



SARGE 3
ARMIA NADAL
WALCZY!

SARGE 3

ZAPATRZENIE

KOORDYNATOR

GSP_Dibbler

AUTORZY

GSP_Dibbler, Tryglav,
Duke, Mack_the_Knife

GRAFIKA

OFF, Raepaer
Kędzior, Monika

SKŁAD, OPR. GRAF

Lai

KOREKTA

Bor

SPIS TREŚCI

ZAOPATRZENIE | 01

PROFESJE | 10

MEDALE | 16

CHOROBY | 19

POJAZDY | 21

SZTUCZKI | 28

ZAOPATRZENIE

SŁOWEM WSTĘPU

By porządnie zacząć, warto sobie wyjaśnić dokładne znaczenie słowa 'logistyka'. Zapewne każdy czytający SARGE ma mniejsze lub większe pojęcie o tym jaki wpływ mają dostawy sprzętu na wojska działające w polu, zapewne też każdy właśnie tak utożsamia termin 'logistyka' - iż jest to dostarczanie żołnierzom amunicji i pożywienia. Chodzi właśnie o dostarczenie organizacji/przedsiębiorstwu/firmie środków potrzebnych do efektywnego działania. To chyba najprostsza możliwa definicja logistyki. Pewnie mógłbym zarzucić cytatem zapożyczonym z Wikipedii lub innego źródła, jednak wolę tworzyć definicje na bieżąco. Można mi zarzucić nieścisłość i uproszczenia, ale sądzę, że właśnie te one sprawią, że Wy, którzy czytacie SARGE, łatwiej przebrniecie przez lekturę naszych wypocin.

Czym jest więc logistyka w wojsku, temacie najbardziej interesującym z punktu widzenia projektu SARGE? Logistyka jest to zdobycie, zorganizowanie transportu i fizyczne dostarczenie jednostkom wojskowym środków i usług potrzebnych do wykonania zadań, jakie zostały przed nimi postawione. Zawiera się w tym więc nie tylko dostarczenie żołnierzom amunicji, leków i pożywienia oraz paliwa dla pojazdów. Logistyka to także zorganizowanie służb medycznych i naprawczych, planowanie rozmieszczenia zapasów na terenach nieobjętych działaniami zbrojnymi i zabezpieczenie ich, zdobycie środków na to wszystko, co w kontekście świata postapokaliptycznego staje się przedsięwzięciem gigantycznym. Działania logistyczne mają wpływ na itinerarium (trudne słowo... znaczy tyle co marszruta), są ważące już przy planowaniu działań na danym obszarze. W końcu to przepustowość dróg i szlaków wodnych, czyli zdolność do zaopatrzenia walczących, wyznacza ostatecznie maksymalną liczebność sił w ofensywie i defensywie.

W gruncie rzeczy nie mylą się całkiem ci, którzy kojarzą logistykę z dostarczaniem naboju i konserw (dla prawdziwego wojaka to w końcu najważniejsze, zaraz po panienkach i wódce), ale tylko pod warunkiem, że zdają sobie sprawę, jak licznych zabiegów wymaga utrzymanie w walce liczącej stu żołnierzy kompanii piechoty. Dla przykładu: ilu ludzi może być zaangażowanych w działania logistyczne mające utrzymać w linii jeden czołg? Bezpośrednio i (oczywiście do pewnego stopnia) pośrednio: przed drugą wojną światową uważało się, że potrzeba do tego około 20 ludzi. Po wojnie obliczono, że jeden walczący czołg potrzebuje do poprawnego funkcjonowania 70-80 ludzi pracujących przy dywizjach pancernych i w bezpośrednim zapleczu tych dywizji (tj. w służbach logistycznych samej tylko dywizji pancernej). Obie podane liczby nie uwzględniają członków załogi czołgu oraz maszyny logistycznej działającej na szczeblach ponad dywizyjnych.

Zapewniam, że pisząc, cały czas pamiętam o tym, iż piszę o SARGE, nieoficjalnym dodatku do NS. Tyrała o logistyce i czołgach ma zwrócić uwagę na fakt, o którym często się zapomina myśląc o armii - o tym, że za plecami żołnierzy pracuje trzy lub więcej razy tyle osób... Ekhm, jesteśmy w NS, a ja wcale o tym nie zapominam... Więc może nie trzy razy, ani nie dwa razy więcej, ani nie drugie tyle. Ale na tyłach i w bezpośrednim zapleczu frontu pracuje bardzo wielu ludzi. Część jest żołnierzami, część jest cywilami, ale pracują na to, żeby wojsko mogło być wojskiem faktycznie, nie bandą wygłodniałych włóczęgów.

Chciałbym, żeby MG wykorzystali to co tutaj napiszę i pokazali postaciom Graczy, że Armia z SARGE ma ręce i nogi. Fakt, że będą to ręce i nogi mocno naciągane, ale jednak będą. Myśląc logicznie, armii w NS, w takim kształcie jakim ją opisuję nie da się utrzy-

mać, ale podobnie nie można utrzymać 'państwo-wości' oraz systemu politycznego FA i wielu innych spraw, a jeśli pójdziemy tą ścieżką dalej, to możemy w ogóle wyrzucić post-apo do kosza. Chcę żeby New US Army była w klimacie. Żeby SARGE był fajnym kawałkiem dodatku, w którym będzie można się wyżyć. Dlatego uważam, że powinno być tam zaopatrzenie i powinno być dobrze opisane, żeby MG mógł brać z tego kolejne pomysły i zahaczki. Chciałbym również, by MG potrafił przekazać Graczom, jak ważni są ci, którzy nie biorą bezpośredniego udziału w walce, ale jednak prowadzą nie mniej ważną batalię. Wojnę o gomułkę sera, łyk gorzałki, garść naboju, litr paliwa i kawałek bandażu. To jest jeden z ważniejszych elementów mojego pojmowania Stali - nie tylko walka na Froncie, ale walka wszędzie i o wszystko. SARGE jest dla mnie kwintesencją Stali.

ORGANIZACJA SŁUŻB LOGISTYCZNYCH

W tym sparszywiałym świecie w jakim żyjemy trudno o żarcie, wodę, amunicję, paliwo, leki - o wszystko właściwie. Nie brakuje tylko chorób, mutków, maszyn, bandytów i innych przyczyn wczesnego zgonu. Przypomnij sobie wiochę, czy inny wygwizdów, z którego pochodzisz... Dużo osób miało broń? Nie nóż, widły czy siekiere, ale broń palną. Tak, wiem, że każdy miał jakiś leciwy rewolwer, obrzyna, dwururkę albo przedpotopowy karabin, a niektórzy nawet więcej niż dwa naboje do swojej WunderWaffe. Sąsiad robił granaty z saletry i krowiego łajna, ok, więc mieliście nawet broń biologiczną. A dużo mieliście jedzenia? Jak upolowaliście tylko troszkę zmutowanego bizona, to pewnie była okazja do obalenia flaszki dla całej rodziny, bo to co się uprawia rzadko starcza na więcej niż głodowe racje. A paliwo? Czasem kupowało się karnister... raz na pół roku. Lekiej? Pół bizona i flaszka wódki za paczkę pastylek od handlarza, a i to tylko jak się zamówiło u niego wcześniej, bo musiał załatwić skądinąd.

A teraz spójrz na pluton piechoty, co siedzi w miasteczku kilkanaście mil stąd. Każdy ma karabin - automatyczny w większości przypadków, albo przynajmniej półautomat... Nie Winchestera. Mają prawdziwe granaty. Mają jedzenie, mają paliwo, mają leki, a każdy jeden wojak ma dość naboju, żeby posłać do piachu cały twój wygwizdów, nawet jeśli kiepski z niego strzelec. Ile razy się zastanawiałeś, skąd oni to mają? Czy może w ogóle się nie zastanawiałeś i traktujesz Armię jako siłę natury? Wiedziałem, że taki głupi nie jesteś. Oni mają wszystko, ale sami tego nie zdobywają, ktoś robi to za nich i dba, by wszystko do nich dotarło. Zauważyłeś, że czasem w karawanach,

które się w miasteczku zatrzymują obok handlarzy i ochrony są wojskowi, którzy za każdym razem kiedy przyjeżdżają, wyładowują coś dla tych niespełna trzech dziesiątków ludzi?

Widzisz chłopcze, Armia dba o swoich. Dbą o nich tak bardzo i tak dokładnie, że przywozi im żarcie, leki, broń, wszystko co uda się wygrzebać. Pomyśl teraz, że jest dużo więcej takich plutonów jak ten. Ile? Nie wiem, ale gdybym wiedział i tak byś nie uwierzył. Ważniejsze jest to, ilu jest ludzi, którzy dostarczają im to całe dobro oraz - co cię zainteresowało na początku - skąd to biorą.

Ludzie, o których mówię to zaopatrzeniowcy, ale w Armii nazywa się ich logistykami. Logistyka to zdobywanie i dostarczanie zaopatrzenia. Na początek tyle ci starczy, później przejdziemy do trudniejszych kwestii.

GÓRA

W Armii każdy zna swoje miejsce. Hierarchia prowadzi od góry do dołu, a najważniejszy jest zawsze ten na samej górze, to on wydaje rozkazy i decyduje o najważniejszych sprawach. W logistyce tak samo - na samym szczycie, w Sztabie Generalnym New US Army, zasiada generał Cecil Donehew i on odpowiada za strategię logistyczną NUSA.

Donehew ma z kolei własny sztab specjalistów, składa się dokładnie z sześciu oficerów, a każdy z nich zajmuje się swoim wydziałem. Trzy największe wydziały to wydziały rejonowe: Wschodni (obejmuje wszystko na wschód od Missisipi, a więc także Federację Appalachów, Nowy Jork i Teksas), Północny (obejmuje, by się zbyt nie rozwodzić, Front i Detroit, a do niedawna także Salt Lake) i Zachodni (cała reszta). Przy samym Donehew są tylko oficerowie łącznikowi - w końcu kierownicy rejonowi trzymają rękę na pulsie w okolicy, za którą odpowiadają. Teoretycznie najważniejszy byłby Wydział Logistyczny 'Wschód', bo przecież zaopatruje siły stacjonujące w najbardziej zaludnionych miejscach ZSA, a są to siły dwa razy liczniejsze niż te, za które odpowiada Wydział 'Zachód', ale to tylko złudzenie. 'Północ' to Front i Detroit, czyli odpowiednio: największy wróg ludzkości i byłe zagłębienie przemysłu samochodowego oraz nieliczny przemysł rafineryjny. Raz: Wydział 'Północ' obsługuje oddziały walczące z Molochem i współpracuje z Posterunkiem (macza też paluchy w wymianie technologicznej), dwa: stara się wycisnąć z Detroit ile się da, a ostatnio wychodzi im to coraz lepiej, przez co zyskują na znaczeniu. 'Zachód' do niedawna był traktowany nieco po macoszemu, ale po ofensywie Molocha na południe, pojawieniu się SMART-a, ekspansji Neodżungli i przemian w Hegemonii, został znacząco wzmocniony - między innymi dlatego, że przebazowano część jednostek z rejonu 'Wschód' - i liniowych, i logistycznych.

Wydziały rejonowe zajmują się zdobywaniem/produkcją, magazynowaniem i dostarczaniem środków i usług jednostkom Armii. O tym, jak to dokładnie wygląda, opowiem później.

Pozostałe wydziały to: Wydział Koordynacji i Planowania Operacyjnego, Wydział Badawczy i Wdrożeniowy oraz Wydział Specjalny.

Koordynacja i Planowanie bierze bezpośredni udział w planowaniu wszelkich większych operacji Armii, uzgadnia strategię rozmieszczenia i dostaw materiałów wojennych z wydziałami rejonowymi podczas tychże operacji. Podczas planowania każdej większej akcji głównym mózgiem zaopatrzeniowym jest właśnie Wydział Koordynacji i Planowania. Podczas kreślenia planów WKiP mówi, czy można wyznaczyć przez dany teren marszrutę, jakie siły będzie można utrzymać w linii i jak długo będzie je można utrzymać na danym odcinku. To nie jest liczny wydział, zdziwisz się, ale to sami matematycy - specjaliści od statystyki.

Raz spotkałem legendę ichniego wydziału, Malcolma Brandta. Straszny z niego pijak i w dodatku schizofrenik (na jedną lub drugą przypadłość cierpi większość specjalistów tego wydziału...). Pokazał mi swoje tablice i obliczenia, z których wynikało, że najeżony żołnierz strzela o 22% celniej od żołnierza głodnego, a po śmierci oficera i sierżanta wpada w panikę dopiero po odstrzeleniu połowy plutonu, podczas gdy żołnierz głodny potrafi spanikować jeszcze przed zastrzeleniem oficera, ale już po zejściu sierżanta, przy stratach rzędu 20% plutonu. Później zapodał tab-

licę i wyniki (jeszcze lepsze) statystycznego żołnierza po chędożeniu, po czym przeszedł do średniej długości życia szeregowego, podoficera i oficera w bitwie w zależności od przeciwnika, terenu i pogody... Odchylenie o jeden punkt procentowy uważał za 'znaczące', a o 5% za 'niesamowite'..

Jak się zapytałem, czy wszyscy w Wydziale Koordynacji i Planowania liczą takie rzeczy, to głęboko się zamyślił i stwierdził, że 'właściwie wszyscy' i 'właściwie przez cały czas'. Powiedziałem mu, że przecież głównie z tych obliczeń wynika, bo ja jakoś przeżyłem na Froncie dwa lata i walczyłem w kilku ładnych bitwach, a wciąż żyję i nie jestem kaleką (po roku oficer ma 34% szans na kalectwo i 41% na śmierć albo MIA... według Wydziału Planowania...). Za to nasz snajper, Monroe, trafi z kilometra w oko gangera w każdych warunkach, niezależnie od tego czy jadł w ostatnim tygodniu, czy spał w ostatnim miesiącu i czy chędożył przez ostatnie pół roku. Zgadnij co mi powiedział... Że jestem, taka jego mać, 'błędem statystycznym'. I Monroe też. Ma matematyk szczęście, że ja i Monroe to spokojni goście jesteśmy.

Po tej rozmowie jakoś straciłem zaufanie do tego całego Planowania, ale zmieniłem zdanie po ofensywie na Froncie, w której owszem, dostaliśmy po dupie, ale przynajmniej przez równe dwa tygodnie jak w zegarku mieliśmy w odpowiednich miejscach i o odpowiednim czasie dostawy amunicji, leków i żarcia. Pomimo fałszywych i obłąkanych planów opartych o szalone obliczenia schizofrenicznych pijaków, Koordynacja i Planowanie jednak daje radę.

O ile można było mieć wątpliwości czym zajmuję

Chcesz znać moje zdanie o Kurewskim Wydziale Specjalnym Służb Logistycznych Wujka Sama? No to słuchaj: jestem pewien, że coś od czasu do czasu wycieka, rzecz jasna bocznymi drogami. Żaden oficer z samej Kurewskiej Szóstki gęby nie otworzy, to samo oficerowie innych wydziałów logistyki, a nawet okazjonalnie współpracujący oficerowie wywiadu lub jednostek liniowych. Oni umieją siedzieć cicho. Nawet jak jakiś zwykły porucznik nieświadomie załatwia jakąś sprawę dla Szóstki i zobaczy coś czego nie powinien - upomina się go, a on będzie milczał. W końcu wie, że jak puści parę, to żegna karierę. Zresztą, rzadko kiedy zobaczyłby

Inna sprawa to zwykle szwejski z tego plutonu, którzy poleźli na bardzo dziwne zadanie... Żołnierze są wyczuleni na takie rzeczy, a 'góra' często traktuje ich jak dzieci: 'Nic nie wiecie, nic nie widzieliście, nie było was tutaj, wszystkim powiecie, że prowadziliście ćwiczenia'. Fakt, że najczęściej nikt nie widział dużo z tych rzeczy, których widzieć, zdaniem Wydziału VI, nie powinien, a tego co widział - nie rozumiał. Ale kolejno wynoszone strzępy informacji można poskładać i pokusić się o jakieś wnioski na temat działań Kurewskiej Szóstki.

