

ROAD WARRIOR

AUTOR: HIGHLANDER

Cienka warstwa ołowianosinych chmur mocno zrudziała na zachodzie : kończył się dzień. Ditary Boy wpił wzrok w przestworza; gdzieś dryfował zapomniany balon zaporowy, stado reptexów w pobliżu trawiło resztki słońca. Dla bezpieczeństwa podążali śladem bandy nomadów ze wschodu. Pytali o drogę do Ziemi Obiecanej – Watykanu. Mieli dzieci, co dziwne – wyglądały na zdrowe, choć niektóre były zmutowane. Loy – kobieta w humanoidalnym pancerzu, przypominającym żółwi pancerz, przeszła na ich war roadster. Nie oponowali : mieli kilka wolnych stanowisk strzeleckich po ostatniej rozprawie ze Steelersami. To był twardy gang: atakowali Demokrację i sprzedawali jej technologie Arabom. Możliwe, że przechwycili transmisje od Electronic Dare Devils. Na razie dali jej kuszę – jak przeżyje, może coś się jej kupi.

Dinks kończył ustawiać talerz anteny satelitarnej. Mieli układ z EDD: Polacy wytrącają z orbity satelity i im wystawiają, oni zbierają elektronikę i sprzedają u wskazanych kupców. Dzieciaki biorą swoją część kasy na budowę wirtualnej demokracji polskiej, a oni mają na ropę, normalne żarcie, amunicję i rozrywki.

Ciekawe, czy i tym razem spotkają konkurencję. Roland specjalnie zrobił do swojej motolotni wyrzutnik koktajli Mołotova. Zapowiada się piękna noc.

ŚWIAT

Ruchy tektoniczne wciąż zmieniają nasz świat. Jedynymi wyspami cywilizacji pozostały nieliczne miasta, nie ma kontaktu ze wszystkimi. Wszędzie niespodziewane huragany i trzęsienia ziemi. Pojawiło się Lśnienie – zjawisko potwornego gorąca usuwane przy pomocy resztek satelit z programu sztucznej regulacji meteorologii. Środowisko jest zanieczyszczone, ziemia jałowa, kompleksy fabryk puste i rdzewiejące, osiedla wymarłe. Ciężkie chmury dzień i noc zasnuwają niebo, nikt nie wie, co w nich jest. Możesz jako Agent wspomóc korporacje, które szczęśliwie przetrwały. Możesz przyłączyć się do jednego z licznych gangów. Możesz zostać mutantem, zimbim lub mistykiem, rozwijającym zapomniane moce ludzkiego umysłu. Może zdarzy ci się z głodu jeść ludzkie ciała, może będziesz musiał walczyć ze zmutowanymi zwierzętami, klonami, robotami? Może natkniesz się na gigantyczne węże i owady, szczury, które zyskały inteligencję.

Deszcz, pył, zniszczone autostrady. Hordy barbarzyńców, plemiona dzikusów. Stada mutantów, ludzkich i zwierzęcych, niby – ludzi, połączonych empatyczną więzią z potworami. Siedziby gangsterów, doliny zarządzane przez SI.

Oto Alternatywna Rzeczywistość roku 2100. III wojna światowa doprowadziła do użycia wszystkich rodzajów broni, które stworzył człowiek. Skutkiem poszukiwania uniwersalnego wojownika dzisiaj nie tylko ludzie dysponują inteligencją. Życie straciło na ilości, lecz zyskało na jakości. Kompletny chaos i prawo silniejszego zapanowało nad Ziemią. Ludzie zyskali nieograniczoną wolność, lecz jak zwykle woleli niszczyć, niż tworzyć. Mimo to wśród walk różnych gangów poczęły tworzyć się niezależne wspólnoty. I właśnie, gdy jako tako zakrzępy, pojawiły się nowe, zewnętrzne zagrożenia.

Okolo dwudziestu lat temu, z zachodu przyszła Demokracja. Przekroczyli ocean i założyli swe przyczółki na dawnych angielskich i francuskich ziemiach. Ich cel był jasny: zwrócić ludziom to, co dobre w ich dorobku. Szkoda tylko, że generałowie mają tak wiele władzy na obszarze przygranicznym... Demokracja rządzona jest przez Kongres. Stany i terytoria anektowane mają w nim swych przedstawicieli. Na swoim terenie Demokracja ma problemy z Kartelem. Niespokojne jest pogranicze Meksyku, banditos przenikają do południowych stanów. Ponadto mniejszość japońska obwołała się solidarną z Nowym Imperium i zajęła niektóre terytoria. Trwają rozmowy i konflikty graniczne. Rząd nie chce podejmować zdecydowanych działań w obawie przed reakcją szoguna. Ponoć Demokracja zawarła sojusz z piratami kosmicznymi i samymi kosmitami przeciwko Federacji. Program „Tęcza” spowodował rozesłanie emisariuszy Demokracji po całym świecie, dla pomocy narodom uciśnionym, którym przedstawiana jest szansa stania się państwami sprzymierzonymi z Demokracją. Tak, że ludzi Demokracji – słynnych facetów w czarnych,

kuloodpornych garniturach – można spotkać na całym świecie. Godłem Demokracji jest stylizowany orzeł

Inną siłą jest Kartel. Wywodzą się z Południowej Ameryki, lecz ich żaglowce i statki rozwożą narkotyki i niewolników po całym świecie. Ścierają się z Imperium i Demokracją, interesy łączą ich z Arabami. Ponoć w łonie Demokracji współpracuje z nimi mafia, a w Imperium – Chińczycy. Tradycyjnym kolorem Kartelu jest zieleń, a symbolem – listek marihuany.

Arabowie stali się potęgą ze względu na ropę i rafinerie. Przygotowują się do dżihad z innowiercami, skupując technologię. Całe szczęście, że wielu z nich myśli trzeźwo i zamiast broni laserowej pragnie niewolników i artykułów luksusowych. Dobrze chronione frachtowce i karawany kupieckie sprzedają ropę reszcie świata. Niekiedy jakiś fanatyk porwie ze sobą zgraję muzułmanów i rusza na wyprawę łupieżczą, czasem zakłada jakąś „szczęśliwą dolinę”. Symbolem muzułmanów jest szabla Proroka, a Turków – półksiężyc.

