POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

PODRĘCZNIK PODSTAWOWY

OSKAR WALCZEWSKI

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

PODRĘCZNIK PODSTAWOWY

Tytuł:
AFTERGLOW: Postapokaliptyczna Gra Fabularna

Zasady:
Oskar Walczewski

Tekst i redakcja:
Oskar Walczewski

Korekta:
Dominika Bury

Skład:
Michał Bogdański

Opracowanie graficzne:
Michał Bogdański, Oskar Walczewski

Projekt karty postaci, Licznika Zgrzytów, kart Myków oraz kart Opowieści:
Arnold Bieniasz

Logo gry:
Eliasz Gola

Ilustracja na okładce:
Jarosław Marcinek

Ilustracje:
Arnold Bieniasz (31, 341),
Piotr Foksowicz (15, 108, 116, 121, 217, 225, 290),
Dominik Kasprzycki (236),
Michał Krawczyk (26, 50, 90, 92, 96, 100, 155, 214, 222, 257, 356, 368, 369),
Jarosław Marcinek (20, 28, 39, 41, 98, 104, 111, 115, 128, 137, 138, 142, 165, 171, 180, 188, 189, 193, 198, 209, 233, 240, 270, 273, 276, 278, 286, 294, 311, 312, 313, 315, 317, 318, 319, 320, 321, 336, 354),
Krzysztof Piasek (16, 22, 153, 210, 230, 251, 253, 254, 258, 262),
Tomasz Ściolny (10, 13, 34, 43, 46, 53, 55, 57, 58, 60, 62, 68, 70, 84, 86, 94, 106, 112, 118, 126, 145, 152, 158, 162, 167, 173, 178, 187, 190, 195, 197, 199, 200, 201, 202, 206, 219, 227, 239, 242, 246, 260, 264, 296, 300, 304, 314, 323, 324, 325, 326, 327, 329, 330, 331, 332, 333, 361, 363, 364),
Małgorzata Śliwka (25),
Tomasz Tworek (64, 66, 72, 74, 76, 78, 80, 82, 156, 203),
Paweł Żarczyński (283).

Rzeźba modeli:
Eliasz Gola, Victor Hugo, Kamil Milaniuk, Irek Zieliński

Malowanie modeli:
Iga Walczewska-Bińczyk, Oskar Walczewski

Zdjęcia modeli:
Karol Suplewski, Oskar Walczewski

ISBN: 978-83-952958-0-5

Wydanie: 1.0

Copyright © White Tree Games Oskar Walczewski 2018. Wszystkie prawa zastrzeżone. Afterglow: Miniatures Game, Afterglow: Postapokaliptyczna Gra Fabularna, logo Afterglow, logo White Tree Games są własnością White Tree Games Oskar Walczewski.

Kopiowanie w jakikolwiek sposób (elektronicznie, chemicznie, fotograficznie, itp.) w całości lub w części, bez zgody wydawcy, jest zabronione.

Podziękowania:
Najserdeczniejsze podziękowania składam mojej rodzinie, a w szczególności żonie, Idze, za wszystko co robi odkąd się poznaliśmy. Dziękuję, że jesteś ze mną i zawsze mogę na Ciebie liczyć.

Dziękuję również (w kolejności alfabetycznej):
Michałowi Bogdańskiemu (za wytrwałość),
Michałowi Bury, Ernestowi Figurze, Marcinowi Gładoszowi, Adamowi Kalinowskiemu, Jakubowi Kośli, Robertowi Mnichowi, Arkowi Mroczkowi, Jakubowi Rutkowskiemu, Konradowi Sałkowi (za nieocenioną pomoc przy tworzeniu gry figurkowej Afterglow oraz wymyślenie tej, jak się później okazało kontrowersyjnej, nazwy), Maćkowi Sańpruchowi, Sylwii Popiel, Patrykowi Potorskiemu, Markowi Zdziechowi... oraz wszystkim osobom zaangażowanym w rozwój Afterglow, a także tym, które wsparły projekt wydania podręcznika w kampanii Wspieram.to (pełna lista znajduje się na końcu książki).

Osobne podziękowania kieruję w stronę osób, które od samego początku nie wierzyły w ten projekt, krytykowały w sposób niekonstruktywny, rzucały kłody pod nogi, a nawet groziły na różne sposoby – wbrew pozorom była to dla mnie naprawdę dobra motywacja, by pokazać im, że się mylą.

Niniejszy podręcznik opisuje fikcyjne uniwersum Poświaty, którego realia utrzymane są w mrocznej, ciężkiej, niejednokrotnie brutalnej konwencji. W książce zostają poruszone takie tematy jak przemoc, rasizm, ksenofobia, głód, kanibalizm, uzależnienia, zbrodnie, trudy życia w świecie zniszczonym przez apokalipsę i związane z tym dylematy moralne oraz wiele innych, które mogą wzbudzić dyskomfort w niektórych czytelnikach. W związku z powyższym należy zwrócić uwagę, że podręcznik ten, jak i cała gra, przeznaczony jest dla dojrzałych czytelników i graczy.

Opisane w podręczniku zdarzenia, postacie oraz wypowiedzi są fikcyjne i nie są związane z przekonaniami autora.

Afterglow: Postapokaliptyczna Gra Fabularna to, jak sama nazwa wskazuje, tylko gra i chociaż wskazana jest pewna immersja uczestników rozgrywki, należy przez cały czas pamiętać, że to wymyślony świat, twór fantazji, który nie ma odniesienia do rzeczywistości. Dlatego pamiętajcie by po każdej przygodzie wciąż pozostać sobą.

No i najważniejsze - bawcie się dobrze!

White Tree Oskar Walczewski
ul. Sportowa 1/11
26-600 Radom, Polska
www.white-tree.pl
www.afterglowthegame.com

SPIS TREŚCI

WITAJ W ŚWIECIE POŚWIATY! 9
Czym są gry fabularne? 12
Spamiętywacz i Ocaleli 12
Czego potrzebujesz, by rozpocząć rozgrywkę 12
Co znajdziesz w tej książce? 12
Przykładowa rozgrywka 13

CZĘŚĆ I. KRONIKI OCALAŁEGO

ROZDZIAŁ 1: RZUT OKA NA ŚWIAT 18

ROZDZIAŁ 2: MECHANIKA 32
Opowieść 35
Przygoda, spotkanie, scena i akcja 35
Kości 36
Testy 36
Testy przeciwstawne 36
Sukcesy 36
Poziom trudności 37
Testy Umiejętności 37
Specjalizacje 38
Testy wspierane 38
10 w teście 38
Pech 39
Fart i Kostucha 40
Kostucha 42
Wyzwanie kostuchy 42

ROZDZIAŁ 3: OCALAŁY 44
Koncepcja postaci 47
Karta postaci 49
Tworzenie Ocalałego 50
Krok 1: Rasa 51
Krasnoludy 52
Ludzie 54
Naiym'vael 56
Krok 2: Pochodzenie 59
Czarne Błota 60
Delaria 62
Miasto Kuźnia 64
Ogród Rdzy 66
Pasterze Pyłu 68
Północna Rubież 70
Pustkowia 72
RADom 74
Rodzina 76

Ruiny 78
Schron Korporacji 80
Strefa 82
Styx 84
Zatopione Warrin 86
Krok 3: Fach 88
Krok 4: Cechy 88
Krok 5: Rozdzielnie punktów postaci 90
Krok 6: Cechy Dodatkowe i Stan Postaci 92
Krok 7: Skaza 94
Lekkie Mutacje 95
Skaza Ciała 96
Skaza Umysłu 97
Krok 8: Fanty 98
Krok 9: Opis Ocalałego 99
Umiejętności i Specjalizacje 103
Talenty 111
Przywary 116
Rozwój postaci 121

Rozdział 4: Fanty 124
Dostępność 127
Jakość 128
Szpej Powszedni 129
Zasady Uzbrojenia 133
Broń Biała 135
Broń Strzelecka 136
Granaty i Materiały Wybuchowe 137
Pancerze 138
Apteka 139
Trucizny 143
Sprzęt Korporacji 144
Zbrojownie Araharu 146
Pojazdy 153
Rodzaje pojazdów 153
Cechy pojazdów 155
Prowadzenie 155
Pościgi 158
Manewry w trakcie pościgu 158
Walka z pojazdów 158
Uszkodzenia pojazdów 159

Rozdział 5: Walka 160
Rundy, tury i akcje 163
Runda 164
Walka – Zasady Podstawowe 165
Atak 165
Obrażenia 166
Obrażenia w walce wręcz 166
Pancerz 166
Akcje bojowe 167
Walka Strzelecka – zasady zaaw. 170
Walka w Zwarciu – zasady zaaw. 170
Obrażenia w walce 172
Rany 172
Wykrwawianie 172
Rekonwalescencja 173
Rany krytyczne 174

Rozdział 6: Moduły Ocalałego 176
Myki 179
Religia 180
Opium dla Mas 180
Kult Jedynego 181
Emisariusze 182
Kościół Halertański 183
Walgerianizm 184
Maalbara 185
Spopieleni 186
Tworzenie postaci zaawansowanych 187
Tworzenie Weterana 188
Tworzenie Legendy Pustkowi 189
Talenty Weteranów 190
Legendarne Talenty 193
Profesje Zaawansowane 196
Bajarz 197
Gladiator 198
Inżynier 199
Łowca Niewolników 200
Przepatrywacz 201
Szampierz 202
Wędrowny Kaznodzieja 203

Rozdział 7: Poradnik Gracza 204

CZĘŚĆ II. TAJEMNICE SPAMIĘTYWACZA

ROZDZIAŁ 8: SPAMIĘTYWACZ 212
Tworzenie opowieści 217
Konwencje i Motywy 218
Konflikty 221
Scenariusz 222
W trakcie spotkania 224

ROZDZIAŁ 9: ŚWIAT 228
Czasy przed wojną 231
Kontynent 231
Konflikt na terenach Deneborsu 231
Ogień Jedynego 231
Ekspansja Delarii 232
Zamach w Chugginger 232
Wojna 233
Wybuch Wojny 233
Ostatni Dzień 233
Saoythmalis 233
Pożoga 234
Długa Noc i Świat po Wybuchu 235
Pierwsze dni 235
Dzieci Apokalipsy 235
Miasta Kuźnie 236
Wyznawcy Jedynego 237
Rodziny Naiym'vael 237
Kult Umarłych 238
Mutacje 238
Choroba Czarnych Ust 239
Odrzuceni 239
Konstrukty 240
Anatomia Konstruktów 241
Pochodzenie Konstruktów 241
Anomalia 241
Podróż przez koszmar 243
Burze Pyłu 244
Zima 244
Wędrówka przez kontynent 245
Południe 245
Ogród Rdzy 245
Cmentarzysko Statków 247
Karazah 247
Schron SSB034 248
Ziemie Żalu 250
Pasterze Pyłu 250
Ruiny Katterhal 251
Bractwo krwi 251
Zatopione Warrin 252
Czarne Błota 253
Styx 256
RADom 256
Zankaraz 258
Delaria 261
Północna Rubież 262
Strefa 263
Maharat 265
Pustkowia Targainstaru 266
Szrama 266
Kalendarium wydarzeń od dnia Wybuchu 267

ROZDZIAŁ 10: WYZWANIA 268
Społeczne 271
Konflikty społeczne 271
Handel 272
Hazard 272
Zastraszenie 272
Umysł 272
Analizowanie dokumentów 272
Naprawa urządzeń 273
Obsługa urządzeń mechanicznych 273
Pomoc medyczna 273
Własne wyroby 274
Akcja 274
Kradzież 274
Pościgi 274
Pościgi pojazdów 275
Skok 275
Skradanie się i infiltracja 275
Włamania 275
Wspinaczka 276
Przetrwanie 276
Przetrwanie na pustkowiach 276
Pływanie 277
Poszukiwanie tropów 277
Pułapki 277
Szabrowanie 278
PT w teście Szabrowania 279
Stan znaleziska 279

Pustkowia ... 280
Ruiny ... 280
Osada ... 281
Strefa wojny ... 281
Placówka wojskowa ... 282
Placówka naukowa ... 282
Cmentarzysko samochodów ... 283

Rozdział 11: Zagrożenia i rekonwalescencja ... 284
Sytuacje zagrażające zdrowiu i życiu postaci ... 287
Zmęczenie ... 287
Brak powietrza ... 288
Brak pożywienia ... 288
Brak snu ... 289
Gorąco ... 289
Odwodnienie ... 289
Ogień ... 289
Poobijany ... 289
Trucizna ... 289
Choroby i Mutacje ... 290
Skażenie ... 290
Spożywanie skażonego pokarmu ... 290
Radiacja ... 290
Kontakt ze skażonymi istotami ... 291
Rekonwalescencja ... 291
Otrzymanie Choroby lub Mutacji ... 291
Choroby ciała ... 292
Mutacje ... 294
Psychologia ... 296
Test Jaj ... 296
Trauma ... 296
Istoty z zasadą Straszny ... 297
Istoty z zasadą Przerażający ... 297
Oswojenie lęków ... 297
Choroby psychiczne ... 297
Anomalia ... 300
Wpływ Anomalii na Ocalałych ... 300
Wpływ Burzy Pyłu ... 300
Korzystanie z Mocy ... 301
Pył ... 301

Rozdział 12: Przeciwnicy ... 302
Stopień zagrożenia ... 305
Przykłady przeciwników ... 305
Talenty i zasady specjalne przeciwników ... 306
Mieszkańcy pustkowi ... 306
Biczownik Jedynego ... 307
Herszt bandytów ... 307
Ocalały ... 308
Osiłek ... 308
Wędrowny handlarz ... 309
Zwiadowca Naiym'vael ... 309
Odrzuceni ... 310
Mutant ... 311
Ghoul ... 312
Mięśniak ... 313
Plaga ... 314
Zarażony ... 315
Konstrukty ... 316
Konstrukt ... 317
Głowonóg ... 318
Behemot ... 319
Kusicielka ... 320
Łatacz ... 321
Bestie ... 322
Bestia Pyłu ... 323
Kolzyd ... 324
Pająk-żebrak ... 325
Rój szczurów ... 326
Pojedynczy szczur ... 326
Zombie ... 327
Paranormalne ... 328
Cieniarz ... 329
Echo ... 330
Koszmar ... 331
Opętany ... 332
Widmo ... 333

Rozdział 13: Moduły spamiętywacza.....334
Tryb narracyjny.....337
Karty opowieści.....338
Licznik Zgrzytów.....340
Zużycie Sprzętu.....342
Wykorzystanie modeli do gry.....343
Odległości.....344
Zasięg broni.....344
Zasięg Talentów i Zdolności Specjalnych.....344
Strefy postaci.....344
Pole widzenia.....345
Rundy i Tury.....345
Poruszanie się.....345
Strzelanie.....346
Osłony i inne utrudnienia w takcie strzelania.....346
Walka w Zwarciu.....346
Upadek.....346
Nieprzytomne postacie.....346
Martwe postacie.....346
Pościgi.....347
Przeniesienie potyczki do zasad Afterglow Miniatures Game.....348
Tworzenie bandy.....349
Konwersja postaci APGF do AMG.....349

Rozdział 14: Scenariusz.....352
Banda.....355
Wprowadzenie: Atak Bandytów.....356
Scena 1: W ruiny.....357
Scena 2: Ratusz.....357
Scena 3: Rozmowa z Warrenem.....359
Scena 4: Na tropie złodziejki.....360
Scena 5: Kryjówka Tamary.....361
Scena 6: Zasadzka.....363
Scena 7: Powrót do Ratusza.....364
Scena 8: Tunel śmierci.....365
Zakończenie.....366
Wprawa i doświadczenie.....367
Przykładowe postacie graczy.....368

Nastał czas końca, dzień pożogi, w którym dawny świat został ostatecznie unicestwiony. Nadeszła ciemność, Długa Noc. Jej mrok na zawsze wdarł się w dusze, obudził drzemiące głęboko demony. Ona nas ukształtowała i to dlatego na świecie jest tyle zła, przemocy, egoizmu. Gdy pierwsze promienie słońca przebiły się przez gruby całun chmur, odkryły obraz zniszczenia, degeneracji i chaosu.

Nad światem pojawiła się Poświata. Początkowo myśleliśmy, że będzie ona symbolem nadziei dla ocalałych. Jakże się myliliśmy... Szybko przekonaliśmy się, że jest ona zwiastunem czegoś dokładnie przeciwnego. Walczymy o każdy dzień, chociaż nie mamy już przyszłości. Pamiętajcie, uważajcie na Poświatę. To ostrzeżenie. Pamiętajcie...

Brewan pamiętał. Słowa powróciły niespodziewanie. W pamięci widział wyraźnie wychudzoną, pomarszczoną twarz, oświetloną jedynie słabym blaskiem niewielkiego ogniska w jednej z bezimiennych osad gdzieś na pustkowiach. Szabrownik pamiętał dobrze ten wieczór. Tamtej nocy zgodził się wyruszyć w najdłuższą podróż swego życia wraz z poznaną niewiele wcześniej grupą. Dziś wydawało się to szaleństwem, ale obietnice posłańca Kronikarzy były wówczas bardziej niż kuszące.

Od tamtego wieczoru minęło wiele czasu. Być może starca nie ma już na świecie? Możliwe, że osada, której nazwy nie mógł sobie przypomnieć, o ile w ogóle miała jakąś nazwę, także przestała istnieć, a jej resztki pochłonęły pustkowia, przysypał piach i popiół. Wszystko przepadło, pozostały jedynie strzępy opowieści kołaczące się po jego głowie.

Odwrócił się i spojrzał na towarzyszy. Stali obok niego, wpatrując się w widok, który przywołał z pamięci Brewana słowa starca. Agnes zwróciła twarz w jego stronę. W niezwykłych oczach Pasterki Pyłu dostrzegał tę samą obawę, którą sam odczuwał, a po chwili ponurą determinację. Skinęła głową.

Brewan nałożył gogle i nasunął chustę na nos i usta. Ostrożnie ruszył w dół nasypu, na którego szczycie się zatrzymali, podpierając się długą włócznią z pęta zbrojeniowego. Pozostali ruszyli za nim. Ich buty wzbijały obłoki kurzu i popiołu.

Stawiając kolejne kroki, rozmyślał o historiach opowiadanych przez starca tamtej nocy. Były niesamowite, chociaż często zabarwione smutkiem. Dotyczyły losów tych, którzy przetrwali Długą Noc, wyzwań, którym musieli sprostać, przeciwników, których musieli pokonać. Starzec opowiadał o niezwykłych postaciach i jeszcze bardziej zadziwiających miejscach. Nie wszystkie opowieści kończyły się dobrze, ale były też takie, które dawały słuchaczom nadzieję – jeden z najcenniejszych darów w tym świecie.

Czy ktoś opowie kiedyś jego historię? Czy zostanie legendą pustkowi, czy smutną przestrogą dla Dzieci Apokalipsy? Nie znał odpowiedzi na te pytania, ale miał przeczucie, że wyprawa, na którą wyruszył, będzie warta zapamiętania. Będzie historią, którą ktoś opowie przy słabym blasku świec, lampy czy niewielkiego ogniska.

W oddali, na tle ciemnego, zachmurzonego nieba, majaczyły ciemne kształty, przypominające kły lub żebra potężnej, martwej bestii. A może raczej zdrętwiałe ręce, wyciągnięte w górę w agonalnym geście... Ruiny dawnego miasta, wielkich budowli z betonu i stali. Cel ich wędrówki. Nad nimi na niebie widoczne były blade, delikatne pasma poświaty.

Słowa starca znów zadźwięczały w uszach szabrownika. To ostrzeżenie. Pamiętajcie...

Gdy oddalili się od nasypu, spod sterty gruzu wysunął się ciemny, drobny kształt. Niewielki nos poruszał się, węsząc. Czworo czerwonych oczu, przypominających krwawe paciorki, rozglądało się uważnie. Stworzenie przysiadło w miejscu, gdzie w pokrywającej ziemię warstwie popiołu odcisnął się but jednego z wędrowców. Czekało. Syknęło i pisnęło, gdy z tyłu pojawił się jego pan. Gdy otrzymało znak, okręciło się w miejscu, machnęło długim, łysym ogonem i ruszyło za oddalającą się grupą.

WITAJ W ŚWIECIE POŚWIATY!

Zapomnij na chwilę o tym, co Cię otacza. Właśnie wyruszasz w niezwykłą podróż do świata rozszarpanego na strzępy przez straszliwe kataklizmy. Jest to surowe, ponure miejsce, w którym większość ocalałych porzuciła nadzieję i dawne wartości. Gdzie, aby przetrwać i zdobyć to, czego się pragnie, należy wykazać się odwagą, sprytem i siłą, a często także bezwzględnością. Czy ty i twoi towarzysze będziecie nieść płomyk nadziei potrzebującym, czy też będziecie tymi, którzy sprowadzają cierpienie, strach i śmierć?

Aby w pełni zrozumieć to miejsce, wyobraź sobie świat z opowieści fantasy, pełen elfów, krasnoludów, rycerzy, smoków i magii. Pomyśl jak świat ten ewoluuje, zmienia się, przechodzi przez kolejne epoki cywilizacyjne. Smoki znikają, prawdopodobnie wybite przez łowców i myśliwych, żądnych ich skór oraz kości dla ozdób wywożonych z krajów kolonialnych. Po wielkiej rewolucji przemysłowej, rozpoczętej w krasnoludzkich państwach, powstają olbrzymie fabryki. Kolejne wojny prowadzą do szybszego rozwoju technologii.

Miasta stają się potężnymi aglomeracjami z betonu, stali i szkła. Ulice przemierzają samochody, a przestworza, zamiast majestatycznych smoków, przecinają samoloty. Prawie nikt nie pamięta już o magii. Zastąpiły ją internet, telewizja, kina 3D. Mieszkańcy tego świata spędzają po kilkanaście godzin dziennie w ciasnych biurach, by potem gnuśnieć przed ekranami telewizorów, komputerów i smartfonów.

Właśnie wtedy wzajemna nieufność, ignorancja, chciwość, nienawiść i fanatyzm doprowadziły do wybuchu konfliktu, jakiego świat jeszcze nie znał. W jego efekcie doszło do zniszczenia ziemi, wystąpienia potężnych kataklizmów, zmian klimatu, wyginięcia większości żywych istot na powierzchni globu. Nastała Długa Noc, a gdy przez trujące chmury przebiły się pierwsze promienie słońca, ze świata zostały jedynie zgliszcza.

Cywilizacja upadła.

Dziś, niemal trzydzieści lat po tej tragedii, pustkowia przemierzają grupy nomadów, poszukując wszystkiego, co pozwoli im przetrwać. Ruiny dawnych miast zamieszkują mutanci oraz odrażające bestie. Bandyci, kanibale, mordercy polują na kolejne ofiary. Słudzy Jedynego Boga powiększają swoją domenę, prowadząc swą świętą misję. Bandy nienasyconych Odrzuconych oraz jeszcze straszniejszych Konstruktów niosą śmierć i zniszczenie. Wszystko natomiast ulega coraz wyraźniejszemu wpływowi rozprzestrzeniającej się Anomalii, która ostatecznie pogrąży świat w chaosie.

W tym miejscu przyjdzie Ci toczyć walkę o przetrwanie.

Zapamiętaj, w grach fabularnych liczy się wyobraźnia i dobra zabawa. To jest podstawowa, najważniejsza zasada gry.

Czym są gry fabularne?

Gry fabularne, określane skrótem RPG (od angielskiej nazwy Role-Playing Games) to wspaniała forma rozrywki powstała w drugiej połowie ubiegłego stulecia. Nawiązują one do jednej z najdawniejszych tradycji ludzkości – snucia opowieści. Na tym też polega cała zabawa.

W grach fabularnych uczestnicy wspólnie tworzą wciągającą opowieść, której przebieg kreowany jest wraz z kolejnymi decyzjami graczy, a zakończenie nie jest znane aż do ostatnich minut spotkania.

Istotną rolę będzie tu odgrywać Twoja wyobraźnia, ponieważ to w niej odbywa się cała rozgrywka. To wyobraźnia jest planszą, po której się poruszacie, ekranem, który wyświetla opisywane przez Spamiętywacza obrazy zniszczonego świata.

Spamiętywacz i Ocaleli

W przypadku Afterglow jeden z graczy przyjmuje rolę Spamiętywacza (nazywanego też Mistrzem Gry). Osoba ta staje się prowadzącym rozgrywkę. To ona przygotowuje scenariusz opowieści i ją rozpoczyna, jest jej głównym narratorem i arbitrem w przypadku sporów i nieporozumień.

Pozostali gracze wcielają się w Ocalałych. Kreują oni postacie, bohaterów opowieści, których poczynaniami kierują. Oni decydują o tym, co mówi i co robi stworzona przez nich postać. Spamiętywacz natomiast przedstawia skutki tych działań i popycha fabułę opowieści w odpowiednim kierunku.

Ocaleli tworzą bandę, która działa wspólnie by przetrwać, rozwiązać zagadki i sprostać wyzwaniom rzucanym przez Spamiętywacza. W ten sposób wszyscy gracze wpływają na opowiadaną historię i przeżywają ją tak, jakby sami wpadli w wir przedstawianych wydarzeń.

Czego potrzebujesz, by rozpocząć rozgrywkę

Gry fabularne nie przypominają gier elektronicznych czy nawet gier planszowych. Jedyne czego tak naprawdę potrzebujesz, aby rozpocząć grę, to kilkoro przyjaciół, kilka specjalnych kości dziesięciościennych (dostępnych w sklepach hobbystycznych oraz w Internecie), kartki papieru, ołówka i mnóstwa wyobraźni.

Istotne jest by przynajmniej jedna z osób biorących udział w grze, najlepiej jeśli będzie to Spamiętywacz, zapoznała się z uniwersum Poświaty oraz mechaniką gry, opisanymi w niniejszej książce.

Co znajdziesz w tej książce?

Książka, którą właśnie czytasz, to podręcznik zawierający zasady gry oraz opis posępnego świata Poświaty. Znajdziesz tu wszystko, czego potrzebujesz (może z wyjątkiem kości do gry), by rozpocząć swe przygody.

Podręcznik podzielony jest na dwie części. Pierwsza z nich, zatytułowana Kroniki Ocalałego, zawiera podstawowy opis świata, mechanikę gry, zasady tworzenia Ocalałego oraz wszelkie materiały, które mogą być przydatne zarówno dla graczy jak i Spamiętywacza.

Druga część, Tajemnice Spamiętywacza, przeznaczona jest dla prowadzącego i zawiera wiele dodatkowych informacji związanych ze światem gry, mechaniką, opcjonalnymi zasadami (modułami).

Oczywiście, jeśli jesteś graczem, nie możemy zabronić ci czytać Tajemnic Spamiętywacza, skoro kupiłeś tę książkę. W końcu jest ona Twoją własnością. Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, że Spamiętywacz musi mieć znacznie bardziej rozległą wiedzę na temat uniwersum gry i pewnych zjawisk, które dla Ocalałych są tajemnicą. Jeśli poznasz je wcześniej jako gracz, możesz odebrać sobie sporą dozę przyjemności płynącej z rozgrywki. Pozwól, by to Spamiętywacz wprowadzał Ciebie i Twoich przyjaciół w mroczne, nieraz budzące grozę i sprowadzające szaleństwo i mutację tajemnice Poświaty.

Przykładowa rozgrywka

Agata (Spamiętywacz): Minęły dwa dni odkąd opuściliście slumsy Zankaraz, podążając tropem handlarzy, którzy porwali siostrę Ylanny. Wędrujecie wzdłuż pozostałości asfaltowej drogi, mijając ruiny budynków i dawno przeszabrowane, przeżarte rdzą wraki samochodów. Chmury nad waszymi głowami stają się coraz ciemniejsze, a chłodny wiatr niesie ze sobą nieprzyjemną, kwaśno-metaliczną woń.

Wojtek (wciela się w postać Milada, myśliwego pochodzącego ze Strefy): Staram się znaleźć trop porywaczy i upewnić, że podążamy w dobrym kierunku.

Agata: Dobrze, wykonaj test umiejętności Łowiectwo o przeciętnym Poziomie Trudności.

Wojtek bierze do ręki kości do gry i rzuca nimi. Po odczytaniu wyników, okazuje się, że Milad zdał test Łowiectwa.

Agata (do Wojtka): Po krótkich poszukiwaniach udało ci się odnaleźć trop wędrowców. Ślady stóp i wózka, który ciągnęli. Zeszli z drogi i ruszyli pomiędzy zabudowaniami.

Wojtek (Milad): Ylanna, znalazłem ich trop. Ruszajmy.

Piotr (wciela się w Burghara – krasnoludzkiego przewodnika karawan z Zankaraz): Nie podobają mi się te chmury. Coś się zbliża. Lepiej znajdźmy jakieś schronienie.

Magda (wciela się w Ylannę – szabrowniczkę Naiym'vael): Burza zatrze ślady. Musimy ścigać porywaczy. Mieliśmy umowę. Obiecaliście, że pomożecie mi uwolnić Enyę.

Wojtek (Milad): Patrzę na Ylannę i mówię: Krasnolud ma rację. Nie chcesz mieć do czynienia z Pyłem. Uwierz mi – dla podkreślenia tych słów Milad pociera zdeformowaną lewą dłoń.

Magda (Ylanna): Ylanna zaciska wargi i rozpaczliwie rozgląda się dokoła, starając się dostrzec coś, co mogłoby pomóc w tej sytuacji.

Agata: Magda, wykonaj Kłopotliwy test Spostrzegawczości.

Magda rzuca kośćmi wykonując test. Zdobywa jeden sukces.

Agata: Ylanna wodzi oczami po otaczających was resztkach zabudowań. Nagle dostrzegasz detal nie pasujący do ponurego otoczenia. Jasnoniebieskie, nieco spłowiałe ubranie. Drobna postać w za dużej kurtce z kapturem, takiej jaką miała na sobie Enya. Obserwowała was, ale zanim zdążyłaś jej się przyjrzeć, zniknęła za jednym z murów.

Magda (Ylanna): Ostrzegam towarzyszy ściszonym głosem: Tam ktoś jest! To mogła być moja siostra. Chociaż... nie mam pewności. Obserwowała nas.

Wojtek (Milad): Napinam cięciwę kuszy, zakładam bełt i skradam się ostrożnie we wskazanym przez Ylannę kierunku.

Piotr (Burghar): Skradam się obok, trzymając broń w pogotowiu.

Magda (Ylanna): Ja również.

Agata: Wykonajcie Przeciętny test Złodziejstwa.

Gracze kolejno wykonują testy. Magda i Wojtek osiągnęli sukcesy, ale Piotr miał niestety pecha.

Agata: Skradaliście się w kierunku, gdzie zniknęła tajemnicza postać, rozglądając się uważnie i nasłuchując, gdy nagle rozległ się ogłuszający huk. Deska, na której Burghar postawił stopę, pękła, krasnolud zachwiał się i uderzył w stertę cegieł, które z kolei posypały się na metalową płytę, prawdopodobnie klapę wejścia do piwnicy.

Piotr (Burghar): Burghar sapie ze złości, cały zaczerwieniony, i spuszcza na chwilę wzrok. To jedyne przeprosiny na jakie stać krasnoluda. Pochyla się i sprawdza klapę.

Agata: Da się ją otworzyć, ale każda próba jej uchylenia powoduje głośny zgrzyt zardzewiałych zawiasów, od którego jeżą się włosy.

Piotr (Burghar): Zostawiam to i ściszonym głosem mówię do Ylanny i Milada: Chyba znalazłem dla nas kryjówkę przed burzą.

Magda (Ylanna): Ignoruję krasnoluda i skradam się dalej, rozglądając uważnie.

Agata: Ylanna, wychyliłaś głowę zza muru i dostrzegłaś postać w niebieskiej kurtce z kapturem. Kuca przy leżącym na ziemi mężczyźnie, zwrócona do ciebie plecami. Milad, ty też ją widzisz.

Magda (Ylanna): Podchodzę do niej ostrożnie. Na wszelki wypadek w ręce ściskam nóż, ukryty za plecami. Szepczę: Enya?

Agata: Ylanna, robisz kolejne ostrożne kroki. Do twoich uszu dobiega nieprzyjemny, wywołujący nudności odgłos mlaskania i przeżuwania. Nagle postać odwraca się gwałtownym ruchem. Wykrzywiona, koszmarna twarz wysmarowana jest krwią, z ust wciąż zwisa kawałek mięsa.

Zdeformowany mutant rzuca się na ciebie, ściskając w dłoni kawał zaostrzonej blachy.

Magda (Ylanna): Próbuję wykonać unik i odskoczyć od niego.