Zebranie tego co mam kosztowało mnie trzy lata pracy. Jestem pewien, że w Wydziale wiedzą, iż przecieki mimo wszystko się zdarzają i celowo rozpuszczają jakieś plotki, ale jeśli ma się wprawę, można takie rzeczy wyłapać... z wyjątkami. Raz zmarnowałem ze swoimi ludźmi dwa miesiące poszukiwań przez całkiem dobrze wysmażoną dezinformację. Po tych trzech latach z całkiem dużym prawdopodobieństwem mogę stwierdzić, że Kurewski Wydział Specjalny zbiera nie tylko części z maszyn Molocha i stara się wyciągnąć z nich coś przydatnego dla NUSA. Posterunek też to robi, my tak robimy. Nie dziwi też to, że poszukują sposobów przekabacenia zdobytych maszyn na swoją stronę. Kurewski Wydział interesuje się także cybermutantami i zwykłymi mutkami. Wiem o kilku akcjach pojmania groźnych cebermutantów, wiem, że istnieje laboratorium i hodowla odmieńców, jestem pewien, że próbują modyfikacji genetycznych oraz dziwnych wszczepów, poszukują leków, broni biologicznej i stymulantów bojowych... Zajmują się, skurwysyny, naprawdę szalonymi rzeczami.

To niemoralne, powinniśmy tępić mutanty, a nie próbować hodowli następnych. Skurwiele z Wydziału Specjalnego są pod pewną Świętej pamięci hrabia Peter Cole, szef wywiadu Jego Wysokości Księcia Daniela D'Hubert z Federacji Apalachów, zginął od kuli snajpera. Zamachowca nie odnaleziono, mocodawców nie udało się ustalić.

się Koordynacja i Planowanie, to przy Wydziale Badawczym i Wdrożeniowym problemów nie powinno mieć. Ich zadania to, po pierwsze: opracowywać nowy sprzęt, po drugie: odnawiać co się da ze sprzętu przedwojennego, po trzecie: przygotować bazę logistyczną pod nowowprowadzany do arsenału sprzęt. Jeśli sądzisz, że to takie łatwe, to się mylisz. Owszem, jak pojedynczy wojak znajdzie sobie, dajmy na to, P90 i kilka magów, to niech sobie używa. Większych problemów logistycznych nie ma. Gorzej jeśli chce się uzbroić w P90 wszystkich kierowców i artylerzystów: trzeba przeszkolić mechaników w zakresie naprawy pistoletu maszynowego P90, przygotować samych kierowców i artylerzystów do obsługi oraz naprawy niewielkich uszkodzeń P90, ustawić produkcję części zamiennych i pocisków do tej broni, a najlepiej też produkcję samych gnatów, bo kierowców i artylerzystów trochę jest. Czaisz? To jest właśnie baza logistyczna: zrobić tak, żeby nowy sprzęt dało się używać powszechnie przy minimalnych kosztach. Wydział Badawczy i Wdrożeniowy zajmuje się właśnie tym.

Na sam koniec kąsek najsmaczniejszy: Wydział Specjalny Służb Logistycznych New US Army, zwany także Wydziałem VI lub po prostu 'Szóstką'. Zajmuje się, he he, sprawami 'specjalnymi', a więc prawie wszystkie działania tego wydziału są utajnione. 'Prawie', bo jest jedna działalność całkiem jawna i oficjalna - zbieranie resztek maszyn Molocha. Co później robią z tymi resztkami? No, to już jest tajne. Brudną robotą, czyli wyciąganiem części z wraków maszyn, zajmują się Crackerzy - specjaliści przydzielani do jednostek na Froncie (przed kilkoma miesiącami grupa Crackerów trafiła też na południe, do jednostek stacjonujących najbliżej SMART-a), czasem pojedynczo, czasem w większych grupach. O Crackerach pogadamy sobie później. Czym jeszcze zajmuje się Wydział Specjalny? Chodzą różne plotki, ale tak naprawdę nie mam bladego pojęcia. Jak spotkasz kogoś kto będzie gadał, że coś wie, że widział, że przyjaciel mu mówił - olej frajera. Prawie na pewno zmyśla. Jeszcze nie spotkałem się z żadnym porządnym przeciekiem z Wydziału Specjalnego. Ich klauzula tajności może się równać tylko z działaniami wywiadu i utajnionymi, nieoficjalnymi działaniami samego Sztabu.

WYDZIAŁY REJONOWE

Wróćmy do wydziałów rejonowych, bo w sumie ich działania zwykły szwejk widzi najlepiej: kiedy dostaje jedzenie i naboje. Każdy z trzech oficerów rejonowych odpowiada za zaopatrzenie jednostek wojskowych na swoim terenie. Do tego każdy z nich ma własny sztab ludzi - zajmują się produkcją, naprawą, transportem, magazynowaniem, szkoleniem kadr me-

chaników i lekarzy, etc. Wymienianie wszystkiego raczej nie ma tutaj sensu, lepiej skupić się na najważniejszym, czytaj, na cyklu produkcja/zdobycie - dostarczenie.

PRODUKCJA

Najpierw - produkcja/zdobycie. Wydziały rejonowe organizują produkcję środków potrzebnych do walki i szkolenia techników liniowych, sanitariuszy i chirurgów polowych. Produkcja jest dwojakiego rodzaju: armijna i cywilna. Armijna, czyli część rzeczy NUSA wytwarza we własnym zakresie, w dostawach innych rzeczy polega na producentach cywilnych, pracujących na zlecenie. Warto też dodać, że skoro produkcja nazywa się 'armijna', to nie znaczy, że pracownikami są żołnierze. To ludzie zatrudnieni na stałe przez Armię, a obiekt, w którym pracują (otrzymują stałe wynagrodzenie oraz ochronę dla siebie i swoich rodzin), należy do Armii. W miasteczkach gdzie funkcjonują fabryczki armijne, fucha zwykłego robotnika jest bardzo ceniona, co dopiero mówić o kierowniku zmiany, czy wyższych posadach. W zamian NUSA oczekuje lojalności i dyscypliny. Rzecz jasna, nikt nie karze pracownikom równać szeregów, wykonywać zaprawy co rano i salutować, ale jednak mają być posłuszni. I są posłuszni.

Najważniejsze rzeczy NUSA stara się wytwarzać sama - jest to na przykład amunicja i broń (ładunki wybuchowe, granaty, co prostsza broń typu działa bezodrzutowe i moździerz...), ale także paliwo (taaak, Wydział 'Wschód' ma własną rafinerię i kilka niewielkich szybów naftowych... inna sprawa, że ta jedna rafineria nie zaspokaja wszystkich potrzeb), niektóre układy elektroniczne i mechaniczne, część specjalistycznego ekwipunku. Niemniej półprodukty Armia dostaje od producentów cywilnych, zarówno dużych, na skalę strategiczną i małych, na skalę lokalną. Przykładowo: duże ilości żywności i ropy dostarcza Teksas, a stal - Federacja Appalachów. Jednak istnieje mnóstwo małych dostawców - chociażby farmerów, którzy dostarczają Armii zboże, i to jest ta część określona powyżej jako 'produkcja cywilna'.

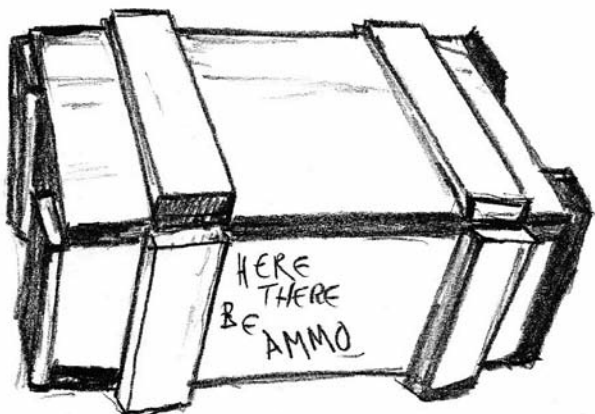
Drobni dostawcy cywilni zajmują się także produkcją części mechanicznych - zamiennych do pojazdów, a także produkcją 'drobiazgów', które jednak Armii są potrzebne - kamizelki taktyczne, mundury, trójnogi do karabinów i granatników, blachy pancerne, drut kolczasty, łopaty, liny i mnóstwo innych rzeczy. Nie ma już dużych przedsiębiorstw, u których można zamówić 1000 kilometrów drutu kolczastego, a oni grzecznie wystawią tylko rachunek i podadzą datę dostawy. Owszem, naprawdę ważne, strategiczne zamówienia realizuje Teksas, Nowy Jork, FA, ale produkcja na potrzeby bieżące dla jednostek w polu to kwestie

lokalne - monterzy, złomiarze, spece sprzedający Armii to co wyprodukują, bądź znajdą i przywrócą do użyteczności. Wynagrodzenie dostają w różnej walucie - zazwyczaj jest to ochrona, zapewniana przez miejscowy garnizon Armii, żywność, amunicja mniejszych kalibrów. Rzeczywiście, najwięcej drobnych dostawców jest tam, gdzie Armia ma wiele miasteczek garnizonowych. W ten sposób najlepiej zaopatrzone są jednostki Wydziału 'Wschód'... Ale trochę odchodzę od tematu. Warto zaznaczyć, że większość produkcji, za wyjątkiem amunicji, to sektor cywilny. No i nie można nie zauważyć, że prawie wszystko z tego to recykling...

Oba rodzaje produkcji - i armijny i cywilny - są Armii niezbędne do funkcjonowania. Wydziały rejonowe dbają o oba sektory - dobrzy negocjatorzy znajdują zatrudnienie w Wydziałach zarówno do negocjacji z Nowym Jorkiem, jak i miejscowym sołtysem. Jak się dobrze zastanowić, to Armia stąpa po bardzo cienkiej linii - dostawy sprzętu są uzależnione od skuteczności działania, bo przecież trzeba drobnych dostawców ochronić, a dużym pokazać, że jest bardzo silnym graczem i lepiej z nią nie zadzierać. Niska skuteczność żołnierzy odbija się na dostawach sprzętu - lokalnie w przypadku dłuższej nieudolności garnizonu, strategicznie w razie nieudanej i kosztownej ofensywy. A klęski na wojnie się zdarzają. Wtedy Logistyka potrzebuje naprawdę twardych negocjatorów.

Ok, to były ogólniki o produkcji, które powinienem znać. Teraz kilka konkretów dla wojaka: Armia produkuje dwa rodzaje amunicji pistoletowej i trzy rodzaje amunicji karabinowej, są to odpowiednio: 9x19 Luger/Para, .45ACP, 5.56x45 NATO (to jest akurat nabój pośredni, nie karabinowy...), 7.62x51 NATO oraz .50BMG.

9mm i .45 to dwa najpopularniejsze (przed i po Zagładzie) pociski pistoletowe na świecie i Armia używa obu. Broń boczna każdego żołnierza może być dowolnego typu, byleby strzelała którymś z tych dwóch naboju. Ostatnio w niektórych jednostkach na Wschodzie wprowadzono zasadę, by używać jednego kalibru pistoletowego w całej jednostce, żeby ułatwić zadanie logistyce - no, ale to jest Wschód. Oni



wszystkiego mają więcej i lepiej.

Pociski kalibru 5.56 mm, podobnie jak 7.62 mm, były przed wojną standardowymi pociskami do broni długiej w USA i znacznej części świata. 5.56x45 to nabój pośredni (czyli cięższy od pistoletowego, a lżejszy od karabinowego) i używa się go w karabinkach serii M16/M4, M249 SAW (znany też jako Minimi) i kilku innych. 7.62x51 to pełnowymiarowy nabój karabinowy (cięższy, o lepszej penetracji i większej mocy obalającej niż nabój pośredni), używany w karabinach M14, Ruger Mini, karabinach maszynowych (przystosowana do 7.62 mm wersja Minimi - rzadko spotykana, zrobiona na specjalne zamówienie SOCOM, M60, M240), a także w wielu karabinach snajperskich, na przykład M40. W regulaminie NUSA stoi, że żołnierz musi mieć broń długą, przystosowaną do jednego z tych dwóch typów amunicji, zarazem faworyzowany jest kaliber 7.62. Wydział 'Północ' kładzie największy nacisk na broń kalibru 7.62 i tam nawet więcej niż połowa żołnierzy plutonu może posiadać karabin tego kalibru. To dlatego, że penetracja 5.56 mm z odległości większej niż z przyłożenia jest o kant dupy rozbić - koleś za stosunkowo cieką murowaną ścianką może się czuć bezpiecznie - o maszynach nie wspominając. 7.62 nie ma podobnych problemów. Kłopot polega na tym, że 5.56 także ma swoje zalety - jest skuteczny przeciwko wszystkiemu poza bardzo dużymi mutkami i maszynami, a amunicja i sam karabin są lżejsze... A to ma cholernie duże znaczenie dla wojaka, który nosi to na garbie.

Produkcja .50BMG nie powinna nikogo dziwić - w końcu półcalówka to półcalówka. NUSA wykorzystuje pocziwe M2 w różnych wersjach (montowane na pojazdach kołowych, gąsienicowych i w niektórych helikopterach przeznaczenia szturmowego) oraz odmłodzony i znacznie lżejszy od M2 - XM312 (ze względu na stosunkowo niewielki ciężar wykorzystywany jako ciężki karabin maszynowy na poziomie kompanii piechoty - przenoszony na grzbietach żołnierzy, lub też instalowany w pojazdach i helikopterach... jest nawet dostarczany na pole bitwy na grzbietach mułów lub koni).

Przez takie regulacje amunicyjne nie spotkasz w Armii pistoletów na .357 Magnum, chyba, że u któregoś zapalonego oficera - pociski znakomite, ale trudniejsze w produkcji i rzadziej spotykane na Pustkowiach. Snajperzy NUSA wzdychają do legendarnych .338 Lapua - a strzelają albo z 7.62 (strzelcy wyborowi i snajperzy w większości jednostek), albo z .50BMG do karabinów przeciwprętowych (snajperzy na Froncie, ostatnio też na południu).

Inne typy produkowanej amunicji to dwa rodzaje pocisków moździerzowych: 60 i 81 mm (najpopularniejsze wsparcie artyleryjskie piechoty), dwa rodzaje pocisków do armat czołgowych kalibru 120 mm (przeciwpancerne-kumulacyjne oraz odłamkowo-burzące), jeden rodzaj pocisków do haubicy kalibru 105 mm i

155 mm (odłamkowo-burzące); pociski 20 mm do działek szybkostrzelnych, dwa rodzaje pocisków do dział bezodrzutowych 106 mm (kumulacyjne i odłamkowo-burzące); granaty 40 mm i ręczne - obronne, zaczepne, zapalające oraz tzw. flashbang.

Największy nacisk jest kładziony na pociski do broni podstawowej żołnierzy piechoty: 5.56 i 7.62. Istnieją dwie fabryki produkujące 5.56 i jedna 7.62 w Wydziale 'Wschód', 'Północ' ma dalsze dwie fabryki (jedna 5.56 i jedna 7.62), a 'Zachód' - jedną 5.56. Hmm, sorry, zapędziłem się nieco - mówiąc o 'fabrykach' mam na myśli miejsca, w których jest jedna linia montażowa, czasem dwie. Nie myśl, że to jakieś wielkie hale, w których robi kilka tysięcy ludzi na trzech zmianach. Pomieszczenia może i są duże, bo wykorzystuje się do tego stare, przedwojenne fabryki, zdarza się nawet system trzymianowy, ale na tym podobieństwa się kończą. Fabryka to słowo mocno na wyrost, ale dobrze jest myśleć, że mamy aż tyle 'fabryk' amunicji, nie sądzisz? To podnosi na duchu. Inna sprawa, że amunicji i tak brakuje. Póki co istnieją jeszcze mocno nadwyrężone składy amunicji Armii, Korpusu Marines, Lotnictwa, Floty, Straży Przybrzeżnej i Gwardii Narodowej pozostałe sprzed wojny, ale te topnieją coraz bardziej. Jeśli w ciągu kilku lat NUSA nie zorganizuje porządnej produkcji amunicji, to będziemy walczyć na bagnety.

