



NEUROSHIMA

GLADIATOR



Wchodzi dwóch, wychodzi jeden...



Spis treści

DZIEŃ JAK CODZIEN	3
Z KRWI I KOŚCI	9
Nowe Cechy z pochodzenia	10
Nowe Cechy z profesji	12
Formularz	13
Sztuczki	14
Choroby zawodowe	17
SPRZĘT	23
REGUŁY I ZWYCZAJE	33
ŚWIAT W PIGUŁCE	41
Liga	42
Gildia	44
Areny	46



Trzymacie w rękach pierwszy suplement do Neuroshimy z serii tzw. dodatków profesjonalnych. Jeśli poznaliście już podręcznik podstawowy do tej gry to wiecie, że podczas tworzenia bohatera należy wybrać jedną z profesji. W kolejnych zeszytach tej serii będziemy rozwijać informacje o każdej z nich. Znajdziecie podobne tytuły rozdziałów i ich kolejność, bowiem ich układ nie zostanie zmieniony. Dzięki temu szybko nauczycie się, gdzie znaleźć nowe Sztuczki, gdzie Cechy, a gdzie trochę nowego sprzętu.

Gracze znajdują w tych pozycjach nowe możliwości dla swych postaci. Wierzymy, że dzięki nim uda się stworzyć niepowtarzalne kreacje i ubarwić bohaterów z podręcznika podstawowego. Lista nowych Sztuczek związanych z daną profesją, rozwinęty katalog sprzętu, formularz pozwalający ułożyć ciekawy życiorys - to część ich treści.

Jeśli to, co przeczytałeś do tej pory nic Ci nie wyjaśniła, zapewne nie miałeś jeszcze do czynienia z Neuroshimą - postapokaliptyczną grą fabularną. W takim przypadku musimy Cię zmartwić. Znajomość zasad obowiązujących w podręczniku podstawowym do tej gry jest niezbędna, aby zrozumieć treść niniejszego dodatku. Wystarczy, jeśli zapytasz o niego w miejscu, w którym zaopatrzyłeś się w Gladiatora. Więcej informacji na temat gry możesz także znaleźć na stronach internetowych Wydawnictwa Portal.

Mamy nadzieję, że lektura pierwszej pozycji z serii dodatków profesjonalnych przyniesie Wam wiele radości i pożytku. Czekamy na wszelkie komentarze, które pozwolą nam przygotować w przyszłości podręczniki jeszcze lepiej spełniające Wasze oczekiwania.

DZIEŃ JAK CODZIEŃ



Od tego, że chcesz być gladiatorem, do tego byś był gladiatorem jeszcze daleka droga. Daleka i wyboista, byśmy mieli jasność. Chcesz posłuchać o tym jak to jest być gladiatorem i żyć z walki na arenach? Z przyjemnością podzielę się kilkoma radami. To co najważniejsze powiem już teraz. W tej branży nie wystarczy po prostu dobrze łąć po nerach...



Zwykły dzień gladiatora? Nie jest to bułka z masłem. Walka na arenie to nie jest spontaniczny przerywnik w codzienności pierdzenia w fotel. Żeby wyjść na arenę, a potem zejść z niej o własnych siłach, każdy swój dzień powinien zamienić w piekło. Im bardziej wredny będziesz dla siebie, tym dłużej pociągniesz.

Tak bracie, dlatego wielu gladiatorów ma swych trenerów. Właśnie po to, by kopali ich w dupę, gdy tylko wpadnie im do głowy miganie się od treningu. Stara prawda mówi, że być swoim własnym szefem, to trudna sprawa. Jak cię raz na tydzień ktoś nie opierniczy i to porządnie, to przepadniesz wśród miernoty. Po to właśnie każdy gladiator potrzebuje nad sobą trenera. Wracając zaś do codzienności, wiesz, nie chodzi o to, bym mówił ci teraz, że masz wstać o świcie i przez godzinę zasuwać po polu z plecakiem pełnym pustaków na plecach. Rzecz nie w tym, byś co rano robił dwieście pompek, czy też wykonywał inne ćwiczenia. Nie da się tego tak powiedzieć - bo każdy gladiator ma własny styl walki, a zatem i inne ćwiczenia. Osilek z Hegemoni ma zupełnie inny rozkład dnia niż gladiator z Nowego Yorku. Ten drugi zawsze rano śpiewa hymn, he, he...

Ważne jest to, byś miał świadomość, że fucha gladiatora to nie jest praca na weekend: wyjście na arenę, naklepanie po nerach jakiegoś frajera i skasowanie nagrody. Gladiatorom jest się przez cały tydzień, każdego miesiąca, roku, każdego dnia. Musisz być wiecznie w formie, będziesz więc ćwiczył kondycję, będziesz ćwiczył technikę walki, będziesz robił tysiące rzeczy. Zresztą pewnie zauważyłeś, że zazwyczaj gladiatorzy podróżują w grupie - wraz z kilkoma kumplami. Ta ekipa pomaga mu, by był wciąż w dobrej dyspozycji. Razem potem dzielą się kasą.

Codziennosc gladiatora to życie pełne wyrzeczeń. Musisz mieć świadomość, że jesteś zawodowcem, a twoja fucha należy do jednej z najbardziej niebezpiecznych. Jak spec od bojlerów ma kaca, najwyżej rozleje trochę gorącej wody. Jak gladiator przyjdzie niewyspany, albo nie skoncentrowany na arenę, to będzie trupem. Dużo treningów, dużo nauki, dużo rozwijania swoich umiejętności. Tak to niestety wygląda.

Dobra strona bycia gladiatorom? Musisz się dobrze odżywiać. Więc jeśli podróżujesz w ekipie i chłopcy dbają o to, byś wygrywał każdą walkę, możesz być pewien, że będą też dbali, byś miał zdrowe żarcie. Oni będą zasuwać się zdechłe szczury, a ty ekskluzywną puszkę z mieloną jeszcze sprzed wojny. I nikt nawet na ciebie krzywo nie spojrzy. Z każdym dniem bliżej występu będziesz miał się coraz lepiej. Gladiator przez cały czas powinien być w formie, ale w dniu występu powinien być w szczycie formy. No więc wtedy zasuwasz całe garście jakichś prochów, witamin, co tam macie przygotowane. Szykujesz się też psychicznie, motywujesz się, robisz jeszcze rozgrzewkę i w końcu, w dniu startu masz być naprawdę świetnie przygotowany. Niestety, wielu w naszej branży nie dorobiło się ekipy pomocników - po tym właśnie poznaje się amatorów. Biedacy muszą zginąć. Taka fucha - wygrywa lepszy. Lepszy czyli silniejszy, lepiej odżywiony, lepiej przygotowany. Tak, walki gladiatorów to sport bez sentymentów. Nikt nie pochyła się nad debiutantami.

No właśnie bracie. Najgorszy dla ciebie będzie pierwszy rok. Módl się, żebyś przeżył. Zwycięstwa przyjdą później. Na razie masz po prostu przeżyć i nabrać doświadczenia. Unikaj więc aren ze szczególnie brutalnymi regułami walki, wycofuj się, kiedy do turnieju zgłasza się jakiś legendarny rzeźnik,



ogólnie powolutku się wdrażają. Jak od razu na początku rzucisz się na głęboką wodę, utoniesz.

Sparingi

Pomпки, biegi, okładanie pleńka - to podstawy podstaw. Ćwiczenia z żywym partnerem to już coś. Szczególnie dzisiaj - sparing partnerzy bywają bardzo różni. Fucha sparing partnera to dość niewdzięczne zadanie. Jeśli jeszcze jesteś kumplem, czy przyjacielem gladiatora, członkiem jego zespołu, grozi ci jedynie trochę siniaków. To normalne. Gorzej, że na porządku dziennym jest porywanie ludzi i zmuszanie ich do walki o życie. Daje im się broń, łączy w grupkę i daje jasny rozkaz - albo wy zabijecie jego, albo on was. Mimo olbrzymich starań, tacy porwani, zmuszeni do walki ludzie nie są w stanie przeciwstawić się zawodowcowi. To okrutne, brutalne, lecz jest częścią naszego świata i naszej branży. By gladiator biyszczał siłą i umiejętnościami na arenie, muszą czasem zginąć niewinni ludzie, czasem nawet bardzo wielu.

Styl i sława

To powyżej to były podstawy - związane z tym, jak harować, by przeżyć. No ale nie zostałeś gladiatorem, by tułać się gdzieś w tyle stawki. Chcesz pewnie wstąpić do Ligi i zostać gwiazdą, co? No więc jak już opanujesz trudną sztukę unikania śmierci, nadejdzie czas na kolejny krok, czyli szukanie polasku tłumów.

W tej branży liczy się uwielbienie gawiedzi. Dzięki fanom staniesz się legendą, twoja sława będzie rosła i w końcu będziesz pokonywał przeciwników jeszcze przed wejściem na arenę - będą przegrywali ze strachu przed tobą, stając naprzeciw ciębie będą już mieli portki pełne strachu.

Skoro zdecydowałeś się zarabiać na arenach, pewnie wiesz, że najlepsi w tym fachu wyrobili sobie specyficzny styl i image. Kosmiczne fryzury, tatuaże, niezwykła broń. Każdy dba o to, by tłum go kochał. Jedni wydzierają się przed walką, inni plużą na przeciwnika, ktoś walczy ubrany w strój księżnika,



R.G.
03.



dza, inny zawsze po walce zjada serce pokonanego. Tak bracie, drogi do zdobycia rozgłosu są dość szalone, jednak bez sławy i rozgłosu będziesz zerem.

Liczy się też jaką bronią walczysz. Im bardziej niezwykła i dziwaczna, tym bardziej pokochają cię tłumy i tym bardziej przesrane będziesz miał na arenie. Kabel od żelazka otoczony lampkami choinkowymi przyniesie ci masę rozgłosu, ale zabić tym kogoś, to jednak trudna sprawa. Dobrze więc żebyś znalazł jakiś złoty środek w sztuce doboru sprzętu. Zazwyczaj jest tak, że organizator walki dostarcza broń, spośród której gladiatorzy mają sobie coś wybrać. Stąd najpopularniejsze są różne miecze, pały, łańcuchy, a o wiele radsze Ramony, czy Switchery. I widzisz bracie, to jeden z powodów, dla których powinienes być uniwersalny. Dostaniesz miecz, to świetnie, uwielbiasz walczyć mieczem. Dadzą ci giewię, jeszcze lepiej, giewia to twoja ulubiona broń. Każą ci walczyć widlami? Super, widły to broń, którą walczyłeś jeszcze jak miałeś pięć lat.

Nie możesz dać się zaskoczyć. Pamiętaj historijkę o łyżeczce? No więc właśnie - wszystko, co wpadnie ci w ręce ma być diabło niebezpieczne dla przeciwnika. Był taki gość na południu, nie pamiętam jak mu było - Guntar, czy jakoś podobnie. Nie wiem, czy jeszcze walczy, bo to było kilka lat temu. Facet miał prawdziwy arsenał broni, woził to ze sobą na takim dużym wozie. Wiesz, wiaził do jakiejś osady, czy gdzieś do knajpy przy jakiejś drodze i się rozglądał. A mogę zobaczyć? A mogę spróbować? Co tylko było żelazne, albo miało choć kolce, to musiał pomacać, pomacać sobie. Jak coś szczególnie ciekawego przypadło mu do gustu, proponował walkę - jeśli z nim wygrałeś, mogłeś wybrać sobie dowolną broń z jego kolekcji. Sam godził się walczyć bez broń, ty mogłeś naparzać czym chciałeś.

No i tak właśnie skompletował największy arsenał broni białej w tej części świata. Gladiator kolekcjoner.

No dobra, więc jak już będziesz miał wszystkim walczyć, powinienes jednak wybrać sprzęt, który cię rozślawi. Jeśli będziesz efektownie kosił przeciwników, coraz więcej ludzi będzie chciało na własne oczy widzieć jak to robisz. W końcu nadejdzie dzień, kiedy twojemu przeciwnikowi każą wybrać broń spośród pały i maczugi, a tobie pozwolą walczyć Tą Siyzną Piłą Łańcuchową.

Wtedy możesz wreszcie nacieszyć się tym, co osiągnąłeś.

Reputacja i doświadczenie

Coś warto jeszcze dodać o codziennym życiu gladiatora? Pewnie! Można by gadać cały dzień i całą noc. Zwróciłeś uwagę, że jak gladiator wchodzi do jakiejś knajpy, to męty starają się omijać go szerokim łukiem? Tak, lepiej już samemu wałnąć się pałą z żelaza, niż wejść w drogę człowiekowi zarabiającemu na chleb na arenie. Dziesiątki bliźn, duża broń, potężne umięśnienie - wszystko to razem buduje obraz faceta, któremu nie należy się naprzykrzać.

Zresztą nie chodzi o bliźny, ale o to, jak je zdobyłeś. Wieśniak z Teksasu może po pijaku włożyć swój czerwony pysk w kosiarkę do trawy i będzie miał bliźn więcej niż cały klub gladiatorów. Ale obaj wiemy, że nie o to chodzi.

Gladiator to facet, który, by być w formie, łązi po świecie i szuka kłopotów. Miesiąc w Neodzungli to najlepszy sposób, by złapać trochę doświadczenia. Warto też powalczyć trochę na froncie, odwiedzić Hegemonię, a możesz być pewien, że wszystko to potem zaprocentuje. Z każdą walką w nowych wa-



runkach zdobywasz praktykę. A praktyka to jest dokładnie to, czego ci najbardziej potrzeba, kiedy przeciwnik wytrąci ci broń i sygnie solą po oczach. Gladiator to zajęcie polegające na łażeniu. Łazisz od areny do areny, od zadymy do zadymy, od frontu do frontu. Z każdym zadany cięsem będziesz lepszy. Coraz trudniej będzie cię zaskoczyć.

Dostaniesz w ryło w Detroit, dostaniesz w Miami, zbierzesz też w Vegas, a w końcu pojedziesz do Nowego Jorku i więcej nie dasz się już okładać. Zazwyczaj nie opowiadam o sobie, ale to akurat dobry przykład. Często dostawałem po łbie różnymi łańcuchami i kulami. W końcu wywiało mnie na północ, w okolice frontu i sporo się nauczyłem, także tego, jak sobie radzić z rozpędzonym do granic wyobraźni łańcuchem. Co ciekawe, maszyny Molocha do walki wręcz - te z łańcuchami i piłami, też



nazywa się gladiatorami. W końcu, po kilku miesiącach wylądowałem na jakiejś arenie, a facet z kulą na łańcuchu naprzeciw. Mówię mu grzecznie, by to odłożył, bo zrobi sobie krzywdę, a gość tylko szczerzy się w krzywym uśmiechu i dalej wywija tą kulą. No to postawiłem kij na sztorc, zapariłem nogę, by mi go nie wyrwało i czekam. No to jak zakręcił kulą, bardzo się zdziwił, gdy łańcuch zawinął na kiju i kula z dużą prędkością wryła mu się w twarz. Powiem ci, tylu wybitych zębów jednym ciosem dawno nie widziałem. Dentysta

na widowni to wyskoczył z radości i chciał mnie całować. Miał fuchę za 100 gambli, tak na moje oko.

Przyszłość

Wiesz, że skończysz gdzieś w piachu, pośród okrzyków i wrzawy? Niewiele jest takich, co odchodzą z zawodu. Nikt zaś nie odchodzi bez pamiątek po latach walk. Będziesz inwalidą, nie uciekniesz przed tym. Nie ma niepokonanych gości, prędzej, czy później ktoś połamie ci kości. Potem pójdzie już z górki, kolejne kontuzje, kolejne operacje. Z roku na rok będziesz wyglądał i czuł się gorzej. W końcu nie zdołasz zejść z areny o własnych siłach. Taki czeka cię koniec. Nie licz na nic więcej.

Niektórym udaje się odejść z klasą. Zostają trenerami, menadżerami, ogólnie mówiąc dalej pracują w branży. Są i tacy, którzy po zarobieniu odpowiedniej ilości gambli otwierają jakiś interes, knajpkę, czy jakiś sklep. Jedno jest pewne, takiej knajpki zbyt chętnie gangi napadać nie będą.

Niestety, bywa i tak, że kończysz jako sparring partner dla młodego gwiazdora. To nie przyjemnego, najkrótsza droga na tamten świat. Fakt, za sparringi z doświadczonym gladiatorem młodzi piacą wiele i to ciężkich gambli, ale możesz mi wierzyć, niewielu weteranów potrafi długo pociągnąć w tych warunkach. Dużo doświadczenia, masę trików, wszystko to w pewnym momencie jest niczym w konfrontacji z młodzieńczą siłą.

Jak mawiał mój kumpel z Miami, w walce liczy się psychologia. Gość był treserem aligatorów, to się na psychologii trochę znał. Nauczył mnie takiej sprytniej sztuczki i powiem ci, faktycznie czasem działało. Miałem w kaburze kilka szklanych kulek, podwędzonych z jakiejś apteki. Wewnątrz była dziwna substancja, biała, i strasznie dymiała w zetknięciu z powietrzem. Wiesz, przed walką rozbijałem te kulki w różnych miejscach areny. No powiem ci, goście nie wiedzieli co to jest i dlatego to robię, ale tych miejsc na placu unikali jak ognia. A jak pewnie pamiętasz, wymanewrowanie przeciwnika to już połowa sukcesu. Swoją drogą, zawsze byłem ciekaw, co było w tych kulkach. Chyba wapno, czy jakoś tak...

Z KRWI I KOŚCI



Dobra, dość chrzanienia. Nie będę opowiadał o historii każdej blizny na mojej dupie. Chcesz mieć własne, to zacznij walczyć. Czas na konkrety.


Pora, żebyś poznał kilka trików. Pokażę ci co nieco, a ty potem powiesz kto cię tego wszystkiego nauczył, ok? Na następnych stronach znajdziesz nowe Cechy i Sztuczki, dzięki którym będziesz wycinał wrogów jak kukurydzę na żniwach.




Nowe Cechy z pochodzenia

Nieważne, kim jesteś, czym się zajmujesz, czy jesteś gladiatorem, treserem bestii, łowcą mutantów, ba, możesz być nawet radiooperatorem - poniższe Cechy z pochodzenia dostępne są dla każdego!


Południowa Hegemonia

 **Nokaut** - Matka natura jednym daje, drugim zabiera. Może tobie poskąpiła rozumu, ale na pewno nie krzepy. Nawet twoi kumple trzymają się od ciebie na dystans, bo kiedy chcesz gościa przyjaźnie poklepać, ten kończy zazwyczaj na urazówce... Podczas walki bronią białą zwiększasz poziom zadawanych obrażeń przy wyrzucie 1, 2 lub 3.

Vegas

 **Vabank** - Był kiedyś pewien facet, który w krytycznej sytuacji zawsze mówił „zamknij oczy, zaufaj mocy”. Chyba był z Vegas. W swojej turze walki możesz zdecydować się na szaleńczy atak. Poświęcasz na to wszystkie segmenty i walisz na oślep, licząc na swoje niezwykle szczęście. Zapominasz o regule wszystkich reguł, o poziomach trudności testu itd. Rzucasz po prostu k20. Jeśli wypadło 11 lub więcej - trafiłeś! Oczywiście koleś może spokojnie zastosować na to blok. Aha, jeszcze jedno: ataku Vabank nie można łączyć z żadnymi wymyślnymi regułami (jak np. trafienie selektywne, sztuczki itd.). Po prostu - jedyne co w tej turze walki robisz, to walisz na oślep i masz 50% szans, że trafiłeś.


