

# ŁOWCA



wśród ruin amerykański



**Udaję się na poszukiwanie Wielkiego Być Może.**

*François Rabelais*



# NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

## Autor dodatku:

Gabriel "Paprotek" Kasprzak

## Pomoc:

Emil "Mack the Knife" Wrzosek, Konrad "Hendley" K.

## Ilustracja na okładce:

Mateusz "Draegg" Stanisławski

## Ilustracje:

Szymon "OFF" Łopatka, Grzegorz "GiP" Pawlak, Jan "Havock" Milewski  
Marta "Mayer" Dettlaff, Barbara "Yuhime" Wyrowińska, Paweł Żyliński  
Adam Mateja, Rafał Kutrybała, FreeDe

**Komiks o Bernim:** Jan "Havock" Milewski wg pomysłów  
Gabriela "Paprotka" Kasprzaka

## Korekta:

Jędrzej "Bor" Dudkiewicz

## Redakcja:

Aleksander "Ezz" Rzetelski

## Skład:

A. "Lai" M.





## It's toasted!

Nóż Smith&Wesson. Ostry jak cholera, ponoć tnie beton. Nie próbowałem, ale z gips-kartonem działało. Saperka U.S.Army z muzeum Drugiej Wojny. Wygodnie się ją składa, zajmuje mało miejsca, odpowiednio podostrzona może robić za siekierkę. Nawet patelnia z niej niezła. Licznik Geigera domowej roboty. Cholera, ile to było zachodu, żeby zdobyć do niego argon... Piersiówka z logo Jacka Danielsa. Dziurawa, noszę z czystego sentymentu. Busola żeglarska. Na jej spodzie wyskrobany tekst zwrotki jakiejś marynarskiej przyśpiewki o piwie, kobietach i Irlandii. Pięć metrów liny. Tanio kupiona w Miami - robią ją z czegoś, co powszechnie występuje w dżungli. Lornetka. Z tego wszystkiego, do niej przywiązałem się najmniej. Nawet nie dlatego, że działa tylko jedna połówka - to nie przeszkadza. Tak jakoś, po prostu nie zdążyła wzbudzić mojej sympatii. Nawet stary Colt jest mi bliższy, chociaż w życiu z niego nie strzelałem. Szkoda, że leży teraz przy plecaku, podobnie jak reszta wymienionych bambetli. Po prostu palnąłbym sobie w łeb, żeby nie zdychać tu jak niewolnik na arenie. Colt jest jednak za daleko. Podobnie zresztą jak ta pieprzona bateria. Pół metra ode mnie. Nigdy nie przypuszczałem, że zostanę powstrzymany będąc pół metra od celu. Jednak pięć metrów kwadratowych betonowego stropu zatrzymałoby chyba każdego. Co jeszcze jest pół metra ode mnie? Całe mnóstwo drogich przedmiotów. Leżę na tyśiącu, a może i dwóch tyśiącach gambli. Książki kucharskie, podręczniki szkolne, encyklopedie, skrypty dla studentów medycyny, Mały Elektryk, stare Timesy... Do niektórych mogę nawet sięgnąć. New York Times z 2013. Temat numeru - Tarcza antyrakietowa w Czechach i... dalej rozdarta strona. Nawet nie mogę rzucić tej gazety za siebie, jak to zwykle robiłem z niepotrzebnymi gratami podczas przeczesywania ruin takich jak ta. Jednak do tej pory żadna z nich nie połamała mi nóg i żeber. Odłożę na bok, może potem poczytam. Hmm, tu są nie tylko książki. Jojo, zszywacz biurowy, kawałek szklanki, dziurawy plecak. Zdechnę tu. To już wiem. Żadne przyjemne uczucie, ale sam się o to prosiłem. Kurwa. Chciałem, to mam. Stara płyta, pusty magazynek bez sprężyny,

miarka krawiecka. Rękę chyba też mam złamaną. Boli, jak ruszam te dalsze rzeczy. Pieprzyć to! Przecież i tak zginę! Pusty cartridge do drukarki, pudełko pinezek, segregator. Jakby tak wyteńczył wrozek, to... CHOLERA! Pieprzony Los! Papierosy, i to wcale nie tak daleko. Chyba sięgnę... Ewidentnie, lewe przedramię mam złamane gdzieś przy łokciu. Są. A nie, tylko jeden. I to dobry, nawet nie przemoczony. Zobaczmy... Los ma swoje humorki. Leżę przygnieciony kawałem zbrojonego betonu nie czując ciała od miednicy w dół, mam połamane ręce i żebra potrzaskane tak, że ledwo oddycham, nie mogę sobie nawet palnąć w łeb i znajduję ostatniego papierosa. Pieprzony Los sobie zadrwił i zesał mi Lucky Strike'a. Nie powiem Bóg Łowców, powiem właśnie Pieprzony Los. Gladiatorzy mają swojego Boga, który daje największym wojownikom życie wieczne w Valhalli, kierowcy mają swój Kult Duchów Spod Maski, kiedyś nawet jakiś Tropicielec napomknął mi o Bogu Tropicielec, który pomaga im w potrzebie. Łowcy nie mają Boga, nie mają opiekuna, nikt o nich nie dba. Muszą sobie radzić sami. A jak sobie nie poradzą, dorwie ich Pieprzony Los. Olać to. Chciałbym go chociaż wypalić przed śmiercią. W końcu to Lucky Strike. Ponoć jeden na sto jest z marihuana. Ciężko ocenić po wyglądzie, ale chuj tam, warto spróbować. Może będę miał małe szczęście w nieszczęściu. Te żebra solidnie mnie dżgają w płuca i resztę bebechów. Dobra, kończę to. Fajek do ust i krótkie podsumowanie mojej historii. Owszem, jestem sentymentalny i lubię takie motywy. Podobnie jak gadanie do siebie, mimo popękanych żeber i zmiążdżonego płuca. Oto życie Białego Mike'a dobiegło końca. Oto koniec zdobywcy pełnej dyskografii Elvise, super wydajnej kserokopiarki Nikon, prawie pełnego automatu przedwojennej Pepsi, namiarów na sprawnego Abramsa oraz paru innych, wartych kupę szmalu rzeczy. Oto koniec wielkiego Łowcy. Cholera, oto koniec mnie! Jakże głupi koniec, który był postanowiony już przy okazji początku. Bez sensu. Oto jakże groteskowy koniec, który zgotowała mi Pieprzony Los. Poczęstował sławą i bogactwem, by przygnieść kawałem betonu i roztrzaskać ciało. Na łożu śmierci dał ostat-



niego papierosa - jak skazańcowi. Zakpił, nazywając go Szczęśliwym. Otóż, kurwa, bardzo śmieszne, bo właśnie uświadomiłem sobie, że nie mam do niego ognia i nie będę go mógł zapalić! Nie będę mieć nawet możliwości sprawdzenia, czy to jest ten jeden na sto z marihuaną. Jeden na sto

szczęśliwych. Zabawne. Podobnie jak z Łowcami. Jeden na stu może przeżyje. Dokładnie tak. Jeden na stu może wyjść na swoje. Jednemu ze stu może się uda. Tylko jednemu, chociaż każdy myśli, że jest szczęściarzem. Chociaż na każdym jest napis „Lucky”.





## Spis treści

---

<b>Ja, łowca</b>	<b>5</b>
<b>Z krwi i kości</b>	<b>11</b>
Nowe cechy z Profesji	12
Nowe cechy z Pochodzenia	13
Formularz	15
Sztuczki	16
Choroby zawodowe	18
Blizny	23
<b>Sprzęt</b>	<b>25</b>
<b>Świat w pigułce</b>	<b>41</b>
Miejsca	42
Informatorzy	47
Osobistości i legendy	50
<b>Podróże</b>	<b>53</b>
<b>Cztery kolory</b>	<b>67</b>

---



Przedstawiamy wam Berniego - Łowcę, który będzie wam, przyszłym łowcom, podpowiadał co jest ważne i czego należy unikać pracując w tym zawodzie.



**JA, ŁOWCA**



## Ja, łowca

Czy zdarzyło ci się mieć talię kart, w której brakuje asa kier? Czy miałeś szachy bez białej królowej? Pełną dyskografię Metalicy bez „St. Anger”? Sklecone z oryginalnych części BMW, tylko z lusterkami od Forda? Wkurzające uczucie. Doprawdy, można się solidnie poirytować. Dodając, że te szachy, czy karty są ostatnią pamiątką po ojcu, którego bardzo kochałeś, można stwierdzić, że sporo byś dał, by mieć komplet, bez luk. A jak dolożymy fakt, że w całych Stanach jest takich nie więcej, niż sto, to już w ogóle taki pionek, czy karta są dla kolekcjonerów warte setki, jeśli nie tysiące gambli. Wierście mi, ci kolekcjonerzy dalej żyją. Tak to już jest, że są trzy racje, których człowiek nigdy się nie pozbędzie i zresztą bez których nie byłby dalej człowiekiem. Po pierwsze, lubi wygrywanie i władzę. Po drugie, lubi bezpieczeństwo i poczucie pewności. Po trzecie, lubi ładne rzeczy. I wszechobecna, załgada



świata nic tutaj nie zmienia. Mafiozi dalej grają kryształowymi szachami w trakcie przyjmowania ważnych gości, by się lansować. Barmani stylizujący swoje knajpy na klimaty Elvisa Presleya wciąż zbierają związane z nim pamiątki. Fanatycy militarni z Buffalo w dalszym ciągu komponują przeogromne arsenały osobliwości w domowych zaciszach i chętnie umieszczają w nich rarytasowe spluwy. Oprócz ludzi, którzy zbierają rzeczy, bo są fajne, rzadkie, mają ładny kolor, dziurkę w środku i kręcący się patyczek, który wydaje fajne odgłosy, jest jeszcze mnóstwo osób, które szukają konkretnych rzeczy, do celów zupełnie praktycznych. Nowy Jork płaci za każdy wrak czołgu, z którego da się zdobyć części zamienne, snajperzy Posterunku dają ogromne gamble za rzadko dostępną amunicję do swoich unikatowych karabinów, kierowcy Detroit ciągle potrzebują konkretnych części od konkretnych silników konkretnych, rzadko spotykanych bryk. Tylko się rozejrzyj! Na pęczki jest ludzi, którzy chcą mieć, a mieć nie mogą. Z odpowiedzią na ich wołania przybywa grupa osób, którą powszechnie zwykło się nazywać Łowcami. Perfekcyjnie opanowali znajomość historii, błyskawicznie odnajdują informacje w pisanych tekstach kultury przedwojennej, mają znajomości w całych Stanach, doskonale radzą sobie w terenie, dysponują sprzętem, jakiego Moloch by się nie powstydział. Wyposażeni w tuzin zmysłów, obcych zwyktemu człowiekowi, wyruszają z pośępnymi obliczami, uzbrojeni w pewność siebie tryskającą ze spojżenia i ruchów tak pewnych, jak fakt, iż znajdują to, czego szukają. Są zdecydowani, niezłomni, doświadczeni, profesjonalni. No dobra, może nie zawsze. Ale na pewno każdy z nich potrafi używać wykrywacza metalu i machać szpadłem. W każdym razie, istnieją tacy Łowcy, którzy znajdują wszystko - japońską kurtkę-niewidkę, polski pistolet z czasów poprzedniej wojny, duży palec ostatniego papieża-murzyna, mapę z zaznaczonymi studniami artezyjskimi, czy choćby prototyp taśmowego granatnika magnetycznego, zbudowanego na bazie haubicy. I nie pytaj, ile będzie kosztowało zrealizowanie takiego zlecenia. Oplacając usługi Łowcy, w pakiecie dostajesz jego życie oraz jego sprzęt, wart mniej więcej drugie tyle, więc ceny muszą być wysokie. Jednego możesz być pewien - jeśli zapłacisz odpowiednio, nie pożałujesz.





## Każdy inny

„Być Łowcą” dla stu ankietowanych Nowojorczyków zawsze będzie znaczyło coś innego. Dają głowę, że każdy z nich będzie w błędzie. „Być Łowcą” dla stu ankietowanych Łowców zawsze będzie znaczyło to samo i oczywiście każdy z nich będzie miał rację. „Być Łowcą” to po prostu być gotowym na wszystko. Nie ma takiej zdolności, która na pewno byłaby Łowcy zbędna. Są umiejętności mniej ważne, ale nie ma nieprzydatnych. Nie ma takich, z których z czystym sumieniem można zrezygnować. Dlatego warto wybrać sobie specjalizację. Kiedyś w szkołach tworzone profile dla różnych klas i chociaż wszyscy uczyli się tego samego, jedni więcej czasu poświęcali na przykiad technice, inni zaś nauce o organizmie człowieka. Dzięki temu byłeś zajębisty i użyteczny w jednej, dwóch rzeczach, a o reszcie miałeś wystarczające pojęcie, by nie zginać w tym świecie za szybko, zamiast być średnim we wszystkim i nie wybijać się poza tłum - nie być cenniejszym niż inni, czyli nie dawać powodów, by wybrać właśnie ciebie. Jeśli chodzi o takie specjalizacje dla Łowców, zwykle wyróżnia się trzy, choć jest to czysto teoretyczny podział, gdyż wybór specjalizacji wcale nie zwalnia cię z bycia elastycznym. Najpospolitsza z nich to Trep. Już tutaj pojawiają się spekulacje, czy oby na pewno można go uznać za Łowcę. Mam na myśli faceta, który wychodzi z domu z plecakiem i wykrywaczem metalu, bez większych informacji na temat gambla. Zwykle przynosi takie graty jak stare kubki, puste magazyńki, porznięte narzędzia, resztki paliwa i inną drobnicę. Facet nie musi być super bystry, przede wszystkim jest jednak sprawny, bo pracuje w terenie, wytrzymały, bo często wędruje pieszo - nie wszędzie się władujesz samochodem, a do tego piekielnie zacięty. Nieco bardziej wyspecjalizowany Łowca zyskuje sobie zwykle miano Stalkera i również tutaj pojawiają się krzywe spojrzenia, gdy ktoś mówi o nim „Łowca”. Zwykle chodzi o faceta, który dostaje jasny cynk, że tam i tam jest stara, rozbebeszona elektrownia, a w jej gruzach pluton 239. Nikt jednak nie odważy się tam wejść, bo teren jest niebezpieczny - radiacja, trujące opary i strop, który może lada chwila zwalić się na łeb, a wtedy z plutonu nici. Z Łowcy też. Za-

daniem Stalkera jest więc nie tyle znalezienie, co samo zdobycie gambla. Na odwrót jest z Łowcą Artefaktów. Białe kruki to jego działka. Skupia się przede wszystkim na namierzeniu celów. Często nawet nie musi wychodzić z domu i przynosić targetu, bo za same namiary zleceniodawca zapłaci dużo i wynajmie sobie kogoś tańszego do „czarnej roboty”. Zleceniem dla Łowcy Artefaktów może być więc coś na skalę rękopisu konstytucji, silosu atomówki, planów unikalnej maszyny Molocha, czy ostatniej próbki lekarstwa na jakąś ciężką chorobę. Niektórzy Łowcy Artefaktów podejmują się zupełnie hardcore'owych zadań, jak szukanie złotych kul spełniających życzenia, latających karimat Mormonów, czy szklanek Chrystusów, które, jak się je potrze, to Duch Święty z nich wylatuje i spełnia trzy życzenia. Zabawne, ale skoro ktoś im za to płaci, to czemu nie? I nie zdziw się, gdy facet z brzuskiem jak opona, noszący małe, śmieszne okularyki uśmiechnie się do ciebie zza teczki prenumeracyjnej Newsweeka, po czym oświadczy, że również jest Łowcą. Nie każdy Łowca musi chodzić w pilotce z plecakiem wielkości transportera opancerzonego i wyczuwać radiację po zapachu.





## Motywacja

Dreszcz adrenaliny, możliwość sprawdzenia się, wyostrzenie zmysłów, poznanie ludzi, obcowanie z wartymi całe miasta gamblami, studiowanie historii świata, siawa, siła, przygoda, samochody, kobiety i pieniądze - oto, co kusi, by zostać Łowcą. Z pewnością, jeśli do małej osady przybędzie grajek z gitarą i za miskę zupy opowie o wielkich Łowcach, ci debile, którzy mu zapłacili, usłyszą, że Łowcy to srogie typy o zaciętych obliczach, przeżywający niesamowite przygody. Lecą na nich wszystkie laski, potrafią nakopać w pojedynkę grupie gangsterów, świetnie sobie radzą w negocjacjach, ich życie jest pełne przyjemności, są sławni i mnóstwo zarabiają. Owszem, część z tego będzie prawdą. Tym niemniej wypadałoby jeszcze powiedzieć o całych miesiącach poza domem, codziennej niewygodzie, chodzeniu spać na środku pustyni z nadzieją, że nic cię nie zje, ciągłym obcowaniu z promieniowaniem, toksynami i nieprzyjemnymi ludźmi, braku rodziny, konieczności pamiętania o tysiącu rzeczy i, wreszcie, śmiertelności w zawodzie, przewyższającej nawet gladiatorów. Nie śmieję się. U gladia-

torów jest tak, że na arenę wchodzi dwóch i wychodzi jeden. U Łowców jest tak, że z jednym zleceniem wyrusza sttu i wraca może czterech, z czego jeden kaleki, drugi obłąkany, trzeci cały, lecz z pustymi rękami i tylko jeden może się cieszyć sukcesem. Do czasu. Przyjdzie kolej i na niego. W tej branży koło fortuny kręci się w zawrotnym tempie i o ile jednego dnia wychodzisz cało z Neodżungli, o tyle następnego możesz stwierdzić, że małe zadrapanie sprzed tygodnia nie goi się i zaczyna capić starym serem... Życie Łowcy to ciężki kawałek chleba. Ta robota wciąga, uzależnia, zmusza do wyrzeczeń - udaje swego rodzaju inwestycję, która rzekomo ma cię kiedyś uczynić szczęśliwym. Angażujesz się w to całym sobą, akceptujesz wszelkie aspekty wykonywania tej profesji - życie w niewygodzie, dbanie tylko o siebie, liczenie się z każdą pieprzoną zapalką i każdym pieprzonym lykiem wody, wykształcasz w sobie mimowolne odruchy - jak ciągle zerkanie na miernik promieniowania, branie leków zawsze o tej samej porze, wyczulasz zmysły, wyzywasz się ludzkich uczuć, nabierasz zwierzęcych odruchów - wycłowieczasz się. Wszystko, tylko z jednego powodu. By zdobyć. By przynieść. By opchnąć, dostać swoją dolę, urznąć się w trupa, odreagować, przeżyć wielkiego jak Floryda kaca, zdobyć kolejne zlecenie i na nowo rozruszać to błędne - jak każda religia głosząca, że Bóg jest dobry i kocha ludzi - koło. Jeśli nie zabije cię choroba popromienna, kwas, chlor, snajper psychopata, banda mutantów, ukryta mina, samochód pułapka, czy wreszcie Nocny Łowca, zrobi to alkohol, papierosy, albo stres w czystej postaci - zwyczajnie jebniesz któregoś razu na zawał. Wierz mi. Nie znam żadnego Łowcy, który nie byłby alkoholikiem, a przynajmniej palaczem. Taka robota to naprawdę mnóstwo stresu, który trzeba w jakiś sposób odreagować. Alkohol to tani, skuteczny, powszechnie dostępny i sprawdzony środek. Jak to mówią ci z Chicago: „Alkohol powoli zabija. Czyli mamy jeszcze dużo czasu”.

## BERNI RADZI



*i nie zadawaj się z brudasami!*

## Módl się i pracuj

Stając się Łowcą, przeważnie musisz przygotować się na wszelką niewygodę, jaką tylko świat widział. O spaniu w łóżku możesz zapomnieć - co dopiero o spaniu



pod dachem. Zwykle będzie musiał ci wystarczyć namiot, a i to będzie luksusem w obliczu tego, jak wielu z was musi zadowolili się ziemianką, czy szalaśsem. Oczywiście, często nie opłaca się czasowo budować czegośkolwiek i ładujesz w spiworze na ziemi, pod chmurką. Normalka. Nie krzyw się. Życie Łowcy to przede wszystkim życie w terenie. Bardzo często życie w samotności. Ciężko znaleźć kogoś, kto wytrzyma wszelkie niewygody, do jakich ty jesteś przyzwyczajony. Jeśli nawet przeżyje spanie na ziemi, polowanie na jedzenie, picie deszczówki i całomiesięczne piesze podróże, zginie ze względu na brak odpowiednich zmysłów, odruchów i doświadczenia - przysypie go lawina kamieni, bo zbyt późno odskoczy, trafi go kula, bo nie usłyszy skradającego się strzelca, czy też wlezie w środek zasadzki mutków, bo ślady na ziemi nic mu nie powiedzą. Nie, żeby tobie się miało upiec - ciebie też się to tyczy. W każdej chwili możesz dostać od Losu po łbie. Praca Łowcy jest jak praca pirotechnika - musisz się spieszyć, bo bomba wybuchnie, a jednocześnie nie wolno ci się spieszyć, bo bomba wybuchnie. Przyjęło się, że każda misja wiąże się z jakąś tragiczną stratą, dylematami moralnymi i ryzykiem śmierci ze strony Łowcy. Przyjęło się też, że wśród Łowców nie ma pewnych siebie ludzi. Zawsze jest jeszcze coś, co może cię zaskoczyć. Sztuka przetrwania, wyostrenie każdego z podstawowych oraz obecność przynajmniej trzech dodatkowych zmysłów, znajomość historii, rozległe kontakty i samoobrona, to tylko szczyt góry lodowej. To taka podstawa programowa, bez której nawet nie ma sensu zaczynać. Skoro zdecydowałeś się już na bycie Łowcą, to wiedz, że to na serio ciężki kawałek chleba i nie ma tu miejsca dla niepewnych czy niezdecydowanych. W świecie Łowcy są dwa rozmiary - za duży i za mały. W świecie Łowcy jest tylko to gorsze wyjście. Jeśli są dwie wiadomości, to obie są złe. Jeśli zaś strzał, to jest trafiony, albo ostatni. Nie ma miejsca na ulgi, czy pomyłki. Lepiej więc módl się, aby coś pokroju Bogatrzymało za ciebie kciuki, bo często będzie tak, że sam sobie nie poradzisz i dobrze będzie wtedy dostać jakiś bonusowy deszcz, mgłę, czy chociaż patrol Posterunku.



## Cennik

Teraz dochodzimy do tego miłego momentu, w którym tamten facet daje ci swoje gamble. Pytanie tylko, ile? Sprawa jest jak najbardziej warta rozkminienia. Ile i za jaką robotę, powinien sobie policzyć Łowca. Niektórzy wprowadzają stawki dniowe, czyli harują cały czas i zleceniodawca płaci po ileś tam gambli za każdą dobę pracy Łowcy. Zwykle jest to coś koło ceny dziennego wyżywienia, plus jakaś drobniaczka, jak trochę naboju albo kilka litrów benzyny, za dwadzieścia cztery godziny z życia Łowcy. Oczywiście, nie wyrzeknie się on spania, jedzenia itd. Nie trudno też wpaść na to, że znany Łowca dostanie więcej. Niektórzy biorą półtora



raza tyle co norma, inni nawet po kilka razy więcej. A jeśli w okolicy nie ma konkurencji, odnotowuje się zwykle dodatkowy wzrost ceny jego usług. No i oczywiście doliczmy cenę samego gambli. Łowca nie jest idiota, który za pięćdziesiąt tabletek przyniesie ci gambel wart trzy razy tyle. Stawki dniowe jednak nie zawsze się sprawdzają. Na przykład, jeśli pracujesz jednocześnie nad kilkoma zadaniami, albo jeśli jesteś leniwy - jak ja - i nie potrafisz pracować kilka godzin bez przerwy. Wtedy stawki dniowe nie są do końca fair. Osobiście wszystko robię na czuja - patrzę po prostu jak się namę-

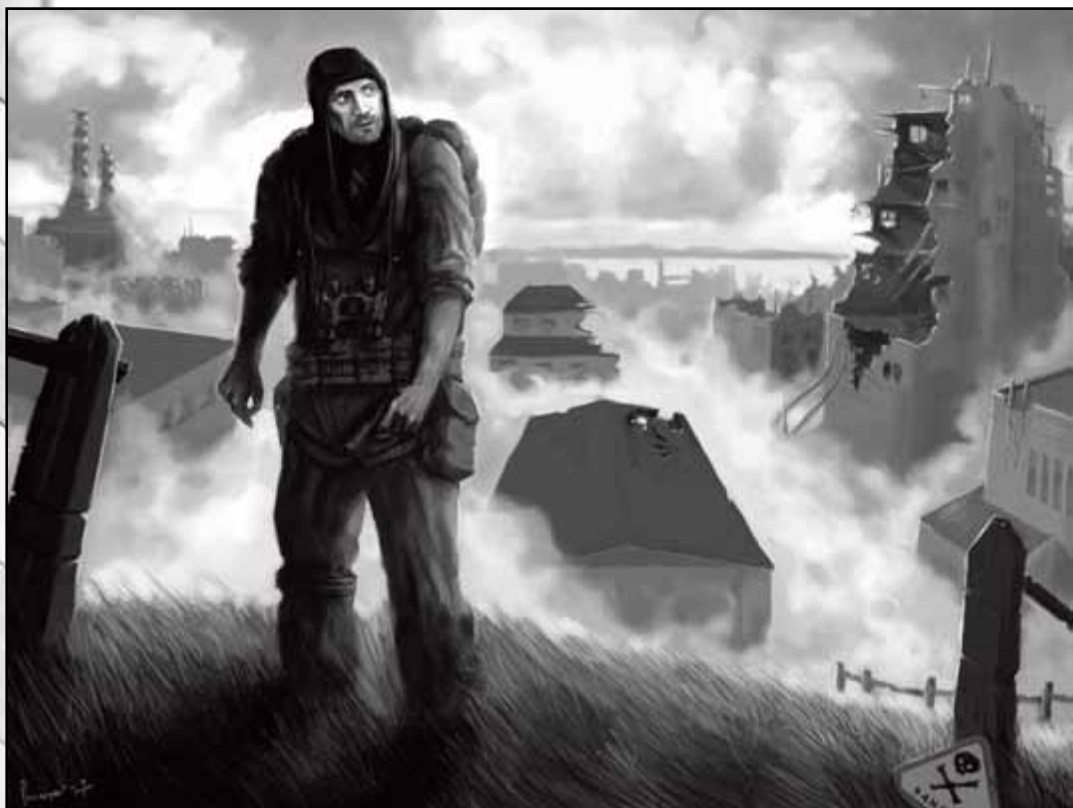


czyłem nad tym zleceniem w porównaniu do innych i robię proste przeliczenie procentowe. Do tego zawsze doliczam koszty transportu i ewentualnie amunicji, którą wystrzeliłem podczas wykonywania zadania. Mam też taki swój zwyczaj, że jak przy okazji zadania znajdę parę ciekawych gambli, to odliczam je od zapłaty za zlecenie. Tylko wiesz, żeby nie wyszło, że zrobiłeś coś za darmo. Dwadzieścia pięć procent rabatu to i tak dużo.

## Przyszłość

Wielu Łowców motywuje się planami na przyszłość - idąc bez przerwy od dwóch dni, bez kropli wody, miło jest sobie pomyśleć o otwarciu własnego interesu gdzieś w Teksasie i swego rodzaju emeryturze. Zwykle jednak niewielu Łowców ma szansę spełnić swoje marzenia. O zagrażająco wysokiej śmiertelności w zawodzie wspominałem już wcześniej. Nie wspominałem jednak o kontuzyjności owego fa-

chu. Naprawdę dużo Łowców kończy jako kalecy, lub opętani. Ile to ja się już nasłuchiwałem o prześladowaniu przez Nocnego Łowcę, a ile o spotkaniach z szatanem. Tak czy siak, szanse, by zakończyć karierę bez szwanku, są niewielkie. I szczerze powiedziawszy, ja bym nawet tego nie chciał. Osobiście, za kilka lat, jak nadejdzie moja pora, wezmę trochę sprzętu i wybiorę się pieszo do Waszyngtonu. Nigdy tam nie byłem, słyszałem natomiast, że to miejsce, z którego się nie wraca. Zobaczymy - lubię wyzwania. I nie próbuj mi się wcisnąć do drużyny. To ma być osobiste zwieńczenie kariery - indywidualny, ostatni marsz. Tak właśnie chciałbym skończyć swoją przygodę. Jednak póki co, czuję się jeszcze wystarczająco silny, aby móc działać w zawodzie. I będę działał - tak skutecznie, jak do tej pory, tak ostrożnie, jak nigdy dotąd i niech Bóg ma mnie w swej opiece, abym kiedyś potrafił jeszcze wypełnić swe słowa.





**Z KRWI  
I KOŚCI**



# Nowe cechy z Profesji

## Sto poszlak

Jeśli czegoś szukasz, to najpierw pytasz dziadka, czy taki miał, a jak nie, to jeszcze na wszelki wypadek ojca, bo dziadek czasem zapomina. Jeśli dalej nie, to idziesz do biblioteki. Kiedy i tam nie ma, to do ruin antykwariatu. Potem zawsze zostaje przeglądanie starych Timesów, a w razie czego są prywatni kolekcjonerzy. No, a następnie jeszcze kumple...

Zawsze masz jakiś pomysł na miejsce, w którym można zacząć szukać informacji na temat gamba. Jeśli nie, to walisz z tym do MG. Mówisz mu: „Wyleciało mi z głowy, gdzie teraz miałem pójść...”, żeby nie było obciachu przed resztą, że nie wiesz i on już wtedy wie, że powinien powiedzieć coś w stylu: „Coś wspominałeś o barze”, „Chyba chciałeś kierować się na

południe”, „Zdaje mi się, że chciałeś iść do tej kopalni”, a tobie powinno się już wtedy wszystko „przypomnieć”. Działa trzy razy na sesję.

## Sprawdzona firma

W tym fachu liczy się też renoma. Nie można olać terminu, nie można wykiwać zleceniodawcy i samemu zawinąć towaru, nie można uszkodzić gamba - inaczej nikt cię nie wynajmie. Na szczęście ty nie nawalasz - jesteś sprawdzoną firmą i za jeżdżasz profesjonalizmem w promieniu dwóch byłych stanów.