'Wschód' obsługuje jeszcze jedną fabrykę pocisków pistoletowych (jedyna pod kontrolą NUSA), jedną .50BMG oraz jedną dużą montażownię (największa w NUSA - kilka linii montażowych), wytwarzającą pociski artyleryjskie 105 mm, czołgowe obu rodzajów, moździerzowe oraz do dział bezodrzutowych 106 mm, a także wszystkie rodzaje granatów. Prawie wszystkie fabryki znajdują się w pobliżu Releigh, głównej bazy NUSA w rejonie 'Wschód' i zarazem największej w ZSA.

Wydział 'Północ' posiada jeszcze jedną większą fabrykę produkującą pociski 20 mm i .50BMG. 'Zachód' nie posiada większych fabryk amunicyjnych i zawsze mieli tam deficyt na każdy rodzaj pocisków. Ostatnio słyszałem, że desperacko poszukują nowych źródeł surowców, możliwe nawet, że zechcą otworzyć trochę starych kopalń. Do tego czasu muszą polegać na dostawach ze 'Wschodu' - jak na razie są samowystarczalni jedynie w produkcji 5.56 mm i w kalibrach pistoletowych (otworzono kilka małych warsztatów).

Wszystko brzmi imponująco, prawda? Już wspominałem, że nazywanie 'fabrykami' tych pojedynczych linii, to mydlenie oczu, ale to nie oddaje całego problemu. Do produkcji potrzebne są surowce, przeszkolony personel, maszyny i zaawansowane narzędzia. Maszyny fabryczne z kolei żrą prąd, a żeby mieć prąd, trzeba mieć więcej surowców - konkretnie, węgla - czyli elektrownie (reaktora atomowego Armia się jeszcze nie dorobiła... No, chyba, że Szóstka żydzi i

chowa jakiś na Grenlandii...). O ile przeszkolony personel przestał być problemem już jakiś czas temu, nawet narzędzi i maszyn jest dość, to surowce i półprodukty są stale deficytowe. Produkcja rwie się co jakiś czas. Prawie nie ma strategicznych zapasów surowcowych, strata jednego konwoju, czy wypadek w kopalni odkrywkowej dostarczającej węgiel prowadzi do wstrzymania produkcji na kilka dni lub tygodni, co natychmiast skutkuje przerwami w dostawach amunicji. Wyobraź sobie ile mają na głowie szefowie Wydziałów, a później pomyśl, że jakoś jednak sobie w tych warunkach radzą. To budzi szacunek.

LOGISTYKA W SKALI LOKALNEJ

Odejdźmy od problemów naszych fabryk, zastanówmy się co jest właściwie w tej całej logistyce najważniejsze. Co komu po całych stosach amunicji i żarcia, skoro są dwa stany dalej? Zresztą, mogą być nawet o trzy mile dalej, ale między plutonem, a bezcennymi zapasami stoją dwie setki uzbrojonych po zęby mobów. Równie dobrze mogłyby być na księżycu. Zaopatrzenie ma być tam gdzie wojsko. Uzupełnienia mają przybyć do wojaków w odpowiednim czasie i w dostatecznej ilości.

Każdy z Wydziałów Rejonowych posiada wydzielone sekcje transportowe: pojazdy, kierowców i kilka zmotoryzowanych pododdziałów eskortowych. Prawie cała produkcja jest natychmiast rozwożona według potrzeb. Wielkość tych potrzeb ustalają rzecz jasna szefowie Wydziałów i ich sztaby. 'Rzecz jasna', bo przecież każdy dowódca liniowy dba o swój pododdział i chciałby dostać jak najwięcej. Zestawienia strat są starannie analizowane przez sztab, po czym rozkazy trafiają do sekcji transportowych.

Poniżej sztabów rejonowych jest już pełny mieszmasz organizacyjny. Dowódcy sekcji dostają listę dostaw priorytetowych i drugorzędnych, rozdzielają je



między swoich ludzi, a sami zazwyczaj biorą jakieś ważniejsze. Na tych podoficerach i oficerach niskich szarż leży bezpośrednia odpowiedzialność za dostawy. Zorganizowanie konwoju, sam transport, zaplanowanie trasy. Czasem to banalne dostawy w kilka ciężarówek do dwóch czy trzech miasteczek garnizonowych w pobliżu, albo podłączenie się do jakiejś karawany przy pokonywaniu większych odległości. Zdarzają się jednak prawdziwe wyzwania - przykładowo przechachnąć kilka ciężarówek do oblężonego plutonu na wysuniętej placówce, albo operującej na Froncie kompanii zmechanizowanej. Wtedy nieszczęsny porucznik służb logistycznych musi zorganizować konwój, eskortę i przedrzeć się do celu. Priorytetem jest zawsze to, by żołnierze dostali swoje zapasy - reszta jest nieważna. Jeśli eskorta ma poświęcić życie, a kierowcy pchać swoje uszkodzone wozy albo porzucić pojazdy i nieść pasy amunicji do kaemów na własnych grzbietach - to poświęcą się. Mogą zginąć później od ran, zedrzyć stopy na forsownym marszu, ale MUSZĄ dotrzeć na miejsce z całym dobrem.

O niektórych wyczynach sekcji transportowych słyszy się prawdziwe epepeje. Wielu ludzi dosłużyło się DSC albo DSM (Distinguish Service Cross, Distinguish Service Medal) i Medalii Honoru, o niższych odznaczeniach nie wspominając.

Szkoda tylko, że połowa z DSC/DSM i Medalii Honoru została przyznana post mortem. Purpurowych Serc dla inwalidów też jest niepokojąco dużo w sekcjach transportowych. Na mundurach bezrękich, czy kulejących oficerów i podoficerów, którzy szkolą kadetów na tyłach, często widać naszyte szare tarcze z żółtym wielbłądem, a pod nimi brązowe albo złote krążki lub krzyże, często obok purpurowej wstęgi zwieńczonej połączonym sercem.

Tak, znakiem sekcji transportowych jest żółty wielbłąd na szarym tle. Złośliwi twierdzą, że to od papierosów, które większość funkcyjnych sekcji pali na potęgę. Niemniej znak żółtego wielbłąda kojarzy się weteranom NUSA z legendarnym zawzięciem żołnierzy sekcji transportowej, a także - z ocaleniem i nadzieją. Nie raz już widok podziurawionych ciężarówek z wielbłądem na zderzakach wiozących nie tylko bezcenne zaopatrzenie, ale także zaopatrzeniowców pół na pół w zabitych i rannych, w chwili kiedy nikt nie miał już nadziei na ocalenie, dawał głodnym i wyczerpanym żołnierzom nową wolę walki, w kluczowym momencie bitwy zwiększał morale.

Obecny naczelny dowódca sił NUSA na Północy, generał Randall Lidell-Heart, żywa legenda, powiedział kiedyś dowcipnie, że widział wielkie zwycięstwa wielokrotnie - większość z nich wyglądała trochę jak paczka Cameli.

Jednak Sekcje Transportowe, choćby nie wiem jak dzielne, nie mogły załatwić wszystkich potrzeb jednostek. Jeśli trzeba, dotrą wszędzie, ale jest ich zwy-

czajnie zbyt mało, żeby zawieźć wszystko co potrzebne. Wiesz ile to ciężarówek by było? Na terenie całych ZSA? O, stary...

Trzeba było coś z tym zrobić. Jak świat światem, wojak coś jeść musi na bieżąco, a czasem jakiś inny posiłek niż konserwa i suchary by się przydał. A Sekcje, jak już wspomniałem, zasuwać ze wszystkim nie mogą. Dlatego w każdym plutonie jest taki gość jak logistyk. Najczęściej jest szeregowym lub podoficerem. Zajmuje się m.in. takimi rzeczami jak załatwienie urozmaiceń obiadowych. Tak, to był żart. Logistyk to dość ważna funkcja, bo po pierwsze: zajmuje się doraźnymi potrzebami jednostki (nawet obiadekmi...). Po drugie, załatwia dla oddziału sprzęt od kwatermistrzostwa i sam ma coś do powiedzenia w sprawie rozdziału tego sprzętu. Jest, jeśli posłużyć się innym terminem, kwatermistrem i negocjatorem do handlu z miejscowymi w jednym. Po trzecie, może wystawiać wojskowe kwity. Nie ma się z czego śmiać.

Można rzecz jasna 'zarekwirować' co potrzebne, ale to ostateczność. Armia dąży do zjednania sobie ludności, bo potrzebuje żołnierzy, a sama ich, jasny gwint, nie urodzi. A oficerowie, raz, że mają dość na głowie i bez zabawy w biurokrację, to jeszcze zawsze istnieje ryzyko defraudacji, czy też zwykłej kradzieży. Dlatego są kwity i wiążące są tylko wtedy, kiedy wystawia je upoważniony plutonowy logistyk i jego bezpośredni oficer dowodzący lub po prostu dowódca plutonu będący minimalnie w stopniu porucznika. Takie kwity realizuje każde kwatermistrzostwo, z rzadka dodając niewielki procent. Po powrocie z misji, do raportu jest dodawana kopia kwitu, bądź też, jeśli kopia zaginęła, wzmiankuje się w raporcie zakupy 'na kwitek'.

Nie trzeba dodawać, że zdarzają się ludzie podający się za logistyków i mając za sobą 'dowódcę', biorą od naiwniaków co chcą, po czym jakiś biedny kretyn przychodzi do Armii i machając nic nie wartym świstkiem papieru mówi, że są mu winni 100 litrów paliwa. Tacy ludzie nic nie dostają, z wiadomych powodów. A naciągacze, którzy wystawili fałszywy kwit, dostają kulę w łeb. Armia poważnie traktuje tę sprawę. Ponadto, tam gdzie Armia jest stale obecna, mieszkańcy wiedzą jak porządny kwit wygląda i nie dadzą się łatwo nabić w butelkę. Inna sprawa, że cywile i tak rzadko chcą ryzykować podróż do kwatermistrzostwa po odbiór armijnego długu, więc niektórym oddziałom przychodzi normalnie handlować. To także fucha dla logistyka, żeby dobrego deala z miejscowymi zrobić.

Wojaku, szanuj logistyka swego. Opłaca się.

SALVAGE TEAMS

Wydziałom rejonowym podporządkowane są też zespoły amatorskich mechaników (typu mała złota

rażka - wie wszystko po trochu, ale nic za dobrze), powiedzmy, że łowców (bardzo rzadko profesjonalistów, bo Armii nie za bardzo na nich stać...) i złomiarzy. Po jaki gwizdek? Po taki, że mają na przykład odzyskać ze starej, niedawno znalezionej, bazy wszystko co się da. Albo po zniszczeniu placówki gangerów - ograbić takową. Tudzież zabezpieczyć wyeliminowaną maszynę i przewieźć do najbliższego specy lub Crackera. Mogą też udzielić pomocy przy bebeszeniu takiej maszyny. Sami Crackerzy czasem zaczynali karierę w Salvage Teams, niekiedy na czas większych akcji są do takich przydzielani, nawet po kilku. A jak przyjdzie co do czego i Abrams dostanie z Sabota, to mają wjechać ciągnikiem na pole bitwy i poważnie uszkodzonego kolegę wyciągnąć. Jak nadaje się do naprawy - naprawić samemu, bądź odstawić na tyły. Jak się nie nadaje - ocalić wszystko, co tylko nadaje się do dalszego użytku lub recyklingu.

Taki Salvage Team zazwyczaj ma w swoim składzie kilku żołnierzy, którzy przejawiają jakieś skłonności do śrubokręta i kilku 'specjalistów', którzy czasem nie są nawet z Armii. Chłopaki nie są wykoksanymi mechanikami czy elektronikami - warsztaty liczą sobie, że naprawią samochód, jeśli zajdzie potrzeba (co ciekawe, łatwiej im idzie naprawa transportera opancerzonego niż zwykłego samochodu...), ale nie ma co liczyć, że poradzą sobie z takim bebeszeniem maszyny Molocha. A przynajmniej tak jest w przypadku większości ST. Od czasu do czasu przejawia się jednak jakaś uśpiona iskierka talentu - a wtedy awans. ST są wartościowymi jednostkami, jednak nie oszukujmy się, uzdolnieni trafiają gdzie indziej.

zasadzie taśmy klejącej i agrafki. Po bitwie będą mieć czas na porządniejsze naprawy. Jak coś się nie za bardzo nadaje do użytku, ściągają chłopaków z Salvage Teams, żeby odciągnęli rozbity czołg na tyły.

Tam z kolei zawsze gdzieś są warsztaty, gdzie siedzą jacyś technicy i mają dużo różnych narzędzi, dźwigów i pomocniczego personelu. Czasem udaje się wskrzesić trafiony czołg po kilku godzinach prac - jeśli są części... A sytuacja z zamiennikami nie jest różowa, jak się można domyślić. Zazwyczaj zajmuje to więc dużo więcej czasu niż kilka godzin.

Technicy liniowi są pod komendą dowódców plutonów i kompanii, w których walczą, warsztaty na tyłach to już komenda sztabu logistycznego.

Drugi rodzaj usług - medyczne. Z punktu widzenia logistyki, mało interesujący jest temat medyków polowych w oddziałach. Oni mają tylko udzielić pierwszej pomocy i przygotować ранego do transportu na tyły, bądź samemu ранego dostarczyć do lazaretu. Medycy nie są podporządkowani pod logistykę, tak samo jak technicy liniowi.

Logistyka zajmuje się ранym jak dostanie go już na tyły. Tam jest zazwyczaj lazaret czy inny szpital polowy, w którym jest jeden bądź kilku chirurgów/lekarzy i trochę pomocników-sanitariuszy. Mają ratować życie za wszelką cenę. I nie pomyłę się, jeśli powiem, że ci ludzie też mają w sobie coś z żołnierza. Trzeba zobaczyć lazaret na tyłach podczas jakiejś bitwy. Warto zaznaczyć, że czasem 'tyły' to pojęcie względne. Tam praca jest przez cały czas i to niezbyt miła. Babranie się we krwi i flakach pośród krzyków bólu i agonii. A huk ostrzału i kanonady tuż-tuż. Są tam dwa

USŁUGI

Do obowiązków logistyków należy też zapewnienie Armii dwóch podstawowych usług - medycznych oraz naprawczych.

Na początek może o naprawie: przy jednostkach są specjalnie przeszkoleni żołnierze zwani technikami liniowymi. Albo raczej są to monterzy, których dodatkowo nauczono strzelać. To, że tak powiem, pierwsza linia techniczna. Jak coś się posypie - mają naprawić, nawet jeśli to będzie na



rodzaje lekarzy i sanitariuszy - alkoholicy i mistrzowie pokera. Czyli: albo piją na umór, by zapomnieć, albo radzą sobie z wszechobecnym cierpieniem na własny sposób - i po takim nic nie poznasz, dlatego dobrze blefuje w karty. Gorzej jest z takim jak ci powie 'przeżyjesz synu', a ty mu oczywiście uwierzysz, bo tacy kłamią doskonale...

Zwyczaj jest tak, że w NUSA lekarz ma stopień podoficerski lub oficerski, mechanicy zazwyczaj podoficerskie, chyba, że dowódcy warsztatów. Lekarze cieszą się dużym szacunkiem. Nikt go nie uderzy, ani mu nie podskoczy - wiadomo czemu. Możliwe, że od niego będzie zależało twoje zasrane życie. I twoich kumpli też. Z mechanikami już różnie bywa - ale zazwyczaj pędzą bardzo mocny bimber...

REZERWY

Każdy z Wydziałów Rejonowych ma pod swoją opieką strategiczne rezerwy amunicji, paliwa, leków i środków pierwszej potrzeby. Zapasów surowcowych nie ma, ale amunicję i paliwo czasem udaje się oszczędzać. Oficerowie logistyki mają bardzo pragmatyczne podejście: niekiedy można poświęcić pluton albo dwa na jakimś zadupiu, które poniosą duże straty przez braki amunicji w walkach na mniej ważnym kierunku, by można było odpowiednio zaopatrzyć ważniejsze operacje. To trudne decyzje, ale jednak konieczne.