Człowiek pustyni

 **Bez strachu** - dobra, nagadali się koleś w podręczniku, że człowiek z pustyni to zimny drań, twarzą jakich mało. Dosłownie fakir. Pora wyciągnąć z tego jakieś profity, co nie? Sprawa wygląda tak, że nigdy nie przegrasz testów Charakteru przed walką (reguła „Najpierw spójrz mi w oczy”). Fakt, rzucasz kośćmi, bo możesz np. taki pojedynek na wzrok wygrać. Ale w przypadku, gdy ty oblejesz test a twój przeciwnik go zda - nie się nie stało, zupełnie tak jakby nikt nie zdał.


Nowy Jork

 **Zdolny uczeń** - Wiesz, gości z Nowego Jorku, stolicy Ligi, to takie uczniaki. Łatwo się uczą, pojętni koleś. Najlepsze jest to, że łatwiej uczysz się umiejętności, w których specjalizują się twoi kumple (postacie innych graczy z drużyny). Cały czas z nimi przebywasz, to i podpatrujesz ich sekrety. Jeśli posiadają oni umiejętności ze Specjalizacji Wojownik na poziomie 4 lub wyższym, możesz je wykupić i podnosić za połowę wymaganych PD. Możesz w ten sposób podnieść umiejętność maksymalnie do poziomu 4.

Texas


 **Worek treningowy** - Ile minut dziennie poświęcasz na trening z workiem? I co, ciągle wygląda jak nowy, no nie? A przecież przeżył z tobą całą tę zasraną wojnę. Twoje ciało przyjmuje obrażenia jak ten worek. Zadrapania szybko się goją, a siniaki zanikają. No, ale nie byłoby o czym mówić, gdyby nie prawdziwy bonus, prawda? Mięczakom wystarczają trzy lekkie rany, żeby zamieniły się w ciężką. Tobie trzeba dać cztery!

Federacja Apalachów


 Ty zacznij, ja skończę - Masz gest w pojedynkach, w końcu od małego uczyli cię w arystokratycznej szkole walki. Jeśli walka zaczyna się od testów Charakteru lub Sprytu (testy inicjatywy), możesz bez testu oddać inicjatywę przeciwnikowi. W zamian za to w pierwszej turze walki zyskujesz bonus -20% do testów bloków i ataków.

Ponadto, za każdym razem, gdy przeciwnik cię trafia i gdy masz prawo do bloku, możesz z niego zrezygnować i przyjąć cios „na klatę”. W zamian za to w swojej turze walki zyskujesz bonus -20% do testów bloków i ataków.

Miami


 Spadaj, krokodylu - Gdy obcy przyjeżdżają do Miami, można się pośmiać. Nadeptanie takim przypadkiem na krokodyla i od razu wrzask i portki pełne strachu, ewentualnie ginie w paszczy zwierzaka. A miejscowy? Spokojnie robi unik, gasi papierosa na nosie krokodyla i idzie dalej. Reguła? Za każdym razem, gdy w walce przeciwnik cię trafia, zanim zdecydujesz się na blok, rzucaś K20. Jeśli wypadnie jedynka, ten cios cię nie obchodzi. Spokojnie robisz unik, gasisz papierosa i czekasz na lepsze ciosy.

Salt Lake City


 Nic mnie już nie zdziwi - Salt Lake City to naprawdę dziwne miasto. Teokracja pod samym nosem Molocha, bandy najgorszych, nawiedzonych świrów z całych Stanów. Naprawdę, nie sposób cię już niczym zaskoczyć. Podczas walki z dowolnym przeciwnikiem, możesz anulować jedną (i tylko jedną) z jego Sztuczek (nie Cech). Nie, nie musisz

przed walką wertować jego karty postaci. Po prostu - gdy w pewnym momencie walki zastosuje on jakąś sztuczkę, która ci się zdecydowanie nie podoba - mówisz „wyluzuj, stary”. I tyle. Tak zbanowana Sztuczka nie działa mu aż do końca walki z tobą.


Missisipi

 Nic mi nie jest - Mówi się, że Goście znad Missisipi tak naprawdę już nie żyją, otruli się dawno temu na amen. A chodzą po świecie tylko dlatego, że jeszcze o tym nie wiedzą. Tak im skorodowało układ nerwowy. Wszelkie kary do testów za otrzymane obrażenia działają na ciebie z opóźnieniem dwóch tur walki (twoich).

Posterunek

 Pancernik - Tak to jest, jak ściągniesz gościa prosto z linii frontu. Nawet śpi w pancerzu. I zdziwi się, gdy zwrócisz mu na to uwagę. Pancerz przeszkadza ci o wiele mniej niż innym. Zamiast normalnych kar za pancerz, dostajesz +5% za każdą lokację Lekkiego pancerza i +15% za każdą Ciężkiego.


Detroit


 Macho - Zanim nastąpi zwarecie, gladiatorzy obchodzą się dookoła, spoglądając na siebie spode łba. Przy nich nawet Clint Eastwood ma spojrzenie bobasa. Do tego dochodzą jeszcze rytualne gesty, które mają udowodnić, kto jest prawdziwym twardzielem na arenie. Rzucaś dodatkową kością podczas testu Charakteru przy zasadzie „Najpierw spójrz mi w oczy”.



Nowe Cechy z profesji

Rzuc okiem na tę listę poniżej. Ha, wiedziałem, że ci się wyszczerzy japa. Przyjemniej możesz wybierać z czterech cech niż z dwóch (masz jeszcze „Nie do zdarcia” i „Łyżeczkę” z podręcznika podstawowego). Inni mogą sobie tylko pomarzyć, bo te Cechy dostępne są tylko dla gladiatorów.

 467 bliźn - Gdzieś w okolicach czwartego roku walk na arenie masz tyle bliźn na pysku i reszce ciała, że jak wchodzisz do knajpy, to jakoś nikt nie ma wątpliwości, że należy zejść ci z drogi. Nawet najbardziej napruty i najbardziej agresywny gangster prędzej zaczepia chłopców ze Stalowej Policji niż gladiatora. Ze Stalową zawsze jest choć cień szansy. Walka z tobą to miejsce odsłonięte jak patelnia - nie ma żadnego cienia szans na zwycięstwo. Wiesz, jak to działa według reguł? Za każdym razem, kiedy przysługuje ci Punkt Reputacji, dostajesz dwa punkty.

 Klatka jest najlepsza - Wiesz czym między innymi różni się gladiator od byle debila z piłą łańcuchową? Bo gladiator bracie to zawodowiec. Jedną z

cech charakteryzujących ten zawód jest walka na arenach - czyli w określonym, konkretnym miejscu i terenie. I tak się składa, że jednym z ważniejszych elementów walki jest wykorzystanie terenu do tego, by uzyskać przewagę. Zapędzić przeciwnika w róg, wepchnąć go na ścianę, naprowadzić na jakąś nierówność. Kiedy zwykły ćwok stanie naprzeciw gladiatora ten wymanewruje go tak, że tamten sam się zabije.

Reguła? Oczywiście. Gdy walczysz w zagraconych, pełnych mebli, zatłoczonych pomieszczeniach lub w terenie pełnym niespodzianek i różnorodnych elementów, uzyskujesz przewagę nad innymi. Zależnie od stopnia, w jakim teren walki jest upstrzony tymi atrakcjami będziesz miał różne bonusy. Oceń to oczywiście MG, a nie ty.

Za **pierwszy stopień** (knajpa z tłumkiem gości, klatka schodowa) - masz 10% do testów walki wręcz i bronią białą.

Za **drugi stopień** (zatłoczona knajpa, gęsty las) - masz 20% do testów walki wręcz i bronią białą.

Za **trzeci stopień** (fabryka, gdzie wszystkie urządzenia działają, wszystko się rusza, jeździ itd.) - masz 30% do testów walki wręcz i bronią białą.



Czy walczyłem z mutantem? A bo to jednym? Człowieku, ja mam puchar ufundowany przez jednego bogatego właściciela ziemskiego z Teksasu, dla pogromcy ścierwa. Niestety, puchar musiałem opchnąć. Gość chciał mnie nawet z órką swatać, ale wolałem się nie wiązać na stałe z wieśniakami. W każdym razie o mutantach długo by gadać, wiesz, przyroda i Moloch potrafią fajne rzeczy z człowiekiem wycygnąć, i nawet nie mówię o nadludzkiej sile, czy wytrzymałości ale o zdolnościach, które odkryjesz dopiero na arenie. A wtedy jest już zazwyczaj za późno, by wzywać sędziego. Sam walczyłem kiedyś z takim skurczybykiem telepatą, no, pół telepatą, bo gość nadawał tylko w jedną stronę. Mózg mi się prawie spalił tak cisnął we mnie jakąś energią. Migało mi przed oczami, myślałem, że umrę. W końcu nie wytrzymałem - jak mu pieprznąłem w czerep, to jak ręką odjął. Najlepszy dowód, że to jego sprawa. No to jeszcze dla formalności wbiłem mu topór w łeb i złożyłem oficjalne przeprosiny na ręce organizatora walk. Dał mi 20 gambli kary i zaczęli szukać nowego pupilka. Ja w każdym bądź razie więcej tam nie pojechałem.



Formularz

No dobra, jesteś gladiatorem. Urodziłeś się byczkiem, całe dzieciństwo kładłeś na kolana wszystkie okoliczne dzieciaki i w końcu skończyłeś jako gość, który morduje innych na arenach. Dobrze ci z tym? Twój wybór był świadomy, czy przypadkowy? Może zostałeś do tego przymuszony?

.....

.....

.....

A jakie plany na przyszłość? Chcesz na arenach spędzić wiele lat? Marzy ci się kariera i siawa w całej okolicy, czy traktujesz te walki jako okazję do szybkiego zdobycia gambli?

.....

.....

.....

Masz jakąś szczególną taktykę? Styl? Wzorujesz się na kims? Czy są ciosy, które charakteryzują cię na arenie?

.....

.....

.....

A masz jakichś niewygodnych przeciwników? Nie lubisz walczyć z kobietami? Szaleńcami? Maszynami? Czy może kładziesz na ziemię każdego, kto ci się nawinie?

.....

.....

.....

Jak tam forma? Masz już jakieś choróbsko? Ukrywasz je, czy nie ma to sensu?

.....

.....

.....

A Gildia i Liga? Coś o nich? Masz zamiar wstąpić do jednej z nich? Może już wstąpiłeś?

.....

.....

.....

Dobra, dobra, starczy tej gadki o walce. A co robisz na co dzień? Masz jakieś inne zainteresowania? Wiesz, nie musisz od razu interesować się filozofią! Może zbierasz karty z piłkarzami? Interesujesz się starym kontynentem? A może jesteś fanem meksykańskiego żarcia?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

No widzisz, zaskoczyłeś mnie. A powiedz, ogólnie wrażliwy typ z siebie? Masz wielu kumpli? Przyjaciół? Lubisz słuchać muzyki? Może jeszcze zdarza ci się zakochać, co?

.....

.....

.....

A wracając do areny. Podczas walki jesteś zimny typ, czy jednak się podniecasz? Wiesz, widziałem gości co tak się rozgrzewali, że aż z nich para buchała. No więc, jesteś okrutny? Wściekasz się?

.....

.....

.....

Zabiłeś już kogoś na arenie? Czy to dopiero twoje pierwsze kroki? Może tylko nokautujesz przeciwników?

.....

.....

.....

Masz jakichś znajomych rozslanych po Stanach? Kogoś kogo pokonałeś, albo on skopał ci tyłek, może jakiegoś weterana, czy też dawnego trenera? Jest kilku ludzi, u których możesz spokojnie przenocować?

.....

.....

.....

A Moloch? Gangi? Interesujesz się też czymś poza areną? Staniez w obronie siabszych, gdy widzisz fagasów przystawiających się do kogoś? Ruszyłbyś na front, gdyby było trzeba? Może próbowałeś się już z Molochem?

.....

.....

.....

No proszę, coraz więcej ciekawych rzeczy się dowiadujemy, co? Może coś dodasz od siebie? Masz zwierzątko? O, fajnie. Krokodyla? Za mną? Człowieku, zwarlowałeś!

.....

.....

.....



Sztuczki

Kolesie od podstawki zarzucili cię Sztuczki, tak że nie wiesz którą wybrać, a fagas od treningów chce ci wcisnąć jeszcze nowe. Wiesz co, zastanów się zanim głośno wymówisz swoje wątpliwości, bo "fagas od treningów" wie co robi. I jeśli chcesz przeżyć na arenie dłużej niż trwa wymówienie paciorka, lepiej przejrzyj sobie te sztuczki. Te Sztuczki dla prawdziwych facetów. Zebrane zostały tu tylko te, które mogą się do czegoś przydać na ringu. Poniżej masz ramkę, w której zostały zebrane Sztuczki z podręcznika podstawowego, o jakich gladiator też nie powinien zapominać.

Berserker	s. 113
Cios obuchem	s. 104
Doskok	s. 110
Kop z obrotu	s. 103
Myśleć jak maszyna	s. 111
Ogłuszenie	s. 104
Rozbrojenie	s. 109
Rozróżba	s. 103
Zamach	s. 104
Zły	s. 110

Atomowe uderzenie

Wymagania: Profesja: Gladiator, Budowa 16+, Bijatyka lub Sztuki walki lub Broń ręczna 7+

Opis: Nie wiem, jak on to robi. W pewnym momencie skupia w sobie całą energię, cały zapas sił i daje temu ujście w przedziwnym tańcu, w czasie którego wymachuje na wszystkie strony. Jeśli nie zatrzymasz takiego wariata w odpowiednim momencie, zostaje z ciebie sito.

Działanie: Gladiator skupia całą swą energię na zadanie najmocniejszego ciosu gołymi rękoma bądź daną bronią. Atak zajmuje całą rundę, w czasie której zawodnik wykonuje skomplikowa-

ny "taniec". W tym czasie przeciwnik może atakować z utrudnieniem 10%, przy czym na zablokowanie atomowego uderzenia (także z 10% utrudnieniem) może poświęcić tylko jeden segment. Udany atak zadaje krytyczne obrażenia. Nie można wykonać AU w tłoku, w ciasnych pomieszczeniach, będąc pochwyconym, przewróconym ani też, gdy sami kogoś trzymamy lub obzwiadniamy.

Counterstrike

Wymagania: Profesja: Gladiator, Zręczność 12+

Opis: Rob zamachnął się na tego skurczybka, a tamten, jakby nigdy nie, odbił jego uderzenie. Na ułamek sekundy mój kumpel został wybity z rytmu, bez osłony. Wtedy tamten gladiator wpakował mu nadziak w żebro...

Działanie: Z tej sztuczki można korzystać w czasie rundy przeciwnika. Zamiast standardowego bloku lub uniku, gladiator może odbić atak drugiego wojownika, wystawiając go w ten sposób na otwarty atak. Gladiator musi wykonać lepszy rzut na atak (wyrzucić mniej) niż jego przeciwnik, dzięki czemu zadaje lekkie obrażenia. Jeśli jednak wyrzuci więcej - zmarnowałeś swój 1 segment, który mogłeś wykorzystać np. na normalny blok. Można wykonać tylko jeden counterstrike w rundzie przeciwnika.

Człowiek z żelaza

Wymagania: Profesja: Gladiator, Budowa 12+, Odporność na ból 1+

Opis: Był o głowę wyższy ode mnie. Zadawałem mu ciosy, które innych dawno zmusiłyby do poddania. A on szedł i szedł i parł na mnie.

Działanie: Niweluje negatywne efekty wynikające z ran o 10%.

Zorro

Wymagania: Profesja: Gladiator, Broń ręczna lub Sztuki walki 3+



Opis: Zorro to był gość, który potrafiłby wyciąć szpadą swoją ksywkę na twoim ubranku.

Działanie: Tę sztuczkę należy wykupić oddzielnie dla każdej broni. Dzięki niej gladiator obniża PT ataku o 10% w wybranym orężu.

Dwuręczność

Wymagania: Zręczność 14+, Broń biała 5+

Opis: Po to masz dwie ręce, żeby walić wroga po mordzie oblema. Wiesz, do jednej młotek, do drugiej pałą i machasz jak śmigłowiec.

Działanie: Można wiać dwiema broniąmi naraz. Dzięki temu masz 4 segmenty w rundzie zamiast standardowych trzech, pod warunkiem, że w danej rundzie używasz obydwu broni. Ponadto akcje przeprowadzane tą drugą bronią są utrudnione dodatkowo o 40%.

Wiedziałem, że to zrobisz

Wymagania: Postrzeżenie emocji 7+

Opis: Telepata czy co? Patrzy się spode łba, analizuje każde najdrobniejsze drgnięcie twoich mięśni i przewiduje każdy twój atak. Robisz wypad - a on chwilę wcześniej odskok. Rąbiesz z góry, a on już ma nad głową tarczę. Cholery można dostać.

Działanie: Po wykonaniu udanego Bardzo Trudnego testu Postrzeżenia emocji (wykonanego przed walką z danym przeciwnikiem) bohater jest w stanie przewidzieć następne posunięcie przeciwnika mutanta. Wszystkie twoje Bloki w tej walce są łatwiejsze o 20%.

Obureczność

Wymagania: Zręczność 14+, broń ręczna lub sztuki walki 3+

Opis: Lewa, prawa - bez różnicy.

Działanie: Niezależnie od tego, w której ręce trzyma się oręż, nie dostaje się karnego modyfikatora za używanie niewyćwiczonej ręki.

Okrzyk bojowy

Wymagania: Profesja: Gladiator, Charakter 12+

Opis: Tylko weź wcześniej Tio Taca.

Działanie: Zanim nastąpi pierwsze zwarcie, gladiator wydaje z siebie przeźliwy okrzyk, dzięki czemu automatycznie otrzymuje jeden sukces w teście na zasadach "Najpierw spójrz mi w oczy".

Proszkiem w oczy

Wymagania: Profesja: Gladiator, Spryt 14+

Opis: Wyraźnie było widać, że Inga rozłoży go lada chwila. Niszczyła mu mordę kopem za kopem. W jednej chwili tamten dmuchnął jej jakimś proszkiem w oczy i w jednej sekundzie szala zwycięstwa przechyliła się na stronę jej przeciwnika. Trzymała się nieruchomo za twarz, wystawiona na ostateczny cios.

Działanie: Gladiator ma przygotowanych w zanadrzu kilka tricków, które wykorzystuje, by osłabić koncentrację przeciwnika. Może to być plasek dmuchnięty w oczy albo słaby środek nasenny wbity przez skórę. Efekt utrzymuje się przez jedną rundę i powoduje utrudnienie PT ataku oraz działał defensywnych przeciwnika o 30%. Użył sztuczki zajmuje jeden segment i można ją wykorzystać tylko raz w czasie całego pojedynku. Dodatkowo, jeśli gladiator chce, żeby nikt z gapiów nie zauważył brudnego triku, musi zdać Bardzo trudny test Sprytu.

Platnerz

Wymagania: Profesja: Gladiator, Zręczność 12+, Spryt 14+

Opis: Pokrywy Elektroluksa to ostatni krzyk mody! Z rynnny i drutu też da się coś wykombinować. Ale z wełny na pewno nie zrobisz kevlaru, zakład?

Działanie: Gladiator potrafi stworzyć pancierz z zebranych to tu, to tam czę-



ści. Czynność trwa na tyle długo, że sztuczkę można wykorzystać tylko poza areną. Gracz ustala z MG wygląd oraz wartość osłony (lekka, ciężka). Pancierz będzie spełniał swoje zadanie, jeśli platnerzowi uda się wykonać Trudny test Sprytu.

Salto

Wymagania: Zręczność 15+ lub Sztuki walki 5+

Opis: Koles był niesamowity. Doskakiwał do przeciwnika, żeby zadać mu cios i w jednej chwili był parę kroków od niego. Czy to z użyciem rąk, czy to odbijając się od ściany, zachowywał się, jakby przyciąganie na niego nie działało.

Działanie: W efektywny sposób można zastosować zasady odskakiwania (poprzez salta, przewrotki i inne cuda). Przeciwnik nie zdobywa automatycznie inicjatywy, lecz wykonuje się test inicjatywy.