Szukając bezpiecznej przystani, wielu ludzi przybywa do Państwa Kościelnego. Lokalni baronowie mafijni wolą żyć z nim w harmonii. Kolonie Watykanu znajdują się w Dalmacji i na południu Francji. Kolonia francuska walczy z muzułmańskimi gangami z Hiszpanii, zwanymi Maurami, dalmatyńczycy usiłują handlować z pozostałościami Turcji, która jednak nie powstrzymuje fanatycznych rejsów swych współwyznawców na Europę, a Dalmację w szczególności. Dzieje się tak ze względu na Wolne Państwo Izrael, które wspiera Kościół, a z którym potajemnie handluje Egipt. W bojowej formie reaktywował się zakon Kawalerów Maltańskich, wspierający wszystkich walczących z Islamem. Jezuici prowadzą misje poza Państwem Kościelnym. Żydowski kupcy są pomostem między Watykanem a Demokracją. Symbolem Watykanu jest krzyż, a Żydów – sześcioramienna gwiazda.

Po zniszczeniu Japonii, ci jej mieszkańcy, którzy zdołali się uratować, powrócili do bardziej sprzyjającej formy rządów w wojennych czasach. Cesarz zjednoczył wszystkich w Imperium. Powstał Cesarski Uniwersytet i reaktywowano urząd szoguna. Pierwszym posunięciem Imperium było wyparcie Chińczyków z Tybetu i oddanie go z powrotem mnichom. Spowodowało to silny związek buddyzmu z Imperium. Na tym niedostępnym płaskowyżu zbudowano NeoTokio, nowe centrum Azji. Shogun otoczył opieką chińskich wieśniaków. Rozszalała się „wojna o ryż” z rosyjską mafią rezydującą w Azji. Imperium handluje z Arabami, inwestując w infrastrukturę. Chińscy kupcy mają za zadanie nieść w świat wieść: „każdy zdolny naukowiec znajdzie się pod opieką Cesarskiego Uniwersytetu!” . Jako jedyni obok Demokracji, posiadają flotę kosmiczną toczącą boje z Federacją. Ponoć chronią Kartel w zamian za różne dobra dostarczane do Hong – Kongu. Cesarz na cały świat wysyła z grzecznościowymi wizytami poselstwa swych samurajów. W ich skład wchodzi Chińczycy – najlepsi dyplomaci świata. Kuloodporne, bojowe kimono bushi są najlepszymi pancerzami na świecie. Bushi często mają za misję prosić o gościnę dla chińskich wieśniaków. Tam, gdzie są Chińczycy, Imperium wie o wszystkim. Symbolem Imperium jest flaga Japonii z czerwonymi, szerokimi promieniami.

Nacisk Imperium i bieda w Indiach i Chinach spowodowały nacisk na europejskie pozostałości Wspólnoty Państw Niepodległych. Luźny związek bossów rosyjskiej mafii walczy o żywną Ukrainę z hordami Azjatów, bardzo chętnie wpuszczając je do Europy i prowokując ich konflikt z Arabami. Bossowie są konkurencją dla Kartelu, posiadają źródła ropy niezależne od Arabów, o które walczą z Imperium. Reaktywowali wielki przemysł, popierają wyprawy rabunkowe „młodych gniewnych”. Arabowie na drodze terroru usiłują je zniszczyć lub przejąć. Z terenów Azji coraz częściej pojawiają się piraci kosmiczni na kiepskich technologicznie, ale solidnych krypcach.

Siłą, z którą walczyć muszą wszystkie nowe formacje, jest Federacja. Wynalazek napędu nadprzestrzennego, wykorzystującego zakrzywienie czasu i przestrzeni, pozwolił ludzkości na eksplorację kosmosu. Powstały kolonie ludzkie w innych układach, zetknięto się z obcymi formami życia. W licznych kopalniach i fabrykach pracują armie robotów i klonów. Federację tworzą korporacje: Shinjuku, Paterson, Schreck, Le Lion i kilkanaście innych. Oczywiście, jednym z ich celów jest opanowanie Ziemi. Wewnętrzne intrygi działają jednak na korzyść szczęśliwców, którzy przeżyli Holocaust i usiłują normalnie żyć na jej

powierzchni. Centrum wojenno – handlowym jest miasto Luna 1 na księżycu. Transporty na Ziemię są jednak często przechwytywane przez piratów, którzy stali się plagą Federacji. Obecnie niektórzy z nich mają patenty kaperskie wystawione przez Demokrację lub Imperium. Taktykę działania piratów przyjęły również ziemskie jednostki, walczące z Federacją. Przemysł narkotyków i niewolników z ziemskiej, a zaawansowanych technologii z kosmosu strony, to intratny proces. Wspólny symbol Federacji to złote kółko zębate na błękitnym tle, lub symbol ONZ.

Oto nowy świat, Dziki Zachód na całej planecie i poza jej granicami. Konflikt między nowymi państwami, a ludźmi, którzy poczuili wolność i nie zamierzają jej oddawać. Konflikt między ludźmi, mutantami, SI, klonami i symbiontami. Oraz Ci nienazwani, obserwujący nas z nieba... czy aby na pewno tylko obserwujący?

POLSKA

Wojna radziecko – rosyjska (WNP kontra neoZSRR) uczyniła z Polski zaplecze sił Nato sprzymierzonych z WNP. Ulepszona została sieć dróg wschód – zachód, niektóre zmieniły się w autostrady. W miejscu Okręgu Kaliningradzkiego powstał ogromny obóz jeniecki, w późniejszych czasach wykorzystywany także jako więzienie dla przestępców z Unii Europejskiej i USA. Uderzenie jądrowe skierowane było w główne węzły komunikacji. Wojna biologiczna spowodowała liczne mutacje. Zdrada Białorusi spowodowała wejście na ziemie polskie armii klonów neoZSRR odpartych przez sterowane przez SI roboty. Wykorzystano też Mechy, które zastąpiły przestarzałe czołgi.