Niektórzy wyżsi oficerowie odchodzą z logistyki i proszą o przeniesienie gdzieś indziej, bo często nie mogą znieść poczucia winy i presji. Słuchając meldunków i raportów z pola bitwy, może i mniej ważnego strategicznie (niemniej, w jakiś sposób ważnego, bo inaczej nie byłoby tam wojska) i mając świadomość, że można im posłać więcej amunicji, więcej jedzenia i paliwa, tylko rozkazy zabraniają... Słyszając komentarze przełożonych o 'poświęceniu' i 'stratach własnych' w imię 'wyższego celu', można albo zadławić się wyrzutami sumienia albo stać się zimnym sukinsynem, takim jak oni. Tym bardziej, że jeszcze wczoraj wizytowało się pełny magazyn poci-

sków mózdzierzowych. Słyszając rozpaczliwe wezwania o pomoc równocześnie siedząc na całych tonach zapasów, bardzo trudno zachować zimną krew. Jedna skrzynka granatów, półciągarówka z nabojami, mogłaby zmniejszyć straty o połowę, doprowadzić do przełamania... Ale meldunków i próśb przychodzi dziesiątki. Z tych dziesiątków trzeba wybrać kilka, może kilkanaście i przesłać świeże partie naboji oraz kilka karnistrów paliwa.

Rezerwy strategiczne są nie do ruszenia, bo przecież wykruszyłyby się w dwa tygodnie, może miesiąc w szarpanych walkach w całych ZSA, a nie przyniosłyby pożądanego rezultatu. Następną ofensywą załamałaby się, następny rajd Molocha mogłoby zmasakrować kolejne plutony i kompanie, dla których amunicji zabrakło w decydującej do powstrzymania maszyn bitwie. Rezerwy są na takie właśnie okazje... Ale świadomość tego pomaga bardzo mało albo wcale. Czasem lepiej jest być sukinsynem.

Oprócz rezerw rejonowych istnieje Strategiczna Rezerwa Sztabu Generalnego. Tylko do największych bitew, przeznaczona wyłącznie dla wsparcia wyjątkowo wielkiego wysiłku militarnego. Mało osób zdaje sobie sprawę z jej istnienia. Naciski na Wydziały Rejonowe są tak duże, iż niektórym oficerom mogłyby puścić nerwy. Oficerom liniowym - z wiadomych powodów. Oficerom logistyki - dlatego, że mogliby się przełamać i łatwiej by im było przekonać samych siebie, by złamać rozkaz, posłać zaopatrzenie z rezerw wydziałowych.

Rezerwy rejonowe są w głównych bazach, tak samo jak dowództwa grup zaopatrzeniowych: Raleigh, Północna Karolina (Wydział 'Wschód'); Grand Junction, Kolorado (Wydział 'Zachód'); Fort Wayne, Indiana (Wydział 'Północ'). Przy tej okazji warto też wspomnieć, że Raleigh to w ogóle największa baza NUSA w ZSA, mieści się tam siedziba Sztabu Generalnego. Nie mam pojęcia gdzie jest Rezerwa Strategiczna. Założę się o każdą kasę, że nie jest nawet w jednym miejscu.

PROFESJE

CRACKER

'Układy celownicze, podajniki amunicji... O! Ale jazda, układ samozniszczenia... odcinamy, taaak... dalej, to serwomotory systemu napędowego, to na pewno, a tutaj, hmm... mhm... mmm... umm... uhm?... hrrrrhhmm MUUAAAHA!... ogniwo nuklearne! Johnny, zapodaj ołowiane rękawice!'

Jesteś jednym z tych nielicznych techników w NUSA, którym udało się dochrapać fuchy Crackera. Wyprzedziłeś innych umiejętnościami, inteligencją, wiedzą o sprzęcie elektronicznym i świetną znajomością Molochowych konstrukcji, ale to nie było najważniejsze. Zostałeś zauważony, czyli musiałeś mieć pasję... Maszyny musiały cię fascynować. Odstawiono cię na szkolenie do sekcji treningowej Crackerów w Religh, później przenoszono jeszcze do innych baz/placówek/wydziałów na szkolenia z elektroniki, fizyki, matematyki, elektroniki, mechaniki, hydrauliki, elektroniki i jeszcze na dodatkowe kursy z elektroniki i cybernetyki, a Nestugow robił ci wykłady o zachowaniach mobów.

O tym, jak działają roboty od tej technicznej strony, wiesz wszystko, co tylko można wiedzieć. Wiesz też całkiem dużo o tym jak myślą, może nie aż tyle co Zabójcy Maszyn albo Skoperzy, ale z pewnością więcej od wszystkich innych ludzi jakich masz szansę spotkać. Jesteś najwyższej klasy specjalistą, członkiem elity Służb Logistycznych, jednym z Crackerów, człowiekiem z Szóstki. Twoim zadaniem jest wybebeszenie zniszczonych maszyn i ratowanie z nich czego tylko się da do badań i recyklingu.

Czeka cię przydział do jakiejś jednostki na północy lub na południu, plutonu piechoty bądź wojsk pancernych. Będziesz jeździł lub maszerował z plutonem gdzie go pošlą, a skoro wysłali cię właśnie do tej jednostki to wiadomo, że pójdą na Molocha albo SMART-a. Jak tylko żołnierze skończą swoją robotę (cholera, mogliby trochę bardziej oszczędzać amuni-

cję i nie dziurawić mobsprzętu tak dokładnie...), podwijas rękawy i wyciągasz co się da. Większość idzie zazwyczaj dla plutonu i najbliższych placówek wojskowych albo logistycznych. Jednak czasem wyciągniesz naprawdę zaawansowany stuff, spotkasz całkiem nowy model robota, a wtedy badasz, wybebeszasz, babrzesz się w kabelkach, śrubkach, nitach, a jak skończysz, posyłasz wszystko Szóstce z załączonym raportem opisującym to, jak świetnie się bawiłeś i co fajnego znalazłeś.

Maszyny to twoja obsesja, ale nie taka jaką mają Zabójcy Maszyn i Skoperzy. Tak jak medycy w renesansie rozcinali ciała ludzi i sprawdzali jak działają w środku, tak ty sprawdzasz jak działają maszyny. Uwielbiasz to. Wybebeszając maszynę czujesz się jakbyś był na ciężkich prochach i po ostrym seksie. Fakt, że bardzo rzadko trafia się jakaś wyjątkowa maszyna, ale jak już się trafi, to jesteś w siódmym niebie - jak ćpun na głodzie, który znalazł walizeczkę pełną rafinowanego Tornado.

Dla Crackerów najlepszą kwalifikacją jest właśnie poziom tego obłądnego uwielbienia oraz, jak łatwo się domyślić, jakie wyjątkowe maszyny zbadali. To zamknięte kółko wzajemnej adoracji - jak któryś znajdzie coś fajnego, zaraz wszyscy Crackerzy Szóstki o tym wiedzą. Wydział Specjalny dba o swoich specjalistów - informacje docierają z centrali tajnymi kanałami tak szybko, jak to tylko możliwe. Między innymi są to informacje o tym jak to Hugh 'Śruba' Dexter wybebeszył całkiem nowy model Golema Mk.III. I od tej pory już każdy Golem Mk.III jest nazywany 'Dexterem', bo wszyscy wiedzą, że stary Śruba rozebrał drania jako pierwszy. Pięć będziesz nazywał 'Siergiejem', od tego niskiego Crackera z ciężkim europejskim akcentem, a Klaun będzie 'Duallą' - od tej słynnej Jess 'Ślicznotki' Dualli, jedynej jak dotąd kobiety Crackera... I tak dalej. Bardzo mało jest modeli, które Crackerzy nazywają tak jak większość ludzi...

Zalicza się do tego także wszystkie maszyny SMART-a, no ale to tylko kwestia czasu, prawda?

Ha ha, a wiesz jak nazywają Juggernauty? 'Lucky Bastard Schelby' (po czym następuje wiązanka o Juggach, fartownych noobach, ich matkach oraz dupach ich wszystkich) - to dlatego, że początkujący Cracker, Derek Pieprzony Schelby, będąc zaledwie miesiąc po szkoleniu dorwał się do zniszczonego Jugga i jako pierwszy w historii wyłączył system autodestrukcji, dzięki czemu przebadał wrak i wyciągnął kilka fajnych układów. Nie wszystko, bo niestety trzeba było uciekać przed drugą falą mobów - czterech ludzi musiało go odciągać i 'pogłaskać' francuzem po łbie. Każdy chciał dostać Jugga, a dostał go koleś zielony jak wiosenna trawa - można się wkurzyć.

No więc jesteś jednym z nich. Weź jedną cechę i spadaj. Jest jeszcze mnóstwo maszyn do zbadania i wybebeszenia. A jak będziesz dobry, to w przyszłości twoje nazwisko będzie na ustach wszystkich Crackerów...

Notatka: Zasady mechanicznie dotyczące 'bebeszenia' maszyn są dostępne w dodatku Bohater², dlatego też nie będą powielane w SARGE. Tworzenie innych zasad nie ma sensu, a skopiowanie istniejących, to już łamanie praw autorskich. Jak nie posiadacie dodatku Bohater², MG może stworzyć własną mechanikę na potrzeby scenariusza/kampanii.

Cechy

MASZYNA <TU-WSTAW-SWOJE-NAZWISKO>

Jesteś farciarzem, jak ten młody Schelby, albo starym wyjadaczem, nieważne. W każdym razie jest już jakaś maszyna nazwana twoim imieniem. Dorwał się jakiegoś robota, wybebeszyłeś, przebadałeś i pchnąłeś raport do centrali. W ciągu kilku tygodni stałeś się znany każdemu Crackerowi, każdy usłyszał twoje nazwisko. W tym małym kółeczku wzajemnej adoracji podskoczyłeś wyżej: Crackerzy traktują cię z dużo większym szacunkiem, szczególnie ci, którzy też już mają jakieś 'własne' maszyny na koncie. Chętnie wypełnią jakąś przysługę, prześlą tajnymi kanałami Szóstki ostrzeżenie czy radę, pomogą w trudnej sytuacji na ile będą mogli, podzielą się własnymi spostrzeżeniami na temat konkretnych maszyn, którymi nie podzielili się szefowie Wydziału Specjalnego, ze względów 'bezpieczeństwa'. A jako Crackerzy macie dostęp do bardzo różnych kanałów, także do tych, o których nie wiedzą wasi przełożeni z centrali. Dostałeś kartę członkowską w bardzo ekskluzywnym i elitarnym klubie. Full respect. Zauważ jednak, że to działa w obie strony. Któryś ze znajomych Crackerów też może cię kiedyś poprosić o pomoc...

Należy skonsultować się z MG zanim się weźmie tę cechę. Może ona dać wiele profitów, ale może być również niebezpieczna, bo przez znajomego Crackera cała drużyna zostanie wplątana w nieładną kabałę...

Biorąc tę cechę dajesz MG-owi do ręki kilka bardzo smacznych zahaczek. Ale będziesz miał świetną zabawę, bo cała nić fabuły będzie się kręcić dookoła ciebie, plus będziesz sławny - może tylko w wąskim gronie specjalistów Crackerów i w Wydziale VI, ale jednak.

A mechanika? Materialista... Ale niech ci będzie, dostajesz 10 punktów Autorytetu w Armii, 10 punktów Reputacji w Posterunku, a każdy Cracker i oficer zaopatrzeniowy, którego spotkasz zna twoje nazwisko - bez żadnego rzutu, traktuje cię tak jakbyś zdał test Reputacji.



ALE JA JESTEM POPIERDOLONY...

Pamiętasz co mówiłem o obsesji, nie? Ty jesteś tak pokręcony, że nawet inni Crackerzy uważają cię za wariata pierwszej klasy. Ale ty nie jesteś szalony. Ty tylko 'czujesz' maszyny tak, jakbyś był jedną z nich. Mają tak czasem bardzo doświadczeni Zabójcy Maszyn i Skoperzy, ale to dość niepokojące u kogoś, kto bada roboty, nie uważasz? Ale widać to się zdarza...

Na starcie dostajesz sztuczkę 'Myśleć jak maszyna' (podręcznik NS, s. 104), ponadto wybebeszając maszynę, której nigdy wcześniej nie widziałeś (albo nawet o niej nie słyszałeś) poświęcasz dwa razy mniej czasu na poznanie jej działania, bebeszenie dowolnej maszyny trwa o połowę krócej. Tyle, że wszyscy inni myślą, że naprawdę jesteś szalony, kiedy widzą jak z uśmiechem na ustach badasz swój 'obiekt' i z jaką fascynacją o tym opowiadasz... Od biedy da się to przeżyć, jeśli nie ma żadnego Zabójcy Maszyn w okolicy - z tych bardziej fanatycznych.

ZAWODOWIEC

Niektórzy uważają to co robisz niemal za czarną magię, ale to robota jak każda inna. Nie różni się tak bardzo od naprawy bojlera albo wymiany skrzyni biegów. Trzeba mieć trochę dystansu do tego co się robi. Owszem, fascynują cię maszyny, gdyby nie to, nie dostałbyś tej posady, ale umiesz spojrzeć na swoją pracę chłodnym okiem. Rozumiesz podniecenie innych Crackerów kiedy babrają się w maszynie, ale z trudem przychodzi ci pojęcie, dlaczego oni właściwie tak się zachowują - skaczą pod grad kul do wraku byle moba. Profesjonaliści, taka ich mać. Odcięcie układów samozniszczenia to nie jest zabawa, a maszyny SMART-a to śmiercionośne sukinsyny, które trzeba jak najszybciej zbadać, nie jakieś pieprzone 'obiekty', które trzeba obejrzeć, bo 'zawsze chciałem, żeby Crackerzy nazywali jakiegoś blaszaka moim imieniem'. Jesteś jednym z tych nielicznych, którzy podchodzą do swojej roboty w najbardziej poważny sposób. Jasne, że cieszysz się z nowych odkryć, ale nie robisz tego dla cholernej zabawy. Dzięki temu jesteś metodyczny, solidny i rzetelny. A także nudny. Jesteś po prostu profesjonalistą.

Każdy rzut dotyczący bebeszenia maszyn, badania wyciągniętych układów, itp. możesz dodatkowo obniżyć o średnią punktów Mechaniki, Elektroniki i Komputerów (zaokrąglając w dół). Przykładowo: masz po 4 punkty Mechaniki i Elektroniki oraz 2 punkty Komputerów. Kiedy rzucasz na Elektronikę podczas badania jakiegoś skomplikowanego układu, możesz obniżyć wyniki rzutu o 4 punkty, plus o średnią z punktów Elektroniki, Mechaniki i Komputerów, w tym przypadku o 3 ($(4+4+2)/3 = 3.(3)...$ czyli 3). W sumie możesz obniżyć wynik nie o 4, lecz o 7 punk-

tów. Cecha nie działa podczas przerabiania/recyklingu wyciągniętego z maszyn stuffu, naprawy części elektronicznych czy mechanicznych, itd. Tylko podczas bebeszenia i badania części wyciągniętych z maszyny. Żeby cecha działała, musisz sam wyciągnąć rzeczony części.

PRAWIE JAK ZABÓJCA

W Armii nie ma wielu Skoperów i Zabójców Maszyn, więc często jesteś dla plutonu jedynym ekspertem w sprawach mobów. Nie raz i nie dwa przyszło ci brać udział z sprowadzaniu twoich cennych obiektów badań do roli nieszkodliwego złomu. Trochę ci tego żal, ale w końcu życie jest jedno, a maszyn w pizdu i ciut ciut, starczy jeszcze do badań. Często przyszło ci sprawdzać swoje przemyślenia w praktyce - skoro ten model maszyny ma tak skonstruowany układ napędowy, to należy celować tu i tam, żeby pozbać go mobilności, itp. Każdy Cracker potrafi udzielić wartościowej rady, jeśli idzie o zwalczanie maszyn, bo taka jest jedna z racji ich istnienia, ale ty zdobywałeś swą wiedzę nie tylko pochylając się nad wrakami robotów. Bądź co bądź, jesteś też żołnierzem, a dla tych praktyka jest ważniejsza - możesz więc często udzielić także praktycznych rad. Co z tego, że 'ten model moba należy likwidować niszcząc jednostkę centralną', skoro bot jest tak opancerzony, że gównu mu można zrobić czymś innym niż TOW, a jak już jest TOW, to nie trzeba specjalnie celować, tylko zapierniczyć gdziekolwiek. Ty powiesz: 'frajerzy uważają, że trzeba zniszczyć CPU, no ale to prawie niewykonalne, więc trzeba detonować blisko maszyny jakiś ładunek zapalający, przez to oszaleją sensory i celność będzie nikła. Jeśli będziemy mieć szczęście i mob będzie uszkodzony wcześniej, to zacznie uciekać, jeśli nie, to będzie trzeba...' i tak dalej. W oddziałach liniowych lubią takich specjalistów, którzy nie ograniczają się do teorii. Prawie Zabójca Maszyn, szkoda tylko, że 'prawie'...