Szarża

Wymagania: Broń ręczna lub Sztuki walki lub Bijatyka 3+

Opis: Nie zawsze jest czas na przydługawe pojedynki, co nie? Zupa stygnie, a kolo co chwila odskakuje, łązi z miejscem na miejsce i nie chce się porządnie bić jak człowiek. Mamy na takiego sposob. Szarża... i idziesz skończyć zupę.

Działanie: Możesz wykonać szarżę w połączeniu z każdym typem ataku wręcz lub bronią białą. W jej efekcie PT ataku obniża się o 30%, lecz w turze przeciwnika nie będzie można wykonywać uników.



Jest taki facet na zachodzie, Skarabeusz na niego wołają. Przebrał się za jakiegoś araba, czy faraona i walczy na arenach bez broni, jeśli oczywiście nie liczyć jadowitego węża i podejrzanych pałaków. Panika to delikatne określenie tego, co facet wywołuje u przeciwników.

Szczęśliwy los

Wymagania: Profesja: Gladiator, Spryt 14+

Opis: Garry leżał na arenie. Broń odrzuciło mu na parę stóp. Wydawało się, że nic go nie uratuje przed spadającym uderzeniem. Wtedy, nie do końca wiem jak, rzucił się po nóż i wbił go w udo zaskoczonego gladiatora.

Działanie: Raz w czasie całego pojedynku jeden na jeden, gladiator może ponowić nieudany rzut kością.

Wyczerlenie

Wymagania: Spryt 14+, Broń ręczna 4+

Opis: Co próbował ciąć, tamten już miał przygotowany w tym miejscu blok. Stał się kopnąć go z zaskoczenia, przeciwnik odskoczył chwilę przed uderzeniem. Jakis szósty zmysł, czy co?

Działanie: Przewidujesz ruchy przeciwnika, przez co otrzymuje on 10% utrudnienia do ataku.

Zbrojmistrz

Wymagania: Zręczność 12+, Spryt 12+, Broń biała 4+

Opis: Kiedyś to była kupa śmieci: połamana miotła, spleśniały dywanik, trochę kabla i mały akumulator z żyrohulajnogi. Trochę nad tym posiedziałem. I oto Elektro-żyro-ciskawka. Trochę z tym poćwicz, a rozpleprzysz każdego.

Działanie: Potrafisz stworzyć nietypową broń do walki wręcz z dowolnych części. Czynność trwa na tyle długo, że sztuczkę można wykorzystać tylko poza areną. Gracz ustala z MG wygląd, zasady działania i ewentualne modyfikatory wynikające z użycia broni. Konstrukcja okazuje się udana, jeśli zbrojmistrz wykona Trudny test broni białej.

Choroby zawodowe

Jak powszechnie wiadomo, wojna pozostawiła po sobie trwałe piętno; ten ma chore nerki, inny gorączkę bostońską, a kogoś zwyczajnie czyści co rano. A ty, panie gladiator, jesteś zdrowy jak koń, co?

Widzisz, fucha gladiatora to współczesna droga doboru naturalnego. Słabe osobniki nie przetrwają w tej branży. Jak jesteś gladiatorem, to pewnie nie cierpisz na hemofilę, czy osteoporozę bo po pierwszej walce wyglądałbyś jak zdechła meduza. Mam rację? No właśnie.

Ho, ho, wcale nie twierdzę, że jesteś zdrowy! Bracie, jestem od tego daleki! Jeśli żyjesz z łażenia po świecie i mordowania innych - to chłopie musisz mieć porąbane we łbie to jasne! Może i masz silne kości i silne mięśnie, ale we łbie na pewno masz poprzerastwane. Po trzydziestu walnięciach pałą w łeb na pewno dorobiłeś się choroby zawodowej. Każdy gladiator jest porąbany, możesz mi wierzyć.

No więc propozycja jest taka. Zamiast brać te choroby z podręcznika podstawowego i ryzykować jakąś bardzo nieciekawą przypadłością, wystarczy wybrać jedną z chorób zawodowych. Płacisz bracie 30 gambli i nie musisz rzucać na tabelce z podstawki, tylko wziąć coś z tej listy. Wchodzisz w to? No to rzucaj k20 i nie płac potem...

Lista chorób dla Gladiatora

K20	Nazwa
1-4	Zaćmienie
5-7	Zmora
8-10	Czarne drgawy
11-14	Mozaika

15-17	Nadpobudliwość
18-20	Gorączka areny



Zaćmienie

Skoro było już o waleniu maczugą po łbie - zaśmienie to jedna z popularniejszych chorób w tej branży, wynikająca właśnie od zbyt wielu wstrząsów mózgu.

Lekarstwo: za późno na lekarstwo, trzeba było się oszczędzać.

Działanie: nie ma tu kolejnych stanów postępu choroby. Ot, po prostu, masz potłuczoną głowę i nie jest to rewelacja. Za każdym razem, gdy podczas testów na jakiegokolwiek kości wypadnie 20, oblewasz ten test. Zakręciło ci się w głowie, zamroczyło cię i omal się nie przewróciłeś.



Zmora

Pojawia się raczej u gladiatorów z pewnym stażem, po dwóch, trzech latach walk na arenie. Nie jestem lekarzem, więc nie mam pojęcia, co to dokładnie jest, znam tylko objawy. Kiedy wojownik walczy na arenie, adrenalina w nim buzuje i zamienia go a maszynę do zabijania. Po walce, kiedy napięcie opada, facet się rozpada na kawałki. To chyba coś z psychiką, ale nie jestem pewien. Wpada w otępienie, totalna kłapa. Siada i echo, możesz do niego mówić, pytać o coś, reakcja będzie znikoma. Coś tam mówi, coś odpowiada, ale nieskładnie, powoli, jakby się gość zwyczajnie zepsuł. Takie otępienie trwa kilkadziesiąt minut, nim wreszcie gość się z niego wybudzi.

Lekarstwo: witaminy, ha, ha. A tak na poważnie, najskuteczniejszym lekiem na tego typu doła jest oparty na melatoninie „Keep Smiling” (dostępność 10%). Z reguły w paczce wartej około 5 gambli masz 30 białych pastylek, a le-



karz mówi: jedna na dzień. Jeśli nie brałeś lekarstwa przez dłuższy okres i choroba się rozwinęła, aby wrócić do poprzedniego stanu, musiałbyś brać lek niemal regularnie przez identyczny okres, jaki był potrzebny do przejścia choroby w ten stan.

Trochę pomagają także wszelkie euforyzujące narkotyki (doraźnie, nie negują jednak rozwoju choroby). Podobnie może być amitryptylina, mianse-ryna albo doksepin. Znajdziesz to z szansą 10% każda, a za K20 tabletek zapłacisz tyle samo gambli. Jest jeszcze jedno rozwiązanie - nie walcz.

Działanie: po zakończeniu dowolnego starcia bohater wpada w przygnębienie i otępienie. Od tej chwili przez pewien czas automatycznie oblewa wszystkie testy reakcji, spadają również poziomy Umiejętności i Współczynniki.

Pierwsze symptomy: jeśli nie brałeś lekarstwa danego dnia, otępienie trwa k20 minut, Umiejętności spadają o 1, zaś Współczynniki o 2 punkty.

Stan ostry: nie brało się pastylek przez tydzień? No, brachu. Teraz, gdy cię dopadnie Zmora, otępienie nie będzie cię chciało puścić - trwa k20x10 minut. Umiejętności spadają o połowę, zaś Współczynniki o 4 punkty!

Stan krytyczny: Już miesiąc bez „Uśmiechu”? Stary, prosisz się o coś złego. Zmora w tym stadium trzyma przez k20 godzin! Umiejętności o połowę, a Współczynniki o 6 punktów w dół. Chyba najwyższa pora podciągnąć portki i ruszyć na poszukiwanie cudownego leku.

Stan terminalny: jednak zdecydowałeś, że masz to w dupie. OK., twoja sprawa. W drugim miesiącu bez leku wykonujesz Problematyczny test Niezłomności, w trzecim - Trudny test, w czwartym - Bardzo trudny, a potem za każdy

kolejny - Cholernie trudne testy. Jeśli oblejesz - twoja postać staje się NPC-em Mistrza Gry. Zamienia się w osłinnionego szaleńca, berserkera, któremu przepaliły się raz na zawsze obwody mózgowe. Atakuje on dosłownie każdą napotkaną istotę. Można rzec, że choroba w tym stanie dosyć szybko kończy się śmiercią.



Czarne drgawy

Przed wszystkim nie musisz się obawiać, nie złapie cię to na arenie. Czarne drgawy mają coś wspólnego z awarią systemu nerwowego, czy kręgow, nie wiem. Wiadomo, że dopadają człowieka wieczorem, po całym dniu, jak się już rozluźnisz. I wtedy zaczyna cię bracie telepać jakbyś siedział w czołgu. Przez całe ciało przechodzą dreszcze, szczególnie zębami, ręce ci się trzęsą, totalny obłęd. Jak spleprzona maszyna Molocha, nie możesz nic zrobić, tracisz zupełnie kontrolę nad ciałem.

Lekarstwo: Pytaj o kwas walproinowy, karbamazepinę, klonazepam, gabapentynę. Dostępność każdego z tych leków to jakieś 10%, a za każdą tabletkę płacisz gambli. Póki co, w miarę skutecznym lekiem jest działka Tornado przed snem. Niweluje drgawy, ale niestety, robi też swoje. Aby za pomocą leków wrócić ze stanu ostrego do wcześniejszego, trzeba regularnie zażywać lek przez co najmniej tydzień. Aby z krytycznego wrócić do ostrego - przez dwa tygodnie. A z terminalnego? Bity miesiąc, chłpie! I było oszczędzać na lekach?

Pierwsze symptomy: dopiero zaczynasz przygodę z drgawami? Nie płacz, będzie gorzej. Gdy kładziesz się na zasłużony odpoczynek, przez pierwszą godzinę sen masz z głowy - telepie cię i nie zaśniesz za nic. W tym stanie twoje Umiejętności spadają o połowę, a wszystkie testy są trudniejsze o 60%.



Stan ostry: nie brałeś leku przez tydzień? Telepie cię jak wyżej, ale za każdym razem trwa to już nie jedną a trzy godziny.

Stan krytyczny: oho, zapomniało się przez miesiąc brać tabletek. Dopiero po sześciu godzinach drgawek możesz spaść w sen.

Stan terminalny: chłopie, no i jak ty chcesz być wypoczęty, skoro o siebie nie dbasz? Od trzech miesięcy nie bierzesz leku. Telepie cię teraz non-stop, z krótkimi przerwami. K20 godzin telepania, k20 godzin normalnego życia. Poza tym, gdy musisz położyć się spać - wszystko przebiega jak w stanie krytycznym.



Mozaika

Choróbko nazwy nie ma, bo to i nie choroba po prawdzie. Mówimy na to mozaika, bo się dobrze kojarzy. Spotykana tylko u weteranów i doświadczonych gladiatorów. Można rzecz - choroba zawodowa pełną gębą.

Rzecz w tym, że jak miałeś siedemnaście razy wybity bark, siedem razy połamane prawe zębra i sześciokrotnie przetrącone kolano, to w końcu zaczniesz się bracie sypać. Tak zwyczajnie, jak stara ceramika.

Działanie: Za każdym razem, kiedy postać dostanie obrażenia, wykonuje się dodatkowy rzut k20. Jeśli wypadnie 20, klasa obrażeń jest o jeden wyższa (obrażenie lekkie zmienia się w ciężkie, a ciężkie w krytyczne). Mozaika to koniec marzeń dla gladiatora i koniec kariery. Jak zaczniesz się sypać, czas przerwać tą robotę i stanąć za barem, w knajpce, którą otworzysz za zarobione przez lata pieniądze.

Lekarstwo: chciałbyś! Dobra, jeśli nie chcesz, żeby ci się pogorszyło - wyjedź na wieś, odpocznij i zapomnij o walkach i arenia.



Nadpobudliwość

Nazwa schorzenia raczej frajerska, ale uwierz mi, jak już ci się tak mózg zwichruje, że się tego dorobisz, będzie nie-dobrze. Objawy? Niebezpieczne. W chwili zagrożenia, nadpobudliwy debil zaczyna mordować wszystko w zasięgu ręki.

Działanie: W chwili, gdy ktoś go zaatakuje (lub osobę mu bliską, jak przyjaciel, czy towarzysz podróży), bohater wpada w pewien rodzaj szału i zaczyna atakować BEZ WZGLĘDU na jakiegokolwiek czynniki i warunki (jeśli ktoś mierzy do niego z karabinu, nie wpływa to na niego - i tak atakuje). Atakuje tak długo, aż unieszkodliwi wszystkich potencjalnych wrogów. Za potencjalnych wrogów uznaje się wszystkie osoby i istoty żywe w najbliższym otoczeniu (pomieszczenie, lokacja), ale znacznie od prawdziwych wrogów. Jeśli się nie opanuje, rzuca się także na swych przyjaciół. Aby się opanować i przestać walczyć bohater musi zdać test Charakteru z Poziomem Trudności zależnym od stanu choroby. Test może wykonywać co rundę.

Lekarstwo: środki uspokajające, robaczkę. Ciesz się, bo możesz sobie w nich przebierać - bierzesz albo słaby albo silny, jak wolisz. Oto efekty:

- Słabszy środek uspokajający - Poziom trudności testu opanowania jest o 2 mniejszy (jak podwójny suwak), za to wszystkie testy Sprytu, Percepcji, Budowy i Zręczności są trudniejsze o +10%. Działa około 12 godzin.

- Silniejszy środek uspokajający - Poziom trudności testu opanowania jest o 4 mniejszy (jak poczwórny suwak), za to wszystkie testy Sprytu, Percepcji, Budowy i Zręczności są trudniejsze o +30%. Działa około 12 godzin.

Pierwsze symptomy: A więc zaczęło się. Potem będzie już z górki. Na razie na



opanowanie wymagany jest Trudny test Charakteru.

Stan ostry: Nie posłuchałeś rady, dalej grzeźniesz w tym łańnie, od rana do wieczora ćwiczenia, kilka razy w tygodniu walki. Tak się nie da żyć! No i proszę, minął rok i już wymagamy na opanowanie Cholernie trudnego testu Charakteru.

Stan krytyczny: Gadać jak do ściany. Pięć lat temu, gdy się dopiero zaczynało, mogłeś zawrócić. Teraz za późno. Oprócz Cholernie trudnych testów na opanowanie doszedł nowy problem - środki uspokajające działają o połowę gorzej.



Gorączka areny

Może dla ciebie nie będzie to wyglądało jak choroba, ale wierz mi, to poważna skaza na mózgu. Jeśli spotkasz kogoś i poznasz objawy, możesz być pewien, że ma porąbane pod kopułą. Gladiatorzy cierpiący na gorączkę nie potrafią opamiętać się od mordowania. Kiedyś się zastanawiałem skąd to się bierze - czy to wynik doświadczeń z areny? Strachu przed tym, że jeśli przeciwnik żyje, wciąż jest niebezpieczny? To straszne, w jakim lęku zatem żyje gladiator i jak bardzo to wykrzywia jego świat.

Działanie: Gladiatorzy ogarnięci gorączką atakują przeciwnika tak długo, aż go zabiją. Bohater nie potrafi zranic, poprzestać na zadaniu lekkiej rany, nie potrafi odpuścić. Biję tak długo, aż przeciwnik umrze. To poważna choroba i prędzej, czy później gladiator dostanie kulkę w łeb.

Gdy przeciwnik już leży i nie jest w stanie walczyć, atakujesz nadal. W każdej turze zadajesz najsilniejsze ciosy, jakie potrafisz, nie wykonujesz żadnych innych akcji ani bloków. Aby się opanować, musisz zdać test Charakteru na

Poziomie trudności zależnym od stanu choroby.

Lekarstwo: Identycznie jak w przypadku Nadpobudliwości (powyżej)

Stany choroby: Identycznie jak w przypadku Nadpobudliwości (powyżej)

Reputacja

Widzisz, w podręczniku podstawowym do NS (strona 140) jest napisane, że początkowa reputacja postaci wynosi równo jeden. Każdy początkujący bohater ma PR 1. Mało, co? Oczywiście autorzy piszą tam też, że Sędzia i Szefer mafii mają więcej. Opowiadają też o tym, jak zdobywać kolejne punkty.

„Gladiator” to dodatek do gry, siłą rzeczy zawiera trochę nowych, dodatkowych reguł związanych z tworzeniem postaci. Także w sprawie Reputacji. Otóż, jak zaczynasz grę młodym gladiatorem, dostajesz 1 PR i wszystko gra. Możesz jednak postanowić grać doświadczonym wojownikiem, weteranem aren. Taki gość ma nieco więcej PR niż jeden. Nawet dużo więcej, niż „nieco więcej”!

To jak, chcesz pohandlować? Oferuję reputację, siawę i nawet dodam gamble na fajny sprzęt. W zamian przetrzęcę ci kolano. Wchodzisz w to?

Reguła jest taka. Rzucasz k20. Wytnik to ilość dodatkowego PR, którą masz na starcie. Za każdy rzut robisz też rzut na tabeli poniżej. No i jeszcze, na osłode dostajesz 30 gambli, kupisz sobie piłę łańcuchową, czy coś... Ile razy możesz rzucać na tabelce? A ile chcesz! Chcesz mieć 60 PR? No to trochę się naturalasz...



K20	Pamiętka	Reguła
1	Złamany nos	+5% utrudnienia w testach kontaktów z osobami
-2-3	Straszne blizny	-20 do testów Zastraszania, +20 utrudnienia w testach kontaktów z osobami
4	Oczy szaleńca	+20% utrudnienia do testów Empatii i Negocjacji.
5-6	Kłopoty z pamięcią	+10% utrudnienia do testów Sprytu
7-8	Kłopoty z koncentracją	+10% utrudnienia do wszystkich testów opartych na Sprycie, a także testów Kamuflażu, Negocjacji i Prow. pojazdów
9	Trzęsące się ręce	+5% utrudnienia przy testach manualnych
10	Głuchota	+20% do testów Nasłuchiwania
11	Słaby wzrok	+20% utrudnienia przy testach Wypatrywania
12	Złamana szczeka	+20 utrudnienia przy testach związanych z komunikacją
13	Kłopoty z barkiem	Wybierz jedną z rąk. Przy atakach z użyciem tej ręki +20% utrudnienia do testów.
14	Wrogowie	W dużych miastach MG rzuca k20. Jeśli wypadnie 17 lub więcej, wypuści na ciebie dodatkowego, wyciągniętego „z kapelusza” wroga. Jeśli wypadnie 20 - całą bandę Za co? Za „dawno temu”.
15	Odlamek	Postać ma odlamek żelastwa w ciele. Gdy podczas testów Sprawności lub Jeździectwa na jednej z kości wypadnie 20, Poziom trudności tego testu przesuwają się o jeden w górę.
16	Przetrącone kolano	+20 utrudnienia przy testach związanych z ruchem bohatera
17	Paraliż dłoni	+30 utrudnienia przy testach manualnych, +10% utrudnienia do ataków i Strzelania z użyciem tej dłoni.
18	Obcięte palce u dłoni	+5% utrudnienia przy testach manualnych
19	Dodatkowa choroba zawodowa	Nie ma to jak dwie choróbki, co nie? Jeśli wylosujesz tą, którą już masz - powtórz rzut, chyba, że MG pozwoli, byś zamiast tego zwiększył jej stan zaawansowania.
20	Brak oka	+20 utrudnienia niemal przy wszystkich testach (łącznie z walką). Jeśli wylosujesz to dwukrotnie, bierz dodatkową chorobę zawodową i zmiataj. Koniec kombinowania z Reputacją.