Agata wykonuje test Ataku mutanta, rzucając kośćmi. Następnie Magda rzuca kośćmi, by sprawdzić, czy Ylannie udało się wykonać unik. Wyniki na kościach są porównywane.

Agata: Przerażona próbujesz odskoczyć, ale robisz to odrobinę za wolno. Krzywe, poplamione ostrze, które miało zagłębić się w twoich trzewiach, zahacza o brzuch, rozcinając ubranie i powodując lekką Ranę. Czujesz palący ból.

Wojtek (Milad): Strzelam z kuszy do mutanta.

Wojtek wykonuje test Ataku, a ponieważ był on udany, następnie wykonuje test Obrażeń. Agata i Wojtek sprawdzają liczbę sukcesów na kościach.

Agata: Bełt przeciął powietrze wbijając się w pierś Odrzuconego. Kanibal zamarł w bezruchu, z uniesioną bronią, i spojrzał na wystający z jego klatki piersiowej pocisk, po czym osunął się na ziemię, wydając ostatnie, charczące tchnienie.

Magda (Ylanna): Trzymając się za ranny brzuch podchodzę bliżej, by przyjrzeć się kurtce i leżącemu mężczyźnie.

Agata: Ylanna, kurtka z całą pewnością należała do Enyi. Rozpoznajesz też leżącego mężczyznę, ofiarę mutanta. To jeden z ludzi, którzy porwali twoją siostrę. Wciąż jeszcze żyje. Ma głębokie rany brzucha, ale jego oczy poruszają się, a z ust wydobywa się cichy jęk.

Piotr (Burghar): Może uda się jeszcze wyciągnąć z niego jakieś informacje...

Agata: Wiatr wzmaga się. Powietrze przeszywa odgłos gromu, a po nim nieludzkie wycie wydobywające się z licznym gardeł. Nie jesteście sami pośród ruin.

Piotr (Burghar): Szybko! Pomóżcie mi! Zanieśmy go do piwnicy i zabarykadujmy się tam. To nasza jedyna szansa.

Agata: Zarówno odgłos gromów jak i wycie, okrzyki i porykiwania stają się coraz głośniejsze. Zagrożenie nadchodzi...

☘ ☘ ☘

To dopiero początek przygody. Czy Ylanna, Milad i Burghar przetrwają Burzę Pyłu? Czy uda im się uciec przed mutantami? Czy wydobędą przydatne informacje od umierającego porywacza? Czy elfka uratuje swoją siostrę?

O tym zadecydują już sami gracze.

CZĘŚĆ I

KRONIKI OCALAŁEGO

Magazynek rewolweru odskoczył z cichym chrzęstem. Brewan wyjął zużytą łuskę i schował ją do kieszeni. Połowa bębna była pusta, przez otwory widział spękany beton wylewki. Westchnął. Trzy naboje. Tylko tyle mu zostało. Musi wystarczyć.

Gunter przysiadł obok, rozmasowując kolana masywnymi dłońmi. Struna chodził nerwowo od ściany do ściany, spoglądając co chwilę w stronę prowadzących w górę schodów. Czekali.

Otaczały ich ruiny. Brewan patrzył na to co pozostało z niegdyś potężnego miasta. Większość budynków zamieniła się sterty gruzu, które zasypały ulice zapełnione wrakami samochodów. Wyobraził sobie, jak kiedyś musiało wyglądać życie w tym miejscu, w mieście pełnym świateł, głosów, muzyki, hałasu, ruchu i życia. W mieście, które zdawało się być bezpiecznym schronieniem dla setek tysięcy istnień, a stało się ich posępnym grobowcem. Przez jego umysł przebiegła przepełniająca smutkiem myśl o tym wszystkim, co utracili.

Wtedy usłyszeli kroki na schodach. Agnes zbiegła, przeskakując po kilka stopni. Kobieta pochyliła się, oddychając ciężko. Zakasłała. Brewan dojrzał ciemne kropelki, które pojawiły się na noszonej przez nią masce tlenowej. Drżącymi palcami przekręciła zawór zbiornika, by wpuścić nieco tlenu. Wzięła trzy głębokie wdechy, wyprostowała się, wskazując ręką kierunek.

— Zbliżają się. Z tamtej strony — wyszeptała.

☠ ☠ ☠

Struna był najszybszy z nich wszystkich. Brewan prawie wpadł na jego plecy, gdy ten niespodziewanie zatrzymał się za rogiem budynku. Po chwili dołączyli do nich Agnes i Gunter.

Mężczyzna, którego gonili, leżał na ziemi, nie dając znaku życia. Nad nim okrakiem stała dziwna postać ubrana w szeroką, dziurawą płatkę z głębokim kapturem. Ręce i nogi miała obwiązane szmatami i bandażami. Zakrywały one również szyję i sporą część twarzy. Nieznajomy nie poruszył się, ale w ręce cały czas ściskał długi, toporny nóż. Ostrze ociekało posoką.

Brewan wycelował rewolwer. Kątem oka zobaczył, że Gunter robi to samo ze swoją bronią. Na ten widok nieznajomy uniósł obie ręce. Materiał zsuwający się z ramion odsłonił pokrytą siecią ciemnych żył, przebarwień i pęcherzy skórę.

— Wypadł na mnie z bronią w ręku, broniłem się! - zaskrzeczał głos spod warstwy bandaży.

Uwadze Brewana nie uszedł fakt, że nieznajomy zerka nerwowo w stronę okien pobliskich zabudowań. Pomyślał, że ich przewaga liczebna może być pozorna.

— Chcemy tylko wisior z jego szyi — odpowiedział szabrownik, starając się opanować oddech po męczącym pościgu.

Nieznajomy pochylił się nad ciałem, przeciął nożem rzemień na szyi mężczyzny i przyjrzał przez chwilę wiszącej na nim ozdobie. Zawahał się, a później gwałtownym ruchem rzucił go w ich stronę. Struna zwinnie złapał przedmiot w powietrzu.

— To wszystko? Co z....? - nieznajomy wskazał ostrzem ciało.

— To wszystko. Reszta jest twoja.

Mimo odległości, Brewanowi zdawało się, że dostrzegł niezdrowy błysk w pożółkłych oczach. Nieznajomy złapał swą ofiarę za ręce i zaczął ciągnąć ją z trudem w stronę pobliskiego budynku. Po plecach szabrownika przeszedł dreszcz. Wolał nie myśleć, co ta dziwaczna postać zrobi z ciałem. Wiedział do czego głód doprowadził niektórych z ocalałych. To nie ich sprawa. Mają to, czego szukali.

I

RZUT OKA NA ŚWIAT

ROZDZIAŁ 1: RZUT OKA NA ŚWIAT

To, co było

Zaczekaj chwilę. Nie obawiaj się starca. Potrzebuję schronienia przed burzą. Czy mogę przeczekać tu z tobą?

Dziękuję. Dziś rzadko spotyka się bliźnich skorych do pomocy. Dawniej było inaczej, nie rzucaliśmy się sobie do gardeł o byle puszkę psiego żarcia. Wiesz, urodziłem się jeszcze przed Wybuchem. To był inny świat. Miasta pełne życia, świateł i ruchu. Sklepy pełne towarów i żywności. Kupowaliśmy więcej niż potrzebowaliśmy, a do śmieci wyrzucaliśmy rzeczy, za które dzisiaj wbijamy noże w brzuchy.

Potem przyszła wojna.

Byłem zbyt małym smarkiem, by rozumieć w pełni, co się dzieje. Pamiętam fragmenty rozmów i urywki programów informacyjnych z telewizji i Internetu. Ty pewnie nawet nie wiesz, co to Internet, mam rację? Tak też sądziłem. Wszędzie mówiono o wojnie, chociaż początkowo był to tylko medialny szum. My siedzieliśmy w cieple i wygodzie, oglądając zmagania na ekranach. Ale w końcu koszmar dotarł i do nas.

Potem nadszedł ten dzień. Ostatni dzień starego świata, w którym spadły bomby, elfy zniszczyły księżyc, a ziemia zadrżała w agonii. Nastał czas pożogi, ciemności, krwi i zniszczenia. Z nieba spadały odłamki księżyca. Tych, których nie zabiły wybuchy bomb i uderzenia kosmicznych skał, czekały kolejne kataklizmy. Trzęsienia ziemi, zawalające się miasta, kolejne eksplozje, pożary pochłaniające całe kontynenty, morza cofające się lub napierające na ląd, pochłaniając miliony istnień.

Wszyscy wpadli w histerię, zachowywali się niczym dzikie zwierzęta. Szał i panika ogarnęły świat, gdy niebo pokrywały coraz gęstsze chmury dymu i pyłu.

Wybuch nie oznaczał jednak końca. Nastała Długa Noc; czas ciemności i zimna; czas chorób, głodu i śmierci; straszliwych czynów, które odbierały ocalałym resztki godności. Przekonaliśmy się jak cienka i krucha jest granica między człowieczeństwem a bestialstwem.

Ale... To było dawno temu.

Wybacz starcowi. Trudno jest wyrzucić z pamięci te obrazy. Są wypalone po wewnętrznej stronie powiek. Gdy zamykam oczy, wciąż widzę poświatę, która pojawiła się wtedy nad światem.

Pustkowia

Co nam zostało? Wypalona, wyjałowiona ziemia. Skażona i niezdolna do wydawania plonów. Gdzie nie spojrzysz, rozciągają się bezkresne pustkowia, poznaczone bliznami kraterów, ruinami domostw i farm oraz zardzewiałymi wrakami samochodów. To tylko pola popiołu, który unosi się przy każdym kroku i utrudnia oddychanie.

Ten świat umarł. Nie ma przed nami przyszłości.

☘ ☘ ☘

Postaw jeszcze kolejkę wody, jeśli chcesz słuchać opowieści. W gardło wciąż gryzie kurz. Mmm... prawie klarowna.

Złaziłem pustkowia wzdłuż i wszerz. Robię to od wielu lat. Taki zawód. To prawda co mówią. Cały świat został zniszczony. Byłem na wszystkich kresach Kontynentu, od szczytów Północnych Rubieży, po Cmentarzysko Statków, od Czarnych Błot i Szramy, po równiny wokół Zankaraz. Przemycałem towary do Delarii przez Słone Pola, wędrowałem przez Strefę i Czarne Piaski.

Wszędzie zobaczysz obraz zagłady i zniszczenia, ale nigdy nie będzie on taki sam. Pustkowia to nie tylko bezkresne pustynie, to także dawne wioski, pozostałości po asfaltowych drogach i autostradach, wokół których znajdziesz pełno wraków. To bagna i góry zamieszkane przez najrówniejsze plemiona i najdziwniejsze stworzenia, będące wynikiem mutacji. Rozległe obszary pokryte popiołem i sadzą, gdzie jedynie poczerniałe resztki wypalonych pni świadczą, że kiedyś miejsce to porastał las.

Pustkowia nie są nigdy takie same, nie są też nudne, ale przede wszystkim nie są bezpieczne.

Ruiny

Unikaj dawnych miast, młody. To nie miejsce dla ciebie. Kiedyś miasta były domem dla tysięcy, czasem milionów mieszkańców. Potem stały się ich grobowcem, by ostatecznie przemienić się w betonowe dżungle pełne zagrożeń.

Dziś ruiny to siedlisko mutantów i potwornych bestii, które polują na siebie wzajemnie i na każdego, kto będzie na tyle nierozsądny, by się tam zapuścić.

Byłem na trzech wyprawach w ruiny Etzentu i, zaklinam się, na kolejną już się nie wybiorę.

☠ ☠ ☠

Ruiny to moje miejsce pracy. Pośród gruzów można znaleźć liczne fanty, artefakty dawnych dni. Można tu nie tylko się wzbogacić, ale przede wszystkim zrozumieć, jak wiele straciliśmy. Poczuć namiastkę dawnego świata. Wyobrazić sobie mieszkańców przemierzających ulice i siedzących w swych domach. Wielu wciąż to robi, wciąż natykam się na szkielety.

Ale szabrowanie nie jest zajęciem dla każdego. Musisz być stale czujny i ostrożny. Chwila nieuwagi i skończysz rozszarpany przez jakąś bestię lub ćwiartowany przez grupę mutantów kanibali. O takich zagrożeniach jak zawaliska czy miejsca Anomalii nie wspominając.

Są też jeszcze straszniejsze rzeczy w ruinach, jeden z powodów, dla których nigdy nie zostaję tam na noc. Wolę o tym nie mówić. Pewnie uznałbyś mnie za wariata...

☠ ☠ ☠

Widziałam ich, słyszałam ich głosy. Oni wciąż tam są. Niektórzy nieświadomi, jakby utknęli w swoich czasach, starają się wykonywać dawne czynności, wchodzić do budynków, z których zostały tylko sterty gruzów. Inni, pełni bólu, cierpienia lub gniewu, szukają ukojenia.

Lepiej jest ich nie widzieć. Najlepiej, gdy oni nie dostrzegają nas, ale nie zawsze tak jest. Czasem umarli widzą żywych, a wówczas dzieją się złe rzeczy.

Zima

Wybuch i następujące po nim kataklizmy nie tylko zmieniły obraz świata, wpływając na jego geografię; ukształtowanie terenu; koryta rzek; przesunięcia linii brzegowych czy powstanie wielkiego kanionu, nazywanego Szramą.

Zmianie uległ klimat na całej planecie. Otóż, jak zapewne pamiętacie, w dawnych czasach rok kalendarzowy składał się z dwunastu miesięcy składających się na cztery pory roku. Podział ten uległ zmianie ze względu na zniszczenie księżyca oraz

prawdopodobną zmianę odchylenia planety. Dziś występują dwie główne pory roku – lato i zima, oraz stosunkowo krótkie wiosna i jesień.

W odróżnieniu od dawnych czasów zima występuje co ok. 38 miesięcy, jednak jest ona znacznie bardziej surowa i trwa od 9 do 12 miesięcy.

☘ ☘ ☘

Nie ma nic gorszego od zimy. Przeżyłem ich już cztery i mogę powiedzieć to z całą stanowczością. Do potworów i bandytów możesz strzelać lub uciekać, przed Pyłem możesz znaleźć schronienie, Anomalie możesz omijać z daleka... Ale gdy przychodzi zima... Nie da się od niej uciec, ani na nią odpowiednio przygotować. Kilkanaście miesięcy ciemności i przenikliwego zimna, szarego śniegu zmieszanego z popiołem i radioaktywnym pyłem. Głód i strach, które zawsze przychodzą.

Zima zbiera okrutne, krwawe żniwo i przybliża nas do bestii, którymi nie chcemy się stać, gdy świeci słońce. Staramy się więc zapomnieć o zimach i o wszystkim czego się dopuściliśmy w ich trakcie.

Anomalia

Posłuchaj, gdy tylko zobaczysz coś, co wyda ci się snem, nienaturalnym wypaczeniem rzeczywistości – uciekaj. Anomalia rozrasta się i zmienia wszystko co napotka na swej drodze. I nie będzie to zmiana, która ci się spodoba.

☘ ☘ ☘

Sam nie wiem co o tym sądzić. Różnie gadają. Widziałem raz dziwaczne pustkowie, na którym wszystko było jakby skostniałe, pokryte warstwą wapna o różnych, przytłumionych barwach. Za drugim razem były to ruiny małego miasteczka. Wyglądały tak, jakby szczątki domów zostały powykrzywiane i pokryte siecią pajęczyny lub grzybni... sam nie wiem. Nie mieliśmy odwagi tam wejść.

Spotkałem kiedyś pewnego świra, który twierdził, że Anomalia wpływa nie tylko na przedmioty, ale także na ludzi i ich umysły. Podobno przemieniła jego osadę w siedliszcze krwiożerczych potworów. Ale to był wariat, więc kto by go słuchał.

Burze Pyłu

Najpierw je poczujesz. Kwaśny, metaliczny zapach niesiony przez wiatr. Potem zobaczysz ciemność na horyzoncie. Usłyszysz odległy grzmot i może dojrzysz wielobarwne światła piorunów. To ostatnia chwila by brać nogi za pas i szukać schronienia, a najlepiej zapaść się pod ziemię.

Burze Pyłu to straszna sprawa. Ciemne, ołowiane chmury, rozświetlane od środka różnobarwnymi błyskawicami. Pod nimi ściana wirującego piachu, kurzu i Pyłu. Wiatr, który potrafi zerwać skórę z ciała. Ale to nie niszczycielska potęga żywiołu jest tak przerażająca.

Jeśli utkniesz w Burzy, możesz uznać się za trupa. Na pewno będą tak o tobie myśleć twoi towarzysze. Burze Pyłu nie są naturalnym zjawiskiem. To Anomalia, która niesie ze sobą echa Wybuchu i uwolnionych wówczas mocy.

☘ ☘ ☘

Kiedyś uciekaliśmy przed Pyłem i kulawiec Jothen nie zdążył. Rozumiesz, musieliśmy zatrzasnąć drzwi, inaczej podmuch wpuściłby Pył do środka.

Jothen dobijał się przez kilkadziesiąt uderzeń serca. Słyszeliśmy jego krzyki. Potem do naszych uszu docierało już tylko wycie wiatru i odgłos gromów.

Gdy było po wszystkim, odczekaliśmy aż Pył zwietrzeje i wyszliśmy na zewnątrz. To, co zostało z Jothena, leżało dwa kroki od budynku. Jeszcze się ruszało. Porzygałem się. Dwa razy.

Zostawiliśmy go i resztę jego fantów, bo nikt nie miał odwagi ich dotknąć. Zastrzelilibyśmy to coś, żeby skrócić jego cierpienia, ale wiesz jak cenne są naboje. Gdy odchodziliśmy, to, co kiedyś było kulawym Jothem, wpatrywało się w nas jednym, przekrwionym okiem.

☘ ☘ ☘

Słyszałem, że są grupy Odrzuconych, pośród których jest zwyczaj poddawania się działaniu Pyłu. Śmiałek kona w męczarniach lub przemienia się w koszmarną bestię, która dla innych mutantów staje się ucieleśnieniem boskiej mocy Przemiany.

Porypane, ale przynajmniej jest później na świecie mniej mutków, które chciałyby dobrać się do twojej skóry.

Choroba Czarnych Ust

Czy to efekt nieudanego eksperymentu? Broń biologiczna, która wydostała się spod kontroli? Czy też wpływ Anomalii?

Ciężko o jednoznaczną odpowiedź. Pewne jest tylko to, że chorzy nie łączą początków infekcji z żadną konkretną sytuacją (chociaż kontakt z innymi zarażonymi wydaje się mieć tu pewien wpływ). Nie odnotowałem też konkretnych grup, które byłyby w mniejszym lub większym stopniu narażone na zarażenie.

Wciąż nie odnalazłem lekarstwa, które przynajmniej spowalniałoby rozwój choroby. Moje myśli zaczynają być mętne. Wciąż zakłóca je uczucie głodu, którego nie da się nasycić. Nie wiem, jak długo będę jeszcze w stanie się opierać.

☠ ☠ ☠

Czarne Usta to najstraszniejszy z syfów, jaki można złapać. Nie bez powodu sąsiedzi czy rodzina zabijają lub wypędzają każdego, u kogo wystąpią pierwsze objawy, czyli ciemna barwa podniebienia, języka, a później dziąseł i warg. Stąd też choróbsko wzięło swoją nazwę.

Gdy spotkasz kogoś z czarnymi plamami na ustach, nie daj się dotknąć. A najlepiej zastrzel drania. Oszczędzisz problemów sobie i jemu.

☠ ☠ ☠

Ukrywała chorobę długo, nosząc wciąż szale i maskę respiratora. Nikogo to nie dziwiło. Sam czujesz, jak się tu oddycha. Jednak jej zachowanie zmieniało się, była coraz bardziej dziwna i skryta. Szybko wpadała w złość, wszystkich unikała.

Simon przyłapał ją, gdy pożerała zwłoki jednego z „przejezdnych". Rzuciła się na niego w szale. To już nie była ona. Okazało się, że pod maską nie miała już dawnej twarzy. Zmieniała się w szkaradną bestię.

Wrzuciliśmy ją do wyschniętej studni. Wycie słychać było przez wiele dni. Pewnej nocy ktoś wrzucił do niej trupa. Pożarła niemal całego przed nastaniem południa, a facet był większy od ciebie.

Przez kolejne dni zmieniała się coraz bardziej. Stała się na wpół dzikim, zmutowanym zwierzęciem. Chcieliśmy ją zastrzelić, ale Kard się nie zgodził. Chyba był ciekaw jej przemiany. Nikt jej już jednak nie karmił. Met dawał jej jedynie odrobinę wody. Dureń.

A potem... to wyglądało strasznie. Maszkara na dnie studni zaczynała się jakby kurczyć i po kilkunastu dniach agonii zmarła. Wyglądała tak, jakby jej ciało strawiło samo siebie.

Zasypaliśmy studnię i od tego czasu nikt się tam nie zbliża.

Odrzuceni

Łupieżcy, bandyci i kanibale. Obrzydliwe monstra czyhające pośród ruin i na pustkowiach. Może kiedyś były ludźmi, krasnoludami czy elfami, ale nie zostało w nich już nic z dawnych zasad i wartości. To na wpół zdziczałe potwory, które chcą tylko napadać, grabić i pożerać swe ofiary.

Niektórzy z nich zachowują jeszcze świadomość i resztki rozumu. Można starać się z nimi pertraktować, chociaż nie jest to łatwe zadanie. Inni albo całkowicie zdziczeli, albo ich umysły popadły w odmęty szaleństwa wywołanego Pyłem.

☠ ☠ ☠

Odrzuceni wywołują tym większy strach, że są żywym obrazem tego, co stanie się wkrótce ze światem i jego mieszkańcami. Gdy Anomalia i Pył pochłoną wszystko, ci którzy przetrwają, zamienią się w takie właśnie odrażające bestie. Przerażają nas nie dlatego, że chcą nas zabić i pożreć, ale dlatego, że odbierają nam resztki nadziei na to, że kiedyś będzie lepiej.

☠ ☠ ☠

Wejdź, słodziutki, nie obawiaj się. Co cię do mnie sprowadza?

Po co mi nóż? Do przygotowania obiadu, słodziutki, przecież mówiłeś, że zostaniesz na obiedzie. A teraz się nie ruszaj... Nie wierzgaj, słodziutki... Ciii...

Konstrukty

Jedni gadają, że to jakiś wojskowy eksperyment, który wymknął się spod kontroli w czasie wojny. Inni, że to twory jakiegoś szalonego naukowca, który do dziś steruje ich poczynaniami. Podobno sam zaczął przerabiać swoje ciało na ich podobieństwo.

Pojawiły się podczas Długiej Nocy i wtedy zaczęły swe łowy. Polują na nas, ale nie po to, by po prostu nas zabić. Ich cel jest dużo bardziej przerażający. Nieszczęśników, którzy wpadną w ich łapy, czeka straszliwa przemiana. Konstrukty przerabiają ich w podobne sobie mechaniczne monstra, pozbawione własnej woli cyborgi, które zasilą ich szeregi.

Nie zostawiają za sobą nawet trupów. Ci, którzy w trakcie ich ataku byli zmasakrowani, zostają przeznaczeni na części zamienne.

☘ ☘ ☘

Jeśli mnie pytasz, to powiem, że nie ma niczego straszniejszego od konstruktów. To zawieszone pomiędzy życiem a śmiercią cyborgi, których jedynym celem zdaje się być polowanie na żywe istoty. Będą podążać za tobą dniem i nocą, bez ustanku, bez chwili przerwy. One nie potrzebują odpoczynku. A jeśli schwytają jednego z twoich ziomków...

Pamiętam to jak dziś. Mieliśmy dobrze ukrytą melinę w ruinach Nastilhed, nie do odnalezienia przez kogoś, kto nie znał do niej drogi. Pewnego wieczora nie wrócił Fliz, jeden z naszych szabrowników. Zjawił się dopiero o świcie. Szedł dziwacznie, sztywnym krokiem, nie odpowiadał na wezwania, ale omijał wszystkie pułapki, które ustawiliśmy. Dopiero gdy się zbliżył, zobaczyliśmy, że nie ma połowy twarzy, jedno oko zastąpione było mechaniczną soczewką, a w ciało powbijaną miał tę piekielną maszynerię.

Fliz stał się konstruktem, a co gorsze wrócił do nas i przyprowadził inne potwory. Musiały dobrać się do jego mózgu, nie ma innej możliwości. Tylko mi udało się uciec tamtego dnia. Ten kikut zamiast dłoni nie daje mi zapomnieć o rzezi, która nastąpiła, gdy natarły na nas cyborgi.

☘ ☘ ☘

Mówię ci, to twory obcych. Musieli ich stworzyć kosmici, nie ma innej możliwości. Przecież na tym świecie nikt nie znał takiej technologii. Słyszałem, że zarówno Delaryjczycy jak i krasnoludy z Kuźni przeprowadzali badania na powalonych Konstruktach, ale nie udało im się zrozumieć zasady ich działania.

Ocaleli

Kiedyś mówiło się, że zagładę przetrwają tylko szczury i karaluchy. Chyba musimy mieć z nimi coś wspólnego, bo okazało się, że mimo śmierci miliardów istnień, wciąż nas jeszcze trochę zostało. Niezbyt wielu, a każda zima zabiera kolejne ofiary, ale jeszcze się jakoś trzymamy.

☘ ☘ ☘

Uwierz mi, wędruję z karawanami już wiele lat i widziałem to i owo. Pustkowia nie są tak puste jak mogłoby się wydawać. Po Długiej Nocy wyrosło na nich wiele osad. Niektóre szybko znikały z powierzchni, inne rozrastały się i poszerzały swe wpływy.

Krasnoludy zbudowały trzy Miasta Kuźnie, wokół których gromadzili się, i gromadzą ocaleli. Delaryjczycy odbudowali Arahar, święte miasto, z którego prowadzą swoją ekspansję. Na południu powstał Ogród Rdzy, miasto zbieraczy i szabrowników, wydrążone w stertach śmieci. Powstał RADom, największa zbrojownia, targowisko i tancbuda na kontynencie, pełna szumowin i najemników. Jeźdźcy Charona założyli swoje małe imperium wzdłuż autostrady, którą nazwali Styxem. Nawet na dalekiej północy czy w Strefie można znaleźć mniejsze i większe osady, a słyszałem też o jakimś mieście pośród morskich fal, chociaż nigdy tam nie byłem.

Tak więc na pustkowiach znajdziesz wiele miejsc, w których spotkasz ocalałych, chociaż nie wszystkie będą przyjazne.

Krasnoludy

Brodaci rosną w siłę. Siedzą w tych swoich miastach, za wielkimi murami, i rządzą wszystkimi dokoła. Nic dla nich nie znaczy życie ludzi. Jesteśmy tanią siłą roboczą i mięsem armatnim.

Byłem kiedyś w Zankaraz. Jeśli się tam wybierasz, to nawet nie myśl, że brodaci wpuszczą cię za mury. Mało osób otrzymuje przywilej przekroczenia bram Kuźni. Większość tłoczy się w slumsach, które otaczają miasto. Tam żyją i umierają, często w głodzie i nędzy. Liczą na ochronę krasnoludów, czują się bezpieczniej w cieniu wysokich murów, pod parasolem ciemnego dymu wyłaniającego się z fabrycznych kominów.

Brodaci wykorzystują ich słabość. Najmują ich do najcięższych, najbardziej niewdzięcznych i ryzykownych prac za odrobinę żarcia, ubrania czy sprzęt. Chętnych nie brakuje, a brodaci to lud bardzo pragmatyczny.

☠ ☠ ☠

Cóż, trzeba przyznać, że krasnoludy potrafią sobie radzić. Zanim ktokolwiek zdołał otrzepać się z popiołów po Długiej Nocy, oni zaczęli już wznosić

Miasta Kuźnie, w których bronili się przed najazdami bandytów i odtwarzali przedwojenny przemysł.

Uważaj, gdy chcesz robić interesy z krasnoludami. Są cwane i mimo że dotrzymują umów, to zawsze formują je w taki sposób, by były korzystne dla nich. Już wiele osad uzależniło się od stałych dostaw z Kuźni i tym samym musiało się podporządkować. Podbój bez jednego wystrzału.

☠ ☠ ☠

Dlaczego nie upadliśmy? Jesteśmy krasnoludami. Jesteśmy twardzi i uparci, a przede wszystkim nie zapomnieliśmy świata sprzed Wybuchu i jego osiągnięć.

Gdy wy popadaliście w rozpacz i umieraliście z żalu, my podnosiliśmy głowy i wstawaliśmy z kolan. Gdy mordowaliście się za puszkę fasoli, my wzięliśmy się do roboty. Tylko dzięki wiedzy i uporowi powstały Kuźnie, i to dzięki nam są jednymi z ostatnich ostoi cywilizacji w tym pozbawionym nadziei świecie.

Naiym'vael

Nejwele? Toż to przecież bujda i babskie gadanie by straszyć dzieciaki, gdy nie chcą iść spać.

Co ty? Dorosły facet, a wierzy w bajki dla smarkaczy o żądnych zemsty upiorach, pojawiających się znikąd, porywających i mordujących, a potem znikających bez śladu. Weź się lepiej do roboty, a nie będziesz mi tu gadał o Nejwelach.

☠ ☠ ☠

To dziwne, niepokojące istoty. Mówią, że to upiory, które jedną nogą stąpają po tym świecie, a drugą przemierzają piekło. Nie wiem czy to prawda, nigdy żadnego nie widziałam, ale jest coś bardzo smutnego w opowieściach o nich. Ponoć to żal za utraconym domem i bliskimi pchnął ich w otchłań rozpaczy i szaleństwa. Pozostali tylko ci, którzy pragną utopić ten żal we krwi, by jej strumienie zagłuszyły ból.

☠ ☠ ☠

Spójrz w niebo. W te noce, gdy chmury się przerzedzają i widać księżyc, a raczej to co z niego zostało, wraca wspomnienie. Wspomnienie poświęcenia i tragicznego losu, który spotkał mój lud.

Straciliśmy wszystko. Co nam pozostało? Życie na zgliszczach, w tym miejscu, które bardziej przypomina przedsionek piekła niż świat, który nas zrodził? Nadzieja umarła wraz z Aydelinoi, w dniu gdy odeszli Eiyll'ana, a z popiołów wyłoniliśmy się my, Naiym'vael, Żyjący Po Śmierci.

Twoi pobratymcy uważają nas za upiory i mają trochę racji. Jesteśmy tylko cieniami dawnej rasy, wielu z nas faktycznie bardziej przypomina duchy niż żywe istoty. Niebawem odejdziemy na zawsze, wcześniej jednak wywrzemy naszą zemstę.

Słudzy Jedynego

Unikaj Delaryjczyków. Niby niosą pomoc i leki, jeśli jesteś człowiekiem, ale w zamian wymagają pełnego podporządkowania i gorliwej wiary w ich boga. A ty mi nie wyglądasz na szczególnie religijnego.

☠ ☠ ☠

Wyznawcy Jedynego? To banda wariatów. Nie wolno ich jednak lekceważyć. Mają swoje świątynie, szpitale, posterunki wojskowe, zbrojownie i magazyny. Arahar to prawdziwa twierdza. Patrole przemierzają Pustkowia, strzegąc podległych im osad i polując na wszystko, co uznają za zagrożenie lub obrazę swego bóstwa, niezależnie czy będzie to zmutowana bestia, czy podróżujący krasnolud.

Delaryjscy kapelani, dowodzący oddziałami wojskowymi to bezwzględne sukinsyny, ale trzeba przyznać, że mają posłuch. Rządzą twardą ręką, wymagają bezwzględnego posłuszeństwa ich prawu, a to oparte jest na religii. Wszystkich, którzy się im sprzeciwiają, wysyłają do piachu lub zmieniają w garść dymiącego popiołu.

O inkwizytorach wolę nawet nie wspominać. Zetną ci łeb, jeśli będą mieli chociażby cień podejrzenia, że sprzeciwiasz się Jedynemu. Dla nich ogłosić kogoś heretykiem i spalić żywcem to jak splunąć. Potrafili wybijać całe osady, które nie chciały się im podporządkować lub dziesiątkować

ich mieszkańców w ramach „pokuty" za rzekome zbrodnie przeciwko prawu ich boga.

Gdyby Delaryjczycy siedzieli tylko na swoich ziemiach, nie było by problemu. Normalni ludzie i krasnoludy po prostu by je omijali. Ale oni ubzdurali sobie, że mają być misjonarzami i wprowadzić rządy religii na całym świecie. Gdyby nie złamali sobie zębów na murach Zankaraz i na RADomiu, już dawno śpiewałbyś kantyczki na cześć Jedynego.

Niestety, fanatycy nie wyciągają logicznych wniosków z porażki, dlatego wyznawcy Jedynego nie poddadzą się.