Wiesz jak walczyć z większością maszyn, znasz ich wszystkie słabe punkty i od biedy sam możesz podjąć próbę ich unieszkodliwienia. Ponadto posiadasz informacje jak unieszkodliwiać je tak, by pozostało z nich jak najwięcej cennego stuffu. Jeśli spotkasz jakąś rzadziej występującą maszynę, pozostaje ci tylko teoria. Jednak już badając resztki takiego moba możesz wyciągnąć kilka praktycznych wniosków na przyszłość (MG powinien ci podrzucić kilka rozwiązań). W walce ze znaną ci maszyną otrzymujesz bonus w wysokości 10% do czynności związanych z jej wyeliminowaniem. Ponadto potrafisz wymyślić sposób na wyeliminowanie jej, nie niszcząc jej najcenniejszych elementów. Zapytaj MG o szczegóły, on coś wymyśli... po to go masz.

TECHNIK LINIOWY

Co się znowu sypnęło, cholera jasna?!

Mechanik? Nie, to nie jest mechanik. Silnik czołgu, a silnik Corvetty to dwie bardzo różne rzeczy. Elektronik? A widziałeś, synku, sprzęt jaki ma w sobie Apache? Rusznikarz? Owszem, pod warunkiem, że każdy rusznikarz pracuje na kawałku złomu na linii Frontu, a nad głową świszczą mu kule.

Technik liniowy to taka złota rączka. Zajmuje się wszystkim - od broni osobistej począwszy, poprzez czołgowe Diesle i mechanizmy celownicze, na aerodynamice A-10tki kończąc. Dobry technik jest uniwersalny i owszem, może mieć jakiś sprzęt, w którym się specjalizuje, ale nie może mu to przeszkadzać w byciu wszechstronnym. Jak coś się sypnie, to wołają właśnie jego. A jak coś się sypnie, jak to na wojnie często bywa, to zazwyczaj w samym środku piekła, więc koleś musi być naprawdę dobry i mieć nerwy ze stali.

Przede wszystkim zaś - słowo 'liniowy' ma znaczenie podstawowe. Nie siedzisz na tyłach, jesteś specjalistą w plutonie lub kompanii i narażasz w walce swój tyłek tak samo jak koledzy z oddziału. Jesteś, bądź co bądź, żołnierzem, jak nic nie naprawiasz - walczysz z kumplami ramię w ramię.

Cechy

KONIK

Masz swojego konika. Po prostu szczególnie upodobałeś sobie pewien sprzęt, możesz go rozebrać na części pierwsze i poskładać. Nie dość, że niczego nie będzie brakować, to jeszcze będzie działać lepiej niż przed rozbiorą.

Wybierz swojego konika: czołgi, wozy opancerzone, karabiny maszynowe, systemy celownicze... pełen wybór. Zawsze jak naprawiasz swój ulubiony sprzącik dostajesz przy testach ułatwienie 30%.

A CO MNIE TO...

Sądziłem, że trafiłem na samo dno piekła, w powietrzu siarka, artyleria wali ze wszystkiego co ma i równa z ziemią okolicę, powietrze przecinają serie z Kaemów, granaty rozrywają kumpli... a on siedzi za złomem i ustawia domek z kart. Spojrzał na mnie i zapytał się: 'Co ci naprawić, synu?'.

Podczas naprawy nie otrzymujesz utrudnień związanych z walką, brakiem czasu, stresem... to już nie dla ciebie, to dobre dla amatorów. Na starcie dostajesz ponadto sztuczkę Człowiek, który kulom się nie kłaniał.

NIE MA MŁOTKA? MUSI WYSTARCZYĆ GLOCK!

Wiesz jak to jest. Albo kwatremistrz-żyła poskąpił części, albo transport szlag trafił, albo... no kij, nie ma co rozpaczać. Ty takich problemów nie masz. Wykorzystasz wszystko co masz pod ręką, żeby ten pieprzony czołg ruszył wreszcie to swoje ciężkie opancerzone dupsko. Choćbyś miał mu zastąpić gąsienice taśmą klejącą, to będzie jeździł, skurwiel jeden...

Za brak narzędzi lub części zamiennych otrzymujesz tylko połowę utrudnień. W przypadku części zamiennych możesz naprawić urządzenie i bez nich, ale tylko po 3-12 godzinach pracy (zależnie od rodzaju uszkodzonych/brakujących części - decyduje MG) - później trzeba już znaleźć to, co potrzebne.



LOGISTYK

Całka trygonometryczna czwartego stopnia... I rozkład T-studenta... Miki, podaj mi tablice matematyczne!

Kiedyś istniało coś takiego jak staty... statu... stele... statystyka! O właśnie zabrakło mi tego słowa, widzisz - nawet mi! Co to jest statystyka? To takie wredne, irytujące coś... O co mi chodzi? Chodzi o to, że kiedy w zasranym sztabie, jakiś zasrany jajogłowy, powie swoim zasranym piskliwym głosikiem: statystycznie rzecz biorąc, to drugiej dywizji starczą 3 konserwy na dzień, zamiast 4. I wiesz, co? Zasraniec ma rację...

A kim jest Logistyk? To taki jajogłowy, który opanował 'sztukę' statystyki do perfekcji. Potrafi ogarnąć te wszystkie tabelki, wykresy i resztę hołoty do tego stopnia, że nawet to zrozumie! Mało tego, nie tylko zrozumie, ale i wyciągnie korzyści. Pewnie myślisz, niby jakie cholerne korzyści?! Panienko, lata praktyki czynią cuda... Wiesz, że statystycznie rzecz biorąc, to w tym tygodniu lokalnemu gangowi skończy się żarcie i trzeba będzie wzmocnić patrole i już dzisiaj wyślesz depeşe do sztabu z prośbą o dodatkowe zaopatrzenie, bo 'statystycznie rzecz biorąc' w lipcu żołnierz pije więcej wody. Co z tego, że jest styczeń, skoro zaopatrzenie dojdzie akurat na lipiec...

Co ciekawe, kiedyś spotkałem Logistyka, bodajże w forcie Red Wolf. Wiesz, jak chciał żeby się do niego zwracać? Jimi... Żadnego panie profesorze, NIC, i nie zgadniesz, co miał na sobie. Wytarte sandały, lenonki

i cholerną koszulę w palmy, z plakietską 'Logistyk Jimi'! Już dawno nie spotkałem tak wygadanego gościa, powtórzę się - Jimi był Logistykiem z 4. Kompanii Zmechanizowanej 'Cougars'. Wiesz, czym się zajmował? Handlowaniem! Gdy tylko Kompania wracała do fortu z jakimś łupem, Jimi zacierał ręce, pakował sprzęt na Pickupa i jechał pohandlować. Na drugi dzień kompania miała pełne baki, pełne menażki i pełne magazynki.

Czy to w ogniu walki, czy w sztabie, czy w kantine facet z łbem takim jak twój, to po prostu skarb! Chłopakom z oddziału skołujesz więcej żarcia, pan generał da ci flaszkę przedwojennej Whisky za to, że pokazałeś mu jak rozwiązać problem zaopatrzeniowy i jak zaoszczędzić, a u Fredy'ego z kantyny będziesz miał wieczną kreskę, bo skołowałaś dla niego prawdziwą szafę grającą!

Cechy

ZROZUM, TO DLA ODDZIAŁU!

Stary, bez tego wisiorka major Born naprawdę sobie nie poradzi! Musisz mi go sprzedać! No... to skoro się dogadaliśmy, to dorzuc mi jeszcze do tego dwie M16 i kilka litrów paliwa. Ej, ej! Szelcu ty mi tutaj nie wciśniesz! Dawaj towar z zaplecza!

Może i nie masz głowy do liczenia całek i reszty tego badziewia, ale facet, gadane to ty masz jak mało kto! W testach Perswazji, Niezłomności, Postrzegania emocji oraz Blefu, związanych ze zdobyciem zaopatrzenia dla twojej jednostki, dostajesz +2 do Charakteru. I kto

mówił, że Logistyk to ciota?! Mistrz Gry decyduje czy gracz może użyć tej cechy podczas negocjacji.

POMOGŁEŚ MI, JA POMOGĘ TOBIE!

Statystyka to magiczna nauka - jak już wcześniej wspomniałem - można ją wykorzystać praktycznie w każdej dziedzinie życia. Czy to, żeby kantyna była lepiej funkcjonowała, czy też po to, żeby uświadomić lokalnemu farmerowi, że statystycznie rzecz biorąc bardziej opłaca się podtuczyć tego prosiaka jeszcze parę miesięcy, a dopiero potem sprzedać, albo żeby uświadomić dziel-



nemu wojakowi żeby nie pułł serią jak porąbany po ludziach, bo 90% pocisków i tak nie trafia... A skoro ty kiedyś pomogłeś innym, to czemu oni nie mieliby teraz pomóc tobie?

Podczas tworzenia postaci bohater dostaje dodatkowe 150 gambli na znajomości. Pamiętaj żeby uzgodnić znajomych z MG.

2+2=4, ALE...

Nie ma co gadać głupot, prawdziwy Logistyk potrafi liczyć jak mało kto! Jako grzechotkę miałeś liczydło, a za pierwszego gameboy'a służył ci kalkulator! Pochodne, całki, ciągi, macierze - to dla ciebie chleb powszedni!

Przy testach obliczeniowych (jakichkolwiek, również Informatyki) gracz może przerzucić jedną kostkę, jednak musi przyjąć drugi wynik nawet jeśli jest gorszy! Dodatkowo testy obliczeniowe mogą być dla ciebie co najwyżej Bardzo Trudne.

FRONT = MAGAZYN

Należysz do Piątej Sekcji Transportowej, prawda? Chociaż nie, oni nie są tak walnięci jak ty. Dla ciebie dostarczenie amunicji czy ewakuacja otoczonych kolegów to świetna zabawa. Adrenalina? Ty chyba potrzebujesz jej hektolitry... Bo co może być lepszego niż przejechanie po batalionie Łowców, uratowanie pierwszo-liniowców i powrót do bazy z prezentami? Wszyscy się cieszą kiedy lecisz w głąb linii wrogów - żołnierze, bo wiedzą, że dostaną wszystko czego potrzebują, a spece, bo będą mieli trochę nowego sprzętu z maszynek Tatusia Molocha.

Ok, teraz trochę zasad. Kiedy dostarczasz zapasy lub organizujesz ewakuację, automatycznie zdajesz testy Charakteru i Prowadzenia pojazdu. Zmodyfikowałeś swój środek transportu dodając mu kolce i dzięki temu nie masz utrudnień do taranowania i jakieś 50% staranowanych maszynek zostaje zatrzymanych.

MEDALE

Każdy wie, że o bohatera trzeba dbać, bohatera trzeba pielęgnować i budować całą otoczkę wokół niego, żeby ludzie szli w jego ślady. Sztab NUSA też świetnie zdaje sobie z tego sprawę, dlatego gwiazdka od dowódcy zawsze podziela motywująco nie tylko na tego, który ją nosi, ale i również na tego, który wraz z nim idzie w bój. NUSA może przyznać pięć medali, każdy ma wpływ na to, jak twoja postać będzie postrzegana przez żołnierzy z NUSA. Na innych nie zrobi to raczej większego wrażenia, bo i tak nie rozumieją co on oznacza i przez jakie piekło musiałeś przejść, żeby nosić ten cholerny kawałek blaszki na piersi. Ciekawe jest to, że załoga pojazdu może też dostać medal - zbiorowo, i sam pojazd de facto też. W takim przypadku każdy z załogi czołgu dostaje tyle punktów Autorytetu, ile jest przewidziane przy odznaczeniu.

Całkiem zaś nowym zwyczajem jest uhonorowanie odznaczeniem całej jednostki. Wyróżnienia takie mają postać tarcz - przyznaje się je za stoczone bitwy bądź kampanie, w których jednostka się wyróżniła. Wzory tarcz są różne, zazwyczaj wyobrażają jakieś miejsce bądź symbole, które się z miejscem walk kojarzą. Po przyznaniu odznaczenia jednostce, każdy żołnierz tej jednostki naszywa sobie wzmiankowaną tarczę na rękawie munduru - nawet jeśli nie brał udziału w tej bitwie albo dopiero co pojawił się w jednostce i jest zielonym rekrutem zaraz po szkoleniu. Taka tarcza daje jeden punkt Autorytetu.

PURPUROWE SERCE PURPLE HEART

To najniższe odznaczenia przyznawane przez NUSA i prawda jest taka, że praktycznie każdy żołnierz, który polazł na jakąś większą bitwę ma ten medal. Czemu? Ponieważ dostajesz go za to, że dostałeś odłamkiem po tyłku albo zostałeś rzucony kamieniem przez tubylca z dzidą. Fajnie, nie? Medal przyznawany za odniesienie rany w walce, podczas aktywnej służby. Nie otrzymasz go za to, że jesteś ofermą i czyszcząc broń postrzeliłeś się w stopę. W regulaminie stoi coś o ranie wymagającej hospitalizacji.

Purpurowe Serce dodaje twojej postaci 2 punkty Autorytetu, i zawsze możesz przyspanować przed pielęgniarką - 'Widzisz tę bliznę, maleńka? To za nią dostałem ten medal...'. Weteranów można poznać po tym, że mają takich medali po kilka... albo naście. W takim wypadku wszystkie punkty się sumują.



BAAACZNOŚĆ! Na lewo PATRZ! Oczy całego plutony były zwrócone w kierunku jednego człowieka - idealna postura, galowy mundur, wypucowane buty, w powietrzu niemal czuło się dumę.

Sierżant Grigs wyprężył pierś, stuknął obcasami. Starał się nie myśleć o tym co było, o tym co przeżył. Teraz jest TERAZ. Generał Lidell-Hart zbliżał się powoli. Tak samo, jak ta piekielna kupa stali, tak samo wolno. Obudź się, Grigs! Obok szedł adiutant generała, niósł jakieś małe pudełeczko wyłożone materiałem. Generał zatrzymał się naprzeciw sierżanta: Sierżant James Grigs, pluton B, 22. Kompania Piechoty 'Buffalo Soldiers'... Zimne krople potu spłynęły po czole sierżanta. Chryste! On też się zatrzymał! Tak samo, jak ta piekielna maszyna! Nagle poczuł lekkie ukucie w pierś i zamiast dziury po pocisku na jego lewej piersi, zauważył pięcioramienną gwiazdę, oplecioną zielonym laurem. Gratuluję, Sierżancie! NIE, to już minęło! Spokojnie, chłopie, już nie jesteś pod Riwertown... Już nie jesteś w okopie z tarsem Mickey'ego, teraz jesteś w Fort Wayne, teraz jesteś Bohaterem!

Grigs siedział w kantynie. Odkąd chodził z tą gwiazdą na piersi nie musiał nawet prosić o drinka, każdy chciał się z nim napić, kobiety nawet były jakieś takie miłsze, a zawsze go unikały przez blizny od poparzeń na twarzy. Tylko jakoś ciągle nikomu nie miało ochoty powiedzieć za co właściwie dostał tę gwiazdę...

BRĄZOWA GWIAZDA BRONZE STAR

Drugie w kolejności odznaczenie przyznawane w Armii - tu już nie ma tak łatwo żeby je dostać. Przyznawane jest za 'znaczące osiągnięcia w służbie NUSA'. Co znaczy 'znaczące'? Nie mam pojęcia. Wiem, że Harry ze zwiadu kiedyś wpadł na małą kolumnę maszyn Molocha, która właśnie rozstawiała jakiś przyczółek. Skurczybyk zakopał się w piachu i dokładnie notował, co i w jakiej kolejności jest rozkładane i zabezpieczane. Kiedy przyniósł informacje do sztabu, chłopaki od razu walnęli mu Brązową Gwiazdkę na pierś. Medal ten, jako jedyny z całej klasyfikacji NUSA, może zostać przyznany cywilom (nie będącym bezpośrednio w szeregach NUSA).

