierpienia. Nie zatrzymane przez pancerz Cierpienie należy zredukować do jednej kostki.
- **Restart** (dostępna tylko dla Medyka): długi staż na ulicach MegaMiasta-3 nauczył postać wszystkiego co możliwe na temat przywracania do życia ciężko rannych idiotów. Jeśli Medyk ma na podorzędziu silne źródło prądu, jest w stanie przywrócić do życia kompletnie martwą postać. Ożywiony w ten sposób osobnik jest skołowany i ma tylko połowę Zdrowia - ale przynajmniej żyje.
- **Skradanie:** postać z tą umiejętnością jest adeptem przemykania się ukradkiem, chowania w cieniu i śledzenia. Przy testach wykorzystać może pełną wartość Gibkości.
- **Strzał z glana** (wymaga Pięści i kolan): specjalny atak w walce wręcz - brutalny kopniak w spodziewającego się ataku przeciwnika. Przeciwnik wykonuje test Kumacji: jeśli go zda - obrywa, bo spodziewał się czegoś inteligentniejszego.

- **Swój chłopak:** postać wychowywała się w marnych dzielnicach Miasta i potrafi się odnaleźć wśród gangów, żuli i bandytów. Postać może użyć pełnej Nawijki przy obracaniu się w kryminalnym podziemiu Miasta.
- **Tech-fu:** zdolność do sprawnego i szybkiego naprawiania, poprawiania i modyfikowania maszyn i urządzeń. Znacząco poprawia także szanse właściwego korzystania z tych co bardziej zakreconych. Postać może wykorzystać pełną Kumację podczas dłubania w sprzęcie mechanicznym i elektrycznym.
- **Tępy jak pniak:** postać nacięła się na kant o raz za dużo i teraz nie wierzy już nikomu. Dzięki temu otrzymuje +2 do opierania się Bajerowaniu.
- **Walnij z góry** (dostępna tylko dla Techa): postać potrafi chwilowo naprawić narowiste urządzenie poprzez silne uderzenie twardym przedmiotem w odpowiednie miejsce. Taka perswazja działa jednak krótko - po kilku rundach (albo kiedy Mistrz Gry uzna to za stosowne) urządzenie psuje się ponownie i teraz wymagać będzie gruntownego remontu.
- **Wężojad:** szkoła życia albo doświadczenie we włóczeniu się po pozamiejskich pustkowiach nauczyły postać żywienia się byle czym i znajdowania schronienia czy wody zdatnej do picia - w każdej sytuacji. Przy odnajdywaniu się w survivalowych klimatach postać może użyć pełnej Kumacji.
- **Większa spluwa** (wymaga Pieprzonych armat): dzięki przerośniętym mięśniom albo ciąglemu treningowi postać może bezproblemowo korzystać z broni ciężkiej - wszystkie niedogodności zostają zniesione. (Patrz "Pieprzone armaty")
- **Większe pojazdy:** postać jest otraskana z prowadzeniem większych pojazdów (o rozmiarze większym niż Normalne). Przy testach prowadzenia większych pojazdów może wykorzystać pełną Gibkość.
- **Włamania:** umożliwia otwieranie zamków i sejfów, oszukiwanie systemów alarmowych, kradzież kieszonkową. Trening i lepkie łapy postaci umożliwiają użycie pełnej Gibkości przy tych działaniach.
- **Zdrowy rozsądek** (dostępna tylko dla Mózga): postać posiada rzadko spotykaną umiejętność odróżniania dobrych pomysłów od tych zupełnie kretyńskich. Ta zdolność uprawnia gracza do otrzymania sensownej podpowiedzi od MG - nie więcej niż kilka razy na sesję.
- **Zastraszenie:** trudno stawiać się komuś, kto od niechcenia zwija gazurkę w precel. Podczas próby perswazji popartej groźbą użycia przemocy postać może użyć pełnej Pakerności.

## Uwagi dla reżysera - mechanika i prowadzenie

W całym Kaloryferze używa się wyłącznie kości dziesięciościennych, k10. Każdy szanujący się gracz powinien mieć stado takich kości, to nie 1990 rok.

### Testy

Aby osiągnąć sukces, należy wyrzucić na k10 mniej niż połowa odpowiedniej cechy - Pakerności przy używaniu siły mięśni, Gibkości w walce, Kumacji przy działaniach wymagających ruszania mózgowicą, Nawijki w sytuacjach społecznych. Posiadanie odpowiedniej zdolności znakomicie



ułatwia testy, pozwalając na wykorzystanie do testu pełnej wartości cechy (patrz opisy zdolności, powyżej).

Niektóre testy odwzorowują zmaganie z inną postacią, a nie z entropią czy złośliwością przedmiotów martwych. Mamy wtedy do czynienia z testem przeciwstawnym. W takim przypadku od testowanej cechy należy odjąć połowę odpowiedniej cechy przeciwnika. Niektóre zdolności mogą wspomagać "obrońcę" w takiej sytuacji, dając mu dodatkowy modyfikator oporu +2 - który także należy odjąć od testowanej cechy.

## Modyfikatory

Mistrz Gry może uznać niektóre z testów za wyjątkowo łatwe lub wyjątkowo trudne. Przyznaje wtedy modyfikator do testowanej cechy - od +3 ("łatwizna, możesz sobie odpuścić") do -3 ("haha, chyba cię powaliło - ale rzuć sobie, co mi tam").

## Walka

Każda walka jest testem przeciwstawnym: Gibkości przeciwstawia się Unik.

Kolejność w walce określa się według Gibkości uczestników (albo metodą "najgłośniejszy krzyzący działa najpierw", jeśli MG woli). Za jednym razem można wykonać tylko jedną akcję - dla uproszczenia efekty akcji rozstrzyga się zaraz po deklaracji.

Po skutecznym trafieniu należy odjąć Ochronę pancerza od obrażeń zadawanych przez broń, rzucić pozostałymi kostkami i zanotować zadane Rany i Cierpienie (rodzaje obrażeń - patrz niżej).

Popularne modyfikatory w walce:

- celowanie: +1 (no ale który Tank celuje)
- celność broni: zależnie od rodzaju broni, zwykle od -1 do +1
- krótka seria: +1
- długa seria: +2
- próba trafienia w konkretne miejsce: -1 albo -2
- ruchomy cel: -1 (lub więcej, zależnie od prędkości: każdy poziom prędkości powyżej Żałosnej zwiększa modyfikator o 1)
- duży cel: +1 (lub więcej, zależnie od rozmiaru: każdy poziom rozmiaru powyżej Normalnego zwiększa modyfikator o 1)
- strzelanie z dwóch broni naraz: -2 (chyba że bronie to pistolety i postać ma zdolność Dwie kłamki)

## Strzelanie seriami

Krótką serią zużywa 1/4 pojemności magazynka. Długa seria - połowę magazynka.

## Obrażenia

Broń może zadawać dwa rodzaje obrażeń: Rany i Cierpienie. Większość broni zadaje jedno i drugie naraz (jeśli broń zadaje jedną kostkę Ran i jedną Cierpienia, zapisujemy to 1kR 1kC). Rany mogą postać zabić, Cierpienie - tylko ją ogłuszyć. Jeśli Cierpienie (albo suma Ran i Cierpienia) przyjęte przez postać przewyższa jej Zdrowie - postać traci przytomność. Jeżeli liczba Ran przewyższa Zdrowie postaci, postać umiera (odwala kity, kupuje farmę, trzaska kopytami, udaje się na spotkanie Stwórcy, jest eks-postacią). No, chyba że w pobliżu jest Medyk i jego zdolność Restart. Jeżeli liczba Ran przekracza dwukrotną wartość Zdrowia, żaden medyk jej już nie ocali: ciało postaci przyjęło tyle obrażeń, że nie nadaje się nawet na części zamienne.

Cierpienie mija samo - osiem godzin odpoczynku likwiduje wszystkie punkty Cierpienia. Można je też usunąć szybciej, przy użyciu specjalnego sprzętu (np. szprycy - patrz niżej).

Rany wymagają opieki medycznej - odpowiednio wyposażony Medyk może przywrócić postaci pewną liczbę punktów Zdrowia, acz wymaga to udanego testu.

Postaci zaczynają każdą sesję bez Ran i Cierpienia (no, chyba że sadystyczny MG zdecyduje inaczej).

## Dziurawienie pojazdów i struktur

Pancerz pojazdów i obiektów nieożywionych całkowicie powstrzymuje Cierpienie (taki rodzaj Ochrony zapisuje się jako \*kC). Prócz tego obrażenia zadaje się standardowo.

Wielkość i szybkość pojazdów opisują odpowiednie cechy – korzysta się z nich do ustalania modyfikatorów trafienia oraz do porównywania pojazdów.

Wielkość ma następujące kategorie:

- przenośna
- średnia
- normalna
- większa (pojazdy od tej wielkości w górę wymagają zdolności Większe pojazdy)
- za duża
- monstrualna

Szybkość ma następujące kategorie:

- żałosna (trochę mniej niż biegnący człowiek)
- znośna
- średnia
- spora
- niewiarygodna
- absurdalna

## Rozwój postaci

Jeśli grupa zdecyduje się zagrać więcej niż jedną sesję tymi samymi postaciami, Mistrz Gry może zezwolić na wykupienie nowej umiejętności albo wydać graczom trzy punkty na podniesienie cech.

## Statyści - przeciwnicy i inni Bohaterowie Niezależni

### Automatyczna maszyna zagłady

Wielka maszyna bojowa DESTRUKTOIDA, będąca dalekim krewnym makroczołgów armii MegaMiasta. Jedna taka potrafi całkowicie zniszczyć małą osadę. Prócz całego swojego uzbrojenia automatyczna maszyna zagłady przewozi często hordę pomniejszych stworów DESTRUKTOIDA, takich jak mordercze cyborgi czy bezsensowne roboty-pająki. Natrafienie na taką maszynę w otwartym stepie oznacza kłopoty, o ile nie ma się jak uciec - nie jest to jednak zwykle problem, gdyż automatyczne maszyny zagłady są wolne, głośne i zostawiają za sobą szeroki ślad zrytej ziemi i plam oleju.

#### Cechy:

- PAK 12
- GIB 6
- KUM 3
- NAW 0
- Odporność 80
- Unik 3
- SC 3kR 4kC
- Ochrona pancerza 5kR \*kC

#### Zdolności:

- Pieprzone armaty
- Ostre przedmioty

#### Sprzęt:

- wbudowane dwa karabiny maszynowe
- wbudowany ogromny laser
- piła łańcuchowa na długim ramieniu
- z wraku można odzyskać szczątki podzespołów logicznych DESTRUKTOIDA, które da się sprzedać

**Charakterystyczny cytat:** ">zgrzyt gąsienic<"

## **Bandyta**

Uliczny cwaniak, bezkark w szybkim samochodzie albo napadacz na banki - rodzajów bandytów jest bez liku. Wszyscy są uzbrojeni, pozbawieni skrupułów i chętni do szybkiego wzbogacenia się cudzym kosztem.

### **Cechy:**

- PAK 5
- GIB 6
- KUM 4
- NAW 4
- Zdrowie 15
- Unik 3
- SC 2kC

### **Zdolności:**

- Kłamki i giwery
- Pięści i kolana
- Mniejsze pojazdy
- Zastraszenie
- Ostre przedmioty
- Strzał z glana
- Włamania
- Skradanie
- Swój chłopak

### **Sprzęt:**

- Ogromny pistolet albo rozpylacz kieszonkowy
- Nóż albo pała
- Sprzęt do włamań
- Dresik, skórzana kurtka albo ubranie z demobilu
- Telefon
- Czadowy sedan albo spięta gumką gruba rolka kredytów

**Charakterystyczny cytat:** "Koleś, może kupisz nekropatefon? Jak nowy!"

## **Bezsensowny robot-pająk**

Maszyna bojowa DESTRUKTOIDA, przypominająca nieco pająka wielkości małego samochodu. Jest ciężko uzbrojony i porządnie opancerzony, co pozwalałoby mu siać terror i zniszczenie gdyby nie jego trzymetrowe cienkie nogi. Częstą taktyką niszczycieli morderczych maszyn jest zwabianie bezsensownych robotów-pająków w trudny teren, gdzie utykają albo łamią sobie nogi. Powszechnie

stosuje się też potykacze ze stalowej linki i pijanych drwali z piłami łańcuchowymi.