☠ ☠ ☠

Nie słuchaj tamtych, nie wiedzą co mówią. Psioczą na Delaryjczyków, a tymczasem to właśnie oni są ostatnią nadzieją ludzkości. Niosą światło prawdy i wiedzy. Dostarczają żywność i lekarstwa, opiekują się potrzebującymi, chronią i zapewniają bezpieczeństwo.

Anomalia pochłania wszystko co nas otacza. Wszędzie pełno jest niepokojących zjawisk, mutacji, chorób, upiorów, bestii, które nie powinny istnieć w normalnym świecie. To przed nimi chronią nas oddziały wyznawców Jedynego. Starają się wypleić Anomalię ze swych ziem, tak by ta stała się czysta i mogła się odrodzić, stać się ponownie żyzną i bogatą.

Ci, którzy się temu sprzeciwiają, są prawdziwym zagrożeniem. Nie chcą przyjąć pomocy, nie chcą by spadła na nich łaska Jedynego, opierają się i bluźnią. A zatem czeka ich Jego gniew.

☠ ☠ ☠

Jesteśmy dziećmi boga, Jego sługami i narzędziem w Jego rękach. Jedyny wybrał nas byśmy nieśli światło nadziei, ogień, który rozświetli mrok rzucony na świat i serca przez grzech i herezję.

Nie lękajcie się. Jedyny jest łaskawy. Ci, którzy są jego wiernymi sługami, zostaną zbawieni, odczują jego łaskę na tym i na tamtym świecie. Będą mogli skryć się w Jego domu, będą uleczeni i nakarmieni.

Biada tym, którzy odwracają się od boga. Biada heretykom o skalanych sercach i duszach, biada nieludziom i mutantom, którzy są obrazą dla Jego doskonałości. Oni bowiem odczują Jego gniew, którego my jesteśmy posłańcami. Naszą rolą jest wspomagać bogobojnych i karać bezbożników.

Już niebawem cały świat schyli głowy przed blaskiem Jedynego... Lub spłonie w pożodze Jego gniewu.

To, co jest

To, co było, nie ma znaczenia. Staruchy i brodacze paplają wciąż o minionych czasach, świecie, który przestał istnieć.

Jedyny świat jaki znam, to ten, który nas otacza. Urodziłem się po Długiej Nocy, przeżyłem już kilka zim i jedyne co ci mogę powiedzieć to to, że dawny świat się nie liczy. Tak jak jego prawa i obyczaje.

Dziś rządzi silniejszy i sprytniejszy. Chcesz przetrwać to musisz umieć sobie radzić, wiedzieć gdzie i jak szabrować, jak unikać bestii i konstruktów. Gdzie skryć się przed Pyłem i jak nie wpaść w łapy łowców niewolników lub kanibali.

Samotność na Pustkowiach jest ciężka, ale nas, Dzieci Apokalipsy, jeszcze trochę zostało. Jeśli nie masz własnej grupy, plemienia czy osady, z której pochodzisz, zawsze możesz dołączyć do innej. Pustkowia przemierzają liczne bandy. Jedni zajmują się szabrowaniem i handlem, inni parają się napadami na tych pierwszych. Po Wybuchu powstało kilka miast i liczne osady, w których możesz poszukać schronienia i pomocy, chociaż nie liczyłbym na czyjąś bezinteresowność.

Pytasz czy możesz ruszyć ze mną? Hmm... czemu nie? No dalej! Ruszajmy zabawić się na cmentarzysku świata!

Maharat
Północna Rubież
Pustkowia Targainstaru
Delaria
Strefa Lej
Szram
Arahar
Zankaraz
Radom
Styx
Przystań
Czarna Bleda
Bagienna Twierdza
Ziemie Żalu
Nowe Morze
Schron SSB034
Zatopione Warrin
Ogród Rdzy
Karazah
N
W
E
S
250 km

Była to pierwsza osada do jakiej trafili od czternastu dni. Zatrzymali się przed niewielką bramą zbudowaną z pokrytego grubymi warstwami rdzy kontenera transportowego, stanowiącego część wału obronnego usypanego z gruzów, resztek i wraków samochodów. Drzwi kontenera były otwarte, wewnątrz czekało dwoje strażników, mężczyzna i kobieta, uzbrojonych w kusze, które teraz trzymali wycelowane w przybyszów.

Dowódca strażników, krzepki mężczyzna o łysej głowie poznaczonej pajęczyną blizn, stał przed nimi, przyglądając się z dezaprobatą wręczonemu wisiorkowi. Taksował ich spojrzeniem, zatrzymując się wyraźnie dłużej na Agnes. Brewan miał niemiłe wrażenie, że mężczyzna dokonuje w głowie wyceny, tak jak można by oceniać wartość szpeju.

Po chwili wrócił spojrzeniem do Struny, mierząc go od stóp po czubek głowy. Ten obdarzył przywódcę strażników szerokim, przyjacielskim uśmiechem, rozkładając ręce, tak jakby chciał w ten sposób podkreślić swoje dobre intencje.

— Jak mówiłem, jesteśmy od Clagora z Szarej Wieży i przybyliśmy na targ. Przebyliśmy długą drogę, przyjacielu, jesteśmy znużeni. Chcielibyśmy wejść do środka, odpocząć, uzupełnić zapasy i nieco pohandlować. Wpuść nas, przyjacielu, nie przysporzymy wam kłopotów. Nie jesteśmy groźni.

Brewan po raz kolejny przyłapał się na byciu zaskoczonym tym, jak gładko kłamstwa opuszczają usta Struny. Wysoki i chudy człowiek o długich kończynach zdawał się przypominać chodzącego na dwóch nogach insekta lub jaszczurkę, ale z jego warg nie znikał uśmiech, a w lekko wyłupiastych oczach nie można było wyczytać fałszu. Czasem Brewanowi zdawały się one zupełnie martwe. Gdyby tylko strażnik wiedział, do czego zdolny jest stojący przed nim mężczyzna...

Łysy splunął na ziemię, krzywiąc się wyraźnie na dźwięk słowa „przyjaciel".

— No dobra — odburknął. — Słyszałem o Szarej Wieży. Skoro daliście radę przetrwać taką podróż, to znaczy, że umiecie sobie radzić. Może więc poradzicie sobie też za tą bramą.

Przy ostatnich słowach grymas na jego twarzy zastąpił złośliwy uśmiech. Brewana znów naszły wątpliwości co do ich planu. Może jednak przybycie tutaj nie było dobrym pomysłem. Ale czy mieli inne wyjście?

— Wpuszczę was do środka, ale musicie pamiętać o jednym. Może i prawo przestało istnieć po wojnie, ale my mamy tu kilka zasad, których trzeba przestrzegać. Poznajcie je i uszanujcie, a będziemy traktować was dobrze. Jeśli natomiast będziecie je łamać, skończycie jak ci wesołkowie.

Mówiąc to wskazał palcem wiszące na pobliskich latarniach trupy. Większość była już w stanie głębokiego rozkładu. Niektóre z nich, te wiszące niżej, nie posiadały nóg, a jedynie obgryzione do kości kikuty.

— Zasady. Zrozumieliście? Chodźcie za mną i słuchajcie uważnie, bo nie będę powtarzał.

II

MECHANIKA

ROZDZIAŁ 2: MECHANIKA

Opowieść

Gry fabularne to rozrywka opierająca się na snuciu opowieści. W przypadku Afterglow będą to historie dotyczących ciężkich czasów, trudnych decyzji i walki o przetrwanie na zgliszczach zniszczonego świata.

Narratorem opowieści jest Spamiętywacz, jeden spośród graczy, który przyjmuje rolę prowadzącego rozgrywkę. Spamiętywacz opowiada historię, opisuje to, co otacza Ocalałych oraz wciela się w osoby i istoty, które gracze spotykają na swej drodze.

Bohaterami opowieści są postacie Ocalałych, wykreowane i prowadzone przez graczy. Będą oni zmuszeni zmierzyć się z przeciwnościami losu, głodem, chorobami, własnymi ułomnościami. Strach, zło, nieludzka brutalność, zdrada, tchórzostwo – wszystko to składa się na obraz nieprzyjaznego świata gry.

Gracze będą musieli wykazać się sprytem, walecznością i licznymi talentami. Będą stawiani przed trudnymi, czasem moralnie dwuznacznymi, decyzjami. Jak rozwiążą te problemy?

Podczas rozgrywki decydujący głos posiada Spamiętywacz, będący ostatecznym arbitrem w każdej pojawiającej się sytuacji. Jednak jest on tylko człowiekiem, a gracze mogą nie zgadzać się z jego decyzjami. Dlatego też do opowieści wprowadzamy mechanikę, pozwalającą rozstrzygnąć większość kwestii spornych.

Przygoda, spotkanie, scena i akcja

Na wstępie należy wyjaśnić kilka terminów, które będą podstawowe dla rozgrywki.

Przygoda – to cała opowieść tworzona wspólnie przez Spamiętywacza i Ocalałych. Tworzy ona zamkniętą historię posiadającą swój początek, rozwinięcie i zakończenie. Rozegranie jednej przygody może zająć jeden wieczór lub większą ilość czasu.

Spotkanie – nazywane też sesją, to określenie czasu, który gracze przeznaczają na rozgrywkę. Spotkanie może trwać kilkadziesiąt minut, kilka godzin lub nawet cały dzień, zależnie od woli samych graczy. Podczas jednego spotkania rozgrywana jest pojedyncza przygoda. Czasem też jedna przygoda może być rozgrywana przez kilka spotkań.

Scena – fragment opowieści podczas jednego spotkania. Sceną może być wędrówka przez pustynię, spotkanie z przywódcą najemników w jednej z bezimiennych osad, zagłębienie się w mroki korytarzy podziemnego bunkra z czasów wojny, ucieczka przed konstruktami, pościg wzdłuż Styxu czy odparcie ataku bandytów. W rzeczywistości Scena może zajmować kilkanaście minut rozgrywki,

natomiast w samej opowieści trwa zazwyczaj od kilku minut do kilkunastu godzin.

Akcja – to pojedyncza czynność wykonywana przez Ocalałego. Akcją może być próba przekonania innej postaci do swoich racji, próba naprawy zaciętego karabinu, opatrzenie ran towarzysza czy zaatakowanie przeciwnika. Jeżeli istnieje szansa, że akcja się nie powiedzie lub od tego jak dobrze została wykonana zależy dalsza część historii, pojawia się całkowicie neutralny arbiter – kości.

Kości

W Afterglow RPG wykorzystywane są kości dziesięciościenne, które w dalszej części tekstu oznaczone będą skrótem k10. Jest to jedyny rodzaj kości potrzebny do prowadzenia rozgrywki.

W przypadku gdy gracz powinien rzucić kilkoma kośćmi, ich ilość podawana jest przed skrótem, np. zapis 3k10 oznacza, że gracz powinien rzucić trzema kośćmi.

W teorii wystarczy jedna kość, by móc zasiąść do gry, jednak, ponieważ w większości testów wykorzystuje się większą ich ilość, zaleca się posiadanie kilku takich kości, w tym najlepiej przynajmniej dwóch kości w odmiennych kolorach, by wyróżnić kość Farta oraz Kostuchę, o których powiemy nieco później.

Testy

Jeżeli akcja, wykonywana przez postać gracza, ma realne szanse na niepowodzenie, a mimo to gracz chce podjąć ryzyko jej wykonania, Spamiętywacz ma prawo nakazać wykonanie testu związanej z tą akcją Cechy (np. Wiedzy) lub Umiejętności (np. Techniki).

Przed wykonaniem testu gracz tworzy pulę kości, której wielkość jest równa poziomowi związanej z testem Cechy Głównej. Pula ta może zostać zwiększona dzięki posiadanym przez postać Talentom oraz Specjalizacjom.

Test to rzut określoną ilością kości k10, na których musi wypaść przynajmniej jeden sukces, aby można było uznać go za zdany.

Zdany test oznacza, że postaci gracza udało się wykonać skutecznie akcję, której się podjęła. Jeśli graczowi nie udało się osiągnąć żadnego sukcesu, test jest oblany, a wykonywana czynność kończy się niepowodzeniem.

Testy przeciwstawne

Drugim rodzajem testów, wykonywanym w trakcie gry, są testy przeciwstawne. Stosuje się je w sytuacji, gdy dwie postacie zmagają się ze sobą (np. siłują na rękę), by określić, która postać uzyskała przewagę.

Aby wykonać test przeciwstawny, obie postacie muszą wykonać test wskazanej Cechy lub Umiejętności. Postać, która uzyskała więcej sukcesów w teście – wygrywa.

W przypadku gdy obie strony nie zdobyły żadnego sukcesu, lub zdobyły taką samą ich ilość, wynik traktowany jest jako remis.

Sukcesy

Sukcesem określa się każdą kość, wykorzystaną w teście, na której wypadła liczba równa lub wyższa od Poziomu Trudności testu.

Test jest udany tylko wtedy, gdy gracz uzyskał w nim przynajmniej jeden sukces.

Dodatkowa liczba sukcesów może zwiększać efektowność jak i efektywność wykonywanej czynności.

Jeden lub dwa sukcesy oznaczają, że postaci udało się wykonać akcję, ale nie zrobiła tego w żaden wyjątkowy sposób.

Trzy sukcesy oznaczają, że postać wykonała akcję w sposób niemalże widowiskowy lub osiągnęła jakiś dodatkowy, pozytywny efekt.

Cztery sukcesy lub więcej oznaczają, że postać wykonała akcję w sposób popisowy, godny mistrza i osiągnęła więcej niż można się było spodziewać.

Poziom trudności

Za pomocą Poziomu Trudności Spamiętywacz przedstawia jak bardzo skomplikowane i wymagające jest zadanie, którego podejmuje się postać gracza.

Poziom Trudności (PT) określa dokładną, minimalną liczbę, która musi wypaść na kości, aby osiągnąć sukces.

Poziom Trudności ustalany jest przez Spamiętywacza przed wykonaniem przez gracza testu.

Poziomy Trudności	
Jeśli Poziom Trudności został obniżony do tego stopnia, akcja kończy się automatycznyn sukcesem.	4
Banalny	5
Dziecinnie prosty	6
Łatwy	7
Przeciętny	8
Kłopotliwy	9
Trudny	10
Bardzo trudny	11
Heroiczny	12

Testy umiejętności

Umiejętności odzwierciedlają zdolności, wiedzę i doświadczenie postaci; to czym się zajmowała i zajmuje, w czym się szkoliła i w czym jest po prostu dobra.

Każda Umiejętność ma przypisaną Cechę Główną, z którą jest związana. **Jeśli gracz musi przetestować daną Umiejętność, wykonuje test związanej z nią Cechy.**

W określonych sytuacjach Spamiętywacz może nakazać wykonanie testu w oparciu o inną Cechę. W takim przypadku poinformuje cię o tym.

Wykonując test Umiejętności, gracz może zmniejszyć PT testu o wartość równą poziomowi Umiejętności.

Umiejętności posiadają poziomy od 0 do 6.

Poziomy Umiejętności	
Ocalały nie posiada niemal żadnej wiedzy lub wprawy w danej dziedzinie.	0
Nowicjusz, znasz podstawy.	1
Masz już pewną wprawę.	2
Jesteś w tym naprawdę dobry.	3
Masz duże doświadczenie i wprawę w tej dziedzinie. Pozostawiasz innych daleko z tyłu.	4
Mistrz	5
Legenda	6

Przykład

Marra, szabrownik i handlarka przedwojennymi artefaktami, weszła do pomieszczenia, na którego końcu znajduje się obiecująco wyglądająca pancerna szafa. Niestety, zrujnowany budynek jest w kiepskim stanie i w pomieszczeniu brakuje sporej części podłogi, która runęła w dół. Mimo to Marra postanawia podjąć ryzyko i przeskoczyć dziurę.

Spamiętywacz stwierdza, że aby akcja się powiodła Marra musi zdać przeciętny (PT 8) test Sprawności.

Marra posiada Umiejętność Sprawność na poziomie 1 oraz związaną z nią Cechę Zwinność na poziomie 2.

Gracz obniża Poziom Trudności testu o 1 i wykonuje test rzucając 2k10. Na kościach wypadają wyniki 3 oraz 7, co oznacza jeden sukces – test jest zdany.

Spamiętywacz opisuje jak Marra bierze krótki rozbieg i skacze, lądując bezpiecznie tuż obok pancernej szafy.

Przykład

Zak ukrywa się w zniszczonym budynku przed delaryjskim patrolem. Po chwili do środka wpada granat, a całe pomieszczenia wypełnia duszący gaz.

Zak wie, że na zewnątrz czeka na niego grupa wyznawców Jedynego. Postanawia więc wstrzymać oddech i poszukać po omacku innego wyjścia, co nie okazuje się proste.

Spamiętywacz postanawia, że Zak musi zdać kłopotliwy (PT 9) test Zahartowania.

Zak posiada Umiejętność Zahartowanie na poziomie 0 oraz związaną z nią Cechę Krzepa na poziomie 2.

Gracz, prowadzący postać Zaka, wykonuje test rzucając 2k10. Na kościach wypadają wyniki 7 i 8, co oznacza brak sukcesów i porażkę.

Zak nie wytrzymuje i wciąga trujący gaz do płuc.

Przykład

Naaran, zwiadowca Naiym'vael, poszukuje śladów wędrującej przez ruiny grupy. Spamiętywacz nakazuje wykonanie przeciętnego (PT 8) testu Łowiectwa (Zmysły).

Gracz wykonuje test, rzucając 3k10, i otrzymuje wyniki 6, 8 i 10. Oznacza to dwa sukcesy i zdany test, ale 10 pozwala na rzut dodatkową kością, na której gracz znów wyrzuca 10. Bierze więc kolejną kość i rzuca, uzyskując wynik 3.

Ostatecznie gracz zdobywa w teście trzy sukcesy (wyniki 8, 10 i 10). Spamiętywacz opisuje, że Naaran znalazł ślady grupy, której poszukiwał, a także ślady dwóch innych osób, które musiały podążać za nią.

Specjalizacje

Specjalizacje przedstawiają pewien wąski aspekt Umiejętności, w którym postać nabrała szczególnej wprawy.

Przyjmują one jeden z trzech poziomów – Nowicjusz, Adept, Mistrz.

Każdy poziom Specjalizacji pozwala dodać k10 do puli kości w teście Umiejętności związanej z daną Specjalizacją (Nowicjusz +1k10, Adept +2k10, Mistrz +3k10).

Testy wspierane

Gdy jeden z Ocalałych wykonuje akcję, inne postacie z bandy mogą starać się mu pomóc. Przeprowadzany jest wówczas test wspierany.

Wykonując test wspierany, gracz zmniejsza PT testu o 1 za każdą postać, która mu pomaga. W ten sposób można obniżyć PT maksymalnie o 2.

Jeśli przynajmniej jeden ze wspierających ma wyższy poziom Umiejętności lub Cechy, która jest testowana, to maksymalna granica, o którą można obniżyć PT wynosi 3.

Testy Ataku oraz testy Obrażeń nie mogą być wykonywane jako testy wspierane.

10 w teście

Jeśli, wykonując test, gracz wyrzucił na kości 10, to test ten jest automatycznie uznany za zdany, niezależnie od Poziomu Trudności, modyfikatorów itp.

Co więcej, każda naturalna 10 na kości pozwala graczowi rzucić dodatkową k10. W ten sposób gracz ma szansę na większą ilość sukcesów, a tym samym na lepszy efekt swojego działania.

Pech

Wyrzucenie w teście dwóch 1 określa się jako Pech – oznacza to, że podczas wykonywania akcji wydarzyło się coś bardzo niedobrego. Postać skradała się? Przewrócił się kawał blachy, za którą chciała się ukryć, i narobił tyle hałasu, że dało się go usłyszeć w całej okolicy. Atakowała wroga? Chybiła i trafiła stojącego niedaleko ziomka lub broń, z której korzystała, uległa uszkodzeniu.

Pech niekoniecznie oznacza automatyczne niepowodzenie akcji. Jeśli, mimo wyrzucenia Pecha, gracz zdobył w teście również sukcesy, akcja może zakończyć się powodzeniem, ale będzie to związane z dodatkowymi, nieprzyjemnymi skutkami.

Jeśli gracz wykonywał test, rzucając 1k10 i na kości wypadło 1, wynik również jest odczytywany jako Pech. Skoro jesteś w czymś tak słaby, że rzucasz jedną kością, to łatwiej popełniasz krytyczne błędy.

Pech i 10 w jednym teście

W trakcie gry może dojść do sytuacji, gdy w jednym teście wypadły dwie 1 oraz 10.

W takiej sytuacji Spamiętywacz powinien uznać, że akcja zakończyła się powodzeniem, ale jednocześnie wydarzyło się coś pechowego, np. Ocalały trafił przeciwnika nożem jednak głownia broni utknęła między elementami pancerza czy ekwipunku zranionej osoby i pękła.

Jak często wykonywać testy?

Rzuty kośćmi wprowadzają dawkę losowości, która może być ekscytująca i prowadzić do nieoczekiwanych zdarzeń. Dają też szansę postaciom, które nie są wyspecjalizowane w danych działaniach, na dokonanie niezwykłych wyczynów przez łut szczęścia. Jest to niewątpliwie zaleta tego rozwiązania, ale należy uważać, by nie przesadzić z jego stosowaniem (i nie zamienić gry fabularnej w grę kościaną).

Zalecamy, by testy wykonywać wtedy, gdy jest to faktycznie konieczne. Spamiętywacz nie powinien nakazywać wykonywania testów przy każdej banalnej czynności. Dla płynności rozgrywki lepiej jest uznać, że takie czynności zakończone są automatycznym sukcesem, bez rzutu. Gracze powinni wykonywać testy w przypadku akcji, które są prawdziwym wyzwaniem dla ich postaci. Dzięki temu doświadczeni Ocaleli nie będą doznawać mało prawdopodobnych porażek przy wykonywaniu prostych czynności, które nie powinny dla nich stanowić żadnego wyzwania.

Często gracze chcą szybko powtarzać rzuty kośćmi, po których akcja zakończyła się niepowodzeniem. Spamiętywacz powinien w takich sytuacjach kierować się zdrowym rozsądkiem. Jeśli Ocalałemu nie powiódł się test związany z przekonaniem innej osoby do swoich racji, to powinien go móc powtórzyć tylko wówczas, gdy będzie miał nowe, wyjątkowo przekonujące argumenty lub sytuacja, w której postać się znajduje, uległa diametralnej zmianie. Nachodzenie strażnika co 5 minut i proszenie o wpuszczenie do środka nie powinno uprawniać do powtórzenia testu.

Fart i Kostucha

Fart

Na początku spotkania każdy z graczy, poza Spamiętywaczem, tworzy swoją pulę kości Farta, które przechowuje obok karty postaci.

Bazowa wielkość puli uzależniona jest od poziomu Cechy Dodatkowej Fart Ocalałego.

W trakcie spotkania Spamiętywacz może dodawać graczowi kości Farta do puli jako nagrodę za wyjątkowo ciekawe zagrania, pomysły czy wyczyny.

Zdobyte w ten sposób, niewykorzystane przez gracza, dodatkowe kości Farta należy zanotować. Może on dodać je do puli podczas kolejnego spotkania. Jeśli natomiast zostały one wykorzystane, to przy kolejnym spotkaniu gracz tworzy pulę równą poziomowi Cechy Dodatkowej Fart.

Spamiętywacz może również przydzielić dodatkową kość Farta do konkretnego testu, który musi wykonać gracz.

Dla uniknięcia nieporozumień zalecamy, by kości Farta odróżniały się, np. kolorem, od pozostałych kości, tak by dało się je rozróżnić.

Wykorzystanie Farta

Dodanie Farta do puli kości w teście.

Gracz może wykorzystać dowolną ilość kości ze swojej puli Farta i dodać je do puli kości wykorzystywanych w wykonywanym teście. Może to zrobić przed rzuceniem kośćmi lub po odczytaniu wyników testu, ale zanim Spamiętywacz opisze rezultat działań postaci.

Gracz może zsumować wynik na kości Farta z wynikiem na dowolnej innej kości, by osiągnąć sukces.

Może też, zamiast sumowania wyników, traktować kość Farta jako dodatkową kość w teście (np. jeśli osiągnął na niej sukces).

Jeśli gracz wyrzuci 10 na Farcie oznacza to, że akcja udała się i niesie ze sobą dodatkowe, pozytywne dla postaci, efekty.

Ostatnia deska ratunku

Gracz może odrzucić kość Farta ze swojej puli w sytuacji, gdy życie jego postaci jest zagrożone, np. w momencie gdy potężny Mięśniak Odrzuconych właśnie bierze zamach, by wgnieść go w ziemię maczugą lub gdy rozpędzony samochód, którym jedzie, wpada prosto w przepaść.

Odrzucenie Farta sprawia, że postać zostaje uratowana w jakiś cudowny sposób, szczęśliwym zrządzeniem losu. Broń przeciwnika uderza w strop, co spowalnia atak i sprawia, że Ocalały robi unik. Śmiałek w ostatniej sekundzie wyskakuje z samochodu i chwyta się wiszących kabli. Wisi teraz nad przepaścią, patrząc jak pojazd, którym jechał, rozbija się i eksploduje na dnie wąwozu.

Zmiana w fabule

Gracz może wykorzystywać Fart, by dodatkowo wpływać na toczące się wokół jego postaci wydarzenia. Może zaproponować Spamiętywaczowi, że chce odrzucić kość ze swojej puli i wprowadzić drobną zmianę do toczącej się fabuły, np. okaże się, że postać gracza zna jednego z bandytów, którzy zatrzymali bandę.

Zmiany takie nie powinny mieć zbyt dużego wpływu, nie powinny działać „globalnie" i zawsze muszą mieć akceptację Spamiętywacza.

Przykład

Ocaleli napotykają liczną grupę łowców niewolników. Prowadzą oni rozklekotany wózek z klatką, ciągnięty przez cztery, zakute w kajdany, wynędzniałe istoty z kneblami w ustach.

Gdy obcy zbliżają się, szykując broń, jeden z graczy odrzuca kość Farta ze swojej puli i opowiada, że jeden z bandytów to Śmierdzący Uli, z którym, kilka lat temu, balował w Tartaku w RADomiu i któremu pomógł uciec przed gniewem Mamuśki.

Spamiętywacz zgadza się na to, Śmierdzący Uli rozpoznaje postać gracza i, mimo że nie darzy go wielką sympatią (postać gracza przed ich rozstaniem ukradła mu nóż), udaje się nawiązać dialog.

Banda postanawia wyruszyć razem z łowcami niewolników w kierunku Kuźni. Dzięki znajomości z Ulim mogą wędrować obok klatki, a nie w niej.

Fart i kostucha w jednym teście

Może zdarzyć się sytuacja, że wykonując test, gracz będzie miał w puli kości zarówno kość Farta jak i Kostuchę.

W takim przypadku należy w pierwszej kolejności rozliczyć Kostuchę, zdejmując wszystkie kości o niższych wynikach, z wyjątkiem kości Farta. Następnie rozpatrywana jest kość Farta.

***Jeśli zarówno na kości Farta oraz na Kostusze wypadnie 10**, to robi się naprawdę ciekawie.*

Test jest uważany za zdany. Postaci udało się wykonać akcję i osiągnąć swój cel, a nawet nieco więcej, ALE przy okazji wydarzyło się coś bardzo złego.

Np. postaci udało się błyskawicznie naprawić zacięty karabin, który przypadkowo wystrzelił trafiając jednego z jej towarzyszy lub postaci udało się uruchomić uszkodzony komputer w podziemnym kompleksie z czasów wojny oraz dodatkowo zdobyć plany korytarzy i pomieszczeń, ale przy okazji uruchomiła też wszystkie zabezpieczenia i systemy obronne, po czym komputer się wyłączył.

Ilość Kostuch w teście

Zazwyczaj Spamiętywacz może przydzielić graczowi jedną Kostuchę do testu. W pewnych sytuacjach może się jednak zdarzyć, że na postać oddziałuje kilka czynników, z których każdy dodaje Kostuchę do testu (np. postać ma dwie Przywary dodające Kostuchę i na dodatek jest ciężko ranna).

Wówczas Kostuchy kumulują się, tzn. gracz dodaje do puli odpowiednią liczbę Kostuch i zdejmuje ze stołu kości, na których wypadł wynik niższy od najwyższego wyniku Kostuchy.

Kostucha

Kostucha to specjalna kość, którą Spamiętywacz może przydzielić graczowi podczas wykonywania testu.

Dla uniknięcia nieporozumień zalecamy, by Kostucha odróżniała się, np. kolorem, od pozostałych kości, tak by dało się ją rozróżnić.

Spamiętywacz może podjąć decyzję o przyznaniu Kostuchy, jeśli uzna, że wykonywana przez postać akcja jest wyjątkowo ryzykowna, niesie ze sobą znaczne konsekwencje, pojawił się jakiś istotny czynnik, który może faktycznie przeszkodzić postaci w wykonaniu akcji, lub może to być też forma kary za wyjątkowo głupi postępek.

Gracz dodaje Kostuchę do puli kości, którymi będzie wykonywał test. Po rzucie kośćmi **gracz zdejmuje ze stołu Kostuchę oraz wszystkie kości, na których wypadł wynik niższy od wyniku na Kostusze.**

Jeśli na Kostusze wypadło 10 oznacza to, że test kończy się niepowodzeniem, a dodatkowo stało się coś bardzo niedobrego, postać miała gigantycznego pecha.

Wyzwanie kostuchy

Gracz może zadeklarować, że chce wykonać akcję w wyjątkowo widowiskowy sposób lub tak, by osiągnąć jakiś dodatkowy efekt. Aby to zrobić może rzucić Wyzwanie Kostusze.

W takim przypadku wykonując test, gracz dodaje do puli kość Kostuchy.

Jeśli test się powiedzie, postać gracza może wykonać akcję w całkowicie niezwykły, heroiczny sposób, osiągnąć rzeczy prawie niemożliwe, a nawet dodatkowo wpłynąć na fabułę scenariusza w podobny sposób jak gdyby wykorzystał kość Farta (zaproponowana zmiana musi łączyć się z akcją, którą wykonywała postać, rzucając wyzwanie Kostusze).

Jeśli test się nie powiedzie, postać gracza jest zdana na łaskę Spamiętywacza, powinna jednak odczuć bolesne konsekwencje.

Osada wewnątrz wałów okazała się większa niż się spodziewali, a co ważniejsze znacznie bardziej zatłoczona. Było to tym bardziej zaskakujące, że z tej odległości można było dojrzeć poświatę nad pobliskimi ruinami.

Mimo bliskości Anomalii, zgodnie ze słowami dowódcy strażników, do osady zjechali łowcy i handlarze, zwożąc w klatkach swój towar. Dziesiątki kobiet i mężczyzn skutych w kajdany, zamkniętych w przenośnych dybach lub związanych linami, czekało aż zostaną wystawieni na publiczny pokaz, gdzie handlarze będą zachwalać ich, starając się maksymalnie podbić cenę.

Szli powoli przez plac, przyglądając się uważnie zarówno mieszkańcom, przybyszom jak i wystawionym na sprzedaż niewolnikom. W powietrzu unosił się gwar rozmów i nawoływań w różnych dialektach. Mijali rosłych, odzianych w skóry barbarzyńców z Północnych Rubieży oraz pokrytych tatuażami korsarzy z Zatopionego Warrin, dziwacznych Błotniaków w postrzępionych płaszczach oraz skrywających usta i nos maskach, a także naznaczonych licznymi śladami mutacji przybyszów z okolic Strefy.

Brewan nie krył zdziwienia, że niewielka osada na pograniczu Ziem Żalu mogła przyciągnąć ocalałych z tak odległych zakątków Kontynentu. Teraz zrozumiał czemu strażnicy bez większego problemu uwierzyli w kłamstwo o Szarej Wieży.

Do jego uszu dobiegł krzyk bólu. Odwrócił się i dostrzegł niewolnicę o wydatnym, okrągłym brzuchu. Nadzorca odpinał jej łańcuch, a dwóch innych mężczyzn wzięło pod ramiona i zaczęło prowadzić do jednego z oddalonych namiotów. Kobieta wciąż krzyczała, jej uda były mokre. Myśl o dziecku, które ma się narodzić na targu niewolników sprawiła, że szabrownik na chwilę zapomniał o tym, po co tu przybyli. Zszokowało go to, że w miejscu przepełnionym niedolą, bólem i śmiercią może pojawić się nowe życie. Czy dziecko przeżyje? Będzie jednym z ocalałych? Jaki los je czeka w świecie takim jak ten?