Brązowa Gwiazda dodaje twojej postaci 5 punktów Autorytetu.



SREBRNA GWIAZDA SILVER STAR

Trzecie w kolejności odznaczenie NUSA. Tutaj już kończy się zabawa... Nosić na piersi tę Gwiazdę, to już nie przelewki. Sztab generalny nie szasta tymi cacuszkami na prawo i lewo - dostają ją ludzie, którzy naprawdę pokazali całym Zastranym Stanom, kto tutaj rządzi! Srebrna Gwiazda przyznawana jest za: wyeliminowanie bądź zniszczenie ciężkiej maszyny Molocha, zlikwidowanie wyjątkowego zagrożenia, wzorowe wykonania zadania o dużym znaczeniu strategicznym. Rzecz jasna książeczka regulaminowa ujmuje to troszkę inaczej, ale co tam.

Osobiście widziałem dwie Srebrne Gwiazdy - jedną na cycku jakiegoś gangera, któremu właśnie pakowałem kulę w łeb, ale nie dostał jej raczej zgodnie z regulaminem NUSA. A drugą na wieżycze Abramsa w Relaiigh. Załoga i czołg o nazwie 'Silver' dostali ją w 'uznaniu heroicznego czynów podczas obrony Twin Falls'. Wiesz, że skurczy-syny ścignęli żuka?! A zaraz po tym zaczęli okrążyć, tak, nie przesłyszalesz się, OKRĄŻAĆ jedną z flank Molocha! Kumaszc? Jednym czołgiem. Ile rozjechali po



drodze mniejszych mobów, to już nikt nie liczył, a pod koniec dowódca wychylał się z wieży, żeby strzelać z Magnum - wszelka cięższa amunicja wyszła. Mózg sterujący maszynami podczas bitwy wręcz ocipiał i po prostu ogłupiał! To dało piechocie dość czasu na przegrupowanie się i wyprowadzenie kontrataku.

Srebrna Gwiazda przyznaje postaci 10 punktów Autorytetu.

KRZYŻ ZA WYBITNĄ SŁUŻBĘ DISTINGUISH SERVICE CROSS

Czwarty w kolejności medal. Praktycznie każdy weteran nosi na piersi złoty krzyż z orłem po środku... A wiesz czemu? Bo dla mnie weteranami powinno się nazywać tylko tych, którzy przeżyli piekło Frontu i właśnie im przyznaje się ten medal. Jeśli wytrwasz w tych zastranych okopach i bunkrach jedną turę bojową (3 miechy) i nie oszalejesz, nie zdezerterujesz i generalnie przeżyjesz - to dostajesz ten medal. I gwarantuję ci, że nawet pan 'Jestem-wielkim-kurwa-jego-mać-pułkownikiem' będzie na ciebie patrzeć z szacunkiem, a może nawet zawoła na naradę w sztabie.

Krzyż za Wybitną Służbę przyznaje ci 14 punktów Autorytetu. Dodatkowo twoja postać staje się autorytetem w dziedzinach walk frontowych: ty naprawdę przesiedziałeś tam całą TURĘ?!



MEDAL HONORU MEDAL OF HONOR

Cholerna pięcioramienna gwiazda z zastranym laurem... Tak bym to nazwał... nie żaden Medal Honoru... Widziałem tylko jednego gościa z tym 'czymś' na piersi - pułkownika O'Connora. Służyłem pod nim w bitwie o Green River, wtedy jeszcze był kapitanem. Człowiek z marmuru, obłany tytanem i ta gwiazda. Dostał ją za zorganizowanie zasadzki na Juggernauta... rozumiesz?! Facet zrobił zasadzkę na JUGGERNAUTA! I to w warunkach polowych! Rozbebeszyli maszynkę aż miło. Zaraz po tym szybki awans i Medal Honoru.

Sztab przyznaje go tylko za największe zasługi i akty odwagi. Ludzie, którzy mają zaszczyt nosić na piersi tę odznakę, to po prostu chodzące legendy. Jeśli



zdarzy ci się zobaczyć gościa z gwiazdą oplecioną laurem podczas walki, to albo spieprzaj, albo przeładuj broń i szykuj się, że zaraz zostaniesz bohaterem, bo człowiek, którego właśnie zauważyłeś raczej nie wpadnie na normalny pomysł... Medal of Honor dodaje postaci 20 punktów Autorytetu (punkt Sławy w Armii). Muszę coś jeszcze dodać? Osoba nosząca ten medal to po prostu legenda w szeregach NUSA.

CHOROBY

PTSD

Jesteś żołnierzem, więc masz to albo będziesz miał. Po prostu, jak regularnie bierzesz udział w walce, to prędzej czy później dostajesz szajby. A ta wygląda różnie. To mogą być flashbacks z krwawej akcji albo nasilonego ostrzału, paniczny strach przed czymś, co się z danym przeżyciem kojarzy, czasem coś, co przypomina sen na jawie - już nawet nie krótki flashback. Różnie to nazywali: nerwica okopowa, drażliwe serce, szok wywołany wybuchem. Kiedyś rozstrzelowali za tchórzostwo dzielnych skądinąd żołnierzy, bo nie chcieli ruszyć do ataku, ponieważ dopadł ich paniczny strach, którego nie mogli opanować. Czasem, podczas ciężkiego ostrzału, najwięksi twardziele leżą w pozycji płodu pod ścianą i jęczą. Czasem idziesz sobie ulicą i podświadomie skojarzysz jakieś słowo lub dźwięk z traumatycznym przeżyciem z Frontu - i przed oczami stanie ci dokładnie ta scena. Zatrzymasz się, zaczniesz krzyczeć, przeżywać wszystko na nowo. Ludzie mają problemy z zaśnięciem, a jak już zasną, nawiedzają ich koszmary. Często unikają rozmowy lub nawet wzmianki o pewnych wydarzeniach, są nad-

miernie czujni, zdarza im się popadać w pewnego rodzaju paranoję. Czasem jest to tymczasowe, czasem trwa lata, czasem całe życie. Reakcji jest mnóstwo, ale wszystkie to jedno schorzenie.

To PTSD, skrót od PostTraumatic Stress Disorder - zespół stresu pourazowego. Jak łatwo się domyślić, jest to reakcja na traumatyczne wydarzenie. Nie jest to ograniczone tylko do wojskowych, ale że wojna obfituje w stresujące wydarzenia - zwykło się tę chorobę kojarzyć z żołnierzami.

To nie jest choroba, którą można sobie wybrać na początku, jest to choroba nabyta. Czasem można ją leczyć i się wyleczyć, czasem się nie wyleczy i postać skończy z dwiema uciążliwymi chorobami. Rodzaje leczenia są różne, dobrze pomagają leki uspokajające. Najlepiej zaś odstawić wojczkę i załatwić sobie przeniesienie na tyły, przynajmniej do czasu aż postać nie nauczy sobie z tym radzić, w ten czy inny sposób. Przed wojną przy Armii byli psychologowie, którzy pomagali żołnierzom radzić sobie z PTSD. Teraz pozostaje ci zapomnieć o tym co było, zwierzyć się komuś, wypłakać na ramieniu kumplowi, brać od

Transporter opancerzony leżał na lewym boku, częściowo wryty w piach. Wyrwa w pancerzu, tuż obok siedzenia dowódcy, odsłaniała wieczorne niebo, które przecinały pociski smugowe, gdzie ślad dymu zostawiały za sobą rakiety. Czasem przelatywały blisko, bardzo blisko. Fale uderzeniowe od pobliskich eksplozji sprawiały, że przewrócony kadłub Strykera drżał, odłamki, które uderzały o pancerz przypominały rzucany garściami żwir. I kanonada artylerii. Moloch strzelał już ponad dobę... czy dwie, trzy? Nieustanne drżenie pojazdu, nieprzerwany huk, ciąg wystrzałów i eksplozji. Nikt nie podejrzewał, że ktoś z trafionego transportera mógł przeżyć, więc nikt nie sprawdził. Jeden z żołnierzy desantu leżał ranny wśród ciał kolegów. Nogi przygniały mu powyginane stalowe siedzenia, skrzynki z amunicją i martwi towarzysze. Nie mógł się ruszyć. Mógł tylko czekać na pomoc. Ale już dłużej nie wytrzymał. Miał jedzenie, wodę, mógł przeżyć całkiem długo, przynajmniej teoretycznie. Gdyby nie ten nieustający hałas...

Po kilku godzinach zaczął odróżniać eksplozje rakiet od eksplozji pocisków artyleryjskich, po następnych kilku odróżniał kalibry pocisków, później jednak wszystko zlało się w jeden szum - eksplozje, wystrzały, gwizdy silników raketowych, drżenie kadłuba... I strach - czy ten pocisk przypadkiem nie spadnie na rozbity transporter? Czy ten? A następny? A ten? Zamiast przyzwyczajając się do nieustającej kanonady, bał się coraz bardziej. Kolejny pocisk upadł blisko, bardzo blisko, wstrząs aż zakotyssał kadłubem, żołnierz zaczął drżeć ze strachu i zmoczył się. Huk, hałas, drżenie, strach, ból, ostrzał, jego świat zmniejszył się. Kiedy nadejdzie śmierć? Co poczuje? Będę się wił i wrzeszczał, jak sierżant? Kiedy? Czy umrę od razu, w krótkim błysku eksplozji jak Jimmy? Aż po następnych kilku godzinach - Teraz! Niech, kurwa, coś zabije mnie teraz! Dość! POZWÓLCIE MI JUŻ UMRZEĆ! W końcu zaczął krzyczeć - pośród bitwy nikt go nie słyszał.

czasu do czasu tabletki uspokajające i stopniowo zmniejszać dawkę. Może pomóc, może nie...

Choroba w dużej części do 'ugadania' z MG. Trudno jest opisać mechanicznie coś, co ma kilkanaście różnych zaburzeń i kilka odmian. Raczej tylko dla koneserów bądź dla tych, którzy, mimo wybitnej stalowości SARGE'a, chcieliby nieco więcej Rdzy.

Nabycie PTSD

Kiedy postać jest narażona na wybitnie stresujące przeżycia, niekoniecznie wiążące się z fizycznym bólem (na przykład przebywanie pod ciężkim ostrzałem przez kilka-kilkanaście godzin, oglądanie masakry swojego oddziału, gwałtowana śmierć bliskiej osoby, gwałt, wyczerpujące tortury fizyczne i psychiczne, itp. - MG jest od tego, żeby takie rzeczy wymyślać na bieżąco) - turlasz Bardzo Trudny lub Cholernie Trudny test Charakteru (zależy od intensywności przeżycia, decyduje MG). Jeśli się nie powiedzie, MG może ci wybrać jakieś zaburzenie z poniższej listy.

Tak samo, za każdym razem kiedy twoja postać jest bliska śmierci - dostanie krytyka, leży na ziemi i zrzędzeniem losu w pobliżu jest akurat medyk, żeby zaplombować tętnicę, udzielić pierwszej pomocy, wynieść spod ognia... Przeżyjesz, to dobrze, ale przy okazji turlasz Bardzo Trudny lub Cholernie Trudny Charakteru, decyduje MG - i także wybiera ci jakąś nieciekawą przypadłość.

Zaburzenia

1. Przeżywanie na nowo sytuacji w natrętnych wspomnieniach (flashbacks) i koszmarach sennych,

2. Poczucie odrętwienia i przytępienia uczuciowego,
3. Odizolowanie od innych ludzi,
4. Brak reakcji na otoczenie,
5. Niezdolność do przeżywania przyjemności,
6. Unikanie działań i sytuacji, które mogłyby przypomnieć uraz,
7. Nadmierne pobudzenie i czujność, wzmożona reakcja na bodźce, bezsenność,
8. Lęk,
9. Depresja,
10. Myśli samobójcze.

Od tej choroby się nie umiera, przynajmniej nie bezpośrednio. Można za to ją bardzo fajnie odgrywać. Z powyższych zaburzeń MG może wybrać jedno lub kilka, może częściowo przejąć kontrolę nad postacią Gracza w pewnych sytuacjach (na przykład nic nie możesz teraz zrobić, bo kiwasz się jak autystyczne dziecko na dnie okopu. Nie ruszysz się do tego miotacza ognia, nie ma opcji).

Kary mechaniczne za poszczególne schorzenia mogą być różne, nie powinny być jednak stałe. To szczególnie choroba i wszystko zależy od sytuacji urazowej. Przykład: pluton został spopielony przez Plujkę, kolejny atak na stanowisko miotacza płomieni bądź maszynę używającą miotacza wiąże się ze strachem i Cholernie Trudnym testem Charakteru, a nawet wtedy w walce można dostać pewien minus do testów, bądź powtórzyć rzut na Charakter kiedy miotacz zacznie palić następnych kumpli.

Choroba pogłębia się kiedy postać znajdzie się w sytuacjach podobnych do sytuacji urazowej. Po kilku podobnych zdarzeniach choroba staje się nieodwracalna.

POJAZDY

GUN TRUCK - ŁADOWA KANONIERKA

Odkąd pamiętam, wojsku zawsze towarzyszyły kolumny zaopatrzeniowe. Długie sznury ciężarówek podążały o krok za atakującą armią, dostarczały żywność, amunicję i lekarstwa do najbardziej wysuniętych przyczółków, a odbierały zabitych i rannych. W teorii bezpieczne - przez teren ich działania przewaliły się w końcu całe dywizje pancerne - jednakże nader często nękały je ataki rozproszonych piechoty i partyzantki, której udało się przetrwać główne uderzenie. Czy to w celach rabunkowych, czy dla czystej radości z rozpięczenia paru amerykańskich ciężarówek, zbierały się bandy nieżyczliwych i grzały z czego się dało w sznury bezbronnych pojazdów. Czy to Charlie w Namie, czy Camel Jockey's na Bliskim Wschodzie, zagrożenie było całkiem duże, straty rosły, a dowództwo nie kwapiło się oddelegować do ochrony konwojów ciężkiego sprzętu, który niezbędny był na froncie...

Jak to już wielokrotnie bywało, prawdziwy geniusz amerykańskiego żołnierza ukazał się dopiero wtedy, gdy był on zdany tylko na siebie. Wzięto więc sprawę we własne ręce: na co dziesiątą pięciotonówkę, zamiast przewidzianego ładunku, załadowano trzech żołnierzy, masę amunicji i tyle luf, że niejeden niszczytel zazdrościł. Obłożono wszystko workami z piaskiem dla ochrony i szumnie nazwano Gun Truck. Załoga wozu korzystając z przewagi wysokości i niepozornego wyglądu pomagała innym ciężarówkom wrywać się spod ostrzału, taranując i zasypując gradem kul pozycje przeciwnika. Niepozorny wygląd pozwalał im do ostatniej chwili udawać zwyczajny pojazd zaopatrzeniowy, aby w końcu plunąć ogniem w nieprzyjaciela - sprawiając, że myśliwy stawał się zwierzyną.

Gun Trucki pojawiają się wszędzie tam, gdzie ofiarą padają bezbronne ciężarówki. Metamorfoza zwykłej pięciotonówki w kanonierkę zajmuje wprawnym mechanikom mniej niż jeden dzień, choć rezultat końcowy tych zabiegów to raczej dzieło przypadku. Ważne jest, by chronić żołnierzy w niej jadących. Na początku za pancerz robiły worki z piaskiem, ale okazały się zbyt ciężkie, szczególnie kiedy namokły, więc zaczęto zastępować je blachami ze złomowisk, płytami pancerza wyszabrowanego z rozbitych pojazdów, a nawet kevlarowymi kamizelkami. Ba! Kiedyś nawet jacyś pomysłowi chłopcy nasadzili na pięciotonową ciężarówkę wypalony pancerz po rozbitym M113... Każda sztuka to kompletnie odmienna konstrukcja, za podwozie jednak zawsze robią ciężarówki - im większa, tym więcej pancerza udźwignie, ale tym mniej chętniej dowództwo odda ją w twoje ręce...