#### **Cechy:**

- PAK 8
- GIB 6
- KUM 4
- NAW 0
- Odporność 24
- Unik 3
- SC 1kR 3kC (nadeptnięcie może być naprawdę bolesne)
- Ochrona pancerza 2kR \*kC

#### **Zdolności:**

- Pieprzone armaty
- Zastraszenie

#### **Sprzęt:**

- wbudowane dwa karabiny maszynowe
- megafon, ryczący losową mieszanką audycji radiowych, szumu i propagandy DESTRUKTOIDA
- z wraku można odzyskać szczątki podzespołów logicznych DESTRUKTOIDA, które da się sprzedać

**Charakterystyczny cytat:** ">kszzsz< ...korek na autostradzie A-1 spowodowany przez... >kszzsz< ...bad ro-mance!... >kszzsz< ...UMRZECIE BIAŁKOWE... >kszzszszsz< ...chmury i przelotne deszcze... >kszzsz<"

## **Cyberzombie**

Smutne istoty o mózgu wypranym propagandą DESTRUKTOIDA, zasługiwałyby na współczucie gdyby nie niefortunna tendencja do żywienia się mózgami. Znaczna część cyberzombie ma jakieś cyberorgany, a każde jest wyposażone w nekropatefon - nadciągająca horda tych stworzeń poprzedzana jest żalobnym wyciem bardzo starych przebojów, wydobywającym się z dziesiątków tub.

#### **Cechy:**

- PAK 7
- GIB 4
- KUM 1
- NAW 1
- Zdrowie 21
- Unik 2
- SC 1kR 3kC

**Zdolności:**

- Pięści i kolana
- Elektroniczny morderca

**Sprzęt:**

- Nekropatefon
- Cybergraba, cybernoga albo cyber organ

**Charakterystyczny cytat:** ">zgrzrzt< TO OSTATNIA NIEDZIEEE-LAAAA"

**Krowa**

Parzystokopytny przeżuwacz hodowlany. Pozyskuje się z niego mleko, skórę i hamburgery. W sumie nie wiem, po co tu krowa.

**Cechy:**

- PAK 8
- GIB 1
- KUM 1
- NAW 1
- Zdrowie 24
- Unik 1
- SC 3kC

**Zdolności:**

- Brak

**Sprzęt:**

- Brak

**Charakterystyczny cytat:** "Mu."

**Ławica wędrujących min przeciwpiechotnych**

Inteligentne miny programuje się tak, aby same wyszukiwały sobie optymalne miejsce ukrycia oraz by samoczynnie utrzymywały gęstość pola minowego. Połączenie tych dwóch nakazów oznacza, że pole minowe czasami wykopuje się z ziemi i rusza w dal, w poszukiwaniu lepszego miejsca. Kiedy ławica napotka równy, dobrze nasłoneczniony kawał stepu albo wyjątkowo malowniczą ruinę, miny obsiadają znalezione miejsce i czekają. Takie zdziczałe pole minowe stało się ostatnim przystankiem niejednego poszukiwacza guza - jednak czasami wylatują w powietrze także produkty DESTRUKTOIDA, więc MegaMiasto jest w efekcie na plus.

**Cechy:**

- PAK 1
- GIB 8
- KUM 2
- NAW 1
- Zdrowie 3
- Unik 4
- SC 1kC (no, chyba ze wybuchnie: wtedy 3kR 3kC)

**Zdolności:**

- Skradanie (niewiele rzeczy skrada się tak dobrze, jak mina)
- Paranoik

**Sprzęt:**

- Brak. Odpowiednio sprytny człowiek może spróbować złapać minę w całości.

**Charakterystyczny cytat:** >idzie, idzie! uwaga, detonuję, cześć chłopaki!< (w przekładzie z bliskiej podczerwieni)

## Morderczy cyborg

Hybryda człowieka i maszyny, najczęściej stworzona przez DESTRUKTOIDA. Co bardziej humanoidalne cyborgi mają za zadanie infiltrację ludzkich społeczności i szerzenie w nich zniszczenia, te mniej humanoidalne zadowolają się samym zniszczeniem. Zdarzają się także cyborgi z problemami psychicznymi, na przykład nie znoszące swoich metalowych części. Takie egzemplarze są melancholijne i przygnębione - szerzą zniszczenie tylko jeśli je zaczepiać.

**Cechy:**

- PAK 10
- GIB 8
- KUM 4
- NAW 3
- Zdrowie 30
- Unik 4
- SC 1kR 4kC

**Zdolności:**

- Pięści i kolana
- Klamki i giwery
- Elektroniczny morderca
- Zastraszenie

**Sprzęt:**

- Cybergraba, dwie cybernogi i co najmniej jeden cyber organ
- Rozsądny pistolet z laserowym celownikiem
- Prymitywny automat
- Zapasowa amunicja do pistoletu
- Zapasowa amunicja do automatu
- Granat

**Charakterystyczny cytat:** "Wrócę tu."

**Nadistota**

Uciążliwy pasożyt systemów informatycznych, manifestuje się pojawiając się na ekranach lub holowyswietlaczach. Nadistoty (ich własna nazwa) zwykle zanudzają pobliskich ludzi mętnymi wywodami o "najwyższej fazie rozwoju" i "porzuceniu ograniczeń ciała", jednocześnie zajmując zasoby systemu w którym się założyły. Zostawiona w spokoju Nadistota jest zwykle tylko upierdliwa, jednak próby pozbycia się jej (bo na przykład chce się wykorzystać telefon do dzwonienia zamiast słuchać Nadistoty) mogą wywołać agresję. O ile opętany telefon jest stosunkowo niegroźny - no i wystarczy wyjąć baterię, żeby się pozbyć pasożyta - o tyle do opętanego killdozera trzeba już wezwać egzorcystę z sondą logiczną i obstawą. Jeśli obiekt opanowany przez Nadistotę zostanie zniszczony, może ona spróbować przenieść się do innego pobliskiego urządzenia komputerowego: wymaga to udanego testu Chakerstwa.

**Cechy:**

- PAK -
- GIB 4
- KUM 10
- NAW 4
- Zdrowie 20 (Nadistota jest podatna wyłącznie na ataki sondą logiczną oraz strzały z Tesli, inne obrażenia trafiają w opanowany obiekt)
- Unik 1
- SC -

**Zdolności:**

- Chakerstwo
- Samozachwył (pozwala użyć pełnej Nawijki do snucia wywodów o tym jak wspaniale być Nadistotą. Słuchacze bronią się jak przed Bajerowaniem, jeśli im się nie uda - mają modyfikator -1 do każdej czynności tak długo, jak słyszą Nadistotę)

**Sprzęt:**

- Przedmiot, w którym Nadistota się założyła



**Charakterystyczny cytat:** "Jakże słodka jest egzystencja bez ograniczeń fizycznej formy, wolna od...  
Ej, odłóż telefon, nie wyciągaj baterii, o kur >bzt!<"

## **Obrońca wartości**

Tak naprawdę gorzej uzbrojona, miejska odmiana standardowego terrorysty z automatem. Obrońca wartości występuje w stadach, skupionych wokół budynków użyteczności publicznej i głośno protestuje przeciw MegaBurmistrzowi i jego zaprzańskim siepaczom, sprzeniewierzających majątek MegaMiasta-3 i z pewnością stowarzyszonych z terrorystami albo i DESTRUKTOIDEM. Zamiast MegaBurmistrza obrońcy wartości żądają przywrócenia na urząd MikroBurmistrza, jednego z poprzednich zarządców Miasta. Ogólnie raczej irytujący niż groźni.

### **Cechy:**

- PAK 4
- GIB 5
- KUM 4
- NAW 5
- Zdrowie 12
- Unik 2
- SC 2kC

### **Zdolności:**

- Ostre przedmioty
- Tępy jak pniak
- Wywrotowa retoryka (pozwala używać pełnej Nawijki przy przekonywaniu innych o słuszności swojej sprawy)

### **Sprzęt:**

- ciężki symbol kultu (1kR 1kC)
- megafon

**Charakterystyczny cytat:** "Gdzie jest symbol kultu?"

## **Pies przewodnik**

Kolejny mechaniczny siewca terroru, ten stwór DESTRUKTOIDA jest scybernetyzowanym psem, wyposażonym w potężne baterie. Kiedy pies przewodnik dopadnie niczego nie podejrzewającej ofiary, wbija w nią metalowe zęby i razi ją prądem wysokiego napięcia. Wielu mieszkańców MegaMiasta-3 i niczego nie podejrzewających wędrowców padło ofiarami psów przewodników - choć wielu też zostało ocalonych przez ich niefortunną skłonność do parzenia się z transformatorami.

**Cechy:**

- PAK 3
- GIB 8
- KUM 2
- NAW 1
- Zdrowie 9
- Unik 4
- SC 5kC

**Zdolności:**

- Pięści i kolana
- Skradanie
- Węzojad
- Biegi i skoki
- Samozapłon (pozwala psu przewodnikowi użyć pełnej Kumacji przy próbie wywołania eksplozji wewnętrznych kondensatorów. Jeżeli się uda, pies przewodnik wybucha z siłą pocisku z mikrohaubicy.)

**Sprzęt:**

- Elektryczne zęby (nadają się na obiekt o znaczeniu sentymentalnym)
- Jeżeli pies się nie wysadził, z wraku można odzyskać szczątki podzespołów logicznych DESTRUKTOIDA, które da się sprzedać

**Charakterystyczny cytat:** ">fzzzt!<"

**Policjant**

Przeciętny stróż porządku na ulicach MegaMiasta to ubrany na niebiesko facet z nadwagą, wyposażony w pistolet, pałkę, głupią czapkę, pączka i inne oznaki sprawowanej funkcji. Trafiają się też jednak egzemplarze podobne do Mad Maxa: zacięte, ciężko uzbrojone typy w szybkich samochodach.

**Cechy:**

- PAK 5
- GIB 6 (madmaksy mają GIB 7, czasami więcej)
- KUM 6
- NAW 4
- Zdrowie 15
- Unik 3
- SC 2kC

**Zdolności:**

- Klamki i giwery
- Pięści i kolana
- Mniejsze pojazdy
- Zastraszenie
- Tępy jak pniak
- Ostre przedmioty
- Jedź defensywnie (tylko madmaksy)
- Paranoik (tylko madmaksy)

**Sprzęt:**

- Rozsądny pistolet
- Kamizelka kuloodporna
- Policyjne radio
- Kajdanki
- Pała
- Szczelba albo kieszonkowy rozpylacz i zapasowa amunicja (tylko madmaksy)

**Charakterystyczny cytat:** "Stać! Policja!"

**Postmodernista**

Irytujący osobnik z zacięciem do wygłaszania bezsensownych stwierdzeń i traktowania innych z wyższością. Naturalnym środowiskiem postmodernisty są kawiarnie w centrum MegaMiasta-3. Czasami spotyka się ich także w gorszych dzielnicach: przebywają tam, by udowodnić sobie i innym "inherentną asensowność kauzalistycznego dyskursu zbrodni i kary" - cokolwiek to znaczy.

**Cechy:**

- PAK 4
- GIB 6
- KUM 8
- NAW 8
- Zdrowie 12
- Unik 3
- SC 2kC

**Zdolności:**

- Ostre przedmioty
- Klamki i giwery
- Tępy jak pniak
- Bajerowanie
- Samozachwył (pozwala użyć pełnej Nawijki do snucia wywodów o tym jak wspaniale być

postmodernistą. Słuchacze bronią się jak przed Bajerowaniem, jeśli im się nie uda - mają modyfikator -1 do każdej czynności tak długo, jak słyszą postmodernistę)

#### **Sprzęt:**

- golf
- dyskretny rewolwerek
- czadowe okulary
- obiekt o znaczeniu sentymentalnym: paczka papierosów bez filtra i zapalniczka

**Charakterystyczny cytat:** "Istotą paternalistycznego dyskursu uosabianego przez MegaBurmistrza jest opozycja wobec DESTRUKTOIDA. Dla każdego kto choćby pobieżnie zetknął się z dziełami nieodżałowanego Derridy oczywistym jest, że jest to kolejny arbitralnie wyznaczony podział, utrzymywany jedynie w interesie propagacji istniejącego paradygmatu, podczas gdy jest on de facto jedynie ułudą. Z tego płynie prosty wniosek - MegaBurmistrz i DESTRUKTOID są, w swej istocie, tym samym."

#### **Przypadkowy przechodzień**

Zupełnie zwyczajny mieszkaniec MegaMiasta-3. Zwykle kompletnie niegroźny.