Z rozmyślań wyrwało go uderzenie. Ktoś wpadł na niego, potrącając go ramieniem. Gdy się odwrócił przez ułamek sekundy wydawało mu się, że dostrzega żółte, złośliwe spojrzenie rzucone spod głębokiego kaptura i brudne, znoszone bandaże. Postać jednak szybko zniknęła pośród kłócącej się grupy łowców niewolników.

Poczuł szturchnięcie w bok. Gunter kiwał szczeciniastą głową, wskazując oczami kierunek. Brewan dopiero po dłuższej chwili zauważył, co chce mu pokazać krasnolud. W jednej z klatek siedział chudy chłopak, nie mający więcej niż trzy zimy. Miał podartą, poplamioną krwią koszulę spod której widoczne były ciemne linie tatuaży.

— Myślisz, że to on?

Krasnolud przytaknął bez słowa i zaczął iść we wskazanym wcześniej kierunku. Szabrownik ruszył za nim.

Stanęli obok klatki. Brewan i Gunter z przodu, przyglądając się chłopakowi, Agnes i Struna nieco z tyłu, pilnując ich pleców i rozglądając się uważnie. Szabrownik przebiegł wzrokiem po wynędzniałym ciele. Wzory pokrywające plecy i ramiona odpowiadały opisowi podanemu im przez posłańca Kronikarzy. Gdy chłopak podniósł twarz, spod skołtunionych, brudnych włosów spojrzała na nich para dwubarwnych oczu, osadzonych w wychudzonej twarzy o zapadniętych policzkach. Jedno z nich było szarozielone, drugie natomiast barwą przypominało rdzę. Teraz nie mieli już wątpliwości, że znaleźli tego, którego szukali.

III

OCALAŁY

ROZDZIAŁ 3: OCALAŁY

Każda opowieść musi mieć swoich bohaterów, którzy stawiają czoła przeciwnościom losu. W przypadku Afterglow bohaterami opowieści są Ocaleli, postacie, które żyją w czasach po Wybuchu. Mogą to być szabrownicy przeczesujący ruiny dawnych miast; bezlitośni grabieżcy; wędrowcy szukający swego miejsca; handlarze; najemnicy; członkowie powstałych po Wybuchu społeczności i osad lub wyrzutki, wypędzeni z tych miejsc i skazani na życie na pustkowiach.

Każdy gracz może samodzielnie stworzyć Ocalałego, w którego wcieli się w trakcie rozgrywki. Podczas procesu kreacji, jak i w trakcie gry, korzysta się z kart postaci, na których odnotowane są wszystkie przydatne informacje dotyczące Ocalałego. Kartę postaci można pobrać ze strony https://afterglowthegame.com.

Koncepcja postaci

Zalecamy, aby gracz jeszcze przed rozpoczęciem tworzenia Ocalałego, przemyślał, jaki rodzaj postaci będzie mu najbardziej odpowiadał. Czy to ma być czujny szabrownik; wędrowiec przywykły do życia na pustkowiach; twardy i bezwzględny bandyta; ponury mściciel czy też bezczelny cwaniak i kanciarz.

W Afterglow gracz nie wybiera profesji czy archetypu z ograniczonej puli. Kolejne kroki tworzenia postaci pozwalają na dużą swobodę w dobieraniu poszczególnych Talentów czy rozwijaniu Umiejętności. Dzięki temu gracz będzie mógł stworzyć dokładnie taką postać, w jaką chciałby się wcielić, Ocalałego, który zapewni mu najwięcej rozrywki w trakcie sesji.

Obmyślając koncepcję postaci, gracz może inspirować się znanymi sobie bohaterami lub złoczyńcami z książek, filmów, gier czy komiksów. W wielu opowieściach przewijają się konkretne archetypy, na których można oprzeć własnego Ocalałego.

Poniżej przedstawiamy kilka przykładowych koncepcji, które mogą podsunąć Wam pomysły na Ocalałych. Na końcu podręcznika zamieściliśmy też kilka gotowych postaci, jeśli chcecie jeszcze szybciej zasiąść do gry.

Badacz – zdajesz sobie sprawę, że największym problemem świata jest utrata dawnej wiedzy i technologii, które można było wykorzystać do zaspokojenia potrzeb ludności. Ty zbierasz okruchy tej wiedzy, wiesz jak cenne są wszystkie informacje.

Fascynuje cię świat przed Wybuchem. Twoje preferowane Umiejętności to Technika i Wykształcenie.

Bandyta – po Wybuchu rządzi prawo pięści. Silniejszy zabija lub okrada słabszego, a tobie to nie przeszkadza. Wręcz przeciwnie, prostota tego rozwiązania jest ci na rękę.

Twoje główne Umiejętności to Zastraszenie i Walka w Zwarciu.

Cwaniak – wiesz, że przetrwają tylko najbardziej bezwzględni. Niekoniecznie oznacza to jednak najsilniejszych. Ty radzisz sobie dzięki sprytowi. Kłamiesz, oszukujesz i okradasz innych bez mrugnięcia okiem.

Dla ciebie liczy się zwinność i dobra gadka, a główne Umiejętności to Gadanina i Złodziejstwo.

Dzikus – cywilizacja upadła. Wielu Ocalałych zapomniało o dawnej kulturze i jej osiągnięciach. Ciągła walka o każdy okruch, zmagania, by przetrwać każdy dzień, sprawiły, że zdziczeli, cofając się cywilizacyjne do poziomu dawnych barbarzyńców.

Taki też jesteś, umiesz sobie świetnie radzić na pustkowiach. Twoje główne Umiejętności to Przetrwanie i Sprawność.

Głosiciel Idei – dla wielu Wybuch oznaczał koniec religii i szczytnych ideałów. Inni dopiero w zrujnowanym świecie odnaleźli światło prawdziwej wiary. Jesteś głosicielem, misjonarzem i kaznodzieją. Przemierzasz pustkowia, by nieść bliźnim słowa wiary, wsparcie duchowe, pomoc i pokrzepienie.

Aspekty ciała są dla ciebie mniej istotne niż duch i umysł. Twoje Umiejętności to Gadanina i Medycyna.

Handlarz – Apokalipsa czy nie, interes musi się kręcić. Zapotrzebowanie na dobra jest duże i wiesz, że możesz wiele zyskać, sprzedając to, co udało ci się znaleźć lub kupić w innym miejscu.

Opierasz się na gadce, a twoje Umiejętności to Gadanina i Handel.

Mściciel – jesteś wędrowcem, ale nie z wyboru. Masz konkretny cel, do którego dążysz, a jest nim zemsta. Jesteś ponurym mścicielem, przemierzającym pustkowia w poszukiwaniu sprawiedliwości, którą sam wymierzysz.

Potrafisz radzić sobie na pustkowiach, jednak równie istotne dla ciebie jest to, by umieć posłać do piachu tych, którzy zaszli ci za skórę. Dlatego rozwijasz Umiejętności Przetrwanie oraz Strzelectwo.

Najemnik – nie liczą się dla ciebie idee, powody działań, intencje zleceniodawców. Jesteś profesjonalistą. Dostajesz zadanie, wypełniasz je, likwidujesz tych, których masz zlikwidować i zgarniasz fanty.

Dla najemników liczy się sprawność fizyczna oraz takie Umiejętności jak Strzelectwo i Zahartowanie.

Szabrownik – to osoba, która zajmuje się przeszukiwaniem ruin, starając się znaleźć jakiekolwiek cenne lub użyteczne przedmioty, artefakty dawnej ery.

Szabrownicy są zwinni i spostrzegawczy. Istotne dla nich Umiejętności to Przetrwanie oraz Spostrzegawczość.

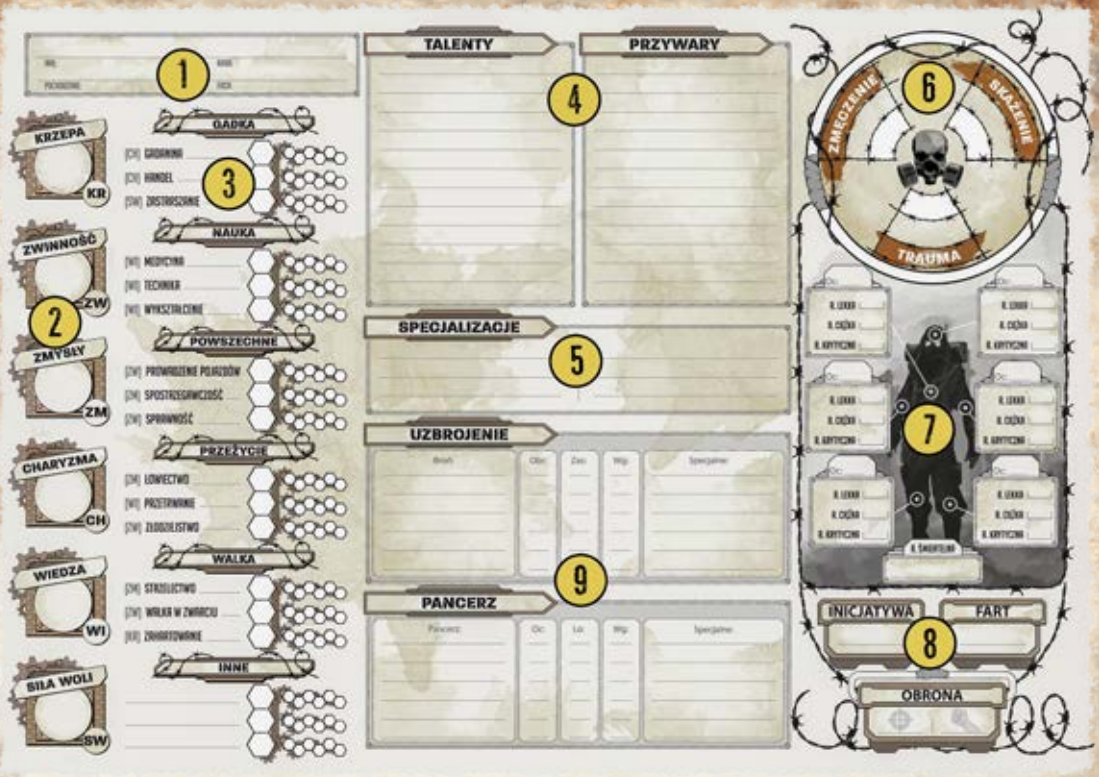
Wędrowiec – dom utraciłeś dawno temu, a może nigdy go nie miałeś? Teraz przemierzasz pustkowia i nigdzie nie potrafisz zagrzać miejsca na dłużej. Umiesz za to świetnie sobie radzić w trudnych warunkach.

Twoje Umiejętności to Przetrwanie oraz Łowiectwo.

Wojownik – twoim najlepszym przyjacielem jest broń. Musisz być twardy i sprawny fizycznie. Walka jest twoim rzemiosłem i nie znasz się na zbyt wielu innych rzeczach. Może byłeś obrońcą swej osady lub ochraniałeś karawany kupieckie przemierzające pustkowia. A może byłeś po drugiej stronie barykady, zajmując się napadami i wymuszeniami.

Twoje główne umiejętności to Strzelectwo oraz Walka w Zwarciu.

Koniec świata miał jedną zaletę – przepadł dawny system, hierarchia, normy i wartości. Teraz, jeśli masz siłę i odwagę, sam możesz zdecydować o tym kim jesteś.



KARTA POSTACI

1. Informacje podstawowe – Imię, rasa, pochodzenie i fach Ocalałego.

2. Cechy – to fizyczne i psychiczne predyspozycje Ocalałego. Poziom Cechy decyduje o tym iloma k10 rzuca gracz, gdy testuje Cechę lub Umiejętność z nią związaną.

3. Umiejętności – odzwierciedlają zdolności, wiedzę i doświadczenie postaci; to czym się zajmowała i zajmuje, w czym się szkoliła i w czym jest po prostu dobra. Umiejętności obniżają Poziom Trudności testów

4. Talenty i Przywary – specjalne, unikalne predyspozycje postaci, niezwykłe zdolności, nabyte lub wrodzone, bądź też jej wady charakteru, niezaleczone rany, deformacje.

5. Specjalizacje – przedstawiają pewien wąski aspekt Umiejętności, w którym postać nabrała szczególnej wprawy. Zwiększają liczbę kości w puli w trackie testów.

6. Stan postaci – odzwierciedla jej zdrowie fizyczne i psychiczne. Podzielony jest na trzy Progi: Zmęczenie, Skażenie i Traumę określające odporność Ocalałego na te czynniki.

7. Ochrona Pancerza oraz Rany – w tym miejscu oznaczane są punkty Ochrony zapewniane przez noszone pancerze oraz otrzymane przez postać Rany, które wpisuje się przy konkretnych lokacjach ciała.

8. Cechy Dodatkowe – Inicjatywa wskazuje jak szybko Ocalały jest w stanie działać i reagować na to, co dzieje się wokół niego. Obrona – zdolność do chronienia się przed ostrzałem przeciwnika oraz unikania i odpierania ataków w trakcie walki w zwarciu. Fart – szczęście i intuicja postaci.

9. Uzbrojenie i Pancerz – narzędzia, którymi Ocalały może wyrządzać krzywdę bliźnim, oraz pancerze, które będą chronić go przed podobnymi aktami, skierowanymi w jego stronę.

Rewers karty

Karta jest dwustronna. Na rewersie znajdziesz miejsce na wpisywanie dodatkowego ekwipunku, zamieszczenie opisu postaci, wpisywanie jej Zdolności Specjalnych, Towarzyszy, Pojazdów, ale również Skaz i Chorób przewlekłych, które mogą utrudniać jej życie.

Tworzenie Ocalałego

Tworzenie postaci podzielone jest na dziewięć etapów, nazywanych krokami, które pozwolą na wykreowanie Ocalałego, nie tylko od strony mechanicznej, ale również nadając mu głębi, charakteru przez obmyślenie jego historii.

Krok 1: Rasa
Wybierz rasę swojej postaci oraz jeden z Talentów przy niej podanych.

Krok 2: Pochodzenie
Wybierz pochodzenie postaci oraz jeden z Talentów przy nim podanych.

Krok 3: Fach
Wybierz jedną z Umiejętności, która będzie odpowiadała twojemu zajęciu.

Krok 4: Cechy
Rozdziel 13 punktów pomiędzy Cechy Główne Ocalałego.

Krok 5: Rozdzielenie punktów postaci
Rozdziel 10 Punktów Postaci pomiędzy Umiejętności, Specjalizacje, Talenty oraz Fanty. Możesz również wybrać Przywary, które zapewniają dodatkowe Punkty Postaci.

Krok 6: Cechy Dodatkowe i Stan Postaci
Ustal poziomy Cech Dodatkowych oraz progów Zmęczenia, Skażenia i Traumy, uzależnione od posiadanych Cech i Umiejętności postaci.

Krok 7: Skaza
Wylosuj lub wybierz Skazę swojej postaci.

Krok 8: Fanty
Wybierz ekwipunek, który posiada twoja postać.

Krok 9: Opis Ocalałego
Po przejściu poprzednich kroków, Ocalały jest już gotowy do gry pod kątem mechaniki. Posiada też już zarys swojej historii dzięki wybranej Rasie, Pochodzeniu, Fachowi, Talentom i rozwiniętym Umiejętnościom.

Gry fabularne opierają się jednak na historiach i opowieściach, dlatego, jeśli masz ochotę, możesz stworzyć dokładniejszy opis swojej postaci, uwzględniając jej wygląd, historię, cechy charakteru, upodobania i cele, do których dąży.

Ten ostatni krok ostatecznie uformuje Ocalałego, sprawiając, że stanie się postacią z krwi i kości, w którą łatwiej, a na pewno ciekawiej, będzie się wcielić.

KROK 1: RASA

Pierwszym krokiem tworzenia Ocalałego jest wybór jego Rasy.

W świecie Afterglow najczęściej spotyka się przedstawicieli rasy ludzkiej, jednak gracz może wcielić się również w krasnoluda albo Naiym'vael.

Gracz zapisuje wybraną rasę w odpowiedniej rubryce na karcie postaci.

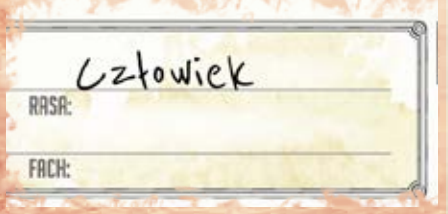
Każda rasa posiada przypisane trzy Talenty. Gracz wybiera jeden z nich i zapisuje go na karcie postaci w rubryce Talenty.

Przykład:

Jan rozpoczyna tworzenie swojej postaci. Po zapoznaniu się z rasami, postanawia, że będzie grał człowiekiem, co zapisuje na karcie, w rubryce „Rasa".

Jan chce, by jego postać była bardziej doświadczona, żyła długo i wiedziała, jak sobie radzić. W związku z tym wybiera Talent Ocalały, zapisuje go w odpowiedniej rubryce.

Wybrany Talent pozwala Janowi na podniesienie poziomu Umiejętności Zahartowanie oraz dwóch innych Umiejętności o 1. Po namyśle wybiera Spostrzegawczość oraz Przetrwanie. Te trzy Umiejętności mają teraz 1 poziom.



Stereotypy rasowe

Tam, gdzie występują różnice, często pojawiają się również stereotypy, rasizm i ksenofobia. Podobnie jest w przypadku ras zamieszkujących Alepin. Nawet w wielorasowych i wielokulturowych osadach natknąć się można na pewne stereotypy dotyczące każdej z ras.

Ludzie

Dla krasnoludów ludzie to naturalni towarzysze, chociaż niektórzy przedstawiciele tej rasy, szczególnie zamieszkujący Miasta Kuźnie, spoglądają na ludzi z góry. Uważają ich za uwstecznioną, na wpół zdziczałą, tanią siłę roboczą i zaledwie cień rasy, jaką kiedyś stanowili.

Większość Naiym'vael darzy ludzi niechęcią lub, w najlepszym wypadku, stara się zachować dystans, uznając wyższość własnej rasy. Do Delaryjczyków i wyznawców Jedynego pałają natomiast niewyobrażalną nienawiścią.

Krasnoludy

Dla wielu ludzi stanowią łącznik z dawnym światem i jego zdobyczami. Posiadają wiedzę niedostępną dla Dzieci Apokalipsy. Bogactwo Miast Kuźni, mądrość krasnoludów i ich dążenie do wzajemnego wspierania swoich ziomków, jest często powodem zazdrości i niechęci.

Naiym'vael nie darzą krasnoludów większymi uczuciami. Dopóki krasnoludy nie wchodzą im w drogę, zachowują neutralne nastawienie.

Naiym'vael

Przez wielu ocalałych, elfy uznawane są za legendę, upiory przemierzające pustkowia. Budzą powszechną ciekawość, obawę, niejednokrotnie wrogość, szczególnie wśród wyznawców Jedynego. Mieszkańcy Północnych Rubieży uważają elfy za mroczne duchy i traktują z obawą i nieufnością.

Krasnoludy rozumieją tragedię, która spotkała rasę elfów, oraz ich żal. Uważają jednak ich filozofię i dążenie do zemsty za rzeczy bezproduktywne, które nie przyniosą niczego dobrego. Akceptują ich obecność i szanują, ale nie uważają za godnych zaufania partnerów.

KRASNOLUDY

Krasnoludy to niscy, krępi osobnicy, wzrostem sięgającym do piersi przeciętnego człowieka. Mimo niewielkiego wzrostu są zaskakująco silni i wytrzymali, a w parze z fizyczną odpornością idzie niezwykły upór. Krasnoludy są przede wszystkim pragmatyczne, a jeśli podejmą się jakiegoś zadania, starają się wykonać je najlepiej jak potrafią. Cenią wiedzę i informacje, uważając, że są one kluczem do odbudowy cywilizacji.

W porównaniu do ludzi, krasnoludy są długowieczne. Przed wojną potrafiły dożywać blisko dwustu lat, przy czym do późnej starości zachowywały sprawny umysł i wytrzymałe ciało. Z tego powodu większość żyjących aktualnie krasnoludów bardzo dobrze pamięta czasy sprzed Wybuchu, dawne języki i obyczaje oraz posiada wiedzę niedostępną dla większości ludzi. Wielu pamięta również doskonale samą Wojnę, jej przyczyny i przebieg, a przynajmniej informacje, które były podawane w mediach.

Ocalałe krasnoludy stosunkowo szybko otrząsnęły się z szoku i z typowym dla siebie uporem zaczęły walczyć o przetrwanie, a następnie odbudowę dawnego świata. W ten sposób powstały trzy wielkie miasta, usytuowane wokół ośrodków przemysłowych, nazywane Kuźniami.

Niestety, cień na ich działania rzuca fakt, że od Wybuchu nie narodziło się ani jedno zdrowe krasnoludzkie dziecko. Większość z nich umiera podczas porodu lub w ciągu kilku następnych tygodni. Z tego powodu krasnoludy mają poczucie, że ich rasa wymiera i że, być może, stanowią jej ostatnie pokolenie. Mimo to walczą o przetrwanie i dawny ład.

TALENTY (WYBIERZ JEDEN):

KRASNOLUDZKI UPÓR
Upór krasnoludów jest niemal legendarny, a ty jesteś tego przykładem. Gdy coś postanowisz, przypominasz toczący się z góry głaz, którego nie da się powstrzymać. Ciężko jest cię odwieść od realizacji celów, a ci, którzy stają na twojej drodze, zazwyczaj źle kończą.

Zwiększ próg Traumy o 1.

Raz w trakcie Spotkania, gdy twoja postać musi wykonać test związany z jakąś czynnością, która jest dla niej istotna i uparła się, by jej dokonać, możesz dodać do puli liczbę kości równą poziomowi Cechy Siła Woli postaci (w przypadku testu Siły Woli, podwajasz poziom Cechy).

KRASNOLUDZKA WYTRWAŁOŚĆ
Mimo niskiej postury, krasnoludy potrafią cechować się niezwykłą wytrwałością i odpornością, zarówno fizyczną jak i psychiczną. Ty jesteś po prostu twardym skurczybykiem, który nie przyzna się do zmęczenia, niewygody czy bólu, nawet przed samym sobą. W końcu byłoby to przejawem słabości, a wiesz, że w tym świecie dla słabych nie ma litości.

Zwiększ próg Zmęczenia, Skażenia i Traumy o 1.

Raz na Spotkanie możesz do końca Sceny zignorować efekt posiadanych punktów Zmęczenia, nawet jeśli ich ilość oznaczałaby utratę przytomności.

Przeciętny wzrost
Mężczyźni: 120–145 cm
Kobiety: 115–135 cm

Przeciętna waga
Mężczyźni: 55–85 kg
Kobiety: 45–70 kg

Długość życia: *220 lat (średnia 180 lat)*

Przedwojenne Wykształcenie

Przed Wybuchem byłeś już dorosłym krasnoludem. Udało ci się zdobyć porządne wykształcenie, być może skończyłeś studia. Byłeś świadomy otaczającego cię świata i wydarzeń, które mają miejsce. Przez to teraz wiesz więcej niż inni (i często to podkreślasz). Znasz się na rzeczach, o których dziś nieliczni mają jakiekolwiek pojęcie.

Raz na Scenę, wykonując test Umiejętności z grupy Nauka, możesz dodać k10 do puli.

Wybierz Umiejętność z grupy Nauka i zwiększ jej poziom o 1.

LUDZIE

Przed wojną ludzie stanowili najliczniejszą rasę zamieszkującą większość Ziemi, w tym Zachodni Kontynent. Podzieleni na grupy etniczne, narodowości i grupy religijne, tworzyli niezwykle zróżnicowaną mozaikę.

Również po Wybuchu pozostają oni najczęściej spotykaną rasą. To w większości ludzie stanowią mieszkańców osad, miasteczek i miast, tworzą wędrujące przez pustkowia plemiona nomadów, zapuszczające się w ruiny grupy szabrowników czy uzbrojone po zęby bandy najeźdźców i łowców niewolników.

Większość z nich to osoby, które narodziły się po Wybuchu lub takie, które w czasie Wojny były małymi dziećmi. Nie pamiętają dawnego świata ani jego zasad. Pustkowia, ruiny i walka to wszystko, co znają. Tylko nieliczni, dziś już zaawansowani wiekiem, pamiętają dawne czasy i posiadają strzępy przedwojennej wiedzy.

Dawne kultury i narodowości są tylko wspomnieniem. Poszczególne grupy zaczęły wytwarzać własne obyczaje, prawo, moralność, a często nawet język, będący zlepkiem przedwojennych dialektów, którymi posługiwali się dawniej Ocaleli. Niektóre grupy zachowały resztki przedwojennej wiedzy czy technologii, inne cofnęły się cywilizacyjnie o kilkadziesiąt, czasem kilkaset lat. Są też takie, które wytworzyły niemal pierwotną, plemienną organizację.

Ludzie kierują się różnymi celami, jednak ich głównym dążeniem jest przetrwanie, za wszelką cenę, w zniszczonym świecie. Dla większości moralność to tylko mgliste wspomnienie lub gadka starych pomyleńców.

TALENTY (WYBIERZ JEDEN):

Dziecko Apokalipsy

Urodziłeś się po Wybuchu. Nie znasz innego świata niż ten, który cię otacza. Od dzieciństwa uczyłeś się walki o przetrwanie. Jesteś spostrzegawczy i pomysłowy, zawsze znajdziesz coś, co pozwoli ci uzyskać chociaż niewielką przewagę i osiągnąć cel. Może to intuicja, wola życia, a może zwykły fart.

Przed każdym Spotkaniem możesz wylosować trzy karty Myków i zachować dwie z nich albo dodać jedną kość Farta do swojej puli.

Wybierz jedną Umiejętność z grupy Przeżycie i zwiększ jej poziom o 1.

Ocalały

Urodziłeś się przed Wojną. Gdy świat obracał się w zgliszcza, mogłeś być zarówno dorosłym, młodzieńcem jak i dzieckiem. Tak czy inaczej, udało ci się przetrwać najtrudniejsze lata, które nastały po Wybuchu.
Jesteś twardzielem, który widział i przeżył niejedno, oraz którego niełatwo poruszyć. Masz też więcej lat na karku niż pozostali, a to oznacza, że jesteś bardziej doświadczony oraz, że możesz posiadać nieco wiedzy o dawnych czasach, a nawet podstawowe wykształcenie.

Zwiększ poziom Umiejętności Zahartowanie o 1.

Wybierz dwie dowolne Umiejętności i zwiększ ich poziom o 1.

Przeciętny wzrost
Mężczyźni: 160–190 cm
Kobiety: 150–180 cm

Przeciętna waga
Mężczyźni: 65–100 kg
Kobiety: 45–80 kg

Długość życia: *90 lat (średnia 50 lat)*

Wszechstronność

Zaradność i chłonny umysł to twoje główne atuty. Szybko się uczysz i potrafisz dobrze wykorzystywać zdobytą wiedzę oraz doświadczenie. Starasz się nie ograniczać swoich horyzontów i rozwijać jak najwięcej swych umiejętności. W końcu nie wiadomo, która z nich może kiedyś uratować ci życie.

Raz na Scenę, wykonując test Umiejętności o poziomie 0, możesz dodać k10 do puli.

Po każdym Spotkaniu otrzymujesz dodatkowe 5 Punktów Doświadczenia.

NAIYM'VAEL

Określenie Naiym'vael oznacza, w wolnym tłumaczeniu, „chodzący po śmierci". Miano takie przybrały po Wybuchu elfy. Owiane mgłą mrocznych legend, dla wielu ludzi pozostają duchami, istotami z zatrważających opowieści.

To wysokie i szczupłe postacie o pociągłych twarzach, spiczastych uszach i migdałowych, nieco skośnych oczach. Mówią melodyjnym głosem, chociaż częściej są milczący i pogrążeni w zamyśleniu. Dumni i wyniośli, często odnoszą się z wyższością do przedstawicieli innych ras.

Przed wojną elfy zamieszkiwały głównie tereny odległego Wschodu i Południa. Eiyll'ana, jak nazywały same siebie, postępowały z duchem czasu, jednak nie odrzucały dawnych wartości, wierzeń i tradycji. W elfich zakonach wciąż zgłębiano tajniki magii, o której mieszkańcy Zachodu dawno zapomnieli.

W wyniku Wojny ziemie Eiyll'ana zostały całkowicie zniszczone. Zginęli niemal wszyscy przedstawiciele rasy, a ci, którzy przetrwali, stanęli na krawędzi obłędu, pogrążeni w wiecznej żałobie. Większość z nich uważa siebie za chodzące trupy lub duchy, które tkwią w przedsionku piekła; przemierzające obrzydliwe truchło świata mając jeden cel – zemstę.

Wśród elfów szybko rozwinął się Kult Umarłych, na którego czele stanęli Mor'hayr – tajemnicze elfy, posiadające moc przenikania bariery życia i śmierci. Ocalałe elfy często zbierają się wokół nich, a każdy chce choć przez chwilę porozmawiać z duchami utraconych bliskich.

Nieliczni Naiym'vael walczą jeszcze o przetrwanie, mimo świadomości, że walka ta będzie przegrana.

TALENTY (WYBIERZ JEDEN):

Elfie Zmysły

Jesteś czujny i spostrzegawczy. Żaden detal nie umknie twojej uwadze, ucho wychwyci każdy szmer, oczy dojrzą każde poruszenie, nawet w półmroku.

Zwiększ poziom Umiejętności Spostrzegawczość o 1.

Raz na Scenę, wykonując test oparty na Zmysłach, możesz dodać k10 do puli.

Obcujący z Duchami

Naiym'vael przeżywają wciąż żałobę po utraconych bliskich i świecie, który przepadł. Wielu z nich oddaje się medytacji czy narkotycznym transom, by spotkać się z duchami bliskich.

Raz na Spotkanie możesz zapaść w trans, by skontaktować się z duchami. Trans trwa kilka godzin, po których wykonujesz test Siły Woli:

0 sukcesów – brak efektów;
1 sukces – anuluj do 2 punktów Zmęczenia;
2 sukcesy – leczysz jedną lekką Ranę albo 1 punkt Traumy; duchy przekazały ci informację, która jest jednak kłopotliwa do zrozumienia;
3+ sukcesy – leczysz dwie lekkie Rany lub zamieniasz jedną ciężką Ranę na lekką Ranę albo anulujesz 1 punkt Traumy; duchy odpowiedziały na twe pytania, zdobywasz pojedynczą informację, której potrzebujesz, chociaż może być ona przekazana w nieco zawoalowany sposób.

Jeśli w teście Siły Woli, na kościach wypadł Pech (2×1), otrzymujesz 1 punkt Traumy.

Przeciętny wzrost
Mężczyźni: 170–200 cm
Kobiety: 165–200 cm

Przeciętna waga
Mężczyźni: 60–80 kg
Kobiety: 45–65 kg

Długość życia: *350 lat (średnia 230 lat)*

Nieludzka Zwinność

Elfy są szybkie i zwinne. Wielu z tych, którzy przebywali na Zachodnim Kontynencie, należało do oddziałów wojskowych, biorących udział w wojnie przeciwko Delarii. Takie elfy potrafią działać szybko i zdecydowanie, nie tracąc ani sekundy na wahanie i wyprzedzając swoich przeciwników.

Zwiększ Inicjatywę o 1.

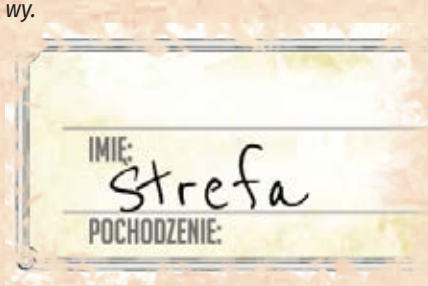
Raz na Scenę, wykonując test oparty na Zwinności, możesz dodać k10 do puli.

Krok 2: Pochodzenie

Przykład:

Po namyśle, Jan postanawia, że jego postać będzie pochodzić ze Strefy, będzie to stary myśliwy, łowca zmutowanych bestii. W rubryce Pochodzenie wpisuje więc Strefa, w rubryce Talenty wpisuje Myśliwy.

Następnie, podnosi poziom Umiejętności Łowiectwo do 1, zgodnie z opisem Talentu Myśliwy.



Po wybraniu rasy, przyszedł czas na ustalenie tego, skąd pochodzi postać, gdzie się wychowywała, jak to na nią wpłynęło oraz czego do tej pory się nauczyła. Na następnych stronach znajdziesz listę miejsc, z których może pochodzić twój Ocalały.

Gracz wybiera Pochodzenie postaci, następnie wybiera jeden z podanych przy nim Talentów, który zapisuje na karcie postaci.