Co do uzbrojenia, głównie są to CKM-y (Mminimi, M240, M2HB), czasem sprzężone po dwa, czasem po cztery. Najczęściej dwa w przednich rogach paki, nierzadko jeszcze dwa z tyłu, zdarza się także widzieć jeden w kabinie, obsługiwany przez pasażera. Oczywiście widywałem na nich też 'kwiatki' typu czterdziestomilimetrowa przeciwlotnicza armatka Boforsa albo Minigun wymontowany z helikoptera... Jedynym ograniczeniem jest nośność ciężarówki.

Niestety, Gun Truck zawsze pozostanie tylko ciężarówką i, mimo całego tego uzbrojenia, używa się go w celach defensywnych - jak obrona transportu przed lekko uzbrojonym przeciwnikiem. Żaden mobspręt, o nie. Ale za to jest tani, łatwy do zrobienia, a główna bolączka przedwojennych dowódców - brak osłony od góry - zszedł na dalszy plan. Samolotów nie ma, a przed trafieniem z moździerza chroni prędkość pojazdu.

MOBILITY WEAPON-MOUNTED INSTALLATION KIT - THE JACKAL

Widzisz to? Tak, ten klocek 5 na 2 metry z 4 kołami... Co, brzydki?! Nazywasz moją Betty brzydką? Do jasnej cholery, ona nie ma być ładna! Ona ma być praktyczna... I wiesz, co? Jest i to jak cholera! Nasz dawny kochany rząd miał tendencję do angażowania się... Jak to, nie wiesz co to znaczy angażować się?! Dobra, hmm, nawalanie się wszędzie, byle nie na własnym podwórku... A wiesz gdzie zwykle lądowali nasi chłopcy? WSZĘDZIE! Ale najczęściej na jakichś cholernych pustkowiach... Tak, tak, dokładnie takich jakie my teraz mamy na każdym kroku. I zgadnij jakie maselniczki tam się najlepiej sprawowały? Nie, pacanie, nie czołgi! Chociaż czasami... Wracając do tematu, lekki, szybki, zwinny - tak można określić sprzęt, jakim nasi chłopcy szaleli na pustkowiach tamtych czasów... I wiesz, co? Parę takich cacuszek ostało się do naszych czasów.

Jak świat światem, tak Armia zawsze miała patrole... Świetnie zdają sobie sprawę z tego, że młokos taki jak ty na zwiad najchętniej wysłałby kilka Abramsów i tonę innego kurewsko ciężkiego sprzętu, ale to się po prostu mija z celem... Na patrole czy też w formie eskorty wysyłamy pojazdy lekkie i zwinne. Dokładnie, młokosie, motory i wszelakie Buggy, tylko, że to wszystko małe gówienka... A co jak trzeba większej siły ognia? Tak, panienko, te dwa Kaemy i granatnik budzą respekt, prawda? Jeden Jackal potrafi rozpętać niezłe piekło, a dwa? Nie dość, że to cacuszko jest szybkie jak cholera, to jeszcze potrafi na jednym baku przejechać przez połowę Zastranych Stanów. Zero zaawansowanej elektroniki, prosta, ciężka i toporna skrzynia do prowadzenia ciężkiego ognia wszędzie tam, gdzie go najbardziej potrzeba! To małeństwo z dobrym kierowcą potrafi bez kłopotu dotrzymać prędkości nie jednemu Buggy, czy jakiemuś tandetnemu motorkowi...

No, teraz podejdź bliżej. Ten tutaj to Betty, a tamten to Barney, nie pytaj mnie kto je tak nazwał - miały już te imiona kiedy wyjeżdżaliśmy nimi z magazynów koło Tulsa. No super fajnie, ładne imionka, ale zerknij,

młokosie, pod Betty. Co, nic nie widzisz? Dokładnie! Zero zasranych rurek kabli! Możesz spokojnie postawić klocka pod Barney'em i nie uderzysz się w głowę! Nie, pacanie, to był żart, stój! Jackale nie po to są takie wysokie, żebyś mógł srać pod nimi... Jak to, po co?! Żeby lepiej sprawowały się w terenie. Dalej, zobacz, jedno gniazdo z przodu, jedno na górze i jedno z prawej strony obok. Tak można montować na nich co się chce i w dowolnej kombinacji. Nasza Betty i Barney akurat mają jeden M240 z przodu, starą dobrą 0.50 calówkę na górze i granatnik z prawej strony. Nie śliń się... ale wyobraź sobie, że Betty i Barney okrążają, dajmy na to, jakiś punkt oporu czy po prostu pilnują konwoju. No widzisz, już odechciewa się napadania. Dobra, dość gapienia się, dajmy odpocząć naszym dzieciom, jutro konwój do Wichita Falls, a droga nie będzie zbyt równa...



Dane taktyczno-techniczne

Typ: Ciężki pojazd patrolowy

Liczba miejsc w kabinie: 1 (kierowca) + 2 (drugi strzelec może prowadzić ogień z 0.50 cal albo granatnika)

Układ jezdny: 4x4

Masa własna: 6 650 kg

Długość: 5.39 m

Szerokość: 2.00 m

Wysokość: 1.97 m

Prędkość maks. na drodze: 130 km/h

Prędkość maks. poza drogą: 80 km/h

Pojemność zbiornika paliwa: 200 l

Zużycie paliwa: 30l/100 km

Głębokość brodzenia: 0.77 m

Typ i pojemność silnika: Cummins ISBe Euro3 (5.9 l)

Moc silnika: 180 KM

Skrzynia biegów: Manualna

Dostępność: 5%

COUGAR - OPANCERZONY POJAZD INŻYNIERYJNY

Cougar był odpowiedzią amerykańskiej Armii na ciągle zamachy skierowane przeciwko ich patrolom i konwojom w Iraku i Afganistanie. Wygląda to jakbyś połączył dwa metalowe prostokąty i wyciął w nich parę okienek. Po twojej minie widzę, że nie masz pojęcia o czym mówię? No, ja też nie za bardzo, ojciec kiedyś opowiadał mi o tym. W każdym razie stworzyli cholernie fajny transporter, nie dość, że odporny na bezpośrednie eksplozje min, ostrzał z broni maszynowej, to jeszcze dzięki systemowi filtrów mógłbyś wjechać do Missisipi, a nawet krateru, który powstał w miejscu Białego Domu i to wszystko przy prędkości 120 km/h. I co, rozmarzyłeś się? Ja również chciałbym mieć takiego i właśnie tutaj pojawia się problem. Pytasz się, jaki? Ano taki, że jest tego cacka niewiele i wszystkie należą do Armii Zastranych Stanów Zjednoczonych. Używają ich oni jako awangardy przy najbardziej zagrożonych konwojach albo na Froncie, jako pojazd do ewakuacji rannych lub saperki (jeśli uda im się uruchomić jakiegoś robota saperkiego). Słyszałem, że Armia oprócz typowych czterośladowych wersji posiada też dłuższe, sześciokołowe, ale niestety to tylko plotki, a bardzo chciałbym zobaczyć to bydło...

A wiesz, co jest najśmieszniejsze? Najeżdżasz na minę, dajmy na to, 7 kg ładunek TNT. Trochę potręsie, będziesz musiał zmienić oponę a gangerzy, którzy podłożyli ładunek zaczną zjadać własne buty ze złości. Uważasz, że skoro cię unieruchomią, to jest po tobie? Nie rozśmieszaj mnie, ilu gangerów dysponuje rusznicami przeciwpancernymi lub RPG-ami, bo

chyba nie myślisz, że któremuś uda się podejść pod ten 'bunkier'?

Dane taktyczno-techniczne

Typ: Kołowy transporter opancerzony

Liczba miejsc w kabinie: 2 + 4 lub 12, zależnie od wersji

Układ jezdny: 4x4 lub 6x6

Masa własna: 13 590 kg lub 16 761 kg

Długość: 6 m lub 8 m

Szerokość: 3 m

Wysokość: 2.5 m

Prędkość maks. na drodze: 120 km/h

Pojemność zbiornika paliwa: 340 l*

Zużycie paliwa: 31l/100 km*

Głębokość brodzenia: 1.20 m*

Typ i pojemność silnika: Caterpillar C-7 Diesel

Moc silnika: 330 KM przy momencie obrotowym 1 400 n/m

Skrzynia biegów: Automatyczna

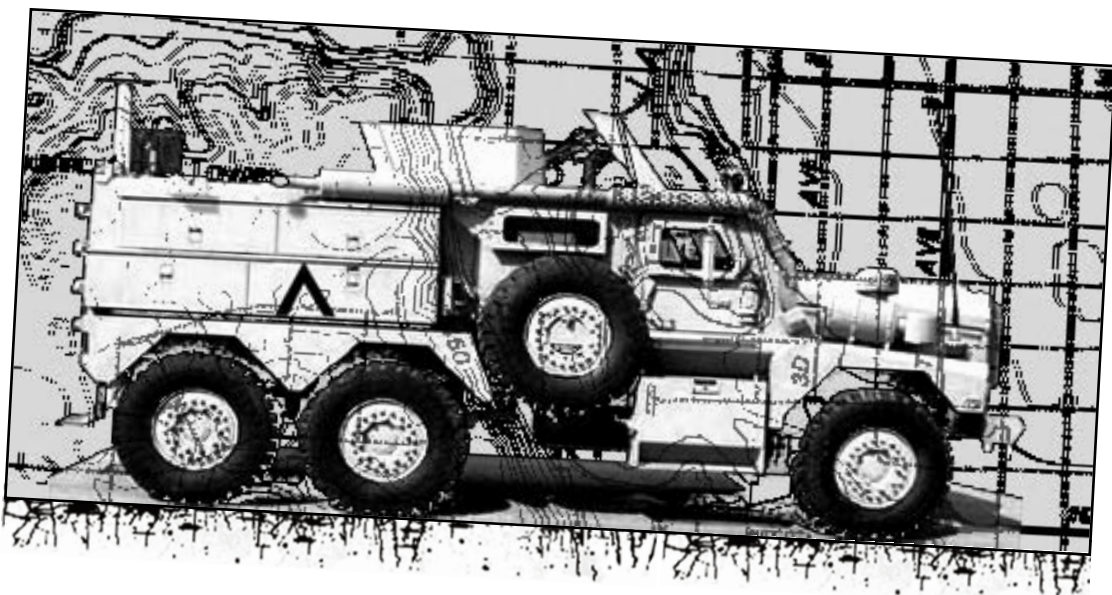
Dostępność: 0%, posiada tylko Armia i raczej nie sprzeda

Uzbrojenie: Można go wyposażyć w M240

Dodatkowe zasady

Zapewnia pełną ochronę personelu przed minami, improwizowanymi ładunkami wybuchowymi i, jeśli filtry są wymienione, przed promieniowaniem gamma, bronią biologiczną i chemiczną.

*Oznacza dane ustalone przez autora z braku odpowiednich źródeł.



HMMWV

Podoba ci się, co nie? No proste, bo widzisz synku, to jest niegdysiejsza ikona naszego kraju. Nie ma się co śmiać - to cacuszko potrafiło wszystko i służyło jako regularny pojazd nasyżych sił zbrojnych. Co mówisz? Ach, topomy, no troszkę, ale między innymi dzięki temu był tak cholernie niezawodny. Kiedyś, dawno, jeszcze przed wojną, nasz rząd zażyczył sobie mieć wóz do wszystkiego, no i tak powstał właśnie on - HMMWV, Wielozadaniowy Pojazd Kołowy o Wysokiej Mobilności, czy jakoś tak. Trudna nazwa, powiadasz, naszym chłopcom też się nie podobała, więc zaczęli na niego wołać Hummer. Co będziemy tak się patrzeć z daleka - podejdź, pokażę ci go.

Jest tak wielki, że czasem uniemożliwia swobodną jazdę, nawet na dzisiejszych pustkowiach. Jak mocnej nadepniesz, to w baku robi się wirek, który zaczyna zasysać paliwo z szybkością około 1 galona/10 km, także trzeba uważać. Ma jednak kilka podstawowych zalet - jako jeden z nielicznych fabrycznych wózków potrafi wytrzymać ostrzał seryjny z Kałusza albo M16, na dodatek można na nim montować co dusza zapragnie, więc nie ma problemu, by odplącić sukinsynom pięknym za nadobne. Pytasz, co można zamontować? To zależy co chcesz, najczęściej spotykane Hummery są te z montowanym na dachu WKM-em, jednak jak zażyczysz sobie wyrzutnię rakiet, czy granatów, to też nie będzie z tym wielkiego kłopotu.

NUSA posiada naprawdę sporo tych cacuszek - w końcu nie ma lepszego samochodu do ochrony konwojów i walki jednocześnie. Co dziwne, oni wolą używać starych wersji, jedynek i dwójek - łatwo to naprawić i zdobyć części. Tak między nami, podobno ci z Posterunku mają kilka egzemplarzy z ostatnich lat produkcji, ale nigdy nie widziałem ani tych pojazdów, ani też Posterunku. Cholernie mobilni są ci skurwiele, a szkoda, bo widzisz, podobno potrafią je przerabiać tak, że dech zapiera.

Dane taktyczno-techniczne

Typ: Terenówka z krwi i kości
Liczba miejsc w kabinie: 1 (kierowca) + 5
Układ jezdny: 4x4
Masa własna: 3 574 kg*
Długość: 4.69 m
Szerokość: 2.19 m
Wysokość: 1.90 m
Rozstaw osi: 3.30 m
Prędkość maks. na drodze: 113 km/h
Pojemność zbiornika paliwa: 160 l
Zużycie paliwa: 25l/100 km
Głębokość brodzenia: 0.77 m
Typ i pojemność silnika: Optimizer 6 500 (6 495 ccm)
Moc silnika: 205 KM
Skrzynia biegów: Manualna
Dostępność: 25%

KENWORTH W900. WERSJA Z 1977

Nawet Armia nie posiada na tyle dużo HEMITT ani FMTV aby wypełnić wszystkie misje logistyczne na terenie kraju. I wiesz, na co wpadli wojskowi specjaliści od zaopatrzenia? Masz 100% rację, postanowili wykorzystać Tiry. Fakt, nie nadawały się na tereny w pobliżu linii Frontu. Jednak na autostradach sprawdzają się świetnie, lecą trzy, cztery takie, plus jakieś Hummery do osłony i raczej żaden ganger nie zdecyduje się ich zatrzymać. Ano właśnie, to nie są takie zwyczajne Tiry, zdecydowano się tylko na W900. Oczywiście Armia dostosowała je do swoich potrzeb, opancerzyła i zamontowała gniazda Kaemów.

Pytasz, dlaczego? Człowieku, czy ty nigdy o nich nie słyszałeś? Jaja sobie ze mnie robisz, po prostu nie wierzę. No nic, wyjaśnię ci w czym rzecz. Sam ciągnik jest bardzo wytrzymałą, potężną konstrukcją. W ZSA nie ma wielu pojazdów, które mogłyby z nim iść na czołówkę. Samochody, motory, domy, płoty, mury, słupy... rzeczy, przez które może przejechać nawet specjalnie nie zwalniając, można by wymieniać do jutra. Na dodatek pełen skład, jaki zdarzało się w dawniejszych czasach ciągnąć temu ogierowi, potrafił ważyć 100 ton i więcej. Nie muszę chyba mówić, jakie możliwości przeróbki to daje, prawda?

Dane taktyczno-techniczne

Typ: Ciągnik siodłowy z 'długim nosem'
Liczba miejsc w kabinie: 1 (kierowca) + 2
Układ jezdny: Standardowy, na tylne osie
Masa własna: 8 970 kg*
Długość: 8.82 m*
Szerokość: 4.79 m*
Wysokość: 3.24 m*
Prędkość maks. na drodze: 108 km/h
Pojemność zbiornika paliwa: 400 l*
Zużycie paliwa: 35l/100 km
Głębokość brodzenia: BD
Typ i pojemność silnika: Cummins NTC-350 Diesel (13 l)*
Moc silnika: 350 KM
Skrzynia biegów: Manualna, 12 biegów do przodu

*Oznacza dane ustalone przez autora z braku odpowiednich źródeł.