No więc jadę do tej miejsciny, mówię, że z chęcią stanę na arenie i spuszczę komuś łomot. Dodałem nieśkromnie, że jestem w tym niezły. A oni uśmiechy jak banany i pytają, czy walczę też kilofem. No to ja już czuję gamble w powietrzu i mówię, że oczywiście i że mój ojciec to górnik, a żona dziadka to Barbórka. No to mówią mi, że tam, za miastem, trzeba go roznieść w pył, nazywa się Tesco i już czeka. Biorę kilof, idę na miejsce, a tam hipermarket stoi. A dziadunio z rady miasta uśmiecha się przepraszająco i mówi do mnie: Wyobraź sobie, że to maszyna Molocha. No ale wiesz, że 200 gambli to nie grymasilem, roznieśliem to cholerstwo w pył.



Krwawy sport

Powołanie do istnienia Ligi nastąpiło jakieś piętnaście, dwadzieścia lat temu. Dziś jest to już zamknięta kasta posługująca się własnymi regulami, w której znalazła się część byłych sędziów. Marzeniem wielu jest odbyć podróż życia do Nowego Jorku i zobaczyć pojedynek profesjonalistów. Tu już nazywa się ich gladiatorami. Nie wszyscy jednak chcieli ryzykować życie podróżując od miasta do miasta, żeby zarobić na pojedynkach więcej gambli. Jako sędziowie pokoju mają dach nad głową, opiekę i wyżywienie na koszt osady. Jednakże nie mają prawa odmówić walki. Jeszcze więcej jest gladiatorów, którzy nie dostali się do Ligi, bądź niedawno rozpoczęli karierę i nie mieli jeszcze ku temu okazji.

Szybko uznano, że walka na udeptanej ziemi nie przystoi prawdziwym wojownikom. W kilku miejscach zainicjowano budowę aren lub przystosowywano do tego celu dawne lokale użytkowe, ruiny wieżowców lub bardziej oryginalne miejsca. Władze wielu wiosek zauważyły, że walki ściągają z okolic ciekawskich a to, z kolei, tworzy okazję do wymiany towarów. Zaczęto tworzyć areny na terenie całego kraju i wkrótce walki gladiatorów stały się sportem narodowym, jeśli można użyć takiego określenia. Sięgnięto też po sprawdzone metody, które miały przyciągnąć do osad jeszcze więcej gapiów. Wprowadzono więc całe mnóstwo modyfikacji - walkę z regulami i w wersji open. Jednym rodzajem broni bądź wszystkim, co jest pod ręką. Pojedynczą lub w duecie. I wiele innych. Sami zawodnicy cieszą się dziś szacunkiem i witali są w każdej zapadłej dziurze. Nawet jeśli nie ma w pobliżu areny, ludzie podchodzą do gladiatorów z respektem w obawie przed ich zdolnościami. Nikt nie odważy się napaść wojownika nawet wtedy, gdy podróżuje samotnie.

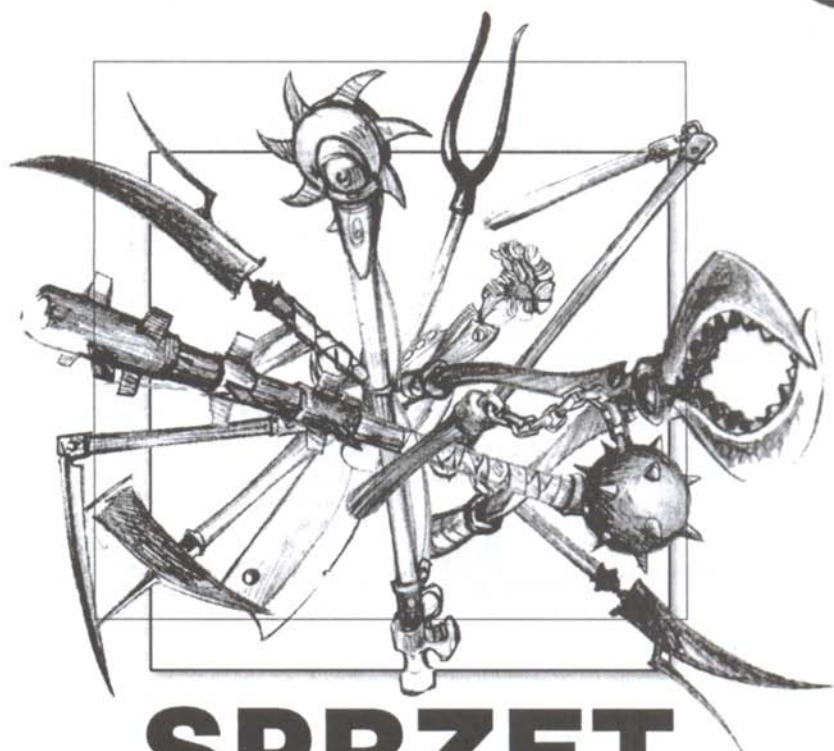
Przeciwieństwem Ligi jest Gildia Panem et circenses. Jej założyciel - gość, który każe nazywać siebie Cezarem - ponoć znalazł gdzieś podręcznik do historii starożytności. Dowiedział się z niego o walkach gladiatorów w Cesarstwie Rzymskim i tak mu się to spodobało, że wprowadził do swej organizacji wiele ówczesnych zwyczajów. Wystarczy jak wspomnę w tej chwili tylko tyle, że Cezar bierze ludzi w niewolę i utrzymuje jedynie po to, by stacjali kolejne pojedynki. Członkowie Gildii są zaprzyśżonymi wrogami zawodników Ligi. Gdziekolwiek spotkają się przedstawiciele obu organizacji, można być pewnym, że dojdzie do walki na śmierć i życie w formule open.

Warto też wspomnieć o nauczycielach, mentorach albo mistrzach, jak niektórzy z nich lubią być nazywani. To ludzie, którzy zetknęli się z walkami, należeli kiedyś do Ligi, mają przedwojenne doświadczenia (na przykład z kanałem CCB) lub po prostu twierdzą, że mogą cię przygotować do stoczenia pierwszego pojedynku. Sam miałem przed tobą kilku innych uczniów, którzy tak jak ty marzyli o sławie najlepszego wojownika areny. Wystarczy przejść po kilku wioskach, popowładać o życiu zawodowców i już ma się kilku chętnych. Część odrzucam na wstępie ze względu na wątlą posturę, część nie ma czym opłacić szkolenia, a część jest w sam raz. Tak jak ty.

Porwania

Słyszałeś o porwaniach? Nie zdarzają się zbyt często, ale są na tyle regularne, że nie mogą być przypadkiem. Każdego roku giną młodzi chłopcy, szczególnie wielu na ziemiach Teksasu. Nie giną słabi, ani chorowici. Tylko najsilniejsi. Ślad po nich znika, dopiero po długich latach można ich spotkać gdzieś, na arenach kontynentu. I powiedzmy sobie szczerze - ci mężczyźni w niczym już nie przypominają chłopaków, których przed laty porwano z ich domów. Moloch, Tornado, mutacje, nasz współczesny świat jest parszywy, a te porwania, bracie, komponują się w to bagno wręcz idealnie. Różne są opinie o szkołach gladiatorów, ale nawet ich najwięksi zwolennicy wiedzą, że niektóre ich działania są poniżej pasa. Porywanie młodych chłopaków do szkół to jedna z ciemniejszych plam świata gladiatorów. W dzisiejszym świecie z prawem bywa różnie, ale gdziekolwiek ruszysz i jakiegokolwiek prawo będzie tam obowiązywało, możesz być pewien - szkoły gladiatorów, które tam napotkasz na pewno je łamią.

Wielu gladiatorów wspomaga się chemią. Podobno przed wojną też istniał doping, lecz był zabroniony. Dziś nikt nie ma jak sprawdzić, czy jesteś na prochach, więc nie ma co udawać cnotek. Biorą wszyscy. Albo inaczej, każdy kto może i ma dostęp. Gdy wychodzisz na arenę, nie ma miejsca na sentymenty i pieprzenie o równych szansach. Jeśli udało ci się zdobyć jakąś chemię, która zwiększy twoje możliwości, bybyś kretynem, gdybyś nie wziął. Oczywiście zdobywaniem tych środków zajmuje się menadżer, trener, czy jak go nazwać. Gladiator trenuje, a jego pomocnicy robią co mogą, by mu ułatwić zwycięstwa. Jedni dostają łomoty na sparingach, inni załatwiają świeże żarcie, inni jeszcze coś na mięśnie i wydolność.



SPRZĘT

Nie, mądralo, to nie jest kopia rozdziału z podstawki. Zejdzie ci z gęby ten ironiczny uśmieszek, gdy twój przeciwnik zacznie wywijać którąś z zaprezentowanych dalej, broni, albo kiedy twój topór utknie w jego pancerzu tak, że nie będziesz mógł go wyjąć.



Zbrojownia

Znajdziesz tu śmiertelne żelazstwo, które można spotkać niemal na wszystkich arenach post-Stanów. Jak zauważysz, gladiatorzy sięgnęli po sprawdzony sprzęt, jednak rozwój walk zaowocował także nowymi typami broni. Do wyboru, do koloru, ale tylko broń biała. Bo jak się później przekonasz, gladiatorzy nie walą do siebie z dystansu. Strzelają się tylko tohórze. My gadamy tu o męskim sporcie. Do tego trochę sprzętu, by się przed sozorykami bronić. Ale najpierw rzuć okiem na ceny, żebyś się zbytnio nie napalił na cacka nie na twoją kieszeń. No, koleś, jak się w to wszystko wyposażysz, będziesz się już mógł pokazać wśród prawdziwych zawodników.



Cep	15 gambli
Halabarda Spike'a	30 gambli
Halabarda	20 gambli
Kastet	5 gambli
Kulka	10 gambli
Kusari-Gama	25 gambli
Łańcuch	10 gambli
Maczuga	5 gambli
Miecz	20 gambli
Miot	15 gambli
Morgenstern	15 gambli
Nadziak	20 gambli
Nóż	10 gambli
Nunchaku	25 gambli
Pałka	5 gambli
Piła spalinowa	50 gambli
Ramon	40 gambli
Siatkać	10 gambli
Stalowa siatka	50 gambli
Swisher	30 gambli
Szczypce	10 gambli
Tarcza ciężka	10 gambli
Tarcza lekka	5 gambli
Tasak	20 gambli
Topory	20 gambli
Trójząb	15 gambli
Widły	10 gambli
Włócznie	10 gambli

Cep dwuręczny

Długa, dwuręczna, obrażenia ciężkie

To jest, bracie, jedna z najgorszych zabawek, jakie znam. Długa łaża z osadzonym na końcu ciężarkiem, zawieszonym na łańcuchu. Często na drugim końcu niektórzy szaleńcy dodają jeszcze jakieś ostrze, tak na wszelki wypadek. Żeby dobrze walczyć tą bronią, trzeba sporo ćwiczyć i podnosić małe gałzy jedną ręką. Wcale nie przesadzam - to wielka, toporna broń, ale gdy ją zawiniesz, to wróg ma przerabane.

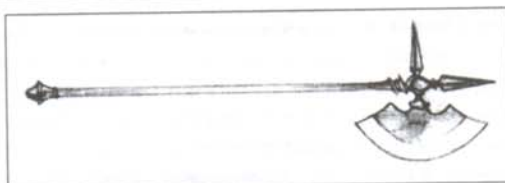


Reguły specjalne: Walka taką bronią wymaga sporych umiejętności i naprawdę wielkiej siły - nikt poniżej 15 punktów Budowy nie będzie potrafił się nią posługiwać. A jeśli dodam, że gdy ktoś dostanie czymś takim, to z miejsca pada i jest nie do życia? Zadaje obrażenia ciężkie i nie chroni przed tym Lekki pancerz. Ale coś za coś - atak zajmuje trzy segmenty. Dobrze sięszales - trzy. Obrona dwa.

Halabarda

Długa, dwuręczna, obrażenia ciężkie

Widziałeś kiedyś topór? Pewnie tak. No to wyobraź sobie topór na długim kijku z metalu. Kiedy ktoś takim się zamachnie i trzaśnie, to biada obrywającemu. Ale najpierw musi trafić. Sukinsyństwo jest niebezpieczne i jeden błąd może spowodować stratę jakiejś kończyny. A jak nie sieknie, to może ukiąć grottem umieszczonym na końcu. Od razu tak, że wychodzi plecami.



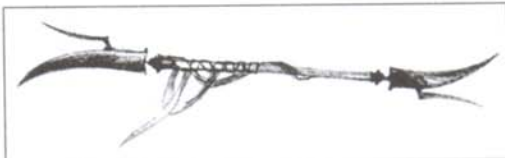


Reguły specjalne: Atak zajmuje trzy segmenty, obrona dwa. Posiada punkt przebięcia pancerza. Nikt poniżej 15 punktów Budowy nie będzie potrafił się posługiwać tą bronią.

Crash, czyli Halabarda Spike'a

Długa, dwuręczna, obrażenia lekkie

Wiem, że to brzmi jak nazwa jakiegoś cholernego artefaktu, ale co z tego? To po prostu zakreślony wynalazek, jedyny w świecie, unikat. Biały kruk, rzekłbym. Jak to wygląda? A wiesz, jak wygląda giewła? Taka włócznia z długim, półksiężycowatym ostrzem. No to masz już pół halabardy Spike'a. Ten świrus dołożył drugie takie ostrze na drugim końcu.



Ostrza są tak ustawione, że jeśli jedno celuje w niebo, to drugie w ziemię. Łapie ją teraz pośrodku i kręci nią nad głową, czaisz? I wyobraź sobie, że to wcale niegłupie - jak z rozmachu nie trafisz jednym ostrzem, to możesz poprawić drugim, po półobrocie. Kij ma długość trzech metrów, więc jak się zamachniesz, to nie będzie co zbierać.

Reguły specjalne: Atak zajmuje dwa segmenty, obrona też dwa. W każdej rundzie możesz skorzystać z manewru: wykonujesz Bardzo Trudny test Broni ręcznej. Jeśli test wyjdzie, masz w tej rundzie ułatwienie -30% do testu. Jeśli nie wyjdzie, odwrotnie - będzie ci trudniej o +30%.

Kulka

Długa, dwuręczna, obrażenia ciężkie

Każdy jej posiadacz to kawał skurczybyka. Właściwie to nie jest sama kulka, ale również doczeplony do niej kawał łańcucha. Cholerstwo nie do zablokowania, a dostać z czegoś takiego w czerep to game over. Właściwie broń zasięgowa. Gość kręci kulka jakies 3 metry od ciebie, w jednej chwili doskakuje na metr do przodu i przypierdziela ci z kulki. Czasem nie trafi, wiesz. Ale kiedy jednak to... Cholerstwo łamie kości. A co gorsza niektórzy montują jeszcze na niej małe szpikulce. Nie dość, że młodzi, to jeszcze rozrywa.



Reguły specjalne: Wymaga Broni ręcznej na 3+ i minimum 12 Zręczności. Atak, podobnie jak obrona, zajmuje dwa segmenty. W walce, gdzie jedna ze stron używa kulki, bloki każdego z walczących są utrudnione o 20%.

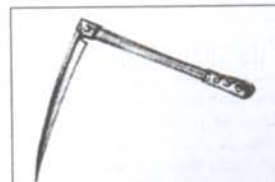
Kusari-gama

Długa, dwuręczna, obrażenia lekkie

To nie jest żaden współczesny wynalazek, mimo że wygląda dziwnie. To broń japońskiego chłopstwa i ninja z czasów średniowiecza.

Kusari-gama to sierp z długim, prostym ostrzem, ustawionym pod kątem prostym do rękojeści, w kształt litery L. Bierzesz w łapę i dźgasz, ot, cała filozofia.

Do rękojeści sierpa, na samym końcu, przyczepiony jest około dziesięciometrowy łańcuch z ciężarkiem na końcu. No i teraz sprawa się nieco komplikuje - w lewą łapę masz sierp, prawą wywijasz łańcuchem. Chodzi o to, żeby spętać przeciwnika łańcuchem i zakłuć sierpem, nie dając się przy tym zabić. Ciężko to zrobić i nieraz widziałem takich, co dawali się zarżnąć jak świniaki przez byle nowicjuszy. Trenuj długo i wytrwale za stodołą, a może kiedyś nauczysz się walczyć kusari-gama wystarczająco dobrze, żeby pokonać dupka z halabardą...



Reguły specjalne: Wymaga znajomości sztuk walki na 3+. Atak zajmuje trzy segmenty. Trzeba mieć minimum 15 Zręczności, żeby posługiwać się kusari-gama. W każdej rundzie możesz skorzystać z manewru: wykonujesz Bardzo Trudny test Sztuk walki. Jeśli test wyjdzie, Bloki przeciwnika są w tej rundzie utrudnione o 30%. Jeśli nie wyjdzie, twoje ataki są utrudnione o 30%. Jeśli podczas korzystania z tego manewru w teście na trafienie wypadnie 20, przeciwnik wyrwa ci sierp z dłoni i ten leci hen, daleko...





Maczuga

Krótka, jednoręczna, obrażenia lekkie

Człowiek pierwotny używał tego na zwierzęta i kobiety. Jednak kiedyś maczugi wyglądały inaczej niż dzisiaj. Dziś najczęściej jest to gazurka z przymocowanymi dookoła jakimiś gwóźdźkami. Bierzesz tym zamach i hup w łeb wroga. Albo zblokuje, albo nie. Częściej niestety to pierwsze.

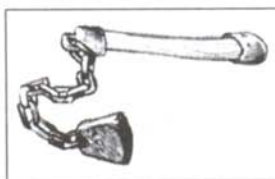


Morgenstern

Krótka, jednoręczna, obrażenia ciężkie

Ciężarek zawieszony na krótkim łańcuchu, a to wszystko połączone z krótkim drzewcem. Po trafieniu w łeb mózg szuka sobie innego miejsca, gdzie może zamieszkać. Czasami niektórzy cwaniacy, wzorem gości z dawnych czasów, nabijają sobie odważnik rozmaitymi kołkami. Taka broń nosi wówczas romantyczną nazwę Gwiazdy Zarannej. I faktycznie, gdy uderzysz nim jakiegось mutanta to widzi gwiazdy. Przez chwilę, bo później przestaje widzieć cokolwiek.

Reguły specjalne: Aby się tym dobrze zamachnąć trzeba mieć nieliczną Zręczność, powyżej 13 punktów. Atak zajmuje dwa segmenty, obrona też dwa. Jeśli podczas testu trafienia wyrzucisz 20, oznacza to, że mogłeś trafić siebie - aby uniknąć lekkiego obrażenia, musisz zdać dodatkowy Problematyczny test Broni ręcznej.

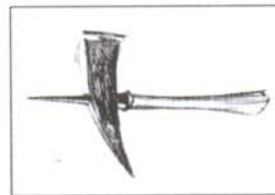


Nadziak

Krótka, jednoręczna, obrażenia lekkie

Przypomina pomniejszony kilof, zakończony z jednej strony szpikulcem. Zabójcza zabaweczka, szczególnie przydatna w walce z tymi, którzy wierzą, że zbroja im pomoże. Nadziak wysmienicie nada je do udowodnienia im, że nie mieli racji. Nawet jeśli trafisz lekko, będziesz miał pewność, że osłona, którą nosi twój wróg, nie pozostanie nienaruszona.

Reguły specjalne: Atak zajmuje jeden segment. Testujesz oczywiście Budowę, ale pamiętaj, że musisz jej mieć co najmniej 12, aby posługiwać się tą bronią. Jeśli trafisz, niezależnie od zadanych obrażeń zawsze otrzymujesz dwa stopnie przebicia pancerza.