Uwagi dotyczące Pochodzenia:

- Ludzie mogą wybrać dowolne pochodzenie z wyjątkiem Rodziny. Jeśli człowiek wybierze Miasto Kuźnię jako Pochodzenie, nie może wybrać Talentu Członek Gildii.
- Krasnolud może wybrać dowolne pochodzenie z wyjątkiem Delarii oraz Rodziny.
- Naiym'vael może wybrać dowolne pochodzenie z wyjątkiem Delarii, Miasta Kuźni oraz Północnej Rubieży.

Delaria

Jedną z opcji, które posiada gracz, jest stworzenie postaci pochodzącej z Delarii. Niesie to ze sobą pewne korzyści, ale także pewne utrudnienia, które powinny być wzięte pod uwagę.

Jeśli w bandzie znajduje się postać Delaryjczyka, wyznawcy Jedynego, oraz postacie krasnoludów lub Naiym'vael, może szybko dojść do sporów, a nawet walki pomiędzy postaciami.

Delaryjczyk musiałby mieć niezwykle ważny powód, by podróżować z nieludźmi, szczególnie elfami. Naiym'vael także nie tolerują Delaryjczyków. Żaden elf nie będzie chciał współpracować z oprawcą swej rasy, jeśli nie będzie do tego zmuszony.

Również postacie pochodzące z Północnych Rubieży czy Strefy nie będą miały dobrych stosunków z postaciami Delaryjczyków.

Z tego powodu gracze oraz Spamiętywacz powinni ustalić czy będą wprowadzać do rozgrywki tego typu napięcie w bandzie.

Jeśli Spamiętywacz korzysta z Licznika Zgrzytów, to w momencie zawiązania bandy, w której będą znajdować się Delaryjczyk, mieszkaniec Północnych Rubieży, Strefy lub krasnolud, wskaźnik przesuwany jest o dwa pola w stronę czerwonego pola. Jeśli w bandzie znajduje się Delaryjczyk oraz elf, wskaźnik automatycznie przesuwany jest na żółte pole.

Warto również zauważyć, że postać może pochodzić z jednej z osad, które zostały opanowane przez siły Delarii, ale sama nie będzie Delaryjczykiem ani wyznawcą Jedynego (a przynajmniej nie gorliwym). Wówczas postać taka jako pochodzenie powinna wybrać Pustkowia.

Czarne Błota

Gdy świat trząsł się w posadach po Wybuchu, morze pochłonęło niemal całkowicie tereny Rondalii i wschodniego Sothlandu. Część terenów została jednak zalana tylko częściowo, a później woda zaczęła się wycofywać. W ten sposób, na zachodzie, powstał pas terenu zwany Czarnymi Błotami.

Niemal cały obszar Czarnych Błot stanowią mokradła, bagna i trzęsawiska, nad którymi unosi się smrodliwa chmura gazów. W powietrzu bzyczą chmary much i komarów, roznoszących choroby. W błotach ukrywają się pijawki i różnego rodzaju pasożyty. Woda jest skażona, a ziemia nie nadaje się pod żadne uprawy. Mimo to znalazły się grupy, które zamieszkały te terytoria.

Mieszkańcy Czarnych Błot to dziwaczne, nieraz groteskowe postacie, ubierające się w wiele warstw łachmanów i zniszczonych ubrań. Mroczni i posępni, cechują się wyjątkową nieufnością wobec obcych. Umieją przetrwać na bagnach, wiedzą jak nie przepaść w ich toni i unikać najczęstszych zagrożeń. Często poruszają się na szczudłach z twarzami ukrytymi za chustami lub maskami, chroniącymi przed wyziewami mokradeł.

Stanowią dość zamknięte społeczności i rzadko opuszczają tereny bagien, zazwyczaj robią to w celu handlu, by zdobyć potrzebne im dobra i materiały. Bagna traktują jak swój dom, który zapewnia im bezpieczeństwo i schronienie przed bandytami. Niejedna grupa znikała tam bez śladu, po tym jak zapuścili się za daleko w pogoni za „Błotniakami".

TALENTY (WYBIERZ JEDEN Z NICH):

Odporne Płuca

Dostosowałeś się do życia na bagnach i nie chodzi tylko o to, że nauczyłeś się po nich poruszać i znajdować cenne rzeczy. Twój organizm także się przystosował. Dzięki temu stałeś się znacznie bardziej odporny na trujące opary unoszące się nad mokradłami.

Raz na Scenę, gdy musisz wykonać test związany z działaniem gazów lub środków chemicznych rozpylonych w powietrzu lub gdy starasz się wyczuć takie substancje, dodajesz kość Farta do puli.

Zwiększ poziom Umiejętności Zahartowanie lub jednej wybranej Umiejętności z grupy Przeżycie o 1.

Zwiększ Próg Skażenia o 1.

Szczudlarz

Przez lata poznawałeś występujące na bagnach trucizny i unoszące się nad mokradłami opary. Wiesz jak działają i co ważniejsze, wiesz jak wytworzyć część z nich. Takich jak ty nazywają Szczudlarzami, ponieważ poruszanie się po bagniskach w poszukiwaniu składników do mikstur jest ryzykowne. W niektórych miejscach, by nie ugrzęznąć w błocie lub nie utonąć, do poruszania potrzebne są szczudła..

Potrafisz wykonywać wywary, trucizny i kule z trującym gazem, jeśli masz odpowiednie składniki. W tym celu wykonujesz test Umiejętności Wykształcenie. Raz na Scenę, wykonując ten test, dodajesz kość Farta do puli.

Zwiększ poziom Umiejętności Sprawność lub Wykształcenie o 1.

Zaczynasz grę z trzema wywarami – trucizną o średniej mocy, antidotum oraz kulą z trującym gazem.

Pijawiec

Pomimo, że większość fauny i flory wyginęła dawno temu, na Czarnych Błotach występują chmary uciążliwych pasożytów, takich jak komary, pijawki, pająki czy pluskwy. W przeciwieństwie do innych ocalałych, otaczasz się nimi i traktujesz jak swoich pupili. Może i budzisz odrazę jednak na bagnach nikt cię nie przepędza. Wszyscy wiedzą o twoich leczniczych zdolnościach.

Twoje ciało zamieszkuje stadko pasożytów jak pijawki, muchy i larwy. W kroku 7. nie możesz wybrać Skazy Pasożyty. Jeśli wylosowałeś tę Skazę, rzuć ponownie do momentu uzyskania innego wyniku.

Dopóki posiadasz przy sobie swoje stadko otrzymujesz Kostuchę do testów Gadaniny przy kontaktach z osobami spoza Czarnych Błot oraz kość Farta do puli w testach Zdrowienia. Dodatkowo, raz na Scenę, możesz dodać k10 do puli w teście Umiejętności Medycyna.

Otrzymujesz Umiejętność Zoologia na poziomie 1. Umiejętność ta pozwala ci nie tylko zachować swoje „stadko" przy życiu, ale także w pewien ograniczony sposób kierować jego działaniem.

Zwiększ poziom Umiejętności Medycyna o 1.

W oczach innych

To dziwolągi, którym bagienne opary pomieszały w głowach. Unikają obcych i kryją się na tych swoich mokradłach.

☘ ☘ ☘

Gdy wyłonili się z mgły myślałam, że to upiory o nienaturalnie długich kończynach. Gdy się zbliżyli dostrzegłam, że to odziani w łachmany ludzie chodzący na szczudłach. Nie byli wrodzy, ale podczas rozmów zachowywali pewien dystans.

Sami o sobie

Błota to nasz dom – chronią nas i dają nam wszystko czego potrzebujemy. Uważaj jak stąpasz po naszym domu. Jeden zły krok może być ostatnim.

☘ ☘ ☘

Bagna skrywają mroczne tajemnice. Poznałem wiele z nich, ale co ważniejsze, wiem, których sekretów nie należy zgłębiać.

DELARIA

Znaczna część terytoriów na północnym zachodzie znajduje się pod kontrolą Delaryjczyków. Jest to dobrze zorganizowana społeczność, skupiona wokół Świętego Miasta Arahar oraz spajana przez kult Jedynego.

Arahar to miasto wybudowane wokół Wielkiej Świątyni. Tu znajdują się siedziby przywódców Delarii, zakony akolitów, a także Dom Prawdy, przytłaczająca i ponura siedziba przerażających Inkwizytorów. Pod miastem ukryty jest podziemny kompleks bunkrów, w którym religijni i wojskowi przywódcy miasta schronili się przed Wybuchem. W podziemnych laboratoriach wciąż prowadzone są owiane złą sławą eksperymenty, a magazyny pełne są broni, dzięki której Delaria jest w stanie prowadzić swoją ekspansję.

Wśród Delaryjczyków niemal każdy aspekt życia regulowany jest przez zasady religijne. Dobrze zorganizowane siły wojskowe pilnują zarówno porządku oraz bezpieczeństwa jak i stanowią rodzaj policji wyznaniowej. Nikt nie może złamać Prawa Jedynego i pozostać bez kary.

Delaryjczycy wierzą w swoją misję, jaką jest krzewienie wiary oraz niesienie militarnej i medycznej pomocy współwyznawcom, w zamian za odpowiednio duże i regularne daniny dla Świątyni. Od podległych osad wymagają pełnego posłuszeństwa. Delaryjskie oddziały zwalczają każde ognisko mutacji i zarazy. Nieludzi traktują na równi z mutantami, a heretyków, którzy sprzeciwiają się ich wierze, może czekać jedynie bolesna śmierć.

Tylko Ludzie mogą wybrać to Pochodzenie.

TALENTY (WYBIERZ JEDEN Z NICH):

Biczownik Jedynego

Jesteś jednym z wędrownych zelotów głoszących chwałę Jedynego. Poprzez umartwianie własnego ciała oraz walkę z heretykami i mutantami pragniesz udowodnić bezgraniczne oddanie bogu i Świątyni. Liczysz, że w ten sposób zasłużysz na łaskę Jedynego, jak również na strawę i schronienie na tym padole.

Jeśli posiadasz przynajmniej jedną lekką Ranę, zmniejszasz PT wykonywanych testów o 1.

Jeśli posiadasz przynajmniej jedną ciężką Ranę, to oprócz Kostuchy, dodajesz do puli kość Farta.

Zwiększ poziom Umiejętności Medycyna lub Zahartowanie o 1.

Mieszkaniec Araharu

Twoi rodzice, lub ty sam, byliście wśród tych, którzy znaleźli schronienie w bunkrze w Araharze, a następnie kierowali odbudową miasta. Przynależność do grona pierwszych obywateli zapewnia ci pewność siebie oraz wzbudza szacunek i posłuch u innych ocalałych. Wiesz, że jesteś jednym z wybranych dzieci Jedynego i to błogosławieństwo dodaje ci sił.

Gdy wykonujesz test Gadaniny lub Zastraszania, otrzymujesz dodatkową kość do puli. Raz na Scenę, jeśli test ten wykonujesz przeciwko wyznawcom Jedynego o niższej pozycji w hierarchii, dodajesz darmową kość Farta do puli.

Wybierz jedną Umiejętność z grupy Gadka lub Nauka. Zwiększ poziom tej Umiejętności o 1.

Nie otrzymujesz Skazy w kroku 7.

W kroku 8. otrzymujesz dodatkowo 50 szt. amunicji.

Sługa Świątyni

Dzięki ciężkiej pracy i niezachwianej wierze otrzymałeś zaszczyt bycia jednym ze sług Świątyni. Dzięki temu masz możliwość zgłębiania mądrości Proroków oraz posiadasz protekcję, której inni mogą tylko pozazdrościć. Obowiązują cię śluby wierności i oddania Świątyni. Twoje życie należy do Jedynego, który ochrania cię na twej drodze. Ty zaś głosisz prawdę o Nim – czasem słowem, a czasem siłą.

Raz na Scenę, przed wykonaniem akcji, możesz pomodlić się o łaskę Jedynego. Wykonaj test Siły Woli, którego PT ustala Spamiętywacz. Zdany test pozwala ci dodać jedną kość do puli. Jeśli zdobyłeś przynajmniej trzy sukcesy, to jest to kość Farta.

Z modlitwy można korzystać w walce, jednak wymaga ona poświęcenia przynajmniej dwóch rund.

Wybierz jedną Umiejętność z grupy Nauka lub Walka. Zwiększ poziom tej Umiejętności o 1.

Zaczynasz grę z symbolem Jedynego oraz Zestawem Medycznym Akolity (patrz rozdział Fanty).

W oczach innych

Nie mógłbym żyć wśród nich. Za bardzo lubię gorzałę i kobitki, a oni zakazują takich uciech. Nic dziwnego, że chodzą jakby ktoś im wsadził kij w rzyć.

☠ ☠ ☠

Może ci się wydawać, że z nimi negocjujesz. Możesz myśleć, że dają ci wybór. Tak naprawdę wybierasz jedynie pomiędzy śmiercią a zniewoleniem.

Sami o sobie

Przybyli do nas oferując pomoc i zbawienie lub pożogę i śmierć. Wybraliśmy to pierwsze. Wprawdzie doznaliśmy kilku Pokut zanim zdziesiątkowani mieszkańcy nauczyli się przestrzegać Prawa Jedynego, ale teraz myślę, że było warto.

☠ ☠ ☠

Jesteśmy dziećmi boga, ostatnią nadzieją dla tego świata. Ukorz się przed Jedynym i dołącz do nas... lub giń.

MIASTO KUŹNIA

Z wysokich kominów Zankaraz nieustannie wydobywają się chmury ciemnego dymu, które otaczają miasto. Zachodnia Kuźnia to jedno z trzech krasnoludzkich osiedli założonych po Wybuchu. Centrum miasta stanowią zakłady przemysłowe, fabryki i warsztaty. Znajduje się tu również hala handlowa przeznaczona tylko dla wybranych kupców oraz domy krasnoludów i ludzi, którym pozwolono zamieszkiwać to miejsce.

Centrum, nazywane Kuźnią, otoczone jest wysokim murem, wokół którego rozciąga się morze slumsów, namiotów i szałasów. Zamieszkują je ludzie, którzy nie dostali pozwolenia na wejście do Kuźni, handlarze, rzemieślnicy, najemnicy, zbiry, prostytutki, żebracy. Tu znajdują się areny i doły, w których walczą gladiatorzy, podesty, na których sprzedaje się niewolników, bary, speluny i warsztaty.

Życie w Mieście Kuźni obraca się wokół przemysłu i handlu. Tym też zajmuje się większość mieszkańców. Talenty rzemieślników z Kuźni znane są niemal wszystkim i stanowią symbol jakości. Krasnoludzkie karawany handlowe przemierzają pustkowia, sprzedając towary i zbierając wszystko, co może być nośnikiem informacji o przedwojennej technologii.

Ludzie w Kuźni, o ile nie wyróżniają się wyjątkowymi umiejętnościami i wiedzą, stanowią jedynie tanią siłę roboczą oraz mięso armatnie. Dla krasnoludów wszystko stanowi element chłodnej kalkulacji, w której dobro założycieli miasta jest priorytetem.

TALENTY (WYBIERZ JEDEN Z NICH):

Członek Gildii

Należysz do jednej z gildii działających w Kuźni. Nie znaczy to od razu, że masz istotny wpływ na losy miasta, najprawdopodobniej znajdujesz się gdzieś w dolnej lub najwyżej środkowej części tamtejszej hierarchii. Ma to jednak swoje plusy.

Tylko krasnolud może wybrać ten Talent.

Raz na Scenę, gdy wykonujesz testy związane z handlem lub sporami merytorycznymi dotyczącymi handlu lub technologii, dodajesz kość Farta do puli.

Wybierz jedną Umiejętność z grupy Nauka lub Gadka. Zwiększ poziom tej Umiejętności o 1.

W kroku 8. (Fanty) otrzymujesz dodatkowo 100 szt. amunicji.

Karawaniarz

Karawany handlowe przemierzają pustkowia, wędrując pomiędzy osadami. Prowadzą z nimi transakcje handlowe, zdobywają informacje oraz poszerzają sieć wpływów Kuźni poprzez uzależnianie kolejnych miejsc od dostaw żywności, amunicji, narzędzi i węgla.

Od lat podróżujesz z jedną z takich karawan. Przemierzyłeś już setki, jeśli nie tysiące, kilometrów, zdobywając wiedzę i znajomości.

Posiadasz rozległą wiedzę o osadach i zamieszkałych miejscach na pustkowiach. Znasz drogę do wielu z nich. Raz na Scenę, jeśli musisz wykonać test, by odnaleźć jakieś miejsce, dodaj kość Farta do puli.

Posiadasz też liczne kontakty na Kontynencie. Jesteś rozpoznawany w wielu osadach, a odrzucając kość Farta dla zmiany fabuły, możesz uznać, że znasz osobiście osoby o wysokiej pozycji w danej osadzie.

Wybierz jedną Umiejętność z grupy Gadka lub Powszechne. Zwiększ poziom tej Umiejętności o 1.

Rzemieślnik z Kuźni

Aby mieszkać w Kuźni, trzeba przysłużyć się miastu ciężką pracą. Jeśli tego nie robisz, nie licz na pomoc, opiekę czy nawet miejsce za murami.

Rzemieślnicy z Kuźni szkolą się w swoim fachu, by osiągnąć w nim mistrzostwo. Wiedzą, że to zapewni im uznanie oraz odpowiednią pozycję wśród szanujących profesjonalizm krasnoludów.

Zwiększ poziom Umiejętności Technika o 1, a następnie wybierz jedną Specjalizację dla tej Umiejętności i zapisz ją na karcie.

Raz na Scenę, gdy wykonujesz test wybranej Specjalizacji, zamień jedną k10 w puli na kość Farta.

W kroku 8. (Fanty) otrzymujesz dodatkowo 50 szt. amunicji.

W oczach innych

Przeklęte karły, mające w pogardzie ludzkie życia. Jesteśmy dla nich warci mniej niż brud pod butami. Dlatego my, ludzie, musimy wspierać się i szukać pocieszenia w blasku Jedynego. Razem zburzymy mury i zrzucimy jarzmo upokorzeń.

☠ ☠ ☠

Dla tych z miasta wszystko jest sposobnością do interesu. Liczy się tylko bilans zysków i strat. Nie interesuje ich nic poza własnym bezpieczeństwem i bogaceniem się. No może z wyjątkiem technologii. Karawany dużo płacą za przedwojenne urządzenia.

Sami o sobie

Nie stać nas na sentymenty. Każdy chce skorzystać z dobrodziejstw Kuźni, ale najpierw trzeba na nie zasłużyć. Tylko ciężką pracą możemy zbudować nowy świat.

☠ ☠ ☠

Podróżuję z karawanami od lat. Oczywiście, że Gildie dbają przede wszystkim o swoje interesy, ale trzeba przyznać, że można nieźle zarobić przy ich boku.

OGRÓD RDZY

Na poudniowym krańcu kontynentu, znajduje się olbrzymie wysypisko i składowisko odpadów oraz wraków samochodów. Wielkie sterty złomu piętrzą się wysoko do góry przy brzegu koryta dawno wyschniętej rzeki, w której wciąż tkwią pochłaniane przez korozję trupy statków. Miejsce to nie jest jednak opuszczone, a droga do niego usiana jest licznymi pułapkami i przeszkodami. Wśród śmieci wytworzyło się tętniące życiem miasto nazywane Ogrodem Rdzy.

Wiele domów zostało wydrążonych w górach odpadów lub zbudowanych z tego, co można było znaleźć. Zamieszkujący je Plantatorzy Rdzy to w zdecydowanej większości szabrownicy, przeszukujący nie tylko teren samego Ogrodu, ale często wyruszający w dalekie wyprawy organizowane przez władających miastem Kronikarzy, mające na celu sprowadzenie do miasta kolejnych znalezisk. Liczni mechanicy starają się naprawiać zniszczony, przedwojenny sprzęt lub budować nowe urządzenia, często według własnych, dziwacznych koncepcji i projektów.

Dążenia Plantatorów Rdzy nie są do końca jasne. Kolekcjonowanie odpadów ma na celu nie tylko zapewnienie sobie przeżycia i towaru na handel. Dla niektórych mieszkańców miasta ważniejsze wydaje się zbieranie informacji o dawnej cywilizacji. Chcą oni odzyskać jej osiągnięcia, dotrzeć do utraconej po Wybuchu wiedzy, która może stanowić zarówno narzędzie zapewniające dobrobyt jak i śmiercionośną broń.

TALENTY (WYBIERZ JEDEN Z NICH):

Łowca Fantów

Całe twoje życie skupia się wokół ciągłego szabrowania i przeszukiwania ruin. Zapuszczasz się w miejsca, których inni by nie znaleźli lub gdzie nie starczyłoby im odwagi, by tam wejść. Twoim celem jest wszystko, co może okazać się przydatne, nadawać się do jedzenia lub co będzie można przehandlować. Zawsze coś znajdziesz, po prostu jesteś w tym dobry.

Raz na Scenę, gdy wykonujesz test Przetrwania podczas szabrowania, dodajesz kość Farta do puli. Dodatkowo, losując wynik w tabeli szabrowania, Spamiętywacz może zmienić go o 1, jeśli będzie to bardziej korzystne dla ciebie.

Zwiększ poziom Umiejętności Przetrwanie lub Spostrzegawczość o 1.

Prowizorka

Naprawiałeś tak wiele urządzeń sprzed wojny, że w zasadzie jesteś w stanie uruchomić niemal wszystko, nawet jeśli nie jesteś pewien na jakiej zasadzie działa lub po złożeniu zostało ci kilka części.

Raz na Scenę możesz uruchomić maszynę, nawet jeśli brakuje jej jakichś części, po prostu zastępujesz je czymś innym. Długo nie podziała, ale odpali. Dodatkowo możesz nią sterować, nawet jeśli nie posiadasz odpowiednich Umiejętności. W tym celu musisz zdać test Umiejętności Technika.

Zwiększ poziom Umiejętności Technika o 1.

Strzępy Wiedzy

Szabrowanie to nie tylko sposób na zdobycie pożywienia, odzieży czy towaru. Ciebie zawsze bardziej interesowały strzępy przedwojennej wiedzy, które można znaleźć w ruinach. Nadpalone książki, dokumenty, sprzęt komputerowy... Wiesz jaką wartość stanowią.

Raz na Scenę otrzymujesz kość Farta, gdy wykonujesz test Techniki lub Wykształcenia związany z jakimś przedwojennym sprzętem lub informacjami sprzed Wybuchu.

Zwiększ poziom Umiejętności Wykształcenie oraz jednej wybranej Umiejętności z grupy Przeżycia o 1.

W oczach innych

Szperacze i szabrownicy, cały czas grzebiący w śmieciach i nie przepuszczający żadnej okazji do zapuszczenia się w ruiny. Można powiedzieć, że dla niektórych zbieractwo stało się nie tylko sposobem na życie, ale wręcz obsesją.

☘ ☘ ☘

Plantatorzy Rdzy są dziwni, ale jeśli szukasz jakiegoś szpeju, oni zapewne go mają. Działa to też w drugą stronę. Kronikarze skupują każdy chłam, w szczególności zadrukowany papier. Kiedyś znalazłem jakąś książkę, którą zabrałem by zużyć jako papier do... no wiesz... a gdy zobaczył ją jeden z Kronikarzy dostałem za nią miesięczne wyżywienie! Uwierzysz?

Sami o sobie

Nigdy nie wiesz co może okazać się cenne. Niektóre rzeczy zbieramy dla przetrwania, tworzymy z nich odzież, uzbrojenie, a nawet domy. Inne posiadają odmienny, niematerialny rodzaj wartości. Trzeba mieć oczy szeroko otwarte, żeby nie przegapić żadnego z artefaktów.

☘ ☘ ☘

Przed nami leżą okruchy dawnego świata. Zbieramy je i staramy złożyć, niczym wielką układankę. Wiemy, że nigdy nie będzie ona kompletna, ale wierzymy, że to, co nam ukaże, pozwoli odmienić losy ocalałych.

PASTERZE PYŁU

Niosące w sobie skażoną siłę Wybuchu, trujące powietrze i echa Mocy wykorzystanej podczas zagłady świata, Burze Pyłu to przerażająca Anomalia, przed którą uciekają wszystkie żywe istoty. Burze niosą ze sobą zniszczenie, mutacje, szaleństwo i śmierć w okrutnych męczarniach.

Mimo to istnieją plemiona nomadów przemierzające Kontynent w pogoni za Burzami. Karawany Pasterzy Pyłu tworzone są z wielkich, dziwacznie wyglądających wozów, ciężarówek i przedziwnych pojazdów. Inne, biedniejsze grupy, wędrują pieszo. Członkowie plemion, wyposażeni w ochronny sprzęt, zbierają pozostały po przejściu Burzy Pył, by wytwarzać z niego niezwykłe specyfiki wpływające na umysł i ciało tego, kto je zażyje. Plemienni znachorzy i szamani potrafią dzięki stworzonym w ten sposób narkotykom osiągać niezwykłe rzeczy. Zdobywają nadludzkie zdolności, pozwalające im kierować Mocą, odbywać wędrówki poza własnym ciałem, a nawet spoglądać w przeszłość i przyszłość.

Przez innych ocalałych Pasterze traktowani są z dużą dozą nieufności. Pył jest dla Pasterzy świętością i nie odnoszą się oni do niego ze strachem, tak jak wszyscy inni. Zamiast tego darzą go szacunkiem, ponieważ, jak nikt inny, znają jego właściwości i potężną moc. Jego zbieranie związane jest jednak z wielkim ryzykiem i większość członków plemion nosi znamiona jego wpływu, na ciałach lub we własnych umysłach.

TALENTY (WYBIERZ JEDEN Z NICH):

Dziecko Burzy

Narodziłeś się w środku Burzy. Wraz z pierwszym oddechem zostałeś naznaczony przez los, a w wierzeniach twojego ludu przeznaczony jesteś do wielkości. Jednak wraz z tym wyróżnieniem podąża za tobą Kostucha.

Raz na Scenę, gdy rzucasz wyzwanie Kostusze lub masz wykonać heroiczny (PT 12) test, dodajesz darmową kość Farta do Puli.

Wybierz Umiejętność z grupy Przeżycie lub Powszechne. Zwiększ poziom tej Umiejętności o 1.

Łowca Burz

Całe życie ścigałeś Burze Pyłu. Wyczuwasz je dużo wcześniej niż inni są w stanie zauważyć pierwsze symptomy ich nadejścia. Wiesz, kiedy przyjdą, z wyprzedzeniem kilku godzin, oraz skąd nadejdą. Co więcej, zdaje się, że w pewnym stopniu uodporniłeś się na działanie samego Pyłu.

Potrafisz wyczuć zbliżającą się Burzę Pyłu na kilka godzin przed pojawieniem się jej pierwszych symptomów dostrzegalnych dla innych Ocalałych. Instynktownie wyczuwasz też bliskość Anomalii.

Raz na Scenę, kiedy jesteś wystawiony na działanie Anomalii (w tym Pyłu) i musisz wykonać test Krzepy lub Siły Woli, dodajesz darmową kość Farta do puli.

Wybierz Umiejętność z grupy Przeżycie i zwiększ jej poziom o 1.

Widzący

Pod wpływem zażywania specyfików wytwarzanych z Pyłu czasem przydarzają ci się wizje. Niektóre w trakcie snu, inne potrafią zdarzyć się na jawie. Większość wizji to nic nie znaczące halucynacje. Czasem jednak Widzący może dostrzec urywki przyszłych wydarzeń.

Raz na Spotkanie, jeśli masz dostęp do świeżego Pyłu lub wytworzonego z niego narkotyku, możesz wprowadzić się w trans. Należy wykonać test Siły Woli, jeśli test był niezdany oznacza to, że wizje to tylko nic nie znaczące majaki. Zdany test pozwala natomiast doznać wizji przeszłych lub przyszłych wydarzeń bądź też ujrzeć osoby lub zdarzenia znajdujące się w pewnej odległości.

Moc i dokładność wizji zależą od ilości sukcesów w teście, a ich treść ustala Spamiętywacz.

Potrafisz przetwarzać Pył w mniej groźny narkotyk. Potrzebujesz jednak do tego odpowiedniej aparatury i czasu. Proces wymaga również zdania testu Wykształcenia.

Wybierz jedną Umiejętność z grupy Nauka lub Przeżycie. Zwiększ poziom tej Umiejętności o 1.

W oczach innych

Lepiej się z nimi nie zadawać. Słyszałeś żeby ktoś normalny podążał za Anomalią? Ba! Oni zbierają Pył i go zażywają! Szaleństwo. To musiało ich jakoś wypaczyć. Myślę, że już dawno oddzielili się od nas, ocalałych.

☠ ☠ ☠

Przestrzegali mnie, by ich unikać, ale chciałem poznać Widzących. Posiadają oni moc spoglądania w przeszłość i przyszłość. Wyobrażasz to sobie? Niestety, Pasterze kierują się innymi motywami niż my i dobicie z nimi targu bywa trudne.

Sami o sobie

Inni nas nie rozumieją, obawiają się. I dobrze. Dzięki temu mamy więcej spokoju. Wzywa nas zew pustkowi, Ziemie Żalu są naszym domem. Czujesz to? Czas ruszać, niedaleko stąd będzie Burza. Musimy ją dogonić.

☠ ☠ ☠

Wszyscy boją się Burz Pyłu. My również się ich obawiamy, to normalne uczucie – ciało i umysł chcą unikać niebezpieczeństw, walczą o przeżycie. Zdajemy sobie jednak sprawę z potęgi, jaka ukryta jest w Pyle. Zdobycie jej jest warte ryzyka.

Północna Rubież

Po otwarciu schronu w Araharze, Delaryjczycy rozpoczęli ekspansję, szybko podbijając kolejne terytoria dzięki przewadze militarnej i posiadanym zasobom. Jednym z terenów, na których prowadzili misję nawracania i oczyszczania, były ziemie położone na północ od Zgniłej Rzeki, dawniej zamieszkiwane przez Endhgarczyków, Kravenów i Parranów. Okazało się jednak, że zamieszkujący te tereny ocaleli stawili zbrojny opór sługom Jedynego.

Mieszkańcy Północnych Rubieży, jak dziś nazywa się te ziemie, utworzyli dobrze zorganizowane plemiona i klany. Wspólnie udało im się powstrzymać agresorów, spychając ich na południowy brzeg Zgniłej Rzeki. Mimo to spór nie został zażegnany. Delaryjskie oddziały wciąż zapuszczają się na północ, starając się pacyfikować osady i wprowadzać tu swe rządy. Niezmiennie napotykają opór zamieszkujących górzyste tereny plemion.

Północna Rubież to niegościnne miejsce – jałowe, górzyste tereny, ostry klimat i liczne bandy mutantów oraz konstruktów przychodzących z północnego wschodu, sprawiają, że tylko najtwardsi są w stanie tu przetrwać. Dla mieszkańca Północnych Rubieży walka to codzienność. Dlatego wśród plemion liczą się takie cechy jak odwaga, wytrwałość i swoiście pojmowany honor.

Mimo że członkowie plemion mogą przypominać bezwzględnych i nieokrzesanych barbarzyńców, większości daleko do bezmyślnych dzikusów.

TALENTY (WYBIERZ JEDEN Z NICH):

Blizny Rytualne

Jesteś jednym z wojowników swojego plemienia, obrońcą. Nie poddajesz się bez walki, nie splamisz honoru tchórzostwem. Twoje umiejętności, dzikość i zawziętość są znane, a blizny, które nosisz na twarzy, ramionach i piersi są tylko ich potwierdzeniem.

Raz na Scenę, gdy musisz wykonać test Umiejętności Zahartowanie (w tym test Jaj), dodaj kość Farta do puli.

Wybierz Umiejętność z grupy Walka i zwiększ jej poziom o 1.

Góral

Należysz do jednego z plemion endhgarskich górali. Jesteś twardy, nieustępliwy i przetrwasz wszystko, co rzuci na ciebie los.

Raz na Scenę, gdy wykonujesz test związany ze wspinaczką lub przetrwaniem w górach czy w trudnych warunkach pogodowych, dodaj darmową kość Farta do puli.

Zwiększ próg Zmęczenia o 1.

Zwiększ poziom Umiejętności Sprawność lub Zahartowanie o 1.

Trupożerca

Niektóre plemiona Północnych Rubieży dopuszczają się ohydnych zachowań. Aby przetrwać, szczególnie zimą, zjadają trupy. Nie byłoby to aż tak dziwne i odrażające, gdyby nie fakt, że zjadają też te trupy, które jeszcze chodzą.

Tak, żarłeś zombiaki i jakimś cudem to przeżyłeś. Co więcej, twoje zwyczaje i zachowanie wzbudzają niepokój w większości osób, które spotykasz. O spiłowanych zębach nawet nie wspomnę.