BUGGY (DPV LUB FAV)

Wiesz czym jest Buggy? Widzę, że nie za bardzo. Wyobraź sobie więc pojazd składany z pary rurek, silnika, płyty podłogowej i paru siedzeń. Śmiejesz się? To powiem ci coś więcej, jest cholernie szybki i świetnie nadaje się do patroli lub przetrwania operatorów oddziałów specjalnych w określone miejsca. Widzę, że przestałeś się śmiać, a dodaj do tego minimalne spalanie i możliwość działania nawet tam, gdzie HMMWV nie daje rady. A, i prawie bym zapomniał, dzięki ażurowej konstrukcji łatwo to uzbroić w jakiś KM, M2H, a nawet M3 Carl Gustav czy granatnik, pod warunkiem, że zdobędziesz gdzieś taki sprzęt i amunicję do niego.

Niestety mają jeden poważny problem. Pytasz się, jaki? Myślałem, że wpadłeś na to... Ok, już mówię. Zarówno Buggy, jak i załoga, z powodu braku jakiegokolwiek opancerzenia, jest bardzo wrażliwy na atak. No i mały zbiornik, ale z tym spece z Armii poradzili sobie dość szybko. Jak wiadomo NUSA nie używa dziadostwa i do swojego użytku zaadaptowali tylko wojskowe Buggy, tak zwane Desert Patrol Vehicle, a nawet sami rozpoczęli produkcję tego cuda na ich bazie. Najpopularniejsza jest wersja trzyosobowa, ale możesz trafić na wersję od dwóch, do nawet sześciuosobowych.

Dane taktyczno-techniczne dla najpopularniejszej wersji

Typ: FAV (Fast Attack Vehicle) lub DPV (Desert Patrol Vehicle)

Liczba miejsc w kabinie: 1 (kierowca) + 2 (operatorzy)

Układ jezdny: 4x4

Masa własna: 1 215 kg

Długość: 4.00 m

Szerokość: 2.00 m

Wysokość: 2.00 m

Prześwit: 0.40 m

Prędkość maks na drodze: 100 km/h

Pojemność zbiornika paliwa: 20 l

Zużycie paliwa: 8l/100 km*

Głębokość brodzenia: BD

Typ i pojemność silnika: 2 litrowa benzyna

Moc silnika: 130 KM

Skrzynia biegów: Manualna

*Oznacza dane ustalone przez autora z braku odpowiednich źródeł.

FMTV

FMTV - skrót od Family of Medium Tactical Vehicles, rodzina średnich pojazdów taktycznych. Te ciężarówki to duży krok w uniwersalizacji sprzętu wojskowego, miały zastąpić wcześniejsze średnie samochody ciężarowe M35, M809 oraz M939. Począwszy od roku 1991 sukcesywnie wprowadzano je do służby w kolejnych jednostkach, do roku 2020 wszystkie rodzaje wojsk jeździły już na FMTV.

Sama konstrukcja tego samochodu bazuje na jakimś modelu europejskim, ale wszelkie części są, oczywiście, naszej rodzimej produkcji. No i u nas zrobili mnóstwo wersji tej ciężarówki... Mamy więc 2.5-tonowe LMTV (Light Medium Tactical Vehicle - lekki średni pojazd taktyczny) w układzie jezdny 4x4, a także 5-tonowy MTV (Medium Tactical Vehicle - no, przecież nie muszę tłumaczyć...) w układzie 6x6. Oba pojazdy można nazwać wersjami podstawowymi, większość części mają tych samych, więc nie ma większego problemu z naprawą. Żeby było łatwiej - wiele części było też wykorzystywanych w sektorze cywilnym. Ponadto FMTV został zaprojektowany jako ergonomiczny i łatwy w naprawie... Co otrzymujemy? Raj mechanika. Dlatego teraz FMTV są tak popularne w naszej postapokaliptycznej Armii.

Wracając do tych wersji, LMTV ma oznaczenia M1078, a MTV - M1083. Obie ciężarówki mają następujące warianty: samochód ciężarowy wydłużony, pojazd z nadwoziem zamkniętym, ciągnik siodłowy oraz wariant specjalny - samochody przystosowane do desantowania z małych wysokości. Ten ostatni już nam się nie przyda. MTV może być jeszcze wykorzystywany jako wóz ratowniczy, wywrotka, lub cysterna. Obie wersje mogą być wyposażone w wyciągarki albo dźwigi przeładunkowe. Można znaleźć też egzemplarze z nadwoziami specjalistycznymi (łączność, warsztat naprawczy, itp.).



Uff... nie narzekaj. Płacą mi, żebym nakładł ci do głowy czegoś mądrego. Na czym, to ja...? Aha - to ci się spodoba, na dachu każdej ciężarówki można zamontować karabin maszynowy. Co? Nigdy nie próbowałem, ale myślę, że z działkiem automatycznym kalibru 30 mm może być mały problem...

Na czym jeżdżą FMTV? He he, na kółkach, szeregowej, na kółkach, he he... A na poważnie, to na ropie, silnik mają całkiem niezły oraz (jak już wspominałem) podzespoły są cywilne. Jak się coś popsuje, to poszukaj po prostu na ulicy jakiejś zdezelowanej ciężarówki. Jeśli będziesz miał fart, to znajdziesz potrzebne części. A teraz idziemy na jazdę próbną... egzemplarz szkoleniowy mamy bez karabinu maszynowego.

Dane taktyczno-techniczne (LMTV / MTV)

Typ: Samochód ciężarowy, terenowy
Liczba miejsc w kabinie: 1 + 2 / 1 + 2
Układ jezdny: 4x4 / 6x6
Masa własna: 7 310 kg / 8 715 kg
Ładowność maksymalna: 2 268 kg / 4 536 kg
Długość: 6.41 m / 6.93 m
Szerokość: 2.4 m / 2.4 m
Wysokość: 3.18 m / 3.19 m
Prześwit: 0.56 m / 0.56 m
Rozstaw osi: 3.9 m / 4.1 m
Prędkość maks. na drodze: 89 km/h
Głębokość brodzenia: 0.92 m
Typ i pojemność silnika: Caterpillar ATAAC
Moc silnika: 225 KM / 290 KM
Skrzynia biegów: Automatyczna, 7 biegów do przodu, 1 wsteczny

HEMTT

Znowu skrót? Przyzwyczajaj się... HEMTT, czyli High Expanded Mobility Tactical Truck. W tłumaczeniu brzmi krzywkę głupio: Taktyczny Samochód Ciężarowy o Znacznie Zwiększonej Mobilności. Ale skupmy się na samym wozie. Otóż jest to najcięższa ciężarówka, jaką dysponowało wojsko przed wojną i najcięższa, jaką mamy teraz. No dobra - może jakiś tam Tir jest cięższy, ale mówimy o wozach wojskowych.

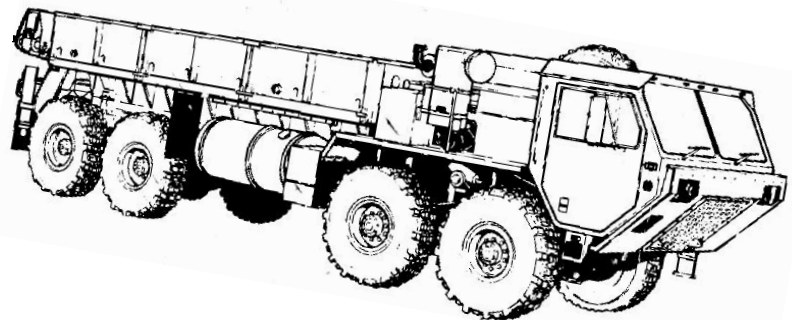
HEMTT służył do przewożenia najcięższych ładunków, dużej ilości paliwa, lub co lżejszych czołgów - zależnie od wariantu konstrukcyjnego. Podstawowy model to M977 i na nim warto się skupić, bo był najpopularniejszy. Dokładniej - przestrzeń ładunkowa była otwarta, a do załadunku bądź rozładunku miał dźwig zamontowany za kabiną kierowcy. Obok tego najpopu-

larniejszego możesz jeszcze spotkać M978 (cysternę o pojemności 9 500 litrów) albo M985 (czyli wersja z większym dźwigiem). Były również ciągniki siodłowe, ale zostały zastąpione przez M1070 HET, jednak o nich później.

Co bardzo cieszy, we wszystkich HEMTT-ach, podobnie jak w FMTV-ach, wykorzystywane są części i podzespoły z sektora cywilnego. Taki Technik liniowy od razu ma łatwiejszą robotę, a i części łatwiej załatwić intendenturze... Sprytnie były nasze chłopaki, naprawdę. Taki ciężki wóz terenowy w układzie 8x8, w dodatku o świetnych właściwościach jezdnych. Ops, sorry. Zapomniałem wspomnieć o wersji 10x10. To już taki gigancik z dużym dźwigiem oraz systemem załadunku i rozładunku palet PLS (Palletised Load System - służy m.in. do przewożenia amunicji). Wersji 10x10 było mniej, ale ostały się jakieś i jak dobrze poszukać to jeszcze można takie znaleźć w Armii.

Dane taktyczno-techniczne (M977)

Typ: Ciężki samochód ciężarowy, terenowy
Liczba miejsc w kabinie: 1 + 1
Układ jezdny: 8x8
Masa własna: 17 600 kg
Ładowność maksymalna: 11 840 kg
Długość: 10.17 m
Szerokość: 2.44 m
Wysokość: 2.57 m
Prześwit: 0.35 m
Rozstaw kół: 1.98 m
Rozstaw osi: 5.33 m
Prędkość maks. na drodze: 88 km/h
Pojemność zbiornika paliwa: 589 l
Głębokość brodzenia: 0.76 m
Typ i pojemność silnika: Detroit Diesel 8V-92TA (12l)
Moc silnika: 445 KM przy momencie obrotowym 2100 n/m
Skrzynia biegów: Automat., 4 biegi do przodu, 1 wsteczny



M1070 HET

Wreszcie dochodzimy do jednego z najpotrzebniejszych sprzętów w wojskach pancernych - ciągnika siodłowego. Bo widzisz, czołgi transportuje się na przyczepach, same jeżdżą generalnie tylko w bitwach i na ćwiczeniach. No to HET (Heavy Equipment Transporter - Transporter Sprzętu Ciężkiego) jest właśnie ciągnikiem takich przyczep. To taki mastodont. Trochę przypomina Tira, ale jest deczko silniejszy. Wraz z wprowadzeniem czołgów M1A1 Abrams Armia zorientowała się, że dotychczasowe zestawy niskopodwoziowe sobie nie radzą z tak dużą masą. Dlatego złożono zamówienie na nowy ciągnik siodłowy, a firma Oshkosh Track Corporation (ta sama firma zrobiła HEMTT-a i kilka starszych wojskowych ciężarówek) zaprojektowała M1070.

Minus za to jest taki, że wpakowali w niego strasznie dużo nowoczesnych bajerów, które mimo, że bardzo przydatne (kiedy są sprawne), to wymagają w cholerę pracy i cierpliwości kiedy się popsują. A potrafią zepsuć się dość łatwo. Te bajery to m.in.: elektroniczny układ kontroli silnika (pozwala na uzyskanie maksymalnej efektywności w każdych warunkach), zawieszenie tylnych osi na poduszkach powietrznych (wszystkie koła mają kontakt z podłożem, nawet w trudnym terenie), układ kierowniczy ze wspomaganiem, synchronizujący skręty przedniej i tylnej osi (lepsza manewrowość) i centralny układ pompowania kół (do pokonywania trudnego terenu). Mało bajerów? Tyle wystarczy, żeby wkurzyć techników.

Ma dużą kabinę, w którą wejdzie oprócz kierowcy jeszcze czterech chłopów, więc można tam przechować

załogę czołgu podczas transportu. Do wciągania samego czołgu na przyczepę (jeśli oberwał i nie może sam wjechać albo kiedy trzeba mu pomóc) zamontowano dwie 25-tonowe wciągarki ładunkowe (plus trzecią pomocniczą). HET zazwyczaj jest używany z naczepą M1000 (pozwala przewozić wszystkie pojazdy bojowe w Armii) i zazwyczaj produkowano je właśnie w zestawie ciągnik + przyczepa. Obecnie czołgi są używane jeszcze bardziej oszczędnie, więc nie raz zobaczysz, jak nasze gąsienicowe żuczki są przewożone właśnie przez tandemy M1070 i M1000.

Dane taktyczno-techniczne

Typ: Ciężki ciągnik siodłowy

Liczba miejsc w kabinie: 1 + 4

Układ jezdny: 8x8

Masa własna: 18 598 kg

Ładowność maksymalna: 21 325 kg

Długość: 9.10 m

Szerokość: 2.60 m

Wysokość: 3.97 m

Rozstaw osi: 5.47 m

Prędkość maks. na drodze: 72 km/h

Pojemność zbiornika paliwa: 946 l

Głębokość brodzenia: 0.71 m

Typ i pojemność silnika: Detroit Diesel 8V-92TA-90

Moc silnika: 500 KM przy momencie obrotowym 2 100 n/m

Skrzynia biegów: Automatyczna, 5 biegów do przodu, 1 wsteczny

SZTUCZKI

W LEWO!

Wymagania: Zręczność 15+, Prowadzenie pojazdów (dowolny typ) 4+, Percepcja 15+, Wypatrywanie 3+

Opis: Zdążyłem tylko zobaczyć jakąś postać trzymającą rurę na ramieniu i smugę pocisku. Niczego więcej nie pamiętam, bo Jack skręcił Hammerem tak gwałtownie, że uderzyłem głową w szybę i straciłem przytomność... Ale żyję!

Działanie: Gracz prowadzący pojazd jest w stanie bez testu 'ominać' nadlatujący pocisk rakietowy (jeśli widział strzelca) albo ominąć pojazd, który wcześniej wpadł na minę lub też został trafiony.

AWANGARDA! KURWA, GDZIE MOJA KAWA... OSKRZYDLAĆ!

Wymagania: Percepcja 13+, Wypatrywanie 2+, Zdolności przywódcze 4+

Opis: Jack, zabieraj się z tej ciężarówki! Brown, bierz swój oddział i wykurz ich z tych ruin! Cooper, przestań płakać i podaj mi kawę! Gdzie moja kawa?!

Działanie: Bohater dowodzący konwojem nie musi zdawać testów w celu ogarnięcia chaosu, jaki panuje podczas ataku na konwój. Dodatkowo testy Zdolności przywódczych mogą być co najwyżej Bardzo Trudne.

COCKING GRANADE

Wymagania: Rzucanie 4+, Charakter 13+

Opis: Gary tak potrafi rzucać granatem, żeby wybuchł tuż nad głowami gości zza worków z piaskiem, albo żeby eksplodował zaraz po tym, jak wleci do pomieszczenia. Tak wyczuł, rąbany, zapalnik, że mała bania.

Działanie: Nie rzucasz granatu zaraz po wyciągnięciu zawlecзки, tylko puszczasz łyżkę i chwilę czekasz. Granat eksploduje dokładnie tam gdzie chcesz i to od razu. Nie ma szans, żeby go odrzucić, ofiary znajdujące się w polu rażenia dostają dwa razy więcej odłamków niż przewiduje podręcznik. Oczywiście, jak wyjdzie test na Rzucanie, odpowiednio zmodyfikowany przez odległość, wielkość celu, bla bla bla, zajrzyj do podręcznika.

SARGE

ARMIA NADAL WALCZY!

JAK WALCZY?
CZYM WALCZY?
KTO, DO CHOLERY, WALCZY?

Projekt SARGE, czyli opisanie związków US Army pozostałych po Zagładzie, ma na celu przybliżyć fanom Neuroshimy amerykańską maszynę wojenną i umożliwić jej wykorzystanie w postapokaliptycznym świecie.

Dwa poprzednie numery SARGE ściągniesz klikając na poniższe linki:

Numer 1 - czym jest Armia, jak działa, kto i jak walczy.

Numer 2 - rozpocznij grę jako jeden z oddziałów NUS Army!



ORBITAL

NEUROSHIMA.PL

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.pl