W kręgach Łowców, Handlarzy, Przewodników oraz innych ludzi, którzy mają kontakty z podobnymi interesami, możesz posługiwać się dodatkowymi dwoma punktami sławy. Za wykonanie każdego zlecenia na przynajmniej 100 gambli, powinieneś dostać przynajmniej jeden punkt reputacji od MG, niezależnie od normalnie przyznanych/kupionych.

## BERNI RADZI



Pilnuj swojej zdobyczy  
jak sssskarbu.



## Jeszcze nie umiem, ale się nauczę

Człowiek uczy się przez całe życie. Im więcej się nauczy, tym dłużej będzie żył. Samonapędzające się koło! Więc ucz się, ucz, bo nauka to potęgi klucz, jak to mówił mój stary.

Wszystkie sztuczki oparte o któryś z twoich dwóch najwyższych współczynników, kupujesz nie za 200 PD, tylko za 100.



# Nowe cechy z Pochodzenia

## Moje! (Hegemonia)

Czasem już tak bywa, że po jeden łup rzucają się dwie osoby. Najważniejszy jest wtedy charakter. Nieważne, od kogo masz zlecenie, nieważne, ile masz haubic w plecaku, nieważne, ile to ty nie wypijesz, albo ile dziewczyn z Płonących Sioseł zdążyłeś zaliczyć. Ważne jest spojrzenie - ostre, mina - wroga oraz zdecydowana wypowiedź, świadcząca o tym, że nie zamierzasz ustąpić.

Jeśli nad jednym „niczym” gamblem stajesz równocześnie ty i inne osoby, możesz zażądać porównawczego testu Zastraszenia - masz w nim bonus do tej umiejętności +3. Zwycięzca bierze gambel i zachowuje nietykalskość na tyle, by zyskać realne szanse w wypadku ucieczki, lub inicjatywę, jeśli li zdecyduje się na walkę.

## Zniszcz, ale nie zepsuj (Posterunek)

Maszyny Molocha to wielkie, przebydłaczne, opancerzone ponad wszelką miarę, z szybkością reakcji godną kierowcy rajdowego, roboty. Można je rozpiardalać rakietami, ale z drugiej strony szkoda i rakiet, i samych robotów - w końcu to darmowe dostawy świetnego sprzętu. Potrzeba więc precyzji w walce z maszynami. Całe szczęście, że żołnierze Posterunku potrafią strzelać precyzyjnie...

Jeśli zależy ci na konkretnym elemencie atakowanego przeciwnika - na układzie celowniczym w maszynie, wszczepie u Gładiatora, czy na okularach Spec'a, możesz powtórzyć rzut, jeśli okaże się, że go uszkodziłeś.

## Czarna łowca (Pustynia)

W każdym stadzie znajdzie się jakaś Czarna Łowca, a jak wszyscy wiemy, Indianie żyją w stadach zwanych klanami. Ty być Czarną Łowcą i nocą chodzić po gambie. Ukrywać dobrze, a żeby wykryć, test trudniejszy o dwa poziomy. Ale tylko, gdy nocą po gambie wyruszasz!

## Fejmus (Miami)

Każdy Łowca o tobie słyszał. Również

każdy pracodawca, który poszukuje Łowcy. Stalkerzy z Miami uchodzą w końcu za najlepszych, a ty uchodzisz za jednego z nich. „Stalker z Miami” - masz taki tatuaż, masz taką naszywkę na plecaku, masz taki t-shirt i nawet breloczek. Nawet jeśli nie, to twój wredny ryj i tak w zupełności wystarczy, bo na nim też jest to niemal wygrawerowane.

Tylko nie byle kto zatrudni nie byle kogo i zapłaci nie byle jak. Dokładniej, to bez szemrania dadzą ci 20% więcej. Jeśli chcesz jeszcze więcej, sumę procentów (dodaj te 20%) przełóż na poziom trudności testu Perswazji. Zdałeś - dostaniesz, oblałeś - masz tylko 120% zwykłej sumy.

## 60 sekund (Detroit)

Był taki koleś, co zdobywał drogie, uniikatowe wozy na zamówienie. Nie pojedynczo, nie po kilka, ale seriami, przynajmniej po pięćdziesiąt! Zawsze brał zlecenia, nawet najbardziej ekstremalne. I zawsze zdążał. Tylko raz mu się nie udało - spóźnił się jedynie 60 sekund, ale to wystarczyło, aby skończył z tym fachem - zleceniodawca się wkurzył i ogólnie nieprzyjemnie się to wszystko skończyło...

Jeśli zbliża się termin, a ty w trasie oblejesz jakiś test Prowadzenia i będzie się to wiązało z opóźnieniem, przerzuć go. Przerzucaj bez skrupułów - ile tylko chcesz, ale każdy test, jedynie raz. Wiesz dobrze, że nie opłaca się spóźniać. Choćby o minutę...

## Jak ryba w wodzie (Missisipi)

W wodzie czujesz się... jak ryba w wodzie! I co z tego, że wodoru, czy tlenu ta woda nie widziała już bardzo długo! Grunt, że mokre i płynne. Nieważne, czy rzeka, jezioro, staw, kałuża, morze, ocean, a choćby nawet i ten zasrany kibel.

Wszystkie testy związane z szukaniem tam czegoś, masz łatwiejsze o 30%. Dośćownie wszystkie.

### PRZEPIS NA ROSÓŁ FRONTOWY

Składniki:

Jakieś mięso, jakieś warzywa, woda

Sposób przyrządzenia:

Do wody wrzucić mięso i warzywa i gotować, aż mięso będzie dobre.



## Królicza manierka i czterolistny kompas (Vegas)

Królicze łapki, czterolistne koniczyny, prozrocy wisielców oraz jeszcze dziwniejszy stuff, to w Vegas rzeczy powszechnie uważane za przynoszące szczęście. Nie wiem, czy coś w tym jest, ale żeby taszczyć ze sobą dodatkowy worek śmieci, to trzeba mieć niezłe poprzewracane we łbie. Jeśli już coś ma przynieść szczęście, to dobrze, żeby mogło również ciąć, wskazywać kierunek, albo choćby zawierać alkohol.

Za każdy drobiazg z ekwipunku, który traktujesz w specjalny sposób, dbasz o niego itd., dostajesz -30%. Bierzesz swoją kochaną busolę, wierny nóż typu Rambo, pierśiówkę po dziadku i ZIPPO od przyjaciela - to w sumie już -120%. Bylebyś -150% nie przekroczył. To jest pula, której używasz podczas każdej sesji do modyfikowania testów - wedle uznania. Haczyk jest taki, że jak stracisz któryś z przedmiotów, od razu tracisz także bonusy za resztę przedmiotów i nie możesz ich używać (bonusów, nie przedmiotów), aż znowu nie znajdziesz sobie czegoś fajnego na poprawę humoru, lub MG nie zdecyduje, że już ci przeszła tęsknota.

## Własnymi rękoma... (Teksas)

...wiele nie zdziałasz. Są tylko dwie. Co innego, jeśli miałbyś dziesięć, czy szesnaście! Na szczęście, już dawno wynaleziono niewolnictwo i powiększenie liczby pracujących dla ciebie rąk, nigdy nie będzie

stanowić dla ciebie problemu. Problem może stanowić zgranie tych rąk. Jeśli nie będziesz nad nimi stał i mówił, co trzeba teraz zrobić - mogą być nieefektywne.

Gdy zarządzasz grupą prostych robotli, na przykład niewolników lub homarów, o ile poświęcasz całą swoją uwagę nadzorowaniu ich i wydawaniu poleceń, nie gubią się w pracy, współpracują i są wydajniejsi. Możesz w ten sposób kontrolować do dziesięciu pracowników.

## W grocie króla gór (Appalachy)

Wszystkie góry mają coś wspólnego. Bez znaczenia, czy to Appalachy, Skaliste, Sierra Nevada, czy góra główna mutantów o tysiącu tyłkach. Kiedy poruszasz się po terenie górskim lub jego okolicach, twoje umiejętności z pakietów Przetrawianie i Orientacja w terenie rosną o dwa punkty.

## Mieszczuch (Nowy Jork)

Urodziłeś się w mieście, mieszkałeś w mieście, wychowywałeś się w mieście. Pokochałeś miejskie autobusy, szkoły, szpitale, a z czasem również i urzędy. Znasz na wskroś wszystko, co miejskie - odróżnisz miejską ławkę od takiej ze wsi i w człowieku mieszkającym w mieście dostrzeżesz, że nie jest wieśniakiem. W mieście znajdziesz dokładnie to, czego szukasz i to szybciej, niż ktokolwiek inny.

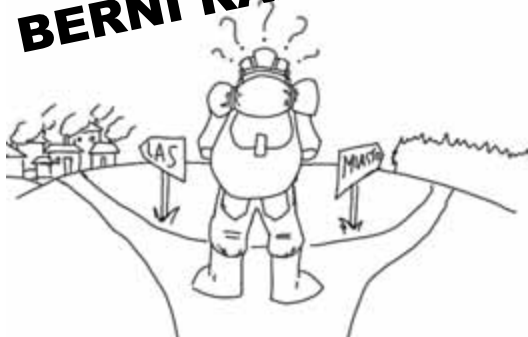
Jeżeli szukasz informacji na temat gamblu na terenie miejskim, zwiedzasz stare biblioteki, zakurzone archiwa, zgłiszczą kiosków, zawałone księgarnie, muzea itd., twoja Percepcja i Spryt rosną o dwa punkty. Jesteś mieszczuchem i nic co miejskie, nie jest ci obce.

## Z Bogiem! (Salt Lake)

Nawet, jeśli będziesz szedł doliną Jozafata, prowadzić cię będzie twój Pan. Nie musisz się lękać, on wskaże ci drogę. On rozjaśni ciemność, gdy nie będziesz widział i zagęści ją jeszcze bardziej, kiedy będziesz się ukrywał. Oczywiście tak długo, jak w Niego wierzysz. To właśnie głęboka wiara daje ci tę wewnętrzną siłę i pewność siebie.

Kiedy podróżujesz po gamble, wszelkie testy na Siłę woli masz o poziom łatwiejsze. Jeśli zdasz, test dla reszty drużyny jest łatwiejszy o 30%. Zajebisty ten Bóg - a co!

## BERNI RADZI



Nie daj się zwieść.  
Pozory zawsze mylą.





# Formularz

Dobra, może powiesz, że jestem typowym Nowojorczykiem i w ogóle się nie znam, ale muszę o to zapytać już na wstępie, bo nie dla wszystkich jest to zupełnie jasne. Dlaczego jesteś Łowcą? Czy powód jest czysto materialny - dużo kasy, mała konkurencja w branży? A może zostałeś Łowcą, bo pomagając Posterunkowi, Nowemu Jorkowi i tym podobnym, czujesz, że naprawiasz świat?

---

---

---

---

---

---

---

---

Jakie jest twoje podejście do ludzi? Czy zawsze pracujesz w radosnej ekipie, czy może jesteś samotnikiem i liczysz tylko na siebie? Może masz jednego wiernego kumpla w drugiej części Stanów i jest to jedyna osoba, której ufasz, a może pój twojej rodziny siedzi w rodzimym mieście i gospodaruje zyskami, byś miał, gdzie wracać?

---

---

---

---

---

---

---

---

Jakich zleceń się podejmujesz, a jakich nie? Czy bardzo zależy ci na własnym tyłku i bierzesz tylko pewniki, czy ograniczasz się do pewnej części kontynentu, lub może do konkretnej branży? A może bierzesz tylko hardcore'owe zadania, bo leżą ci na ambicję?

---

---

---

---

---

---

---

---

Jak z twoim poczuciem własnej wartości? Czy będąc Łowcą czujesz się kimś, czy może zawsze patrzysz z zazdrością na ludzi w wypasionych furach i z polerowaną bronią? Czy cieszy cię twój los, czy jesteś postacią tragiczną?

---

---

---

---

---

---

---

---

A jak z końcem kariery - czy wierzysz, że w pewnym momencie będziesz miał tyle gambli, że ci wystarczy i założysz jakiś interes, czy może właśnie dlatego wybrałeś tę profesję, bo masz spore szanse zginąć w akcji? Może wręcz przeciwnie - sam chcesz rzucić wyzwanie zleceniu, które uchodzi za niewykonalne i wielu już położyło trupem, a ty zamierzasz w pewnym momencie je wykonać i wrócić cało, w glorii i chwale?

---

---

---

---

---

---

---

---



# Sztuczki

Oto lista sztuczek z podręcznika podstawowego, którymi warto się zainteresować podczas tworzenia i późniejszego rozwoju Łowcy. Kilka sztuczek znajduje się również w tym dodatku.

Bieg w ciszy	Pająk
Bez oddechu	Pakowanie
Chłodnym okiem	Rzut oka
Ciszej niż cień	Sherlock Holmes
Dzisiaj wszystko, jutro nic	Spać na wodzie
Dom na plecach	Sztuka jest sztuka
Kanały	Szósty zmysł
Kot	Targowanie się
Leśny diabeł	Wilk morski
Odnajdywanie właściwej osoby	Wyczucie promieniowania
Odporność na pogodę	Wyczucie zmian pogody
Odrucenie żarcia	Żelazne racje



## Ta waluta może być

### ♣ Charakter 14, Perswazja 3

- Ta waluta może być.
- Nie, nie może.
- Ta waluta może być!
- Nie! Nie może!
- Ta waluta MOŻE być!
- NIE! NIE MOŻE!

Jesteś w stanie zamienić sto gwoździ, tysiąc husek, dwa pnie drzewa, torbę guzików, czy co tam jeszcze masz niepotrzebnego, w zamian za coś zupełnie sensownego. Sumowana wartość przedmiotów jednak musi się zgadzać. Jeśli MG ma wątpliwości co do działania tej sztuczki w ciężko definiowalnej sytuacji, wykonaj po prostu odpowiedni test Perswazji, podnosząc na jego czas tę umiejętność o 3.

## Kompas w dupie

### ♣ Percepcja 15

- Mój żołądek mówi mi, że na południu jest jedzenie.
- Mój członek mówi mi, że na wschodzie znajdziemy kobiety.
- Mój karabin mówi mi, że na zachodzie jest amunicja.

- Mój kompas w dupie mówi, że gdzieś tutaj jest ten bojler i nie popuszczę! Żadnego żarcia, żadnych lasek, żadnej walki - nie ruszamy się stąd, zanim go nie znajdziemy!

Jeśli szukasz konkretnego przedmiotu, nie masz o nim żadnych danych, żadnych poszlak, zupełnie nie masz pojęcia, gdzie szukać o nim jakichś informacji, po prostu zdej B. Trudny test Wyczucia kierunku, a MG powie ci, w którym kierunku masz iść, by trafić na tę rzecz. Nie oczekuj informacji o odległości, spodziewaj się kilku rzek po drodze, jakichś gór, czy nieprzebytých lasów. Dostajesz tylko azymut i nie pytaj, co jest igłą twojego kompasu w dupie...

## Żaba błotna

### ♣ Percepcja 14, Spryt 12, Ukrywanie się lub Maskowanie 2

Prawdziwy snajper zawsze może się pochwalić swoim ghillie suitem. Jest to specjalny strój maskujący, sporządzony z myślą o tym, by totalnie zalać kontur sylwetki noszącej go postaci i za pomocą elementów żywcem wziętych z otoczenia, wkomponować go w krajobraz. Każdy strzelec wyborowy potrafi zrobić taki strój w czasie krótszym, niż dzień! Dobrze, że nie jesteś snajperem i wystarczy ci upaść się w błocie...

Poruszając się po terenie bagiennym, lub grząskim, możesz wykorzystać jego naturalne właściwości (dokładnie, to upaść się w błocie od stóp do głowy), a daje ci to ułatwienie -40% do Ukrywania się. Tanie, szybko, łatwo, a jaka zabawa!

## Kot el Bombardo da Wryj Ci

### ♣ Spryt 15

- Jesteś pewien, że ten duży, czerwony guzik z napisem „DESTROY MAN KIND” gasi światło?
- Cholera, nie pamiętam...

Każdemu zdarza się troszkę przekręcić nazwę, pomylić północ z południem, prawo z lewym, czy prezydenta z biskupem. Jeśli ty zrobiłeś jakiś taki błąd - nie pamiętasz na przykład, jak brzmiało poprawnie czyjeś nazwisko, albo gdzie miałeś skręcić w kanałach, MG jest zobowiązany, aby przynajmniej trzy razy na sesję ci podpowiedzieć.

## Mól książkowy

### ♣ Spryt 14

- Biblia Tysiąclecia - 2000 stron, 2 kilogramy, 24 razy; Konstytucja Stanów Zjednoczonych - 100 stron, bez ilustracji, na pamięć; Mein Kampf - traktat staro-wojenny, 9 razy; Baśnie Braci Grimm - najslawniejszy europejski zbiór bajek, 16 razy; Iliada - najstarsza znana mi książka, dwa tomy, każdy po 7 razy.
- A komiks „Batman”, czytałeś?!

Przeszukując biblioteki, archiwa, księgozbiory itp., dwa razy szybciej znajdujesz to, czego szukasz. Jeśli tam jest, oczywiście.



## Wygląda drogo

### ☛ Spryt 14,

Zobacz! Świeci się, kręci, ma dodatkowe dziurki i robi takie fajne wrrrr! Pójdzie za jakieś 80 gambli...

Czasem tak masz, że znajdujesz jakiś przedmiot, którego nigdy wcześniej nie widziałeś. Nie wiesz co to, ale jesteś w stanie oszacować wartość tego przedmiotu. O ile MG stwierdzi, że posiadasz umiejętność, która jest jakoś sensownie powiązana z tym przedmiotem, ustalisz cenę z dokładnością do 1/4.

## Harcerz

### ☛ Wyczuć kierunku 3

*Mech na pniu, kąt padania promieni słonecznych, kierunek płynięcia rzek, mapa gwiazd na pamięć, naelektryzowana igła na listku swobodnie unoszącym się na wodzie, sęki drzew i może jeszcze kąt nachylenia owłosienia pod pachami u zwierząt, co?*

Znasz tysiąc sposobów na to, by bezbłędnie, bez żadnych testów, wyznaczyć kierunki świata, bez użycia kompasu.

## Ale tam są gamble!

### ☛ Spryt 14, Niezłomność lub Morale 2

- *O nie! To Nocny Łowca!*
- *Tak, to on! Uciekajmy!*
- *Zabił Eddyego i Jacka!*
- *Nikt go jeszcze nigdy nie zabił!*
- *Nikt nie wie jak z nim walczyć!*
- *Kilku się uratowało, kiedy natychmiast uciekli!*
- *Uciekajmy! Może nam się uda!*
- *Ale tam są GAMBLE!*

Podczas wyprawy po gamble, jeśli spotykasz się z czymś niespotykanym, dziwnym, przerażającym i oblejesz test Morale, możesz spróbować jeszcze raz, ale w oparciu nie o Charakter, tylko o Spryt. Dwa razy się zastanowisz, nim olejesz taki towar.

## Nie, bo on jest zajebisty

☛ Można wziąć tylko podczas tworzenia postaci, trzeba wydać przynajmniej 100 gambli na wyposażenie.

- *Strzelają do was.*
- *Chowam się za plecakiem. Jak mówiłem, jego główna kieszeń jest powlekana kewlarem.*
- *No, ale łódkę rozwalili, wpadliście do wody.*
- *Trzymam się plecaka - on unosi się na wodzie.*
- *No to ci go przebili bosakiem. Wszystko, co było wewnątrz, przemokło.*
- *Wcale nie!*
- *Co? To jaki ty masz ten plecak?*
- *No... ZAJEBISTY!*

Jeśli twój sprzęt miałby cię zawieść - saperka złamać, kompas źle wskazać kierunek, suwak w kurtce zaciąć, nóż stępić, czy coś w tym rodzaju, masz prawo do weta. Zakrzyknij, że to niemożliwe! Przecież twoja saperka jest zajebista! Ona nie może się tak po prostu popsuć! Rzucaj więc k20. Parzysta - działa, a jakże, nieparzysta - niestety, nie udało się. Jeśli chcecie więcej emocji, można rzucać 3k20, jedna po drugiej i brać pod uwagę sumę ze wszystkich trzech kości. Nie działa na broń palną.

## Marinejeger Kommandoen

☛ Percepcja 13, Zręczność 13, wykorzystywana broń 3 Śnieżycy, burza, a właściwie to grad z piorunami, wszędzie kałuże, środek nocy, zimno straszliwie, wilgoć przenika trzy kurtki jedna na drugiej, biegniemy co sił w nogach, już wbiegamy na szczyt wzgórza, oni za nami, a my coraz bliżej szczytu, już za chwilę, jeszcze trochę... No i sanki pod siebie, peem za plecy, zaporowy na osłep i jazda! Uwielbiam zimę...

Podczas walki w ciężkich warunkach meteorologicznych, do testów dodajesz sobie tylko połowę utrudnień spowodowanych pogodą. Dotyczy takiego syfu, jak śnieg, mgła, zimno, deszcz, ślisko, gradobicie i wszystko, co zimne, mokre, nieprzyjemne. Raczej nie upań, czy słońce walące po oczach.

## Kochanek Wielkiej Niedźwiedzicy

### ☛ Spryt 13, Kondycja 3, Wyczuć kierunku 2

*"Byłem już profesjonalistą - miałem własną tartakę, zegarek i dwie butelki spirytusu" - Sergiusz Piasecki.*

W nocy, kiedy bohater zabił, zgubi azymut, lub pomylił drogi, niech wypije sobie solidnie. Wszystkie testy Percepcji pomagające trafić do zadeklarowanego miejsca (do domu, do Vegas, do północnej części miasta, w stronę Missisipi, w furtkę) są łatwiejsze o 15-60% (w zależności od ilości spożytego alkoholu). Sztuczka nie znosi utrudnień do testów sprawnościowych, które mogą ewentualnie pojawić się w związku ze spożyciem zbyt dużej ilości alkoholu.





# Choroby zawodowe

Wiesz, ilu Łowców ginie z rąk maszyn? Jakież pięć, do dziesięciu procent. Wiesz, ilu zabijają mutanci? Pewnie koło dwudziestu, trzydziestu. Wiesz, ilu ginie przywalonych stropem, spadając w przepaście, tonie, lub jest zatrutym oparami? Ponad połowa. Co z resztą? Reszta kituje z powodu wrednych chorób. To jest właśnie najbardziej przerażające w tej branży - choroby przewlekłe, które biorą się nie wiadomo skąd i męczą cię, aż zamęczą.

Rzut k20	Nazwa choroby
1-6	Antropofobia
7-12	Grzyb
13-19	Borelioza
20	Jeszcze brak choroby

## Antropofobia

Najprościej mówiąc, jest to strach przed ludźmi. Pracujesz sam, gotujesz sam, chodzisz sam, śpisz sam, polujesz sam, pijesz sam i w pewnym momencie zacząłeś najzwyczajniej w świecie bać się ludzi. Nie ufasz im. Nie lubisz ich. Są zbyt obcy, byś mógł z nimi przebywać. Przywitać się, przyjmując zlecenie i do lasu. Wrócić, oddać gambel, odebrać zapłatę i znów do lasu. Pies - fajna sprawa, kot - fajna sprawa,

koń - fajna sprawa, człowiek - be. I nawet małe dzieci będą cię przerażać.

**Lekarstwo:** są psychotropy, które pomagają na podobne zaburzenia. W połączeniu z terapią praktyczną, mogą zdziałać cuda. Mimo to, nie wyleczą choroby do końca. Jednak jeśli codziennie pogadasz z ludźmi lub bardzo bliskimi ludzimi mutkami przez 5-10 minut i weźmiesz tabletkę, wszystko powinno być dobrze.

**Dostępność:** 30%

**Cena:** 2 g/sztuka

**Działanie:** gdy bohater zbyt dużo czasu spędza w samotności, zaczyna nieufnie patrzeć na ludzi. Nie jest to bezpośrednio paranoja - nie wyobraża sobie, że oni coś przeciwko niemu knują. Raczej przeraża go kontakt z nimi. Czasem więcej w tym wstydu, czasem więcej nieśmiałości, ale zawsze mnóstwo niezrozumienia.

**Pierwsze symptomy:** jeśli przez tydzień nie będziesz miał kontaktu z ludźmi, lub nie będziesz brał leku (albo jedno i drugie), w chwili, w której spotkasz kogoś na swojej drodze - zrobisz wszystko, by nie doszło do konfrontacji. Ukryjesz się, poczekasz aż przejedzie, lub wręcz zaczniesz szybciej się poruszać, byleby tylko nie doszło do rozmowy. Jeśli osoba jednak nadejdzie, testy oparte o Charakter, skierowane wobec ciebie, są łatwiejsze o poziom. Twoje są zaś o poziom trudniejsze.

**Stan ciężki:** gdy brak leku i kontaktu z ludźmi będzie trwał dłużej - około miesiąca, w trzecim tygodniu postać zupełnie przestanie ufać ludziom, a jej lęk będzie naprawdę poważny. Widząc ludzi, gracz będzie się ukrywał, aż sobie nie pójdą. Co więcej - jeśli wyda mu się, że jakiś głaz, czy pień wygląda jak człowiek (tak to bywa przy obłanych testach Percepcji), nie ruszy się w tamtym kierunku. Przy ewentualnej rozmowie, wszystkie testy Charakteru wobec bohatera są łatwiejsze o dwa poziomy. Bohater nie może podejmować takich akcji, jak Zastraszenie, Perswazja, Błef czy Postrzeżenie emocji wobec osób, których nie zna. Wobec znajomych, testy są trudniejsze o poziom.

## BERNI RADZI



Zawsze bierz trochę  
więcej paliwa.



**Stan krytyczny:** po dwóch miesiącach jest naprawdę źle. Bohater ucieka przed małymi dziećmi. Chowa się po lasach, czy ruinach. Nie wchodzi do miast. Transakcji dokonuje nieosobiście - na przykład zostawiając przedmioty w umówionym miejscu. Aby z nim porozmawiać, należy zdać bardzo trudny test Perswazji i powtarzać go co 5 minut rozmowy (osoba ze sztuką „Nie martw się, jest zajębiście” wykonuje go co 15 minut). Dwukrotnie obłany test powoduje ucieczkę, lub atak hysterii u bohatera. Postać w ogóle nie może podejmować takich akcji, jak Zastraszenie, Perswazja, czy Blef. Wszystkie testy Charakteru wobec niego są łatwiejsze o dwa poziomy.

**Stan terminalny:** po trzech miesiącach postać staje się wyalienowanym stworem, który zwyczajnie nie może nawiązać kontaktu z ludźmi. Jeśli ktoś przypadkiem spotka go w jego kryjówe, bohater zacznie uciekać, choćby i po trupach. Próba uspokojenia postaci to bardzo trudny test Opieki nad zwierzętami. Kary z poprzedniego stanu choroby pozostają.

## Grzyb

Twoje ciało ma tendencję do pokrywania się parchami. Tak po prostu. Czysto, czysto, nic i nagle bach, budzisz się i masz na nosie kurzajkę. Grzyby pojawiają ci się praktycznie w dowolnym miejscu. Cała skóra narażona jest na pokrycie się tym syfem. Jak masz już grzybicę, skóra ci pęka, łuszczy się, swędzi, potem boli, śmierdzi i przede wszystkim nieapetycznie wygląda. Nie leczony grzyb prowadzi do martwicy tkanki i w efekcie finalnym, do zgałareczenia ciała. Odnotowano przypadki, w których grzyb przerzucał się na język, oczy, mózg, a nawet bebechy z brzucha. Nieciekawa sprawa, nieciekawa.

**Lekarstwo:** maści, smary, żele, spreje, szare mydło, szorstka gąbka i czysta woda. Tak, WD-Tabsy to dobra inwestycja. Codziennie rzucasz k20. Przydatna jest też maść, dość powszechnie dostępna (45%) i niedroga (5 gambli, pełna starczy na jakieś 20 smarowań). Jednak i ona nie daje stuprocentowej ochrony.

**Działanie:** codziennie rzucasz k20. Wynik 15-20 oznacza, że złapałeś grzyba. Jeśli

tak, rzucasz na lokację (tak jak lokacja trafień. MG decyduje gdzie dokładnie). Grzybek jest nieduży - nie większy niż 4 cm kwadratowe. Jeśli się nie leczysz, następnego dnia rzucasz, czy się powiększy (około dwukrotnie) - znowu wynik 15-20 oraz, czy nie pojawi się jeszcze jeden - ponownie 15-20. Jeśli się dokładnie myjesz w czystej wodzie używając mydła, czy coś - wszystkie testy zamiast 15-20 są na 17-20. Jeśli codziennie smarujesz ciało maścią, przyskasz sprejem, czy wcierasz żel - tylko 20. Grzyba, który już się pojawił, możesz zwalczyć tymi samymi środkami. Następnego dnia wykonujesz normalny rzut na to, czy posmarowany grzyb się powiększył. Jeśli wyszło poniżej, zniknął. Jeśli powyżej, został, ale przynajmniej się nie powiększył.

**Utrudnienia:** każdy grzyb, który powiększył się chociaż trzy razy, to utrudnienie 30% do wszystkich testów. Oczywiście ludzie cię unikają - grzyb jest w końcu zakaźny. Jeśli masz odpowiednio dużo grzybów, możesz uchronić za mutanta.

**Śmierć/kalectwo:** jeśli na któreś kończynie masz grzyba, który powiększył się pięć razy, tracisz ją - lepiej odetnij, bo od tej pory grzyb będzie przechodził już na kolejną część ciała - głowę (ręce), lub tułów (nogi). Jeśli grzyb na głowie powiększył się 3 razy, atakuje usta, uszy, lub oczy. Tra-

## BERNI RADZI



Zawsze bierz trochę więcej owsa.



cisz na stałe 2 punkty Percepcji. Jeśli powiększy się jeszcze dwa razy, przyjaciele nawet cię nie pogrzebią z obawy przed zarażeniem się chorobą - wszystko będzie cię omijać szerokim łukiem, aż się nie rozłożysz. Jeśli grzyb zaatakuje tułów po tym, jak powiększy się 5 razy, za szóstym razem atakuje organy wewnętrzne i przechodzi na głowę. Tracisz na stałe 2 punkty Budowy. Gdy powiększy się jeszcze raz - siadają ci bebechy i oczywiście giniesz. Lepiej używaj mydła. W razie czego zrób z niewolnika, ale używaj za wszelką cenę.