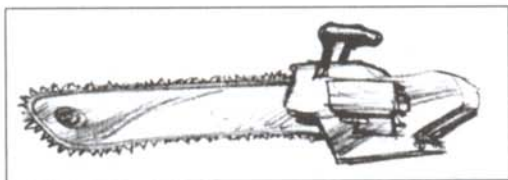


Piła spalinowa

Długa, dwuręczna, obrażenia lekkie

Mamo, kiedyś walczyłem czymś takim. Dodam, że przeciwko gościowi, który też miał piłę. Ja miałem ją pierwszy raz w rękach. On miał dobre 7 stóp i 140 kilo wagi, a do tego potrafił robić miynki z załączoną piłą. Gość powalał samym wyglądem. Miał masę bliźni na ciele i głowie, właśnie od piły. Poznać było po szarpanej strukturze, jedno oko, trzy palce na jednej dłoni i cztery na drugiej. Prawie odciął mi łeb. Ale nieuwaga spowodowała, że Dawid obciął Goliatowi nogi na wysokości łydki. Wierz mi, to niebezpieczna zabawka.

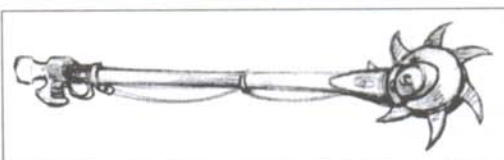
Reguły specjalne: Atak zajmuje dwa segmenty. Trzeba posiadać minimum 12 punktów Budowy, aby jej używać. Paliwa starczy na 12 tur walki. Zaczyna się przy wyrzuceniu 19 lub 20 w teście na trafienie. Rozruch piły sprawdza się Łatwym testem mechaniki. Próbę można powtarzać w każdej turze. Walka piłą jest automatycznie trudniejsza o 20%. Posiada jednak pewien atut - w każdej turze walki możesz zdecydować się na specjalny atak za trzy segmenty. Wtedy piła zadaje obrażenia Ciężkie i dodatkowo atak ten posiada jeden punkt przebicia pancerza.



Ramon

Długa, dwuręczna, obrażenia lekkie

He, he, kiedy pierwszy raz o tym usłyszałem, byłem ostro wypity. Wiesz, co pomyślałem? Że to jakiś gość, który walczy za ciebie, he, he. Potem mi jeden pokazał, co to. I wiesz co zobaczyłem? Ostrze pilarki stołowej o promieniu 15 cali zamontowane na długim kijku. Same zęby długie na 3 cale. I kręci się wokół własnej osi z prędkością kilkuset obrotów na sekundę. Człowieku, nawet piła spalinowa się nie umywa. Dwumetrowy sztyl jest odpowiednio długi, a żeby przeciwnik do ciebie nie doszedł. A ty tylko odpowiednio machasz i uważasz, żeby ci krew nie pobrudziła ciuchów. Pamiętaj, że czasem ostrze może się zaciąć albo zabraknie paliwa. Wtedy marny twój los.

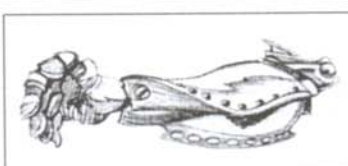


Reguły specjalne: Atak zajmuje dwa segmenty. Walka ramonem jest automatycznie trudniejsza o 30%. Paliwa starczy na 12 tur, a Ramon zaczyna się przy wyrzuceniu 19 lub 20 przy teście na trafienie. Rozruch pły sprawdza się łatwym testem mechaniki. Próbę można powtarzać w każdej turze. Niweluje jeden poziom pancerza. W każdej rundzie możesz skorzystać z manewru: wykonujesz Bardzo trudny test Broni ręcznej. Jeśli test wyjdzie, piła w tej turze zadaje obrażenia Ciężkie i niweluje 1 punkt pancerza. Jeśli nie wyjdzie, walka w tej turze jest utrudniona o kolejne 30%.

Swisher

Krótka, jednoręczna, obrażenia lekkie

Czego to ludzie nie wymyślą! Swisher jest ciężką, metalową rękawicą, podobną do tych, jakie można zobaczyć w przedwojennych podręcznikach do historii. Zrobiona jest z wytrzymałej blachy i osłania rękę po łokieć. Sama w sobie nie jest żadną rewelacją, napiętrzając nią kogoś możesz go najwyżej lekko zdeformować. No dobra, może trochę bardziej niż "lekko". Sednem sprawy jest natomiast specjalny mechanizm zainstalowany w okolicach knykci. Znajduje się tam schowek długich na kilka centymetrów szponów, które wysuwają się, gdy nacisnąć "spust" umieszczony po wewnętrznej stronie dłoni.



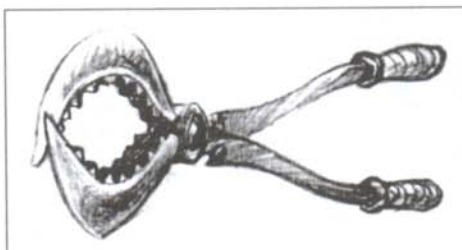
Reguły specjalne: Atak zajmuje jeden segment. W przypadku wyrzucenia na kości 20, mechanizm ulega uszkodzeniu, które można naprawić po walce, za pomocą sztuczki Zbrojmistrz lub Problematyczne testu Mechaniki. Swisher na ręce traktuje się jako lekki pancerz. Swisher ze schowanymi kolcami jest niezłą bronią. Na początku każdej rundy decydujesz, czy skorzystasz z kolców czy nie. Jeśli nie - Bloki w tej turze będziesz miał ułatwione o 30%, zaś wszelkie ataki utrudnione o 30%.

Wielkie szczypce

Długa, dwuręczna, obrażenia lekkie

Na arenie wiele widziałem: wielki sekator, szczypce hutnicze, jakies powiększone kombinerki, ale czegoś takiego nigdy. Opowiadał mi tylko, że jakiś gladiator z Teksasu ma takie wielkie szczypce. Człowieku, nie dość, że macha nimi jak ples ognem, to jeszcze dorobił na ich końcu masę szpikulców z gwoździ. Fajne ponoć blizny zostawia, a ów Teksasńczyk wygrał po 5 latach tylko dwie walki. Ma ich około 100 na rok...

Reguły specjalne: No, nie wymagają zbyt wiele, to naprawdę klepska broń. Atak zajmuje dwa segmenty. Walka wielkimi szczypcami jest utrudniona o 40%.



W każdej turze możesz skorzystać z manewru: zamiast standardowego ataku podejmujesz próbę pochwycenia broni przeciwnika (również dwa segmenty). Wykonujesz Bardzo trudny test Broni ręcznej. Jeśli test się powiedzie - udało ci się zakleszczyć jego broń. Wtedy próbujesz mu ją wyrwać (Jeden

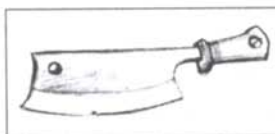


segment). Ustal sam poziom trudności testu Budowy i wykonaj go. Jeśli ci się powiedzie, twój przeciwnik musi również wykonać taki sam test (Jeden segment w swojej turze). Jeśli mu nie wyjdzie - wyrzucasz mu broń, która spada kilka metrów dalej. Jeśli natomiast przeciwnik zda test - nie wyrzucasz mu broni, ale on także jej nie wyswobodził. Teraz pora na jego Bardzo trudny test Broni ręcznej (dwa segmenty w swojej turze). Dopiero, jeśli go zda, wyswobodził swoją broń.

Tasak

Krótka, jednoręczna, obrażenia lekkie

Kiedyś podobnego sprzętu używano do ciachania mięcha. Potem była wojna, tasak urósł do metra długości i 30 centymetrów szerokości. Ciężkie jak cholera, niebezpieczne jak dwie. Łapiesz coś takiego w łapę i hej biegniesz na przeciwnika. Tasak swoje waży, więc przeciwnik ma utrudnione blokowanie. Kiedy wejdzie, to czachę rozłupie bez problemu. Tylko pamiętaj - ostrą stroną do przeciwnika, bo inaczej on odbije tasak i utnieś leś sobie.



Trójząb, Widły

Długa, dwuręczna, obrażenia lekkie

Groźnie wygląda. W sumie to taka włócznia z trzema grotami. Słuchaj, łapiesz toto w łapę i latasz za przeciwnikiem po całej arenie. Poćwicz tylko bojowy okrzyk, to może naprawdę gość się złamie. No i nie zapomnij odpowiedniej maski, he, he.



A widły? Stary, widły to jedne z najgorszych i najbardziej wrednych broni, jakie kiedykolwiek wynaleziono. Nie wiem czy trzymając w rękę miecz odważyłbym się zaatakować jakiegoś cholernego rolnika znajdującego się na drugim końcu wideł. Dwa cienkie ostrza, między którymi może utknąć inny oręż. Gdy ktoś wie, co z tą bronią robić, to bez problemu może trafić cię w brzuch. A wtedy, chłopcze, masz przechlapane. Na amen. A posługiwać się widłami umie byle wieśniak.

Reguły specjalne: Atak i obrona zajmują po dwa segmenty. Niweluje jeden poziom pancerza.

Tarcza

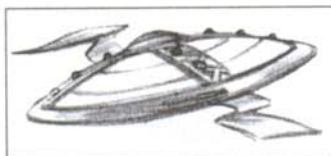
Nareszcie. Co prawda, na Jozeńskiej mówiąc „tarcza” będziemy tu mieli na myśli wszelkie pomysłowe samoróbki z blaszanych pokryw od śmietników, z kilku desek, płyty wiórowej itp. Sam wybierzesz sobie, czy wolisz dźwigać coś cięższego, za to mocniejszego, czy też takie lekkie byle co, które wytrzyma jeden cios i polec z powrotem na śmietnik.

Reguły specjalne: Gdy używasz tarczy, nie możesz używać jednocześnie broni dwuręcznej.

Tarcza lekka: Utrudnia walkę o 20%, ale daje 1 dodatkowy segment na Blok w każdej turze. Pęka, jeśli przy teście bloku tarczą wyrzucisz 17 lub więcej.

Tarcza ciężka: Utrudnia walkę o 40%, ale daje 1 dodatkowy segment na Blok w każdej turze. Pęka, jeśli przy teście bloku tarczą wyrzucisz 19 lub 20.

Jeśli zdecydujesz, że nie oplaca ci się przyjmować takiego ciosu na tarczę i użyjesz normalnego Bloku, pamiętaj, że pozostaną ci już tylko 2 segmenty na ataki (ponieważ dodatkowy segment z tarczy można użyć tylko i wyłącznie na Blok). Tarcze nie pękają od ciosów pięścią, nożem itp.



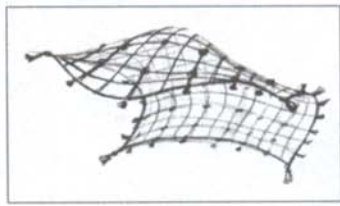
Co tu dużo mówić, gangi lubią walki na arenach. Raz, że można zarobić, dwa, że największego psychologa można wypuścić między ludzi, by się wyżył, trzy, bo można skopać dupę komuś z innego gangu. No więc jak widzisz, że do walki szykują się ekipy z kilku wrogich gangów, lepiej uważaj, bo chłopcy zrobią wszystko, by spotkać się w finale a ponieważ są jakby spoza branży i startują w walkach sporadycznie, nie mają pojęcia o regulacjach fair play i zwyczajach zawodowców. Traktuj ich jak śmieci z Gildii.



Siatka.

Długa, nie zadaje obrażeń.

Siatka gladiatora to nie byle siatka. Po pierwsze, wykonana jest z bardzo mocnych włókien. Po drugie, jest przy tym dosyć wiotka, na tyle, żeby spętany nią przeciwnik miał więcej kłopotu z oswobodzeniem się z niej i sam się w niej plątał coraz bardziej. Po trzecie, nie jest ani za mała, ani za duża - około trzy na trzy metry. Po czwarte, na brzegach ma obciążniki, by łatwiej nią manewrować. Siatką można rzucać - ale to ostateczność, jeśli nie trafisz - już po siatce. Przede wszystkim starasz się zarzucić ją na przeciwnika, nie wypuszczając przy tym z ręki, dopóki go nie omtasz.



Reguły specjalne: Atak siatką zajmuje dwa segmenty. Udane, nie zablokowane trafienie oznacza, że siatka dosięgła przeciwnika.

W swojej turze będzie on miał karę do testów +30%, ponadto będzie mógł próbować się uwolnić - wykonując zwykły atak (liczba segmentów zależy od używanej broni), który zamiast normalnego efektu ma spowodować uwolnienie z siatki (taką próbę możesz również kontrować z pomocą Bloku). Jeśli mu się powiedzie, uwalniania się. Jeśli mu się nie powiedzie, możesz próbować spętać go mocniej zarzuconą wcześniej siecią: wykonujesz po prostu drugi atak siatką. Jeśli ci się powiedzie - przeciwnik jest opleciony siecią i od teraz ma karę +60% do testów. Teraz, aby się oswobodzić, musiałby dwukrotnie odnieść sukces w próbach uwalniania.

Dodatkowo, opleciony siatką przeciwnik może spróbować wyrwać ją z ręki napastnikowi: taka próba zabiera 2 segmenty. Spętany wykonuje test Budowy, sam określając Poziom Trudności. Taki sam test musi wykonać napastnik. Jeśli spętany odniesie sukces, a sieciarz nie - udało się wyrwać siatkę z ręki napastnika. Nie będzie mógł już wykonać próby mocniejszego spętania, zaś kary za spętanie maleją o 10%.

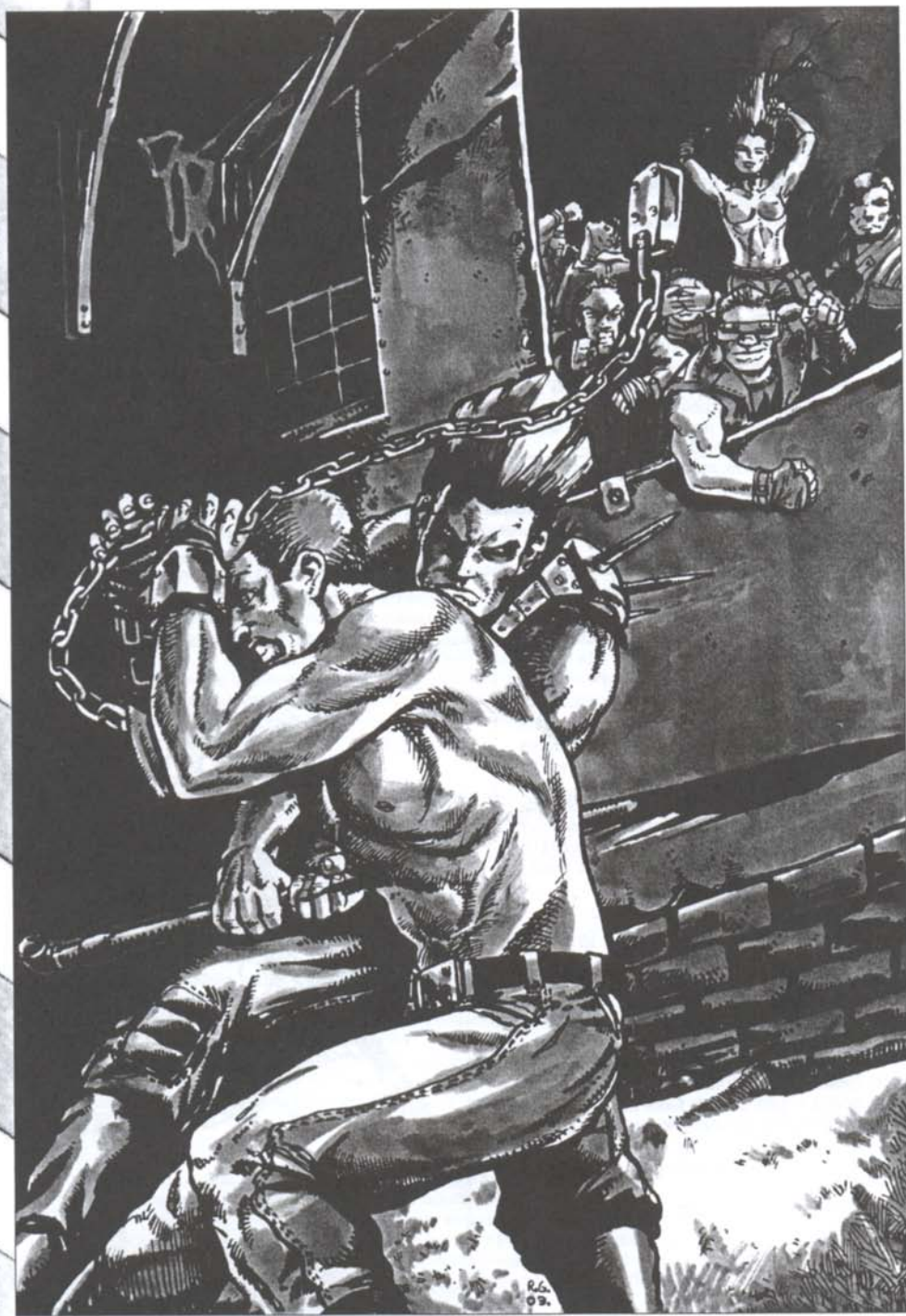
Przeciwno robotom stosują ludzie specjalne, stalowe siatki, ponieważ zwykła jest rozrywana po kilku turach (zależnie od rodzaju maszyny).

Pancerze

W dzisiejszych czasach ciężkim pancerzem równie dobrze może być przeciwdziałkowa kamizelka lotnicza i drzwiczki od piecyka zawieszane na szyi. Stąd nie można podać jednej ceny dla ciężkiego pancerza, jednej dla lekkiego, bo określane tym mianem przedmioty mają różną wartość. Oto kilka przykładów. Powinno ci to pomóc opracować resztę cen.

- Naramienniki przygotowane z przeciętej wzdłuż żelaznej rury 10 gambli (pancerz ciężki)
- Bęben od pralki dopasowany do ochrony tułowia 10 gambli (pancerz lekki)
- Ochroniacze narciarskie ze siatki gigant 15 gambli (pancerz lekki; znalezione gdzieś w pobliżu Salt Lake City)
- Maska bramkarza hokejowego 15 gambli (pancerz lekki)
- Płyty z blachy samochodowej ze skórzanymi pasami, zakładanymi przez głowę 20 gambli (pancerz ciężki)
- Hełm wojskowy 30 gambli (pancerz ciężki)





Ciekawostki

Nie samą bronią człowiek żyje. Nawet, gdy jest gladiatorem.

Petarda dymna.

Bywają sytuacje, gdzie wszelkie reguły przestają się liczyć. Co z tego, że dana arena ma swój kodeks, że publiczność patrzy? Kiedy masz nóż na gardle, a przeciwnik właśnie podchodzi dokończyć dzieło, jednym słowem - gdy zbliża się śmierć, nie bédziesz przebierał w środkach. Gdybyś miał spłuwę, pewnie wyrwałbyś ją zza pasa i strzelił. Ale spłuwę naprawdę trudno przemycić na arenę. Za to taką petardę możesz schować i zamaskować na tysiąc sposobów - ot, choćby jako talizman zawieszony na szyi. Zrywasz, odpalasz, robi się wielkie bum i cała arena znika w gęstym dymie. Ty nie widzisz przeciwnika, on ciebie, wszystko gra. Teraz trzeba tylko wydstać się z oparów, bo nikt ci nie daruje tak bezczelnego zamknięcia show.

Reguły specjalne: Dym obejmuje obszar około 10 na 10 metrów. Cokolwiek można dożyć w odległości do 2 metrów, z utrudnieniem +90% do wszystkich testów wymagających użycia zmysłu wzroku (również testów walki). Poza tym błędzi się zupełnie po omacku, o normalnej walce można zapomnieć - jeśli chcesz, możesz wymierzyć cios na ślepo lub, jeśli wokół panuje wystarczająca cisza, kierować się słuchem. Ale szanse i tak są marne. Po chwili dym się przerzedza. Po około trzech minutach widać już do czterech metrów z wysokim utrudnieniem, a przy dwóch mamy już +60%. Po dalszych trzech minutach widać na 10 metrów z utrudnieniem +60%, a na pięć metrów mamy już tylko +30%.