Obecnie największymi ośrodkami cywilizacji są Trójmiasto i Szczecin. Znajdują się tam znaczące placówki Demokracji (armia Północ generała Smitha) i Rosjan (ambasada WNP – przykrywką związku mafii narkotykowych). Szczecin atakowany jest przez siły Federacji, kontrolujące resztki przemysłu niemieckiego. Stacjonuje w nim większość floty Demokracji, broniącej ropy z Morza Północnego i rud żelaza ze Szwecji. W Gdańsku, centrum handlu, znajdują się placówki dyplomatyczne każdej liczącej się siły. Istotnym punktem broniącym się przed Federacją i złupieniem przez Arabów oraz przed przejęciem przez Państwo Kościelne i Demokrację jest Wolne Miasto Wrocław. Przetrwał tam uniwersytet, będący celem ataków konkurencji z Imperium. Jest to węzeł transportowy dla uciekających do Państwa Kościelnego i handlarzy. Zastępuje tym Berlin, w którym Demokracja walczy z Federacją. Jest tam również wolny port kosmiczny i lotniczy. Szwajcaria ma tam swoje przedstawicielstwo, gdzie oficjalnie skupuje złoto, srebro, platynę, złom tytanu itp. Szczątki Warszawy są głównym przeciwnikiem kupców na szlaku północ – południe wzdłuż Wisły. Jest to również baza wypadowa wielu gangów i rynek zbytu dla narkotyków z WNP i żywności z Imperium. Oknem na Ukrainę jest Lublin, przechodzą przez niego karawany Arabów i Imperium, niestety często przeżywa napady fundamentalistów islamskich. Przez niego prowadzi też szlak narkotykowy Rosjan. Kraków to druga droga dla uchodźców do Watykanu, zagrożona mniej przez Federację, ale bardziej przez tureckich i arabskich „biznesmenów” oraz Dżihad. W tych kilku węzłach skupia się cywilizacja, garnitury Demokracji pojawiają się koło galabij Arabów, kimon samurajów i kombinezonów Federacji oraz syntyskór niezależnych „ludzi”. Gdzie indziej trwa otwarta wojna, jak w Mad Maxie czy Falloucie.

Krajobraz nie przypomina tego, który podziwiamy dzisiaj. Budynki straszą wybitymi oknami, gruzem i zaciekami po zanieczyszczonych deszczach. Trzęsienia ziemi powynosiły jedne partie terenu i obniżyły inne, tworząc skalne nawisy, kaniony, nowe jeziora, wpływając na bieg rzek w najdziwniejszych miejscach. Przerwane szlaki transportowe są prowizorycznie ponaprawiane. Na niebie nisko wiszą burzowe chmury, których chore kolory kryją wszelkie trucizny, jakie tylko ludzie zdołali wymyślić. Wszędzie wciska się pył, w czasie ulewy zmieniając się we wszędobylskie, skażone błoto. Wiatr toksycznymi powiewami dusi nieszczęśnych na jego drodze. W powietrzu wciąż jeszcze wiszą balony blokujące i miny miotane wichrem. Niekiedy teren w dziwny sposób tworzy latającą wyspę, urągając prawom grawitacji. Pogoda pełna jest anomalii, nieliczne rośliny to zmutowane, ogromne rosiczki i

cierniste zarośla. Resztki drzew ewoluowały pod wpływem trucizn w złowrogie rośliny. Nieszczęsne kępy trawy i mech dopełniają obrazu zniszczenia. Ponad grunt wznoszą się jedynie pasma nowych autostrad, budowanych na kolumnach. W ich cieniu drzemią bestie, czekając na noc.

ROLE

We wszechobecnym chaosie ludzie potrzebują celów i zasad, kierujących ich życiem. Większość znajduje sobie opiekunów i wypełnia ich wolę, bohaterowie jednak cenią sobie wolność i biorą ją na swe barki razem z ryzykiem.

Anarchista

Nie ograniczają cię żadne prawa. Jesteś panem swego istnienia. Nie można pozwolić na ograniczenia, należy łamać wciąż istniejące rządy, które zniewalają ludzi. Nikt nie będzie tobą rządził!

Buntownik

Nie podoba ci się ogrom otaczającego cię chaosu i przemocy. Jeżeli gdzieś na Ziemi przetrwały sprawiedliwość i szlachetność, to właśnie w twoim sercu. Mierzi cię łamanie praw człowieka. To, co się dzieje, jest złe, ale sposób postępowania rządów również.

Cwaniak

Szkoda ryzykować swoją osobą. Tu kupisz, tam sprzedasz, gdzie indziej się dogadasz. Mówisz to, co inni chcą usłyszeć, kombinujesz, by jak najlepiej ustawić się w życiu. Nie wychylać się za bardzo i przetrwać jak najwygodniej – to twoje dewizy.

Dekadent

Świat umiera, więc zabawmy się jak najlepiej, póki jeszcze jest czas. Nuży cię prostota, wysilasz swą fantazję, by jak najbardziej ożywić swoje istnienie. Większość rzeczy robisz dla rozrywki, dla niej również przeżywasz ten dreszczyk, towarzyszący niebezpiecznym chwilom.

Egoista

Po trupach do celu. W wyścigu szczurów tacy jak ty są pierwsi. Bezwzględni, zdecydowani, boją się tylko o swą wspaniałą osobę. Jesteś lepszy niż inni, masz więc większe prawo do życia i bogactwa. Ludzie to jedynie narzędzia do osiągnięcia celu.

Frajer

Idziesz przez życie, udając głupka. Zdobywasz wszystko pajacowaniem. Ludzie śmieją się z ciebie i myślą: ten głup nie jest groźny. Mylą się.

Konstruktor

Pragniesz z powrotem przywrócić porządek, choć na niewielką skalę. Wolisz budować, niż niszczyć. Masz marzenie, że założysz jakąś oazę spokoju, gdzie ludzie mogą budować nowe życie.

Rycerz

Dżentelmeński, szlachetny i waleczny, niekiedy agresywny i porywczy. Jest kilka zasad, których trzymasz się konsekwentnie. Nie ugniesz się przed nikim, choć na brak rozwagi nie narzekasz. Nie zwykłeś uciekać w panice i ustępować. Do odważnych świat należy!