Możesz pożywiać się zgniłym mięsem, nawet skażonym. Możesz wykonać test Zahartowania, aby uniknąć otrzymania punktów Skażenia.

Raz na Scenę, gdy wykonujesz test Zastraszenia, dodajesz kość Farta do puli.

Zwiększ poziom Umiejętności Zastraszenie lub Zahartowanie o 1.

W oczach innych

Nikt nie ocalał na północ od Zgniłej Rzeki. Słyszałem, że ziemie te podbili wyznawcy Jedynego, a niedobitków wyrżnęły konstrukty.

☠ ☠ ☠

Rubieże zamieszkują barbarzyńcy – nieokrzesane, uwstecznione dzikusy. Na południu to rzadki towar, trudno ich złapać i jeszcze trudniej utrzymać w kajdanach, ale za takich niewolników zapłacę podwójnie. To inwestycja, która spłaci się na arenie. Nie widziałem jeszcze twardszych i bardziej okrutnych wojowników.

Sami o sobie

Jesteśmy góralami. Przetrwaliśmy Długą Noc, napady mutantów i cyborgów, odpieraliśmy najazdy sług Jedynego. W naszych sercach nie ma lęku. Póki klan trzyma się razem, a jego wojownicy wspierają się wzajemnie, żadne zagrożenie nie jest nam straszne.

☠ ☠ ☠

Na kości mych przodków, lepiej zejdź nam z drogi, słabeuszu. My, Kravenowie, przyszliśmy tu, by pić i walczyć, a właśnie skończył się nam bimber...

PUSTKOWIA

Gdy świat budził się z Długiej Nocy, topniejący szary śnieg odsłonił ogrom zniszczeń. Wojna, Wybuch, zmiany klimatyczne i kataklizmy zamieniły większość terenów w przygnębiające pustkowia. Nie są to jednak tylko pustynie pełne wyjałowionej ziemi i wydm brudnego piachu. Pustkowia usiane są liniami dawnych asfaltowych dróg, dziś spękanych, pokrytych często warstwą piachu i pyłu. To zgliszcza domów, resztki zabudowań i przedwojennych osiedli. Miejsca skażone i opuszczone.

Właśnie w takich warunkach próbuje przetrwać wielu ocalałych. Tworzą oni małe, bezimienne osady, wznoszone w miejscach dawnych osiedli, wioski i pola namiotowe stawiane gdzieś pośród zalegających ziemię odpadów.

Niektórzy nie osiedlają się w jednym miejscu. Liczne grupy przemierzają pustkowia, prowadząc nomadyczny tryb życia, poszukując wszystkiego, co może być wartościowe, handlując lub napadając na innych napotkanych ocalałych. Muszą jednak uważać na liczniejsze, lepiej uzbrojone grupy, a także na dużo straszniejsze zagrożenia.

Życie na pustkowiach uczy, jak radzić sobie w trudnych warunkach, szukać schronienia, pożywienia czy wody, której spożycie nie skończy się chorobą i śmiercią w męczarniach. Tu trzeba umieć dbać o siebie. Każdy ocalały wie, że może polegać jedynie na swoich umiejętnościach oraz ewentualnie na grupie jego towarzyszy, podobnych mu osadników, szabrowników czy handlarzy.

TALENTY (WYBIERZ JEDEN Z NICH):

Przetrwać za Wszelką Cenę

Umiesz radzić sobie na pustkowiach, wiesz gdzie szukać schronienia, wody, pożywienia – nawet jeśli są nieco skażone. Takie życie uodporniło cię i sprawiło, że masz pewność, że zawsze sobie poradzisz.

Raz na Scenę, wykonując test Umiejętności Przetrwanie, będąc na pustkowiach, dodaj kość Farta do puli.

Zwiększ poziom Umiejętności Przetrwanie o 1.

Zwiększ Próg Skażenia oraz Próg Traumy o 1.

Dzikus

Wychowałeś się w osadzie, która nie zachowała zbyt wielu tradycji i osiągnięć przedwojennej cywilizacji. Przez to niektórzy uznają cię za prymitywnego dzikusa.

Posiadasz zwierzęcego towarzysza. Może to być wąż, jaszczurka, pająk, skorpion lub mały, ale zajadły pies. Jesteś mocno związany ze zwierzęciem, umiesz się nim opiekować, a ono jest ci w miarę posłuszne (nie zaatakuje cię, stanie w twojej obronie, nie ucieknie itp.).

Jeśli w kolejnych krokach wybierzesz Talent Towarzysz, możesz wybrać kolejne zwierzę lub postać zgodnie z opisem Talentu.

Raz na Scenę, wykonując test Umiejętności Przetrwanie, dodajesz darmową kość Farta do puli.

Zwiększ poziom Umiejętności Łowiectwo lub Przetrwanie o 1.

W kroku 5. nie możesz podnosić poziomów Umiejętności: Technika, Wykształcenie, Prowadzenie Pojazdów ani wykupywać Specjalizacji związanych z wykorzystaniem broni palnej.

Wykonując test Umiejętności z grupy Gadka lub Nauka, których poziom jest niższy niż 1, dodajesz Kostuchę do puli.

Bywało Gorzej

Przetrwałeś chyba wszystko, co los mógł na ciebie rzucić – Burze Pyłu, rajdy bandytów, napady mutantów i konstruktów. Zdobyłeś przy tym całkiem okazałą kolekcję blizn. W trakcie zim dopuszczałeś się czynów, którymi nie będziesz się chwalił przy ognisku. Jesteś twardym skurczybykiem i mało rzeczy cię wzrusza.

Raz na Scenę, wykonując dowolny test, możesz wydać 5 PD, by dodać kość Farta do puli.

Zwiększ poziom Umiejętności Zahartowanie lub jednej wybranej Umiejętności z grupy Przeżycie o 1.

Otrzymujesz jedną Specjalizację do Umiejętności, która została rozwinięta w skutek tego Talentu.

Zwiększ Próg Traumy o 1.

W oczach innych

Nie znajdziesz dwóch takich samych osad na pustkowiach. Oczywiście, ich mieszkańcy mają pewne cechy wspólne, a główną z nich jest chęć przetrwania, ale różnice między nimi są olbrzymie. Bywałem w wioskach na wpół dzikich kanibali jak i w enklawach, gdzie panowało prawo i porządek.

☠ ☠ ☠

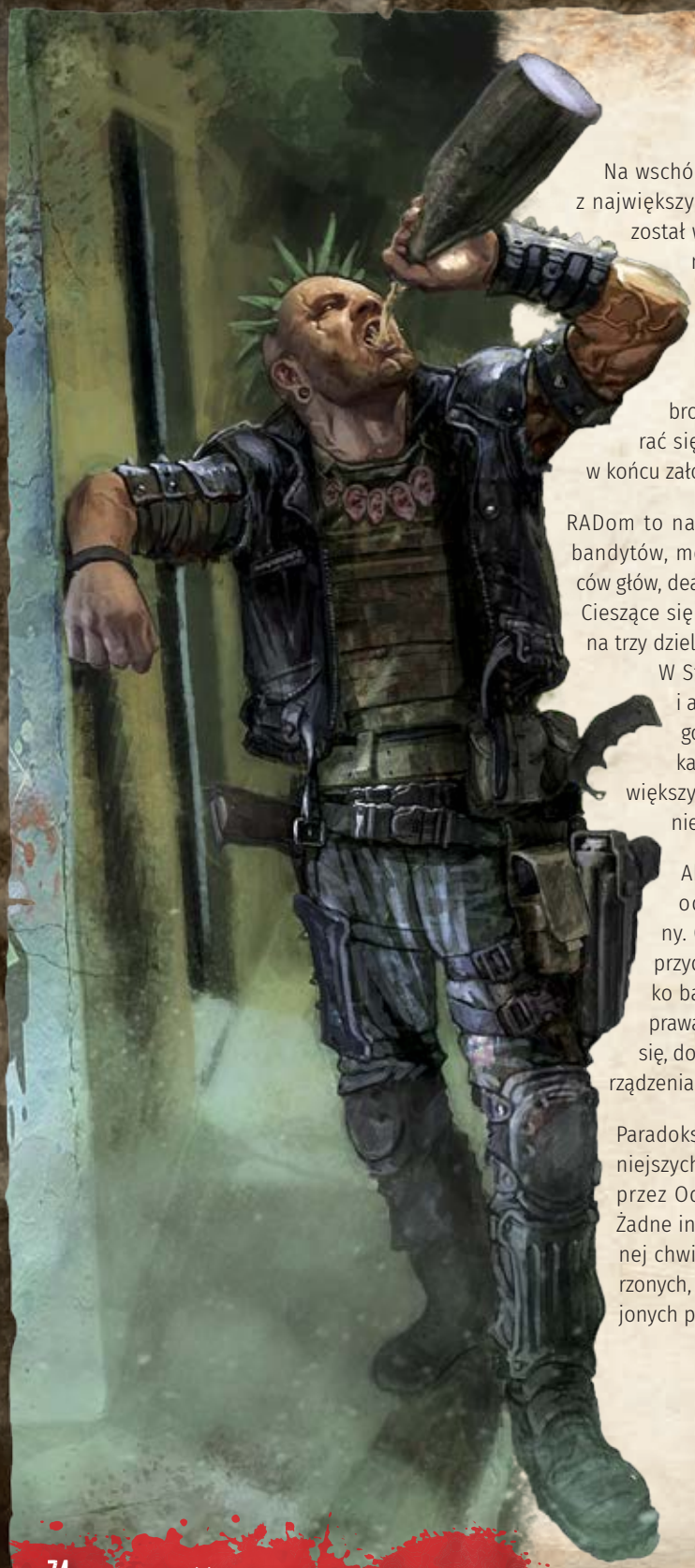
Pustkowia zamieszkują dzikie, często koczownicze, plemiona ocalałych. Trzeba uważać podczas prób kontaktu z nimi ponieważ mogą pojawić się problemy natury językowej jak i moralno-etycznej czy obyczajowej. Najlepiej kierować się wskazówkami opisanymi w „Przewodniku Zbieracza Sagix Corp.".

Sami o sobie

Te ziemie nauczyły nas jak przetrwać. Nawet dziecko z mojego plemienia poradzi sobie lepiej na pustkowiach niż jakikolwiek osadnik. Życie za murami przytępiło wam zmysły.

☠ ☠ ☠

Wsłuchaj się w szum wiatru, poczuj ziemię pod stopami. Daj im się prowadzić. Duchy tego miejsca czuwają nad nami.



RADOM

Na wschód od Zankaraz znajduje się jedna z największych osad na Kontynencie. RADom został wybudowany wśród ruin dawnego miasta o podobnej nazwie. Podczas Wojny zostało ono niemal doszczętnie zniszczone. Mimo to udało się uruchomić jedną z linii produkcyjnych w dawnej fabryce broni. Wokół niej szybko zaczęły zbierać się grupki bandytów i łupieżców, aż w końcu założono tu miasto.

RADom to największe siedlisko najemników, bandytów, morderców, złodziei, ćpunów, łowców głów, dealerów i handlarzy żywym towarem. Cieszące się złą sławą miasto podzielone jest na trzy dzielnice rządzone przez osobne gangi. W Strzelnicy produkowana jest broń i amunicja, Dworzec to olbrzymie targowisko, gdzie można znaleźć niemal każdy towar, Tartak to natomiast największy burdel na pustkowiach i miejsce nieustających imprez.

Aby tu przetrwać, musisz być albo odpowiednio twardy, albo cwany. Oczy dookoła głowy są więcej niż przydatne, a własność prywatna to tylko bajka. Gangi rządzą się tu własnymi prawami, a włodarze miasta nie wtrącają się, dopóki zyski się zgadzają, a ich rozporządzenia są respektowane.

Paradoksalnie jest to jedno z najbezpieczniejszych miejsc na pustkowiach, omijane przez Odrzuconych, a nawet konstrukty. Żadne inne miasto nie jest w stanie w jednej chwili wystawić do obrony setek odurzonych, agresywnych, żądnych krwi i uzbrojonych po zęby wojowników.

TALENTY (WYBIERZ JEDEN Z NICH):

Chlor

Lubisz wypić i pozażywać, gdy tylko masz ku temu okazję. Co więcej, jesteś w stanie przepić większość cieniasów, którzy zasiądą z tobą do butelki i potrzebujesz końskich dawek szprycy, żeby odlecieć. W twoich żyłach płynie prawdopodobnie więcej toksyn niż krwi.

Aby upić się albo przedawkować narkotyk, musisz zażyć dwukrotnie większą dawkę, niż wskazuje opis używki. Dodatkowo, raz na Scenę, jeśli musisz wykonać test związany z działaniem tego typu substancji, otrzymujesz kość Farta.

Za każdym razem, gdy jesteś pod wpływem alkoholu lub narkotyków, Spamiętywacz wręcza Ci kość Farta. Jeśli jej nie wykorzystałeś, a wytrzeźwiałeś, to ją oddajesz.

Otrzymujesz Przywarę Nałóg.

Cwaniak

Wiesz jak radzić sobie w mieście. Znasz kogo trzeba, załatwisz każdy towar, wiesz z kim gadać i jakich argumentów użyć, a kogo lepiej unikać. Umiesz wcisnąć niemal każdy wałek. Nawet przy najbardziej bezczelnym kłamstwie nie drgnie ci powieka.

Raz na Scenę, gdy wykonujesz test Gadaniny związany z blefowaniem lub hazardem albo test Złodziejstwa, otrzymujesz kość Farta.

Zwiększ poziom Umiejętności Gadanina lub Złodziejstwo o 1.

Urodzony morderca

Przez większość życia pracujesz w wykończeniówce. Jest dla ciebie bez znaczenia czy wykańczasz dłużników i wrogów twoich zleceniodawców czy po prostu mendy, które nadepnęły ci na odcisk, czy też miały tyle niefarta, że akurat potrzebowałeś żarcia, amunicji czy nowej kurtki.

Mordowanie to coś, w czym jesteś dobry i przed czym nie masz oporów. To widać.

Raz na Scenę możesz przerzucić dowolne kości w teście Obrażeń.

Zwiększ poziom Umiejętności Zastraszenie lub jednej wybranej Umiejętności z grupy Walka o 1.

W oczach innych

To gniazdo zepsucia i bezprawia. Spotkasz tu jedynie złodziei, morderców, oszustów i prostytutki. Już w siedlisku Odrzuconych jest spokojniej i bezpieczniej niż w tym mieście.

☠ ☠ ☠

Wybrałem się tam z karawaną przed ostatnią zimą. Po dobiciu targu udaliśmy się do Tartaku. Podobno spędziłem tam najlepszy czas mojego życia. Podobno, bo obudziłem się trzy dni później, leżąc goły w jakimś rynsztoku i nie pamiętając zupełnie niczego.

Sami o sobie

Wędrowni Sędziowie? Od lat nie widziałem żadnego z nich. Wiesz, nie bez powodu RADom określa się jako „Cmentarz Szampierzy".

☠ ☠ ☠

Siemasz ziomuś, jakiś problem? Za kim jesteś? Zieloni czy Czarni? Czarni? Nooo... to chyba jednak masz problem...

RODZINA

Po Wybuchu elfy spotykane są rzadko. Cześć z nich wędruje samotnie lub w małych grupach. Nieliczne dołączają do ocalałych ludzi i krasnoludów w nowopowstałych osadach. Duża część zbiera się jednak w grupy przedstawicieli własnej rasy. Unikają oni innych ocalałych, wędrując przez pustkowia, starając się znaleźć schronienie i żywność.

Naiym'vael zacieśniały więzi łączące ich we wspólnotę. Razem przeżywały koszmar zniszczeń i żałobę po tych, których utracili. Wkrótce takie grupy przyjęły miano Kalyeane, czyli Rodzin. Nazwa ta nie odnosi się do więzów krwi, a do idei i roli jaką spełnia cała grupa. Każdy elf jest oddany swojej Rodzinie i będzie bronił innych jej członków, nawet za cenę własnego życia.

Wiele Rodzin prowadzi nomadyczny tryb życia, nigdzie nie zagrzewając miejsca na dłużej. Niektóre tworzą swoje ukryte sanktuaria. Na ich czele stają często dowódcy wojskowi z czasów Wojny. Czasem miejsce to zajmują magowie lub Mor'hayr – przywódcy kultu Umarłych.

Każda Rodzina posiada własne prawa i zwyczaje. Część skupia się na przetrwaniu, poszukiwaniu samotnych elfów, którym oferują pomoc. Inne oddają się w pełni żałobie i podążaniu ścieżką Umarłych. Jeszcze inne starają się dopełnić straszliwej i krwawej zemsty na ludziach, w szczególności wyznawcach Jedynego, przyczyniając się do rozpowszechniania się straszliwych opowieści o elfich upiorach.

Tylko Naiym'vael może wybrać to Pochodzenie.

TALENTY (WYBIERZ JEDEN Z NICH):

Duch

Byłeś pierwszą linią obrony swoich współbraci, zwiadowcą, wojownikiem, przepatrywaczem. Większość czasu spędzałeś na pustkowiach, samotnie lub z grupką podobnych do ciebie Naiym'vael. Potrafisz rozpływać się w cieniach, poruszać się bezszelestnie i zakradać niezauważenie.

Raz na Scenę, gdy wykonujesz test Umiejętności Spostrzegawczość, Sprawność lub Złodziejstwo, dodajesz kość Farta do puli.

Wybierz jedną Umiejętność z grupy Walka lub Przeżycie. Zwiększ poziom tej umiejętności o 1.

Moc Umarłych

Jesteś członkiem kultu Umarłych. Milczący, ponury, zawieszony gdzieś pomiędzy światem materialnym a duchowym. Niewiele rzeczy jest w stanie zwrócić twoją uwagę, a tym bardziej wywołać zainteresowanie. Żyjesz po to, by opłakiwać tych, którzy odeszli. Sam jesteś niczym cień przemierzający zgliszcza ziemi. Pozostał ci tylko żal. I zemsta.

Otrzymujesz jedną z poniższych Zdolności Specjalnych. Skorzystanie z każdej z nich wymaga zdania testu Siły Woli.

Medium – raz na Spotkanie postać wpada w trans i zadaje pojedyncze pytanie duchom. Na pytanie to odpowiada Spamiętywacz przytaknięciem lub zaprzeczeniem. Odpowiedź powinna być zgodna z prawdą.

Upiorny Całun – raz na Spotkanie, na czas jednej Sceny, postać otacza całun cieni i eterycznego dymu. Elf modyfikuje swoją Obronę o +2/+1 oraz otrzymuje kość Farta w testach Złodziejstwa podczas skradania się i ukrywania.

Skowyt Potępionych – raz na Spotkanie postać może wydać przeraźliwy krzyk, który sprawi, że inne postacie, w promieniu dwudziestu metrów, muszą wykonać test Jaj o PT 9.

Zwiększ poziom umiejętności Zastraszenie o 1.

Zmniejsz Próg Traumy o 1.

Opiekun

W duszach niektórych Naiym'vael wciąż tli się iskra nadziei. To oni niosą pomoc potrzebującym pobratymcom, wyruszają na poszukiwanie samotnych elfów, by nieść im pokrzepienie oraz zachęcić do dołączenia do Rodziny. Opiekunowie są mrocznymi aniołami każdej Rodziny.

Raz w trakcie Spotkania, jeśli wydasz kość Farta, możesz poprzez nałożenie rąk zmniejszyć Ranę o jeden stopień (np. śmiertelną na krytyczną) lub anulować do 2 punktów Zmęczenia.

Możesz też w ten sam sposób sprawić, by postać otrzymała punkty Zmęczenia, których ilość jest równa sukcesom w teście Siły Woli. Zajmuje to kilka sekund i możesz skorzystać z tego Talentu w trakcie walki, poświęcając na to pełną rundę (może być wymagany test Umiejętności Walka w Zwarciu, aby dotknąć przeciwnika).

Zwiększ poziom Umiejętności Medycyna o 1.

W oczach innych

Upiory i demony zebrane w posępnych sabatach. Są dla nas wrogami, tak samo jak mutanci. Nie znają litości i posługują się mrocznymi mocami. Już dawno stracili dusze i oddali się wpływowi Anomalii.

☠ ☠ ☠

Są równie złowrodzy i tajemniczy jak o nich mówią. Przez cały czas trzymali nas na muszce i już byłem pewien, że jest po nas. Darowali nam życie i odeszli w ciszy. Do dziś nie mogę pozbyć się wrażenia, jakbym patrzył wówczas na oddalający się orszak żałobny.

Sami o sobie

Nie zrozumie nas nikt z twojej rasy. Rodzina to wszystko co nam pozostało na tym świecie. Nie ma nic ważniejszego. Razem podążamy ścieżką rozpaczy.

☠ ☠ ☠

Poznają lodowate zimno naszej nienawiści. Poczują strach, jakiego jeszcze nie doznali. Sprawimy, że przed śmiercią będą żałować grzechu swych przodków.

RUINY

Dawniej miasta były tętniącymi życiem centrami, w których mieszkały miliony ludzi, elfów i krasnoludów. Chodniki i aleje były pełne przechodniów podążających w pośpiechu we wszystkie strony, by załatwić swe sprawy. Tysiące samochodów zapełniało ulice. Wszechobecny był gwar, światła, kolorowe reklamy i bezustanny ruch.

Dziś miasta przedstawiają zupełnie odmienny obraz. Z potężnych wieżowców, betonowych bloków, murowanych kamienic pozostały jedynie ruiny i zgliszcza. Zniszczone ulice pokrywa gruz, śmieci i wraki samochodów. Dawni mieszkańcy zniknęli, a w ich miejsce pojawili się nowi, o wiele bardziej mroczni i groźni.

Ruiny to wyjątkowo niebezpieczne i upiorne miejsce. Z pozoru wydają się opustoszałe, jednak często można natknąć się tu na obozowiska mutantów i kanibali, legowiska bestii i obszary Anomalii. O wielu miejscach krążą też legendy, jakoby były nawiedzone, a ci, którzy się tam zapuszczali, znikali bez śladu lub wracali pogrążeni w odmętach szaleństwa.

Życie pośród ruin to egzystencja z bezustannym poczuciem zagrożenia. Miejsca te zapewniają jednak dostęp do wielu fantów, pozostałości z dawnych czasów oraz schronienie przed Burzami Pyłu. Dlatego też znajdują się grupy, które postanawiają osiedlić się w dawnych miastach. Często są to szabrownicy, osoby, które wiedzą, jak nie zgubić się w betonowym labiryncie i jak pozostać tu niezauważonym przez jego mieszkańców.

TALENTY (WYBIERZ JEDEN Z NICH):

Człowiek z Ruin

Widziałeś wiele dziwnych i przerażających rzeczy, nie łatwo cię przestraszyć. Dodatkowo wiesz, na co zwracać uwagę, gdy znajdujesz się w ruinach i jak unikać głupich, bo śmiertelnych, błędów.

Nie gubisz się w ruinach miast, zawsze znajdziesz drogę, łatwiej wykryjesz zagrożenie. Raz na Scenę, wykonując test Umiejętności Przetrwanie lub Spostrzegawczość w ruinach, dodajesz kość Farta do puli.

Zwiększ poziom Umiejętności Spostrzegawczość lub Przetrwanie o 1.

Zwiększ Próg Traumy o 1.

Nawiedzony

Ruiny są zasiedlone przez koszmarne bestie oraz mutantów. Nie brak jednak również opowieści o duchach i upiorach, niespokojnych duszach tragicznie zmarłych mieszkańców, które utknęły w tym świecie i błąkają się wśród ruin swych dawnych domów.

Widziałeś je i to nie raz. Wielu ma cię za obłąkanego, ale nie zwracasz na nich uwagi. Duchy istnieją i wiesz o tym. Co więcej, zdaje się, że w jakiś sposób przyciągasz ich uwagę.

Dostrzegasz rzeczy niewidzialne dla innych – duchy, upiory, mocniejsze fale Mocy czy twory Anomalii. Czasem słyszysz też głosy zmarłych. Raz na Scenę możesz spróbować się z nimi porozumieć. Wymaga to zdanego testu Siły Woli. Nie musisz przy tym wykonywać testów Jaj po spotkaniu zjawisk paranormalnych, zdajesz je automatycznie.

Raz na Scenę, wykonując test Umiejętności Zastraszenie, dodajesz kość Farta do puli.

Zmniejsz Próg Traumy o 1.

Szczur

Wiesz, że żeby przeżyć i zarobić nieco szpeju, trzeba się czasem ubrudzić. Zapuszczałeś się w najgorsze miejsca, łaziłeś po kanałach miast, ruinach, śmieciowiskach. Wychodziłeś z najgorszych rynsztoków.

Nie wzbraniasz się też od kradzieży i nieczystych zagrywek. Wiesz jak pozostawać niezauważonym, wtapiać się w otoczenie i dostać się do pozornie niedostępnych, zamkniętych miejsc.

Raz na Scenę, gdy wykonujesz test Umiejętności Złodziejstwo, dodaj kość Farta do puli.

Zwiększ poziom Umiejętności Złodziejstwo lub Przetrwanie o 1.

W kroku 7. wylosuj dwie Skazy zamiast jednej.

W oczach innych

Nie rozumiem, co trzyma ich pomiędzy stertami gruzu. Ruiny nie należą już do ludzi czy krasnoludów. Straciliśmy te miejsca, a upieranie się przy ich zamieszkiwaniu jest po prostu głupie.

☠ ☠ ☠

Mieszkańcy ruin przypominają trochę paranoików – wiecznie wydają się nasłuchiwać, a ich oczy lustrują każdy kąt. Widocznie życie w ciągłym poczuciu zagrożenia musiało odbić się na ich psychice. Nie nabijaj się z nich jednak. Jeśli będziesz musiał przejść przez dawne miasto nikt inny nie będzie umiał poprowadzić cię tak jak oni.

Sami o sobie

Mieszkaliśmy tu od zawsze, to nasze miejsce i fakt, że wciąż musimy bronić go przed nowymi zagrożeniami nic tu nie zmienia. Nie mamy innego domu.

☠ ☠ ☠

Znam te ulice i budynki jak własną kieszeń. Za odpowiednią opłatą zaprowadzę cię w dowolne miejsce. Co? Nie, tam nie. Nie chcesz tam iść, zaufaj mi.

SCHRON KORPORACJI

Sagix Corp. była jedną z najpotężniejszych korporacji działających przed Wojną. Sprawowała kontrolę nad wieloma gałęziami rynku, nieoficjalnie wpływała także na politykę przynajmniej kilku krajów. Niektórzy uważali, że to ona była odpowiedzialna za nasilenie konfliktów na Wschodzie i nabierające tempa wyścigi zbrojeń.

Czy jest to prawdą – nie wiadomo. Wiadomo jednak, że gdy Wojna wybuchła, Korporacja wyprzedawała miejsca w specjalnych, supernowoczesnych, podziemnych schronach. Oczywiście na takie miejsce mogli liczyć jedynie najbogatsi oraz specjaliści, którzy mieli stanowić personel techniczny i naukowy.

Gdy nadeszło najgorsze, schrony zapieczętowano. Pozostają one zamknięte do dnia dzisiejszego, a ich lokalizacja jest tajemnicą. Schrony opuszczają tylko zwiadowcy, których celem jest zbieranie informacji o powierzchni, uzupełnianie zapasów czy też zdobywanie brakujących materiałów i surowców oraz przestępcy, którzy zostają skazani na banicję, w rozumieniu mieszkańców Schronu równoznaczną z karą śmierci.

Mieszkańcy Schronu żyją w komfortowych warunkach, zamknięci pod ziemią, odcięci od świata. Tu czas się zatrzymał. Wciąż wierzą oni w Korporację i dawny porządek. Dla ocalałych zamieszkujących powierzchnię są odmieńcami lub półbogami posiadającymi niezwykłą wiedzę i technologię, a o cudach ukrytych w schronach Sagix krążą liczne opowieści.

TALENTY (WYBIERZ JEDEN Z NICH):

Mieszkaniec Schronu

Mieszkańcy Schronu to przedstawiciele dawnej cywilizacji, wykształceni, żyjący w komfortowych warunkach. Poza Schronem wydają się istotami z innego, dawno minionego świata.

Raz na Scenę, gdy korzystasz z komputerów, elektroniki i innych, zaawansowanych technologicznie, przedwojennych urządzeń, dodajesz kość Farta do puli.

Zwiększ poziom Umiejętności Wykształcenie lub Gadanina o 1.

W kroku 7. nie losujesz Skazy.

W kroku 8. masz dostęp do Sprzętu Korporacji.

Otrzymujesz Kostuchę do testów Umiejętności z grupy Przeżycie, które nie mają przynajmniej poziomu 1.

Najemnik Korporacji

Korporacja zatrudniła cię w charakterze zbrojnej ochrony. Przedtem przeszedłeś specjalne szkolenie, dzięki któremu potrafisz posługiwać się zaawansowanym sprzętem wojskowym oraz poznałeś zasady taktyki pola walki. Twoim zadaniem było zapewnienie bezpieczeństwa i porządku wewnątrz Schronu, a także ochrona wypraw na powierzchnię.

Raz na Scenę, gdy musisz wykonać test związany z działaniem urządzeń, mechanizmów bojowych, materiałów wybuchowych, zabezpieczeń, itp., dodaj kość Farta do puli.

Zwiększ poziom Umiejętności Zastraszenie lub jednej wybranej Umiejętności z grupy Walka o 1.

W kroku 7. nie losujesz Skazy.

W kroku 8. masz dostęp do Sprzętu Korporacji.

Otrzymujesz Kostuchę do testów Umiejętności z grupy Przeżycie, które nie mają przynajmniej poziomu 1.

Zbieracz

Zbieracze to osoby, których zadaniem jest kontakt z zewnętrznym światem. Opuszczają oni Schron z własnej woli, by wyruszyć na pustkowia w poszukiwaniu informacji o nowym świecie, osad, z którymi można nawiązać kontakt lub zbierają potrzebny w Schronie sprzęt, by zastąpić zużyte urządzenia.

Raz na Scenę, jeśli wykonujesz test związany z poszukiwaniem schronienia lub wody na pustkowiach, dodaj kość Farta do puli.

Zwiększ poziom Umiejętności Handel lub jednej wybranej Umiejętności z grupy Przeżycie o 1.

W kroku 8. masz dostęp do Sprzętu Korporacji.

Rozpoczynasz grę z Zestawem Zbieracza (patrz Sprzęt Korporacji).

W oczach innych

To niezwykłe istoty, jakby czas się dla nich zatrzymał. Wyobrażasz to sobie? Życie w bezpieczeństwie, dostatku, zdrowiu, z dala od tego szaleństwa i z dostępem do wszystkiego, co utraciliśmy po Wybuchu...

☠ ☠ ☠

To słabeusze. Trzęsą portkami, gdy tylko opuszczą swój schron. Odbierz im te ich elektroniczne zabawki, a staną się równie bezbronni jak niemowlaki.

Sami o sobie

Wszystko, co mamy, zawdzięczamy Korporacji. To dzięki niej mogliśmy przeżyć. Firma robi wszystko dla naszego dobra, nawet jeśli czasem nie rozumiemy decyzji zarządu. Trzeba pozostać ufnym w Sagix, inaczej pochłonie nas piekło pustkowi.

☠ ☠ ☠

Zewnętrzny świat wciąż nosi piętno wojny, jest niegościnny, złowrogi, pełen niebezpieczeństw. Mimo to, uważam, że powinniśmy kontynuować badania, by w przyszłości móc rozpocząć jego ponowną kolonizację i odbudowę cywilizacji.

STREFA

Na północ od Styxu znajduje się otoczona złą sławą Strefa. Jej centrum stanowi Lej, miejsce gdzie eksplodowała jedna z delaryjskich bomb w czasie Wojny. Zarówno Lej jak i otaczające go Czarne Piaski to miejsca doszczętnie zniszczone i niemal zupełnie pozbawione życia. W otaczającej je Strefie poziom skażenia pozostaje wysoki, jednak udało się tu przeżyć nielicznym grupom ocalałych.

Strefa jest miejscem występowania wielu Anomalii oraz siedliskiem licznych zmutowanych bestii i potworów. Aberracje te bywają tak odmienne i dziwaczne, że bardziej przypominają twory szalonego umysłu niż żywe istoty, które mogłoby wyewoluować na tej potępionej ziemi.

Życie mieszkańców Strefy jest ciężkie. Toczeni chorobami i skazami, starają się przetrwać na napromieniowanych terenach. Większość żywności i wody nie nadaje się do spożycia, a występujące tu Burze Pyłu są wyjątkowo częste i niszczycielskie. Nawet oddziały Delarii omijają tereny Strefy z daleka i nie próbują wprowadzać tu prawa Jedynego.