## Borelioza

Miejsce pracy Łowcy to czasem wygodne biuro zawalone stosami starych gazet i map. Miejsce pracy Łowcy to czasem dawne archiwum w Nowym Jorku. Miejsce pracy Łowcy to czasem piękne, zielone góry. Miejsce pracy Łowcy czasem miło się wspomina. Czasem. Zwykle jest to najgorszy syf, jaki przyjdzie do głowy i daje

ostro w kość. Pośród ruin, otchłani dżungli, czy w jakimś zaścierdziejnym tunelu bez problemu można się czymś zarazić. Na każdym kroku czyha jakieś małe, wredne zwierzątko, gotowe zainfekować cię czymś paskudnym. Takim małym, wrednym zwierzątkiem jest kleszcz. Zdarza się, że po starciu z kleszczem człowiek zaraża się Boreliozą - wredną chorobą neurologiczną. Wydłubanie skurczybyka spod skóry i wrzucenie go do ogniska zwykle nie pomaga - po prostu, bracie, masz przewalone. Najgorsze zaś jest to, że czasem dowiesz się o tym dopiero za tydzień, a czasem nawet i za pół roku.

**Lekarstwo:** kiedyś w takim przypadku odbywałś półroczną terapię antybiotykową i byłeś uznawany za zdrowego. Dzisiaj nie ma tak łatwo - nie znajdziesz antybiotyków na każde ze stadiów rozwoju choroby, toteż nie ma nawet sensu zacząć terapii, bo nie ma pewności, w którym stadium jest aktualnie wirus. Coś, co jest w zasięgu ręki, można stosować aby za-





trzymać rozwój Boreliozy i ewentualnie minimalnie go cofać. W XXI wieku zaczęto stosować to u młodych zwierząt oraz tymczasowo chorych, w chwili, w której bombardowanie antybiotykami było zbyt ryzykowne. Jak już mówiłem - nie miało to na celu wyleczenia, a jedynie powstrzymanie i osłabienie infekcji. Dziś jest to jedynie, stosunkowo powszechnie dostępny środek. Raz dziennie pastylka i możesz czuć się stosunkowo bezpieczny.

**Dostępność:** 25%

**Cena:** 3 g/sztuka

**Działanie:** borelioza to choroba układu nerwowego. Zwykle objawia się niekontrolowanymi tikami, skurczami mięśni, a nie leczona, nawet paraliżami. Swoje początki ma jednak bardzo podobne do tego, co obserwuje się w przypadku grypy. Kaszel, osłabiona odporność, katar i inne takie banały mogą zupełnie zmylić przeciętnego felczera - przepisze ci aspirynę, weźmie parę gambli i pójdzie, myśląc, że cię wyleczył. Za rok będziesz sparaliżowany.

**Pierwsze symptomy:** dwa dni po tym, jak nie weźmiesz leku. Zakładamy, że kleszcz udziabiał cię już dawno temu i teraz zmagasz się z fazą ataku neuronowego. Odpuszczamy więc sobie grypowate motywy i przechodzimy do tików. Nie są zbyt częste, ani dokuczliwe. A to sobie ciągle mrugasz jednym okiem, a to ci palec lata. Raczej drobnostka. Częściowo potrafisz też sobie z tym radzić.

**Stan ciężki:** no to mamy problem - tydzień bez leku i tiki się nasilają. Teraz strzeż się, bo jak ci palec na spuście nacisnie sam, albo oko przyknie w środku

celowania, to może być nielichy problem. Zdarza ci się również od czasu do czasu machnąć łokciem, czy kolanem. Testy oparte o Zręczność obarczone są 30% utrudnieniem.

**Stan krytyczny:** dwa tygodnie bez leku, to już naprawdę max. Cały czas czymś tam machasz, coś tam ci się napina, a ludzie patrzą na ciebie, jakbyś był co najmniej pojebany. Prawie w ogóle nie kontrolujesz swojego ciała - nie możesz spać, jedząc wkładasz sobie łyżkę w oko, strzelając praktycznie nie masz nic do gadania, kiedy zostanie naciśnięty spust. A gdy chcesz rzucić, nie zawsze rozluźnisz palec, więc uważaj na granaty zostające w ręku mimo wyjęcia zawlecarki.

Testy oparte o Zręczność obarczone są 90% utrudnieniem. Możesz zostać uznany za mutanta.

**Stan terminalny:** jest słabo, bo tutaj praktycznie umierasz. Miesiąc bez leku wystarczy, abyś zastrzyżył sobie na kropłówkę, dużo leków i skromnie ubrane pielęgniarki z pogodnymi uśmiechami. Niestety, takie rzeczy należą do sfery marzeń. Ty się w niej ewidentnie nie znajdujesz. Umierasz zwykle z wycieńczenia. Nie zawsze jesteś sparaliżowany, często jednak nasilające się skurcze uniemożliwiają jedzenie, często nawet picie. Do tego nie sypiasz, a organizm jednak pracuje - umierasz straszliwie. Mówię ci - strzel sobie w łeb w takiej chwili. To nie takie trudne, gdy wiesz, co może z tobą zrobić grupa głodnych, półgłupich mutków, dla których stanowisz jedynie rzucający się z krzykiem po ziemi ciepły kawałek mięcha.

Kiedy mam zły dzień - odwalłem pusty kurs, ktoś mnie oszukał, zgubiłem jakiś przedmiot, do którego byłem przywiązany, albo zwyczajnie skończyło się żarcie, tylko jedno jest w stanie poprawić mi humor. Dosłownie wpadam w euforię i rozpromieniam, gdy znajduję gdzieś taksówkę. Tak! Zajebista sprawa! Przed wojną było ich naprawdę mnóstwo. Choć z zewnątrz wszystkie identyczne - po prostu żółte z czarnymi elementami, wewnątrz każda była inna. Przede wszystkim to, co było w środku zależało od kierowcy. Ci zaś należeli do naprawdę posranych. Taksjarkami byli ludzie wszelkich ras, narodowości, religii, płci, poglądów, w różnym wieku, słuchający różnej muzyki, kibice sportowi, byli senatorzy, niepełnosprawni, kierowcy sportowi lubiący się pobawić z glinami, studenci, grubasy opychające się batonami, normalni, szarzy Kowalscy, fajne laski, ludzie w podeszłym wieku - po prostu każdy możliwy typ dziwnego, interesującego, lub wręcz śmiesznego człowieka! Zdając sobie z tego sprawę, nie będziesz już otwierał wraku taryfy, jak zwykłego samochodu, w którym są części do twojego silnika, resztki paliwa i ciuchy na zwłokach kierowcy. Teraz stanie się to ceremonią. Możesz mi wierzyć lub nie, ale ja jestem w stanie złożyć się o wszystko, że tak będzie. Raz, czy drugi znajdziesz taxi pełną arabskich płyt, innym razem na tylnym siedzeniu leżeć będzie trup w czarnym garniturze i lenonkach, a w bagażniku natkniesz się na wart trzy tysiące gambli wyborowy karabin wielokalibrowy z kupą amunicji i, od tej pory, zawsze widząc taksówkę, będziesz popadał w euforię. Taksówki są jak pudełko czekoladek - nigdy nie wiesz, co ci się trafi.







# Blizny

Praca Łowcy wykańcza psychicznie i fizycznie. Niektórzy z poszukiwaczy wyglądają bardziej jak mutanci, niż jak ludzie. Serio, po kilku latach pracy pozostaje z ciebie wrak człowieka. Praktycznie każde kolejne zlecenie jest gwoździem do trumny, każde z nich pozostawia ci coś na pamiętkę, a gdy w naszym zbiorniczku przebierze się miarka, zauważasz, że znowu jest z tobą coś nie tak. Kolejna do kolekcji nieprzyjemna pamiętka z przeszłości. Zapewne będzie ci ona przestrożą, byś więcej tam nie wracał. Będzie też dowodem na to, że tam byłeś. Doda ci nieco szacunku w oczach innych. Jeśli zdecydujesz się na wybranie jej na etapie tworzenia postaci, da ci również dodatkowe 30 gambli na sprzęt i znajomości oraz 5 punktów reputacji. Niestety, dla ciebie cały czas powinna to być przestroga przeszłości.

**1. Problemy ze stawami** - poruszając się, hałasujesz jak Snickers Cruncher i nie da się ciebie nie usłyszeć. Testy Skradania się są trudniejsze o 20%. Ciche poruszanie się, zajmuje ci dwa razy więcej czasu, jeśli w ogóle chcesz mieć jakieś szanse na bycie nie usłyszonym.

**2. Przemęczony kręgosłup** - dużo się w życiu nadzwigałeś. Za dużo. Testy związane z Budową są dla ciebie trudniejsze o 10% + 10% za każdy punkt Budowy poniżej 15 (np. jeśli masz 10, to aż o 60%). Kary zmniejszają się wraz z rozwijaniem współczynnika.

**3. Strach przed zwierzętami** - wszystkie testy Postępowania ze zwierzętami są dla ciebie trudniejsze o 30%. Zwierzęta czują twój strach i wyraźnie cię nie lubią...

**4. Wrażliwość na wilgoć** - bardzo szybko się przeziębiasz. Dłuższą chwilę poleżysz w zimnej kałuży, czy błocie i już musisz rzucać k20, czy aby nie złapałeś kataru, bądź kaszlu. 15-20 oznacza, że tak. Konsekwencje przeziębienia to szybsze męczenie się, szybszy rozwój choroby (decyduje MG), większe obrażenia od trucizn i radiacji (o 1/3) oraz automatycznie oblane testy Odporności na ból. Lepiej ładuj się do wyrka i bierz aspirynę.

**5. Pedantyczność** - nasłuchiwałeś się, że

dyscyplina i ład to podstawa. Wprowadziłeś to u siebie i działa. Wszystko równiutko ułożone, rozbijanie obozu według procedur i w ogóle. Kiedy jednak w twoim otoczeniu coś jest nie tak - krzywo złożone ubranie, lekko zagięty róg chusteczki, czy rozsypane naboje z pudełka - naprawdę ci to przeszkadza. Pal licha gdzieś w obozie - poprawisz, opieprzysz winnego i jest ok. Jednak w terenie jest to naprawdę uciążliwe. Za każdy taki drobny szczegółik dostajesz od 5%, do nawet 15% za grupę, która się rozlaźla, zamiast iść w formacji. Utrudnienia sumują się (nie więcej jak 50%) i podwyższają poziom trudności wszystkich testów. Gdy nie możesz się skupić, wszystko idzie trudniej.

**6. Wspomnienia** - czasem zdarza ci się zażyć do jakiegoś miejsca, lub spotkać jakiegoś człowieka, który wywoła u ciebie bolesne wspomnienia z przeszłości. Co jakiś czas, gdy wkraczasz do dość charakterystycznego miejsca, lub spotykasz nieco wyróżniającego się człowieka, MG, jeśli uzna to w tej chwili za właściwe, rzuca k20. Wynik 16-20 oznacza, że tej nocy się nie wyśpisz, a do końca dnia testy wymagające precyzji i koncentracji (bez przesady - zwykły strzał nie, ale długo szykowany snajperski już tak) są obciążone utrudnieniem 30%.

**7. Poparzenia** - czy skoczyłbyś w ogień za bardzo cennym gamblem? Drugi raz na pewno nie, ale kiedyś ci odbiło. Masz poparzenia na całym ciele. Może nie przeszkadzają ci już manualnie, ale wyglądają naprawdę obrzydliwie. Testy kontaktów z ludźmi nieprzyzwyczajonymi do oglądania paskudnych blizn są trudniejsze o 30%.

**8. Zniszczona wątroba** - jako że twoja praca jest bardzo stresująca, odreagowujesz to w różny sposób. Często sięgasz po samogonik i skończyło się to tym, że zniszczyłeś wątrobę, bracie. Nie wolno ci pić alkoholu! Działa na ciebie dosłownie jak tru-

Co łączy wojownika, technika i rangera? Saperka. Możesz nią walczyć, kopać doły, zakładać sidła, odmierzać odległość, rąbać drzewo na opał, grać w ping-ponga, robić jałecznicę, ostrzyć palisadę... Tysiące zastosowań! Każdy normalny człowiek będzie się nią potrafił sensownie posłużyć i da mu to dużą satysfakcję. Tylko cwaniacy jakos tak nie czają fazy. Dziwni oni są i się nie znają - tyle.



cizna. Bóle wątroby, wymioty, a czasem coś jeszcze bardziej paskudnego.

**9. Ciuciubabka** - nie zaśniesz, nie staniesz na dłuższą chwilę, ani nawet nie pójdziesz się wysrać, jeśli nie zapewnisz sobie choć minimum ukrycia. Taka mania, że zawsze ktoś może cię śledzić.

**10. Emo** - czasem zwyczajnie łapiesz doły jak małe dziecko (oblewasz zażyczo-ny sobie przez MG bardzo trudny test Morale). Siedzisz w kącie i ryczysz, piszesz pamiętnik, a jak jest naprawdę źle - tniesz się. Powtarzasz wciąż, że nikt cię nie kocha i nie masz kolegów. Aby cię ogarnąć, BG, lub BN musi zdać bardzo trudny test Per-swazji, lub problematyczny Blef.

**11. Przemęczenie** - potrzebujesz około dwóch, trzech godzin snu więcej, niż przeciętny człowiek. Za niewyspanie dostajesz rozmaite kary, w zależności od tego, ile za-brakło ci do pełnego wymiaru snu.

**12. Spieprzony dalmierz** - masz kłopot z oszacowaniem odległości. To jakiś problem z siatkówką w oku, czy czymś tam innym. Za-wsze mylisz się od 1/4, nawet do 1/2. Testy strzeleckie są więc trudniejsze o 20% za każde 10 metrów odległości od celu.

**13. Odbarwienia na skórze** - masz kolo-rowe łatki, jak wąż, czy gepard. Małe plamki we wszystkich kolorach tęczy. Nie mam pojęcia, gdzie władowałeś łapska i nogi, ale te chemikalia mogły mieć jakiś związek z Neodzunglą. Ludzie zwykle od ciebie stro-nią, Spece koniecznie chcą cię badać, Lowcy Mutantów upewniam się, czy nie jesteś jed-nym z nich, a strażnicy wejść do miejsc publicznych, strasznie się czeplają, zanim cię wpuszczą.

**14. Amisz** - masz opory przed skomplikowa-ną technologią. Aby zaufać czemuś po-kroju EMP, czy nawet bardziej wypasione-mu komputerowi, musisz zdać trudny test Morale. Hi-Tech zawiódł cię chyba nie raz.

**15. Arsenalista** - chociaż naprawdę rzadko strzelasz i tak właściwie to nawet nie jesteś w tym dobry, odczuwasz intensywny dyskomfort psychiczny, jeśli masz przy sobie mniej niż cztery spłuwę, w tym przynajmniej jeden karabin/strzelbę. Za każdą sztukę mniej niż te cztery, lub za brak karabinu, dostajesz +10%. Utrudnienia sumują się i tyczą wszystkich testów.

**16. Pogodynka** - deszcz, wiatr, palące słońce, śnieżyca i inne takie dały ci się już w te znaki. Utrudnienia spowodowane ciężkimi warunkami pogodowymi są dla ciebie dwukrotnie większe.

**17. Ochlej** - twój organizm ma dość szybką przemianę płynów - więcej się pocisz, częściej musisz na stronę itd. Wiąże się z tym również większe zapotrzebowanie na przyjmowanie płynów. Pijesz dwa razy więcej niż zwykły człowiek. Na pustyni masz przewalone. Doprawdy - przewalone.

**18. Słaba pamięć** - a dużo już władowałeś sobie danych do łba. Zaczynaj notować na kartkach, lub może nawet w komputerze, bo czasem MG może rzucić kością i jak mu wyjdzie między 18, a 20, to oświadcza ci, że zapomniałeś, czy to było w prawo, czy w lewo. Jeśli nie zdasz trudnego testu Sprytu, nie wolno ci skorzystać z posiadanej in-formacji.

**19. Szkorbut** - brak witamin, o które trudno w żarciu z puszek i zajęcach, na które bez przerwy polujesz, spowodował utratę zębów. Tak, bracie - tylko zupka, której nie trzeba gryźć. Kup sobie malakser, albo chociaż blenderek...

**20. Wehikuł czasu** - odwiedzając jakieś miejsce, które mogłoby uchodzić za niezniszczone - wygląda jakby wojna go nie dotyczyła - doznajesz czegoś podobnego do efektów zażycia Tornado. Na chwilę ude-rza cię gapiowatość i stoisz w bezruchu, z durnym uśmiechem na twarzy. Wystarczy, aby coś do ciebie strzeliło...

Mówią, że na najlepszy przyjaciel Lowcy, to kompas. Bzdura! Nic bardziej mylnego! Moim najlepszym przyjacielem jest notebook. Mały komputer ze sporą pamięcią, w połączeniu z aparatem, odpowiednim oprogramowaniem i, oczywiście, kimś, kto potrafi zrobić z tego użytek jest nie do zastąpienia! Zaczynałem właściwie z palmtopem - zapisywałem w nim terminy spotkań, jakieś pojedyncze notatki z rozmów, poszlaki, ale z czasem przestało mi to wystarczać. Teraz mam już normalny komputer i na krok się z nim nie rozstaję. Wgrałem sobie na nim atlas świata, mam niezły arkusz kalkulacyjny, mam coś, w czym jestem w stanie tworzyć drobne programiki na własne potrzeby, archiwum zleceń, oczywiście wszelkie notatki z poszlakami, mnóstwo zdjęć miejsc i rzeczy, po które warto wrócić oraz zupełnie niezłe zaplecze filmów z Bruceem Lee. Do kompa podłączam telefon, który w sumie wykorzystuję tylko jako aparat. Mam także trochę danych, którymi można czasem pohandlować - u Postmanów oprogramowanie prostych maszyn Molocha kosztuje drobniaki, a początkujący Zabójca Maszyn jest w stanie wyłożyć za nie naprawdę niemałą kasę. Tak, komputer to wspaniały wynalazek. A najlepsze jest to, że mam na nim także tamagoczi - własnego pieszka, którego trzeba karmić, kłaść spać i bawić - już nigdy podczas podróży nie poczuję się samotny.



**SPRZĘT**



## Sprzęt

Nasłuchałeś się pewnie wielu historyjek o Łowcach, zanim zdecydowałeś się zostać jednym z nich, co? Wiesz już pewnie, jakie są trzy najważniejsze stereotypy o ludziach wykonujących tę profesję, nie? Pierwszy - niewiadomo dlaczego zawsze noszą pilotki, drugi - jak raz wyjdą ze swojego domu, to gdy zdecydują się wrócić, nie będą pamiętali, gdzie on był, trzeci - noszą plecaki większe od nich samych. O ile pierwsze i drugie mają w sobie tyle prawdy, co pogląd, jakoby Francuzi dezynfekowali rany majonezem, o tyle trzecie faktycznie ma w sobie trochę prawdy. Autentycznie, gdy Łowca wyrusza w teren, bierze ze sobą naprawdę dużo sprzętu, bo w tym fachu zawsze trzeba być przygotowanym na niemal każdą okoliczność. Teraz nadszedł właśnie ten moment, w którym razem udamy się w podróż po wnętrzu bagażu Łowcy.

### Plecak

To jest podstawa - zwykły wór na stelażu masz w sumie w prezencie, ale to, co Łowca nazywa plecakiem, zupełnie takowego nie przypomina. Przede wszystkim jest większy i już za to dopłacasz 15 gambli. Do tego możesz wziąć wersję wygodną, co kosztuje dodatkowe 10 gambli. Wersja bardziej wytrzymała to kolejne 15. A oto lista fajnych rzeczy, które dodatkowo mogą zostać zamontowane w twoim plecaku:

Kieszon termiczna (odporna na upał, wilgoć, itd. Świetna na leki, czy żarcie) - 20 g.

Ukryta kieszon (mała, ale starczy na kilka tabletek, czy baterii) - 10 g.  
Komory wypornościowe (śmiej się śmiej, zobaczymy co powiesz, gdy wpadniesz z trzydziestokilogramowym plecakiem do wody...) - 20 g.

Ścianka kewlarowa - zewnętrzna (chroniąca sprzęt) - 50 g, kewlarowe plecy (chroniące ciebie - taka swoista ruchoma hałda taktyczna, bo przecież skoro plecak jest wielkości człowieka, to czemu się za nim nie schować podczas ostrzału?) - 40 g.

Plecak, który po rozłożeniu i dodaniu paru zabierających mało miejsca bajerów, sam w sobie jest niewielkim namiotem (jedna osoba + zawartość plecaka), to zupełnie inna bajka. Kosztuje pewnie z 70 g i bardzo ciężko jest w nim montować kewlar, czy komory wypornościowe.



### Mapy

Wszelkie rodzaje dostępne. Od zupełnie ogólnych, kontynentalnych, aż po takie ukazujące konkretne stany, czy wreszcie plany miejskie. Może nie są strasznie aktualne, ale i tak dają ci ogromną przewagę podczas podróży i poszukiwań. Powiem więcej - niektóre z nich mają takie fajne opcje, jak filtry społeczno-ekonomiczne, czy coś w ten deseń. Krótka mówiąc, zaznaczają ci wszystkie fabryki na terenie miasta, albo wszystkie biblioteki, muzea i antykwariaty. Teraz już wiesz, dlaczego umiejętność Kartografia powinna być rozwinięta co najmniej tak wysoko, jak Historia, nie?

**Dostępność:** Zwykle na terenie, którego dotyczy, około 50%

**Cena:** Zależy od handlarza (czy wie, co sprzedaje), u nieorientowanego debila możesz dostać nawet za darmo.



Centra handlowe - je lubię najbardziej. Powaga! Owszem, wszystkie towary dawno z nich zabrano. W większości pozniakiły zanim skończyły się bombardowania, a jednak takie centrum wciąż ma w sobie sporo interesujących rzeczy. To, co powinieś płać, to maszynownie, rozdzielnie, szachty, parkingi, systemy oddymiania, systemy bezpieczeństwa, kanciapy ochroniarzy i inne stuffroomy. Oprócz setek garści części mechanicznych i elektrycznych, jesteś w stanie zdobyć czujki pożarowe, czujniki ruchu, elementy mogące posłużyć do zrobienia latarki, czy wykrywacza skażenia powietrza. Jeśli poznasz choć podstawy mechaniki i elektroniki, będziesz w stanie zrobić sobie naprawdę wiele fajnych rzeczy z nikomu niepotrzebnego złomu. Jeśli jesteś zielony, też znajdziesz tu coś dla siebie - kabel zawsze może być lina, a tutaj masz tego na setki metrów. Dodając, iż wiele z tych kabli ma niepalną izolację, pewnie nakłonię cię, by w ogóle zmienić linę na kabel...



## Lina i wyrzutnia harpunów

Czasem się zdarza, że ktoś popsuł schody, a zrobienie drabiny z takiego, czy innego powodu jest niemożliwe. Warto wtedy mieć kilka metrów dobrej liny i miotacz harpunów. Ostry szpikulec z zakrzywionym grotem, bez problemu wbije się w drewniany słup przyporowy konstrukcji dachu, czy choćby przeleci przez jakąś belkę i będzie można przywiązać go na dole. Oprócz tego zastosowania może być wykorzystany w razie potrzeby jako banalna broń. Wolne przeładowanie, jednostrzałowość, krótki zasięg, ale kto by biegał z półmetrowym kawałem stali, przygważdżającym mu kolano do topatki?

**Dostępność:** 30%

**Cena:** 40 gP



## Sprzęt do wspinaczki

Jeśli zamierzasz się wspiąć (albo nie zamierzasz, ale czujesz przez skórę, że będziesz musiał...), zaopatrzyć się w taki stuff. Porządna uprząż, worek karabińczyków i taki szpanerski pistolet na kołki, co wygląda trochę jak żelazko, a trochę jak wiertarka. Dobra rzecz - w miarę, jak wchodzisz coraz wyżej, wbijasz kołki i montujesz do nich linę. Jak spadniesz, zawieszysz na kołku i możesz być spokojny o swoją dupę. Oczywiście nie zawsze działa perfekcyjnie, ale lepszy rydz, niż nic. Mimo wszystko, polecam solidny kask i pan-cerz motocrossowy. Upadki nawet z małych wysokości mogą być bolesne.

**Dostępność:** 20%

**Cena:** 40 g



## Cyfrówka

Rozpoznanie przede wszystkim. Aparat cyfrowy z niezłym zoomem wart jest nieraz tyle, co dobry karabin. Zanim snajper gdzieś wlezie, długo obserwuje teren ze sporej odległości przez lunetę i rozkminia, co i jak. Jeśli zakupisz aparat, masz tę przewagę, że nie musisz leżeć godzinami bez ruchu i myśleć na miejscu. Popstrykasz, wrócisz do knajpy, tam zamówisz piwo i na spokojnie będziesz myśleć.

**Dostępność:** 30%

**Cena:** 30-150 g

P.S. Pamiętaj o bateriach!



## Wykrywacz metalu

Kawał kija z talerzem na końcu, który pika, jak znajdzie się pod nim coś metalowego. Te lepsze sięgają nawet do 8 metrów w dół! Fajnie jest też wziąć taki z opcją stopniowania natężenia sygnału, czyli klamra od paska zapala ci jedną diodę, a wrak samochodu dziesięć.

**Dostępność:** 5%

**Cena:** 40-80 g



## Licznik Geigera

Najlepszy przyjaciel kogoś, kto plądruje tereny podejrzane o obecność radiacji. Ponoć łatwo zrobić go samemu, ale ja nie ufam innym, niż wojskowe. Wiem, że one autentycznie miały chronić ludzi, a nie być zwykłym placebo. I warto co jakiś czas poprosić jakiegoś specja, by sprawdził, czy na pewno działa poprawnie. Wiesz, radiacja to nie żarty...

**Dostępność:** 15%

**Cena:** 130 g (porządny nawet 200)





## Kombinezon ochronny

Ciuch, który chroni przed trującymi oparami, niewielkimi dawkami radiacji i jadami większości zwierząt, oczywiście o ile te nie zostaną zaaplikowane pod kombinezon. Strój chroni tylko, gdy jest szczelny. Dziurawy albo porządnie załataj, albo zwyczajnie wyrzucić i lepiej oznakuj, bo możesz komuś oddać niedźwiedzią przysługę. Na opakowaniu satyryczny rysunek, przedstawiający osobę ubraną w skafander i osobę palącą papierosa, podsumowany hasłem: „Palenie wcale nie musi szkodzić osobom w twoim otoczeniu...”. Kombinezony robi się zwykle w trzech rozmiarach: dużym, małym i dziecięcym. Wszystkie regulowane taśmami ściągającymi, aby nadmiar nie zahaczył o coś i się nie podarł.

**Dostępność:** 15% (laboratoria i bazy wojskowe)

**Cena:** 80 g



## Kombinezon ochrony radiologicznej

Ołowiany kaftanik, specjalne buciki i hełm z nieprzezroczystą szybką. Wyglądasz w tym jak astronauta, ale masz raptem 1% szans na to, że radiacja coś ci zrobi. Krępuje ruchy, o walce w nim, to już w ogóle nie ma mowy. Tym niemniej, niejeden Łowca dałby za niego nawet i rękę. Podobnie jak ochronne, te radiologiczne są w trzech standardowych rozmiarach, podlegających pełnej regulacji. Niektóre z nich są różowe. Dlaczego? Ta zagadka pozostaje nierozwiązana do dziś...

**Dostępność:** 10%

**Cena:** 90 g

## Kombinezon środowiskowy

Hybryda dwóch powyższych, łącząca ich zalety i wady. Ciężkie, niewygodne, tlen nosisz na plecach, ograniczona widoczność, brak stuprocentowej gwarancji bezpieczeństwa, ale ludzie i tak walczą o niego, jak o zbawienie. Nie ma szans, abyś miał problem ze sprzedaniem takiego. Trzy rozmiary - pełna regulacja ;)

**Dostępność:** 5%

**Cena:** 200 g

## Sprzęt do analizy chemicznej gleby, wody i powietrza

Skrzyneczka kryjąca w swoim wnętrzu mnóstwo probówek, słóczków i dziwnych łyżek. Człowiek, który choć trochę zna się na chemii, będzie w stanie ocenić, czy po tym terenie trzeba poruszać się w jakichś kombinezonach, czy można bez.

**Dostępność:** 20%

**Cena:** 40 g.



## Namiot

Słowa „dom na plecach” nabierają innego znaczenia. Dostępne wszystkie kroje: igloo, piramidka, sześciąt, czy nawet półkula. Osobiście radzę jak najmniejszy - nie raz i nie dwa podczas upalnej podróży, rozważać będziesz zostawienie go w cholere. Odradzam - nie rób tego, bo jeszcze pożałujesz.

**Dostępność:** 40%

**Cena:** Dwuosobowy, optymalnie mały i łatwy w obsłudze, to 50 g.



## Ponton

Ot, dmuchana łódka, która zajmuje mało miejsca w plecaku. Z wiosel się zwykle rezygnuje, bo kawał kija z doklejonym płatem blachy zawsze się znajdzie, a jak nie, to wiosłować można karabinem, saperką, lub patelnią. Nie daj się zwieść! Dmukana łódka nie jest w stanie dać ci tego, co może dać ci ponton!

**Dostępność:** 50%

**Cena:** Od 20 g





## Mini-sonar

Może nie pokaże ci, czy na dnie leży gabel, ale jest w stanie powiedzieć, czy pod wodą jest mutant, lub większa ryba. Jeśli tak - wyceluj, poślij serię, aż przestanie się ruszać i masz problem z głową.