POSTACIE

Unioniści

Spotyka się ich we wszelkich frakcjach. Twierdzą, że ludzkie organizacje powinny się zjednoczyć i w jednym Parlamencie dojść do porozumienia, by na nowo budować cywilizację. Podzielone są zdania, czy do parlamentu powinna wejść również Federacja, czy Nowe Narody Zjednoczone powinny się przeciwstawić ludziom z Kosmosu. W pamięci unionistów są wciąż wszystkie osiągnięcia etyczne i demokratyczne ludzkości. Uważają, że wszyscy powinni być równi, również klony i mutanci. Pozycja rozumnych karaluchów i szczurów, tudzież innych stworów obdarzonych inteligencją, a powołanych eksperymentami do istnienia to sprawa dyskusyjna. Unioniści mają swoje forum w Internecie. Sprzyjają im umiarkowanie Szwajcarzy, Demokracja i Państwo Kościelne.

Electronic Dare Devils

Grupa informatyków z ziem polskich. Nie podoba im się, że polskie ziemie są przedmiotem wpływów różnych rządów. Ich propozycją jest wirtualna demokracja obywateli polskich, czyli demokracja zbliżona do bezpośredniej. Można by ich nazwać nieszkodliwymi idealistami, gdyby nie ich potencjał w Sieci. Kontrolują wiele urzędów do niej połączonych, dysponują wieloma informacjami, mogą ściągać zdjęcia i dane z satelit, porozumiewają się ze wspólnotami orbitalnymi – ludźmi, którzy po holocauście postanowili nie wracać na Ziemię, albo nie mogli. Dla przeludnionych miast na orbicie tacy sprzymierzeńcy są szansą na powrót.

Sovietspace

Informatycy rosyjskich bossów narkotykowych lub byłych generałów neoZSRR. Ich celem jest również przejęcie Internetu, jako flanki na atak na inne rządy. Ideowy wróg EDD. Działanie utrudniają im konflikty wewnętrzne i rząd Demokracji.

Monarchiści

Zwolennicy przywrócenia silnej władzy królewskiej i sejmu szlacheckiego. Szlachta to oczywiście oni. Głównym ich zajęciem jest ściąganie trybutu z cudzoziemców (10% towarów na handel i 10% amunicji) i nakładanie podatków na chronione osady. Zamierzają przeprowadzić ogólnopolską konfederację w celu elekcji króla i restytucji terenów polskich dla jego władzy. Największe szanse ma Orzeł, znany ze ściągnięcia trybutów z komandosów Demokracji. Monarchiści prowadzą hodowlę koni, ściągają do nich anioły, mają więc wspaniałą kawalerię.

Motogangi

Najliczniejsza grupa, bandy brutalni i anarchistów. Przemoc jest dla nich sposobem myślenia. Okrutne inicjacje zatwardzają ich serca. Zależy im tylko na ropy i amunicji. Często dołączają do nich mutanci i klony, mszczący się za swój los. Coraz to nowe hordy przybywają ze wschodu. Z terenów walki z Demokracją również przybywają kolejni.

Dovartox

Prowadzeni ideą żołnierza doskonałego, naukowcy opracowali reptexy – połączenie ludzi i dinozaurów. Obdarzeni inteligencją i ciałem drapieżnika, niekiedy skrzydłami, po holocauście przyłączyli się do ludzi, służąc im pomocą. Są skutecznymi wojownikami, lubią więc ich w każdej komunie. Oczywiście są ich „dzikie” stada, szukające mięsa i nowych broni. Ludzie boją się zmiany w lojalności współpracujących z nimi istot. Coraz więcej dzikich przychodzi ze wschodu. Szczególnie lubią broń ciężką. Ponadto dysponują swymi głępszymi, acz większymi i silniejszymi kuzynami. Jeżeli twój przodek był dobrym oficerem, nie zdziw się, jeżeli spotkasz podobnego do ciebie reptexa – dobry materiał genetyczny został właściwie wykorzystany. Dovartox to organizacja zrzeszająca reptexy współpracujące

z ludźmi (tylko?). Jej celem jest oficjalnie obrona praw reptexów. Plotki mówią, że posiadają oni pewne zdolności parapsychiczne.

Wilkoludy

Mieszanka genetyczna ludzi i wilków. Ponoć przed holocaustem ludzie zakochani w tych zwierzętach robili to dobrowolnie. Oczywiście ten pomysł został przetestowany w wojskowych laboratoriach. Niektóre modele wojskowe są podłączone do SI lub Internetu, inne mają wzmocnione lub zatrute pazury. Niektóre ulegają swym instynktom i po prostu polują, inne starają się dostosować. Często łączą się w kilkusobowe sfory, złączone silną przyjaźnią czy lojalnością, lecz równie często spotyka się samotników. Bywają podstępne, ale nie lubią kłamać.

Roboty

Wirtualne byty, SI, często podłączają się do różnych urządzeń. Niektóre kreują dla siebie ciała i wprowadzają w nie osobowość. Te, po których widać, że nie są białkowe, nazywa się robotami. Kierują nimi przeróżne motywacje.

Hodowcy

Jedni z potomków ekologów. Połączeni są empatyczną więzią z jakimś potworem lub ich stadem. Pomagają im w ich życiu, przyjmują ich interesy za swoje. Problem, gdy eko-maniakowi zamarzy się ludzka samica – wtedy wszyscy ruszają na polowanie. Niekiedy takie „rodziny” współpracują z jakąś komuną. Bywa, że kilku eko-maniaków z podopiecznymi staje się plemieniem. Ze wschodu przychodzą nowe, silne hordy. Niektóre współpracują z Imperium, zajmując się głównie rozpoznaniem. Uzyskać współpracę nie jest trudne – źródło jedzenia, narkotyków lub samic załatwi sprawę.