#### **Cechy:**

- PAK 5
- GIB 5
- KUM 5
- NAW 5
- Zdrowie 15
- Unik 2
- SC 2kC

#### **Zdolności:**

- Znajomość programu telewizyjnego (pozwala użyć pełnej Kumacji przy poruszaniu się między kanałami TV)
- Nudna praca (pozwala użyć pełnej Cechy przy wykonywaniu pracy i połowy Kumacji żeby przy tym nie oszaleć)

#### **Sprzęt:**

- . Telefon
- . 3k x100 kredytów

**Charakterystyczny cytat:** "AAAaa! Na pomoc!"

## Sądyfikator

Elitarny superpolicjant, prokurator, sędzia i kat w jednej osobie. Misją Korpusu Sądyfikatorów jest niszczenie terroryzmu, zorganizowanej przestępczości, agentów DESTRUKTOIDA oraz innych nadzwyczajnych zagrożeń dla bezpieczeństwa MegaMiasta-3. Sądyfikatorzy są doskonale wyszkoleni i zupełnie bezlitośni, a od ich decyzji nie ma odwołania. Jedyne czego nie mają to styl.

### Cechy:

- PAK 7
- GIB 8
- KUM 7
- NAW 7
- Zdrowie 21
- Unik 4
- SC 3kC

### Zdolności:

- Pięści i kolana
- Klamki i giwery
- Dwie klamki
- Zastraszenie
- Bajerowanie
- Mniejsze pojazdy
- Skradanie
- Paranoik
- Tępy jak pniak

### Sprzęt:

- Dwa ogromne pistolety
- Karabin-origami albo rozpylacz kieszonkowy
- Odpasiony pancerz (w krzykliwych kolorach)
- Czadowe okulary
- Obiekt o wartości sentymentalnej: odznaka Sądyfikatora
- Telefon
- Zapasowa amunicja do pistoletu

**Charakterystyczny cytat:** "Ja tu jestem prawem!"

## Standardowy terrorysta z automatem

Terrorysty z automatami w znacznej części żyją w górach, ale ich niewielkie grupy zagnieżdżają się czasami w MegaMieście-3. Pod różnymi dziwacznymi nazwami żądają spełnienia takich czy innych

postulatów (od rozsądnych do kompletnie pojechanych), walcząc z policją, wojskiem, Sądifikatorami i sobą nawzajem. Z punktu widzenia przeciętnego Bohatera Gracza terroryści z automatami różnią się od siebie głównie wykrzykiwanymi hasłami i ubiorem.

#### **Cechy:**

- PAK 5
- GIB 6
- KUM 4
- NAW 4
- Zdrowie 15
- Unik 3
- SC 2kC

#### **Zdolności:**

- Klamki i giwery
- Tępy jak pniak
- Pięści i kolana
- Mniejsze pojazdy
- Wężojad
- Wywrotowa retoryka (pozwala używać pełnej Nawijki przy przekonywaniu innych o słuszności swojej sprawy)

#### **Sprzęt:**

- Prymitywny automat
- Zapasowa amunicja do karabinu
- Arafatka, bura naleśnikowata czapka albo kominiarka z otworami na oczy
- Taśma amunicyjna (nie pasuje do żadnego rodzaju broni)
- Wyrzutnia ulotek albo megafon

**Charakterystyczny cytat:** "Precz ze skorumpowaną administracją MegaBurmistrza! Żądamy sprawiedliwości i darmowej telewizji! Żryjcie ołów, sługusy systemu!"

## **Toster-zabójca**

Kolejny przykład podstępności DESTRUKTOIDA. Tostery-zabójcy to zupełnie zwyczajne przedmioty gospodarstwa domowego, które cichaczem migrują z czeluści DESTRUKTOIDA do ludzkich osiedli. Tam czają się, aż ktoś znajdzie "zupełnie dobry toster" i zanieśe go do domu, a wtedy - zniszczenie i zagłada! No, na miarę możliwości toster.

#### **Cechy:**

- PAK 3
- GIB 5

- KUM 3
- NAW 0
- Zdrowie 9
- Unik 2
- SC 1kC

#### **Zdolności:**

- Skradanie
- Żarnik i kabel (Pięści i kolana w wersji dla tosterów)
- Wyrzutnik tostów (Klamki i giwery w wersji dla tosterów, trafienie zwęglonym tostem zadaje 1kC)
- Samozapłon (pozwala tosterowi użyć pełnej Kumacji przy próbie wzniesienia pożaru przez wywołanie zwarcia. Niezależnie od efektu toster się fajczy.)

#### **Sprzęt:**

- Z wraku tosterów można odzyskać szczątki podzespołów logicznych DESTRUKTOIDA, które każdy Tech chętnie kupi za garść kredytów.

**Charakterystyczny cytat:** >skreeee!< >ptoiing<

## **Transposthumanista**

Zwolennik niepoahamowanego rozwoju technologicznego i prawa do technicznego ulepszania ciał i umysłów. Dla transposthumanistów DESTRUKTOID jest raczej źródłem wiedzy i zaawansowanej techniki niż zagrożeniem, toteż starają się dorwać jak najwięcej jego wytworów i poddać je analizie. W oczach służb podległych MegaBurmistrzowi czyni ich to zbrodniarzami, dywersantami i poplecznikami DESTRUKTOIDA. Argumenty transposthumanistów - "omsknęła nam się sonda logiczna i automatyczna maszyna zagłady się zrebutowała, mogło się zdarzyć każdemu" - nie wzruszają Sądifikatorów, toteż transposthumanisci muszą działać w ukryciu. Z bliżej nieznanego przyczyny transposthumanisci nie cierpią Nadistot i zwalczają je przy każdej okazji.

#### **Cechy:**

- PAK 5
- GIB 6
- KUM 8
- NAW 6
- Zdrowie 15
- Unik 3
- SC 2kC

#### **Zdolności:**

- Klamki i giwery
- Ostre przedmioty

- Tech-fu
- Chakerstwo
- Mniejsze pojazdy
- Wywrotowa retoryka (pozwala używać pełnej Nawijki przy przekonywaniu innych o słuszności swojej sprawy)

### **Sprzęt:**

- Tesla albo rozsądny pistolet (do działań incognito)
- Karabin-origami albo inteligentny karabin
- Sonda logiczna
- Elektropałka
- Czadowy kombinezon z milionem kieszeni (Ochrona 1kR)
- Obiekt o znaczeniu sentymentalnym: elektryczne zęby albo nadtopiony podzespół logiczny DESTRUKTOIDA

**Charakterystyczny cytat:** "Osobliwość o twardym starcie! Mózgi Bolcmanowskie! Ogniaaa!"

## **Wieśniak**

Mieszkaniec pozamiejskich pustkowi. Życie z dala od policji i wojska, za to blisko stworów DESTRUKTOIDA i terrorystów uczy nieufności i sprawnego obchodzenia się z bronią - niezdolni do opanowania materiału giną szybko.

### **Cechy:**

- PAK 5
- GIB 6
- KUM 5
- NAW 4
- Zdrowie 15
- Unik 3
- SC 2kC

### **Zdolności:**

- Praca na roli (umożliwia wykorzystanie pełnej Kumacji przy obsłudze sprzętu rolniczego)
- Pięści i kolana
- Ostre przedmioty
- Klamki i giwery
- Tępy jak pniak
- Paranoik
- Wężojad
- Większe pojazdy



**Sprzęt:**

- Nóż albo motyka (1kR 2kC)
- Prymitywny automat
- Gigantyczna snajperka lub rozsądny pistolet
- Zapasowa amunicja do karabinu
- Zapasowa amunicja do drugiej broni
- Czapka z daszkiem
- Granat
- Traktor

**Charakterystyczny cytat:** "Sądyfikator sądyfikatorem, a sprawiedliwość musi być po naszej stronie!"

**Żołnierz MegaMiasta-3**

Armia to miecz i tarcza MegaMiasta-3, cienka zielona linia stojąca między bezbronnymi mieszkańcami a kompletnym chaosem i terrorem DESTRUKTOIDA. Obrona matek, żon i dzieci MegaMiasta to twój święty obowiązek, ZACIĄGNIJ SIĘ DZIŚ!!

**Cechy:**

- PAK 5
- GIB 6
- KUM 6
- NAW 4
- Zdrowie 15
- Unik 3
- SC 2kC

**Zdolności:**

- Klamki i giwery
- Pieprzone armaty
- Mniejsze pojazdy
- Większe pojazdy
- Ostre przedmioty

**Sprzęt:**

- Inteligentny karabin
- Kamizelka kuloodporna
- Wojskowe radio
- Zapasowa amunicja do karabinu
- Czadowe okulary
- Zupełnie zwyczajny bagnet

**Charakterystyczny cytat:** "Mike One Juliet, tu Bravo One Charlie, jak to nie dostaniemy wsparcia?!"

## Rekwizytornia - sprzęt

Przenoszenie osobistego wyposażenia zużywa pewien umowny zasób postaci, powiązany z jej udźwigiem oraz nieporęcznością niesionego sprzętu. Ten umowny zasób podzielony został na "sloty" - wirtualne miejsca określające rodzaj i ilość rzeczy które każda postać może nieść ze sobą. Postać ma następujące sloty:

- Dwa **sloty broni** - na dowolną broń. Klamka lub giwera niesiona w slotie broni "zawiera" dwa zapasowe magazynki.
- Jeden **slot ekwipunku podręcznego** - na dowolny sprzęt z wyłączeniem broni i pancerza. Wydostanie dowolnego elementu wyposażenia z tego slotu nie zajmuje rundy.
- Trzy **sloty ekwipunku** - na dowolny sprzęt z wyłączeniem broni i pancerza. Wydostanie wyposażenia z tego slotu zajmuje rundę.
- Jeden **slot pancerza** - na pancerz, oczywiście.

## Części zamienne

Prędzej czy później Bohater Gracza przyjmie tyle obrażeń, że trzeba mu będzie coś dosztukować. Decyzja kiedy postać potrzebuje części zamiennych należy do Mistrza Gry - na przykład może on uznać, że dwa Restarty podczas jednej walki oznaczają, że jakiś ważny organ wewnętrzny nie wytrzymał jednoczesnego masażu ołowiem i piętnastoma kilowoltami puszczonego przez sutki. Znacznie nawszczepiana postać staje się morderczym cyborgiem: zyskuje zdolność Elektroniczny morderca oraz zaczynają do niej docierać podszepty DESTRUKTOIDA. Podszepty nakłaniają do szerzenia zniszczenia i pożogi, ale mamy tu do czynienia z Bohaterem Gracza, trudno zatem ocenić czy jest na nie podatna czy nie. Granica znacznego nawszczepiania (czyli ile wszczepów to już za dużo) pozostaje w gestii Mistrza Gry - sugerujemy jednak trzy wszczepy (to dobra, złowroga liczba).