**Dostępność:** 10%

**Cena:** 30 g



## Materiały wybuchowe

Bywa i tak, że w miejscu, w którym na mapie oznaczono jaskinię, aktualnie jest zwykła góra, a twoja analiza wykazała, iż skały wschodniego zbocza mają ślady niedawnego poruszenia (jakieś dwadzieścia lat, z dokładnością do stu, co wystarczy, by stwierdzić, że jaskinia została zawałona). Możesz sięgnąć na łądźwie i koło manierki znaleźć saperkę, albo do plecaka i obok patelni znaleźć plastik... Oczywiście nie bierz się za to, jeśli pierwszy raz widzisz podobny sprzęt. Warto liźnąć choćby podręcznika dla inżynierów wojskowych, zanim podłożysz ładunek mogący wypieprzyć w powietrze podobną górkę.

**Dostępność:** 15%

**Cena:** Ładunek wystarczający na coś pokroju samochodu tak, że nie zostanie po nim śladów - 60 g.



## Mini kamera na wysięgniku

Kawał kija - takiego, jak od cepa - z kamerą, plus wyświetlacz. Powinno wejść przez dziurkę od klucza. Niektóre mają fajniejsze kije - na przykład teleskopowe, co by miejsca nie zajmowało, lub podatne na wygięcia, co pozwala na śledzenie terenu o większym kącie.

**Dostępność:** 25%

**Cena:** 40 g



## Granat hukowo-błyskowy

Ślawetny flashbang. Nawet nie wiesz, ile razy uratował mi dupsko! Wygląda jak zwykły granat, tyle, że bez poślubionej skorupy. Wyciągasz zawleczkę, rzucasz i natychmiast zamykasz oczy oraz zatykasz uszy, bo jego eksplozja ogłusza i oślepia ludzi w promieniu kilku metrów. Szczególnie dobrze działa na ludzi ze wszczepami oraz mutki z wyostrzonym wzrokiem lub słuchem.

**Dostępność:** 20%

**Cena:** 70 g



## Granat dymny

Również urocza sprawa. Zastosowanie ma podobne do poprzednika, ale dym utrzymuje się nieco dłużej i mniej ogranicza samego użytkownika. Jednocześnie przeciwnikowi też łatwiej się w nim pozbierać i ogarnąć. Jest jednak o wiele prostszy w produkcji, a zwykłą świecę dymną dostaniesz chyba w każdej dziurze, w której ktoś ma jakiegokolwiek pojęcie o chemii i chociaż podstawowe materiały.

**Dostępność:** 25% (50%)

**Cena:** 60 g (15 za zwykłą świecę dymną)

Facet pokazał ci tuzin fajnych spluw i pewnie nie rzekł ani słowa o tym, po co je bierzesz. Nie, bynajmniej nie dlatego, aby brać udział w walkach! Nie od tego tu jesteś. Ty masz tylko znaleźć gabel ze zlecenia i bezpiecznie z nim wrócić. Owszem, bracie. Taka prawda. Znam dziesiątki Łowców, którzy wtedy, gdy trzeba było spieprzać, sięgali do kabur i angażowali się w walkę. W Zaduszki odwiedzam każdego z nich i zmieniam kwiatki. Powinieneś umieć się bronić, ale nie jesteś pierwszą linią ataku. Zawsze o tym pamiętaj. Kto wie? Może czasem nawet lepiej się poddać? Dobry Łowca jest w cenie. Czasem nie warto go zabijać, bo przecież można go zwyczajnie najać, nie?



## Miernik elektryczny

To taki kieszonkowy Monter. Możesz nazwać go Bob i rozmawiać z nim w samotne, listopadowe wieczory, spędzane pośród pustyni. Jednak nie to jest jego największą zaletą. Dzięki miernikowi jesteś w stanie określić, między innymi, czy jak czegoś dotkniesz, to rypną cię wołty, czy nie. Jeśli tak, to ile? A jak masz trochę poplątanych kabli, w prosty sposób możesz określić, które końce są do pary. Oprócz tego te lepsze pozwalają na określenie, czy izolacja na kablu nie została przerwana i ewentualnie w jakiej odległości od końca, aby ułatwić łatanie. Do tego mierniki w dość ryzykowny sposób pozwalają na określenie, czy przewodnik wytrzyma pewne napięcie i czy izolacja wystarczy. Aby obsługiwać miernik, dobrze mieć chociaż blade pojęcie o elektryce. Zazwyczaj działa na paluszki, ale są też takie ze zintegrowanym akumulatorem i indywidualnymi ładowarkami na 230V. Jak odpowiednio pomajstrujesz, to jesteś w stanie takim miernikiem zatrzymać komuś akcję serca... lub sobie, jeśli pomajstrujesz nieodpowiednio.. Rozmiary od kieszonkowego, do takiego wielkości plecaka. Im większy, tym więcej funkcji.

**Dostępność:** 25%

**Cena:** 5-50 g (w zależności od posiadanych funkcji)



## Przecinak

Wiesz, jak wygląda prawdziwy nóż do pizzy? Takie ostre kółko na patyku, z niewielkim jęczmem. Zamień kółko na diamentowe, patyk nieco powiększ, tak, by mieścił baterie oraz silniczek i już masz przecinak. Dobry przecinak poradzi sobie z siatką, gips-kartonem, płytkami ceramicznymi, drewnianymi drzwiami, nie za grubą blachą i bebeciami Croats. Uroczą sprawą, a cały czas jest na tyle mały, by zmieścić się w przeciętnej ładownicy przy pasie.

**Dostępność:** 20%

**Cena:** 25 g



## Strój kamuflujący

To tylko zwykła bluza i spodnie obszyte jakimis szmatami, sztucznymi liśćmi, siatkami maskującymi itd. Jednak w gruncie rzeczy dużo daje. W dżungli pomaga pozostać niezauważonym, a przecież każdy wie, że lepiej jest być niezauważonym, niż zauważonym...

To samo dotyczy się zgłiszczy miast. Tylko, że zamiast zielonych obcinków mundurów i sztucznych liści, bierzesz kawałki szarej folii, wełny termooizolacyjnej, jakieś druty i inne badziewie, które wszędzie się wala po ulicach.

Produkcja własna - pięć godzin roboty, trudny test maskowania.

**Dostępność:** 60%

**Cena:** Jeśli już koniecznie chcesz kupować, to solidny kosztuje 15 g. A mistrzowski nawet 80 g.



## Sprzęt do gotowania

Mała, gazowa butla turystyczna, jakaś patelnia i garnek, niezbędnik, a wszystko dopasowane i po złożeniu zajmuje naprawdę mało miejsca. Butla nie starcza na długo, a gaz ciężko dostać, więc z reguły posiadanie jej nie zwalnia cię z rozpalania ogniska. Jednak zdecydowanie łatwiej rozpalic ognisko od butli niż od zapałki. No i jak cię przysypie w kopalni, lub jakiejś ruinie, gdzie nie specjalnie jest czym rozpalic ognisko, to mimo wszystko masz chwilowe źródło ciepła i światła. A jak trzeba, to i wysadzisz tym samochód.

**Dostępność:** 35%

**Cena:** 30 g







A oto sporo drobnicy, która również może się przydać, a nie ma sensu pisać o niej wielkich słów, lub też już gdzieś te wielkie słowa napisano:

- Multitool (5-15 g)
- Detektor ruchu (80 g)
- Noktowizor (70 g)
- Ładowarka do baterii (taka na 6 paluszków - 10 g)
- Saperka (10 g)
- Siekierka (7 g)
- Okulary przeciwsłoneczne (5-10 g. Są okulary i Okulary)
- Czapka chroniąca przed słońcem (zawsze znajdziesz jakąś za darmo)
- Gogle chroniące przed piaskiem (10-30 g)
- Garnek (5 g)
- Kawałek folii na skraplacz (no bez jaj! Folia nie umiesz znaleźć?!)
- Sprzęt do nurkowania (20 g)
- Siatka maskująca (5 g za dwa metry kwadratowe)
- Zapalniczka (5-20 g)
- Karimata (5 g)
- Śpiwór (5 g)
- Latarka (10-20 g)
- Kompas (5-15 g)
- Spray na owady (10 g)
- WD Tabs (2 g/sztuka)
- Środki opatrunkowe (zawsze znajdzie się jakaś gaza, bandaż i woda utleniona)
- Igła i nici (to masz na starcie za free)
- Ciuchy od deszczu (też)
- Coś do pisania (węgielek i kawałek kartki nic nie kosztuje, złote pióro wieczne czasem i 50 g)
- Drobne gamble na handel (1 g/sztuka ;))

**BERNI RADZI**



*Nie ma takiego narzędzia, którego nie dałoby się zastąpić saperką.*





## Zbrojownia

Pewnie myślisz sobie teraz: „Po co taki pacyfistyczny szperacz jak ja miałyby w ogóle zwracać sobie głowę bronią? Przecież mam ciekawsze rzeczy do roboty niż strzelaniny i bijatyki!”. Dobrze pytanie... Może dlatego, że ten nienajlepszy ze światów pełen jest zbirów, którzy nie zaakceptują twojego stylu życia. Tak więc zrób mi przysługę i wszystkim mieszkańcom ZSA - dobierz sobie jakieś cacko, naucz się nim posługiwać i zastrzel paru takich drani.

Ale zacznijmy od podstaw. Skoro już zdecydowałeś się na noszenie broni, to musisz też wiedzieć, z czym się to wiąże. Trzeba przyznać, że mimo wszystko stanowi ona pewien kłopot - czasem trzeba łufę przeczyścić, mechanizm naoliwić, magazynki uzupełnić, a ostrza... naostrzyć. Warto też wspomnieć, że taki karabin potrafi ważyć swoje - ale ty wyglądasz na takiego, co to wprost uwielbia łązić z plecakiem wypchanym po brzegi.

Chociaż to się tak wydaje: pięć kilo więcej, kolejny manel na plecach, normalka. Po całodniowym marszu będziesz odcinał za długie troki i wywalał ulotki z opakowań lekarstw, żeby tylko ulżyć trochę nogom - i wtedy właśnie zatęsknisz za lekką, polimerową kolbą, czy kompaktowymi wymiarami twojej spluwy.

Radzę ci, przed wyborem broni przyjrzyj się jej pierwotnemu przeznaczeniu - na przykład karabiny myśliwskie będą dużo cięższe i większe od karabinów traperskich - to właśnie za tymi drugimi powinieneś się raczej rozglądać, jeżeli koniecznie chcesz mieć broń celną na dalekich dystansach. Jeżeli zaś czujesz potrzebę posiadania znacznej siły ognia, znajdź sobie pistolet maszynowy albo jakąś kompaktową wersję popularnych karabinów szturmowych (AKS-74U, M4). Chociaż moim zdaniem, całkowicie wystarczy ci solidny pistolet, czy rewolwer. Są lekkie, poręczne i świetne do walki w pomieszczeniach, a do pistoletu możesz dokręcić tłumik. Po co tłumik? Wyobraź sobie sytuację, w której napatoczyłeś się w ruinach na jakiegoś bad guya i raczej nie uda ci się uniknąć konfrontacji. Powstaje pytanie: jest sam, czy nie? Jeśli nie, to chyba nie warto zwracać na siebie uwagi reszty jego kompani głośnym wystrzałem.

Ostania sprawa to kwestia niezawodności. Pamiętaj, że piasek, błoto i wilgoć będą ci często towarzyszyć, zadbaj więc o to, by broń, którą wybierzesz była wystarczająco odporna na tego typu niedogodności. I nie zapominaj o tym, by odpowiednio o nią dbać.

A tutaj parę spluw z mojej kolekcji.

### Ruger Security Six

**Tabela Zasiegu:** Pistolet

**Nabój:** .357 Magnum i .38 S&W (może strzelać oboma typami amunicji bez żadnych przeróbek)

**Obciążenia:** Lekkie

**Punkty Przebiecia:** 2 (1 dla .38)

**Pojemność Magazyńka:** 6

**Reguły Specjalne:** Niezawodny (feryalny rzut na zacięcie 19-20), Celny (-10%),

Wymagana budowa: 10

**Dostępność:** 30%

**Cena:** 40 g



Świetny, sprawdzony sześciostrzałowiec. Zaprojektowany, by zastąpić przestarzałe modele strzelające za słabym jak na potrzeby policji nabojem .38, szybko zyskał uznanie nie tylko pośród stróżów prawa. Dzięki solidnej, stalowej konstrukcji broń jest celna, nie kopie strasznie, a swoją moc ma. I co najważniejsze, jest ponad pół kilo lżejszy od magnum .44.

### Broń z "Podstawki", na którą warto zwrócić uwagę

**Browning HP** - ma trzy zalety i każda jest równie ważna: celny, mieści 13 kul i są to pociski 9 mm.

**M1 Garand** - mocna i solidna spluwa, z długim stażem. Z powodzeniem może robić za włośnicę i wiosło. Świetny wybór, nawet mimo kłopotliwego przeładowywania.

**SU-16** - jest lekki, da się go złożyć „wpół”, dzięki czemu zajmuje bardzo mało miejsca, jest lekki, ma wbudowany dwójnóg, jest lekki, a w kolbie można schować zapasowy magazynek. Wspominałem już, że jest cholernie lekki!

**Wszystkie rewolwery** - są niezawodne, prawie całkowicie odporne na zabrudzenia i głupotę ludzką. NIGDY cię nie zawiodą. Nie potrzebują bezpieczników. Używają amunicji mocniejszej niż pistoletowa. I mają klasę.



## Five-seveN

**Tabela Zasięgu:** Pistolet maszynowy

**Nabój:** 5.7x28 mm

**Obrażenia:** Lekkie

**Punkty Przebiicia:** 3

**Pojemność Magazyńka:** 20

**Reguły Specjalne:** Dobra amunicja (przy samoróbkach zacięcie przy wynikach 15-20), Duży zasięg (tabela dla pistoletów maszynowych)

**Dostępność:** 5%

**Cena:** 70 g



Rewolucyjny projekt znanej Belgijskiej fabryki FN. Pistolet ten strzela specjalną amunicją 5.7 mm, z pozoru bardzo przypominającą zmniejszoną amunicję pośrednią i osiagającą niewiarygodną, jak na standardy broni krótkiej, prędkość wylotową. To właśnie dzięki niej Five-seveN penetruje nawet najgrubsze kamizelki kuloodporne i jest celny na dalszych dystansach. Dodatkowo mały nabój oznacza ogromną pojemność magazynka (aż 20) i bardzo lekki odrzut broni. Niestety, ta nowoczesna, wojskowa amunicja jest bardzo trudna do zdobycia - ale to chyba nie problem dla ciebie, Łowco.

## IWI Jericho 941 (Baby Eagle, Desert Eagle Pistol, Uzi Eagle)

**Tabela Zasięgu:** Pistolet

**Nabój:** 9 mm Parabellum

**Obrażenia:** Lekkie

**Punkty Przebiicia:** 1

**Pojemność Magazyńka:** 15

**Reguły Specjalne:** Niezawodny (feralny rzut na zacięcie 19-20)

**Dostępność:** 15%

**Cena:** 40 g



Wydawać się może, że jedyną zaletą tego izraelskiego pistoletu jest pokrewieństwo ze słynną haubicą Desert Eagle - na szczęście to tylko pozory. Istnieje niewiele podobieństw między tymi broniąmi, a za ciągle podkreślanie ich spokrewnienia odpowiedzialność ponoszą głównie marketingowcy firmy IWI. Bo niestety ludziom sprzed wojny nie wystarczyło to, że broń była niezawodna i wygodna, musiała jeszcze wystąpić w wystarczająco dużej ilości filmów... Jakkolwiek by nie było, ten pistolet budzi zaufanie, a jej solidna konstrukcja upewnia nas w jednej kwestii - że będzie skuteczny nie tylko w samoobronie...

## H&K USP Compact

**Tabela Zasięgu:** Pistolet

**Nabój:** .45 ACP/9 mm Parabellum

**Obrażenia:** Lekkie

**Punkty Przebiicia:** 2/1

**Pojemność Magazyńka:** 8/13

**Reguły Specjalne:** Poręczny, Celny (-10%), Szybkie przeładowanie (dwa segmenty),

Możliwość zamontowania tłumika dźwięku

**Dostępność:** 10%

**Cena:** 50 g



Pod koniec XX wieku amerykańskie jednostki specjalne ogłosiły przetarg na nowy pistolet - jego owocem był pistolet koncernu Heckler und Koch, znany jako USP - broń niezawodna, celna, o pojemnym magazynku i solidnym karabinie .45 ACP. Niestety, miała jedną, poważną wadę - była stanowczo za duża, by osiągnąć sukces na rynku cywilnym. I właśnie dlatego biuro projektowe H&K wykonało jego zmniejszoną wersję - USP Compact. Nowy produkt skutecznie połączył nieduże wymiary z zaletami protoplasty, szybko stając się komercyjnym hitem. Powstała również jego wersja na „cudowną dziewiątkę” (9 mm Para), oferująca dużo pojemniejszy magazynek niż czterdziestka piątka. Jednym słowem - to świetny zamiennik ciężkiego i dużego Colta 1911, szczególnie kiedy pistoletu używamy raczej do obrony.

Na tym smutnym świecie dawno już przestały działać prawa logiki. Czarne nie jest czarne, a białego nie widziałem dobrych parę lat. Tak samo jest z nami, Łowcami. Teoretycznie popyt na nasze usługi rośnie z dnia na dzień, więc Łowców powinno być coraz więcej, a artefaktów ubywać. Jednak tymczasem jest nas coraz mniej, nowi nie przychodzą, a od jakiegoś czasu gamble i trafia widzę za każdym rogiem. Dziwne, nie?



## Calico M950

**Tabela Zasięgu:** Pistolet maszynowy

**Nabój:** 9 mm

**Obrażenia:** Lekkie

**Punkty Przebiicia:** 1

**Pojemność Magazyńka:** 50 lub 100

**Reguły Specjalne:** Nieporęczny, Duży zasięg (tabela dla pistoletów maszynowych), Duża pojemność magazynka (50 i 100 naboje), Dobra amunicja (przy samorobkach zacięcie przy wynikach 15-20)

**Dostępność:** 10%

**Cena:** 55 g



Nietypowy kształt - to mało powiedziane. Broń bardziej przypomina plazma-gun z filmów SF, niż normalny... No właśnie. Pistolet? Karabinek na amunicję pistoletową? SMG? Ciężko powiedzieć. Teoretycznie występuje w dwóch wersjach - długiej i krótkiej, lecz nawet tej mniejszej nie da się komfortowo dzierżyć w jednej ręce. Ba, został wręcz zaprojektowany do oburęcznej obsługi, na co wskazuje wygodne łożo i opcjonalny chwyt przedni, a do tego wojskowy model posiada tryb strzelania serią. Co go wyróżnia z tłumu? Ogromny, 50-cio lub 100-nabojowy, spiralny magazynek, umieszczony nad komorą naboje i zachodzący do tyłu aż nad kolbę (tylko M960 ma kolbę, a przy okazji wydłużoną lufę. W reszcie modeli magazynek po prostu trochę wystaje z tyłu i może ją z powodzeniem zastępować). Coś dla ludzi, którzy brak celności nadrabiają ilością wystrzelonych pocisków. Ciekawy jest tu też sposób pozbywania się pustych łusek - wylatują one dołem, z otworu przed kabłąkiem spustowym - to bardzo wygodne rozwiązanie dla strzelców prawo i leworęcznych. Trzeba tylko uważać, by gorące łuski nie wleciały za mankiety.

Zanim weźmiesz broń...



**BERNI RADZI**



...zastanów się, czy zamiast niej nie lepiej wziąć coś bardziej użytecznego.



## H&K MP-7 PDW

**Tabela Zasięgu:** Karabinek szturmowy

**Nabój:** 4.6x30 mm

**Obciążenia:** Lekkie

**Punkty Przebiicia:** 3

**Pojemność Magazyńka:** 20/40

**Reguly Specjalne:** Poręczny, Daleki zasięg (tabela karabinków szturmowych),

Dobra amunicja (przy samoróbkach zacięcie przy wynikach 15-20)

**Dostępność:** 10%

**Cena:** 80 g



Na pierwszy rzut oka wygląda, jak połączenie UZI z G36... I tym właściwie jest! MP7 to konstrukcja łącząca największe zalety pistoletów maszynowych (kompaktywność, lekki odrzut, pojemne magazynki) z siłą i zasięgiem karabinków szturmowych. MP-7 powstał, kiedy obliczono, że aż około 60% procent żołnierzy US-Army nie ma bezpośredniego kontaktu z wrogiem - a co za tym idzie - nie potrzebuje dużego i ciężkiego M-16, który wręcz przeszkadza im w codziennej służbie. Największymi zaletami MP-7 są: niewielka waga i rozmiar (bez problemu można nosić go na przykład w kaburze udowej) oraz bardzo duża penetracja - pocisk z 200 metrów przebija kevlarowo-tytanową kamizelkę kuloodporną. W jaki sposób uzyskano takie rezultaty? Cóż, analogicznie do przypadku P90, opracowano nowy nabój, o małym kalibrze i pojemnej, butelkowatej łusce. To był strzał w dziesiątkę!

## P-90

**Tabela Zasięgu:** Karabinek szturmowy

**Nabój:** 5.7x28 mm

**Obciążenia:** Lekkie

**Punkty Przebiicia:** 3

**Pojemność Magazyńka:** 50

**Reguly Specjalne:** Niezawodny, Daleki zasięg (tabela karabinków szturmowych),

Dobra amunicja (przy samoróbkach zacięcie przy wynikach 15-20)

**Dostępność:** 5%

**Cena:** 85 g



Belgijski pistolet maszynowy, przez długie lata jedyny w swojej klasie - dopiero na początku XXI wieku zyskał konkurencję, w postaci niemieckiego H&K MP7. I prawdę mówiąc, to właśnie na P90 wzorowali się panowie w tyrolskich kapelusikach, projektując swoje cudeńko - a to już coś, czym niewielu może się pochwalić! Ze względu na swój futurystyczny kształt, zyskał wiele ciekawych przydomków (na przykład toster). Ale moim zdaniem to właśnie ten dziwny wygląd jest gwarantem jego sukcesu, a zwarta, wytrzymała konstrukcja z tworzyw sztucznych gwarantuje także niską wagę - 3 kg z pełnym magazynkiem. Na pierwszy rzut oka, wynik niezbyt imponujący, ale kiedy dodamy, że magazynek ten mieści aż pięćdziesiąt pestek... Jak tego dokonano? Otóż zastosowali swoją własną, całkowicie nową amunicję, która dodatkowo cechuje się makabryczną wręcz penetracją pancerzy.

## Scorpion

**Tabela Zasięgu:** Pistolet

**Nabój:** .32 ACP

**Obciążenia:** Lekkie

**Punkty Przebiicia:** 0

**Pojemność Magazyńka:** 20/10

**Reguly Specjalne:** Poręczny, Mały zasięg (tabela zasięgu dla pistoletów), Szybkie

przeladowanie

**Dostępność:** 10%

**Cena:** 60 g



Ten niesamowicie mały produkt czeskiej myśli technicznej, w założeniu miał być bronią dla oddziałów działających w ograniczonej przestrzeni (na przykład załóg wozów bojowych - coś jak późniejsze PDW), ale szybko stał się ulubioną bronią terrorystów, antyterrorystów i krasnoludków. Dlaczego? To w końcu niewielki, lekki i łatwy do ukrycia peem, posiadający moc porównywalną z bronią kalibru 9 mm! Ale dlaczego dla krasnali? Otóż ma tak mały odrzut, że nawet one mogą bez strachu strzelać z niego serią. Chociaż nie postrzelają sobie długo - Scorpion ma bardzo dużą szybkostrzelność, a tylko 20 kul w magazynku. Na szczęście są to kule kalibru .32 ACP, o które nietrudno w Zasranych Stanach. Ciekawe jest także to, że po wystrzeleniu całej amunicji zamek pozostaje w tylnej pozycji, a po włożeniu nowego magazynka, jest automatycznie zwalniany - owocuje to szybszą wymianą magazynków i dużym zwiększeniem szybkostrzelności praktycznej. I jeszcze jedno - uważajcie na łuski. Broń wypływa je pionowo w górę, więc lepiej żeby wam się nie nasypały za kołnierza.



## Beretta Cx4 Storm

**Tabela Zasięgu:** Karabinek szturmowy

**Nabój:** 9 mm/.40 S&W/.45 ACP

**Obrażenia:** Lekkie

**Punkty Przebiecia:** 1/1/2

**Pojemność Magazyńka:** 10, 15 i 20/11 i 17/8 i 14

**Reguły Specjalne:** Cholernie celny (-20%), Niezawodny (feryalny rzut na zacięcie 18-20), Mały zasięg (tabela zasięgu jak dla pistoletów maszynowych)

**Dostępność:** 25%

**Cena:** 50 g



Ten włoski karabinek został zaprojektowany starannie, a każdy jego detal zachwyca. Futurystyczny kształt nie jest tylko chwytym marketingowym, jak w większości pseudo-nowoczesnych konstrukcji, lecz zapewnia także doskonałą składność. Kolba od razu znajduje punkt oparcia o ramię, ręka dobrze trzyma się na chwycie przednim, a policzek wręcz automatycznie wyszukuje sobie wygodne miejsce na gumowanej poduszce kolby. Broń występuje w trzech kalibrach - 9 mm, .40 S&W i .45 ACP, a jej budowa umożliwiła szybką zmianę kalibru broni, bez dokonywania większych przeróbek. Wystarczy tylko wymienić lufę, zamek oraz magazynkę razem z adapterem. Mieści w sobie 10, 15, lub 20 kulek 9 mm, 11 bądź 17 .40 S&W i od 8 do 14 czterdziestek piątek. Jednak niektórzy twierdzą, że nabój pistoletowy nie gwarantuje odpowiedniej siły obalającej. Gówno prawda. Ma jej wystarczająco wiele, by celnym strzałem powalić każdego. Jedyne, co może stanąć na przeszkodzie, to kamizelka kuloodporna. Ale w tych ciężkich czasach o taką naprawdę trudno... Część przeciwników twierdzi także, że zamiast niej można po prostu używać pistoletu 9 mm. Tylko że pistolet nigdy nie osiągnie takiej celności, a na karabinku dużo łatwiej zamontować oświetlenie taktyczne, czy kolimator.

## MI Carbine

**Tabela Zasięgu:** Pistolet maszynowy

**Nabój:** .30 cal

**Obrażenia:** Lekkie

**Punkty Przebiecia:** 2

**Pojemność Magazyńka:** 15/30

**Reguły Specjalne:** Niezawodny (feryalny rzut na zacięcie na 19-20), Mały zasięg (tabela zasięgu jak dla pistoletów maszynowych)

**Dostępność:** 10%

**Cena:** 50 g



No dobra, może dziś go za często nie zobaczysz, ale trzeba tej spluwie oddać honory. Swego czasu była naprawdę lubiana, a fakt, że w ciągu kilku lat od rozpoczęcia produkcji wypuszczono ponad sześć milionów egzemplarzy też nie o tym świadczy. I chociaż ten karabinek często można było zobaczyć już na pierwszej linii walki, to trzeba ci wiedzieć, że zaprojektowano go jako uzbrojenie dla tak zwanych oddziałów tyłowych - kierowców, mechaników, zapotrzeniowców, i tak dalej. Do największych zalet pukawki należy mała waga jak na broń tego formatu, a także stylowe, drewniane łożo. Minusami są mały zasięg i także siła ognia (ze względu na słabą amunicję).

## OF-93 Tuzik, „Orużje Fiermera” (Bąk, „Broń Farmera”)

**Tabela Zasięgu:** Shotgun

**Nabój:** 12 ga

**Obrażenia:** Śrut lub Ciężkie (breneka)

**Punkty Przebiecia:** 0 lub 1 (breneka)

**Pojemność Magazyńka:** 1

**Reguły Specjalne:** Niezawodny (nie zacina się), Jednonabojowy, Niecelny (10%), Wymagana budowa: 11

**Dostępność:** 10%

**Cena:** 35 g



To, co macie przed sobą, to chyba najdziwniejsza śrutówka na świecie - powstała przez dołączenie do pistoletu sygnałowego nowej komory nabojeowej, zespolonej z przedłużoną lufą. Oczywiście całość jest rosyjskiej produkcji. Popularność zyskała sobie dzięki wyjątkowo małej wadze, łatwej dostępności i niskiej cenie - choć nie bez znaczenia pozostają też kompaktowe wymiary, czy to, że do transportu można podzielić ją na trzy części (kolbę, lufę i pistolet). Ciekawym rozwiązaniem jest także bezpiecznik chwytowy - broń nie wystrzeli, dopóki mocno nie chwycimy rączki. Do minusów na pewno zaliczymy słabą celność i to, że broń jest jednostrzałowa (do kolby przymocowany jest ładownik na pięć nabojeów, lecz mimo wszystko szybkostrzelność nie jest zbyt wysoka). Jednakże nie należy zapominać, że Bąk to świetna broń przetrwania, wybór setek survivalowców. Broń farmera - tak Rosjanie nazwali tego małego potworka. Chyba trafniejsza byłaby nazwa „Broń kusownika”... Chociaż, czy to nie to samo?



## H&K G36C

**Tabela Zasięgu:** Karabinek szturmowy

**Nabój:** 5.56x45 mm

**Obrażenia:** Ciężkie

**Punkty Przebiecia:** 1

**Pojemność Magazyńka:** 30

**Reguly Specjalne:** Niezawodny, Szybkie przeładowanie (dwa segmenty), Dobra amunicja (przy samoróbkach zacięcie przy wynikach 15-20),

Wymagana budowa: 11

**Dostępność:** 5%, FX-05 - 20%

**Cena:** 70 g



Skrócona wersja karabinu szturmowego Bundeswehry, przynajmniej kiedy ostatnio byłem pewien, że istnieje. Produkt koncernu Heckler und Koch. Godny następcą G3. Czy trzeba lepszych referencji? G36C to lekka, nowoczesna broń, ceniona za typową dla H&K ergonomię i niezawodność. Przed wojną często i chętnie wykorzystywana była przez jednostki specjalne wielu państw, jako mocniejszy zamiennik MP5, co także bardzo dobrze o niej świadczy. Wyposażono go w wiele przydatnych gadżetów, jak szyna montażowa na całą długości komory naboju, oburęczna rączka przeładowania i selektor ognia, czy specjalne klipsy do spinania magazynków w pary. Co ciekawe, jej odrobinię zmieniona wersja, FX-05, została przyjęta przez Meksyk jako główna broń dla ich wojska, więc z dostępnością ją na południu ZSA nie powinno być specjalnych problemów.