Anioły

Anioły są podobne do płaszczyk z błoniastymi skrzydłami. Potrafią częściowo świadomie przekształcać swój kod genetyczny, dzięki czemu np. wytworzyły narządy zdolne artykułować dźwięki ludzkiej mowy. Prawdopodobnie skrzydła są również formą świadomej mutacji w celu przetrwania. Niezwykłość tych istot polega nie tylko na ich rozumności, lecz także na zdolności symbiozy z innymi organizmami. Potrafią podporządkować sobie niższe formy życia, poprzez manipulację ośrodkiem przyjemności. Ludzie mogą nosić anioły, lecz ich połączenie z organizmem ludzkim jest możliwe tylko za obopólną zgodą, choć prawdopodobnie zaawansowana technika potrafi poradzić sobie z tym problemem. Anioł, wrastając w ludzkie ciało, poprawia jego fizyczne osiągi, szczególnie skoczność. Może także zachować lub powiększyć skrzydła, czyniąc człowieka zdolnym do szybowania lub latania. Może z jego rąk lub głowy wypuścić pazury albo rogi, lub dodać inne wypustki. W drugiej fazie przekształcenia wpływa na układ nerwowy człowieka, zwiększając jego szybkość reakcji i zdolności do logicznego rozumowania.

Symbiont jest zdolny do samodzielnego życia, lecz odczuwa wtedy samotność. Wiąże się więc z innym organizmem, pomagając mu w realizacji jego celów. Jest jednak grupa ludzi, która twierdzi, że anioł przejmuje człowieka, ogłusza jego wolę, czyniąc go narzędziem. Nie wiadomo, na ile twierdzenie to jest słuszne, a na ile wyniesione z wiary. Ludzie owi to przeważnie łowcy potworów i Inkwizytorzy z Porządku Czystości. Faktem jest, że zabicie człowieka z aniołem przynosi wiele zysków, gdyż symbionty oferują swe usługi przeważnie jednostkom ambitnym, z dużą inteligencją lub charyzmą, więc spuścizna po nich jest niebagatelna.

Ośmiornice

Inteligentne potwory, zamieszkujące różne zbiorniki wodne. Niektóre z nich są mieszańcami z genami ludzkimi. Popularna jest mutacja, w której macki wyrastają pod rękami, a oprócz płuc istota ma skrzela. Te jednostki rozpaczliwie szukają dla siebie niszy ekologicznej. Ponoć są bardzo smaczne.

TRANSPORT

Sterowce Demokracji

Wobec niebezpieczeństw transportu naziemnego, inżynierowie Demokracji opracowali sterowce. Siłę nośną zapewnia im kilkunastoczęłowy balon w kształcie cygara. Człony są autonomiczne, do każdego doprowadzony jest system regulacji gazu – niepalnej mieszanki. Balon pokrywa zewnętrzne rusztowanie z lekkich tworzyw sztucznych lub drewna, dla naprawiaczy. Dodatkowo pokryty jest on kuloodporną powłoką na bazie sieci pewnego pająka z Ameryki Południowej. Niektóre sterowce na swym pokładzie trzymają takiego pająka, bądź oswojonego, bądź z aniołem. Sterowce posiadają silniczek manewrowy i wyrzutnie zdalnie sterowanych motolotni z ładunkiem wybuchowym. Na pokładzie spacerowym i na rusztowaniach przy balonie są również bocianie gniazda i opancerzone stanowiska dla strzelców. Broń maszynowa, jakkolwiek spotykana, jest używana rzadko, ze względu na wysoką cenę amunicji. Lepiej jest kupić minigranatnik czy pociski rozpryskowe – zapalające dla snajperów. W rejonie zwiększonych działań Federacji sterowce posiadają również cięższe uzbrojenie, np. komputerowo sterowane rakiety, oślepiacze(duże lustra, często połączone z reflektorami i także sterowane komputerowo) radar itp.

Do balonu, oprócz uzbrojenia, podłączane są moduły: mostek, przeważnie opancerzony, silniki sterownicze, moduły pasażerskie i towarowe, bomby, bocianie gniazda, opancerzone kabiny desantowe (opadające na spadochronach, z silniczkami korekcyjnymi), wyrzutnie motolotni. Inżynierowie , projektując sterowce, kierowali się m. in. prostotą, tak, by możliwe były modyfikacje i naprawy w warunkach polowych.

Pojazdy naziemne

To, co jeździ po drogach Ziemi powstało na bazie samochodów i motocykli, ale znacznie ewoluowało. Po pierwsze, nie ma ruchu dwustronnego , więc pojazdy bywają szersze i większe, jako, że często muszą służyć nie tylko za środek transportu, ale też dom i magazyn. Poza tym, na większej płaszczyźnie jest więcej miejsca na gniazda strzeleckie. Konstruując pojazd na autostrady przywołuj w pamięci bombowce i myśliwce – zależnie od tego, czy chcesz zrobić pojazd bojowo – transportowy, czy zwiadowczy. Zwiadowca broni się szybkością i zwrotnością, pojazd zwykły – płytami pancernymi i kuszami lub karabinami.

Pierwsza rzecz to podwozie. Należy wybrać silne zawieszenie i mocny silnik, a opony najlepiej bezdętkowe, z podłączoną sprężarką, by nie było efektu „kapcia” w momencie przestrzelenia. Często zakłada się po dwie opony na jednym końcu osi – po pierwsze, lepiej trzyma się nawierzchni, a hamulce są efektywniejsze, po drugie, po przestrzeleniu zewnętrznej, wciąż pracuje opona wewnętrzna.

Druga rzecz to rama. Tworzą ją zwykle pospawane rury, tak , że pojazd wygląda jak ruchoma klatka. Jest za co się trzymać, jest lepszy widok i można do pojazdu przyczepić, co się chce. Jeśli chodzi o pojazd zwiadowczy, wystarczy nałożyć płyty pancerne na bak i już mamy roadstera. A, przydadzą się fotele.

Przy okazji: bak to ważna sprawa. Nigdy nie wiadomo, kiedy następnym razem da się zatankować, więc musi w nim być jak najwięcej benzyny. Często bak to kilka zbiorników – jak przecieka jeden, to nie wszystkie. No i opłaca się go obić płytą pancerną. Jeżeli chodzi o pancerz, to umieszcza się go oprócz tego przeważnie tylko na przedniej szybie i na kołach – dwóch najbardziej narażonych atak miejscach. No, ewentualnie i na stanowiskach strzelców. Pełne opancerzenie mają tylko jednostki operujące blisko bazy, gdyż znacznie zwiększa ono zużycie paliwa i zmniejsza manewrowość. „Pancerniki” są tym, czego na drogach należy się bać.