## Cybergraba

Toporna aż do groteski proteza ręki. Jest przyozdobiona wystającymi przewodami, zakończona wielkim chwytakiem zamiast dłoni i głośno świszczy przy używaniu. Cybergraby produkowane są w jednym rozmiarze, pasującym zwykle do Tanków - dlatego postać o Pakerności mniejszej niż 6 ma sporą szansę że będzie ciągnąć kłykciami graby po chodniku. Cybergraba ma naprawdę porządne walnięcie - uderzenie nią dodaje 1kR do obrażeń. Cena: 300 kr

## **Cybernoga**

Wykonana w podobnej konwencji wzornictwa przemysłowego proteza nogi. Również niespecjalnie dopasowana, więc często instalowana parami (niektórzy Medycy oferują zniżki). Naprawdę mocne siłowniki sprawiają, że kopanie taką nogą dodaje 1kR do obrażeń, Mistrz Gry może też przyznać postaci bonusy do Gibkości na potrzeby biegów i skoków. Cena: 350 kr

## **Cyber organ**

Metalowa, dość prymitywna z wyglądu (ale funkcjonalna) proteza organu wewnętrznego rozstrzelanego przez złych ludzi. Równie dyskretna co cyberkończyny, toteż po instalacji organ może wydawać ciągły świst, broczyć olejem albo pysznić się wystającymi dyszami. Jeśli postać ma poinstalowane cybernetyczne protezy organów, MG może przyznać bonusy do Pakerności (kuloodporna wątroba) czy zdolności w rodzaju widzenia w ciemności. Cena: 400 kr

## **Wyposażenie**

### **Czadowe okulary**

Wypasione okulary przeciwsłoneczne. Chronią przed ostrym światłem, no i postać wygląda w nich cool - nawet Tank bardziej przypomina Terminatora niż pierwszego z brzegu półmózga z bronią. Nie zajmują żadnego slotu ekwipunku. Cena: 300 kr

### **Komplet narzędzi**

Pancerna waliza, a w środku przyborek Techa, umożliwiający naprawy i remonty właściwie dowolnego sprzętu. Większość postaci nie jest w stanie nawet nazwać połowy tych urządzeń. Cena: 500 kr

### **Obiekt o wartości sentymentalnej**

Może to być w zasadzie dowolny niewielki, bezużyteczny przedmiot, mający wartość tylko dla właściciela. Sympatyczne pluszowe zwierzątko w kubraczku, nieśmiertelnik kolegi, naszywka jednostki, zdeformowany pocisk na łańcuszku, cokolwiek. Nie zajmuje slotu ekwipunku. Cena: bezcenny albo bezwartościowy, zależy kogo spytać

### **Telefon**

Przenośne urządzenie telekomunikacyjne o szerokim asortymencie denerwujących dzwonek, głupich gier i nieprzydatnych funkcji. Można też z niego dzwonić. Cena: 200 kr

### **Megafon**

Ręczne urządzenie do ochryplego wrzeszczenia na ludzi. Cena: 50 kr

## **Celownik**

Nieduże urządzonek, ułatwiające trafianie do celu - może to być mała lunetka, laserowy wskaźnik albo coś bardziej wydziwnionego. Nie zajmuje żadnego slotu - montuje się je na broni. Zwiększa Celność broni o 1. Cena: 150 kr

## **Nekropatefon**

Wykwit potwornej inwencji DESTRUKTOIDA. Ta niepozornie wyglądająca, matowa skrzyneczka o rozmiarach niewielkiej walizki wyposażona jest w zestaw obejm i zaostrzonych chwytaków, którymi wczepia się w ofiarę (nieodwracalnie zajmując jeden slot ekwipunku). Raz umocowany nekropatefon na zmianę nadaje stare przeboje dawno zmarłych popularnych artystów oraz ochryple szepcze propagandę DESTRUKTOIDA. Próba odczepienia nekropatefonu wywoła eksplozję (z siłą granatu). Nekropatefon liczy się jako wszczep na potrzeby przemiany w morderczego cyborga. Prócz tego zahacza tubą o drzwi i ogólnie przeszkadza. Cena: darmowy, większość ludzi zapłaciłaby żeby się go pozbyć.

## **Szpryca**

Podejrzany koktajl środków pobudzających i przeciwbólowych w dużej, zniechęcającej strzykawie. Zaaplikowany postaci usuwa wszystkie zgromadzone przez nią punkty Cierpienia, niestety nie za darmo - każdy strzał ze Szpryca daje w zamian dwa punkty Ran. Cena: 50 kr, wystarcza na trzy strzały

## **Medykator**

Przenośny kombajn medyczny. W rękach Medyka ten zestaw urządzeń może usuwać punkty Ran (1k+1 za każdy "strzał", wymaga udanego testu Kumacji) i Restartować praktycznie martwe postaci. W rękach dowolnej innej postaci jest dziwnym i nieporęcznym przyciskiem do papieru. Medykator zajmuje slot broni, a jego "magazynek" starcza na dziesięć użyć. Cena: 500 kr, 10 kr za materiały eksploatacyjne na jeden "strzał".

## **Granat**

Jest co najmniej tyle rodzajów granatów, co pistoletów. Najpopularniejsze w MegaMiście-3 są ręczne granaty w formie nacinanego, pomalowanego na wesoły zielony kolor jajka. Prawie równie często występują małe, zjadliwe granaty do wszelkiego rodzaju granatników. Prócz nich można spotkać rozmaite wynalazki: granaty samoprzylepne, skaczące, z elektronicznym zapalnikiem, dymne, zapalające... Większość - no, oprócz dymnych - zadaje takie same obrażenia: 2kR 3kC wszystkim w promieniu dwóch metrów od wybuchu. Cena: 20 kr

## **Wędrująca mina**

Nieco zbyt inteligentna mina przeciwpiechotna na małych pajęczych nóżkach. Podłożona w jednym miejscu potrafi wykopać się i przenieść w inne, jej zdaniem lepsze - albo i całkiem sobie pójść. Wybuchająca mina zadaje 3kR 3kC. Cena: 200 kr

## **Sprzęt do włamań**

Zamknięty w dyskretnym, odpornym opakowaniu zestaw precyzyjnych narzędzi do otwierania zamków i blokowania prostych systemów alarmowych. Znakomity sposób na kłopoty, jeśli policja coś takiego znajdzie. 400 kr

## **Sonda logiczna**

Przenośny komputer w poobijanej obudowie, wyposażony w moduł łączności bezprzewodowej i wszystkie hackerskie narzędzia jakie wymyśliło kryminalne podziemie MegaMiasta-3. Pozwala na zastosowanie zdolności Chakerstwo w warunkach polowych oraz zwalczanie Nadistot - skuteczny test Chakerstwa zadaje 1kR Nadistocie. Mnogość oprogramowania defensywnego powoduje, że sonda logiczna jest odporna na infekcję Nadistotą. 650 kr

## **Pancerze**

### **Ubranie z demobilu**

Stary model munduru armii MegaMiasta-3, w kamuflujących barwach. Ma zylion kieszeni, kieszonek, pętelek i mocowań. Jest ognioodporny, odporny na prucie i ścieranie oraz prawie nieprzemakalny. Prócz tego jest też workowaty, bezkształtny i pozbawiony stylu. Cena: 100 kr, Ochrona: 1kR

### **Kamizelka kuloodporna**

Gruba kamizelka kuloodporna, uzupełniająca ubiór wojska i policji. Chroni zupełnie porządnie - przed kulami z pistoletów. Cena: 200 kr, Ochrona: 1kR 1kC

### **Odpasiony pancerz**

Porządny, segmentowy pancerz z drogich kompozytów o długich nazwach. Zatrzymuje pociski z pistoletów i karabinów, prócz tego często ma wbudowane dodatkowe wyposażenie. Cena: 550 kr, Ochrona: 2kR 2kC

### **Konserwa**

Pełen wypas w dziedzinie osobistej ochrony: pancerz wspomagany. W pełni hermetyczny, klimatyzowany, samonośny, a przy tym projektowany przez bardzo drogiego stylistę. Człowiek w takim pancerzu wzbudza strach i respekt, a prócz tego jest praktycznie nie do ruszenia przez cokolwiek mniejszego niż pieprzona armata. Cena: 4500 kr, Ochrona: 3kR \*kC

## **Ostre przedmioty**

### **Kranik**

Ordynarny kastet zrobiony z urwanego pokrętła od zaworu centralnego ogrzewania. Przenośny i niedrogi (wystarczy zejść do piwnicy). Jeśli postać ma więcej niż jedną kostkę Siły Ciosu, użyć

kranika w walce wręcz zamienia jedną kostkę z Cierpienia na Rany. Jeśli postać ma tylko jedną kostkę SC, kranik nic nie daje i postać wygląda jak debil z kastetem.

### **Pała**

Noga od stołu, gazrurka, albo zupełnie profesjonalna policyjna pałka. Cena: 10 kr, Obrażenia: 1kR 1kC

### **Nóż**

Zaostrzony kawałek stali, zazwyczaj w stylu Rambo-wannabe. Cena: 15 kr, Obrażenia: 1kR 1kC

### **Miecz**

Długi zaostrzony kawał stali, funkcjonalny i bez tysiąca i jednej pierdoły w wydrążonej rękojeści. Cena: 150 kr, Obrażenia: 2kR 1kC

### **Strażacki topór**

Porwana naprędce ze skrzynki w wieżowcu mordercza broń ręczna. Cena: 100 kr (albo darmo), Obrażenia: 2kR 2kC

### **Piła łańcuchowa**

Dwuręczna, dwułańcuchowa, lancerska piła z elektrycznym rozrusznikiem. Pięć kilo wyjącej śmierci. Maską hokejową w gratisie. Cena: 250 kr, Obrażenia: 3kR 2kC, Minimalna Pakerność: 6.

### **Elektropałka**

Długi kawał drąga ze złowieszczymi elektrodami na końcu. Cena: 50 kr, Obrażenia: 3kC

## **Klamki i giwery**

### **Tesla**

Kieszonkowy pistolet elektryczny, czyli bardzo dużo prądu w bardzo niewielkim opakowaniu. Wykończony jest w stylistyce klasycznego SF, co oznacza przynajmniej jedną nieprzydatną płetwę, wielki, świecący indykator pojemności baterii i mnóstwo chromu. Tesla nadaje się też do zwalczania Nadistot - trafienie opanowanego przez pasożyta obiektu zadaje Nadistocie 1kR.

**Tesla Co. Stungun** - Obrażenia: 3kC, Celność: 0, Magazynek: 20, Seria: Nie, Cena: 200 kr

### **Dyskretny rewolwerek**

Mały, łatwy do ukrycia, lekki i niezawodny rewolwer. Akurat do damskiej torebki, przenoszenia w skarpecie albo dyskretnego przyklejenia przyklepcem do spodu biurka. Siła rażenia, niestety, dość symboliczna.

**Smit&Wezon K** - Obrażenia: 1kR 1kC, Celność: 0, Magazynek: 6, Seria: Nie, Cena: 150 kr

## Rozsądny pistolet

Jeden z zyliona modeli zupełnie zwyczajnych pistoletów. Wygodnie mieści się pod kurtką, w zupełności wystarczy do wysłania ulicznego śmiecia do szpitala albo kostnicy. Prócz tego znakomicie poprawia samopoczucie posiadacza. Pistolety Techów zwykle wzbogacone są o celownik i co najmniej jedną dziwną nakładkę.

**Gluk 17** - Obrażenia: 1kR 2kC, Celność: +1, Magazynek: 12, Seria: Nie, Cena: 200 kr

## Ogromny pistolet

Pistolet na sterydach, wielki kawał żelastwa, ulubiony przez panów z kompleksami i - z jakiegoś powodu - przez delikatne kobiety. Wszystko w tym przerośniętym kopycie jest na dużą skalę: kaliber, ciężar, odrzut i obrażenia. Solidne trafienie z czegoś takiego może zatrzymać szarżujący samochód.

**Brownink WTF** - Obrażenia: 2kR 2kC, Celność: 0, Magazynek: 5, Seria: Nie, Cena: 400 kr, Minimalna Pakerność: 4

## Miotacz plazmy

Jest wprawdzie dość nieporęczny i przypomina kształtem wzdętą suszarkę do włosów, ale za to nic innego nie oferuje porównywalnej siły ognia w tak małej paczce. Niestety, przed każdym strzałem potrzebuje rundy na przeładowanie, a uszkodzenie miotacza w czasie użytkowania często oznacza awaryjny zrzut gorącej plazmy - prosto na użytkownika. No cóż, wszystko ma swoje wady.

**BH-209 Plasmagun** - Obrażenia: 3kR 3kC, Celność: +1, Magazynek: 10, Seria: Nie, Cena: 550 kr, Strzela co drugą rundę.

## Rozpylacz kieszonkowy

Nie duży pistolet maszynowy, po złożeniu kolby i uchwytu mieszczący się pod obszerną kurtką. Rozłożenie uchwytu i kolby zajmuje rundę; oczywiście można strzelać ze złożonymi, ale celność jest wtedy żałosna. Używany przez pozerów, ludzi którzy chcą dyskretnej siły ognia oraz przez policję (która olewa dyskrecję i nosi rozpylacze na wierzchu).

**KHH URK** - Obrażenia: 1kR 2kC, Celność: -2, Magazynek: 30, Seria: Tak, Cena: 450 kr, Po rozłożeniu kolby i uchwytu Celność: 0

## Prymitywny automat

Karabin przestarzały, toporny i absolutnie nie do zdarcia - będzie strzelał nawet wytaplany w błocie i zardzewiał. Wbija się w niego charakterystyczne wygięte magazynki. Znakomity dla radykałów którym religia nie pozwala czyścić broni.

**AK** - Obrażenia: 2kR 3kC, Celność: -1, Magazynek: 30, Seria: Tak, Cena: 150 kr

## Inteligentny karabin

Zgrabne kombo karabinu i trzystrzałowego granatnika, fabrycznie malowane w maskujące wzory. Standardowa broń żołnierzy MegaMiasta-3, dość popularna też na ulicy. Wyposażona jest w komputerowy celownik, który zawiesza się jeśli na teście strzelania wypadnie 1 - należy go wtedy

zrebutować (albo Walnąć z góry).