## AKS-74U

**Tabela Zasięgu:** Karabinek szturmowy

**Nabój:** 5.45x39 mm

**Obrażenia:** Ciężkie

**Punkty Przebiecia:** 1

**Pojemność Magazyńka:** 30

**Reguly Specjalne:** Niezawodny (feralny rzut na zacięcie 20), Poręczny,

Wymagana budowa: 11

**Dostępność:** 5%

**Cena:** 65 g



Spójrz na to. Wygląda trochę dziwnie, nie? A najśmieszniejszy jest ten jego długi, pomarańczowy magazynek. Tak, to jest kałach. A dokładniej rzecz biorąc, poobcinany tam, gdzie się tylko dało, AK74. AK74U to rozwojowa wersja stawnego AK47, w której zmniejszono kaliber na 5.45 mm, aby dostosować go do wymogów nowoczesnego pola walki. Czy to było potrzebne, tego nie wiem, ale na pewno nie zaszkodziło. Ważne, że broń nadal jest tak niezawodna jak poprzednicy, a teraz dodatkowo mieści się pod płaszczem.

## Steyr SCOUT

**Tabela Zasięgu:** Karabin snajperski

**Nabój:** 7.62x51 mm

**Obrażenia:** Ciężkie

**Punkty Przebiecia:** 2

**Pojemność Magazyńka:** 5/10

**Reguly Specjalne:** Niezawodny (feralny rzut na zacięcie 20), Poręczny

(jak na broń długą - ukryjesz go pod płaszczem, nic więcej),

Wymagana budowa: 10

**Dostępność:** 20%

**Cena:** 80 g



Narodziny tego karabinu były ściśle związane z osobą Jaffa Coopera - amerykańskiego guru od spraw broni palnej. Krótko mówiąc, wymarzył on sobie powstanie nowoczesnego karabinu traperskiego, który łączyłby w sobie prostotę konstrukcji z najnowocześniejszymi technologiami produkcyjnymi. A czym w ogóle jest karabinek traperski? W założeniu jest to broń celna i wytrzymała, z zamkiem czterotaktowym i na nabój dość silny, by powalić nawet niedźwiedzia. Nie jest on tworzony z myślą o myśliwych, lecz dla ludzi uprawiających survival w głuszy i świadomych zagrożeń z tego wynikających. Czyli coś w sam raz na nasze ciężkie czasy. Dzisiaj SCOUT wydaje się bronią doskonałą - cechują go tak cenione obecnie przymiotniki, jak niezawodność, odporność, celność, niewielkie wymiary i waga, a także mile gadżety, typu schowek na magazynek w kolbie i rozkładany frontgrip, pełniący rolę dwójnogu. Standardowo Steyr sprzedawany był w wygodnej, plastikowej walizce, razem z ułatwiającą szybkie celowanie lunetą o niedużym powiększeniu oraz paroma zapasowymi magazynkami. Dziś znalezienie takiego kompletu to marzenie wielu Łowców i rangerów.







## Ruger Mini-14

**Tabela Zasięgu:** Karabinek szturmowy

**Nabój:** 5.56 mm

**Obrażenia:** Ciężkie

**Punkty Przebiicia:** 1

**Pojemność Magazyńka:** 5/10 i niestandardowe 20/30

**Reguły Specjalne:** Niezawodny (feralny rzut na zacięcie na 19-20), Poręczny (jak na broń długą - ukryjesz go pod płaszczem, nic więcej), Wymagana budowa: 11

**Dostępność:** 30%

**Cena:** 60 g



Chyba najsłynniejszy w USA cywilny, samopowtarzalny karabinek na amunicję pośrednią. Powstał połowie lat 70-tych i od razu zyskał uznanie myśliwych, policjantów, agencji ochroniarskich i całej masy cywilnych użytkowników. Mimo budzącej zaufanie drewnianej kolby jest stosunkowo lekki i dość krótki, dzięki czemu nie zawadza i spokojnie można mieć go cały czas przy sobie. Dodatkowo, jako że był bardzo popularny, powstało do niego masę różnych gadżetów, jak powiększone 20-to i 30-nabojowe magazynki, czy ciężkie lufy precyzyjne.

## Sig Sauer 550 - 556

**Tabela Zasięgu:** Karabinek szturmowy

**Nabój:** 5.56 mm

**Obrażenia:** Ciężkie

**Punkty Przebiicia:** 1

**Pojemność Magazyńka:** 20/30

**Reguły Specjalne:** Celny (-10%), Niezawodny (feralny rzut na zacięcie na 19-20), Integralny dwójnóg (tylko Sig Sauer 550), Dobra amunicja (przy samoróbkach zacięcie przy wynikach 15-20), Szybkie przeładowanie (2 segmenty), Wymagana budowa: 12

**Dostępność:** 5% lub 10% (model 556)

**Cena:** 75 g lub 65 g (model 556)



Czym dla szczytów jest Victorinox, tym dla karabinków szturmowych jest rodzina Sig Sauer. Celne, niezawodne, dobrze przemyślane - szkoda tylko, że tak rzadkie na terenie Stanów. Zostały zaprojektowane dla szwajcarskiej armii i zgodnie z jej doktryną wojenną, Sig Sauer 550 z powodzeniem może być używany w roli broni wsparcia - dzięki długiej lufie i integralnemu dwójnogowi. Zasilane są z półprzezroczystych magazynów o pojemności 20 lub 30 nabojów, które dodatkowo można łączyć ze sobą. Modele 551 i 552 mają skrócone lufy (w przypadku 552, aż do granicy przyzwoitości). Najpopularniejszy w ZSA jest cywilny 556, w którym całkowicie zmieniono kształt łoża, dodano parę szyn montażowych i przystosowano do magazynków od M16, a także niestety pozbawiono możliwości strzelania ogniem automatycznym.

## M14 EBR

**Tabela Zasięgu:** Karabinek szturmowy

**Nabój:** 7.62 mm

**Obrażenia:** Ciężkie

**Punkty Przebiicia:** 2

**Pojemność Magazyńka:** 20

**Reguły Specjalne:** Zabrudzony - zawodny (feralny rzut na zacięcie 14-20), Celny (-10%), Niecelny ogień automatyczny (+40%), Wymagana budowa: 13

**Dostępność:** 20%

**Cena:** 75 g



Kojarzysz niesławne M-14, które miało zastąpić Garand'a? To, co widzisz tutaj, to odmłodzona wersja tamtej pokraki. Widać, że ktoś pomyślał i darował sobie drewniane łożo. Zamiast tego wykonano je i wyposażono w pełni regulowaną, aluminiową kolbę z podpórką policzkową dla wybrednych, francuskich, pedałowatych snajperzyn. Kule kalibru 7.62 mają to do siebie, że dają dużego kopa i spluwa spokojnie radzi sobie też z ludźmi w pancerzach. Kaliber i długość lufy czyni EBR-kę kompatybilną również z mutantami rozmiaru większego niż standardowy.

Rodzaj	Cena:	Dostępność:	Samodzielna produkcja:
.357	2	40%	Problematyczna
.30cal	2	20%	Problematyczna
.32 ACP	1.5	35%	Problematyczna
5.45x39 mm	3	20%	Trudna
5.7x28 mm	3	10%	Cholernie Trudna
4.6x30 mm	3	10%	Cholernie Trudna



**ŚWIAT W  
PIGUŁCE**



# Miejsca

Dobra, baranie, zapchaj jadaczkę tym zgniłym batonem i słuchaj uważnie, to może uda ci się przeżyć kilka zleceń. I nie gap się tak bezczelnie - nogi straciłem na jednej z misji w Waszyngtonie. Właśnie dlatego, że nie słuchałem uważnie... Nie twierdź, że miejscem pracy Łowcy nie może być dom pełen luksusów. Mięciutki fotel, zimny browar, kocyk, cień, pies i świeże powietrze z wentylatora. Czasem tak jest. Pracodawca sam nie wie czego chce i wtedy musisz trochę posiedzieć nad książkami, starymi Timesami i innym tego typu stuffem, żeby dowiedzieć się, gdzie w ogóle zacząć szukanie. Na dłuższą metę nie da się jednak z tego wyżyć. Musiałbyś być naprawdę sławny, mieć znajomości, gadkę, urok osobisty i inne takie. Ciężko. Raczej szykuj się na pracę w terenie. A teren ów ostro da ci się we znaki. Popamiętasz go - każdą misję zachowasz w pamięci do końca swoich dni. Wystarczy, że raz przeleżysz dwadzieścia cztery godziny z ryjem w błocie bez ruchu, sprając i szcząc w gacie oraz ciesząc się, że obok rośnie kępa trawy, którą możesz ukradkiem podgrzyzać, a do końca życia w snach przed oczami będą ci się pojawiały obrazy z tego zlecenia. Nie pracujesz w sumie byle gdzie. To są miejscówki sławetne na całe Stany!

Opowiada się o nich naprawdę fajne legendy. To jednak w większości plotki. I chociaż każda plotka ma w sobie trochę prawdy, to lepiej jest znać konkrety. A więc słuchaj. Słuchaj i kurwa lepiej nic nie mów - każde z tych miejsc jest dla mnie na swój sposób obce i na swój sposób bliskie. Wiesz, przy opowiadaniu mogę się wzruszyć...

## Neodżungla

Jesteś wieśniak - byłeś w lesie. Widziałeś drzewa, błoto, strumyk, polankę, jeżyny, porzeczkę, złego misia, sprytnego lisa i czerwonego kapturka. Dżungla, to coś, jak las. Ogromna przestrzeń na południu ZSA porośnięta dziczczą roślinnością. Kiedyś były tam właśnie lasy, ale podczas wojny, na skutek radiacji, klęsk biologicznych i chemicznych - ogólnej dewastacji świata - zmutowała. Teraz miś żre pół tony mięsa dziennie i jest naprawdę zły, lis ma iloraz inteligencji wahający się w granicach 100 i jest naprawdę sprytny, kapturek ma zdolności telepatyczne, a czerwone są drzewa. Niektórzy mówią, że Neodżungla to jakaś kara od Boga, początek końca świata. Dla mnie to bujda. Po prostu mało jeszcze wiemy o dżungli. Prawdę powiedziawszy, naprawdę niewiele. Wprawdzie potrafimy już rozróżniać kilka zwierząt i roślin, znamy ich właściwości, wiemy czego można się po nich spodziewać, ale cały czas to za mało, by móc sobie ot tak, po prostu wejść w środek dżungli i wyjść z gambliami. A gambli jest tam niemało. Wiesz, Neodżungla pochłonęła ogromne tereny, na których kiedyś było normalne życie. Zwyczajne miasta i wsie, takie, jak w Teksasie, Federacji, czy gdziekolwiek indziej. Kawał Stanów. Kiedyś mieszkali tam Meksowie. Niektórzy z nich byli przodkami współczesnych Hegemonistów. Ci, którzy zdołali spierdolić przed drzewami i skryć się chociażby w Teksasie, opowiadają o całych miastach wielkości Nowego Orleanu, które zostały pochłonięte przez rośliny. Dzicz wdarła się między betony, rozpirzyła ogromne bruzdy w ulicach, poprzewracała parę wieżowców, wychłapała połowę wody z rzek, pozrywała mosty, ale generalnie rzeczy, które były tam przed jej przyjściem, nadal tam są. I są to cenne

**BERNI RADZI**



Bądź bezwzględny dla złodziei i zdrajców!



rzeczy! Wyobraź sobie, że wchodzisz do Nowego Jorku i nie ma w nim ludzi. Absolutnie nikogo. Możesz brać co tylko chcesz, do woli - paliwo, narkotyki, amunicję, leki - wszystko. Raj dla Łowcy. Tylko, że bez broni i grupy mniejszej niż pluton, to strach wejść. Ja bym nie wszedł.

## Waszyngton

Na pewno miałeś kiedyś fatalny dzień. Taki zupełnie kiepski, w którym nic by ci się nie udało - spluwa zacięła, leki skończyły, samochód popsuł i do tego pies gdzieś spierdolił. Wierz mi, że mój zły dzień był wtedy, gdy zawitałem do Waszyngtonu. Od tej pory, każdy mój dzień jest zły. Ale cieszę się, że w ogóle jest. Waszyngton, jak pewnie czytałeś na plakatach, w książkach, komiksach i nie wiem na czym jeszcze sprzed wojny, był kiedyś najważniejszym miastem tego kontynentu, a może nawet i świata. To tutaj podejmowano decyzje na temat rozpoczęcia nowej wojny, czy nawiązania współpracy z jakimś krajem. Teraz nie ma tutaj zupełnie nic. Cały Waszyngton został zrównany z ziemią. Miejscami nawet wgnieciony pod nią... Cały alfabet bomb przyniósł tu pół tablicy Mendelejewa.

Trudniej tu chyba o tlen, niż o pluton. Ogólnie rzecz biorąc, nieprzyjemne miejsce. Nikt tu nie mieszka i nikt nie chce tu mieszkać. Tylko czasem ktoś przyjdzie sobie po gamble. Tych zaś ci u nas dostatek - dla tych wszystkich prezydentów, posłów i senatorów, przed wojną zbudowano w Waszyngtonie sieć schronów na wypadek... na właśnie taki wypadek, co nastąpił. Niestety, chłopaki byli zbyt małostkowi, aby ocalić choć jednego człowieka - jak widać betonowy strop, mający mniej niż dwadzieścia metrów grubości, zwyczajnie się topił i niewiele było z niego pożytku. Jest jednak kilka schronów, w których sufit był nieco grubszy, lub znajdowały się one dostatecznie daleko od strefy wybuchów. Właśnie one stanowią skarb tych terenów. Świetnie zachowany sprzęt, świetnej jakości, w świetnej ilości, czyli - krótko mówiąc - skarbiec! Jednak zarzucenie oklepanym: „Szamie, otwórz się!”, zwykle nie skutkuje. Trzeba szukać, węszyć, kombinować, porównywać z planami miasta sprzed wojny, obserwować mutantów, wysyłać na zwiad zwierzęta, grzebać, szperać, analizować, badać i tak dalej, i tak dalej. Strasznie żmudna, trudna i niebezpieczna robota. Jest jednak opłacalna. Widać to po tych schronach bliżej obrzeży miasta, po dawnych pod-





ziemnych parkingach i magazynach sklepowych. Po prostu wszystko, co było w zasięgu człowieka choć trochę zdolnego do przetrwania, zostało już zrabowane. To, co pozostało, to wyzwanie. Czeka na prawdziwego geniusza w naszym fachu, który sprosta zadaniu i dotrze do serca ziemi niekochanej przez nikogo (lub też ziemi, którą już każdy kochał, ile mu się podobało, a teraz została sama, niechciana), wsłucha się w jego rytm, pozna, pokona, później zejdzie w dół, dotrze do jej skarbcza, rozdziewiczy ją, w końcu profesjonalnie zakończy robotę i cichaczem wycofa się przed powrotem rodziców - anomalii, mutantów i chorób. Waszyngton kusi, fascynuje, wciąga. Waszyngton zatrzuwa, rani, dusi. Waszyngton nie jest dobrym miejscem dla początkującego. Waszyngton nie jest dobry dla doświadczonego. Dobry jest tylko jako ostatnia misja dla emeryta, który chce odejść z branży z godnością. Osobiście w dupie (a raczej w tym, co mi z niej zostało) mam godność i wolę tam nie wracać. Można przyjąć za świecką mądrość zawodową, że „Do Waszyngtonu przychodzi się tylko raz”. Albo zwątpisz, albo zginiiesz.

## Chicago (Zona)

Podczas dnia sądu, główlice latały na prawo i lewo. Przeważnie na większe miasta i bazy wojskowe - wszystko to, co miało jakieś znaczenie w obliczu wojny. Zupełnie nie rozumiem dlaczego zbombardowano Chicago. Nad tym faktem nie ma

się jednak co rozwozić. Kilka głowic zamieniło ładne, duże miasto w skażone ruiny, zamieszkiwane przez psycholi, dowodzonych przez psycholi, walczących z psycholami. Śmiercionośności całemu miastu dodaje Zona - strefa dziwnych oddziaływań grawitacyjnych, czasowych, magnetycznych, chemicznych i innych takich. Po prostu miejsce, do którego nie powinno się wchodzić. Tak naprawdę, o Zonie nic nie wiadomo. Od samego początku każdy, kto tam ruszał - osadnicy, handlarze - nie wracał. A kiedy ginęli bez śladu, posłano to, co zostało z wojska - słynny ostatni szlak bojowy batalionu 301. Największa ekspedycja do Strefy. Nikt nie przeżył. Teraz chodzą tam tylko Łowcy. Bardzo rzadko. Często traktują taki wypadek jako zwieńczenie kariery. Albo świetny sposób na zakończenie żywota. Strefa przyciąga tylko ludzi, którzy nie mają nic do stracenia. Albo w swoim życiu nic już więcej nie mogą osiągnąć. To ostateczna granica, podróż bez powrotu. Tam wszystkie horrory i lęki człowieka stają się faktem. Sterylne, puste otoczenie. Nie naruszone budynki. Wszystko wyglądające tak, jak w przededniu wojny. Jak stopklatka z filmu, tylko że niemego. Już z daleka, gdy zbliżasz się do Strefy, czujesz jak narasta wokół ciebie martwa cisza. Jak gęstnieje mrok. Jak cały świat zamiera tylko po to, żeby w momencie, kiedy zrobisz o jeden krok za dużo, eksplodować szaleństwem w twojej czaszce. W jednej chwili dookoła rozlegają się setki szeptów, a całe pole widzenia wypełniają ruchy. Oni już nadchodzą. Oni już cię mają. Przeliczyłeś się. Powietrze zaczyna falować, a twoje gardło wypełnia krzyk, którego nikt już nie usłyszy.

## Detroit (Strefa Gas Drinkers)

Samo Detroit jest w porządku - ułożone, sympatyczne miasto, w którym dziewięćdziesiąt procent kierowców to alkoholicy lub ćpuny, a dziewięćdziesiąt procent mieszkańców to kierowcy. Gdy jestem w okolicy, zawsze tam wpadam, aby trochę pożyć - tak po prostu. Porozmawiać z dziewczynami, zjeść hot doga, obejrzeć wyścigi samochodowe i przespać się w czystym hotelu. Ale nie o tym miałem mówić. Detroit jest podzielone na strefy, a miasto kontrolują gangi - każdy ma swoją część i

**BERNI RADZI**



Nie garb się!



może w niej robić, co mu się żywnie podoba. Przeważnie wszyscy się tego trzymają, ale jest jeden wyjątek - Gas Drinkres. Pomutowane, mięsożerne i benzynochłonne świry, uzbrojone w łańcuchy i kolce, mieszkające na północy miasta. Chodzą o nich plotki, że jedzą serca, a swojemu bogowi - Hegemonowi - usypują stosy czaszek. Zdecydowana większość z tych historii jest prawdą, nikt w to nie wątpi. Nikt, bowiem zostało to sprawdzone. Co jakiś czas spece Posterunku z solidną obstawą wybierają się do strefy, w celu... niewiadomo jakim. Aby coś zbadać. Aby coś znaleźć. I to mnie właśnie zainteresowało, pewnego razu, gdy byłem w Detroit po alufelgi do BMW. I wiesz, co? Wybrałem się tam. Przekroczyłem limes patrolowany przez uzbrojonych ludzi dwóch, czy trzech gangów wzdłuż granicy ze strefą i troszeczkę patrzyłem. Owszem, wszystko jest zniszczone, tak, jak w innych częściach Stanów, a ci debile z Gas Drinkres bardzo sobie upodobałi wszelkie formy wandalizmu, tym niemniej jest tam kilka dziwnych budynków wyglądających jak laboratoria, jakieś apteki i kilka miejsc przeznaczonych przez głównianych dupków (tak niektórzy rozwijają skrót GD) na magazyny rzeczy, które zrabowali innym grupom. Bardzo fajnych rzeczy. O dzielnicy GD mogę więc na pewno powiedzieć dwie rzeczy. Po pierwsze, jest po co iść, może się dogadasz z Posterunkiem, czy jakimś indywidualnym specem - na pewno będzie zainteresowany czymś z tego obszaru. Po drugie, zastanów się trzy razy, czy warto tam iść, skoro regularne oddziały wojska tylko otaczają tę strefę, a nie wpadło im do głowy nawet, by po prostu wejść do środka i zrobić porządek? Może dlatego, że nie daliby rady? A ty? Dałbyś radę?

## Pas Śmierci

Z Missisipi miałem do czynienia wyjątkowo często, więc mogę ci dwa słowa konkretów powiedzieć. O tym, że jest to największa rzeka tej przeklętej ziemi i że dzieli ją na wschodnią i zachodnią, to ci pewnie tłumaczyć nie muszę. O tym, że jest zatruta również. Chciałbym ci jednak powiedzieć o jej gambłodajnych aspektach. Przede wszystkim, często będziesz przezesywał teren w jej pobliżu. Nie tylko

sama woda jest tutaj trująca. Duszące opary unoszące się znad tafli wędrują z wiatrem spory kawałek w łąd, zamieniając przyległe do rzeki ziemie w zupełnie niemających rozmiarów nekropolię. Roślinność jest tu skarłowaciała, drzewa fantazyjnie powyginane, szerniałe, nie rodzą owoców, często mutują. Miasteczka w okolicy są nawet czasem zaludnione, ale ich mieszkańcy to ponure buce w gumowych płaszczach, z harpunami, gotowi, by wbić ci je w brzuch, gdy sprawisz choćby wrażenie, jakbyś był mutantem. Tak czy siak, nie ma tych koleśi dużo, toteż możesz sobie plądrować większość pozostałych na tym terenie budowli. Oprócz tego, masz jeszcze do dyspozycji wraki statków i samo dno rzeki. Owszem, są sposoby, aby uniknąć parchów i syfów pływających w jej odmętach. Chociażby batyskaf. Tak, bracie, to nie przelewki. Nieuzbrojonego tyłka nigdy bym do Missisipi nie włożył. Ty też nie wkładaj. A zanim zaczniesz grzebać przy jakimś meandrze, najpierw potraktuj go ogniem, wybuchami i serią z karabinu - lepiej wyłowić podziurawiony towar, niż samemu kiedyś zostać wyłowionym...

## Floryda (Everglades)

Nie trzeba być chemikiem, by wiedzieć, że jak dodasz piach do wody, to powstanie błoto. Nie trzeba być matematykiem, by wiedzieć, że jak dodasz mnóstwo piachu do mnóstwa wody, to powstanie niebezpiecz-





Zastanawiałeś się pewnie nieraz, w jaki sposób zabezpieczyć żarcie przed zepsuciem podczas długiej podróży. Powiem ci, jakimi metodami ja się posługuję. Najprostsza, to po prostu wziąć konserwy, które silną rzeczcy albo nie wymagają jakiejś większej ochrony poza „nie otwierać, jeśli nie jesz”, albo już są popsute, więc i tak zjesz je na własne ryzyko, a jakiegokolwiek zabezpieczanie poza długim gotowaniem im nie pomoże (jak dla mnie szkoda smaku - i tak zawsze ryzykują. Jak widać - żyję do dziś). Nie zawsze jednak jesteśmy w tak komfortowej sytuacji i dysponujemy puszkami. Na krótszą metę w przypadku mięcha wystarczy konserwowanie solą i suszenie. Trzymanie w szczelnych pojemnikach (wystarczy stoik owinięty szmatą, by chronić przed wodą, wilgocią i światłem) również coś daje. Jeśli masz dostęp do nieco bardziej zaawansowanej technologii, skouj sobie pojemniki próżniowe - zwykle plastikowe stoiki, z których odysa się powietrze. Dzięki temu żarcie może wytrzymać nawet z miesiąc, a te odporniejsze produkty nawet ze dwa. Jeśli jednak to ci nie wystarczy, pozostaje ci tylko jedna opcja - zamrażarka. I nie radzę ci bynajmniej taszczyć przez pustynię lodową. Jak byłem w Detroit, pewien zręczny mechanik wmontował mi w moim pickupie zamrażarkę w miejsce schowka i podłączył pod zapalniczkę. Moja zamrażarka była nieduża - dało się tam upchać żarcia max na dwa tygodnie, ale jeśli dodatkowo wzięłam solone ryby na tydzień i konserwy na kolejny, to mogłem wytrzymać już miesiąc. Oczywiście twoja nie musi być taka mała - jak odjeżdżałem, facet mówił, że jak mi się spodoba, to może ją powiększyć - cofnie nieco i podniesie fotel pasażera, zastąpi mi kawałek szyby, ale dzięki takiemu jego patentowi z peryskopem, nie będę musiał rezygnować z prągowatej lusterki, a lodowa spokojnie będzie mieściła żaretko na miesiąc. Oczywiście trzeba będzie ją zasilić dodatkowym akumulatorem, ale zmieści się pod fotelem kierowcy. Całość wraz z częściami wyceń mi na... trzysta pięćdziesiąt gambli. Dużo? Chyba nie wiesz, ile dostają za przeciętne zlecenie... To są grosze - warto jak najbardziej! Popracujesz trochę w tym fachu i będziesz w stanie dać o wiele więcej, by już nigdy nie musieć żreć solonych ryb... Szkoda, że jak przyjechałem powiększyć tę zamrażarkę, powiedziano mi, że koleś zginął w wysięgu ze śmiercią.

nie dużo błota. Nie trzeba być biologiem, by wiedzieć, że jak do tego błota dodasz trochę roślin, to powstanie bagno. Niebezpieczne bagno, które rozwija się, niczym Neodżungla. Poniekąd ma też z nią sporo wspólnego. Generalnie pochłania ono lasy, parki, drogi, mosty, rzeki, później zabudowania, wreszcie całe miasta. Bagno jest więc pełne goodies sprzed wojny - wystarczy umyć i już działa. Trzeba być natomiast debilem, albo sprawnym Łowcą, by w tym gównie grzebać w poszukiwaniu gambli. Debile mają to do siebie, że przeważnie giną, zaś dobrzy Łowcy wracają do domów obłowieni, powtarzając sobie pod nosem „Już nigdy tam nie wrócę”, w myślach zaś: „Przecież i tak wiem, że wrócę”. Często wracają. Wracają jako debile. Co się z nimi dzieje - wiemy z pierwszej lekcji. Wyjątek stanowią miejscowi. Oni w wielu przypadkach Łowcami są nie z wyboru, a z konieczności. W tamtych stronach ciężko żyć. W wielu przypadkach są oni lepszymi wojownikami, niż rangerami. Tak, tutaj Łowca musi walczyć. Po Everglades snują się uzbrojone bandy, zwane w naszym fa-

chu „hienami”, które tylko czekają, aż jakiś porządny człowiek znajdzie coś użytecznego, a potem go okradają. Nawet nie zabijają - nie opłaca im się to. Puszczają wolno, z pustymi rękami. Łowca jest biedny, więc nie ma wyboru - musi jeszcze raz pójść i coś znaleźć, bo nie zarobi i umrze z głodu, a oni czekają na niego po raz drugi. Parszywe skurwysyny. Jeśli kiedyś będziesz się wybierał na Everglades - weź solidny karabin, taki odporny na wilgoć. A jak już ci się zdarzy natknąć na hieny - nie miej litości. Strzelaj i zabijaj. Rozwal kilku za mnie. Ja już nie dam rady, a swego czasu, ci złodzieje pozbawili mnie kartonu sprawnych golarek...

## Inne miejsca

To, o czym właśnie mówiłem, to te najślawniejsze. Z pewnością nie tylko tu zdarzy ci się pracować. Powiem więcej - bardzo rzadko będziesz się tam wybierał. Teraz całe Stany są pełne miejsc pracy dla Łowców. Co chwilę jakiś bunkier na pustyni, jakieś ruiny budynku grożące zawaleniem, do których nikt nie chce wejść, jakieś kanały pod miastem, stare bazy wojskowe, magazyny sklepowe. Gdybyś więcej podróżował, tak, jak ja w twoim wieku, przyzwyczaiłbyś się do tego, że ciągle przejeżdżasz przez wyludnione miasto, przed wjazdem do którego na płocie ponabijane są głowy, najprawdopodobniej jej poprzednich mieszkańców. Nigdy nie zaszukaj upewnić się, czy nikogo tu już nie ma, a wtedy poszukać, czy coś jeszcze nie zostało po najeźdźcach. A zwykle zostaje - oni biorą tylko żarcie, broń i amunicję. Po co im żarówka, baterie, grzałka elektryczna, kanister, części z lodówki, telewizora, czy nawet narzędzia? Ja jeżdżę pickupem, to mam sporo miejsca na pace - zdarzyło mi się ze dwa razy, że wyrzuciłem terget zlecenia, aby na pace było więcej miejsca na trafia z takiego miasteczka, bo bardziej mi się to opłacało. Tylko się rozejrzyj, może i ty znajdziesz takie miejsce. Stany są ich pełne. A jeśli faktycznie masz farta i zmysł Łowcy, wystarczy, że wyjdiesz z domu z plecakiem i pojedziesz za nosem. Znajomy znalazł w ten sposób bibliotekę akademii medycznej i opchnął czterysta podręczników pierwszej pomocy po trzysta gambli za jeden. Szkoda, że zabito go z powodu dwóch pozostałych...