Przy odpalaniu petardy należy rzucić k20. Jeśli wypadnie 18 lub więcej - nie odpaliła.

Cena: 8 gambli

Opancerzone rękawice.

Idealne do walki przeciw broni białej. Wiesz, dostać po paluchach pałką już jest niemilo, a co dopiero takim tasakiem? Czasem uratują dłoń od niechcianej przygody.

Cena: 6 gambli

Tatuaże.

Jeśli natura nie obdarzyła cię twarzą sięjącą grozę, a zdecydowałeś się żyć z areną, możesz naturę poprawić. Oczywiście, złamany nos i dziesiątki blizn robią swoje. Jednak nie za-

szkodzi zrobić sobie jeszcze jakiś pieprznięty tatuaż na twarzy albo przynajmniej na reszcie ciała.

Reguła specjalna: Wiesz, to już tak na zdrowy rozum: jeśli masz gębę jak mutant, na niej tatuaż i głębokie na centymetr blizny, MG może uznać, że zawsze przy testach Charakteru przed walką („Napierw spójrz mi w oczy”) należy ci się bonus, powiedzmy -10 lub -20%. Oczywiście sam tatuaż wiosny nie czyni, ale w połączeniu z bliznami, złamanym nosem i barami jak ściana premię od MG dostaniesz na pewno.

Cena: Tatuaże wykonują, powiedzmy, artyści. A z nimi już tak jest, że jeden zażąda od ciebie dwóch samochodów za swoje dzieło, drugi butelkę czegoś mocniejszego. Stary, ci ludzie to chaos w czystej postaci. Dam ci radę - jeśli zażąda za dużo, palnij go w głowę, do brze mu zrobi.

Chemia w żyłach

Nie bądź naiwny, nikt, kto na co dzień żyje z nawalania bliźnich po mordzie, nie jedzie bez chemii. A przynajmniej - prawie nikt. Myślisz, że skąd u tych wszystkich mięśniaków przy bossach tyle wigoru, agresji i pewności siebie? Tabletki, chłopie, tabletki. Co z tego, że po kilku latach łąduje taki na śmietniku z przeżartymi nerkami i wątroba, z dziurawym sercem i wypalonym mózgiem? Ważne, że przez te kilka lat każdy schodził mu z drogi. Przez kilka lat po prostu rządził!

Erytropoetyna

EPO - czyli erytropoetyna, hormon wytwarzany przez nerki, pobudza szpik kostny do tworzenia czerwonych krwinek. Czerwone krwinki przenoszą tlen: im ich więcej, tym więcej tlenu otrzymuje organizm. Kiedy gościu wstrzyknie sobie EPO z zewnątrz, jego szpik wciąż produkuje czerwone krwinki, więc ma ich naprawdę w cholere. Kondycja rośnie, facet zmienia się w maszynę nie do zdarcia. Jednak człowiek nie potrzebuje aż tyle tlenu, jak odpoczywa albo spi. Serce zwalnia wtedy bieg. Krew w żyłach płynie wolniej i w drobnych naczyniach krwionośnych zaczyna krzepnąć. Z takiego snu można się nie obudzić.

Działanie: Efekt pojawia się po około godzinie od zażycia porcji.



Da je bonus -20% do wszystkich testów Walki i Sprawności. Działa przez 1 dobę.

Podczas najbliższego snu lub wypoczynku rzucić K20. Jeśli wypadnie między 10 a 15, postać otrzymuje Lekką ranę. Jeśli wypadnie powyżej 15 - Ciężką ranę. Zaś jeśli 20 - postać obudzi się z dwiema Ciężkimi ranami.

Życie każdej dodatkowej porcji zwiększa bonus o -10%, jednak za każdą porcję wykonuje się osobny rzut k20. Maksymalna przyswajalna ilość porcji to 1/4 Budowy.

Dostępność: 5%

Cena za 1 porcję: 40 gambli

Strychnina

Widziałeś kiedyś szaleńców na arenach, którzy masakrowali przeciwnika, pleniąc się przy tym jak wściekle zwierzę? Dobra, jesteś zawodowcem, więc domyśli zostawmy dla publiczności. To nie wściekliwość. To strychnina. Ułatwia przewodzenie bodźców nerwowych, dzięki czemu serce wali jak oszalałe, a mięśnie są zdolne do większego wysiłku. Strychnina pobudza jednak też gruczoły produkujące ślinę. W nieco większej dawce jest zabójczą trucizną.

Działanie: Efekt pojawia się po kilku minutach od zażycia.

Normalna dawka: Trudny test Budowy. Wyszedi -10% do um. Walki i Sprawności. Nie wyszedł +10%.

Močna dawka (2 porcje): Bardzo trudny test Budowy. Wyszedi -20% do Walki i Sprawności. Nie wyszedł +20%.

Dawka krytyczna (3 porcje): Cholernie trudny test Budowy. Wyszedi -30% do Walki i Sprawności. Nie wyszedł +30%. Co trzy godziny efekt maleje o 10%.

Maksymalna przyswajalna ilość porcji to 1/3 Budowy.

Ryzyko: Za każdą zażytą dawkę rzucić k20. Jeśli wypadnie 19, otrzymujesz Lekką ranę, jeśli 20 - Ciężką.

Dostępność (przygotowane, nie zabójcze działki): 30%

Cena za 1 porcję: 3 gamble

Spid

Wiesz, koks i te sprawy. Gościom, którzy na tym jadą i jeszcze nie zamienili się we wraki, lepiej nie wchodzić w drogę.

Jak taki jeden z drugim wezmą to gówno, serce zaczyna im walić jak silnik, nie czują głodu, zmęczenia, przyspiesza im oddech, oczy się rozszerzają. Jak gość dostaje kopa, staje się szybszy, silniejszy, wytrzymałszy. Ba, nawet w mózgu się polepsza - rośnie zdolność koncentracji itp. Wydaje się takiemu, że jest niezniszczalny i ma nieograniczoną moc, wszelki strach znika gdzieś bez śladu. Niby wszystko ładnie-pięknie, ale gdzie tu haczyk?

Haczyków jest całe mnóstwo. A nawet wielogachnych haków. Po pierwsze, pewne minusy wystąpią od razu, po zażyciu dawki: drażliwość, agresja jak u wariata. Czasem wejdzie źle i pojawią się kłopoty ze świadomością - dla każdego będziesz wyglądał jak jakiś bezmózgowiec, który dostał świra na własnym punkcie. Po drugie, jak skończy się działanie, będziesz się czuł jak wypluta szmata. Jeśli weźmiesz za dużo tego świństwa, możesz nawet nie dojść do areny. A gdy bierzesz za często - długo nie pociągniesz. I co, nadal tak ci się to podoba? Zasuwał na tym gównie, a skończysz jako wychudzony paranoik w skrajnej depresji, który nie kontroluje nawet najprostszych swoich instynktów. Poznasz, co to znaczy świat omamów i halucynacji.

Działanie: Efekt pojawia się po 15 sekundach od wstrzyknięcia lub po około 20 minutach od zażycia tabletki / proszku.

Za każdą porcję -15% do wszystkich testów Prowadzenia Pojazdów, Sprawności, Walki wręcz i Spostrzegawczości oraz -30% do Siły woli.

Efekt działa przez 2-3 godziny. Działanie porcji kumuluje się (ale nie okres działania). Po upływie działania pojawiają się odwrotne efekty: zmęczenie, sennosc, czasem bóle głowy. Za każdą zażytą wcześniej porcję +15% do wszystkich testów - do czasu, aż postać się porządnie wyśpi.

Poza tym należy rzucić K20 podczas najbliższego snu (odpoczynku). Jeśli wypadnie 5 lub mniej, postać nie może zasnąć (odpocząć) - za każdą zażytą porcję czeka ją 6 godzin prób zasypiania, które nie przynoszą odpoczynku. Jeśli zaś wypadnie 16 lub więcej, postać śpi jak zabita - za każdą porcję 6 godzin dodatkowego, nienaturalnego snu. Można tak przepaść nawet całe dwie doby! Siłą przebudzona z takiego snu będzie miała dodatkowe utrudnienie +60% do wszystkich testów, a swoje będzie musiała potem i tak odespać.

Maksymalna przyswajalna ilość porcji to 1/2 Budowy.

Przedawkowanie: Jeśli postać zażyła jednocześnie 2 porcje, trzeba wykonać Trudny test Budowy (Jeśli dawek było 3 lub więcej, za każdą porcję wykonuje się Bardzo trudny test Budowy). Jeśli test nie wyjdzie, mogą pojawić się drgawki, śpiączka, wewnętrzne krwotoki. Mówiąc wprost - Lekkie obrażenia za każdy obłąany test Budowy.

Dostępność: 20%

Cena za 1 porcję: 20 gambli



REGUŁY I ZWYCZAJE



Kiedy przybędziesz do areny w New Jackson, będziesz wiedział, że walka toczy się do pierwszej krwi. Gdy staniesz na placu w Lost Ely, będziesz przygotowany na walkę w parach. Jeśli trafisz do Texas Vault, to znaczy że masz twarde jaja, bo żywy wychodzi stamtąd tylko jeden. Wiele jest aren i wiele zwyczajów. Musisz znać je wszystkie, jeśli marzysz o Lidze.



Respekt, brachu

Spokojnie, chłopie, czy zbyttno się nie nakręciłeś? Gladiator to nie jest mordecia. Twoim celem na arenie nie jest zabić, lecz zwyciężyć, a to w większości przypadków zdecydowanie różne sprawy. Ten facet naprzeciw to przeciwnik, ale nie wróg. Czujesz tą subtelną różnicę? Dopóki jej nie pojmiesz, będziesz narwanym gówniarzem, mającym więcej z chuligana, niż z gladiatora. Nie oburzaj się, nie ma się co obrażać. Szacunek dla pokonanego, czy podziw dla zwycięzcy, to uczucia, bez których na arenie będziesz nikim, nawet jeśli będziesz wygrywał kolejne starcia.

Spotkałem raz gościa, co wypalił do mnie z tekstem w stylu: „Znam przypadki, gdy dwóch gladiatorów pilo poza areną piwo i gadało o dupie Maryny”. No ja cię kręcę, no to chłopie odkryłeś Amerykę! Zawsze myślałem, że po zejściu z areny faceci dalej naparżają się za rogiem... Wyjaśnijmy sobie - większość gladiatorów to zgraja kumpil, jeżdżących po świecie i naparżających się dla kasy i dla sławy. Chłopaki, przynajmniej czołówka, znają się świetnie i nie mają zwyczaju wycinać sobie większych świństw niż rozbicie łańcuchem iba. No ale to przecież nic osobistego, no nie?

Walki gladiatorów to sport. Sport brutalny, krwawy, sport na miarę naszych czasów, ale jednak sport a nie rozróżba pod barem. Nie ma nic nadzwyczajnego w tym, by jeden zawodnik pomógł drugiemu, gdy ten trafi w zasadzkę pustynnych szczurów. Nie ma nic zdrożnego w sparingach pomiędzy dwójką gladiatorów, którzy spotkali się na jakimś pustkowiu. Nie ma nic złego w naklepaniu wspólnie napotkanego gangu motocyklistów. Powiem ci, wypita grupka gladiatorów to postrach nawet

dla Los Diablos. Jak się gladiatorzy rozkręcą, są lepsi od Stalowej Policji. Ech, gladiator... Poznasz go po ruchu, po wzroku, po tym jak trzyma broń... Chciałbym wrócić do twoich lat.

Ten respekt i szacunek dla przeciwnika pojawiają się też na arenie. Przed walką zawodnicy deklarują, że nie czują do siebie nienawiści. To taka forma rytuału, rozumiesz. Dają sobie graby, po czym, skupieni, ustawiają się na pozycjach wyjściowych. Gdy tylko pojawi się sygnał do walki, już są w zwarcie. Wtedy zaczyna się prawdziwa walka. Gdy zabije gong kończący starcie, lub jeden gladiator zostanie pokonany, emocje uchodzą, a gladiatorzy przestają być przeciwnikami. Nigdy też nie zobaczysz, żeby jakiś gladiator znęcał się niepotrzebnie nad przeciwnikiem. Nie ma niepotrzebnych ran, nie ma masakrowania zwłok. Czyste zawódstwo, chłopcze. Po tym rozróżnia się wojownika od zwykłego rzeźmieszka.

Tego, jak i wielu zresztą innych zwyczajów, nie respektują zawodnicy Gildii. Nie daj się nabrać kutasowi, który podejdzie do ciebie z wyciągniętą ręką. W najmniej spodziewanym momencie, kiedy będziesz mu podawać swoją dłoń, włoży ci dziadę w zebro.

Życ, nie umierać

Kiedy przybędziesz do areny w New Jackson, będziesz wiedział, że walka toczy się do pierwszej krwi. Gdy staniesz na placu w Lost Ely, będziesz przygotowany na walkę w parach. Jeśli trafisz do Texas Vault, to znaczy że masz twarde jaja, bo żywy wychodzi stamtąd tylko jeden. Wiele jest aren i wiele zwyczajów. Musisz znać je wszystkie, jeśli marzysz o Lidze.

Tylko wariat wychodzi na arenę dla czystej przyjemności. Żądza krwi to był



taki czar w kulturalnej przed wojną grze komputerowej. Tutaj się walczy, żeby mieć na chleb.

Na każdej arenie będziesz musiał ustalić stawkę, o którą walczysz i pozwól, że coś ci poradzę: nie wyceniaj się za wysoko. Póki nikt cię nie zna, jesteś jednym z wielu leszczy, którzy próbują zarobić w ten sposób. Nikt nie będzie chciał z tobą walczyć za więcej niż równowartość 10 gambli. Niby nic, ale gdy twoje zgłoszenie do walki zostanie przyjęte, możesz liczyć na opiekę w mieście. Dostajesz dach nad głową i odpowiednie żarcie, a ponieważ trzeba dobrze nagłośnić walkę, możesz spodziewać się doby lub dwóch takiego wypasu. Potem zabulisz za to krwią, już na arenie.

Trofea

Część aren została "wytypowana". Władze Ligi przyznały im prawo do organizowania walk eliminacyjnych, a to wiąże się z większą kasą, większym splendorem i większą szansą na dostanie solidnego łomotu. Zwycięstwo w walce w eliminacjach zostaje nagrodzone trofeum z danego stadionu. Jak uzbierasz trofea z ponad połowy wytypowanych stadionów wystąpisz w Nowym Jorku, na arenie Ligi. Jak łatwo się domyślić, na eliminacje jeździ tłum gladiatorów, każdy z jasnym celem - wygrać trofea. Oczywiście wygrywa tylko jeden, a pozostali dymają na kolejne eliminacje. A potem ponownie za rok i tak przez kolejne miesiące i lata. Biznes się kręci, krew się leje, tłum skanduje. I tak od kilkunastu lat, bracie.

Wchodzi dwóch, Wychodzi jeden

Walki gladiatorów nie ograniczają się tylko do pojedynków jeden na jeden. Jak wszystko w tym świecie, od wyścigów w Detroit, na bojlerach kończąc, ma swoje typy, gatunki i kategorie. Organizator wprowadza nowe rozwiązania i pomysły, które mają uatrakcyjnić widowisko. Poniżej kilka najpopularniejszych.

Parzy

Troszkę spłycam, bo opisać wszystkiego naprawdę nie sposób, jednak walki w parach to jeden z najpopularniejszych pomysłów na urozmaicenie walki. Zresztą pomysł wyszedł od gladiatorów, bodaj w '48, czy '49 były takie dwa sławne zespoły, jeździli po kraju i namawiali wszystkich do walki w parach. A że na czterech gladiatorów z tych par, trzy to były kobiety, nie musiały długo prosić. No i się zaczęło - nie brakowało chłopaków co to chcieli się z nimi zmierzyć, w parach, trójkątach, jak tam sobie zażyczyły. Dziś, po kilkunastu latach walka w parach to standard, a o paniach niewiele pamięta. Jedna miała na imię Jenny, tyle tylko wiem.

Dziś walczy się głównie w dwóch wersjach - dwóch na dwóch, lub jeden na jednego z możliwością zmiany. Zmęczony lub ranny zawodnik oddaje inicjatywę swemu koledze, a ten włączy na pole i robi masakrę, lub też zbiera łomot i już raczej nie ma się z kim zmienić.

Im większa sława wojownika, tym większe zyski, na jakie może liczyć. Gracz może wyznaczyć minimalną stawkę walki na standardowe 10 gambli plus suma wszystkich Punktów Reputacji (tzn. gladiator z 3 Punktami Sławy może podbić pulę wygranej o 60 gambli. 3 PS-3x20 PR).



Walki drużynowe

Brzmi strasznie, co? Wyobrażasz sobie?! Pięciu szarżujących na siebie gości, można na widowni stać z patelnią i tylko czekać, aż mózg chlapnie wprost na rozgrzane maseiko, he, he... Bez jaj, nie jest tak brutalnie. Zazwyczaj walki w grupach są o wiele wolniejsze i spokojniejsze od klasycznego pojedynku. Drużyny układają strategię, plany działań, wybierają określone pozycje na arenie. Ogólnie wygląda to jak szachy z łańcuchem w łapie, bo zawodnicy często dzielą się na role, na przykład jeden z łańcuchem, dwóch ofensywnych i jeden z ciężkim miotem.

Koledzy po fachu

Często miasta i prywatni właściciele przyciągają fanów na areny dzięki pupilom - mutantom i maszynom Molocha. Ludzie najczęściej nie przychodzą oglądać walk, lecz samych bohaterów sceny. Zobaczyć w akcji odmieńca albo technologiczne dziwo - to coś, co zostaje na długo w pamięci. Więc jak wyleziesz na środek placu na jakimś zaduplu i nagle tłum zacznie wiwotać i pękać z radości, to wcale nie znaczy, że o tobie tu słyszeli i cię podrażniają. Bracie, to znaczy, że gdzieś za plecami pojawił się właśnie mutant wielkości pieca hutniczego. Taki mały pupilek...

Walka w zamkniętym pomieszczeniu sam na sam z robotem jest na pierwszy rzut oka samobójstwem. Nie masz gdzie uciec, nie masz chwili odsapki, a taka pięprzona maszyna ma to do siebie, że się nie męczy, nie poci, krew nie zalewa jaj oczu, a co więcej nie kopiesz jej płachem w oczy. Bo w klatce nie ma płachu, a maszyna nie ma oczu. Dobra rada - nie daj się wpuścić w walkę z maszyną - przynajmniej do czasu, aż nie będziesz pewien, że dasz sobie

radę. Do czasu aż nie będziesz absolutnie pewien, że dasz sobie radę. A wtedy odczekaj jeszcze z pół roku i zbierz jeszcze trochę doświadczenia, co?

Solo z maszynami i mutantami przyciągają najwięcej kibiców i są bardzo opłacalne. Stawki rosną dwukrotnie, albo i więcej! A wraz z nimi śmiertelność gladiatorów.

Warunki zwycięstwa

Nie na wszystkich arenach obowiązuje zasada "wchodzi dwóch, wychodzi jeden". Zdarza się trafić na ring, na którym walczy się do pierwszej krwi. Bułka z masłem, co? No nie do końca. Chwila nieuwagi, jego szybki ruch i już przegrałeś. Tłum skanduje imię tego leszcza naprzeciw, tobie dziękują, gambie zwiąja ktoś inny. Na usta ciśnie się okrzyk: „Chwileczkę, jeszcze nawet go nie...” A organizator tylko ukłoni się, panu już dziękujemy, poklepie po plecach i każe zwiąjać się z placu. No więc jak bracie chcesz startować w różnorodnych walkach, to się wszechstronnie przygotuj, a najlepiej znajdź sobie trenera, który wymyśli ci taktykę. Zawsze znajdź się jakiś cwaniak, co cię oszuka - jeśli nie będziesz dobrze przygotowany.