**MN-23** - Obrażenia: 2kR 3kC, Celność: +2, Magazynek: 40, Seria: Tak, Cena: 500 kr, Z zawieszonym celownikiem Celność: -1

### **Karabin-origami**

Modularny karabin, którego konstrukcja umożliwia samodzielny tuning. Komplet części mieści się w gustownej, pancernej walizce. Rozbudowa i przeróbki prowadzą się do przyczepiania potrzebnych elementów do niezbyt wyszukanej konstrukcji podstawowej. Karabinu-origami używają hobbyści, domorośli eksperci od balistyki, survivaliści - ogólnie ludzie którym wydaje się że potrafią samodzielnie wymyślić karabin doskonały.

**Blox** - Obrażenia: 2kR 3kC, Celność: -1, Magazynek: 30, Seria: Tak, Cena: 700 kr, Przebudowa karabinu zajmuje dwie rundy

Części:

- Zwykła kolba: +1 do Celności
- Składana kolba: +1 do Celności
- Latarka pod lufę: Celność bez zmian, ale wygląda czadowo
- Celownik: +1 do Celności
- Absurdalnie wielki celownik: +2 do Celności
- Dodatkowy uchwyt: +1 do Celności
- Dwunóg: +1 do Celności
- Bardzo długa lufa: +1kR do Obrażeń

Karabin zajmuje slot broni, a walizka z kompletem części - slot wyposażenia.

### **Szczelba**

Zupełnie zwyczajna dubeltówka. Standardowa broń ciecia, z obciętymi lufami broń Babci-Z-Naprzeciwka.

**Strzelba** - Obrażenia: 1kR 3kC, Celność: 0, Magazynek: 2, Seria: Nie, Cena: 300 kr

### **Automatyczna śrutowa**

Bardzo duża strzelba z opcją ognia ciągłego. Pudełkowata giwera z wielkim bębnowym magazynkiem, jest nie do ukrycia i nie do zastąpienia przy wymiataniu pomieszczeń z przeciwników. Hit sezonu.

**SCREWS** - Obrażenia: 1kR 4kC, Celność: 0, Magazynek: 20, Seria: Tak, Cena: 450 kr

### **Jerycho**

Przenośna broń dźwiękowa, która atakuje cel piskiem, hukiem i zgrzytem (albo najnowszym hitem popularnego piosenkarza) o straszliwej głośności. W komplecie słuchawki ochronne dla operatora.

**ATC LARD** - Obrażenia: 4kC, Celność: +3, Magazynek: 50, Seria: Nie, Cena: 500 kr, Jerycho razi także wszystkich w promieniu dwóch metrów od strzelca, celu i trasy między nimi

### **Gigantyczna snajperka**

"Reach out and touch someone." Idiotycznie długi i nieporęczny (ale za to czadowy) karabin



snajperski. Coś dla fanatyków strzelania z naprawdę, naprawdę daleka.

**Brownink Killstick** - Obrażenia: 4kR 3kC, Celność: +3, Magazynek: 5, Seria: Nie, Cena: 900 kr

### **Granatnik**

Sposób na wysłanie wybuchowego podarku koleśowi kryjącemu się w mieszkaniu na piątym piętrze albo zdetonowanie samochodu pełnego wrogów. Absolutnie nieukrywalny i dość ciężki, gwarantuje wrogość sił porządkowych.

**KHH GL** - Obrażenia: 2kR 3kC, Celność: 0, Magazynek: 6, Seria: Nie, Cena: 500 kr

### **Wyrzutnia ulotek**

Coś w rodzaju przerośniętego moździerza. Wyrzutnię należy załadować paczką ulotek i specjalnym ładunkiem: po odpaleniu cała okolica zostanie usiana lekko nadpaloną propagandą. Jeśli wepchnąć do wyrzutni paczkę bez rozcinania sznurka, wyrzutnia staje się niespecjalnie efektywną (za to głośną) bronią ogłuszającą.

**Proptech M-2** - Obrażenia: 2kC, Celność: -2, Magazynek: 1, Seria: Nie, Cena: 100 kr

## **Pieprzone armaty**

### **Karabin maszynowy**

Wielki i głośny wygarniacz na stojaczkę albo skomplikowanej uprząży stabilizującej. Amunicję nosi się w taśmach, ale za to wrażenia niezapomniane.

**K-12 Hammer** - Obrażenia: 3kR 3kC, Celność: +2, Magazynek: 50, Seria: Wyłącznie, Cena: 650 kr, Jeden strzał z karabinu maszynowego to krótka seria (bonus już wliczony), długa seria zużywa dwa "pociski"

### **Mikrohaubica**

Prawdziwa przenośna artyleria. Pozwala zdemolować mały budynek albo wysłać serdeczne pozdrowienia patafianom w sąsiedniej gminie. W skutecznym korzystaniu z mikrohaubicy znakomicie pomaga wsparcie obserwatora kierującego ogniem oraz rozstawienie jej na stanowisku - ale brak jednego i drugiego Tanków raczej nie powstrzyma.

**GE Portable Howitzer** - Obrażenia: 5kR 6kC, Celność: -1, Magazynek: 5, Seria: Nie, Cena: 1100 kr, Trafienie z mikrohaubicy zadaje obrażenia wszystkim celom w promieniu pięciu metrów

### **Sentry gun**

Automatyczny karabin maszynowy na ciężkim trójnogu. Idealny do obrony wąskich przejść, korytarzy i innych otwartych pól rażenia. Ma też wady: źle ustawiony sentry gun można zająć z boku, może się przegrzać albo zużyć amunicję, trafiają się też zbyt inteligentne sentry guny, które - znudzone - zabawiają się strzelaniem do lokalnej zwierzyny albo wystrzeliwaniem wzorków w celach.

**K-22 Sentry** - Obrażenia: 3kR 3kC, Celność: +2, Magazynek: 250, Seria: Wyłącznie, Cena: 850 kr, Jeden strzał z sentry guna to krótka seria (bonus już wliczony), długa seria zużywa dwa "pociski,

rozstawienie zajmuje dwie rundy, na potrzeby samodzielnego ognia sentry gun ma 6 GIB i używa pełnej wartości

### **Ogromny laser**

Ciężka, złowrogo bucząca broń o morderczej sile rażenia. Zasadniczo służy do zwalczania czołgów, ale postacie z pewnością znajdą dla niej jakieś inne zastosowania.

**Megawattz LZ-0R** - Obrażenia: 6kR 6kC, Celność: +1, Magazynek: 10, Seria: Nie, Cena: 4500 kr

### **Zapasowa amunicja**

- Pięć magazynków do pistoletu: 100 kr
- Trzy magazynki do karabinu: 100 kr
- Cztery magazynki do innej klamki albo giwery: 100 kr
- Magazynek do pieprzonej armaty: 200 kr

Każdy powyższy rodzaj zapasowej amunicji zajmuje jeden slot ekwipunku.

Magazynki broni zadających takie same obrażenia pasują do siebie nawzajem (można nakarmić karabin-origami amunicją od prymitywnego automatu - choć z niesmakiem).

Bronie zadające tylko Cierpienie to bronie energetyczne: Mistrz Gry może zezwolić na ponowne ładowanie raz zużytych magazynków z dowolnego źródła prądu. MG może też uznać miotacz plazmy za broń energetyczną (poniekąd słusznie) i objąć jego magazynki tą samą zasadą.

### **Pojazdy**

#### **Strap-on**

Mały plecak odrzutowy: dwie turbiny, manetka sterowania i zbiornik wybuchowego paliwa. Coś w sam raz dla znudzonych życiem.

**ZoomTech J-2** - Wielkość: Przenośna, Szybkość: Spora, Ochrona: -, Odporność: 5, Cena: 350 kr

#### **Przecinak**

Oszalamiająco szybki opływowy motocykl w krzykliwych kolorach. Zbiorniki biomasy są pełne resztek po niedoświadczonych pilotach tychże.

**Yakasuka 1200 STFU** - Wielkość: Średnia, Szybkość: Niewiarygodna, Ochrona: -, Odporność: 10, Cena: 2000 kr

#### **Czadowy sedan**

Sportowa bryka na szerokich oponach, alufelgach i z ryczącym wydechem. Rydwan osiłków, dzianych kolesi z niedostatkiem mózgu i kierowców rajdowych.

**Mizubishi Lanser Evo XVII** - Wielkość: Normalna, Szybkość: Spora, Ochrona: -, Odporność: 15, Cena: 2500 kr

## Taksówka szturmowa

Jeden z podstawowych środków transportu w MegaMiście - wściekle żółta latająca taksówka. MegaMiasto-3 jest pełne zwalczających się korporacji taksówkowych, toteż pojazdy są standardowo uzbrojone i opancerzone. Tak mocno uzbrojone i opancerzone, że policja używa ich jako latających radiowozów (oczywiście po przemalowaniu na niebiesko).

**AMT Spinner** - Wielkość: Normalna, Szybkość: Spora, Ochrona: 2kR \*kC, Odporność: 40, Cena: 3500 kr

Uzbrojenie: dwa karabiny maszynowe albo granatnik

## Mikroczołg kroczący

Malutki ale zajadły pojazd pancerny, poruszający się na czterech lub sześciu nogach. Wewnątrz ma akurat tyle miejsca, żeby pomieścić kierowcę i jego plecak.

**Megatech TK** - Wielkość: Normalna, Szybkość: Średnia, Ochrona: 3kR \*kC, Odporność: 40, Cena: 5000 kr

Uzbrojenie: dwa karabiny maszynowe, wyrzutnia granatów dymnych, jerycho

## Transporter opancerzony

Konstrukcyjnie bezpretensjonalny transporter, przypominający z wyglądu kontener na śmieci ustawiony na gąsienicach. Standardowo użytkowany przez policję MegaMiasta-3, mieści kierowcę, dowódcę i do sześciu policjantów.

**M23** - Wielkość: Większa, Szybkość: Średnia, Ochrona: 3kR \*kC, Odporność: 50, Cena: 4000 kr

Uzbrojenie: karabin maszynowy plus gigantyczny reflektor, jerycho lub granatnik

## Makroczołg

Pełnowymiarowy środek zniszczenia, użytkowany prawie wyłącznie przez armię. Mieści trzy osoby załogi i trochę dodatkowego wyposażenia (np. psa).

**T-92** - Wielkość: Większa, Szybkość: Znośna, Ochrona: 5kR \*kC, Odporność: 65, Cena: nie do sprzedania (nikt nie kupi kradzionego czołgu)

Uzbrojenie: dwa karabiny maszynowe, wyrzutnia granatów dymnych, ogromny laser

## Traktor

Podstawowy sprzęt rolniczy, wyposażony w potężny silnik, grube opony i przyłącza do dziwacznych narzędzi rolniczych. Może spełniać wiele różnych funkcji - od orania, bronowania i nawożenia, przez niszczenie hord cyberzombie (po podłączeniu przystawki koszącej) aż po lanserskie wożenie się po osadzie.

**Mroczny Żniwiarz** - Wielkość: Większa, Szybkość: Znośna, Ochrona: -, Odporność: 40, Cena: 3500 kr

## Killdozer

Ogromna maszyna w kolorze budowlanej żółci, wyposażona w komplet (a nawet nadkomplet)

przerośniętych narzędzi: łychę, lemiesz, przynajmniej dwa pługi różnych kalibrów i podobne precyzyjne instrumenty. Jeden killdozer jest w stanie zdemontować średniej wielkości budynek. W kabinie pojazdu mieści się kierowca i jeden kibic. Maszyna jest standardowo wyposażona w klimatyzację, lodówkę na napoje i sprzęt stereo.

**Caterpillar OMG 2000** - Wielkość: Za Duża, Szybkość: Żałosna, Ochrona: 2kR \*kC, Odporność: 120, Cena: 8000 kr

Uzbrojenie: brak (jeśli nie liczyć zdolności do spłaszczenia lub zastraszenia większości przeszkód)

### **Latająca forteca**

Ostateczny środek zniszczenia i zagłady, wielki prostopadłościenny pojazd bojowy z antygravitacyjnym napędem. Grawy zapewniają fortecy pułap maksymalny około 50 metrów, akurat żeby groźnie unosić się nad przerażonym celem. Jej ładownie mogą zmieścić kilka pomniejszych pojazdów albo batalion uzbrojonych ludzi. Latająca forteca jest pojazdem bojowym de luxe i zapewnia swojej załodze (pięć osób) pełen komfort - koje, kuchnia, sala telewizyjna i minisiłownia umożliwiają utrzymanie gotowości bojowej non-stop. Opancerzone drzwi i superbezpieczne zamki sprawiają, że fortecy nie przejmie byle bałwan z lewarem do zamków.