# Informatorzy

Kiedy znanemu Łowcy brakuje na coś kasy, po prostu daje o tym znać sąsiadom, albo zwyczajnie idzie posiedzieć w barze - za chwilę oblatują go ludzie z ofertami i może sobie wybrać to, co mu najbardziej pasuje. Ty jednak nie jesteś znanym Łowcą i niejednokrotnie sam będziesz musiał szukać zlecenia. Szczególnie początki będą trudne, toteż po to właśnie masz informatorów. Podczas tworzenia postaci w Kroku, podczas którego kupuje się sprzęt, można poświęcić pewną ilość gambli na odpowiednie usługi informatora. Jako że metoda ta w tym dodatku rozpisana została w formie prostego generatora, można z niej również korzystać między sesjami, kiedy Bohater Gracza chce mieć do roboty coś w swojej branży, lub MG nie ma pomysłu na przygodę. W takim przypadku jednak ceny rosną o połowę. Donosy są prostymi notatkami na pożółkłym papierze. Można je zapamiętać i zniszczyć, można odłożyć na przyszłość, jeśli ich treść jest długa i skomplikowana (albo jest to mapka), można nimi handlować, jak zwykłym gamblem. Jest nawet opcja, aby je podrobić, toteż prawdziwość danych jest wprost proporcjonalna do wizerunku sprzedawcy.

Zaznaczam też, że nieraz lepiej mieć więcej mniej konkretnych informacji, niż jedną solidną. Z jednej wieści może korzystać wielu Łowców, a jeśli ktoś cię wyprzedzi, wydasz sporo kasy na marne. Z drugiej strony zlecenia są często rozrzucone po całych Stanach. Nie ma nic lepszego, jak kilka zadań w jednej ich części. Zaoszczędza się na czasie oraz kosztach podróży.

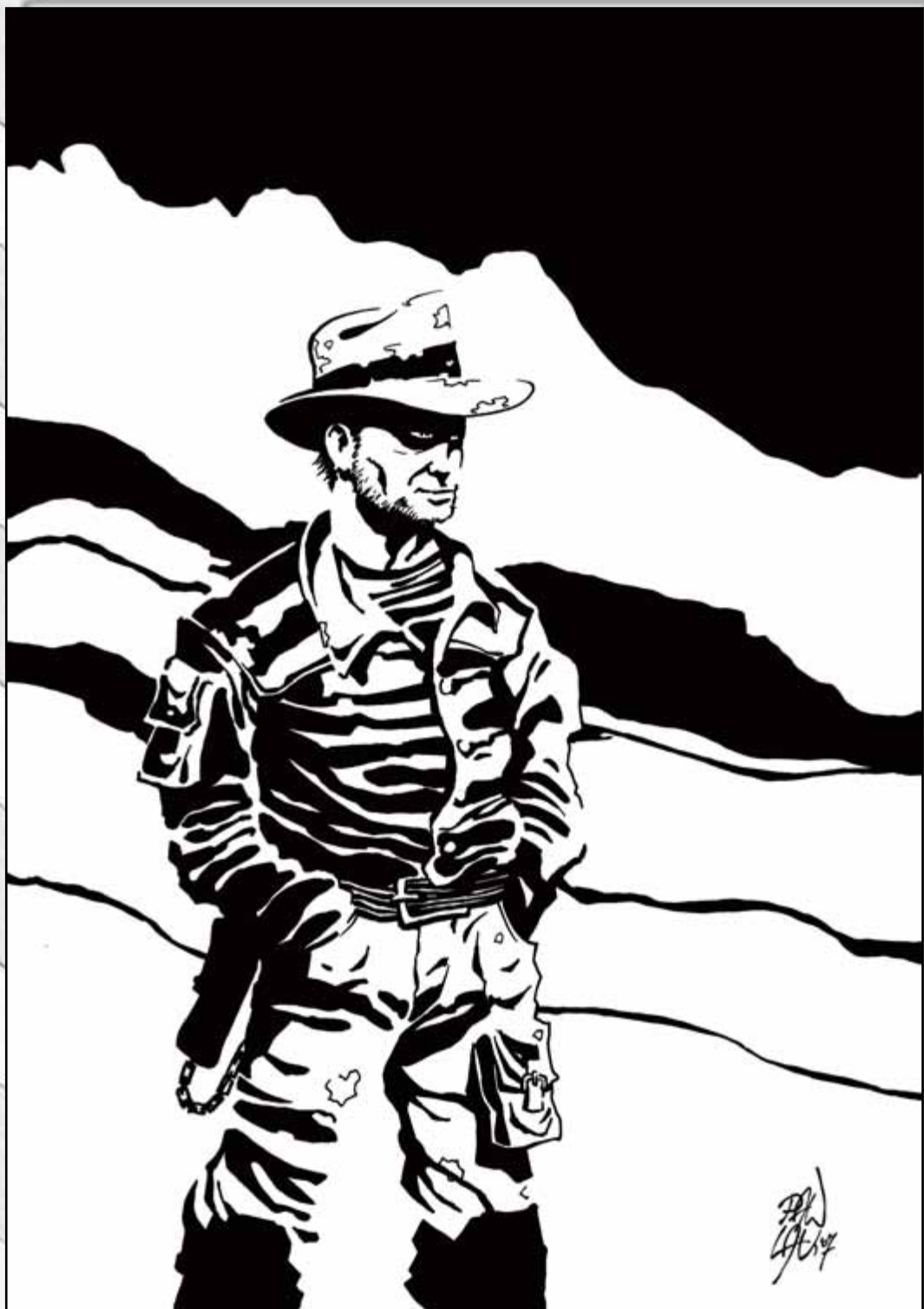
Wyjściowa kwota, konieczna do zapłacenia, aby móc w ogóle skorzystać z usługi, to 15 gambli, dlatego też o wiele bardziej opłaca się przyjąć raz na pół roku i załatwić wszystko na raz, niż przychodzić co tydzień z pojedynczymi sprawami. Pierwsze, co trzeba zrobić, to ustalić, czego się chce. Można poszukiwać konkretnego zlecenia, lub jakiegokolwiek. Konkrety są oczywiście droższe. Sprecyzować można część Stanów, w której ma być zgłoszone zlecenie, dziedzinę gambbla, przedział cenowy i powszechność informacji. Jeśli Gracz ma trochę kasy, a chce jeszcze wię-

cej i sobie tak upatrzy, że po drodze ma z kumplem do Detroit, więc zapłaci mniej za podróż, do tego jakby znaleźć medykamenty, bo zawsze można coś dla siebie odłożyć, do tego, żeby były to drogie środki szybkiego leczenia, czy coś takiego no i najlepiej, żeby niemal nikt o tym nie wiedział, to może się zdarzyć, że zwyczajnie nie będzie takiego donosu. Dość często jakiś kawałek układanki nie pasuje. Decyduje o tym MG, lub rzut k20. Jeśli wypadnie od 6, do 20, płacisz 150 gambli i masz, co chciałeś. Tradycyjna pożyczka kartka z namiarami na konkretnego już zleceniodawcę, informacja, co to dokładnie jest za gambel, czasem jakaś mapka, a do tego wskazówki, jak „Nie bierz samochodu - podróż przez niedostępny teren”, czy „Weź broń, tam są mutki” (całość informacji na kartce przedstawia MG). Jeśli jednak wypadło 1-5, oznacza to, że twoje wymarzone zlecenie nie istnieje. Można w tym wypadku zmarnować 15 gambli i odejść, zlecając konkretniejsze rozeznanie, aby następnym razem szansa była większa (30 gambli za każde oczko na kostce, które nie będzie oznaczało porażki, jedynki nie można wykupić). Ten następny raz może się odbyć zupełnie za chwilę, ale znowu musisz wydać 15 gambli na start i znowu może ci się nie udać. Zastanów się więc, czy nie lepiej by było nieco zmienić wymagania? Jeśli zrezygnujesz z ustalenia którejsz z wytycznych, dostaniesz zlecenie od ręki. Rzucasz ponownie k20. 1-5 to miejsce działania, 6-10 dziedzin gambbla, 11-15 wartość zlecenia, 16-20 powszechność informacji. W zależności od tego, co wy-

**BERNI RADZI**



Dbaj o znajomych. Stały partner to większe bezpieczeństwo!





padnie, to nie pasowało do reszty proponowanych przez siebie rzeczy i to się odpowiednio zmieni. Jak? Rzucasz k20 i od pozycji, która miała być, przesuwasz się o połowę wyniku w dół rozpiski. Jak się skończy lista, to od nowa jedziesz od góry. To, co miało być, oczywiście omijasz.

**Miejsce działania:**

1. Hegemonia
2. Teksas
3. Neodżungla
4. Miami
5. Missisipi
6. Pustynia
7. Nowy Jork
8. Vegas
9. Appalachy
10. Salt Lake
11. Detroit
12. Karaiby
13. Saint Louis
14. Inne (podaje MG)

**Dziedzina gamba:**

1. Mechanika (np. części do wozów)
2. Elektronika (np. części komputerowe)
3. Leki i używki (np. medpaki)
4. Militaria (np. amunicja)
5. Surowce (np. paliwo)
6. Dziwactwa (np. kolekcja płyt Elvisa)

**Wartość zlecenia** (definiuje wartość gamba - nie wynagrodzenia - i zarazem trudność zadania):

- 1 - 4. 20-100 g
- 5 - 7. 100-300 g
- 8 - 10. 300-800 g
11. 800-2000 g
12. 2000-5000 g

Odliczać należy od najwyższej pozycji chcianego rezultatu. Na przykład chciałem tanie zlecenie, wyrzuciłem 4. 4/2-2, czyli od pierwszej pozycji idę o dwie w dół i cały czas mam to, co chciałem.

**Powszechność informacji** (czyli ile innych osób ma jakiegokolwiek namiary na to zlecenie):

1. Indywidualna (0)
2. Ścisła czołówka (1-3)
3. Elitarna (3-10)
- 4-6. Grupa (10-30)
- 7-8. Dużo osób (30-100)
- 9-10. Bardzo dużo osób (100-500)
11. Rzesze (500-5000)
12. Całe Stany

A co, jeśli ci zwisa, jakie dostaniesz zlecenie, albo po prostu potrzebujesz zamienić

pieniądze na drogocenne kartki papieru, które może wykorzystasz w przyszłości? Wtedy po prostu płacisz 50 g i rzucasz k6 i 4k20. K6 dyktuje, od której pozycji zaczynasz odliczać, a podzielone przez dwa wyniki z k20 od największej do najmniejszej, stanowią ilość pozycji, o które trzeba zeskoczyć na kolejnych listach. Oto twoje zlecenie!



**Przykład:**

K6 - 4  
4k20 - 1, 15, 17, 9

- Na liście lokacji odnajdujemy czwartą pozycję (Miami) i przesuwamy się o 1 w dół - Missisipi.
- Na liście dziedziny odnajdujemy czwartą pozycję (Militaria) i przesuwamy się o 15 w dół (powtarzając liczenie od góry, gdy kończy się lista. Nie omijamy Militariów) - Mechanika.
- Na liście wartości zlecenia odnajdujemy czwartą pozycję (grupa) i przesuwamy się o 17 na tych samych zasadach, co wyżej.
- Podobnie robimy z powszechnością.

Jeśli jest jedna kategoria, na której ci ewidentnie zależy, to na to też jest rada. Płacisz dodatkowe 30 gamba i masz przynajmniej jednego pewnika. Chcesz jeszcze? Za pewnika w drugiej kategorii płacisz już 60 gamba. Czyli jeśli chcesz zlecenie blisko i za 300-800 gamba, to płacisz 15 g na starcie, 50 g za losowanie, 30 g za miejsce i 60 g za wartość zlecenia. W sumie 155 gamba. Więcej informacji już nie można wykupić tutaj tak, żeby były pewne.



# Osobistości i legendy

## Laura

Dzisiaj nie, ale kiedyś były takie kobiece organizacje, które walczyły o to, by kobiety mogły pracować w hutach, kopalniach, rąbać drzewo, strzelać z granatników i obsługiwać RKM-y. Prawdopodobnie wyginęły ze względu na bezsensowną ideologię i idiotyczne procedury statutów na wypadek wybuchu wojny. Znajomi dezserterzy z frontu po dziś dzień opowiadają o plucie kobiet, który minął się z nimi, gdy uciekali, szydząc i wręcz pękając z pychy i dumy, by dwa dni później zostać rozbitym przez jednego (JEDNEGO, KURWA!) Łowcę. Wydawałoby się więc, że kobiet zaciętych na punkcie wykonywania prac niewygodnych,

zmundnych i ryzykownych już nie ma. A jednak. Zdarzają się rodzinki. Pierwszym przykładem, jaki bym przytoczył, byłaby oczywiście stara (nie w takim znaczeniu tego słowa) znajoma po fachu. Laura pracuje jako Łowca od ładnych paru lat. Ma na koncie naprawdę dużo trudnych questów. W pracy bardzo pomaga jej dobra znajomość historii i kilkumiesięczny staż w Gildii Archeologów. W kręgach Łowców znana jest przede wszystkim ze swoich działań na terenie Neodzungli. Każdy, kto kiedyś spotkał Laurę, będzie ją dobrze pamiętał - jest wyjątkowo urodziwą kobietą. Jej znakiem rozpoznawczym są dwa pistolety Jericho 941 w rozpiętych kaburach udowych - zawsze gotowe, by ich dobyć.

## Smoluch

Każdy słyszał o Vraanahu - jedynym Nighthstalkerze, jakiego schwytano. Mutant ów trafił na Texas Vault i walczy tam, dość skutecznie, już od kilku lat. Cwaniak obrasta w legendy, dzięki czemu jest znany w praktycznie każdej części Stanów. To teraz pora na ripostę ze strony Sombre. To plemię mutków również ma swojego fejmusa. Smoluch jednak może poszczycić się o wiele wyższą pozycją na drabinie społecznej środowiska ludzkiego, niż swój pobratymiec z areny. Mówię ludzkiego, bo nie ma on praktycznie żadnego kontaktu z innymi Sombre. Udało się to ustalić poprzez długoletnie obserwacje - kiedyś podejrzewano, że jest on kimś, jakby ich agentem w naszych obwodach. Dziś nie wierzy w to już nikt. Z jakiegoś powodu, reszta Sombres go odrzuciła. Oczywiście nikt nie wie i najprawdopodobniej nie będzie wiedział, dlaczego. Smoluch bowiem, jak każdy inny Sombre, jest do bólu zamknięty w sobie i małomówny. Nikogo to jednak nie obchodzi. Skoro mutek może być lepszym Łowcą niż człowiek, to dlaczego go nie wynajmować? Są oczywiście i tacy, którzy okazują mu jawną pogardę, a Łowcy Mutantów cały czas na niego polują, jest jednak mistrzem w swoim fachu - ten zaś zawiera w sobie co nieco z podchodów, więc jak na razie wiadomo tylko tyle, że pracuje przede wszystkim na północnym wschodzie - Strefa Detroit, albo Waszyngton. Zagadką pozostaje





również to, jak się z nim skontaktować. Ja, jako Łowca, wiem jednak, że gdzieś w Hegemonii jest knajpa o nazwie „La Sombra”. Jej właściciel nie dość, że prowadzi knajpę, to jeszcze trochę handluje. A zdarza się u niego sprzęt taki, jaki u Kompanii Ósmej Mili kosztuje lawetę wozów, albo w ogóle go nie ma. „La Sombra” i Sombre - zbieżność nazw? A może Smoluch celowo wybrał właśnie tę knajpę? A może to ten zajazd wybrał jego? A może Smoluch nigdy w życiu nie był w Hegemonii?

## Roy „Yesterdayman” Nowitzky

O hibernatusach słyszał chyba każdy. Ludzie ladowani do lodówek, kilkadziesiąt lat temu rozbudzeni z lodowego snu po wojnie, którzy zupełnie nie wiedzą, co się dzieje i cały czas pytają, kiedy to wszystko się skończy i przestanieś badać odporność jego psychiki na krytyczne dane. Uwielbiam widzieć minę takiego cwaniaka, jak już zacznie chwycić, że to, co mu się mówi o wojnie, Molochu i zagładzie jest prawdą. Większość z nich fiksuje - zwyczajnie im odpiardała i strzelają sobie w łeb, czy coś. Są pośród nich jednak tacy, którzy godzą się z losem i przystosowują. Idealnym przykładem takiego zjawiska jest Roy Nowitzky. Facet miał ze dwadzieścia parę lat, gdy na jego uniwersytecie ogłoszono nabór ochotników do projektu „Zaśnij dziś - obudz się za sto lat!”. Był jednym z tych nielicznych, którzy pomyślnie zdali testy, załatwił zgodę od starych i poszedł do zamrażalnika. Jego sen trwał nieco krócej, niż sto lat, a po przebudzeniu, zamiast uroczej pielęgniarki w krótkiej spódniczce, zobaczył maski przeciwgazowe, hełmy, mundury i lufy czterech karabinów wycelowane w jego kierunku. Miał szczęście, że poszedł na współpracę - to byli Nowojorczycy. Kiedy już zdał relację ze swojej przeszłości, dziesięć razy sprawdzono mu ciśnienie, sto razy pobrano krew i dwieście razy zbadano mózg, otrzymał wolność. A raczej posadę. Roy podpisał z Nowojorczykami umowę na udział w projekcie „Yesterdayman”, w myśl którego miał wykorzystywać swoją wiedzę sprzed wojny, do odnajdywania cennych w dzisiejszym świecie informacji i gambli. Jako że sam nie był w stanie sobie wszystkiego przypomnieć, poddano go kilka razy zabiegom hipnotycznym, dzięki czemu odkryto na przykład położenie bazy wojskowej, magazynu leków, czy fabryki samo-

chodowej. Po roku, gdy Roy oswoił się już z mechanizmami napędzającymi jego nowy świat, zważywszy na to, iż przed zamrożeniem uczył się na wydziale archeologii, puszczono go w teren. Od tamtego czasu słynie w swoich stronach jako jeden ze skuteczniejszych Łowców.

## Szept

Legendarny niemal tak, jak Nocny Łowca, zabójca ludzi podróżujących przez Appalacy. Niejeden ciężki gambel znajdował się właśnie w tych przeklętych górach. Niejeden Łowca wyruszył w tamte strony, by zarobić fortunę. Niejeden, lecz tylko trzech wróciło cało z pewnego szczytu, nazywanego dzisiaj Wzgórzem Szeptów. Wszyscy inni, którzy deklarowali podróż na tamtą górę, ginęli. Ich ciała znajdowano zaś martwe u podnóża, z różnymi słowami powycinanymi na plecach, rękach, czy czołach. Wyrazy były wyjątkowo przypadkowe i w żadnej kombinacji nie tworzyły jakiegokolwiek sensu. Ciekawostką jest jednak, iż liczne małe lub większe grotty i załomy skalne, w które obfituje Wzgórze Szeptów, w połączeniu z wiatrem, wydają dziwne gwizdopodobne odgłosy. Zmęczony wspinaczką człowiek, gdy udzieli mu się atmosfera, czasem słyszy w owych gwizdach szepty. Tak przynajmniej mówią ci trzej, którzy wrócili.





Każdy był tam tylko raz, żaden nie wykonał zlecenia, wcześniej nie znali się w ogóle, jednak ich niezależne zeznania były bardzo do siebie podobne. Każdy z nich słyszał w kółko jedno słowo. Kolejno: szmer, śmiech i żart. Większość Łowców nie wierzy, jakoby Szept istniał, wielu sądzi, iż jest to zwyczajna sekta religijna, lub grupa mutantów, a swoje zdanie na temat owego zjawiska zwykle przyprawia śmiechem. Ciekawi zaś fakt, iż, gdy proponujesz im zdobycie czegoś, co znajduje się w jednej z grot Wzgórza Szeptów - poważnieją i odmawiają, mówiąc, że tam po prostu nic nie ma. Jest to wystarcząco wymowne, by udowodnić, że bez solidnej zaliczki nie masz co kontynuować negocjacji.

## 94-ty Pluton Posterunku „Nightstalkers”

Na proście mówiąc jest to kilkunastoo-sobowy oddział, który trudni się przede wszystkim akcjami mającymi na celu odnalezienie jakiegos przedmiotu. Choć sami o sobie mówią, iż wciąż są żołnierzami, Łowcy wiedzą swoje. Jeśli nie jesteś dobry, a słyszałeś, że Posterunek ma jakieś zlecenie, znaczy to, iż 94-ty do tej pory nie podolał. Jest to równoznaczne z tym, że dany gambel jest naprawdę ciężko znaleźć, bowiem „Nightstalkersi” znają się na rzeczy i robią w tym fachu od naprawdę dawna. Chłopaki wyewoluowali z plutonu zwiadowczego, który raz, czy drugi dostał zadanie polegające na wejściu na wciąż niebezpieczny teren, na którym niedawno rozegrała się walka z maszynami, przeprowadzeniu rekonesansu, wyniesieniu, czego się dało i wycofaniu. Sprawili się wyśmienicie, a jako że w takiej strukturze jak Posterunek zawsze jest coś, czego brakuje, dowództwo postanowiło przekwalifikować własny oddział na poszukiwaczy stuffu, zamiast najmować ludzi z zewnątrz. Opiacilo się. Mimo iż wciąż zdarzają się przypadki,

że jakiś Łowca przychodzi z pyszną miną do myślącego, iż nikt nie wie, gdzie aktualnie się znajduje, Posterunku, po czym wyjmując z plecaka poszukiwany od półtora roku przez 94-ty gambel i to niejednokrotnie w więcej, niż jednym egzemplarzu. Wielu Łowców traktuje pokonanie Posterunkowców na tym polu jako wysoki honor i latami przygotowuje się do podobnego zadania.

## Interpedia

Ludzie orientujący się w przeszłości, podczas przeszukiwania źródeł historycznych niejednokrotnie natknęli się na wzmianki o instytucji zwanej Interpedia, która przed wojną była zwyczajnie darmową, powszechnie dostępną encyklopedią, liczącą sobie miliony artykułów na każdy temat w różnych językach. Interpedia stanowiła codzienny element życia uczniów, studentów oraz zwykłych ludzi, którym po prostu coś wyleciało z głowy. Każdy mógł sobie we własnym domu sięgnąć do komputera i wpisać w wyszukiwarce Interpedii kluczowe słowa swego problemu, ta zaś w mgnieniu oka odnajdywała wszystko, co wie na dany temat (zwykle za jebicie dużo i to spisane w bardzo przystępnej formie). Fajnie by było znaleźć takie coś dzisiaj, nie? Niemalże nieograniczone zasoby wiedzy na każdy temat - wiedza medyczna, naukowa, o roślinach, pogodzie i czym tam jeszcze chcesz! Niestety, pech chciał, że jak do tej pory (a poszukiwania serwerów Interpedii, według moich źródeł, trwają intensywnie już jakieś pięć lat...) wiadomo tylko tyle, że serwery znajdują się na pewno na naszym kontynencie. Owszem, nic konkretnego, ale nie uważasz, że to i tak dużo? Wystarczająco dużo dla wielu Łowców. Jednak zbyt mało dla Posterunku, czy Nowego Jorku. Oni dali za wygraną już ze dwa lata temu. Poszła zaraz potem plotka, że mają dostęp do jakichś informacji, że to niby zostało zniszczone, a jakiś szaman mówił nawet, że cała ta wiedza trafiła w łapy Molocha. Nie wiem, ile jest w tym prawdy, ale gdy nagle ktoś głośno krzyknął, że znalazł Interpedię, zarówno Nowy Jork jak i Posterunek zwróciły ku niemu oczy i katalogi ofert. Facet był zwyczajnym świrusem, który bredził, ale moim zdaniem zdecydowana reakcja Posterunku i Nowego Jorku jest wystarczającym dowodem na to, że Interpedia - Bursztynowa Komnata Łowców - tylko czeka, aż ktoś ją znajdzie...

**Przywódca:** Porucznik Tim „Fastfoot” Browning  
**Miejsce:** Czasem nawet Nestugów tego nie wie...  
**Liczba członków:** Kilkunastu (pluton).  
**Uzbrojenie:** Różnorodne, konwencjonalne uzbrojenie Posterunku w bardzo dobrym stanie.  
**Wyposażenie:** Pojazdy terenowe, mnóstwo stuffu przydatnego przy pracy w trudnym terenie, w tym sprzęt chroniący przed radiacją i trucznymi, materiały wybuchowe, sprzęt do tworzenia umocnień polowych.  
**Animacja i sojusze:** Element obwodów Posterunku, szanują dobrych Łowców (minimum 2 punkty sławy), nie lubią, gdy nazywa się ich Łowcami.  
**Wstęp:** Żołnierze pobierani z koszar Posterunku (elita).  
**Stawa:** 2 (a w Posterunku oraz wśród Łowców 5).



**PODRÓŽE**



## Sztuka przetrwania

Podstawową zdolnością Łowcy jest umiejętność przeżycia. Zawsze to powtarzałem i wciąż będę to robić. Możesz nie przynieść gambli, wpaść w niewolę, zadłużyć się, ale dopóki żyjesz, wszystko może się jeszcze dobrze skończyć. Sztuka przetrwania jest więc tym, co po prostu musisz opanować. Podstawy już znasz, bo przeżyłeś na tym świecie kilka lat. Właśnie dlatego i tak jesteś lepszym Łowcą, niż hibernatus, mimo, że on wie, co gdzie było dawno temu. Jest jednak wiele rzeczy, które musisz jeszcze opanować. Fajnie, jeśli umiesz rozpalić ognisko kamyczkami, zrobić chatkę z gałęzi, czy rozpoznać, gdzie jest północ. Naprawdę fajnie. To jednak drobnica - ty potrzebujesz doświadczenia i nieco teorii. Dam ci kilka rad odnośnie przetrwania. Oczywiście nie daję na nie gwarancji i nie biorę odpowiedzialności za to, że są to rady słuszne.

## Podróże małe i duże

### Czym?

Praca Łowcy nieodłącznie wiąże się z podróżowaniem. Kolej jest ściśle ograniczona, podobnie jak spływ rzeką, paliwo zaś kosztuje majątek. Nie, żebym cię namawiał do korzystania z roweru, czy lotni. Sprawdzaj jednak, czy miejsce, w które chcesz się udać jest położone w miarę blisko torów - serio. Kolej jest dobrą rzeczą. I chociaż, jak mówi przysłowie, każdy pociąg jest atakowany przynajmniej raz, niejednokrotnie wyjdzie ci to o wiele taniej i bezpieczniej, niż indywidualna podróż samochodem. Podobnie spływ Missisipi, a potem jej odnóżami. A jeśli już koniecznie chcesz wziąć samochód, zdecyduj się na pickupa. Kosztuje niewiele, ma dużą pakę na sporo gambli i wcale tak dużo nie pali. Dobrym wyjściem jest też jakiś buggy, czy motocykl terenowy. Crossy wjadą praktycznie wszędzie, a to jest naprawdę w cenie. Jednak dużo ze sobą wtedy nie przetransportujesz. Z drugiej strony, dobra ciężarówka wojskowa, czy chociaż dawny dostawczak też mają swoje plusy. Osobiście rozbijam się po Stanach starym wozem kurierskim. Na drzwiach mam takie szpanerskie sandały Hermesa ze skrzydełkami - przynoszą mi szczęście. Zawsze czyszczę drzwi przed wyruszeniem w podróż.

### Którędy?

Każdą podróż trzeba dokładnie zaplanować. Przy okazji myślenia, bierz pod uwagę tankowanie, to, jak bardzo uczęszczane są drogi, to, ile żarcia trzeba wziąć i to, czy przypadkiem nie przydałby się jakiś ochroniarz. Staraj się przejeżdżać przez miasta. Czasem lepiej nadłożyć drogi, ale odwiedzić cztery miasta, niż dwa. Staraj się omijać takie rzeczy, jak mosty, kaniony, lasy, bagna i ziemie niczyje. Wierz mi, kto drogi prostuje, ten śmierdzi chujem i każdy konwojent ci to powtórzy. Podobnie jak to: „Zbędne ryzyko jest zawsze zbędne”. Konwojenci to zwykłe koksy dwa na dwa, uzbrojeni w KM i obwieszani amunicją, ale znają się na rzeczy.

### Przy okazji

Jeśli możesz, zawsze kombinuj dodatkowy zarobek. Choć ja nigdy nie biorę autostopowiczów, bo widziałem kilka filmów, w których to się bardzo źle kończyło, to jednak niektórzy to praktykują. Czasem opłaca się wziąć kogoś i podzielić koszt benzyny na dwa. Niektórzy stosują jeszcze bezczelniejszy układ. Po prostu rozstawiają się na rynku miasta z transparentem, że szukają współpodróżnika w jakieś miejsce i proponują zrzutkę taką, że oni dają samochód i kierowcę, a współpodróżnik paliwo. Jak dla mnie, uczciwy układ. A jeśli akurat nikt nie chce jechać razem z tobą na północ, zawsze jest szansa, że znajdzie się ktoś, kto zapłaci ci za załatwienie jakiejś drobnostki. Nie, nie musisz podkopywać kurierów w ich fachu - po prostu przy okazji możesz gdzieś coś zawieść, albo przekazać komuś jakąś informację. Znajdź trzy zakochane dziewczyny, których chłopcy służą w tamtejszych koszarach i weź po 10 gambli za przekazanie im, że one wciąż ich kochają, a zwróci ci się żarcie i woda. To zawsze coś, a przecież może się znaleźć ktoś, kto zapłaci ci pięć razy tyle za to, że przekażesz coś jeszcze innego...

No dobrze, to, co powiedziałem, tyczy się podróży na krótszych odległościach - na przykład między sąsiednimi miastami. Istnieją jednak możliwości zarobku, także wtedy, gdy udajesz się gdzieś dalek. Po prostu zorientuj się, co kosztuje tanio tutaj, a tam gdzie jedziesz, o ile to daleko, jak znam życie, będzie drogie. Wystarczy, że na jednym naboju zarobisz gambel. Kupisz sto tutaj, tam sprzedasz i masz drugie tyle. Takie proste, nie?





# Ruiny

Pora przejść do jakichś konkretów. Ruiny - niby codzienna sceneria: wszystko stare, zaniedbane, popękane, zwietrzałe i w ogóle do dupy. Zniszczone budynki, zasypane śmieciami drogi i góry gruzu widzimy wszędzie. Myślisz, że wiesz o nich wszystko? Pewnie wiesz o nich bardzo dużo. Myślisz, że wiesz tyle co ja? Na pewno wiem o nich więcej od ciebie. Myślisz, że wiem o nich wszystko? O nich wszystkiego nie wie nikt. Myślisz, że nauczę cię wszystkiego, co umiem? Nauczę cię tyle, ile da się nauczyć siedząc na dupie przy ognisku. Resztę będziesz musiał opanować indywidualnie - w polu. Nie ma takiego nauczyciela, który teorią zastąpi praktykę.