Po trzecie, pozostają gadżety. Często na „masce” umieszcza się różne zadziory – tak, w razie jakby ktoś miał ochotę na abordaż, to ma szansę nakłuć się na jakiś pręt czy ostrze. Ważny jest również zderzak w kształcie V. Pozwala przebić się przez lżejsze barykady, albo staranować kogoś. Dowcipni na jego szczycie umieszczają piłę tarczową. Poręczna kieszonka na granaty mile widziana. Trzeba też umieścić drabinki i platformy dla strzelców, ewentualnie przymocować tam kusze i bełty. Przyda się kilka beczek z wodą do

picia i gaszenia ognia, oraz z niepalnym olejem – do rozlewania po drodze dla natrętów. Często z tyłu umieszcza się stos różnych bambetli, niepotrzebnych, które można zwolnić, by pospadały na drogę i zagroziły ją, albo wyrzutniki kolców. Można też podłączyć pompę i szlauch do baku, by później splunąć benzyną na pojazd przeciwnika, a potem wystarczy tylko podpalony gałgan... ale to ryzykowne. Popularne są butelki zapalające – tanie i budzące przerażenie. Równie ważne są katapultowane siedzenia. Może się potłuczysz, ale nie wybuchniesz razem z samochodem. Zwykle mają jakieś spadochrony, kombinacje z gazem i poduszkami powietrznymi itp. W lżejszych samochodach popularne są wieżyczki – siedzenia obrotowe, które pozwalają na prowadzenie ognia na różnej wysokości i kierunkach. Przydatne są przyczepy – gdy wszystko zawodzi, odcepiasz taką z częścią ładunku – robisz się lżejszy i jest szansa, że rabusie się tym zadowolą.

Gangi stawiają raczej na „myśliwcę” – na szybkość, popularniejsze wśród ich grup uderzeniowych są jednoślady. Posiadają one przeważnie blokadę kierownicy na wprost, dzięki czemu kierowca może zająć się strzelaniem, mają też nieco wyniesione tylne siedzenia, dzięki czemu pasażer może również prażyć do przodu i łatwiej mu się skacze na wysokie platformy. Niekiedy doczepia się kosz, albo czyni z jednoślada trójkątowiec, na którym mieści się dwóch- trzech strzelców z tyłu. Czasem pistolety maszynowe kierowców są montowane z przodu na sztywno.

Kolejnym fajnym gadżetem, szczególnie dla samotników i węższych pojazdów, są skrzydła. Nie służą one jednak do romantycznego celu: podwiesza się pod nie uzbrojenie, wyrzutniki granatów, kolców i oleju, karabiny, duże bełty – niemalże harpuny, bardzo popularne i tanie wyrzutnie działające przeważnie na zasadzie sprężyny lub ładunku prochowego. Wyglądają takie skrzydła jak przy helikopterach bojowych. Bywa, że klient ma i „statecznik” skrzydło zamontowane z tyłu, w celu prażenia w pościg. Na tym skrzydle rozsądek każe umieścić najlepszy stuff, np., raketę, na porządne do widzenia.

Motolotnie , szybowce i małe sterowce

To najczęściej spotykane pojazdy w przestworzach. Lekkie, nie zużywające dużo benzyny, manewrowne. Rzadko podwiesza się do nich uzbrojenie, częściej starczą butelki z benzyną lub granaty. Szybowce i sterowce, wbrew nazwie, mają niewielkie silniki do manewrowania – nie warto polegać tylko na wietrze. Największe dystanse robią sterowce – mogą lecieć dość wysoko i prawie za darmo, niestety z niewielkim ładunkiem. Ponoć niektóre grupy mają platformy antygravitacyjne, na których można przetransportować wiele, jednak mało kto potrafi się obchodzić z takim stuffem. Do obserwacji służą również latające struktury białkowe, cokolwiek by nie wymyślili genetycy.

Słonie

Słoniem ogólnie nazywa się każdego wielkiego mutantą, mogącego służyć za transport. Przeważnie są to kombinacje koni, mamutów i dinozaurów różnego wzrostu. Niekiedy na takim płaskim czymś mieści się cały dom nomadów. Gigantyczne zwierzęta co prawda trzęsą, ale mogli starożytni na słoniach umieszczać wieżyczki strzeleckie, to mogą i nomadzi. (Wieżyczki, domy, ładunek). Przynajmniej wiadomo, czemu są nomadami – znajdź takiemu słoniowi drzewo na dzienną porcję żarcia.

EKONOMIA

W użyciu są trzy waluty: dolary, dirhemy i franki szwajcarskie. Należy liczyć: 1 dolar (dirhem, frank) = 1 nabój. Za dirhemy można zawsze kupić ropę u Arabów. Płacą nimi, kupując niewolników, narkotyki i techniczne gadżety. Demokracja przeważnie trzyma zasoby ropy na własny użytek, popularyzuje jednak ogniwa energetyczne. Dla potrzeb mechaniki, można je uzupełniać w stacjach Demokracji po cenie litra benzyny – tzn 0.1 nabój. Przeważnie 10 litrów = 1 ogniwo = 1 nabój = 100 kilometrów trasy. Piraci Federacji przeważnie handlują wszystkim, jednak za narkotyki i niewolników, ewentualnie technologie i informacje, również rozrywkowe (stare kasety wideo i CD to rarytas! Za jedną dobrą można się wyklócić nawet o

więcej niż jeden nabój!). Cenne są również konserwy i inna, nie psująca się żywność, oraz pastylki oczyszczające wodę.

POMYSŁY NA SCENARIUSZE

Farma organów

Biedni ludzie posiadają coś, czego bardzo im zazdroszczą bogaci. Zdrowie... Helikopter zwany Czarnym Ptakiem porywa biedaków. Niekiedy przelatuje tam, gdzie właśnie wjechał jakiś gang motocyklistów – pewnie jest z nimi sprzymierzony. Być może po jakiejś rozróbie BG lub ich przyjaciele znaleźli się w jego wnętrzu... Należy wyśledzić siedzibę farmy organów i wydostać z niej kamratów. Żeby było zabawniej, farma może należeć np. do przedsiębiorczego Araba. Chorzy bogacze mają przeważnie środki, by zabezpieczyć swoje interesy.