Mimo wszystko, żyjące tu grupy nie ustają w staraniach o przetrwanie. Polują na zmutowaną zwierzynę, przeszukują miasta, do których inni boją się wchodzić i starają się rozwiązać problem toczących ich chorób. Mutacje są tu powszechne i nikogo nie dziwią. Wypędza się lub zabija jedynie tych mutantów, którzy zaczynają przejawiać groźne zmiany w psychice.

TALENTY (WYBIERZ JEDEN Z NICH):

Myśliwy

Strefę zamieszkują najstraszniejsze, zmutowane potwory, a ty jesteś gościem, który pilnuje, by nie wlazły do waszego obozu.

Jeśli walczysz ze zmutowanym stworem lub Anomalią, możesz wykonać test Łowiectwa oparty na Cesze Wiedza. Jeśli test był zdany, to do końca Spotkania możesz dodawać liczbę sukcesów z testu do puli kości w testach Obrażeń przeciwko temu przeciwnikowi.

Zwiększ poziom Umiejętności Łowiectwo lub Przetrwanie o 1.

Popromienny

Wielu mieszkańców Strefy nosi znamiona mutacji i zmian. W przypadku Popromiennych zmiany te są wyjątkowo wyraźne. Zdeformowani, z wyglądu nie różnią się od Odrzuconych. Pozostają jednak w swoich społecznościach lub tworzą własne.

Popromienni może i wyglądają jak gówno, ale trzeba im przyznać, że są niezwykle odporni. Skażenie zrobiło swoje

Wylosuj jedną Mutację.

Zwiększ poziom Umiejętności Zahartowanie o 1.

Gdy masz otrzymać Skażenie, zmniejszasz jego ilość o 1 (możesz w ten sposób nie otrzymać w ogóle punktu Skażenia). Nie otrzymujesz też punktów Zmęczenia za przebywanie w skażonym terenie, z wyjątkiem wyjątkowo mocnego promieniowania.

Otrzymujesz kość Farta do testów Zastraszania oraz Kostuchę do wszystkich testów związanych z Gadką, o ile twoi rozmówcy nie posiadają mutacji.

Szprycer

Zamieszkiwanie Strefy wiąże się z licznymi chorobami i ułomnościami. Miejsce to jest skrajnie nieprzyjazne, a pojawiające się Anomalie i bestie wyjątkowo niebezpieczne.

Twoim zadaniem jest dbanie o członków waszej społeczności. Znasz się na opatrywaniu ran, przygotowywaniu leków oraz wiesz jak spowalniać efekty Skażenia.

Raz na Scenę, gdy wykonujesz test Umiejętności z grupy Nauka, związany z mutacjami, Anomaliami, chorobami popromiennymi lub wytwarzaniem leków, dodaj kość Farta do puli.

Gdy wykonujesz test Krzepy związany z działaniem trucizn, dodaj k10 do puli.

Zwiększ poziom Umiejętności Medycyna o 1.

W oczach innych

Dziwię się, że ktoś chce mieszkać w tym miejscu, narażając się na ciągły wpływ skażenia i Anomalii. Musiało im to namieszać w głowie. Z resztą spójrz na nich, niektórym bliżej do Odrzuconych niż do nas.

☘ ☘ ☘

Nie przepadam za tymi ze Strefy. Nie chodzi nawet o ich samych, ale o fakt, że spędzają całe życie na tak bardzo skażonych terenach. Wszystko tam jest napromieniowane lub naznaczone Anomalią. Jak więc oni sami mogą nie być jej częścią?

Sami o sobie

Naucz się przyjmować dary Strefy, a będzie ci łatwiej. I tak ich nie unikniesz.

☘ ☘ ☘

Jest jedna rzecz, która trzyma mnie tu od lat. Strefa jest pełna niezwykłych miejsc, nienaturalnych zjawisk i dziwacznych znalezisk, na które możesz się natknąć. Nigdy nie wiesz, co spotka cię następnego dnia. Chcę zgłębiać te tajemnice. To ciekawość sprawia, że każdego ranka ruszam na kolejną wyprawę.

STYX

Styx to dominium Charona, potężnego watażki, który zebrał pod swą komendą liczne bandy grasantów, bandytów i morderców. Główną arterią królestwa jest przedwojenna autostrada ciągnąca się kilometrami przez pustkowia ze wschodu na zachód. Każdy, kto chce żyć w jej okolicy lub chociażby ją przekroczyć, musi poddać się woli jej władcy.

Charon rozsyła liczne grupy podległych mu zmotoryzowanych bandytów. Jeźdźcy Styxu patrolują autostradę, zbierając haracz od mieszkańców położonych przy niej osad, ale również strzegą ich przed atakami łupieżców, mutantów czy konstruktów. Każda banda posiada swojego porucznika, który podlega jedynie przybocznym Charona oraz samemu władcy. Porucznicy stanowią prawo, jednak większość sporów pomiędzy Jeźdźcami rozstrzygana jest poprzez pojedynki i wyścigi.

Bandy Jeźdźców przemierzają Styx w samochodach i na motocyklach, pędzą wzburzając chmury kurzu. Wśród nich liczą się dwie rzeczy – szybkość wozu, by wygrywać w wyścigach lub dogonić uciekające ofiary, oraz to czy masz jaja. Walka, adrenalina, szybkość są dla nich sensem życia. Wielu jest od nich uzależniona bardziej niż można uzależnić się od narkotyków. Jeśli ktoś chce dołączyć do Jeźdźców musi wykazać się podczas walki lub wyścigu. Trzecim sposobem jest wyróżnienie się umiejętnościami związanymi z mechaniką, naprawą i budową pojazdów.

Żyj szybko i umieraj spektakularnie – taka jest zasada Jeźdźców.

TALENTY (WYBIERZ JEDEN Z NICH):

Nitro we Krwi

Ryk silników, wiatr we włosach, dzika szybkość, chmura kurzu za tobą i to uczucie, którego nie można z niczym porównać. Jesteś uzależniony od adrenaliny i mocnych wrażeń. Rajcuje cię ryzyko, szybkość i zagrożenie.

Raz na Scenę, gdy wykonujesz jakąś niezwykle emocjonującą, szaloną akcję, np. przeskakujesz między dwoma pędzącymi pojazdami, gdy ktoś strzela do ciebie z karabinu, otrzymujesz darmową kość Farta do testu, który musisz wykonać.

Zwiększ poziom Umiejętności Sprawność lub Prowadzenie Pojazdów o 1.

Mechanik

Na powierzchni Styxu żyją dwa rodzaje ocalałych – ci, którzy jeżdżą w maszynach i ci, którzy te maszyny konstruują. Ty należysz do drugiej grupy.

Jasne, jeździsz z gangiem, strzelasz, napadasz i walczysz razem z innymi, ale to co cię wyróżnia, to nie celne oko i pewna ręka. Masz smykałkę do naprawy pojazdów. Jeśli samochód czy motocykl nie odpala, wystarczy ci chwila, by znaleźć przyczynę, a jeśli masz części i narzędzia, to go uruchomisz.

Raz na Scenę, próbując naprawić, uruchomić, przerobić samochód lub motocykl, otrzymujesz dodatkową kość Farta w teście Umiejętności Technika.

Zwiększ poziom Umiejętności Technika lub Prowadzenie Pojazdów o 1.

Rajder

Zajmujesz się brudną robotą i lubisz to. Szybka jazda, strzelaniny, walka – to jest to, co cię kręci. Jesteś psem wojny, ogarem Charona, dzikim najeźdźcą i wojownikiem, który nie zna litości.

Raz na Scenę, gdy wykonujesz test Prowadzenia Pojazdów, dodajesz darmową kość Farta do puli.

Nie otrzymujesz kar za walkę w rozpędzonych pojazdach.

Zwiększ poziom Umiejętności Prowadzenie Pojazdów lub jednej wybranej Umiejętności z grupy Walka o 1.

W oczach innych

Wariaci. Oni naprawdę stracili rozum. Całe ich życie to ryk silników i huk wystrzałów. I rajcuje ich to jak nic innego.

☠ ☠ ☠

Nigdy nie zaczepiaj tych na motocyklach. Oni zawsze szukają okazji do awantury. Życie innych nie ma dla nich żadnej wartości. Rzucą się na ciebie lub ruszą za tobą w pogoń, by zamordować cię z pogardliwym uśmiechem na ustach.

Sami o sobie

Iiiiihaaaa! Szybciej! Szybciej! Szybciej! Nikt nie ucieknie Szakalom! Au au auuuuuu!!!

☠ ☠ ☠

Czym się przejmujesz? Pamiętaj, być może dziś jest ostatni dzień twojego życia. Jak chcesz go spędzić? Kuląc się jak pies czy czerpiąc z życia pełnymi garściami? Dalej! Bierz karabin i jedziemy! Gaz do dechy!

ZATOPIONE WARRIN

Warrin było jednym z większych miast Rondalii, położonym w południowo zachodniej części kraju. Gdy morze wdarło się na ląd, zalewając Rondalię i wschodni Sothland, tereny te znalazły się pod wodą. Zginęły miliony mieszkańców miast, miasteczek i wsi, którzy nie zdołali uciec przed nacierającymi falami. Warrin także zostało zalane, jednak szczyty wieżowców i drapaczy chmur wystawały ponad powierzchnię wody, tworząc las żelbetonowych i stalowych wież wznoszących się pośród morskich fal.

W budynkach tych przetrwała grupa ocalałych. Część z nich opuściła Warrin na prowizorycznych tratwach i łodziach, gdy tylko fale się nieco uspokoiły. Przepadli oni na pustkowiach, ginąc z rąk bandytów, kanibali bądź też z głodu. Niektórzy zaginęli na Czarnych Błotach. Gdy niedobitki wróciły i zdały relację z tego, jak zmienił się świat, pozostali mieszkańcy Warrin uznali, że pozostanie w wieżach, oddalonych od lądu ogarniętego szałem mordu, będzie dla nich bezpieczniejsze.

Mieszkańcy morskiego miasta żyją w wieżowcach, poruszają się na łodziach lub wędrują po mostach linowych zawieszonych między budynkami. Wyławiają z dna oraz z zatopionych pięter budynków wszystko, co może być przydatne i co można wymienić. Czasem organizują wyprawy kupieckie lub łupieżcze, wyruszając w stronę stałego lądu. Unikają oni jednak obcych i nikomu nie zdradzają położenia miasta.

TALENTY (WYBIERZ JEDEN Z NICH):

Poławiacz

Ponad powierzchnię wody wystają tylko szczyty niektórych wieżowców. Większość miasta znajduje się pod wodą i tam też pozostało niemal wszystko co cenne.

Poławiacze to osoby, które schodzą w głębiny, nurkują w poszukiwaniu cennych przedmiotów. Świetnie radzą sobie w wodzie, wiedzą, które miejsca są bezpieczne, a na co należy uważać.

Potrafisz wstrzymać oddech trzykrotnie dłużej, niż wynika to z twojej Krzepy.

Raz na Scenę, wykonując test Sprawności podczas pływania, otrzymujesz kość Farta do puli.

Zwiększ poziom Umiejętności Sprawność o 1 oraz otrzymujesz Specjalizację Pływanie na poziomie Nowicjusz.

Korsarz

Korsarze to żeglarze oraz morscy wojownicy, strzegący Warrin i wyruszający na wyprawy wzdłuż brzegu.

Jeśli walczysz na ruchomym podłożu (jak pokład statku, dach pędzącego samochodu itp.), nie otrzymujesz kar do wykonywanych testów. Automatycznie zdajesz też testy utrzymania równowagi.

Raz na Scenę, wykonując test Sprawności podczas pływania lub test Prowadzenia Pojazdów podczas żeglugi, otrzymujesz kość Farta do puli.

Otrzymujesz Umiejętność Prowadzenie Pojazdów na poziomie 1 oraz specjalizację Łodzie na poziomie Nowicjusz.

Topielec

Z wyglądu przypominasz nieco napuchnięte w wodzie zwłoki. Masz sinobladą skórę, szkliste oczy i cienkie, przylegające do ciała włosy. Z tego powodu ciebie i tobie podobnych nazywa się Topielcami. Jednak ciekawsze są zmiany, które mutacja poczyniła w twoim mózgu. Powiadają, że swymi trupimi oczami spoglądasz prosto w głąb duszy, dzięki czemu nic nie jest w stanie się przed tobą ukryć.

Raz na Scenę możesz wykonać przeciwstawny test Siły Woli przeciwko postaci, z którą rozmawiasz. Jeśli wygrasz test, jesteś w stanie wyczuć ukryte intencje tej postaci, to czy chce cię oszukać, jest ci wroga lub wzbudzasz w niej lęk. W takiej sytuacji, wykonując przeciwko tej postaci test z grupy Gadka, możesz dodać kość Farta do puli.

Raz na Scenę, wykonując test Sprawności podczas pływania, otrzymujesz kość Farta do puli.

W oczach innych

Nigdy nie słyszałem o tym miejscu. Naprawdę ktoś przetrwał na morzu? Cała osada? Niesamowite.

☠ ☠ ☠

Ludzie Morza są podobni do żywiołu, który ich otacza. Nigdy nie możesz być pewien co zrobią za chwilę. Są zmienni, a ich spokój szybko potrafi przerodzić się w morderczą furię sztormu. Nie ufają nam, ocalałym, którzy zamieszkują ląd, i pewnie mają ku temu podstawy, ale my tak samo nigdy nie możemy być pewni czy żagiel na horyzoncie oznacza wymianę handlową, czy piracki najazd.

Sami o sobie

Chyba nigdy do tego nie przywyknę. Jak wy możecie spać w takiej ciszy, bez szumu fal, bez kołysania? Tęsknię za morzem.

☠ ☠ ☠

Arrrr... szykować broń, chłopcy. Nie ufam tym szczurom lądowym. Pamiętajcie, nikt porządny nie przetrwał na suchej ziemi. Trzymajcie się razem, a wrócimy z tej wyprawy bogaci.

KROK 3: FACH

W Afterglow nie wybierasz profesji spośród przedstawionej, odgórnie ustalonej listy. Sam ustalasz, czym zajmuje się twoja postać. W jaki sposób walczy o przetrwanie i zdobycie puszki żarcia.

Być może specjalizuje się w szabrowaniu i przeszukiwaniu ruin. Może jest wojownikiem walczącym na arenach i w specjalnie przygotowanych dołach walk. Jest specjalistą w tropieniu i sztuce przetrwania na pustkowiach albo wędruje od osady do osady, zajmując się naprawami, handlem lub leczeniem chorych.

Wszystko zależy od twojego pomysłu.

W ramach Fachu wybierz jedną z Umiejętności podanych na karcie postaci i zapisz ją w odpowiedniej rubryce.

Raz na Spotkanie gracz może powtórzyć test Umiejętności wybranej jako Fach.

KROK 4: CECHY

Gracz otrzymuje **13 punktów**, które może dowolnie rozdzielić pomiędzy Cechy Główne postaci. Poziom żadnej z Cech nie może być niższy niż 1 lub wyższy niż 5.

Jeśli gracz chce podnieść poziom Cechy z 4 na 5, musi wydać na to 2 punkty (oznacza to, że Cecha na poziomie 5 wymaga przeznaczenia łącznie 6 punktów).

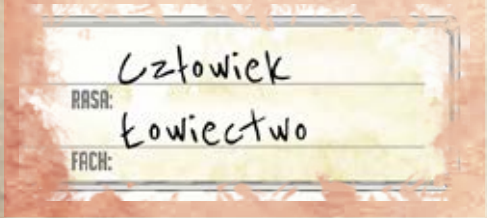
Poziom Cechy decyduje o tym, iloma k10 rzuca gracz, gdy testuje Cechę lub Umiejętność z nią związaną.

KRZEPA (KR) – budowa ciała, siła fizyczna i wytrzymałość postaci.

1 – chuderlak i słabeusz;
2 – przeciętniak;
3 – dobrze zbudowany i silny;
4 – wielki, budzący respekt siłacz;
5 – olbrzym łamiący kręgosłupy gołymi rękami, wykonując test Zastraszenia przeciwko osobom o niskiej lub przeciętnej Krzepie (1 i 2) możesz wykorzystać tę Cechę zamiast Siły Woli.

Przykład:

Ponieważ myśliwy Jana większość czasu spędził tropiąc zwierzynę oraz mutantów, gracz wybiera dla niego Umiejętność Łowiectwo jako Fach, po czym wpisuje ją w odpowiedniej rubryce.



- *Krasnolud otrzymuje +1 do Siły Woli, przed rozdzieleniem punktów.*
- *Jeśli krasnolud chce zwiększyć Zwinność powyżej poziomu 1., za każdy kolejny poziom tej Cechy płaci 2 punkty zamiast 1.*
- *Naiym'vael otrzymuje +1 do Zwinności, przed rozdzieleniem punktów.*
- *Jeśli elf chce zwiększyć Krzepę powyżej poziomu 1., za każdy kolejny poziom tej Cechy płaci 2 punkty zamiast 1.*

ZWINNOŚĆ (ZW) – szybkość, zręczność i precyzja postaci w działaniach manualnych.

1 – powolny łamaga, potykasz się o własne nogi;
2 – przeciętniak;
3 – zwinny i szybki;
4 – akrobata;
5 – jesteś w stanie dokonywać nadludzkich wyczynów, w trakcie walki otrzymujesz dodatkowy zielony znacznik Akcji.

ZMYSŁY (ZM) – spostrzegawczość, czujność i celne oko postaci.

1 – chodzisz jak we mgle;
2 – przeciętniak;
3 – dobrze strzelasz i niełatwo cię podejść;
4 – jesteś w stanie usłyszeć i zobaczyć znacznie więcej niż zwykły człowiek;
5 – nikt się do ciebie nie zakradnie, a twoja celność jest legendarna.

CHARYZMA (CH) – zdolność nawiązywania kontaktów, prowadzenia rozmowy, pierwsze wrażenie jakie wywołujesz podczas kontaktu z innymi.

1 – odpychający, ciężko cię zrozumieć;
2 – przeciętniak;
3 – potrafisz sprawnie załatwić większość spraw poprzez rozmowę;
4 – umiesz manipulować ludźmi i przekonywać ich do swoich racji bez większych problemów;
5 – nikt nie jest w stanie oprzeć się twojemu urokowi, darowi przekonywania oraz zdolności manipulacji, osoby o niskiej Sile Woli (1) automatycznie ulegają twojemu urokowi i spełniają twoje prośby.

WIEDZA (WI) – posiadana przez postać wiedza, zarówno ta powszechna, dotycząca otaczającego jej świata, jak i wiedza książkowa.

Uwaga: Wiedza nie jest tożsama z inteligencją. Tę ostatnią posiada sam gracz.

1 – nie wiesz prawie nic, nawet nie potrafisz czytać (chyba, że posiadasz Umiejętność Wykształcenie);
2 – przeciętniak, bez Umiejętności Wykształcenie co najwyżej przeliterujesz wyraz, w dodatku z błędem;
3 – masz znaczną wiedzę, potrafisz czytać;
4 – posiadasz rozległą wiedzę z wielu dziedzin;
5 – posiadasz niemal fotograficzną pamięć, twoja wiedza i mądrość sprawiają, że inni darzą cię szacunkiem i zwracają się do ciebie po poradę.

SIŁA WOLI (SW) – odwaga, hart ducha, upór, odporność psychiczna i umiejętność dominacji nad innymi.
1 – miękka klucha, którą wszyscy pomiatają;
2 – przeciętniak;
3 – odważny i pewny siebie;
4 – nieulękniony, pewny siebie, uparty, wzbudzasz posłuch wśród przeciętniaków;
5 – gość (lub babka) ze stalowymi jajami, nie da się ciebie przestraszyć ani sprawić byś zmienił zdanie, osoby o niskiej Sile Woli (1) automatycznie wykonują twoje polecenia.

Przykład:

Jan postanawia, że dla myśliwego najbardziej istotne będą Zwinność oraz Zmysły. Te dwie Cechy rozwija do poziomu 3., wydając łącznie 6 punktów.

Krzepę, Wiedzę oraz Siłę Woli podnosi do poziomu 2. Jan będzie przeciętnej postury, będzie posiadał średnią wiedzę o otaczającym go świecie oraz Siłę Woli pozwalającą mu zmierzyć się z przeciwnościami losu.

Ostatni punkt gracz przydziela do Charyzmy. Jan nieco zdziwaczał na pustkowiach, wydarzenia Długiej Nocy też odcisnęły pewne piętno na jego psychice.

KROK 5: ROZDZIELENIE PUNKTÓW POSTACI

Na tym etapie gracz otrzymuje **10 Punktów Postaci (PP)**, przy pomocy których może rozwinąć swoją postać.

Punkty Postaci mogą być wydane na:

Umiejętności

Gracz może przydzielać Punkty Postaci do wybranych Umiejętności. Każdy, wydany w ten sposób punkt, pozwala podnieść poziom Umiejętności o 1.

Podczas tworzenia postaci, Umiejętności mogą zostać rozwinięte do poziomu 2.

Umiejętność wybrana w Kroku 3. jako Fach, może zostać rozwinięta do poziomu 3.

Specjalizacje

Gracz może wykupić do dwóch Specjalizacji, wydając 3 PP na każdą z nich. Wykupione Specjalizacje posiadają poziom Nowicjusz i na tym etapie nie mogą zostać rozwinięte.

Aby wykupić Specjalizację, postać musi posiadać związaną z nią Umiejętność na poziomie 1. lub wyższym.

Talenty i Przywary

Talenty i Przywary opisują w nieco dokładniejszy sposób specjalne, unikalne predyspozycje postaci, niezwykłe zdolności, nabyte lub wrodzone bądź też jej wady charakteru, niezaleczone rany, deformacje. Niektóre Talenty i Przywary posiadane przez postać mogą również wpływać na wykonywane przez nią testy, np. modyfikując ich Poziom Trudności lub dodając kości do wykorzystywanej przez gracza puli.

Gracz może wykupić do dwóch dodatkowych Talentów, za każdy z nich płacąc liczbę PP podaną przy ich opisie.

Żaden Talent nie może być wykupiony więcej niż raz.

Gracz może wybrać dla swojej postaci do dwóch Przywar. Za każdą z nich zwiększa pulę posiadanych Punktów Postaci o wartość podaną przy opisie Przywary.

Żadna Przywara nie może być wykupiona więcej niż raz.

Fart

Fart jest jedną z Cech Dodatkowych postaci i, mówiąc w skrócie, odpowiada za jej szczęście. **Gracz może wykorzystać 3 Punkty Postaci, by jednorazowo zwiększyć Fart postaci o 1.**

Fanty

Gracz może przeznaczyć Punkty Postaci na jej Fanty, czyli ekwipunek. **Za każdy wydany Punkt Postaci gracz otrzymuje dodatkowe 100 szt. amunicji w kroku 8.**

Przykład:

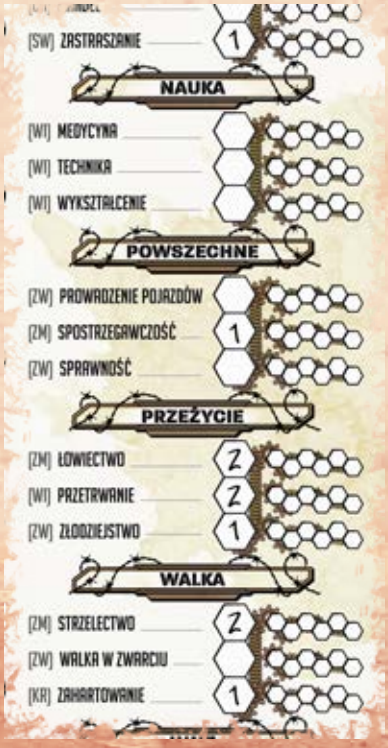
Gracz ma do rozdysponowania 10 Punktów Postaci. Po zapoznaniu się z listą Przywar i Talentów wybiera Przywary: Podatny na Moc, Piętno (postać ma wypalony symbol niewolnika) oraz Talenty Groźny (Jan chce, by jego postać potrafiła wywierać wrażenie na innych, przy niskiej Charyźmie ciężko byłoby nakłaniać ludzi do współpracy Gadaniną) i Trofea (Myśliwy ma kolekcję trofeów i pamiątek po niektórych bestiach, które upolował). Ponieważ Talenty były warte więcej punktów (3+3) niż wybrane Przywary (3+2), pula Punktów Postaci zmniejsza się do 9.

Następnie gracz skupia się na Umiejętnościach.

Podnosi poziom umiejętności Łowiectwo do 2 (1 PP) i Przetrwanie do 2 (1 PP).

Z nowych umiejętności rozwija Zastraszanie (1), Złodziejstwo (1), Strzelectwo (2), wydając łącznie 4 PP.

Ostatnie 3 Punkty Postaci gracz przeznacza na Specjalizację Łuk i Kusza na poziomie Nowicjusz.



Moc

Wybuch przebudził, ale również w pewnym stopniu wypaczył, dawno uśpioną mistyczną energię przenikającą świat. W efekcie tego zdarzenia, pojawili się osobnicy obdarzeni niezwykłymi zdolnościami. Potrafią oni wpływać na rzeczywistość siłą własnego umysłu, tworzyć i niszczyć samą myślą i słowem. U niektórych zdolności te ledwie się rozwinęły, dając im wgląd w świat niematerialnych bytów. Innych przepełnia Moc i starają się oni w pełni wykorzystać potencjał drzemiący w nowych możliwościach.

Magowie Naiym'vael, szamani Maalbara, znachorzy, akolici, czarownicy i psionicy - wędrują po świecie zgłębiając tajniki swych zdolności i wykorzystując je zgodnie z własnym uznaniem. Niektórzy starają się pomagać innym, inni izolują się od świata skupiając się na powiększaniu swoich możliwości i wiedzy. Są też tacy, którzy traktują te zdolności jako broń lub środek przymusu, dzięki którym utrzymują despotyczną władzę nad grupkami ocalałych.

Zmysł Mocy jest wyjątkowo rzadkim darem. Niektórzy rodzą się z nim, inni nowe zdolności zawdzięczają mutacjom i wpływowi Anomalii. Tak czy inaczej, prawdziwych czarowników, psioników czy magów jest niewielu.

Warto zauważyć, że w większości ocalałych Moc, oraz osoby, które się nią posługują, wzbudzają strach i niechęć. Powszechnie uważa się, że jest ona powiązana z Anomalią i wypacza wszystko z czym się zetknie, w tym osobę, która stara się ją ujarzmić. Dlatego w licznych osadach i enklawach osobnicy przejawiający takie zdolności są przepędzani lub linczowani. Skrajnym przykładem są tu tereny znajdujące się pod wpływem wyznawców Jedynego. Czarowników i psioników ściga tu Inkwizycja oraz wojsko, urządzając poszukiwania, obławy i publiczne egzekucje.

*W **Afterglow: PGF** istnieje możliwość wcielenia się w Ocalałego posiadającego zdolności kontrolowania Mocy. Dokładne zasady związane ze stworzeniem takiej postaci oraz używaniem Mocy w trakcie gry opisane zostały w suplemencie **Moc**.*

KROK 6: CECHY DODATKOWE I STAN POSTACI

CECHY DODATKOWE

Oprócz Cech Głównych, postać posiada trzy Cechy Dodatkowe: Inicjatywę, Obronę oraz Fart. Ich wartość ustalana jest w oparciu o Cechy Główne oraz Umiejętności Ocalałego.

W przeciwieństwie do Cech Głównych, Cechy Dodatkowe nie są nigdy testowane.

Inicjatywa

Wskazuje jak szybko Ocalały jest w stanie działać i reagować na to, co dzieje się wokół niego. Odzwierciedla jego refleks i wskazuje kolejność działania podczas walki.

Aby określić poziom Inicjatywy, należy zsumować poziomy Cech Zwinność i Zmysły.

Za każdy poziom Umiejętności Sprawność, Inicjatywa jest zwiększana o 1.

Obrona

Zdolność do chronienia się przed ostrzałem przeciwnika oraz unikania i odpierania ataków w trakcie walki w zwarciu. Stanowi podstawowy Poziom Trudności w testach Ataku skierowanych przeciwko postaci.

Posiada dwie wartości – Obrona przed Ostrzałem oraz Obrona w Zwarciu.

Obrona przed Ostrzałem – bazowy poziom to 8.

Jeśli postać posiada Cechę Zwinność na poziomie 1., to Obrona przed Ostrzałem wynosi 7.

Jeśli Zwinność postaci to 4 lub więcej, Obrona wynosi 9.

Za każde 2 poziomy Umiejętności Sprawność, Obrona przed Ostrzałem jest zwiększana o 1.

Obrona w Zwarciu – bazowy poziom to 8.

Jeśli postać posiada Cechę Zwinność na poziomie 1., to Obrona w Zwarciu wynosi 7.

Jeśli Zwinność postaci to 4 lub więcej, Obrona wynosi 9.

Za każde 2 poziomy Umiejętności Walka w Zwarciu Obrona w Zwarciu jest zwiększana o 1.

Fart

Szczęście postaci – oznacza ilość kości Farta, które gracz otrzymuje na początku każdej sesji.

Początkowa wartość tej cechy wynosi 1.

STAN POSTACI

Stan postaci odzwierciedla jej odporność oraz zdrowie fizyczne i psychiczne. Podzielony jest na trzy Progi, których wartość oblicza się w oparciu o Cechy Główne oraz Umiejętności postaci.

Próg Zmęczenia

Określa odporność Ocalałego na wyczerpanie fizyczne, brak snu, pożywienia, determinuje jego możliwości związane z długotrwałym wysiłkiem.

Jeśli Próg ten zostanie przekroczony, postać natychmiast pada nieprzytomna i zapada w sen, z którego nie da się jej wybudzić przez następne k10 godzin. Po tym czasie postać budzi się i zmniejsza punkty Zmęczenia o 1.

Poziom Progu Zmęczenia określa się poprzez zwiększenie poziomu Krzepy o 1.

Dodatkowo, każde 2 poziomy Umiejętności Zahartowanie zwiększają Próg Zmęczenia o 1.

Próg Skażenia

Jest to odporność postaci na radiację, skażenie, czynniki mutagenne i niektóre trucizny. Jeśli Próg ten zostanie przekroczony, postać otrzymuje chorobę przewlekłą lub mutację.

Poziom tego stanu określa się poprzez pomnożenie poziomu Krzepy postaci ×2.

Dodatkowo, każde 2 poziomy Umiejętności Zahartowanie zwiększają Próg Skażenia o 1.

Próg Traumy

Wskazuje, ile postać jest w stanie znieść strasznych i traumatycznych sytuacji, zanim zacznie osuwać się w odmęty szaleństwa. Jeśli Próg ten zostanie przekroczony postać natychmiast losuje chorobę psychiczną.

Postacie z pochodzeniem Pasterze Pyłu lub Strefa dodatkowo zwiększają Próg Skażenia o 1.

Postacie z pochodzeniem Schron Korporacji zmniejszają Próg Skażenia o 1.

Poziom tego stanu określa się poprzez pomnożenie poziomu Siły Woli postaci ×2.

Dodatkowo, każde 2 poziomy Umiejętności Zahartowanie zwiększają Próg Traumy o 1.

Przykład:

Inicjatywa postaci Jana to 6 (ZW 3 + ZM 3).

Obrona przed Ostrzałem jest równa 8, podobnie Obrona w Zwarciu.

Fart wynosi 1.

Jan posiada Krzepę na poziomie 2. oraz Zahartowanie na poziomie 1. (co oznacza, że Umiejętność ta ma zbyt niski poziom, by wpływać na Stany Postaci). W związku z powyższym, Próg Zmęczenia Jana to 3, Próg Skażenia to 5 (zwiększony o 1 ponieważ Jan pochodzi ze Strefy), Próg Traumy to 5 (zwiększony o 1 dzięki Talentowi Ocalały).

KROK 7: SKAZA

Gracz wybiera lub losuje jedną z poniższych Skaz i zapisuje ją na karcie postaci.