Spotykany czasem warunkiem zwycięstwa jest przetrzymanie. Chodzi o przygwoźdzenie, zmuszenie do poddania lub przejęcie jakiegoś przedmiotu przez określony czas. Z tym trzeba uważać, bo jak jakiś cholerny sumoka siądzie ci na plecach i będzie chciał cię przetrzymać przez kwadrans to przez pół roku będziesz miał na plecach odciśnięte jego dupsko. Słyszałem o facieci co mu nie uznali wygranej, bo miał



unieruchomić przeciwnika na minutę. Huknął go żelaznym prętem w łeb i tamten debil dostał drgawek. No i wiesz, nie dało się z tym nic zrobić, trząsał się i trząsał i nie uznali tego za unieruchomienie. Sędziowie są czasem głupszy od wszystkich gladiatorów razem wziętych. Zmierzam jednak do tego, że różne warunki zwycięstwa wymagają różnej techniki i taktyki. Nie zawsze wystarczy skopać przeciwnikowi nery. Choć - tu masz rację - zawsze to ułatwia osiągnięcie zwycięstwa.

Jest jeszcze ciekawostka, moim zdaniem ma to już niewiele wspólnego z walkami gladiatorów, a bardziej jest to osobna dyscyplina, no ale jak już słuchasz, to słuchaj. Drużyny startują z przeciwległych stron i walczą o przejęcie przedmiotu (np. czaszki psa) ze środka areny. Kto pierwszy zdobędzie przedmiot, ma spore szanse na wygraną, ale nie może dać go sobie odebrać. W walkach drużynowych zazwyczaj najmniejsza i najszybsza osoba biegnie po "plikę", podczas gdy reszta gladiatorów osłania zbieracza. Zabawy przy tym jest co niemiara. A wiesz, najlepsze jest to, że ten sport powstał... Zgadniesz? Chłopie, to jest pomysł zaczerpnięty z filmu sprzed wojny. Film jest z gatunku science fiction i opowiada o takich zaszarych czasach, jakie nam nastały i tam właśnie ludzie grali w taką dyscyplinę. Pieprzony prorok, ten reżyser...

Areny

Areny jest jak psów. Najmniejsze areny mają powierzchnię czterech przedwojennych ringów bokserskich, czyli dwanaście na dwanaście metrów. Nie istnieją żadne spisane reguły walk, ani tym bardziej placów, na których się odbywają. Co prawda Liga zmierza do standaryzacji - ale ples im mordę lizał

- ciekawe jak chcą to osiągnąć. Nie uda im się w najbliższych latach. Jaki z tego wniosek? Bierz aparat i rób zdjęcia - będziesz pokazywał potomnym w jakich fajnych miejscach walczyłeś.

Ludzie aren

Nie wszystkie areny są własnościami miast, w których się znajdują. Niektóre zostały wykupione przez prywatnych właścicieli lub zbudowane od podstaw. Liga posiada swoją arenę w Nowym Jorku. Gildia Panem et Circenses dysponuje arenami w Południowej Hegermonii oraz kilkoma w Teksasie. Prywatni właściciele mają to do siebie, że sami chcą zarobić na walce jak najwięcej. Do nich należy ostatnie słowo. Mogą wprowadzać dowolne zmiany w obowiązujących na arenie regułach. To jedni z najbogatszych ludzi dzisiejszego świata.

Wielu właścicieli aren posiada swoich gladiatorów. Kupują sobie niewolników, choć część podpisuje z zawodnikami kontrakty. Może się zdarzyć, że i





twoją walkę zauważy jakiś łowca talentów. Coś ci powiem. Facet na pewno będzie ci mydlił oczy fortuną. Dopóki jednak nie będziesz pewien warunków, w jakich przyjdzie ci żyć, nie daj się nabrać.

Co innego, gdy plac należy do rady miasta, zgromadzenia starszych, czy innych władców osady. Ci prowadzą interes zazwyczaj w demokratyczny sposób. Tu wyjaśniam - demokratyczny to nie znaczy „dbając o interesy gladiatora”. Demokratyczny znaczy: „tak, aby przyniosło to najlepsze efekty dla całej społeczności”.

Na koniec coś o sędziach. W każdym sporcie jest jakiś arbiter, nie? W każdym, poza tym sportem. To nie byłoby popularne zajęcie, jeśli rozumiesz co mam na myśli. Werdykt ogłasza właściciel, rządca miasta albo osoba zaznaczająca upływ czasu. Często do głosu dochodzi widownia, która wprost skazuje pokonanego na śmierć, jeśli taka jest zachcianka ludu...

Totalizator Sportowy


Walki gladiatorów nie cieszyłyby się taką popularnością, gdyby nie zakłady. Ludzie przybywają na areny czasem z całym swoim dobytkiem. Walka to okazja także do wymiany między kibicami. Jako że pojedynki są wcześniej ogłaszane, nierzadko ściągają na nie ludzie z dalszych okolic.


Każda arena posiada bukmachera, który zbiera przed walką zakłady. Wstęp na trybuny nic nie kosztuje. W zależności od ilości i rodzaju gambli, można wygrać jakieś kłopoty albo i sporą fortunę. Tu nic nie zmieniło się od zarania dziejów. Na wypadek, gdyby któryś z graczy postanowił zaryzy-


kować, poniżej znajduje się generator puli wygranej.


Generator

Porównaj ze sobą Punkty Reputacji (Sławy) walczących ze sobą stron. Jeśli:

 PR są równe lub wynik różnicy jest nieznaczący (2-3 PR) pula nagród pozostaje bez zmian,

 przeciwnik ma co najmniej dwa razy **więcej** PR od osoby, którą obstawiamy, można wygrać dwukrotnie więcej od wniesionej stawki,

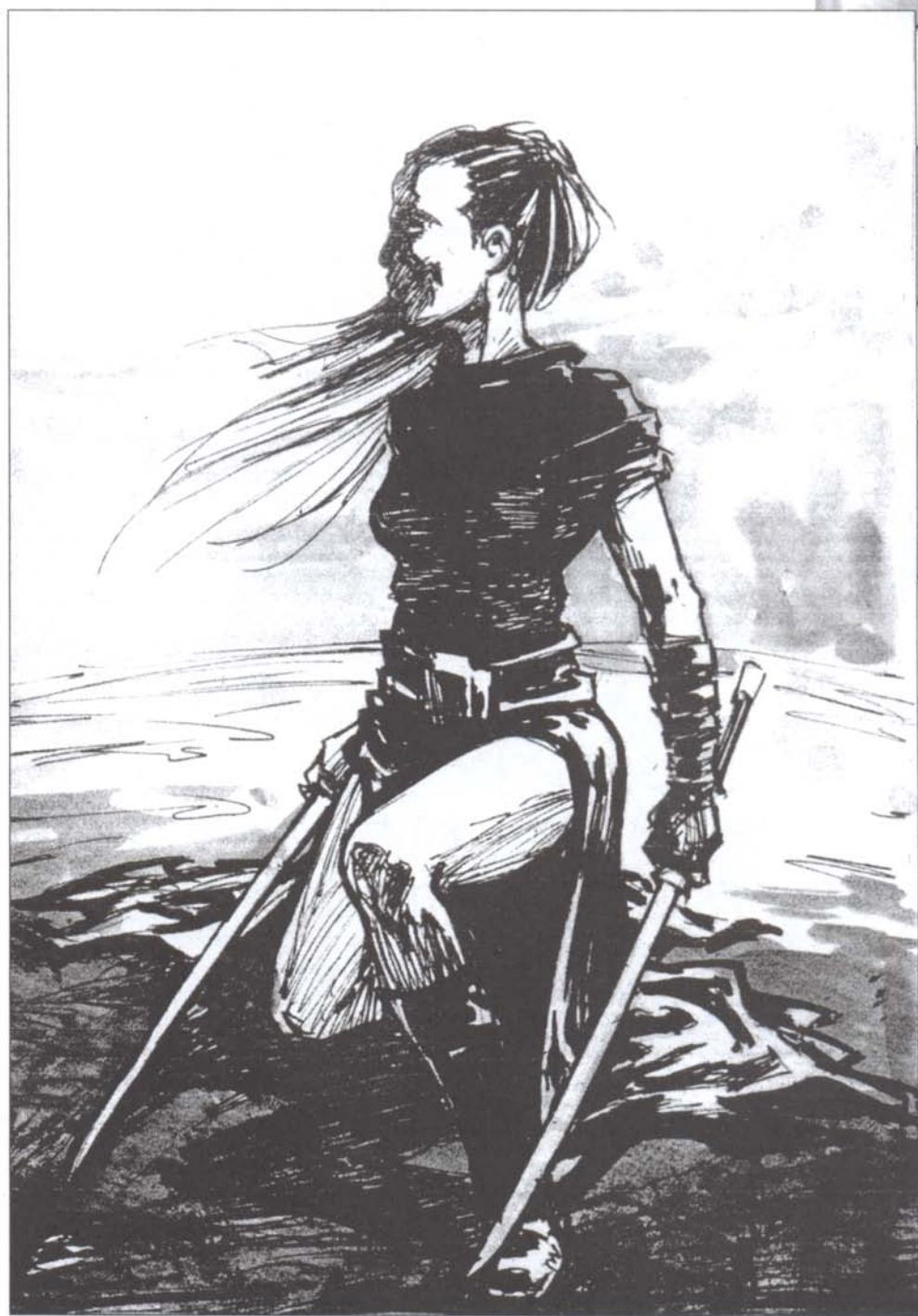
 przeciwnik ma trzy razy **więcej** PR od osoby, którą obstawiamy - wykonaj rzut k20 i podziel wynik przez cztery (zaokrąglając ew. ułamki do góry). Rezultat mnoży wniesiony zakład w przypadku zwycięstwa naszego faworyta.

 przeciwnik ma dwa razy **mniej** PR od obstawianego gladiatora - rzuć k20 i podziel wynik przez dwa. Ten rezultat stanowi licznik ułamka dziesiątego, którym mnożymy wniesiony zakład. Tyle hazardzista zyska ponad wniesioną składkę.

Przykład:

Gladiator walczy z amatorem posiadającym o połowę mniej PR. Wniesiono zakład za 10 gambli. Obstawiony przez nas gladiator wygrał, rzucamy więc kostką. Otrzymany wynik (16) dzielimy przez dwa i dostajemy 8 ($16/2 = 8$). Mnożymy nasze 10 gambli i $8/10$, po czym dodajemy wynik do zakładu. Zyskałmy 18 gambli ($10 + (10 \times 8/10) = 10 + 8 = 18$).

Resztę mnożników wynikającą z Reputacji zawodników oblicza się analogicznie.





Skąd się wzięli dzisiejsi Gladiatorzy?

Zastanawiasz się jak w dobie postapokalipsy, gdzie nie ma telewizorów, sponsorów i klubów, narodziła się - czy może odrodziła - tradycja gladiatorów? Ano wszystko zależy od podaży i popytu, chłopcze. Ci, co ocaleli, zastali nowy świat i nowe warunki. Musiałeś się do nich przystosować, bo inaczej przegrzywałeś. Znasz tę dewizę gladiatorów z Południa: "Słabsi muszą odpaść." Tak więc spora część ludzi, którzy nie mieli już starych miejsc pracy, a ich specjalistyczne wykształcenie nie pozwalało łatwo się przekwalifikować, brała w łapę pierwszą lepszą dechę i "pożyczala" sobie coś na przetrwanie od pierwszej naptkanej osoby.

Bądźmy jednak szczerzy. Biolog molekularny z Ośrodka Badań nad Rakim Mózgu prędzej wykorzystałby tę dechę do odrysowania nowego planu wybawienia ludzkości, niż przyłożenia jej bliźniemu w odpowiednie miejsce. Byli jednak i tacy, dla których wyrządzanie krzywdy nie było niczym nowym. Zmieniły się tylko warunki i motywacje nimi kierujące. Wśród nich znaleźli się żołnierze, sportowcy, przestępcy... Łatwiej im było wykorzystywać sytuację, niż wziąć się za odbudowę przeszłości.

Trudno dziś wyjaśnić, jak spośród nich wykrystalizowała się grupa zawodowych wojowników. Najprawdopodobniej przyczyniło się do tego kilka faktów. Po pierwsze, część osiłków uznała, że łatwiej (a może sprawdziłby?) jest zarabiać na żarcie wynajmując swe umiejętności do ochrony osób, karawan, czy całych osad. Po drugie, w zbiorowej świadomości utrwaliło się przekonanie, że przemierzając pustynię trzeba pojedynkować się z jakimiś fagasami, jeśli nie chce się im oddać całego swojego towaru za friko. Po trzecie, wiele osad przyjęło zasadę, że spory rozwiązują się na centralnym placu, argumenty przekazując pięściami, na oczach wszystkich mieszkańców.

Można by wymienił jeszcze wiele innych przesłanek, które doprowadziły do utworzenia stanowisk o przewrotnej nazwie sędziów pokoju. Wiesz, jak jest dzisiaj z prawem, co nie? Ruszysz się 5 mil na północ i już zupełnie inne. Każda najmniejsza wiocha ma swoje prawa - i polap się w tym wszystkim. Powszechne jest tylko prawo silniejszego. Jeśli nikt ni jak nie potrafi rozwiązać sporu - oż, trzeba wyjść na ubitą ziemię i przy świadkach, uczciwie rozsądzić sprawę raz na zawsze. W niektórych miejscach jest to nawet jedyny sposób rozstrzygnięcia wszelkich zatargów. Dobra, ale co, jeśli wejdziemy w drogę jakiemuś cwanemu, nadzianemu tłuszciochowi, który sam w życiu nie miał broni w ręce? Nie ludź się, że wyjdzie naprzeciw. Możesz sobie wyzywać na honor i na co tylko chcesz, taki handlarzyna tylko się pogardliwie uśmiechnie i wystawi swojego sędziego pokoju. Woli oddać mu sporo gambli i samemu popatrzeć jak zawodowiec robi z ciebie miazgę.

Taka forma dociekania sprawiedliwości szybko się sprawdziła. Nie trzeba było czekać na kolejne mieściny, które wprowadzały urzędy sędziów pokoju. Rozpoczęły się poszukiwania najlepszych wojowników. Wkrótce zaczęły powstawać propozycje mniej lub bardziej istotnych zmian w regułach walki. Wtedy też zaczęła powstawać idea powołania do życia Ligi i ujęcia pojedynków w kategorii sportu. Co bystrzej się zauważyli już wcześniej, że walki sędziów gromadziły sporo widzów.

Wiemy, że widziałeś już biegnącego faceta z siekierą w plecach. Wiemy, że kumpel twojego kumpla potrafi rzucić motocyklem. Przyjdź i zobacz jak to robią zawodowcy. Arena: Plaza Center. Zaczynamy o zmierzchu.

Kumpel miał taką przykrą przygodę z motocyklistami. Podjechał do knajpy, a tam, na podwórku motocykle ustawione w koło, tworzą ring i ekipa się przepycha, jakieś kuksańce, takie swawolne zabawy dużych chłopców. No to kumpel, a akurat był w dobrym humorze, pyta, czy chcą się spróbować. Ekipa była podpiła, więc się zgodzili. No to jak się zaczęło, to się od razu skończyło. Giggs złapał jednego harleyowca, podniósł nad siebie i chciał wyrzucić poza krąg motocykli, tak dla szpanu. No ale się przelicył, czy gość mu się wysliznął, nie wiem, niestety facet pieprznął wprost w maszynę. No i poszedł cały układ kierowniczy, urwało się sprzęgło, i jeszcze gość obcasem zadrapał se lakier. No powiem ci, tak się wściekł, że musiał ich wszystkich znokautować, żeby dał mu spokój. Położył na ziemię dwudziestu chłopca i na wszelki wypadek zwinął się na południe.

ŚWIAT W PIGUŁCE



Nie, nie mam na myśli tornado. Czy wszyscy gladiatorzy muszą być tępi jak cep?! Chodzi o to, że każda grupa ludzi widzi świat w inny sposób - z perspektywy swoich celów i działań. Tak jest i w przypadku gladiatorów. Najważniejszym miejscem są areny, a najbliższymi ludźmi - menedżerowie. Poznaj ten świat jak najbliżej, a łatwiej się w nim odnajdziesz.



Każdy, kto choć trochę interesuje się krwawym sportem słyszał o Lidze i Gildii. Obie organizacje nie tyle ze sobą konkurują, co pozostają w konflikcie. Rzecz jasna, rozgrywki tak w Lidze, jak i Gildii prowadzone są w trybie zamkniętym, ale gdyby doszło do spotkania zawodników obu organizacji, można być pewnym, że walczyliby na śmierć i życie bez żadnych reguł.

Różnice między jedną i drugą organizacją nie polegają tylko na podziale terytorialnym, na którym rozciągają swe wpływy. Różnią się także podejściem do sportu, metodami rekrutacji i wieloma cechami, które decydują o życiu gladiatora. Każdy gladiator zna podstawowe informacje na temat Ligi i Gildii, które mógł usłyszeć od nauczyciela i na arenach całego kontynentu.

Liga

O początkach Ligi Gladiatorów wspomniano już co nieco w pierwszym rozdziale. Tyle, ile wie przeciętny mieszkaniec Stanów. Tutaj pojawi się kilka szczegółów, które powinni znać walczący na arenach całego kraju.

Wszystko zaczęło się od Petera Collinsa, symbolu dzisiejszego NJ. Ten pierwszy po apokalipsie burmistrz miasta i samowładczy prezydent zrujnowanej Ameryki zrobił wiele dobrego dla swych rodaków. Jedną z inicjatyw było sprowadzenie na stałe do stolicy gladiatorów. Sport zaczął przybierać na popularności, a Collins wiedział, że nie podniesie tak morale, jak rozrywka.

Około piętnastu lat po wojnie, do Nowego Jorku przybyło na zaproszenie kilkunastu sędziów pokoju. Po kilku dniach negocjacji z burmistrzem i jego doradcami, większość sędziów przyjęło propozycję współpracy. Zgodzili się na regularne pojedynki pomiędzy sobą, w

zamian za komfortowe, jak na dzisiejsze standardy, warunki życia.

Jak ktokolwiek mógł odmówić tak lukratywnej propozycji? Nie wszyscy potrafili wyobrazić sobie życie w zamkniętym otoczeniu, wyznaczonego regulaminem i harmonogramem spotkań. Części też zapewne nie spodobały się reguły gry, które proponował Collins.

Jak więc wyglądają szczegóły tej współpracy? Po pierwsze Collins już na wstępie zaznaczył, że nie zgadza się na walki do śmierci. Burmistrz uznał, że jego obywatele dość już widzieli okrucieństwa i krwi. Walki gladiatorów miały za zadanie odciągać na kilka chwil uwagę od bieżących spraw, a nie szokować okrucieństwem. Stąd po utworzeniu ogólnych ram nowej organizacji przystąpiono do tworzenia regulaminu. Zabrania on m.in. szczególnego okrucieństwa, wprowadza wiele zasad gry fair play (np. unikanie uderzeń poniżej pasa, czy atakowania bronią białą w twarz) itd.

Po przygotowaniach formalnych nadeszła pora na bardziej prozaiczne sprawy. Trzeba było wyznaczyć, bądź zbudować arenę. Collins nie mógł już jednak brać udziału w tych pracach, zajęty wieloma innymi sprawami. Wyznaczył więc przyszłego menedżera, którego tu nazywa się Mistrzem Ceremonii. Został nim jeden z doradców burmistrza, Allan Dolloff. Dzisiaj, z perspektywy czasu, muszę przyznać, że to był i nadal jest świetny typ. Jego pierwszą decyzją było wyznaczenie na miejsce walk ruin po Metropolitan Opera. W tej chwili, Dolloff jest jedną z najbardziej poważanych osób w tym biznesie.