Tama

Utrzymywana przez nikłą placówkę Demokracji, funkcjonuje tama i oczyszczalnia na wielkiej rzece. Nad źródłem czystej wody rozłożyło się miasto handlowe. Obywatelska policja oczyszcza okolicę z niebezpieczeństw. Nagle spotykają się z zorganizowanym oporem i dobrą bronią w rękach kanibali i mutantów. Potrzebna grupa specjalna, która zbada sytuację. Wygląda ona następująco: wystrychnięty na dudka przez jakiegoś kupca gość zorganizował sobie bandę. Przejął transport narkotyków i zjednał sobie nimi rozproszonych bandytów. Zamierza zniszczyć miasto opanowując tamę i wymywając ludzi z budynków. BG mają do wyboru: przyłączyć się do jego planu i zgarnąć obfite łupy albo za skromną w porównaniu z nimi nagrodę unieszkodliwić jego zamiary. Przygoda na dwie sesje: końcem pierwszej powinna być decyzja BG, po czyjej stronie staną, by MG miał czas się przygotować.

Cyrk

Do osady przybywa cyrk. Ludzie w świecie niebezpieczeństw spragnieni są rozrywki i śmiechu. W klatkach są ciekawe mutanty, jest podłączenie do Internetu, wesołe miasteczko i – oczywiście- namiot cyrkowy. Ktoś dowcipny wypuszcza potwory z klatek. Wśród cyrkowców jest szpieg bandytów, należy ustalić, kto to, i go unieszkodliwić. Może to ten cwany inżynier, który połączył roboty, klatki i samochody w sprzęg i zdecydował się pomóc gangowi w zdobyciu łupów i niewolników w zamian za szanse rozwoju? Zamieszanie z okazji wypuszczenia zwierząt wykorzystają bandyci na atak.

Dobrzy vs źli

Klasyka do bólu. Miasteczkiem rządzi frakcja A. Mieszkańcy po cichu układają się z BG, żeby ci ich zlikwidowali. Wybuch w saloonie kasuje większość szeregowych banditów, no ale ci najgroźniejsi są rozproszeni po miasteczku i będą starali się uciec, albo – zależnie od stopnia desperacji – zabić intruzów. To chyba najlepszy scenariusz na początek – BG mają rzeźnię, ty – wprowadzenie w zasady, jest okazja, by zrobili sobie wrogów na resztę życia. Skoncentruj się na klimatycznych opisach i nie przejmuj fabułą.

Konwój

Grupa kolonistów chce dotrzeć do Ziemi Obiecanej – Państwa Kościelnego, gdzie będą mogli żyć w pokoju. Należy zdobyć odpowiednią ilość żywności, wody, ropy, amunicji, przeszkolić ich w strzelaniu, stworzyć pojazdy transportowe i osłonę oraz zwiad, nawiązać kontakty z osadami na trasie przez Internet, może pogadać z EDD i kupować od nich zdjęcia satelitarne trasy. I pojechać, przez dzicz i miasta, trzęsienia ziemi i burze, lokalne konflikty. A na końcu dobrowolnie wstąpić do Gwardii Papieskiej – bo inaczej kobiety i dzieci nie zostaną wpuszczeni. Po drodze wypadnie spotkać jezuitów, kawalerów maltańskich i, oczywiście, nędznych arabskich i nie tylko łowców niewolników.

MECHANIKA

Każda istota jest określona przez cechy i umiejętności. Do cech zaliczamy:

Siła

Moc mięśni i odporność organizmu na choroby, promieniotwórczość itp.

Zmysły

Spostrzegawczość, celność itp.

Sprawność

Wszelkie wygibasy, na jakie stać ciało, koordynacja, refleks.

Charyzma

Umiejętności społeczne

Odwaga

Odporność na stresy

Inteligencja

Wiedza, wykształcenie itp.

Cechy losujemy rzutem 4+k6. Koszt podniesienia cechy to 500 * następny poziom PD. Cechy można podnosić w nieskończoność.

Podstawowy test to cecha + umiejętność + k6. Gdy wypadnie 6, rzucamy następny raz i dodajemy do wyniku. Wynik porównujemy do stopnia trudności. 10 to test łatwy, 13 – przeciętny, 16 – trudny, 19 – bardzo trudny, 22 – niemożliwy.

Umiejętność na poziomie 2 to słaba, 4- przeciętna, 6- dobra, 8- bardzo dobra, 10 – mistrzowska. Koszt podniesienia umiejętności to 50* następny poziom PD. Umiejętności można podnosić w nieskończoność.

Tworząc przeciętnego bohatera mamy do wyboru jedną umiejętność na poziomie bardzo dobry (8), dwie na poziomie dobry, pięć na poziomie przeciętny i 10 na poziomie słaby. Jeżeli chcesz mieć podpakowanego bohatera, poproś MG, by zmienił proporcje.

UMIEJĘTNOŚCI:

Strzelanie

Obejmuje broń palną i kusze. Testuje się najczęściej ze Zmysłami.

Miotanie

Granatów, kamieni, noży itp. [Sprawność]

Bójka

Szlachetna sztuka uników i ciosów [Sprawność]

Szermierka

Sztuka władania bronią białą [Sprawność]

Broń energetyczna

Lasery, plazma itp. [Zmysły]

Broń ciężka

Od granatników do armat [Zmysły]

Łuczniectwo

[Sprawność]

Skradanie się

Najczęściej z nożem w zębach [Sprawność]

Spostrzegawczość

[Zmysły]

Otwieranie zamków

[Sprawność]

Kieszonkowstwo

[Sprawność]

Materiały wybuchowe

[Inteligencja]

Survival

Sztuka przetrwania w dziczy, znajomość praktyczna przyrody [Inteligencja]

Bushido

Znajomość etyki, światopoglądu, podstawowych pojęć japońskich. W sytuacji kryzysowej niejednemu uratowało tyłek. Zamiast umierać biernie, można wyzwąć samuraja na pojedynek [Inteligencja]

Arabski

Wykrzyczenie w odpowiednim momencie „Nie ma boga prócz Allacha, a Mahomet jest jego prorokiem” może Ci uratować życie [Inteligencja]