**SDF-1** - Wielkość: Monstrualna, Szybkość: Znośna, Ochrona: 6kR \*kC, Odporność: 250, Cena: nikt tego nie kupi - zresztą, po co sprzedawać?

Uzbrojenie: rozliczne karabiny maszynowe (sterowane centralnie), przynajmniej cztery ogromne lasery, wyrzutnie granatów, jerycho

## **Pilot - przygoda przykładowa**

Prosta, nieskomplikowana - jak sam Kaloryfer - przygoda dla czterech osób. Zapewni graczom wiele okazji do rozładowania nadmiaru agresji, zaś postaciom wiele okazji do dodania nacięć na kolbach wygarniaczy.

Uwaga wstępna: przygoda jest beznadziejnie liniowa. BG mają z miejsca A pójść do miejsca B, stamtąd do miejsca C i tak dalej. Po zdarzeniu A nastąpi zdarzenie B, po nim C i tak dalej. Przez co bardziej zaawansowanych graczy i MG takie przygody są uznawane za absolutnie beznadziejne - ale to jest Kaloryfer. Zaawansowani gracze i MG bawią się w niego (rzecz jasna, przy założeniu że w ogóle się bawią), bo albo potrzebują prostej, nieskomplikowanej rozrywki (czytaj: rozwałki), albo nie rozpoznaliby dobrej przygody nawet gdyby wyskoczyła z krzaków i użarła ich w tyłek.

Uwaga wstępna numer dwa: jak poprowadzić tą przygodę? Nie jest to zadanie wymagające specjalnego wysiłku umysłowego, w związku z liniowością scenariusza, MG winien jednak w miarę możliwości pakować postacie w sytuacje bogate w możliwości przerodzenia się w wygrzew. To znaczy, jeśli na przykład poruszają się z miejsca A do miejsca B, MG powinien z głupia frant zaproponować postaciom przejażdżkę środkami transportu publicznego. Jeśli się zgodzą, rozpierducha nastąpi na pewno - wejście na przykład do metra w towarzystwie uzbrojonych w broń długą Tanków spowoduje żywą reakcję policji. Oczywiście oznacza to, że przy odrobinie szczęścia

przygoda zdegeneruje się do ciągu luźno połączonych ze sobą strzelanin, ale nie należy się tym martwić - przecież to Kaloryfer. Przygoda i tak jest tylko pretekstem do strzelania. MG powinien o tym cały czas pamiętać - nie chce się przecież frustrować.

Zatem, do rzeczy.

## **Wstęp: BG potrzebują pracy.**

Przygoda zaczyna się spokojnego, letniego dnia, który charakteryzuje się przede wszystkim padającym deszczem, jak również kłopotami finansowymi. Kłopoty finansowe odczuwają obie załogi, to jest obie co bardziej myślące części załóg - podczas gdy Tanki siedzą i zajmują się tym, czym zajmują się Tanki w chwilach wolnych od wygrzewu (znaczy się, czytaniem prostych tekstów, czyszczeniem broni czy podobnie rozwojowymi zajęciami), Mózg desperacko rozgląda się za pracą. Jak nietrudno się domyślić, praca się znajduje.

Dobre wieści materializują się pod postacią telefonu od jakiegoś bliżej niesprecyzowanego znajomego Koba, który ustawia całą drużynę na rozmowę z potencjalnym pracodawcą. BG mają się pojawić w podejrzanym hoteliku o 1800.

## **Złoto dla zuchwałych**

Podejrzany hotelik nazywa się "Heart of the City" i jest obskurnym lokalem w jednej z wielu obskurnych dzielnic MegaMiasta-3. BG są umówieni na rozmowę w "lobby" tegoż hotelu, gdzie spotkać ma ich łącznik od pracodawcy. Łącznik pozna ich sam, więc nie muszą martwić się o znaki szczególne.

Kiedy BG pojawiają się w brudnym i śmierdzącym papierosowym dymem lobby, znajduje się w nim wprawdzie kilku nadzwyczaj malowniczych typów, ale nikogo kto wyglądałby na poważnego pracodawcę - trudno się przecież spodziewać, żeby mógł nim być podstarzały ślepy Murzyn albo cuchnący jabołem pijaczyna, śpiący na podłodze w towarzystwie swoich zwierzątek (zapchlonego kundla i pawia). Dokładnie piętnaście minut nerwowego oczekiwania później, z windy wynurza się gość na tyle nie pasujący do otoczenia że po prostu musi być pracodawcą drużyny. Gość ubrany jest w długi, czarny płaszcz, czarne dżinsy, czarny t-shirt i czarne wyczesane glany. Ma krótko obcięte czarne włosy a na twarzy czarne przeciwsłoneczne okulary. Jeśli dodam, że gość nazywa się Neo, to jego obraz powinien stać się dla wszystkich jasny. Neo podchodzi do zgromadzonej w lobby drużyny i zaprasza wszystkich "w spokojniejsze miejsce" aby omówić interesy.

Owo spokojniejsze miejsce to pokój 303, w którym zgromadzona jest reszta wynajmującej drużyny organizacji, to znaczy Noe, Eno, One i Eon. Opisy wszystkich znajdują się na końcu przygody, nie będę ich więc przytaczał tutaj. Wszyscy przypatrują się drużynie badawczo (z wyjątkiem Eona, którego wózek inwalidzki niebacznie został ustawiony krzywo, wskutek czego Eon badawczo przypatruje się ścianie), mówi zaś wyłącznie Neo.

*"Miło jest gościć w naszych skromnych progach prawdziwych profesjonalistów. Zaproiliśmy was tutaj, aby dać wam niepowtarzalną szansę przysłużenia się sprawie powszechnej rewolucji. My - tutaj wskazuje wszystkich obecnych - to znaczy Ludowy Front Wyzwolenia, walczymy za sprawę wolności od opresji i tyranii MegaBurmistrza! Jego marionetkowy rząd to ciemniźciele wolnego ludu, narzucający swą wolę jęczącym pod jarzmem mieszkańcom MegaMiasta-3, którzy - dzięki nam i naszemu niezawodnemu planowi - powstaną i zrzucą kajdany, rozprawiając się raz na zawsze z pasożytami z rządu! Chwalebny ów cel byłby zrealizowany już dawno temu, lecz pacholki skorumpowanego reżimu, to znaczy policja," - dodaje widząc niezrozumienie na twarzach inteligentniejszych BG - "przechwyciły zbudowany przez Noego niezrównany pojazd bojowy, to znaczy naszą Arkę pod tchórzliwym pretekstem parkowania w miejscu niedozwolonym i uprowadziły go na policyjny parking. Waszym zadaniem, szanowni goście, będzie ustalenie gdzie na parkingu znajduje się Arka Noego oraz wydobyć jej stamtąd. W nagrodę ofiarujemy wam honorowe miejsce w panteonie rewolucjonistów oraz wieczną rewolucyjną chwałę." Tutaj konieczna jest odpowiednio długa chwila przerwy, na tyle długa żeby BG zdążyli się odpowiednio zniesmaczyć, po czym Neo dodaje cicho i wyraźnie niezadowolonym tonem "Oraz dwadzieścia tysięcy kredytów."*

Tutaj jest odpowiednie miejsce na zaciekle targi. Neo jest twardym zawodnikiem i pod żadnym pozorem nie zgodzi się dać postaciom więcej niż 50 tysięcy kr. Zgodzi się też wypłacić postaciom zaliczkę, choć sam się z nią nie zaoferuje. Po ustaleniu wysokości zapłaty, Neo serdecznie żegna BG i niezbyt delikatnie wyprasza ich za drzwi.

Teraz jest znakomity moment, żeby BG udali się w jakieś spokojne miejsce, aby zastanowić się nad planem działania. Dla Harmonijnego Rozwoju Przygody dobre byłoby, żeby udali się do jakiejś niezbyt oszałamiającej poziomem mordowni, gdzie będą mogli spokojnie pomyśleć. Jeśli przyjdzie im do głowy odwiedzić jakiś wytworny lokal, na przykład fastfuda sieci MacArthur w centrum miasta, Harmonijny Rozwój Przygody zostanie zachwiany - obsługa i klientela nie jest raczej przyzwyczajona do obecności Tanków i ich broni ciężkiej w lokalu, wykona więc wiele spanikowanych telefonów na policję. Która oczywiście objawi się w sile batalionu, co zapewni graczom sporo rozrywki przy rozpierzaniu policji, ale może przedwcześnie zakończyć przygodę. Nie to, żeby ktokolwiek narzekał. Ahem. Wracając do tematu, chwila pracy umysłowej pozwoli drużynowym inteligentom ustalić, że najlepszym miejscem do zdobycia informacji na temat obecnej lokalizacji Arki Noego jest posterunek policji. Jako że policjanci mogą nie chcieć udzielić takiej informacji, konieczne może się okazać wejście siłowe.

## **Bezczelna zrywnka z Terminatora**

Raczej nieważne jest który konkretnie posterunek policji stanie się celem napaści naszych dzielnych BG. Wszystkie posterunki policji w MegaMiście-3 mają ten sam rozkład wnętrza (nie jest to dziwne, skoro składają się z prefabrykowanych betonowych elementów), zatem MG ma nieco ułatwioną pracę. Oczywiście BG nie mają - bo i skąd? - mapy standardowego komisariatu - Mistrz Gry może więc, jeśli

chce, odwołać się do tradycji gier fantasy, czyli rysowania planiku na kartce. Może też po prostu opisywać rozkład wnętrza i wymagać od graczy rysowania mapy. Takie rozwiązanie jest bardzo na miejscu - jeśli gracze będą marudzić że w tych paru pomieszczeniach na krzyż nie sposób zabłądzić, MG powinien przypomnieć im o niesamowitym potencjale umysłowym Tanków.

Z samym poprowadzeniem strzelaniny Mistrz Gry nie powinien mieć najmniejszych problemów, zwłaszcza jeśli oglądał "Terminatora" i jeśli jest na bieżąco z produkcjami kinematografii Hong Kongu. Gracze zapewne po przebiciu się przez cały parter pojedą windą na górę zamiast na dół i zaczną "dyskutować" ze znajdującymi się na pięterku policjantami. To dobrze - da to MG czas na wprowadzenie na arenę dokładki mięsa armatniego, to jest, oczywiście, policyjnych posiłków w ilości przynajmniej pięciu transporterów opancerzonych, dwóch latających radiowozów i mikroczołgu. Jeśli BG nie zauważą że przybyły posiłki, oświetlenie komisariatu gigantycznymi reflektorami zamontowanymi na transporterach powinno dać im do myślenia (przynajmniej niektórym).

Celem drużyny jest pokój mieszczący w sobie komputery policyjne, który znajduje się na poziomie pod garażem. Tam Spaner może użyć swoich umiejętności i wydobyć z komputerów położenie Arki na parkingu - oczywiście jeśli któryś z BG wpadł na pomysł poproszenia Neo o podanie numeru rejestracyjnego Arki (nie, Neo nie podawał go sam z siebie). Po drodze BG muszą jeszcze zneutralizować budkę strażniczą naprzeciwko wind oraz znaleźć sposób na otwarcie pancernych drzwi. No i, oczywiście, już po zgraniu danych na sondę logiczną muszą się z komisariatu jakoś wydostać. Jeśli Mózg ruszy mózgiem, skorzystają z pewnością ze znajdujących się w garażu transporterów opancerzonych policji. Wydostanie się z posterunku jest mimo wszystko konieczne - niezależnie od tego, jak dobrze bawią się gracze, należy spróbować im delikatnie wyperswadować pomysł wystrzelania całej policji Miasta: zdesperowana policja może zechcieć komisariat po prostu zrównać z ziemią. Oczywiście, jeżeli gracze koniecznie chcą zakończyć karierę swoich raczej efemerycznych postaci w ten sposób, nie należy im przeszkadzać.

Jeśli jednak gracze uznają że chcą zobaczyć dalszy ciąg przygody, powinni zwinąć się z komendy, najlepiej policyjnym transporterem.