Teren, w którym będziesz pracował, to nie są zwykłe ruiny. Te, które widzisz w Detroit, Vegas, czy gdziekolwiek indziej, gdzie mieszkają ludzie są... „udomowione”. Ktoś się nimi zajął w taki, czy inny sposób. Wiadomo, do których można wchodzić, a które nadają się do mieszkania. Jeśli jakiś budynek jest pusty, to zwykle jest ku temu powód - albo strop systematycznie się sypie, albo już kiedyś budowla się waliła. Ciebie jednak rzadko wyręczy ktoś inny. Na tym bowiem polega twoje zadanie, aby ładować dupę tam, gdzie nikt jeszcze nie ładował, lub nikt by nie władował, nawet za dużą kasę. Opowiem ci teraz o kilku kwestiach, na które warto zwrócić uwagę, gdy twoja robota ma miejsce w ruinach.

## Podstawy

Najważniejsza zasada, to zasada ograniczonego zaufania. Nawet, jeśli ktoś ci mówił, przysięgał, ba! nawet, jeśli sam sprawdziłeś - zachowuj margines bezpieczeństwa. Może to zabrzmieć głupio, ale osobiście do starych budowli zakładam kask do wspinaczek górskich, biorę dwa gwizdki, dwie latarki i w każdą kieszeń chowam paczkę zapalek. Wszystko się może zdarzyć. Nawet nie wyobrażasz sobie, ilu kumpi straciłem w starych supermarketach, w parkingach podziemnych, a ilu z nich udałoby się uratować, gdyby mieli przy sobie durny gwizdek.

Po drugie, pamiętaj, że budowle rzadko zawalają się tak po prostu, same z siebie.

Owszem, może się zdarzyć, że budynek zwyczajnie runie ze starości i z normalnego wyczerpania siły materiałów, które go tworzą. Ale to nie oznacza, że masz mu pomagać. Nie krzycz, nie dotykaj, nie tup mocno, chodź powoli i spokojnie.

Zwróć też uwagę na to, że dobrym pomysłem jest partner. Praca w duecie nie się ze sobą sporo ułatwień. Kolega przyda się, jeśli już coś zacznie się pieprzyć podczas wykonywania zadania - wcześniej dasz radę bez niego, ale to i tak bardzo dużo (zważywszy na to, że zdecydowana większość robót się pieprzy...). Chyba nie chciałbyś zdychać z głodu, lub z powodu nie zażywania lekarstwa, mając nogi przygniecione kawałem betonu, nie? Jeśli, nie daj Panie, coś się schrzani, kumpel na zewnątrz to usłyszy lub zobaczy i, nawet jeśli sam nie będzie w stanie pomóc, sprawdzi kogoś z zewnątrz. A jak już się decydujesz na partnera, pomyśl też o kontakcie - nie musi to być radiostacja. To może być zwykłe walky-talky, albo nawet sznurek, którego kilkukrotne pociągnięcie coś oznacza. Przecież na zewnątrz też się może coś stać...





## Rozeznanie

Jeśli tego nie zrobisz, nie będzie mi ciebie nawet żal. Osobiście ani razu nie wchodziłem się do starego budynku bez obczajenia go, choćby powierzchownie. Są tacy, co sprawdzają teren całymi godzinami. Tobie jednak często będzie musiało wystarczyć kilka, kilkanaście minut. Rekonesans nigdy nie wygląda tak samo, ale pewien schemat da się stworzyć. Przede wszystkim, zbierasz info od miejscowych. Jeśli łądujesz się do dawnego fortu, w którym ponoć straszny i nikt tam nie wchodzi, na pewno nasłuchasz się wielu ciekawych legend, z których może uda się wyłuskać trochę prawdy. Gdy odwiedzasz zniszczone miasto, w którym nikt nie mieszka, ale jakiś facet przy moście wciąż pobiera myto - pogadał z nim. Czasem warto nawet zapłacić. Pamiętam, jak gdzieś na Florydzie rozgrzebywałem stare wieżowce. Kolesz z Gil-dii Przewodników za doprowadzenie na miejsce i informacje o budynku chciał trzydzieści nabojów! Poszwendalem się trochę po rynku i za dwie kanapki jakiś miejscowy dzieciak nie dość, że doprowadził mnie tam, gdzie chciałem, to jeszcze narysował prosty, ale wystarczający plan budynku i zaznaczył, w których oknach czasem się ktoś pojawia. Potem okazało się, że tylko te pokoje są na tyle wytrzymałe, by nie zawalić się pod ciężarem człowieka. Gdybym nie zagadał z tym chłopakiem, pewnie by mnie tu dziś nie było.

Jeśli twoją miejscowa jest na odludziu, albo zależy ci na dyskrecji - musisz sobie poradzić sam. Przede wszystkim zorientuj się z odległości przez lornetę, czy ktoś się tam szwenda, czy coś się rusza, czy skądś unosi się mgła, albo, czy gdzieś łądują się zwierzęta. Najlepiej nie siedź długo na swo-

jej pozycji obserwatorskiej, tylko skończ sobie aparat cyfrowy ze sporym zoomem i narób fotek, które potem na spokojnie rozkminisz gdzieś w knajpie. Kto wie? Może masz znajomego specja, który powie ci więcej, niż sam byś wywnioskował ze zdjęć? Takie obserwacje dają ci sporo informacji. Możesz się na przykład dowiedzieć, czy budynek ma podmokłe fundamenty i mimo ogólnie niezłego wyglądu z zewnątrz, nie runie ci nagle na łeb, bo pod nim płynie rzeka, albo czy gdzieś jakiś zmutowany borsuk nie zrobił swoimi pancernymi pazurami dodatkowego wejścia. Pamiętaj też o tym, aby sprawdzić teren wokół - pobliskie budynki, drogi, podejrzane górkę gruzu, wraki samochodów i inne miejsca, w których mogło się zagnieździć jakieś plugastwo.

Jak już obejrzyysz wszystko z daleka, podejdz bliżej i korzystając z posiadanych już informacji, zdobywaj nowe. Jeśli nie zdobyłeś jeszcze planu budynku, warto teraz zacząć robić go samemu. Nie ma głupszej śmierci, jak zgubić się w biurowcu, albo wejść przypadkiem do pokoju, o którym wie się, że podłoga jest tam bardzo spękana. Obserwując budynek, zwróć uwagę na strop. Jeśli go nie ma - niewiele zostało wewnątrz. Zawalenie stropu wcale nie oznacza, że budynek jest już w porządku. Ci, którzy mówią, iż każda budowla zawala się tylko raz, są w błędzie. Ruina może walić się nawet kilkanaście razy - po trochu. Co więcej - jeśli poszedł dach, mógł uszkodzić ściany czy podłogę, czyli niższe piętra też mogą być zagrożone. Oglądając ściany, zwracaj uwagę na takie rzeczy, jak lekkie pęknięcia, dziury po strzałach, czy nawet jakieś narysowane znaki. Szczególną uwagę zwracaj na ściany, w których są okna, czy drzwi - są one szczególnie osłabione. Okien pewnie już nie ma, a ramy, jeśli były drewniane - spróchniały lub zbutwiały, jeśli plastikowe - też coś je mogło zacząć jeść, mogły się stopić, lub... mogły zostać zwyżczajnie ukradzione, bo istnieje tysiąc sposobów, aby zrobić z nich użytek. Ciekawym zjawiskiem są też zamknięte drzwi. Jest to dla ciebie albo wspaniała, gdy trwają tak zamknięte od dnia zagłady, albo fatalna, jeśli zamknięto je niedawno, wiadomośc. To ostatnie też nie do końca jest złe, bo świadczy o tym, że nie tylko ty uznałeś, iż budynek się nie zawali. Jednak jeśli ktoś zamknął drzwi, może chcieć do nich wrócić. Albo jest w środku. Serio - lepiej sprawdź jeszcze raz, czy jest pusto -zerknij przez

## BERNI RADZI



Bez pracy...



dziurkę od klucza, ponasłuchuj. A nuż to jakiś emo-mutant zakampił się wewnątrz, bo nikt go nie kocha i tniesz się w kącie, ale jak tylko ktoś wejdzie, by mu przerwać - zaczniesz ciąć tego kogoś? Z drugiej strony - jeśli ktoś zamknął drzwi, to dlatego, że wewnątrz jest coś, co warto ukryć przed innymi. Mimo wszystko pamiętaj, że nie warto od razu wysadzać drzwi, a wyjebanie ich z kopa też może spowodować reakcję łańcuchową i pogrzebać cię pod cegłami. Pozbądź się drzewi możliwie najdelikatniej. Może w ogóle nie trzeba się ich pozbywać?

Chodząc wokół budynku, skrzętnie zbieraj informacje o jego wnętrzu. Patrząc przez okna można poznać spory kawałek tego, co się znajduje w środku. Ciekawym pomysłem jest też wprowadzanie do wnętrza kamer. To zawsze coś, jeśli robisz mapkę. Co więcej - patrząc przez okna można rozkminić, jak wygląda sprawa ze stropem od wewnątrz.

### Wątpliwa sprawa

Jeśli trwałość konstrukcji nie wydaje się być godna zaufania, można zrobić z nią kilka mądrych rzeczy i jakieś dziesięć razy tyle głupich. Te głupie czasem okazują się mądre, te mądre - głupie, jednak mimo wszystko - lepiej nie wchodzić tak po prostu do środka.

Czasem jest tak, że tylko część budynku wydaje się być wątpliwa, reszta sprawia wrażenie, że wytrzyma. Jeśli nie masz środków i czasu - możesz zaryzykować i korzystać tylko z tej bezpiecznej części. Nie zapomnij o marginesie bezpieczeństwa. Jeśli jednak lubisz swoje życie, pomyśl nad belkami podporowymi dla stropu i ścian. A jeśli to też miałoby nie pomóc - sam możesz sprowokować zawalenie się tego, czy tamtego. W gruncie rzeczy lepiej, aby ściana przewróciła się wtedy, kiedy tobie się podoba i to tam, gdzie chcesz, niż na ciebie, gdy akurat poszedłeś się odlać. Przy większych konstrukcjach możesz użyć materiałów wybuchowych, czasem wystarczy granat, przy nieco mniejszych strzelać, a przy jeszcze mniejszych powinieś porazić siebie liną z hakiem lub długą belką. Pamiętaj, że zawalenie części budowli, to osłabienie jej jako ogółu.

Jest jeszcze jedno wyjście - zupełnie skurwysyńskie, ale cwane i skuteczne. Są ludzie, którzy praktykują rosyjską ruletkę, papier-kamień-nożyce, czy inne takie gierki. Tacy, co to mają dość życia i za dużą kasę

robią takie rzeczy. Wreszcie, są niewolnicy i jeńcy. Dokładnie tak. Po co ty masz wchodzić, jeśli może wejść ktoś inny...

### Wewnątrz

Będąc już w środku, pamiętaj o rozglądaniu się dookoła, o tym, żeby wziąć ze sobą światło i żarcie, na wypadek utknięcia w środku z jakiegoś powodu oraz o tym, by zawsze wiedzieć, gdzie jesteś. Szkicuj plan ruiny, rób adnotacje, znaczkuj kredą lub sprejem pokoje, w których już byłeś, albo rozciągaj za sobą sznurek. Poruszaj się ostrożnie, cicho i spokojnie, ale też nie ociągaj się - zrób swoje i wynoś się stąd. Jeśli wchodzisz gdzieś pierwszy raz, miej przygotowaną broń, ale nie strzelaj do pierwszego napotkanego szczura. Byłeś w Sharrash? Tam szczury były dobre. Pamiętaj też o tym, by mimo wszystko nie nadwyreżać ważnych punktów, jak ściany podporowe, kolumny, schody. Pierwsze omijaj sporym łukiem, drugie, jeśli trzeba, wzmacniaj i zabezpieczaj, trzecie pokonuj idąc bliżej ściany, albo trzymając się poręczy. Jest ona przymocowana u góry - jeśli schody runą, poręcz może zostanie.

Ważną rzeczą jest też dyskrecja. Jeśli podejrzewasz, że ktoś inny może być zainteresowany tym miejscem - unikaj pokazywania się w oknach i zachowuj się jeszcze ciszej, niż normalnie. I staraj się jednak nie zostawiać śladów, a o ile to możliwe, wyjdź inną drogą, niż wszedłeś.

### Podziemia

Specyficznym rodzajem ruin są podziemia. Co to jest, na pewno wiesz i nie będę





się wydurniał tłumacząc takie banały. I nie chodzi mi oczywiście o piwnicę pod blokiem, tylko normalne podziemne parkingi, schrony, dawne metra, czy choćby całkowicie przysypane czymś budynki. Z pozoru wydawałoby się, że zewnętrzne oględziny są niemożliwe - bzdura. Są tylko o wiele bardziej skomplikowane i czasochłonne. Najlepiej, jakbyś mniej więcej wiedział, w którym miejscu twoje podziemia się rozciągają. Znowu kłania się wypytywanie miejscowych, mapki itd. Pamiętaj, że jeśli jakiś budynek stał oficjalnie - urząd miasta o tym wiedział. Jeśli był budowany, czy remontowany - projekty musiały być zgłoszone do owego urzędu. Nie zawsze jest taka możliwość, ale czasem da się je jeszcze zdobyć.

Jak już wiesz, na co dokładnie masz patrzeć, zwracaj uwagę na wodę, zwierzęta, mgły, dołki, rośliny i ścieżki. Rośliny mają korzenie, które idą w kierunku wody. Woda jest w stanie żłobić dziury i uszkadzać konstrukcje. Z drugiej strony, korzenie również dobrze mogą trzymać w kupie cały sufit, więc nie niszczy drzew ani trawy. Zwierzęta mogą sobie robić legowiska w twoim podziemiu. Niektóre mogą też robić dziury w suficie, czy ścianach - uważaj na to. Ogólnie zwierząt nie powinno tu być. Wypłusz je dymem, czy jakoś inaczej. Tam, gdzie są dołki, możliwe, że ktoś już próbował dobrać się do środka i kto wie, może dalej jest tam jakieś wejście, a ślady, jakie pozostawił poprzednik mogą ci na przykład powiedzieć, czy wejście jest zdadne do użycia. Dziura może być też miejscem, w którym pod kimś zawalił się strop, dlatego traktuj je ostrożnie - najlepiej poszturchaj z odległości kijem, czy coś.

Jak już znajdziesz wejście i będziesz się ładował do środka, nie zapomnij o tym, co poprzednio - weź żarcie, teraz nawet więcej, a także kilka źródeł światła. Latarka czołowa to naprawdę fajna sprawa. Dobrze jest też powiększyć ekipę. Trzymając w jednej ręce latarkę, w drugiej spluwę niewiele zrobisz, a sam bym się zastanawiał, czy jedno lub drugie chciałbym odłożyć choć na chwilę. Resztę możesz w zasadzie sam wywnioskować z tego, co już ci mówiłem - sprawdzaj sufit, rób oznaczenia i zachowuj się cicho.

### Na koniec

Chociaż mówiłem ci, że jak zrobisz swoje, jak najszybciej powinieneś wyłączyć z ruiny, pomyśl czasem jeszcze o jednym - czy aby nie ma tu jeszcze czegoś wartego uwagi? Dobry traf przy okazji zdobywania targetu to nie nowość. Warto się nad tym zastanowić.

Gdy skończysz, przemyśl kolejną sprawę - jak możesz wykorzystać swoją robotę na innej płaszczyźnie? Może ta ruina wcale nie jest taka zła i idealnie nadaje się na kryjówkę, albo chociaż skrytkę na gamble? A może przehandlować informacje o niej komuś, kto szuka mieszkania? A może być jeszcze większym chamelem i sprzedać o niej cynk jakiemuś konkurentowi? Jeśli masz kumpla, co potrafi gadać, jesteś w stanie sporo zarobić na mapie, którą dopiero co naszkicowałeś dla siebie. No i zawsze możesz zrobić nową, na której te schody będą, w zupełności bezpieczne...







# Dżungla

O dżungli słyszał chyba każdy. Niebieskie drzewa, zielone ptaki i czerwone psy machające pyskiem, a mówiące ogonem. Ba! Słyszałem nawet bajki o krowach, które, mimo iż posiadały nogi, pełzały, zamiast muczeć próbowały posykiwać, a do tego jadły tylko małe myszy i ptaki. Wszystko to bzdury! Opowiadają je ludzie, którzy prawdopodobnie nigdy nie byli w dżungli. Coś tam zobaczyli, coś tam usłyszeli i wymyślają bajki. Może to trochę nieludzkie, ale lubię zgrywać przy nich zielonego i proponować wspólną wyprawę, aby byli przewodnikami, czy coś. Fajnie się wtedy tłumaczą i w ogóle. Ja nie jestem jednym z nich - możesz być tego pewien. Byłem w dżungli przez dwa miesiące i, co najważniejsze, wróciłem. Trochę rzeczy podpatrzyłem u mieszkających w pobliżu ludzi, kilku rzeczy sam się nauczyłem. Zanim wyruszymy, postaram się przekazać ci jak najwięcej z mojej wiedzy, bo im więcej sam umiesz, tym mniej ja muszę robić za ciebie. Polewaj więc...

## Podstawy

Pamiętaj, że Neodżungla to mimo wszystko ekosystem. Przyroda sama w

sobie jest genialnym programem, w którym jest metoda na wszystko. Programem, który zawsze sobie sam ze wszystkim poradzi. Im mniej się w niego wpleprzasz, tym mniej on wpleprza tobie. Dżungla poradzi sobie bez ciebie - nie potrzebuje cię, jesteś jej obojętny. Jednak prawdopodobieństwo, iż wejdiesz sobie, powiesz: „Zwierzaki i krzaki - nic od was nie chce!” i przejdiesz cały niczego nie dotykając, jest bardzo niewielkie... W chwili, w której do niej wchodzisz, chwilowo stajesz się jej elementem. I musisz się szybko odnaleźć jako ta cząstka - poznać swoje miejsce - bo inaczej będzie z tobą kruch. Od razu powiem ci, że jesteś elementem kruchym, mało ważnym i aktywnie wykorzystywanym.

## Przygotowanie

Mam nadzieję, że nie chcesz sobie do dżungli wejść ot tak, bo może coś znajdziesz? Wierz mi, to zły pomysł, jak na początek. Owszem, jeśli troszkę poznasz teren, nauczysz się kilku rzeczy i zdobędziesz nieco doświadczenia - proszę bardzo. Jednak póki co, dobrze, gdy masz konkretny cel. Wystarczy mi informacja o tym, że szukasz wraku konkretnego samochodu, który wypadł z pewnej drogi. Kupimy mapę od kogoś miejscowego, znajdziemy tę drogę i przegrzebiemy ją wzdłuż. Podobnie sprawa dotyczy się miast. Masz miasto i podejrzenia budynków - posiadasz więc wszystko, czego ci na tym etapie potrzeba. Poszlaki to podstawa. Nie można jednak iść tak po prostu w ciemno, bo ktoś powiedział: „Poszukaj w Neodżungli tego gambli, a dam ci tysiąc gambli w paliwie i samochod”. Nie, bracie. Na takie zlecenie nie będzie chętnych. Musisz mieć ograniczony teren poszukiwań, bo wtedy możesz się przygotować logistycznie. I tutaj już bez wyjątków - mapy, plany, notatki z rozmów z tamtejszą ludnością są podstawą. Musisz obcałić zawczasu, ile którego dnia przejdiesz, gdzie będziesz miał postój, gdzie zdobędziesz wodę, gdzie będziesz spał itd. Im więcej dowiesz się o danym terenie, tym lepiej się przygotujesz. Jeśli gdzieś niedaleko jest jezioro, w którym żyją krokodyle, powinieneś o tym wie-

## BERNI RADZI



Są rzeczy, w których nie powinno być macek.



dzieć. Jeśli most jest zerwany, musisz mieć to info, by wybrać inny i nie tracić czasu. To samo dotyczy się skrótów, wiosek tubylców, ich zwyczajów (czy są pokojowi, czym handlują itd.) i wielu innych pierdół.

Masz już ułożony plan? Fajnie. Na pewno wyszło ci, że ciężko będzie samemu. Nie przejmuj się. Możesz spokojnie wynająć sobie kilka osób. Wiesz, większość Łowców (w tym ja) zlecenia, które mają miejsce w dżungli, przy wypłacaniu należności liczą podwójnie, lub nawet potrójnie. Ci, którzy pracują tylko w dżungli, liczą mniej, by walczyć z konkurencją, ale nie ma ich wielu. Jak pomnożysz należność przez dwa, to od razu możesz wziąć jeszcze dwóch ludzi. Strzelca i przewodnika. Potem odpalisz im tę połowę na spółkę, plus ewentualne trafy podzielicie po równo. Pamiętaj, że im więcej ludzi, tym dłużej każdy będzie mógł spać, tym więcej można nieść przy sobie, tym łatwiej walczyć z hienami i tym łatwiej zostać usłyszanym/zobaczonym.

Ludzie i plan to już dużo, ale jeszcze nie wszystko. Potrzebujesz jeszcze sprzętu. Przy doborze wyposażenia pamiętaj o tym, że zawsze waży za dużo, zawsze jest go za mało, zawsze można wziąć jeszcze jedną rzecz, zaś w dżungli jest wilgotno i brudno. Bierz rzeczy trwałe, zostawiaj delikatne. Bierz rzeczy małe, zostawiaj toczne. Żarcie weź takie, które jest odporne na warunki pogodowe. Teoretycznie można je zdobyć na miejscu, ale jak już mówiłem - dżungla to jeden wielki łańcuch. Jeśli wyciągniesz jedno ogniwo, musisz złapać za obydwa końce i jakoś je połączyć, bo inaczej wszystko wezmą diabli. Ciebie również. Ja zawsze wolałem nie ryzykować i brać puszkę.

Następna sprawa - ciuchy. Długie rękawy i nogawki, dobre buty do chodzenia, coś od deszczu i coś ciepłego. Wszystko w ciemnej tonacji - zielono, brązowo oliwkowej. Zabezpieczaj rzeczy odbijające światło. Lornetki, lunety, lupy - chowaj, manierki, metalowe elementy broni, sprzączki od pasków - maluj matową farbą. Podobnie z rzeczami hałasującymi. Jak się już ubierzesz, przejdź się kilka kroków i zobacz, czy coś ci nie grzechocze - owiń to taśmą, lub unieruchom plasteliną czy czymś takim.

I nie waż mi się iść bez broni. Jednak musi być ona przystosowana do warunków. Nie ma mowy o spluwie, która się za-

cina, lub takiej, która chłonie wilgoć - M14 i M16 już przerabialiśmy dawno temu w Wietnamie. Obie są tutaj o kant dupy potłuc. Skośnocy wygrali, a mieli Kałachy. Może coś w tym jest? Pomyśl i popytaj, ja się na broni nie znam. Jedno wiem jednak na pewno i czuję się zobowiązany, aby tutaj przytoczyć: „Jeden granat czasem wart jest tysiąca słów...”.

## Poruszanie się po dżungli

Witamy w Pauldison, ostatnim mieście przed Neodżunglą. To tutaj kowboje schodzą z koni. Dobrze słyszałeś. Do dżungli wchodzi się pieszo. Owszem, jest tam kilka dawnych dróg i niektóre nadają się do użytku. Krótsze fragmenty da się przejechać, jeśli ma się niezłe zawieszenie i ze dwóch ludzi do zdejmowania balów z przejazdu, jednak z pewnością ty chcesz iść gdzieś, gdzie nikogo jeszcze nie było. Teoretycznie dałoby się wpięprzyć jakimś buggie, albo motocrossem, ale pamiętaj o paru kwestiach - silnik hałasuje, silnik żżera paliwo, na crossa mało załadujesz, a buggie jak już ci ugrzęźnie, to zostanie. A ugrzęźnie, wierz mi. Jest tu kilka osób, które popilnują ci pojazd za kilkanaście gambli - powszechnie stosowana i prak-





tyczna metoda. Sprzedajesz wóz po dość niskiej cenie, ale jednak masz w ręku jakiś gambel (zwykle zwyczajnie dostajesz przewodnika), a potem jak wracasz wykupujesz samochód, oczywiście ze stratą dla siebie (lub płacisz przewodnikowi). To jak? Gotowy do drogi? Wspaniale. To jeszcze wypieprz te sandały i skołuj długie spodnie.

## Zdobywanie żarcia i wody

Jak już mówiłem, wchodząc do dżungli, stajesz pod kowadłem, które wisi na łańcuchu. Koniec łańcucha jest przyczepiony na ziemi, sam łańcuch zaś naprężony tuż przed tobą. Jeśli wyjmiesz chociaż jedno ogniwo i nie połączysz łańcucha z powrotem, kowadło spieprzy ci się na łeb. Pamiętaj o tym za każdym razem, gdy zabijasz jakieś zwierzątko i gdy zrywasz jakiś owoc. Bo zobacz - wyróżniesz stado szczurów. Fajnie, nażresz się. Ale tygrys, który

do tej pory je jadł, teraz będzie głodny, bo szczurów już nie ma. I zgadnij, kogo wypadałoby, żeby teraz połknął... To bardzo prosty przykład i chociaż nie zawsze tak jest, musisz pamiętać, że często konsekwencje bycia w dżungli są baaaardzo drażniące.

Jeśli chcesz coś jeść, jedz to, co znasz na pewno. Dobrze mieć przy sobie jakiś zestaw „Mały Chemik”, czy inny tester, aby sprawdzić, czy przypadkiem ten owoc nie ma w sobie więcej kwasu, promieniowania lub chemikaliów, niż mieć powinien. Znajomość biologii wiele ułatwia. Jednocześnie warto obcałać, czy jakieś zwierzęta nie jedzą tych owoców. Jeśli tak, zobacz, co się z nimi potem dzieje. Ewentualnie, jeśli owoce są w porządku, zwierzęta też powinny być. Do tego łatwo upolować zwierzę podczas, lub tuż przed, lub wręcz tuż po posiłku. Głodne zwierzę jest trochę osłabione, najedzone wolniejsze. Co więcej, wiedząc, gdzie będzie żarło, możesz przygotować sidła.

I chociaż będziesz cwany i dorwiesz zwierzaka, który po obcażeniu z punktu widzenia chemii będzie jadalny, pamiętaj cały czas o tym łańcuchu, bo właśnie przerwałś jedno z jego ogniw. Najlepiej, jak już masz polować czy zrywać owoce, skołuj żarcia na kilka dni. I jak najszybciej znów wyruszaj. Wiesz, jak już rozrabiać to w jednym miejscu, a potem spieprzać.

O wiele ładniej wszystko wygląda z wodą. Tutaj ciągle pada i w większości przypadków woda jest zdatna do picia. Jak nie, WD-tabsy załatwią sprawę. Słyszałem też o takiej maszynie, co do niej wlewasz deszczówkę, ona podgrzewa wodę, para przechodzi przez filtr, syf zostaje, a czysta woda się skrapla i wylatuje do kubka. Fajne, a zajmuje niedużo miejsca.

Przy pobieraniu wody z większych kałuż lub stawów, uważaj na to, czy nie maczasz w niej jakichś skałeczeń. Jest kilka rodzajów zwierząt, które rozpoznają wodopoję innych, a potem wpuszczają do nich paraliżujący jad. Zwierzaki piją w najlepsze, a potem przez kilka godzin leżą sobie bez ruchu i bardzo łatwo je wtedy zjeść. Kiedy mój Indianin władował pociętą łapę do strumyka i zeszytniał, myślałem, że umarł, a że nie miałem czasu, by go pochować, przykryłem go kocem i poszedłem dalej. Miesiąc później mnie znalazł i tak zbluzgał, że od tej pory zawsze to ja pobieram wodę ze strumyków...







## Postoje

Postoje w marszu są istotne. Nie można przecież iść, iść, iść i nie odpoczywać. Organizowanie postoju jest zawsze schematyczne. Wybierasz miejsce, gdzie jest bezpiecznie - ktoś sprawdza, najlepiej z odległości (przez lornetkę, czy lunetę), czy nie ma tam zwierzaków. Jeśli nie, idzie się tam kupą i sprawdza na własnej skórze, a jak już jest czysto, siada w kółku tak, że każdy patrzy w innym kierunku. Najczęściej postój robi się na osłoniętym wzgórzu, porośniętej polance, lub w ruinie jakiegoś budynku. Nigdy nie na drodze, nigdy nie przy rzece, nigdy nie na dużej, otwartej przestrzeni. Zdolność odpoczywania i obserwowania terenu jednocześnie, to podstawa. Postój powinien być robiony w ciszy, bo wśród drzew o wiele łatwiej usłyszeć, niż zobaczyć. Do tego, bez względu na wszystko, zawsze wykonuj jak najmniej ruchu w miejscu postoju. Im więcej liści dotkniesz - tym więcej pozostawisz swojego zapachu zwierzakom. Im więcej zrobisz kroków - tym łatwiej ktoś zobaczy twoje ślady. Wiesz, w dżungli żyje dużo różnego rodzaju mutków, świrów, czy wygnańców-banitów. Niektórzy z nich zdążyli już polubić polowanie na podróźników. Ludzie przynoszą do dżungli dużo użytecznych przedmiotów i swoje mięso, więc stanowią interesujący kąsek. Dlatego dobrym zwyczajem jest też chociaż minimalne kamuflowanie miejsca postoju.

Dłuższe postoje, na przykład takie na nocleg, warto robić w sprawdzonych miejscach. Niektórzy przewodnicy mają sztamę z jakimiś miejscowymi plemionami. Zwykle są to półdeble, którzy za płatki owsiane, złoty zegarek, narkotyki, lub amunicję pozwolą ci przespać się w drewnianej chatce na ziemi - w dżungli jest to pięciogwiazdkowy hotel. Jeśli jednak nie jesteś takim farciarzem i w okolicy nie ma autochtonów, sam będziesz musiał sobie przygotować obóz. Zanim przymkniesz choć jedno oko, zbadaj cały teren kilka razy, zastaw dookoła siđia i zamaskuj miejsce, w którym śpisz. Ja po prostu rozciągam żyłkę dookoła kilku drzew i układam na niej liście i gałęzie leżące na ziemi. Robi się przestronny pokoik. Podczas snu miej usta zamknięte, nie rozbie-raj się i poćóż broń gdzieś blisko. I wbrew wszelkim pozorom - jeśli jest was trzech,

to niech jeden śpi, a dwóch jest aktywnych. Jeden pilnuje terenu, drugi tego śpiącego. Nawet nie wiesz, jak ciche są niektóre węże.