Angielski

Oficjalny język Demokracji i Federacji [Inteligencja]

Hiszpański

Tak gadają w Kartelu [Inteligencja]

Łacina

Tajne instrukcje dla jezuitów i korespondencja kościelna [Inteligencja]

Rosyjski

Wiadomo kto [Inteligencja]

Japoński

Dla fascynatów [Inteligencja]

Reperacja

Wszystko, co trzeba wiedzieć, by grat jechał a gnat się nie zacinał [Inteligencja]

Gadka

Wciskanie kitu, porywające przemówienia [Charyzma]

Handel

Jak za nabój dostać karabin [Charyzma]

Medycyna

Nie tylko leki, lecz i narkotyki. Chemia stosowana [Inteligencja]

Technologia

Na wysokim poziomie konstruujesz komputer, zbudujesz zdalnie sterowany model lub robota [Inteligencja]

Motocykl

Prowadzenie i proste naprawy [Sprawność]

Samochód

Jw. [Sprawność]

Dobywanie

Kto pierwszy sięgnie po spluwę lub nóż [Sprawność]

Pilotaż

Latanie prostymi samolotami i motolotniami [Sprawność]

Helikopter

Latanie helikopterami [Sprawność]

Żelazna wola

Samo opanowanie, odporność na ból , strach itp. [Odwaga]

Lekkoatletyka

Bieganie, skakanie itp. [Sprawność]

Informacje

Przeszukiwanie baz danych [Inteligencja]

Cwaniactwo

Znajomość półświatka w konkretnym miejscu, wycena skradzionych dóbr, uliczne plotki [Odwaga]

Hazard

[Inteligencja]

Jeździectwo

Na wszystkim, co się rusza [Sprawność]

Informatyka

Programowanie, włamywanie się itp. [Inteligencja]

Rzemiosło

Określ rodzaj [Sprawność]

Przywódstwo

[Charyzma]

Wiedza

(konkretna dziedzina, obszar) [Inteligencja]

Czuj się swobodnie, wymyślając nowe umiejętności

ŻYWOTNOŚĆ

Narysuj sylwetkę człowieka. Na korpusie zakresł 10+Siła kółeczek. Podziel ją na trzy równe grupy. Dostając rany, będziesz zaczerniał kółeczka. Gdy zaczernisz 1/3, trudność testów wzrośnie o jeden stopień, np. z przeciętnego na trudny. Gdy zaczernisz następną, trudność wzrośnie o dwa stopnie. Gdy wszystkie kółeczka na korpusie będą zaczernione, postać traci przytomność. Teraz wystarczy ją dobić.

Na każdej nodze narysuj 1/2 kółeczek z korpusu. Za każde zaczernione 2 kółeczka trudność odpowiednich testów wzrasta o 1 stopień. Gdy przekroczy połowę, kończyny nie można używać.

Dla rąk i głowy przyjmij 1/3 kółeczek z korpusu. Zasady jak powyżej. Gdy rany głowy przekroczą połowę, postać jest nieprzytomna.

Można zwiększać punkty żywotności. Następny punkt kosztuje 10* następny poziom żywotności PD. Gdy dokupisz dwa punkty, zwiększ o 1 ilość kółeczek na nogach, gdy o 3 – zwiększ o 1 ilość na rękach i głowie.

WALKA I LECZENIE

Podstawowy kod obrażeń to k6 za nabój, 2k6 za śrut na bliskim dystansie (do 20 metrów). Dystans bezpośredni – do 3 metrów – powoduje zwiększenie obrażeń z broni palnej o +k6.

Na dystansie przeciętnym (50 metrów) bez zmian, na dalekim (do 100 metrów) naboje wystrzelone z pistoletów i bełty z kuszy tracą 1 punkt obrażeń za 10 metrów. Na dystansie do 150 metrów podobna zasada obejmuje pistolety maszynowe. Powyżej 1000 metrów co 100 metrów tracą siłę naboje karabinowe.

9 mm = k6 obrażeń

7.62 mm = k6 +1 obrażeń. Kostki obrażeń przerzuca się.

Nóż = k6 obrażeń

Maczeta = k6+1

Miecz = 3+k6

Katana = 2k6

Topór = 4 +k6

PANCERZ

Pancerz to liczba kropek, które odejmujemy od obrażeń.

1 – skóra

2 – syntskóra, lekka kamizelka kevlarowa

3 - średnia kamizelka kevlarowa, kombinezon Federacji, garnitur agenta Demokracji

4 – ciężka kamizelka kevlarowa, garnitur Faceta w Czerni, kimono samuraja

5 - płyta pancerna

6 – ciężka płyta pancerna

LECZENIE

Pakiety leczące rany – „stimpaki” zwracają k6 obrażeń. Spotyka się również ich lepsze wersje, zwracające 2k6. Użycie leków przyspiesza leczenie o 1 punkt na dzień. Człowiek odzyskuje 1 punkt na dobę całkowitego relaksu

GŁÓWNA ZASADA

Mistrzu Gry! Pamiętaj, że zasady są umowne i służą tylko i wyłącznie miłośności rozgrywki, a nie realizmowi itp. Jeżeli chcesz, weź dowolną mechanikę, chociażby z „Oka Yrrhedesa” czy „Wojownika autostrady” by poprowadzić te sesje. Kieruj się zdrowym rozsądkiem i czytaj dobre książki. Każ swoim graczom pisać szczegółowe (z nazwiskami) historie postaci i nagradzaj ich PD za dobre , zawarte w nich pomysły. Aha, jeżeli twoi gracze będą się buntowali, pokaż im ten akapit:

Graczu! Do Mistrza Gry należy ostateczna interpretacja sytuacji i zasad. Skup się na tworzeniu klimatu, nie kłótniach.

Copyright by Graal 2001

Zezwalamy na rozprowadzanie, kopiowanie i drukowanie tego systemu bez ograniczeń, jednocześnie zabraniamy pobierania w jakiegokolwiek formie opłat za te materiały.

Jeśli chcesz umieścić ten system na swojej stronie napisz graalzin@poland.com

Wszelkie pytania kierować na adres graalzin@poland.com

Strona macierzysta <http://www.graal.w.pl>