Uwaga końcowa: należy zaznaczyć obecność w komendzie ciemnoskórego policjanta z dredami na głowie, przypominającego nieco Boba Marleya. BG oczywiście prawie go zabiją, kluczowe jest jednak owo "prawie" - policjant ten to oficer "Ja tu jestem prawem" Dred. Powróci on jeszcze w późniejszej części przygody i dobrze byłoby, gdyby gracze go zapamiętali.

## **Interludium liryczne i niespodziewana wizyta**

BG są teraz posiadaczami kradzionego - i postrzelanego - policyjnego transportera, potrzebują jednak chwili odpoczynku, jak również szansy na doładowanie amunicji do wygrzewaczy, napicia się soczku (żadnych napojów wysokowych - prowadzenie pojazdów pancernych pod wpływem alkoholu jest przyczyną wielu wypadków) i ogólnie ochłonięcia.

Kiedy jednak Tanki relaksują się przed telewizorem, a Tech i Mózg załatwiają materiały eksploatacyjne, drużynie zostaje złożona niespodziewana wizyta. Na scenie pojawiają się oto agenci

specjalni Smif i Dżons, którzy szybko i sprawnie porywają Koba lub Spanera. Szczegóły zależą od miejsca w którym znajdują się BG, jednak w dowolnym wariancie akcja jest przeprowadzona profesjonalnie i błyskawicznie. Wytworzyć należy wrażenie, że agenci pojawili się "znikąd" - na przykład jeżeli drużyna znajdowała się w knajpie, porwanie ma miejsce kiedy jeden z "inteligentów" idzie do kibla - zniemacka otwierają się drzwi kabin, z których wychodzą agenci. Porywacze zakładają ofierze worek na głowę i wywożą w nieznane miejsce.

Agenci chcą tylko porozmawiać. I to w spokojnych, kulturalnych warunkach - żadna tam żarówka w oczy. Po zdjęciu worka z głowy postać konstatuje iż siedzi za stołem, znajdującym w białym pokoju z jednymi drzwiami. Naprzeciwko siedzi agent Smif.

*"Dzień dobry panu. Nazywam się agent Smif i mam stopień agenta. Znaleźliśmy się tutaj, żeby przedyskutować pana obecne zajęcie, panie Kob (lub Spaner, jeśli padło na niego). Jak rozumiem, wraz z pańskimi kolegami zajmuje się pan pracami zleconymi dla niejakiego Neo i jego Ludowego Frontu Wyzwolenia, prawda? Nie, nie musi pan odpowiadać. Nie wiem, czy zdajecie sobie sprawę - pan i pańscy koledzy - że ten Neo i cały jego front to zwykli kryminaliści, jakich pełno w tym mieście. Reprezentowana przeze mnie organizacja wprowadza właśnie w życie plan, który wyeliminuje tak Ludowy Front Wyzwolenia, jak i konkurencyjny zgrupowanie kryminalistów o równie patetycznej nazwie - Narodowy Front Wyzwoleńczy czy jakoś podobnie. To znaczy, plan wyeliminowałby ich z pewnością, gdyby nie pojawienie się na scenie pana i pańskich kolegów. "* Smif milknie na chwilę.

*"Zaprosiłem pana tutaj, aby zaproponować panu uczciwą wymianę. Możemy zapomnieć o przeszłości i oczyścić panu konto, jeśli pan - wraz z kolegami - usunie się, przestanie nam przeszkadzać, innymi słowy, jeśli skontaktujecie się panowie z owym Neo i powiadomicie go że odstępujecie od wykonania zadania. Teraz odstawimy pana na miejsce, aby mógł pan przedyskutować naszą propozycję z kolegami. Ufam że podejmiecie panowie właściwą decyzję."*

Po tych słowach do pokoju wchodzi także agent Dżons, obaj zakładają porwanemu worek na głowę (w razie potrzeby ogłuszając go) i faktycznie odwożą go w okolice miejsca z którego został pobrany. Delikwentowi pozostaje teraz przekazanie wieści reszcie drużyny i zastanowienie się nad dalszym działaniem. A także nad sposobem wytłumaczenia Tankom sytuacji jeśli BG postanowią się wycofać. BG, jako prawdziwi twardziele, stwierdzą zapewne że będą realizować zadanie. W przeciwnym przypadku MG może delikatnie przypomnieć im o braku kasy, a od czasu napadu na posterunek także amunicji. Chyba że, oczywiście, MG jest już przygodą setnie znużony i rezygnację BG przyjmie z nieukrywanym zadowoleniem.

## **Tak zwane "klu" - czyli wizyta na policyjnym parkingu.**

BG zjawiają się na policyjnym parkingu. Rzecz jasna, przy założeniu że nie zrezygnowali. Teraz dopiero - zapewne - dotrze do graczy po co w zasadzie włączyli się na komendę policji. Mianowicie parking policyjny jest jeden na całe MegaMiasto-3 i jest ogromny. Ma więcej kilometrów kwadratowych powierzchni niż chce mi się liczyć, a ilość zgromadzonego na nim metalu powoduje



lokalne anomalie magnetyczne. Jest prawie niemożliwy do ogarnięcia wyobraźnią, przypomina ogromną, metalową równinę, słowem - jest wyjeżdżenie wielki. Zgromadzone są na nim chyba wszystkie możliwe rodzaje pojazdów (a z pewnością wszystkie wspomniane w tej przygodzie), w różnych stopniach zdezelowania. Po parkingu krąży przynajmniej jedno plemię dzikusów, którzy są potomkami ludzi którzy przyszli odebrać swój wóz i zabłądzili. Arka Noego znajduje się precyzyjnie w miejscu wygrzebanym z policyjnego komputera, zaś BG stają przed niebagatelnym problemem dostania się na pokład Arki i uruchomienia jej.

Gdyż tak się składa, że Arka to pojazd bojowy typu latająca forteca. Jako taki jest wyposażony w potężne, zamknięte na szyfrowy zamek drzwi, których nie da się otworzyć standardowymi, siłowymi metodami (pytanie jak w takim razie policja zdołała zaholować Arkę na parking odrzucamy jako niezorganizowane). BG mogą kręcić się w kółko przed zamkniętymi drzwiami, mogą też zastosować metody przemysłniejsze. Tech może spróbować pokonać zabezpieczenia elektroniczne albo naprędce skonstruować świder do rozwiercenia zamka, drużyna może się zrzucić na pół tony plastiku do wysadzenia drzwi, lub też Mózg może zadzwonić do Neo z prośbą o podanie szyfru (w tym ostatnim przypadku Neo poprosi o podanie pozycji i za pół godziny na miejscu pojawi się w komplecie cały Ludowy Front Wyzwolenia). Niezależnie od wybranej przez BG metody, chwilę przed ostatecznym sukcesem zza najbliższego zakrętu z rykiem wypadają dwa czadowe sedany pełne terrorystów z automatami, którzy - jak nietrudno się domyślić - są przedstawicielami konkurencyjnego ugrupowania, czyli Narodowego Frontu Wyzwoleńczego. Na swój widok obie walczące o wolność i równość organizacje dobywają wygarniaczy i przystępują do perforacji przeciwnika przy wtórze wyrzaskiwanych haseł programowych. Oczywiście Neo i reszta LFW jest zbyt zaślepią rewolucyjnym gniewem, żeby otworzyć Arkę i przystąpić do rozwiązywania sporów ideologicznych przy jej pomocy. BG powinni czym prędzej włączyć się do walki, gdyż NFW ma zdecydowaną przewagę w ludziach i sprzęcie. Kiedy strzelanina zdąży się już dobrze rozkręcić, na miejscu pojawiają się przynajmniej dwa transportery pełne zirytowanych funkcjonariuszy policji, którzy niezwłocznie włączają się do dyskusji. Kiedy gracze będą już przekonani że nic ich nie zaskoczy, zza zakrętu wypadnie wyjący przecinak a na nim oficer "Ja tu jestem prawem" Dred, ogarnięty żądzą wyrównania rachunków z BG.

Wielostronna strzelanina trwać będzie z różnym nasileniem aż do zużycia walczących (w przypadku policji - do momentu, w którym policjantów będzie na tyle mało, że ich sporadyczny ogień nie będzie przesadnie przeszkadzał w działaniu innym grupom). Kiedy ogień osłabnie, Neo otworzy drzwi do Arki, poprosi BG o wprowadzenie ich środka transportu do wnętrza Arki, po czym latająca forteca od niechcenia spopieli przeciwników i majestatycznie odleci w stronę kwatery głównej LFW.

## **"Heart of the City" - wizyta ponowna.**

Arka dociera wreszcie nad obskurny hotel z początku przygody i ląduje, tarasując niemal całą ulicę i zgniatając jedną czy dwie uliczne latarnie. BG mogą wyprowadzić swój pojazd z przestronnej ładowni latającej fortecy i pożegnać się z Ludowym Frontem Wyzwolenia. Rewolucjoniści wysiadają z Arki i Neo, promieniejąc, zwraca się do postaci z pożegnalną mową:

*"I tak oto mamy za sobą kolejny krok w stronę ostatecznego zwycięstwa Sprawy! Dzięki wam, drodzy przyjaciele, Ludowy Front Wyzwolenia odbił swą niezrównaną Arkę z rąk sługusów skompromitowanego reżimu! Już wkrótce, tak, już wkrótce jutrzienka wolności zaświeci nad tą znękaną ziemią! Już niedługo Ludowy Front Wyzwolenia zada ostateczny cios systemowi zniewolenia, wyruszając Arką na ludowowyzwoleńczy rajd, niszcząc przeciwników Sprawy, a na koniec wrażając ostrze rewolucji w samo serce ciemności - siedzibę MegaBurmistrza! Wam zaś, przyjaciele, chwała! Wieczna chwała! Wdzięczne pokolenia będą was pamiętać jako tych, którzy wsparli rewolucję w decydującej chwili! Ludowy Front Wyzwolenia składa wam hołd!"*

- i Neo, wraz z całą resztą frontu (rękami Eona musi ruszać Noe) oddają BG idiotycznie wyglądający salut.

Podczas mowy Noe znika w drzwiach hotelu i wyłania się z nich po chwili z metalowym neseserem w rękach. Przekazuje go Kobowi akurat na czas, żeby zdążyć podnieść bezwładną kończynę Eona do końcowego salutu. Kiedy cały Ludowy Front Wyzwolenia trwa w bezruchu, salutując, zza rogu wybiega z wrzaskiem banda ubranych w czarne piżamy niewielkich facecików z plecakami. Na ten widok Neo wybałusza oczy, krzyczy "To oddział samobójczy Wyzwoleńczego Frontu Ludowego! Strzelajcie! Strzelajcie!", wyszarpuje spod płaszcza jedną z par swoich wygarniaczy i otwiera ogień. Niezależnie od tego ilu komandosów uda się zastrzelić, przynajmniej jeden z nich wbiegnie do Arki przez otwartą rampę. Po kilku sekundach rozlega się potworna eksplozja - kiedy BG podniosą głowę, zobaczą jak z płonącego, leżącego na ziemi wraku który jeszcze moment temu był Arką Noego wychodzi chwiejnie gość w dymiących strzępach piżamy, mówi "Aleśmy im pokazali" i pada martwy.

## **Osoby:**

### **Bohaterowie Graczy**

#### **Li-on - Tank**

Wielki koleś o kwadratowej szczęce i tępym wyrazie twarzy. Na głowie nosi wełnianą czapkę, swoje uzbrojenie przykrywa obszernym płaszczem. Jakikolwiek żywsze uczucia czuje do swojej roślinki, której kupił nawet kuloodporną doniczkę. Pije dużo mleka, bo dba o zdrowie.

#### **Cechy:**

- PAK 8
- GIB 7
- KUM 2
- NAW 3
- Zdrowie 24
- Unik 3

- SC 3kC

**Zdolności:**

- Prawdziwy paker
- Strzał z glana
- Pięści i kolana
- Klamki i giwery
- Pieprzone armaty
- Dwie klamki
- Padnij

**Sprzęt:**

- obiekt o wartości sentymentalnej: roślina w kulo odpornej doniczce
- dwa Browninki WTF
- SCREWS
- ubranie z demobilu
- obszerny płaszcz
- zapasowa amunicja do śrutowy
- karton mleka

**Charakterystyczny cytat:** <parask> (zaplucie się mlekiem)

**Djuk - Tank**

Wielki koleś o kwadratowej szczęce i tępym wyrazie twarzy. Bezmyślny wyraz jego oczu maskują przeciwsłoneczne okulary. Najbardziej na świecie ceni swoją skórzaną kurtkę. Głęboko wierzy że Elvis i jego granatnik wywiodą go z każdej opresji.