Ognisko? Ciekawa sprawa. Są dwie szkoły - jedna taka, żeby zapalać, aby odstraszać zwierzęta, podgrzewać żarcie i mieć ciepło. Druga taka, żeby nie zapalać, by nie zwracać na siebie uwagi. Ja mam na to własny sposób. Sypiam w dzień przy zapalonym ognisku, a w nocy tylko siedzę na jednym miejscu. Z jednej strony ogień odstrasza zwierzaki, z drugiej nie ściągają uwagi aż tak bardzo, bo wkoło jest jasno. Aby nie było aż tak dużo dymu, kawałek nad ogniskiem rozciągłam między drzewami drut i kładę na nim rozłożyste liście, by go hamowały. Nie jest to perfekcyjne, ale zawsze lepsze, niż nic. Moja metoda ma tę wadę, że znacznie wydłuża całą ekspedycję, ale jeśli wyruszasz nie w trzech, a w dwóch, to tak jest najlepiej.

## Ruiny w dżungli

O ruinach trochę już wiesz, ale te są szczególne. Pamiętaj, że tutaj musisz zachować jeszcze większą ostrożność. Wiesz, bardzo często coś w nich składa jaja. Bardzo często coś po prostu czeka, aż do nich wejdziesz. Są takie pająki, które wieszają się przy sufitach i cały czas wysyłają





nielyszalne dla człowieka fale. Fale te odbijają się od podłogi i wracają do nich, przez co stwory wiedzą, jaka jest odległość. W chwili, w której fala wraca szybko, pająki wiedzą, że coś pod nimi stoi. No i zwykle spadają na to coś i sprawdzają, czy da się to zjeść. Raz zdarzyło mi się być tym czymś. Dobrze, że miałem czapkę i obrzyna. I jedno i drugie uratowało mi wtedy życie.

Nie, żebyśmy chcieli cię od razu skłonić do omijania ich dużym łukiem, nie. Czasem z takimi ruinami jest związanych parę ciekawych rzeczy. Znajomy opowiadał, że kiedyś trafił na taką, w której jakieś mutki składały ofiary swojemu Bogu. Ofiary w częściach mechanicznych i elektronicznych. Nieźle się obłowił. I niegłupio zrobił, zabierając to wszystko i wracając poza dżunglę całkowicie olewając głównego quęsta. Zarobił prawie tyle, co za zlecenie, a poświęcił na to dwa razy mniej czasu. Jednocześnie nie dał szansy mutasom, by go dorwały.

## Zwierzaki na drodze

Nie da się w stu procentach przewidzieć, gdzie będą jakieś zwierzaki. Często się zdarzy, że będziecie sobie iść i nagle natraficie na stado jakichś stworów. Co czynić? Najpierw wycofać się i sprawdzić, co robią. Może tylko sobie wędrują? Wtedy wystarczy przeczekać. Może robią coś, co potrwa nieco dłużej? Na przykład jedzą, śpią, lub się rozmnażają. Jeśli znasz się dostatecznie dobrze i wiesz, co to za gatunek, pomyśl, czy warto zorganizować sobie safari, czy można tak po prostu obok nich przejść, czy może jednak trzeba ominąć je szerokim łukiem? Pamiętaj o łańcuchu i kowadlu...

## Ludzie na drodze

Pierwsze i najważniejsze - rozeznanie. Jeśli nie wiesz, z kim masz do czynienia, to nie mamy o czym rozmawiać. Z pewnością, warto nawiązać kontakt. Nawet zwykle „Witam. Czy tam dalej są jakieś kłopoty?”, „Nie. A tam?”, „Stadko dziwnych ptaków, lepiej ominąć” jest już wiele warte. Jednak zrób to w bardzo ostrożny sposób i tylko wtedy, gdy będziesz pewien, że są to na pewno ludzie (ewentualnie pokojowo nastawione mutki) i nie zaczną do ciebie strzelać, jak tylko cię zobaczą. Kto wie? Może są strasznie głodni i za jedną konserwę dadzą wam wszystko, co mają? A może będą mieli ciekawe informacje na temat dalszej drogi? A może są zdziwczalymi, zakażonymi jakimś dziwnym wirusem bestiami i od razu się na was rzucą? Ale w gruncie rzeczy zawsze lepiej, jak poznasz to po jednym, niż jak od razu trafisz na stado...



## Walka w dżungli

Czasem tak jest, że trzeba w dżungli podjąć walkę. Jest to bardzo specyficzny rodzaj starcia, przede wszystkim pozycyjny. Jeśli to ciebie atakują, na wstępie rozkmiń, na ile ciężko będzie ci uciec. Wierz mi, tutaj się łatwo ucieka. O wiele łatwiej, niż goni. Z drugiej strony, bieganie po lesie to przewidywanie nieprzewidywalnych wypadków, jak ruchome piaski, czy spotkanie z głodnymi zwierzakami. Mimo to, często warto odbiec chociaż kilkadziesiąt metrów i tam przeczekać, aż przeciwnik odejdzie. Jeśli jednak od razu jesteś zmuszony podjąć walkę - ranny kumpel, czy

Szliśmy z Lebowskim już czwarty tydzień, a żarcie wciąż się nie kończyło. Co prawda mówił mi coś tam o jakimś Jezusie, który rozmnażał żarcie na pustyni i pokazywał obrazki starucha w białym wdzianku, trzymającego biało-żółtą flagę z kluczykami, ale generalnie wiele nie rozumiałem. A najmniej rozumiałe było dla mnie to, że co wieczór wyciągał kilka stoików z dziwnym gulaszem, opróżnialiśmy większość z nich, a następnego dnia znowu były pełne. Któregoś razu nie poszedłem spać, kiedy on wartował i poznałem sekret - gdy spałem, zbierał jakieś grzyby, kroił i gotował mięso - z czegokolwiek - dorzucał losowe przyprawy i kapustę. To wszystko razem na ogień, a potem do stoików. Za każdym razem inaczej wyglądało, inaczej smakowało, pachniało, ale jak wymieszał to z poprzednią zawartością stoików - nie do pomyslenia, że to dodatkowa partia. Dziwne rzeczy jedzą ci Polacy. Nie należą do najsmaczniejszych, jakie próbowałem. Z drugiej strony można je wielokrotnie odgrzewać, łatwo znaleźć składniki, a otwarte po roku, smakuja tak samo.





walka o gamble leżące pośrodku, wypatrz jakiś dołek porośnięty krzaczorami, szybko obcaj, czy nic w nim nie pełza i wbijaj do niego. Serio - dobra kryjówka to odstawa. W końcu to przeciwnik chce bardziej zabić ciebie, niż ty jego. Dopóki nie wyleziesz, on cię nie trafi. Ale jak tylko on podejdzie, ty ustrzelisz jego. No i pamiętaj, że jak masz granaty, to najwyższy czas, aby ich użyć.

A co jeśli wpadniesz w zasadzkę? Cóż, jeśli została dobrze przemyślana, to zginiesz. Zwykle jest tak, że jak tylko w nią wpadniesz, droga do tyłu jest odcinana, a do przodu zaminowana. Ucieczka w jeden bok jest niemożliwa, bo tam jest rzeka z krokami, a z drugiego boku strzelają. Właśnie po to zatrudniłeś przewodnika, aby nie wpaść w zasadzkę i właśnie po to zatrudniłeś strzelca, aby strzelał, jak już w nią wpadniesz.

Inaczej sprawa wygląda, jeśli to ty jesteś w ofensywie. Najgorsze, co możesz zrobić, to się pokazać. O ile śledzisz kogoś, najbardziej ci się opłaca skosić całość jedną długą serią z KM-u, lub wystrzelać po cichu z odległości. Aha, jak już zaczną uciekać, nie goń. Poczekaj jakiś czas i idź po śladach, a wtedy powtórz to, co zaczęłaś. Jeśli zaczniesz ich gonić, sam narazisz się na ostrzał, no i sprowokujesz dalszą ucieczkę. Oczywiście powtórką z poprzed-

niego akapitu - „Jeden granat czasem wart jest tysiąca słów”.



## Na koniec

Jest jeszcze parę rzeczy, o których warto pamiętać. Jeśli kupiłeś mapę u jakiegoś faceta, a most, który według niego powinien być cały, w rzeczywistości okazał się zerwany, ohandluj mu tę informację. Jak dla mnie, taka wiadomość warta jest trzykrotnej ceny mapy. Do tego dorzuć opracowanie alternatywnej drogi i informacje o tym, że ten drugi most jest cały - jeszcze ze dwie wartości mapy.

Oprócz handlowania informacjami o drodze, warto sprzedawać również te o owocach i zwierzętach - które stwory są agresywne, gdzie po drodze je spotkałeś, ile ich było. Niektórzy myśliwi bardzo sobie cenią taki wywiad. Jeśli na przykład jakiś stwór posiada gruczoł produkujący durny klej, a za jego pomocą robi sobie domek, czemu by nie hodować takich stworów i samemu nie wykorzystywać tej substancji?

Aha, tak jeszcze dla pewności. Jeśli wyjdiesz z dżungli, pójdz do lekarza. Wiem, że to nie jest takie proste, bo jest ich mało, ale czasem da się za kilka gambli przejść rutynowe badania. Pokaż mu, jakie owoce i zwierzęta jadłeś itd., a może okaże się, że jeśli natychmiast nie da ci jakichś tabletek, to kopniesz w kalendarz. Owszem, może ściemniać, ale ja tam zwykle nie ryzykuję. Inna sprawa, że mam swojego zaufanego doktoraka, więc nie muszę się bać.

## BERNI RADZI



Trzymaj się ze stawnymi, to sam kiedyś będziesz stawny.





# **CZTERE KOLORY**

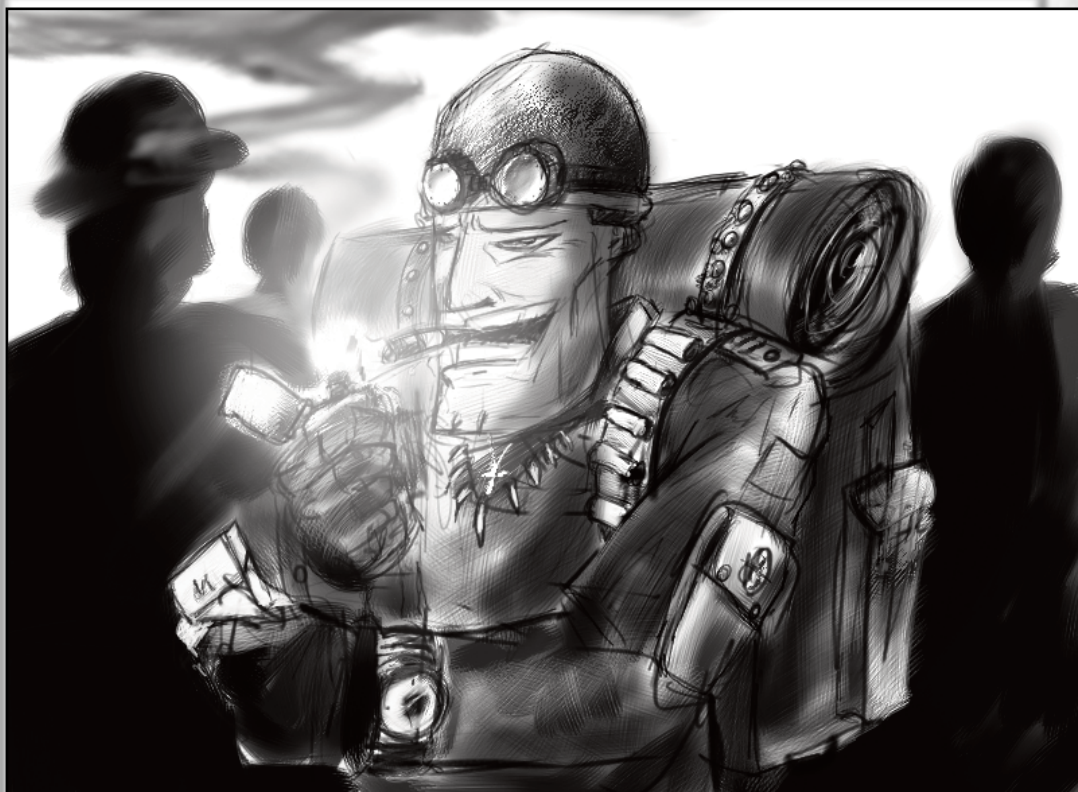


## Rtęć

Życie jest okropne. Parszywy kawał gówna! Za każdym razem, gdy, jak teraz, leżę z mordą w błocie i gimnastykuję się, aby niezauważalnie pociągnąć z manierki, obiecuję sobie, że to już ostatni raz wzięłam ten obsrany plecak na plecy i wyszedłem z ciepłutkiego, bezpiecznego domu, aby wędrować się po pachy w jakies kłopoty. Za każdym razem od... od zawsze. Od pierwszego zadania, jakie przyjąłem. Wtedy stwierdziłem, że nie nadają się na Łowcę. Już za pierwszym razem, gdy wyszedłem w teren. O, ironio. Tak już utrzymuję się w tym fachu pięć lat. I każde z wypełnionych przeze mnie zadań miało być tym ostatnim. Kolesi, który powiedział, że ta praca uzależnia, miał sporo racji. Muszę przyznać, że to chyba najgorsze z uzależnień, jakiego doświadczyłem. Tak, brałem Tornado. Podróż w przeszłość, namierzenie supermarketu, znalezienie go na mapie, powrót i podróż w to samo miejsce. Wtedy było tak samo - to miał być ten ostatni raz. W tym supermarketcie wylądowałem podobnie, jak teraz. Z mordą w błocie, próbując się napić, gdy wkoło biegają mutki. Wtedy straciłem dłoń. Po powrocie dałem sobie trochę przerwy. Jakis

miesiąc wmawiania sobie, że to już koniec. Idiotyizm - przecież ja wiedziałem, że wrócę w ten syf. W to bajoro pełne mutantów, trucizn, radiacji i walących się z sufitu belek przygniatających nogi. Właściwie ostatnie zdanie idealnie podsumowuje moją karierę. Wymieniłem chyba wszystko, co wchodziło w jej skład. Gamble? Tak. Były i gamble. A potem ich nie było. Skropiłem je, jeśli wiesz, o co mi chodzi. Musiałem - żeby odreagować. Moje życie jest od zawsze osaczone przez gotowe zabić lub trwale uszkodzić osoby i zjawiska. Doprawdy. Wiem, że jestem śmieszny - przecież to takie proste powiedzieć sobie „Nie, stary buciu! Koniec! Zostajesz w domu i handlujesz krowami!”. A jednak. Dla twojego dobra ujmę to tak - faktycznie, bardzo proste. Nie ma co nawet sprawdzać, czy tobie by się udało, czy nie, gdybyś był na moim miejscu. Na pewno dałbyś radę. Więc nie bierz następnego zadania, tylko zwyczajnie z tym skończ. To po prostu ja, jestem taki żalony, ty nawet nie sprawdzaj - mówię tak dla twojego dobra. Po prostu olej tę robotę. I nie pij. Nie sięgnę po wódkę, a na trzeźwo, jak się rozryczę, całe ukrywanie diabli wezmą. Najlepiej już stąd spieprzaj. Tylko zostaw mi granat.





## Chrom

Dać spokój rządzeniu, że wszędzie śmierć, że mutanci, że promieniowanie - żenada. Każde dziecko wie, że śmierć jest nieodłącznym elementem tego świata i po prostu trzeba się z nią pogodzić. Rzygam już tym biadoleniem co poniekąd: „Życie Łowcy jest straszne, bo można umrzeć”, „Życie Łowcy jest ciężkie i niewdzięczne”, „Życie Łowcy jest uciążliwe i niewygodne”. Zupełnie jak moja matka. Chcesz mieć zawsze sucho i pewnie - do cholery, otwórz knajpę w Nowym Jorku albo w ogóle najlepiej zgłoś się do pomocy społecznej. Praca Łowcy nie jest dla mięczaków. Owszem, trochę musisz potrafić, aby zostać Łowcą, ale fucha jest jak najbardziej do przeżycia. Ba! Ja ją kocham! Wiesz, powiem ci w sekrecie, dlaczego zostałem Łowcą. Jak byłem mały, ojciec pokazywał mi komiksy o pewnym Łowcy. Zupełnie nie rozumiem, dlaczego uważano go za Indianina, powiedziała bym raczej, że facet był kowbojem - nosił kapelusz, bicz i w ogóle. Podniecałem się, gdy koleś bujał

się na lianach, skakał przez okna, rzucał się, strzelając z dwóch rewolwerów, z jakichś przepaści i lądował w wodospadzie. I powiem ci, że wcale nie jest tak trudno go naśladować. Serio - sam mam taki kapelusz - w Miami kupiłem, a skakania z przepaści łatwo się nauczyć. Nie trzeba dużo czasu, abyś poznał kilka takich sztuczek. Życie Łowcy może i wymaga, ale też sporo daje - takiej adrenaliny nie miałem nawet na Froncie, a sława wzrasta ze trzy razy szybciej, niż na arenie. Pełny prestiż. Kiedy ja wchodzę do knajpy, dostaję za darmo piwo, a dwie najlepsze laski zostawiają dotychczasowych towarzyszy i idą się do mnie przysiąść. Opowiadam im wtedy, co ostatnio porabiałem, a one słuchają wpatrując się w moje oczy i wzdychają głęboko. A gdy to wszystko mi się znudzi, po prostu biorę którąś z notatek, plecak, zapasy i zwyczajnie wychodzę z miasta. Czasem na dzień, czasem na miesiąc, czasem na pół roku. Jestem wolny, niezależny. Nikt nie może mi rozkazywać, ani nawet komentować tego, co robię. Po prostu jestem wolny. Warto być Łowcą.



## Rdza

Nie mogę patrzeć na tych lalusiowatych idiotów w kapelusikach, co to myślą, że jak potrafią wyskoczyć z okna trzymając się liny i w tym samym czasie strzelać, to ich życie jest wspaniałe. Życie nie jest wspaniałe. I już nigdy nie będzie - świat się skończył. Koniec. Nie jestem następnym z tych, którzy zostali Łowcą, bo nagłądali się za młodu komiksów, czy coś. Wybrałem tę profesję, bo mieszkam na odludziu - kiedyś było tu miasto, ale zostało zalane błotem z dżungli i zarosło. Po prostu na początku wydawało mi się, że to będzie łatwa praca. I owszem, pierwsza czy druga wyprawa z wykrywaczem metalu była do przeżycia, ale później wszystko diabli wzięli. Kolejnym razem zapuściłem się ciut dalej niż zwykle i zabłądziłem. Spędziłem tydzień, siedząc na dupie i sącząc butelkę starego Martini, pogodziw-

szy się ze śmiercią, gdy nagle znaleźli mnie jacyś żołnierze. Ktoś by powiedział, że mi się wtedy pofarciło - otóż nie. Nie ma czegoś takiego, jak fart. Jest przeznaczenie. Los chciał mi udowodnić, że nie ma łatwych prac. Właściwie to, z czego żyjesz, nie ma żadnego wpływu na to, jak i kiedy zginiesz. A umrzemy wszyscy - szybko. Tak ja to widzę. Świat upada i nic z tym nie zrobimy. Łowca, nie Łowca, jestem alkoholik. To nie przez pracę. A może właśnie przez nią? Tygodnie w samotności? Nie wiem w sumie. Jednak z jakiegoś powodu ciągle piję. Inaczej zwyczajnie nie potrafię. Mam takie głupie uczucie za każdym razem, gdy idę po gamble, że idę ostatni raz. I czekam tylko, aż coś skoczy mi na plecy, aż jakaś zabłąkana kula trafi mnie w głowę, albo jak podłoże zacznie się zapadać pod moimi nogami. Wiem, że to nieuniknione. Czekam - to nadejdzie lada dzień.







## Stal

Baczność, mięczaku! Kto cię tak wychował?! Ktokolwiek to był, nie miał za grosz charakteru. Jeszcze nie wszystko stracone. Może codziennie umierają dziesiątki ludzi, ale też wielu się rodzi. Może codziennie Moloch buduje kolejne maszyny, ale nasi inżynierowie nie pozostają dłużni. Słyszałeś o nowej fabryce wozów pancernych otwartej w Federacji? To zasługa ludzi podobnych do ciebie - Łowców. To dzięki nim udało się namierzyć przedwojenną halę produkcyjną, odgrzebać gdzieś na pustyni części potrzebne do uruchomienia na nowo maszynowni i odpalenie factorii. Dobrze słyszałeś - Łowcy są nam potrzebni. Ludzie, którzy potrafią znaleźć wszystko są na wagę złota. Właśnie dlatego, że wszystkiego nam brakuje. O nie, świat nie upadnie. Tak długo, jak my - żołnierze - będziemy walczyć. A my będziemy walczyć, dopóki będziemy mieli

sprzęt. Ten zaś trzeba produkować lub znajdować. A od tego jesteście wy - Łowcy. Nie mam nic przeciwko twojemu kretyńskiemu kapeluszu i pejczykowi przy pasie, dopóki pomagają ci one w odnajdowaniu skafandrów ochronnych, granatów, skrzyń biegów i ekspresów do kawy. Serio. Czasem, jak siedzimy z chłopakami w okopie, a dostawa długo nie przyjeżdża, zaczynamy się zastanawiać, czy to maszyny dorwały konwój, czy może konwój w ogóle nie wyruszył, bo nic nie znaleziono i nie mieli nam co przywieźć. Jak do tej pory zawsze przyjeżdżał. I zawsze przywoził mnóstwo stuffu. Kierowca zaś z uśmiechem mówił: „Co? Wątpiliście w Edisona? To najlepszy Łowca na północy. Nigdy w niego nie wątpcie”. I nie wątpimy - wierzymy, że my tutaj, z karabinami i wy tam, z wykrywaczami metalu, odbudujemy świat. Dla naszych dzieci. Dla naszych żon. Dla nas.



Dołącz już dziś do największego grona miłośników Neuroshimy!

Dziesiątki artykułów, sztuczek, scenariuszy, gadżetów i innych.

Czytaj, komentuj i twórz dodatki razem z nami. Tutaj uzyskasz wszelkie potrzebne wsparcie, począwszy od korekty po sam skład i promocję.

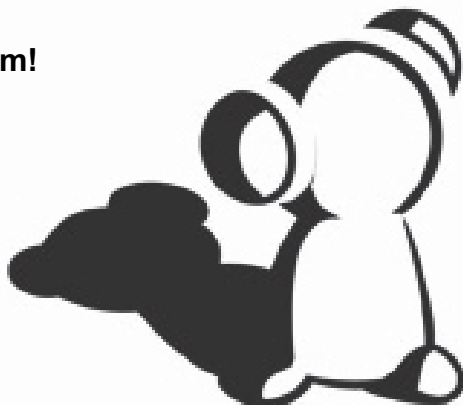
Nie czekaj! Wejdź na [www.neuroshima.elx.pl](http://www.neuroshima.elx.pl)



# Uważasz, że ołówki nie przetrwały apokalipsy?

wejdź na [digart.pl](http://digart.pl) i przekonaj się sam!

[admat.digart.pl](http://admat.digart.pl)  
[batman666.digart.pl](http://batman666.digart.pl)  
[freede.digart.pl](http://freede.digart.pl)  
[gip.digart.pl](http://gip.digart.pl)  
[kutrybala2.digart.pl](http://kutrybala2.digart.pl)  
[mayeranek.digart.pl](http://mayeranek.digart.pl)  
[off.digart.pl](http://off.digart.pl)  
[yuhime.digart.pl](http://yuhime.digart.pl)



# ŁOWCA

„Być Łowcą” dla stu ankietowanych Nowojorczyków zawsze będzie znaczyło coś innego. Dają głowę, że każdy z nich będzie w błędzie. „Być Łowcą” dla stu ankietowanych Łowców zawsze będzie znaczyło to samo i oczywiście każdy z nich będzie miał rację. „Być Łowcą” to po prostu być gotowym na wszystko.

(...) Jeden na sto szczęśliwych. Zabawne. Podobnie jak z Łowcami. Jeden na stu może przeżyje. Dokładnie tak. Jeden na stu może wyjdzie na swoje. Jednemu ze stu może się uda. Tylko jednemu, chociaż każdy myśli, że jest szczęściarzem. Chociaż na każdym jest napis „Lucky”.

## PATRONI:



POLTER.PL



Tawerna RPG



OUTPOST

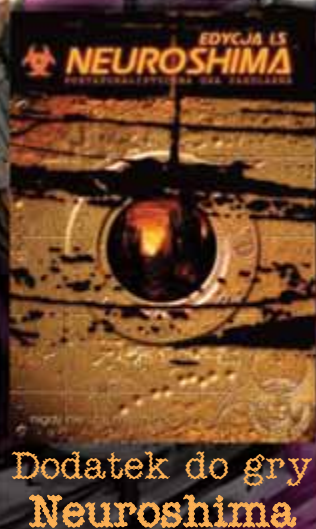


VALKIRIA



ORBITAL

Serwis Orbital  
<http://www.neuroshima.elx.pl>  
e-mail: [serwisorbital@gmail.com](mailto:serwisorbital@gmail.com)  
Niektóre prawa zastrzeżone.  
Cena: 0 zł :)



Dodatek do gry  
**Neuroshima**

# ŁOWCA

Imię: \_\_\_\_\_  
 Pochodzenie: \_\_\_\_\_  
 Cecha z Pochodzenia: \_\_\_\_\_  
 Specjalizacja: \_\_\_\_\_  
 Profesja: \_\_\_\_\_  
 Cecha z profesji: \_\_\_\_\_

## BUDOWA

Łat.	Prz.	Pro.	Tru.	B.Tr.	Ch.Tr.	Fart

## CHARAKTER

--	--	--	--	--	--	--

## PERCEPCJA

--	--	--	--	--	--	--

## SPRYT

--	--	--	--	--	--	--

## ZRĘCZNOŚĆ

--	--	--	--	--	--	--

## WYPOSAŻENIE

Przy pasie (2 segmenty)

W plecaku na wierzchu (6 segmentów)

W plecaku głębiej (9 segmentów)

W wozie/przy koniu (n/d)

Blizny: \_\_\_\_\_

Reputacja (miejsce/punkty): \_\_\_\_\_

Sława: \_\_\_\_\_

## BUDOWA

### Sprawność

Kondycja  
 Pływanie  
 Wspinaczka


### Jeździectwo

Jazda konna  
 Powożenie  
 Ujeżdżanie


## CHARAKTER

### Negocjacje

Zastraszanie  
 Perswazja  
 Zdol. przywódcze


### Empatia

Postrz. emocji  
 Błef  
 Opieka nad zw.


### Siła woli

Odporność na ból  
 Niezłomność  
 Morale


## PERCEPCJA

### Orientacja w terenie

Wycucie kierunku  
 Przyg. pułapek  
 Tropienie


### Spostrzegawczość

Nasłuchiwanie  
 Wypatrywanie  
 Czujność


### Kamuflaż

Skradanie się  
 Ukrywanie się  
 Maskowanie


### Przetrvanie

Łowiectwo  
 Znajomość terenu  
 Zdobywanie wody


## SPRYT

### Medycyna

Pierwsza pomoc  
 Leczenie ran  
 Leczenie chorób


### Technika

Mechanika  
 Elektronika  
 Komputery


### Wiedza ogólna

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_


### Sprzęt

Maszyny ciężkie  
 Wozy bojowe  
 Kutry


### Pirotechnika

Rusznikarstwo  
 Wyrzutnie  
 Mat. wybuchowe


## ZRĘCZNOŚĆ

### Walka wręcz

Bijatyka  
 Broń ręczna  
 Rzucanie


### Prowadzenie pojazdów

Samochód  
 Motocykl  
 Ciężarówka


### Zdolności manualne

Kradzież kiesz.  
 Otwier. zamków  
 Zwinne dłonie


### Broń strzelecka

Pistolety  
 Karabiny  
 Broń maszynowa


### Broń dystansowa

Łuk  
 Kusza  
 Proca

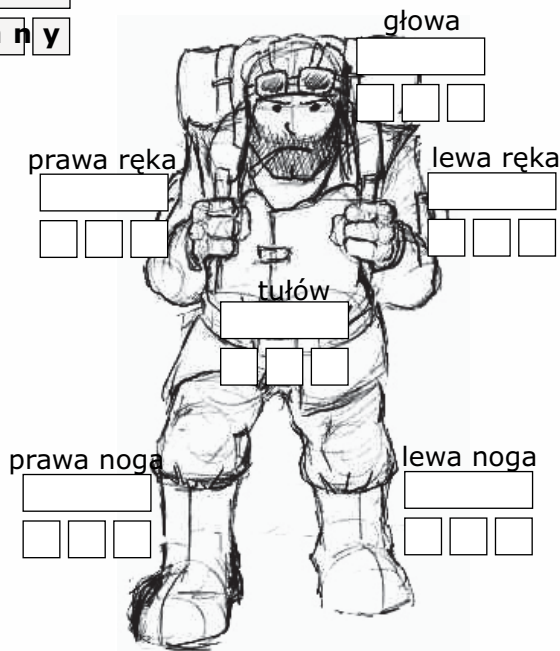
  
  


### Inne umiejętności

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Pancerz**

**R a n y**



**Choroba:** \_\_\_\_\_ **Żywność:**

**Leki:** \_\_\_\_\_

**Woda:**

**Sztuczki:** \_\_\_\_\_ **Znajomi:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Aktualnie poszukiwane**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Notatki**

**PD**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



**Skrytka #1**

**Skrytka #2**

**Skrytka #3**