Metropolitan Opera... Długo mógłbym opowiadać na temat tego miejsca. Jedno jest pewne, nie ma w całych zapyziałych Stanach bardziej pompatycznego miejsca do stoczenia pojedynku! Żeby



było śmieszniej, ślady wojny dodają temu miejscu uroku. Zerwany dach, ocalałe rzędy foteli i balkonów nadają wygląd gustownego stadionu. Jedyne wschodnia ściana obsunęła się nieznacznie i dziś jej krawędzie podtrzymywane są przez wsporniki tak, aby nie zawalił się na widzów gromadzących się w jej pobliżu. Po wypadku sprzed trzech lat balkony zostały także przesłonięte stalową siatką. Oczywiście taka miejscówka siono kosztuje i zazwyczaj jest z dawna zarezerwowana.

Sama Liga przetrwała od tamtego czasu w prawie niezmienionym kształcie. Walki odbywają się raz na miesiąc. Ten kalendarz bywa poszerzany tylko z okazji uroczystych wydarzeń. Na początku, w turnieju brało udział dwunastu zawodników. Pojedyńki w trybie każdy z każdym trwały przez cały rok, pod koniec którego ogłaszano mistrza. To zaszczytne miano pozostaje w głównej mierze jedynie symbolicznym tytułem, bowiem tutaj wszystkich gladiatorów uznaje się za bohaterów, są idolami młodego pokolenia. Jednak z biegiem lat, kiedy wieść o zawodach w NJ zaczęła rozchodzić się po reszcie kraju, do miasta zaczęli przybywać ochotnicy, chcący dostać się do Ligi. Dolloff, w porozumieniu z pierwszymi zawodnikami uznał, że Liga powinna pozostać otwarta na nowych gladiatorów. W ten sposób miały spełnić się marzenia Petera Collinsa o zjednoczeniu zawodników z całego kontynentu. Nie chciano jednak zrezygnować z elitarnego charakteru rozgrywek, stąd pojawił się pomysł doboru nowych zawodników w drafcie, jak to czyniono przed wojną w zawodowej lidze koszykówki. Pomysł musiał jednak zostać mocno zmodyfikowany - nie istniały i nie istnieją żadne organizacje, ani obserwatorzy przyznający zawodnikom z krajowych aren możliwości awansu do Ligi. Wtedy pojawił się pomysł z trofeami. W ten spo-

sób nowi zawodnicy nie pojawiają się w Nowym Jorku zbyt często i dzisiaj Liga liczy osiemnastu gladiatorów.

O ile spora część "wędrujących" gladiatorów uznaje Ligę za odstępstwo od tradycji, a większość kibiców odbywające się w niej walki za mniej widowiskowe, o tyle życie zawodowców jest do pozazdrośczenia. Nie ma tu typowego gamblingu przed walką, nie ustala się stawek walki. O wszystko dba Dolloff - totalizator sportowy jest w NJ najlepiej zorganizowany. Wpływy ze sprzedaży miejscówek wraz z dofinansowaniem z budżetu miasta tworzą kasę Ligi. Stamtąd wypłaca się nagrody za zwycięskie walki i premię dla mistrza sezonu. Także kasa obciążona jest kosztami utrzymania zawodników - mieszkają w najlepszej części miasta, żyją w przepychu, poruszają się w wielkiej





świecie, mają spory wpływ na bieżącą politykę. Dziś gladiatorzy z Nowego Jorku nie są tylko zawodnikami. Są ważnymi osobistościami publicznymi. Związczą zwycięzcy.

Ligi nie można ot tak opuścić. W umowie, którą musi podpisać każdy nowy zawodnik, istnieje paragraf, który określa, że na emeryturę można (ale nie trzeba) przejść po dziesięciu latach walk. Gdyby ktoś zdecydował się odejść wcześniej, musiałby zwrócić koszt utrzymania z lat, które spędził na arenie do tego czasu. Do chwili obecnej emeryturę wybrało dwóch zawodników - Erik Reason i Ted Kirchoff. Specjalnie dla nich powołano stanowiska w Prezydium Ligi. Młodszy Collins lubi też pokazywać się w ich towarzystwie.

Liga Gladiatorów

Nazwa: Liga Gladiatorów

Przywódca: Allan Dolloff

Miejsce: Metropolitan Opera, Nowy Jork

Liczba członków: Osiemnastu. Może wzrosnąć

Uzbrojenie: Do walki dopuszcza się statyczne bronie - żadnych łańcuchów, kulek czy pił spalinyowych

Animozje i sojusze: Wrogość do Gildii Gladiatorów

Wstęp: Trofea z ponad połowy wytypowanych aren, odpowiednia Reputacja (20)

Siawa: 8

Ernest "Wściekły" Holloway

- przykładowy gladiator Ligi

Liga nie dopuszcza do walk żadnych mutantów ani zrobotyzowanych przeciwników. Być może Ernest będzie twoim pierwszym przeciwnikiem wylosowanym w nowym sezonie.

Każdy bohater niezależny został opatrzony zestawem określających go wskaźników. Na początku znajduje się wartość współczynników oraz najważniejszych dla gladiatora umiejętności. Później następuje lista sztuczek, które opanował zawodnik. Dalej jest Siawa, którą cieszy się wojownik (Liga jako organizacja posiada swoją renomę, ale znajdujący się w niej

zawodnicy są różnie oceniani, choć każdy z nich jest doskonałym fachowcem). Na końcu podane są korzyści, jakie płyną z pokonania zawodnika (materiałne oraz społeczne).

Współczynniki: Bud: 17, Zr: 15, Sp: 6, Per: 9, Char: 15

Umiejętności: Bijatyka 5; Broń ręczna 6; Kondycja 4; Odporność na ból 4; Sztuki walki 4; Zastraszanie 3.

Sztuczki: Counterstrike, Rozbrojenie
Siawa: 4

Zwycięstwo: Za pokonanie w Lidze można otrzymać 150 nowojorskich dolarów. Za pokonanie Ernesta gladiator otrzymuje 2 punkty Reputacji oraz 40 PD na wydatki związane z postacją.

Gildia

Gildia nie jest tak znana jak Liga Gladiatorów, a jeśli ktoś już o niej wspomina to zazwyczaj z powodu złej sławy, jaką Gildia cieszy się wśród mieszkańców byłych południowych stanów.

Historia tej organizacji zaczyna się tuż po wojnie, za sprawą niejakiego Cezara. Nikomu nie zdradził prawdziwego nazwiska i niewiele osób chce je znać. Dla wszystkich jest po prostu ostro stukniętym kołosem, choć nikt nie odważy się powiedzieć mu tego w twarz.

Cezar doznał prawdopodobnie obłędu wraz z nadejściem apokalipsy, kiedy stracił wszystko i wszystkich. Niektórzy mówią, że jego szaleństwo jest związane z atakiem chemicznym lub biologicznym, które nastąpiło przed nuklearnym. Trudno jest jednak zweryfikować te informacje, jako że Cezar nikomu nic o sobie nie mówi, rzadko też komunikuje się z kimkolwiek poza jego najbliższą switą.

Zakończenie działań wojennych i objawienie się nowego świata, zastało Cezara wędrującego przed siebie po południowych obszarach zniszczonego kraju. Wtedy po raz pierwszy trafił na walki sędziów pokoju. Wynajął się do walk, znajdując w zadawaniu i przy-
-



mowaniu bólu rozkosz, która wybawiała jego zwichrowany umysł od natarczywych myśli. Pewnego dnia, wśród nagród, które wynegocjował przed walką na stawkę za zwycięstwo znalazł się podręcznik do historii starożytnej. Czy do tej oferty skłonił go jakiś sentyment, czy chęć zabicia czasu na lekturze między walkami, nie wiadomo. Wiadomo, że po przeczytaniu książki, Cezar nie był już tym samym człowiekiem.

Szczególne wrażenie wywarł na tym człowieku fragment poświęcony tradycji gladiatorów w starożytnym Rzymie. Cezar zaczął marzyć o utworzeniu szkoły odwołującej się do tamtej tradycji. Zaczął werbować pracowników, siebie nazwał na cześć dawnego cesarza a tworzoną organizację na pamiątkę hasła "chleba i igrzysk". Szybko jednak przetrwała się ona w handel niewolnikami. Cezar dysponuje "urzędnikami", którzy przestrzegają dyscypliny wśród kupowanych lub porywanych niewolników, których następnie szkoli się na gladiatorów. Każdy niewolnik dostający się do Gildii otrzymuje na czole tatuaż w formie trójzębu.

W odróżnieniu od Ligi, walki w Gildii nie są zamknięte. Każdy może się zmierzyć z gladiatorem Gildii. Mało jednak jest takich śmiałków. Wiadomo, że Cezar nie lubi przegrywać i ktoś kto pokona jego zawodnika często "namawiany" jest do wstąpienia w szeregi Gildii. Na takie walki może trafić niemal na całym południu Stanów. Gildia posiada wiele aren, ale plotki głoszą, że istnieje gdzieś ukryty ośrodek treningowy, będący także siedzibą i centrum dowodzenia Cezara. O tym "Kolosium" mogą wiedzieć tylko członkowie Gildii,



a i z tych jedynie nieliczni znają jego położenie.

Gildia

Nazwa: Gildia Gladiatorów (Gildia Panem et circenses)

Przywódcą: Cezar

Miejsce: Południowa Hegemonia, Teksas

Liczba członków: Około stu, ale może być znacznie więcej

Uzbrojenie: Dowolna broń biała

Animozje i sojusze: Wrogość do Ligi Gladiatorów

Wstęp: Dowolny bądź przymusowy

Ślawa: 6



Todd Fleenor

- przykładowy gladiator Gildii

Współczynniki: Bud: 14, Zr: 13, Sp: 12, Per: 8, Char: 13

Umiejętności: Bijatyka 6; Broń ręczna 4; Kondycja 3; Odporność na ból 4; Sztuki walki 6; Zastraszanie 4.

Sztuczki: Hop, Kop z obrotu, Mike Tyson

Siłwa: 2

Zwycięstwo: W Gildii przed każdą walką ustala się stawkę za zwycięstwo w pojedynku tak, jak opisano to w rozdziale "Reguły i zwyczaje". Ponadto za pokonanie Todda gladiator otrzymuje punkt Reputacji oraz 20 PD.

Areny

Tutaj zajmujemy się opisem kilku najważniejszych i najciekawszych ringów w Stanach wraz z ich gospodarzami.

Texas Vault

Texas Vault należy do filii Gildii Gladiatorów. To na rozkaz Cezara do Gildii został uprowadzony jeden z Night Stalkersów. Szef chciał zobaczyć jak taki mutant poradzi sobie w akcji. I nie zawiodł się. Podziw do Vraanah graniczy tu z nienawiścią do jego genetycznej odmiany. Upokarzany między walkami, traktowany jednak z respektem za nieprzeciętne umiejętności, Vraanah walczy z nienawiścią do wszystkiego, co żyje.

W Texas Vault można walczyć dowolną bronią i obowiązuje tylko i wyłącznie zasada: "Wchodzi dwóch, wychodzi jeden". Nie ruszyliby to większości zawodników, gdyby nie fakt, że arena pogrążona jest w ciemnościach, rozświetlanych tylko pochodniami, a Vraanah, jak każdy Night Stalker, świetnie orientuje się w mroku. Poza tym nie odbiega od wyglądu i zdolności przeciętnego przedstawiciela swego plemienia (zob. opis w podręczniku podstawowym, s. 317), jest jednak nieco silniej zbudowany.

Vraanah

Współczynniki: Bud: 19, Zr: 16, Sp: 11, Per: 12, Char: 10

Umiejętności: Bijatyka 8; Broń ręczna 6; Kondycja 4; Odporność na ból 6; Sztuki walki 3; Zastraszanie 6.

Sztuczki: Atomowe uderzenie, Berserker

Specjalne: Nie dostaje żadnych karnych modyfikatorów za walkę w ciemnościach.

Siłwa: 3

Zwycięstwo: Przed każdą walką ustala się stawkę za zwycięstwo w pojedynku tak, jak opisano to w rozdziale "Reguły i zwyczaje". Poza tym 2 punkty Reputacji oraz 30 PD.

Thunderdome

Był kiedyś pewien film o takiej arenie. Gladiatorzy byli w nim przypinani do lin, podobnych do bandzi, za pomocą szelek. Dawali im do łap jakieś żelastwo i hajda na przeciwnika. Skaczesz jak kangur i próbujesz trafić kolesia. Tyłko, że musisz też sam unikać jego ciósów, co w powietrzu, gdzie nie możesz się od niczego odbić, jest diablo trudne. Menedżer z Riccardo, gdzie mieści się Thunderdome, musiał być fanem wspomnianego filmu. Postawił bowiem coś, co idealnie odzwierciedla tamten obraz.

Od jakiegoś czasu pod kopułą króluje kobieta - Sabre Ina. Nie dość, że kobiety są rzadkim widokiem w tym zawodzie, to Sabre jest do tego wspaniałym widokiem. Być może uroda jest najsilniejszym jej atutem, ale od kiedy zgodziła się pozostać w Thunderdome po pokonaniu tutejszego gladiatora, nikt nawet nie doprowadził jej do zadyszki, a stoczyła już blisko dwadzieścia walk.

Na tej arenie można używać każdej broni - jest ona porozwieszana na ścianach kopuły. Wykonanie zamierzonego ruchu będąc w uprząży wymaga Problematycznego testu Zręczności (tzn. przed każdym nowym ciosem, przed pobraniem ze ściany nowej broni itd.). Jeśli nie wyjdzie, należy go powtarzać w każdym następnym segmencie, bezwładnie się w tym czasie huśtając.

Do zwycięstwa na tej arenie wystarczy ogłuszenie, bądź zrzućcie na ziemię.

Sabre Ina

Współczynnik: Bud: 14, Zr: 17, Sp: 13, Per: 12, Char: 16

Umiejętności: Bijatyka 3; Broń ręczna 6; Kondycja 4; Odporność na ból 3; Sztuki walki 5.

Sztuczki: Hej, przystojniaku!, Zorro (szable).

Sława: 2

Zwycięstwo: Zwycięzcy oferuje się pozostanie miejscowym wojownikiem. Sabre Ina zdążyła zgromadzić na wygranych walkach całkiem sporo ciekawego sprzętu (dostępność 10-30%). Ponadto 1 punkt Reputacji i 20 PD.

Tanker

Kiedy zaczynaliśmy rozmowę, wspominałem ci, że każdy menedżer stara się urozmaicić jakoś walkę, żeby przyciągnąć więcej kiboli, pamiętasz? Collin Rodemeyer, menedżer areny w Miami nie chciał zostawać w tyle. To lebski gość. Po co miał wydawać szmal na inżynierów, skoro można przystosować na potrzeby ringu "naturalny teren"? Collin sprowadził pod plażę Miami sporej wielkości tankowca. Statek był już wrakiem, ale postanowiono go dodatkowo podtopić. W ten sposób powstała jedna z cięższych aren, umieszczona w zatopionej ładowni. Gladiatorzy walczą tam w wodzie sięgającej do piersi.

W chwili obecnej, w Tankerze królują niejaki Chirurg. Facet lubuje się w "operowaniu" kończyn. W jednej chwili potrafi zniknąć pod wodą i niezauważalnie podплыnąć do nóg przeciwnika...

Walka w takich warunkach bardzo utrudnia zadawanie ciosów. Wszyscy zawodnicy otrzymują karny modyfikator -10% do trafienia, ponadto trudniej o 1 zadać cięższe obrażenia. W pewnych przypadkach niezbędne może się okazać wykonanie testu umiejętności (do decyzji Mistrza Gry).

Chirurg

Współczynnik: Bud: 15, Zr: 12, Sp: 16, Per: 11, Char: 10

Umiejętności: Bijatyka 4; Broń ręczna 5; Kondycja 3; Odporność na ból 5; Sztuki walki 3; Zastraszanie 4.

Sztuczki: Hop!, Piasek w oczy

Sława: 2

Zwycięstwo: Wynegocjowana nagroda oraz 1 punkt Reputacji i 10 PD.

Tower

Ci w Detroit zawsze byli zabawowi. Nie inaczej ma się tu sprawa z pojedynkami gladiatorów. Walki odbywają się na nowo położonym dachu jednego z byłych wieżowców. Teren jest całkowicie gładki - wchodzi się na szczyt przez klapę w dachu i obserwuje walkę z bezpiecznym miejsc. Na przegranego najczęściej czeka się na dole. Chyba, że potrafi latać...

Na tej arenie szczególnej wagi nabierają manewry, mające na celu zepchnięcie przeciwnika. Nie warto trudzić się nad obliczaniem obrażeń "skoczka".

Miejscowymi pupilami są bracia Hubner. Olbrzym i karzeł. Ci dwaj nie uzupełniają się zresztą tylko wzrostem. Mało jest par, które tak świetnie współpracują na ringu.

Bracia Hubner

Większy

Współczynnik: Bud: 18, Zr: 11, Sp: 9, Per: 14, Char: 10

Umiejętności: Bijatyka 6; Broń ręczna 5; Kondycja 5; Odporność na ból 4; Sztuki walki 2; Zastraszanie 5.

Mniejszy

Współczynnik: Bud: 10, Zr: 14, Sp: 16, Per: 11, Char: 12

Umiejętności: Bijatyka 2; Broń ręczna 3; Kondycja 3; Odporność na ból 1; Sztuki walki 3.

Obaj

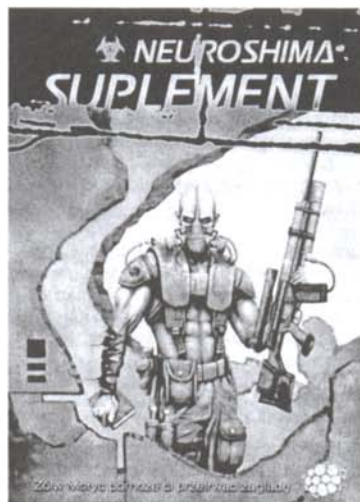
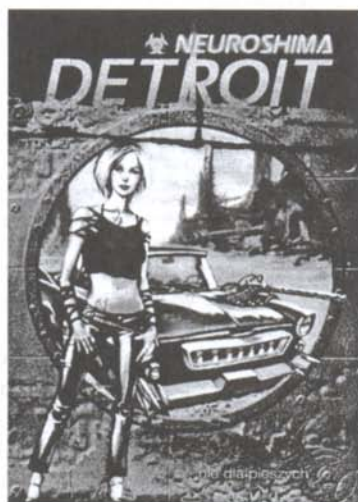
Sztuczki: Spętanie, Szarża, Szczęśliwy los

Sława: 3

Zwycięstwo: Samochód z pełnym bakiem.

3 punkty Reputacji. 40 PD.

Zapowiedzi:



Linia wydawnicza:

Profesje

48 stron, pomoce i reguły do procesu tworzenia postaci.

Mini gry

Okolo 130 stron, rozszerzenia reguł gry.

Przygody

Okolo 48 stron, oprócz samej przygody kolejne odsłony storylinii świata Neuroshimy.

Miejsca

Okolo 250 stron, szczegółowe opisy miast.



NEUROSHIMA: GLADIATOR

Tak, lepiej już samemu wałnąć się pałą z żelaza, niż wejść w drogę człowiekowi zarabiającemu na chleb na arenie. Dziesiątki blizn, duża broń, potężne umięśnienie - wszystko to razem buduje obraz faceta, któremu nie należy się naprzykrzać. Zresztą nie chodzi o blizny, ale o to, jak je zdobyłeś.

Wieżniak z Teksasu może po pijaku włożyć swój czerwony pysk w kosiarkę do trawy i będzie miał blizn więcej niż cały klub gladiatorów. Ale obaj wiemy, że nie o to chodzi.



Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax (032) 370 29 79
www.rpg-portal.pl, portal@rpg-portal.pl

cena: 12 zł

Patron i-netowy: www.valkiria.net