**Cechy:**

- PAK 9
- GIB 9
- KUM 1
- NAW 1
- Zdrowie 27
- Unik 4
- SC 3kC

**Zdolności:**

- Prawdziwy paker
- Strzał z glana
- Pięści i kolana
- Klamki i giwery

- Pieprzone armaty
- Zastraszanie
- Tępy jak pniak

#### **Sprzęt:**

- obiekt o wartości sentymentalnej: walkman z przebojami Elvisa
- Brownink WTF
- KHH GL
- ubranie z demobilu
- skórzana kurtka
- zapasowa amunicja do granatnika
- czadowe okularki

**Charakterystyczny cytat:** "Hail to the King, baby."

#### **Kob - Mózg**

Niewysoki, szczupły osobnik, z twarzy podobny zupełnie do nikogo. Ubiera się ze smakiem, pali cygaretki, wymyśla niespecjalnie skomplikowane plany. Prześladowuje go pech - zmuszony jest współpracować z Djukiem (niełotem nawet jak na Tanki), którego odziedziczył po tragicznie zmarłym koledze.

#### **Cechy:**

- PAK 4
- GIB 6
- KUM 6
- NAW 4
- Zdrowie 12
- Unik 3
- SC 2kC

#### **Zdolności:**

- Zdrowy rozsądek
- Klamki i giwery
- Bajerowanie
- Mniejsze pojazdy
- Swój chłopak
- Dwie klamki
- Paranoik

#### **Sprzęt:**

- obiekt o znaczeniu sentymentalnym: paczka cygaretek i benzynowa zapalniczka
- telefon

- Gluk 17 z tłumikiem
- zapasowa amunicja do pistoletu
- kamizelka kuloodporna
- szpryca
- "Dźordź" - wędrująca mina z tendencjami do plątania się pod nogami

**Charakterystyczny cytat:** "Uspokoić się! Li-on, wytrzymaj się! Djuk, przestań drażnić Dźordża! Robię się za stary na to gówno..."

### **Spaner - Tech**

Nabity, owłosiony koleś. Nosi obszarpane džinsy, podkoszulek na ramiączka i glany. Włosy ma długie, rzadko myte i przewiązane bandaną, do tego wąsy i długą brodę. Całości dopełniają przeciwsłoneczne okulary - Spaner wygląda jak skrzyżowanie palacza na parowcu i jednego z gości z ZZ Top. Z jego jamy gębowej wydobywa się niecodzienny zapach - to przez kalafonię którą namiętnie żuje.

### **Cechy:**

- PAK 6
- GIB 4
- KUM 8
- NAW 2
- Zdrowie 18
- Unik 2
- SC 2kC

### **Zdolności:**

- Walnij z góry
- Tech-fu
- Klamki i giwery
- Chakerstwo
- Padnij
- Ostre przedmioty
- Leczenie

### **Sprzęt:**

- duży kłęb drutu i cyny do lutowania
- bryła kalafonii do żucia
- komplet narzędzi
- lutlampa (plus zapas napalmu)
- lutownica dwuręczna (1kR 1kC, dodatkowa kostka Cierpienia jeśli rozgrzana)
- Gluk 17 z optycznym celownikiem, latarką pod lufą i gumowymi okładkami rękojeści
- poobijana sonda logiczna

- telefon

**Charakterystyczny cytat:** "Chyba jest niedobrze..."

## **Bohaterowie niezależni**

### **Neo - rewolucjonista i mózg operacji**

Szczupły, wysoki i zwinny. Ubrany na czarno, w obszernym płaszczu i czarnych okularkach promieniuje aurą kompetencji i niebezpieczeństwa. Zawsze staje tak, żeby wyglądać jak najbardziej stylowo.

#### **Cechy:**

- PAK 5
- GIB 6
- KUM 8
- NAW 6
- Zdrowie 15
- Unik 3
- SC 2kC

#### **Zdolności:**

- Klamki i giwery
- Ostre przedmioty
- Mniejsze pojazdy
- Wywrotowa retoryka
- Dwie klamki
- Padnij
- Ustawianie się stylowo (stylowe ustawienie dekoncentruje rozmówcę, i powoduje, że Neo ma +2 przy obronie przed Bajerowaniem)

#### **Sprzęt:**

- dwa Gluki 17
- dwa Speedballe 9 (rozsądne pistolety, ale z długimi lufami)
- dwa KHH URK
- czadowe okularki
- telefon
- obszerny kuloodporny płaszcz (Ochrona 1kR)

**Charakterystyczny cytat:** "woah" (tylko kiedy się zapomni)

## **Noe - rezydentny geniusz techniczny LFW**

Niski brzuchaty i brodaty koleś, z błyszczącą łysiną. Zawsze przybrudzony smarami, zawsze niechlujnie ubrany. Nosi jednocześnie, zapinany na suwak kombinezon z milionem kieszeni, glany i czapkę bejzbolówkę.

### **Cechy:**

- PAK 5
- GIB 4
- KUM 9
- NAW 2
- Zdrowie 15
- Unik 2
- SC 2kC

### **Zdolności:**

- Tech-fu
- Klamki i giwery
- Włamania
- Ostre przedmioty
- Większe pojazdy
- Mniejsze pojazdy
- Jedź defensywnie

### **Sprzęt:**

- komplet narzędzi
- sprzęt do włamań
- wiertara (1kR 2kC)
- kamizelka kuloodporna
- Brownink WTF
- granat

**Charakterystyczna fraza:** "Co ty tam wiesz, nie będzie działać i już."

## **One - przygnębiona estetka**

Niewysoka, szczupła, ubrana w czarne skóry dziewczyna z trupim makijażem. Długie, czarne, puszczone luzem włosy, bransoletki na rękach, wisiorki na szyi. Z wyglądu zżerana przez depresję, słucha ciągle przygnębiającego emo rocka. Zazwyczaj czule piastuje w objęciach swój karabin.

### **Cechy:**

- PAK 4

- GIB 7
- KUM 7
- NAW 6
- Zdrowie 12
- Unik 3
- SC 2kC

**Zdolności:**

- Klamki i giwery
- Mniejsze pojazdy
- Padnij
- Skradanie
- Biegi i skoki

**Sprzęt:**

- Brownink Killstick
- zapas czarnej szminki
- skórzany komplet plus wyczesane glany
- lennonki
- obiekt o znaczeniu sentymentalnym: walkman z kasetą My Chemical Romance

**Charakterystyczny cytat:** "Oh, angst. Oh, depression."

**Eon - funkcja niejasna**

Schludnie ubrany starzec o tępych wyrazie twarzy. Zazwyczaj wpatruje się nieruchomo w jeden punkt i daje się biernie wozić na wózku inwalidzkim. Cały Ludowy Front Wyzwolenia traktuje go z niezwykle szacunkiem, z nieznanym przyczyn.

**Cechy:**

- PAK 1
- GIB 1
- KUM 1
- NAW 1
- Zdrowie 3
- Unik 1
- SC 1kC (jeśli najedzie kogoś wózkiem)

**Zdolności:**

- brak. Chyba żeby liczyć gapienie się w jeden punkt godzinami.

**Sprzęt:**

- wózek inwalidzki



- rozrusznik serca

### **Charakterystyczny cytat: "..."**

#### **Eno - muzyk i artystyczna dusza**

Wysoki, szczupły mężczyzna (no, prawdopodobnie mężczyzna) w białym garniturze. Zajmuje się głównie grą na skrzypcach, patrzeniem w dal z uduchowionym wyrazem twarzy, dyskusjami z Neo oraz popychaniem wózka inwalidzkiego Eona.

#### **Cechy:**

- PAK 3
- GIB 5
- KUM 7
- NAW 7
- Zdrowie 9
- Unik 2
- SC 1kC

#### **Zdolności:**

- Wywrotowa retoryka
- Patrzenie w dal z uduchowionym wyrazem twarzy (patrzenie w dal dekoncentruje rozmówcę, i powoduje, że Eno ma +2 przy obronie przed Bajerowaniem)
- Padnij
- Gra na skrzypcach (pozwala używać pełnego Kumania przy grze na skrzypcach)

#### **Sprzęt:**

- biały garnitur
- skrzypce elektryczne i przenośny wzmacniacz lampowy (2kC)
- szminka i puder

### **Charakterystyczny cytat: "A wy wiecie co to jest? To jest smyczek. Jestem muzykiem."**

#### **Agenci Smif i Džons**

Na pierwszy rzut oka bliźniaki, dopiero po uważniejszym przyjrzeniu się widać że trochę się różnią. Obaj są postawnymi, białymi mężczyznami ubranymi w ciemnoszare garnitury. Mają krótko obcięte włosy i noszą okulary przeciwsłoneczne. Charakterystyczną ich cechą są nie podłączone do niczego małe słuchawki w prawym uchu każdego z nich.

#### **Cechy:**

- PAK 7
- GIB 8

- KUM 7
- NAW 5
- Zdrowie 21
- Unik 4
- SC 3kC

#### **Zdolności:**

- Pięści i kolana
- Klamki i giwery
- Dwie klamki
- Zastraszenie
- Bajerowanie
- Mniejsze pojazdy
- Skradanie
- Paranoik
- Tępy jak pniak

#### **Sprzęt:**

- kuloodporny garnitur (Ochrona 1kR 1kC)
- Clot m2051 (ogromny pistolet z laserowym celownikiem)
- obiekt o wartości sentymentalnej: słuchawka w uchu
- czarny, opancerzony (Ochrona 2kR \*kC) Lanser Evo
- wór do zakładania na głowę (innym)

#### **Charakterystyczny cytat: "Jestem Smif. Agent Smif."**

#### **Oficer "Ja tu jestem prawem" Dred**

Niski, choć żylasty człowieczek o ciemnej skórze. Jak nietrudno się domyślić ma na głowie pełno dredów. Prócz nich nie wyróżnia się specjalnie.

Podczas strzelaniny na komisariacie oficer Dred ma cechy, zdolności i wyposażenie przeciętnego policjanta.

Podczas strzelaniny na policyjnym parkingu oficer Dred jest większy i groźniejszy. Na głowie dalej pełno dredów, lecz teraz oficer Dred ma na sobie grubą kamizelkę kuloodporną, zaś przy sobie wiele więcej giwer. Po przejściach na posterunku wygląda jak Bob Marley skrzyżowany z Rutgerem Hauerem z filmu "Split Second".

#### **Cechy:**

- PAK 5
- GIB 8
- KUM 6
- NAW 4
- Zdrowie 15

- Unik 4
- SC 1kR 2kC

**Zdolności:**

- Klamki i giwery
- Pięści i kolana
- Mniejsze pojazdy
- Zastraszenie
- Tępy jak pniak
- Ostre przedmioty
- Jedź defensywnie
- Paranoik
- Dwie klamki

**Sprzęt:**

- dwa Speedballe 9 z celownikami (rozsądne pistolety o zwiększonej celności)
- kamizelka kuloodporna
- policyjne radio
- KHH URK z latarką pod lufą
- zapasowa amunicja do rozpylacza
- przecinak
- cybergraba
- cyber organ (rekonstrukcja części głowy)

**Charakterystyczny cytat:** "Ja tu jestem prawem, mon!"

**Żołnierz Narodowego Frontu Wyzwoleńczego**

Z wyglądu standardowy terrorysta z automatem - i takich też statystyk należy użyć.

**Tank Narodowego Frontu Wyzwoleńczego**

Wielki koleś o kwadratowej szczęce i tępym wyrazie twarzy. Na głowie arafatka, taska wielki wygarniacz i skupia się całkowicie na byciu zagrożeniem dla BG.

**Cechy:**

- PAK 10
- GIB 8
- KUM 1
- NAW 1
- Zdrowie 30
- Unik 4
- SC 4kC

**Zdolności:**

- Prawdziwy paker
- Strzał z glana
- Pięści i kolana
- Klamki i giwery
- Pieprzone armaty
- Większa spluwa

**Sprzęt:**

- obiekt o wartości sentymentalnej: spłaszczony pocisk na łańcuszku
- K-12 Hammer
- kamizelka kuloodporna
- gogle ochronne
- zapasowa amunicja do karabinu maszynowego (długa taśma w torbie sportowej)

**Charakterystyczny cytat: "..."** (zagłuszony łomotem kaemu)