Jeśli gracz chce losować Skazę, rzuca k10, by określić jej rodzaj.

k10	Typ Skazy
1–3	Lekka Mutacja
4–6	Skaza Ciała
7–9	Skaza Umysłu
10	Postać rozpoczyna grę bez Skazy.

k10	Lekka Mutacja
1	Dziwne oczy
2	Brak owłosienia
3	Albinos
4	Przebarwienia skóry
5	Sześć palców
6	Brak uszu
7	Dziwny głos
8	Narośla
9	Lekka deformacja kończyny
10	Światłoczułe oczy

k10	Skaza Ciała
1	Alergia
2	Przewlekły kaszel
3	Pasożyty
4	Daltonizm
5	Brak palca/nosa/ucha
6	Wrzody
7	Świąd
8	Wrażliwe jelita
9	Kolekcja blizn
10	Krwioplucie

k10	Skaza Umysłu
1	Lekkie natręctwo
2	Tik nerwowy
3	Sznyty (lekkie samookaleczanie)
4	Zaburzenia łaknienia
5	Lekka fobia
6	Lekka paranoja
7	Sporadyczne omamy
8	Koszmary senne
9	Lekkie uzależnienie
10	Częściowa amnezja

LEKKIE MUTACJE

Dziwne oczy
Twoje oczy nie wyglądają naturalnie. Mogą mieć niezwykłą barwę, różnić się od siebie, jedno z nich może być większe lub umiejscowione niesymetrycznie. Źrenice mogą też mieć inny kształt.
Sprawia to, że osoby, które utrzymują z tobą kontakt wzrokowy, czują się nieco nieswojo i trudniej jest ci zdobyć czyjeś zaufanie.

Brak owłosienia
Nie masz włosów i nie chodzi tylko o gołą glacę. Na twoim ciele nie ma ani jednego włoska, nawet brwi czy rzęs, o zaroście nie wspominając. Niby nic, ale potrafi być to uciążliwe, gdy pot leje się do oczu.

Albinos
Twoja skóra jest blada z widocznymi liniami żył. Włosy są mlecznobiałe, natomiast tęczówki oczu są nienaturalnie niebieskie lub czerwone. Sprawia to, że wyróżniasz się w tłumie, łatwo cię rozpoznać.

Przebarwienia skóry
Przypominasz trochę puzzle. Skóra na całym ciele pokryta jest plamami o różnych odcieniach, w zasadzie ciężko nawet powiedzieć do jakiej grupy etnicznej należysz.
Przebarwienia są widoczne i mogą przybierać czasem dziwne kolory, jesteś łatwo rozpoznawalny.

Sześć palców
Ot, taki bonus, masz po sześć palców u dłoni i stóp. Niby fajnie bo dzięki temu masz zapas, kłopot pojawia się jednak, gdy chcesz znaleźć dla siebie rękawice lub wygodne buty. Również niektóre uchwyty sprzętów czy rękojeści broni mogą być dla ciebie niewygodne.

Brak uszu
Jesteś pozbawiony małżowin usznych, po bokach głowy masz jedynie niewielkie otworki. Nie jest to może szczególnie uciążliwe, ale na pewno nie jesteś dzięki temu przystojniejszy.

Dziwny głos
Twoja krtań i struny głosowe nie są normalnie rozwinięte. W ich budowie zaszły zmiany, które sprawiają, że masz dziwaczny głos. Może jesteś wielkim drabem z piskliwym głosikiem lub charczysz, sapiesz i świszczysz podczas gadania, przez co trudniej cię zrozumieć.

Narośla
Twoje ciało pokrywają narośla. Część z nich jest nie większa od ziarna fasoli, inne dorównują wielkością jajku czy nawet niewielkiej piłce do gry. Czasem utrudnia ci to noszenie klamotów lub dopasowywanie znalezionych ubrań.

Lekka deformacja kończyny
Jedna z twoich nóg lub rąk jest nieco dziwna. Może stawy wyginają się w drugą stronę lub kości są wykrzywione, sprawiając, że kończyna wygląda nienaturalnie. Nauczyłeś się z tym żyć, chociaż czasem niesie to ze sobą pewne utrudnienia.

Światłoczułe oczy
Nie lubisz światła. Najlepiej czujesz się w półmroku. Musisz nosić odpowiednie, przyciemnione okulary, inaczej oczy zaczynają cię boleć i po każdej godzinie ekspozycji na światło otrzymujesz punkt Zmęczenia.
W zamian za to zmniejszasz o 1 kary za działanie w półmroku.

Postacie z pochodzeniem Pasterze Pyłu lub Strefa losują dwie Skazy zamiast jednej.

SKAZA CIAŁA

Alergia
Masz niezbyt mocną, ale uciążliwą alergię. Sam wybierz na co. Może to być zarówno jakiś składnik żywności, rodzaj materiału, kurz, sierść...
Gdy masz kontakt z alergenem, zaczynasz kichać, łzawią ci oczy lub na skórze pojawia się swędząca wysypka.

Przewlekły kaszel
Raz na jakiś czas dopada cię atak kaszlu, który utrzymuje się przez minutę lub dwie. Niby nic strasznego, ale słabo, gdy przytrafi się to akurat w momencie, kiedy ukrywasz się przed kanibalami.

Pasożyty
Masz swoje własne stadko małych istot, które traktują cię jak dom i stołówkę. Nie możesz się ich pozbyć. Mogą to być zarówno pasożyty zewnętrzne, np. wszy, jak i wewnętrzne, np. glista czy inne robaki. Tak czy inaczej, nie czujesz się z tym komfortowo i nie robisz dobrego wrażenia.

Daltonizm
Masz problem z rozróżnianiem niektórych kolorów. Da się z tym żyć. No chyba, że zostały ci cztery sekundy żeby przeciąć odpowiedni kabelek w bombie...

Brak palca/ nosa/ucha
Straciłeś niewielki kawałek ciała, w walce, a może odmroziłeś go sobie zimą. Nie jest to groźne, jednak jest to jakiś znak rozpoznawczy dla kogoś, kto chciałby cię odnaleźć.

Wrzody
Przy takim trybie życia jakie prowadzisz i żarciu, które wcinasz, nic dziwnego, że nabawiłeś się wrzodów. Bóle z nimi związane są dosyć częste. Na szczęście nie są jeszcze tak silne, by uniemożliwić ci funkcjonowanie.

Świąd
Nieustannie drapiesz się i pocierasz. Robisz to nawet nieświadomie. Masz problem, wciąż odczuwasz swędzenie skóry w różnych partiach ciała.

Wrażliwe Jelita
Twój żołądek i kiszki nie są przystosowane do żarcia, które najczęściej można zdobyć na pustkowiach. Spożywanie nieświeżego jedzenia czy picie zanieczyszczonej wody kończy się dla ciebie długim kucaniem za hałdą gruzu.

Kolekcja Blizn
Wyglądasz trochę tak, jakby przejechała po tobie kosiarka do trawników. Całe ciało pokryte jest bliznami i bruzdami. Może i wygląda to groźnie i imponująco, ale z drugiej strony przypominasz coś, co przeżuł pies, a potem wypluł.

Krwioplucie
Z gęby często cieknie ci krew zmieszana ze śliną. Wygląda to nieciekawie, bo barwi zęby, a z każdym splunięciem znaczysz ziemię na czerwono.

SKAZA UMYSŁU

Lekkie natręctwo
Odczuwasz przymus wykonywania jakiejś czynności, nawet jeśli wiesz, że jest to bezsensowne, natręctwo jest silniejsze od ciebie.

Tik nerwowy
Nieustannie mrugająca powieka, oblizywanie ust, podskakująca dłoń czy pocieranie ręki... Posiadasz tik nerwowy, którego nie jesteś w stanie kontrolować, i przez który twoje zachowanie może być nieco dziwnie odbierane.

Sznyty
Są chwile, gdy musisz zadać ból samemu sobie. Dzięki temu wiesz, że żyjesz. Może to być też forma ukarania się za pomyłkę lub porażkę. W pewnych stresujących sytuacjach zaczynasz dokonywać samookaleczania.

Zaburzenia łaknienia
Masz potrzebę jedzenia czegoś, co wcale nie jest do tego przeznaczone. Może jest to papier, kawałki gumy z opon lub piach. W każdym razie, prędzej czy później, odbije się to na twoim zdrowiu.

Lekka fobia
Nie boisz się szczurów? To czemu tam nie zejdziesz? Chyba jednak się boisz i to bardziej niż chciałbyś przyznać. Przyznaj, nie wejdziesz do tej piwnicy, nawet jeśli powiem, że jest tam krata browarów, co?

Lekka paranoja
Żyjesz w ciągłym poczuciu zagrożenia i ciężko ci zaufać nawet najbliższym towarzyszom. Czasem masz wrażenie, ba! masz pewność, że ktoś lub coś czyha na twoje życie lub obserwuje cię.

Sporadyczne omamy
Czasem słyszysz dźwięki lub głosy, których nie słyszy nikt inny. Ale słyszysz je na pewno. No przecież nie zaczynasz wariować. Prawda?

Koszmary senne
Nie możesz pozbyć się wspomnień z przeszłości. Wstrząsające obrazy wciąż wracają do ciebie nocami, nawiedzają w koszmarach, z których budzisz się z krzykiem, spocony i przerażony.

Lekkie uzależnienie
Lubisz sobie wypić, zapalić lub zażyć. A może chodzi tu o coś innego? Hazard, adrenalina? Zaczynasz popadać w uzależnienie chociaż jeszcze nie jest to nałóg, któremu musiałbyś się oddawać codziennie.

Częściowa amnezja
Nie pamiętasz jakiegoś fragmentu swojej przeszłości. Może jest to skutek urazu i uderzenia w głowę, a może stało się coś tak strasznego, że twój umysł wyparł część wspomnień związanych z tym wydarzeniem.

Przykład:

Gracz postanawia wylosować Skazy dla postaci (musi wylosować dwie zamiast jednej, ze względu na fakt, że jego postać pochodzi ze Strefy).

Gracz rzuca k10. Wynik 5 oznacza, że myśliwy będzie posiadał Skazę Ciała. Losując wynik w odpowiedniej tabeli, gracz wyrzuca 10, co oznacza, że postać cierpi na Krwioplucie.

Następnie gracz ponawia proces, aby wylosować drugą Skazę.

Na pierwszej kości wypada wynik 2 oznaczający, że gracz losuje Lekką Mutację. Rzuca ponownie kością i otrzymuje wynik 3, co oznacza, że myśliwy jest Albinosem.

Blada skóra, poznaczona siatką ciemnych żył, czerwone oczy i zabarwione krwią zęby – tak będzie wyglądał Ocalały.

Przykład:

Jan wybiera ekwipunek dla postaci. Ma do dyspozycji 50 sztuk amunicji.

Jako broń, wybiera dla myśliwego kuszę za 25 naboi; oraz 10 bełtów za 5 naboi.

Ubranie, długi płaszcz, gogle, buty to koszt 13 naboi. Ponieważ graczowi pozostałoby zaledwie 7 naboi na dalsze zakupy, postanawia, że ubranie i płaszcz będą kiepskiej Jakości. Zgodnie z zasadami podanymi przy opisie ekwipunku, oznacza to, że ich koszt jest zmniejszony o połowę. Dzięki temu, po zakupieniu odzieży, Jan ma jeszcze 11 naboi do dyspozycji.

Następnie wybiera dla myśliwego kolejny szpej: torbę podróżną, bukłak oraz podniszczony nóż do skórowania (ostry szmelc).

Za ostatnie 3 naboje zakupuje 2 litry wody oraz dzienną porcję suszonego prowiantu.

Krok 8: Fanty

Ostatnim krokiem tworzenia postaci jest wybór ekwipunku dla Ocalałego.

Przy wyborze ekwipunku, w trakcie tworzenia postaci, wartość przedmiotów podawana jest w amunicji i może być uzależniona od Pochodzenia postaci. Naboje te są pojęciem mocno abstrakcyjnym, nie posiadają podziału na kaliber i rodzaj. Podczas wybierania ekwipunku gracz może pozostawić część naboi jako amunicję do posiadanej broni lub zapasową walutę. W takim przypadku zapisuje on jakiego rodzaju są to naboje.

Gracz posiada 50 naboi.

Dodatkowo, za każdy Punkt Postaci, który przeznaczył na Fanty w kroku 5., otrzymuje dodatkowe 100 naboi.

Listę ekwipunku, wraz z podanymi cenami, znajdziesz w rozdziale Fanty (s. 148).

KROK 9: OPIS OCALAŁEGO

W tym momencie przed tobą powinien leżeć twój Ocalały, rozpisany na karcie postaci. Czas by dodać ostatni szlif postaci, tworząc jej opis. W ten sposób twój bohater nie będzie tylko zbiorem cyferek i rozpisanych Talentów i Przywar. Stanie się postacią kompletną, a tym samym znacznie ciekawszą.

Imię

Jeśli jeszcze nie wybrałeś imienia dla Ocalałego, teraz przyszedł na to czas. Zastanów się, niech będzie to coś odpowiedniego, wskazującego charakter postaci, związanego z jej rasą i pochodzeniem.

Oprócz imienia, postać może mieć też nazwisko, przydomek lub ksywkę, której używa.

Imiona często uzależnione są od rasy lub miejsca pochodzenia Ocalałego. Nie muszą być one jednak z nimi ściśle związane. Po Długiej Nocy powszechne były migracje, wędrówki ludności i mieszanie się kultur, języków, a także nazw i imion.

Jeśli jednak chciałbyś się na czymś wzorować, wymyślając imię dla swojej postaci, możesz przyjąć poniższy schemat lub skorzystać z zamieszczonych tu przykładów.

IMIONA ZE WZGLĘDU NA RASĘ

Ludzie

Masz tu dużą swobodę i możesz korzystać zarówno z imion wymyślonych, jak i posługiwać się odmianami imion łacińskich, słowiańskich, celtyckich czy też indoeuropejskich.

Imiona kobiecie: Alka, Anna, Berta, Dora, Evelyn, Lara, Marisa, Olenaa, Ruth, Shani.

Imiona męskie: Adam, Jacob, Josh, Martin, Oleg, Rager, Theodor, Tom, Yan, Zigmunth.

Krasnoludy

W większości krasnoludy przyjmują imiona pochodzące z ich języka, chociaż częste są przypadki nadawania imion związanych z kulturą kraju, w którym zamieszkiwali. Wymyślając imiona krasnoludzkie możesz odnosić się do języków germańskich, a także do wielu znanych powieści literackich z gatunków fantasy.

Imiona kobiece: Amalda, Borghuda, Eriada, Firiana, Gruda, Gunda, Holnara, Morriga, Vulpena, Zeriva.

Imiona męskie: Asgharld, Borghud, Dain, Fargrin, Grunder, Izurgin, Jegrimm, Ronfir, Thorgil, Vulpen.

Naiym'vael

Dawniej elfy zamieszkiwały głównie tereny dalekiego Wschodu i Południa. Ich imiona powinny wydawać się orientalne i poetyckie, chociaż często są one skracane do prostszych form. Naiym'vael podkreślają swoją odmienność i nie przyjmują imion innych kultur, w szczególności imion ludzkich.

Wymyślając imię Naiym'vael możesz opierać się na mieszance imion celtyckich, fińskich, ale również japońskich.

Imiona kobiece: Alia, Amariye, Elayin, Galiyessa, Ilanea, Lamika, Okinaya, Reanel, Tashiyana, Yumikaell

Imiona męskie: Aerandil, Ailios, Arte, Eladir, Laurion, Morael, Sirfal, Shirrou, Tanarael, Ymel.

IMIONA ZE WZGLĘDU NA POCHODZENIE

Czarne Błota i Zatopione Warrin

Oba te miejsca były zamieszkana głównie przez Rondalian, dlatego też najbardziej popularne są imiona rondalijskie i ich odmiany. Podczas ich wymyślania można sugerować się imionami łacińskimi i celtyckimi.

Imiona kobiecie: Ailla, Ernine, Keira, Tressa

Imiona męskie: Aulus, Mark, Murray, Rufus

Delaria

O ile neofici i zajmujący niższe szczeble hierarchii wyznawcy Jedynego mogą mieć najróżniejsze imiona, o tyle mieszkańcy Świętego Miasta często noszą imiona będące mieszanką kultury dawnej Delarii z kultem świętych ksiąg, boskimi istotami i dawnymi prorokami. Tworząc takie imiona można posługiwać się mieszanką imion germańskich, semickich i bliskowschodnich.

Imiona kobiecie: Luiza, Nermin, Oda, Sanaa

Imiona męskie: Bruno, Egon, Jakert, Saud

Miasta Kuźnie, Pustkowia, RADom, Ruiny, Schron Korporacji, Styx

Wszystkie te miejsce gromadzą ocalałych ze wszelkich zakątków Kontynentu, dlatego też można spotkać w nich osoby o najróżniejszych imionach. Jako gracz masz pełną swobodę w wymyśleniu imienia osoby pochodzącej z tych miejsc.

Ogród Rdzy

Znajdujący się na południu Ogród Rdzy zamieszkiwany jest w znacznej części przez potomków mieszkańców Sothlandu. Tworząc imię osoby pochodzącej z tych stron, można sugerować się imionami hiszpańskimi czy latynoskimi.

Imiona kobiecie: Ane, Laia, Martina, Julia.

Imiona męskie: Arnau, Alex, Pau, Yago.

Pasterze Pyłu

Pasterze Pyłu, mimo że podzieleni na liczne plemiona, szybko wytworzyli własną, charakterystyczną kulturę. Ich imiona są dosyć dziwnym zlepkiem wielu języków. Tworząc je możesz dowolne łączyć imiona łacińskie, celtyckie, słowiańskie i semickie.

Imiona kobiece: Julitala, Lea, Lilana, Noemi.

Imiona męskie: Choroman, Karim, Sadok, Urias.

Północna Rubież

Mieszkańcy Północnej Rubieży to w większości potomkowie Endhgarczyków, Kravenów oraz Parranów. Tworząc ich imiona, możesz sugerować się imionami germańskimi, szkockimi, słowiańskimi i bałtyckimi.

Imiona kobiecie: Biruta, Fia, Tomira, Winanda

Imiona męskie: Cullen, Dobrowoj, Odoryk, Rymwid

Rodzina

Rodziny są tworzone przez elfów, dlatego należy się kierować tymi samymi sugestiami jak przy tworzeniu imion Naiym'vael.

Strefa

Strefa roztacza się na obszarach od wschodniego Kravena, przez południowy Maghanbar, aż po zachodnie rubieże Targainstaru. W zależności od tego, z której części pochodzą Ocaleli, mogą nosić imiona związane z dowolnym z tych krajów. Sugeruj się imionami słowiańskimi, germańskimi oraz celtyckimi.

Imiona kobiecie: Erin, Myrna, Samboja, Sima

Imiona męskie: Izbor, Ruben, Tomir, Zadar

Przydomki i nazwiska

Wielu Ocalałych posiada przydomki jak Pchła, Jednooki, Silnoręki czy Szczerba. Czasem zastępują one imię.

Niektórzy, ci którzy pamiętają swoje rodziny, noszą również nazwiska, chociaż jest to coraz rzadsze zjawisko i głównie spotkać je można wśród krasnoludów, Naiym'vael lub wśród ludzi, którzy chcą podkreślić swoją pozycję.

OPIS POSTACI

Przechodząc do tworzenia opisu postaci, zwróć uwagę na dokonane wcześniej wybory. Zauważysz, że wiele elementów masz już gotowych i wystarczy je tylko uzupełnić. Tworząc opis i historię postaci warto odpowiedzieć na poniższe pytania:

Skąd pochodzisz?

Opisz skąd pochodzi Ocalały i nie chodzi tylko o stwierdzenie "ze Strefy". Czy mieszkałeś w jakiejś osadzie, czy też wędrowałeś z grupą koczowników? Czy była to silna społeczność, czy grupka zdziczałych barbarzyńców?

Czy masz rodzinę/bliskich/klan?

Gdzie jest twoja rodzina? Co się z nimi stało? Czy masz rodzeństwo lub krewnych? W jakich stosunkach się rozstaliście? Może twoja społeczność tworzyła połączony więzami krwi klan? Czy wciąż istnieje?

Czym zajmowałeś się poprzednio i czym zajmujesz się obecnie?

Czym zajmowałeś się zanim opuściłeś swój dom? A może wciąż się tym zajmujesz? Może wiodłeś jakieś, zupełnie inne, życie przed Wybuchem? Kim wtedy byłeś? Czym parasz się dzisiaj?

Jakie są twoje cechy szczególne?

Chodzi o wyróżniające Ocalałego cechy wyglądu oraz jego zachowania. Może masz charakterystyczne blizny, ślady po przebytej chorobie, tatuaże? Może wciąż gwiżdżesz jakąś melodię lub jest coś czego nienawidzisz i zawsze wytrąca cię z równowagi?

Jak wyglądasz?

Możesz opisać jak wyglądasz? Jesteś wysoki czy niski? Chudzielec czy kawał byka? Łysy czy długowłosy brodacz? Może masz coś co wyróżnia cię spośród innych?

Dlaczego wyruszyłeś na Pustkowia?

W grupie jest bezpieczniej. Mało kto opuszcza z własnej woli osadę czy społeczność, z którą mógł zamieszkać. Co sprawiło, że porzuciłeś bezpieczne schronienie i ruszyłeś w nieznane? Uciekłeś, zostałeś wygnany, otrzymałeś misję?

Czy masz jakichś przyjaciół lub wrogów?

Zastanów się czy masz na tym padole łez kogoś, kogo mógłbyś nazwać przyjacielem? Jeśli nie, to może chociaż znajdą się osoby, które darzą cię sympatią na tyle, by pomóc w kłopotach, chociażby po to, żeby spłacić dawny dług. Co z wrogami? Z pewnością są tacy, którzy klną na twój widok. Z kim zadarłeś i jak bardzo?

Jaki jest twój cel?

To chyba najważniejsza rzecz. Każdy z nas ma cel, do którego dąży. Mogą to być zarówno plany krótkoterminowe, możliwe do zrealizowania, jak i wielkie, gigantyczne projekty, których realizacja może zająć całe życie.

Czego najbardziej się obawiasz?

Na pewno jest coś, czego się bardzo boisz, co wzbudza w tobie niemal pierwotny lęk. Zwierzę, potwór, zjawisko, perspektywa utraty bliskich? Pomyśl i opisz, co to jest. Spokojnie, Spamiętywacz na pewno nie wykorzysta tego przeciwko tobie... Prawda?

Młodzik, którego Seth powalił potężnym ciosem, podniósł się z ziemi. Chłopak stanął na chwiejnych nogach, przetarł rękawem krew płynącą z nosa i uniósł pięści.

— Wystarczy — siwobrody krasnolud zbliżył do chłopaka wyglądającego jakby w pionie utrzymywała go jedynie siła woli. — Czemu się tak uparłeś? Pustkowia to nie miejsce dla smarkaczy. Wracaj do domu.

— Nie mam już domu — głos chłopaka balansował na granicy załamania się, ale w jego oczach widać było determinację. - Chcę odnaleźć tych, którzy zamordowali moją rodzinę.

— I co wtedy zrobisz?

— Zabiję. Jednego po drugim.

Krasnolud milczał, wpatrując się w twarz przybłędy. Po chwili brodate oblicze wykrzywił uśmiech.

— Skoro masz cel i upór, by do niego dążyć, może przeżyjesz kilka dni. Zbieraj graty, ruszasz z nami.

Przykład:

Dareh Zmora urodził się jeszcze przed Wybuchem. Gdy spadły bomby, stracił rodzinę, ale udało mu się znaleźć schronienie w kanałach miasta wraz z innymi uciekinierami, gdzie spędził Długą Noc. Obserwował, do czego może doprowadzić ciemność, głód i szaleństwo. Wydarzenia tamtych dni odcisnęły piętno na jego psychice.

Kolejne lata to opowieść o tułaczce, niewoli i ucieczce, podczas której wpadł w szpony Burzy Pyłu. Dareh przetrwał, ale pamiątką tamtego koszmarnego dnia był na zawsze odmieniony kolor włosów, skóry i oczu, dzięki którym zyskał swój przydomek. Uratowali go mieszkańcy niewielkiej społeczności na obrzeżach Strefy, gdzie znalazł nowy dom. Dareh wykorzystał swoje umiejętności, tropiąc nieliczną, zmutowaną zwierzynę. Z polowania na bestie uczynił ucieczkę od wspomnień oraz wyzwanie, starając się zdobywać coraz ciekawsze trofea.

Często nieobecny w osadzie, Dareh zbyt późno dostrzegł znamiona Anomalii, która zaczęła zajmować zamieszkałe przez społeczność tereny. Gdy okazało się, że już tylko on jeden nie został dotknięty wpływem jej wypaczającej mocy, musiał uciekać przed szaleństwem i horrorem, w którym pogrążali się mieszkańcy jego domu. Z oddali obserwował orgię zniszczenia i deprawacji.

Dareh w równym stopniu nienawidzi i obawia się mutujących mocy Anomalii oraz zjawisk paranormalnych. Niechęcią i nieufnością darzy wszelkiego rodzaju szamanów, znachorów i czarowników, uważając ich moce za nienaturalne. Myśliwy ponownie wyruszył na pustkowia. Teraz jednak nie jest już młodocianym smarkaczem, a pewnym siebie, dojrzałym (niektórzy uważają, że podstarzałym) mężczyzną. Postanowił opuścić Strefę, by jak najbardziej oddalić się od wpływu Anomalii. Chce też powiększyć swą kolekcję trofeów o nowe okazy.

UMIEJĘTNOŚCI I SPECJALIZACJE

GADKA

Umiejętność	Cecha	Specjalizacje
Gadanina	CH	Blef, Hazard, Plotkowanie, Prowokowanie
Handel	CH	Targowanie się, Wciskanie Szajsu, Wycena
Zastraszenie	SW	Dowodzenie, Tortury, Wymuszenie, Złowrogi

NAUKA

Umiejętność	Cecha	Specjalizacje
Medycyna	WI	Chirurgia, Farmacja, Pierwsza Pomoc
Technika	WI	Mechanika, Elektronika, Materiały Wybuchowe, Zbrojmistrz
Wykształcenie	WI	Geografia, Historia, Języki, Nauki Ścisłe

POWSZECHNE

Umiejętność	Cecha	Specjalizacje
Prowadzenie Pojazdów	ZW	Aeroplan, Łódź, Motocykl, Samochód
Spostrzegawczość	ZM	Czujność, Nasłuchiwanie, Wypatrywanie
Sprawność	ZW	Akrobatyka, Pływanie, Sprint, Wspinaczka

PRZEŻYCIE

Umiejętność	Cecha	Specjalizacje
Łowiectwo	ZM	Pułapki, Tropienie, Oprawianie Zwierzyny
Przetrwanie	WI	Orientacja w Terenie, Poszukiwanie Schronienia, Poszukiwanie Zapasów, Szabrowanie
Złodziejstwo	ZW	Kradzież, Otwieranie Zamków, Skradanie się, Ucieczka

WALKA

Umiejętność	Cecha	Specjalizacje
Strzelectwo	ZM	Broń Miotana, Broń Palna, Łuk i Kusza, Ciężka Broń Strzelecka
Walka w Zwarciu	ZW	Broń Ciężka, Broń Lekka, Broń Ręczna, Walka Wręcz
Zahartowanie	KR	Odporność na Rany, Odporność na Skażenie, Odporność na Stres, Odporność na Zmęczenie

OPIS UMIEJĘTNOŚCI

GADKA

Gadanina

Jeśli chcesz, umiesz zająć rozmową niemal każdą napotkaną osobę. Potrafisz prowadzić poważne dyskusje, pleść długie monologi, a także rzucać żartami jak z rękawa. Umiesz też naprowadzać wymianę zdań na preferowane przez ciebie tory oraz wyciągać od rozmówców interesujące cię informacje.

Gadaninę testujesz, gdy:

- starasz się zdobyć informacje i zebrać lokalne plotki;
- chcesz przekonać inne osoby do swoich racji za pomocą argumentów;
- próbujesz kogoś oszukać lub oczarować;
- chcesz ośmieszyć lub sprowokować inną postać do ataku.

Specjalizacje:

Blef – potrafisz przekonująco kłamać i oszukiwać, wymyślając historie na poczekaniu. Nie drgnie ci przy tym nawet powieka. Dzięki tej specjalizacji każde kłamstwo, które wypowiadasz, brzmi wyjątkowo przekonująco.

Hazard – gry hazardowe to twój konik. Znasz zasady większości gier, w które gra się w osadach, od zwykłych kości, przez gry karciane, po bardziej skomplikowane tabula. Wiesz też, jak obstawiać zakłady oraz naginać szanse wygranej na swoją korzyść, czyli oszukiwać.

Plotkowanie – plotki i ploteczki to twoja specjalizacja. Umiesz zdobywać informacje w trakcie rozmowy, przy czym nie wszystkie muszą być prawdziwe, jednak zazwyczaj twój rozmówca będzie wierzył w ich prawdziwość.

Prowokowanie – umiesz wyprowadzać innych ludzi z równowagi, prowokować ich i nakłaniać do podejmowania pochopnych, często agresywnych, działań. W ten sposób możesz sprowokować kogoś, by pierwszy cię zaatakował lub skłonić go do podjęcia jakiejś decyzji pod wpływem gniewu.

Handel

Znasz się na interesach oraz handlu, wiesz jak się targować, by uzyskać najlepszą cenę. Umiesz też odpowiednio wyceniać towar, co jest szczególnie przydatne przy handlu wymiennym.

Handel testujesz, gdy:
- chcesz ocenić wartość towaru;
- targujesz się, by uzyskać możliwie najlepszą cenę;
- próbujesz nakłonić kogoś do zakupienia lub sprzedania konkretnego przedmiotu.

Specjalizacje:

Targowanie się – potrafisz uzyskać lepszą cenę od osób, z którymi dobijasz targu.

Wciskanie Szajsu – mówią o tobie, że sprzedasz piach Pasterzom Pyłu. Umiesz wcisnąć każdemu klientowi niemal każdy towar, przekonując go o jego niezwykłej wartości i przydatności.

Wycena – w okamgnieniu oceniasz wartość towaru. Wiesz też, gdzie konkretne fanty są szczególnie poszukiwane i u kogo uzyskasz za nie najlepszą cenę.

Zastraszenie

Umiesz wzbudzać niepokój, strach lub prawdziwe przerażenie w innych osobach. Wiesz jakich gróźb użyć, jakim głosem je wypowiedzieć i jak zachowywać się, by skutecznie wystraszyć inną postać.

Zastraszenie testujesz, gdy:
- chcesz wymusić posłuszeństwo poprzez groźbę;
- starasz się zastraszyć kogoś, by wydobyć od niego potrzebne ci informacje, np. poprzez tortury;
- chcesz zastraszyć przeciwnika w trakcie walki.

Specjalizacje:

Dowodzenie – umiesz przewodzić innym ocalałym i kierować ich poczynaniami. Potrafisz wydawać komendy i rozkazy tak, by każdy skulił ramiona i wziął się do roboty. Znasz się też nieco na taktyce pola walki.

Tortury – umiesz zadawać ból tak, by nie zabić ofiary. Najczęściej robisz to, by wydobyć z niej informacje, chociaż zdarzają się też psychole torturujący dla własnej przyjemności.

Wymuszenie – jeśli chcesz kogoś zmusić do posłuszeństwa, potrafisz to zrobić jak mało kto. Kilka słów, odpowiednie spojrzenie i koleś bierze się do roboty, drżąc ze strachu.

Złowrogi – w trakcie walki sprawiasz pozory o wiele groźniejszego wojownika. Tym sposobem potrafisz zgasić zapał przeciwników do stawania z tobą w szranki.

NAUKA

Medycyna

Znasz się na leczeniu, udzielaniu pierwszej pomocy, opatrywaniu ran, przygotowywaniu leków. Umiesz stawiać diagnozy, rozpoznawać choroby i mutacje.

Medycynę testujesz, gdy:
- chcesz opatrzyć rany, nastawić zwichnięte kończyny i złamane kości;
- starasz się rozpoznać chorobę i przygotować na nią odpowiedni lek;
- opiekujesz się rannymi i chorymi, aby szybciej wrócili do zdrowia.

Specjalizacje:

Chirurgia – umiesz wykonywać zaawansowane zabiegi chirurgiczne, bez problemu nastawiasz kości i leczysz najbardziej skomplikowane obrażenia.

Farmacja – znasz się na przyrządzaniu leków, środków znieczulających, a także trucizn.

Pierwsza pomoc – dobrze radzisz sobie w udzielaniu szybkiej pomocy ofiarom wypadków oraz osobom, które odniosły rany w trakcie walki.

Technika

Znasz się na technologii i dotyczy to zarówno naprawy pojazdów czy ciężkiego sprzętu jak i obsługi komputerów.

Technikę testujesz, gdy:

- chcesz zrozumieć zasady działania jakiegoś urządzenia;
- próbujesz naprawić uszkodzony sprzęt lub pojazd;
- posługujesz się przedwojennym komputerem.

Specjalizacje:

Mechanika – umiesz obsługiwać i naprawiać urządzenia mechaniczne od prostych narzędzi po dźwigi, taśmy produkcyjne i maszyny w fabrykach.

Elektronika – znasz się na elektronice i sprzęcie komputerowym. Potrafisz zarówno naprawiać oraz uruchamiać radia czy komputery jak i obsługiwać je.

Materiały wybuchowe – rajcują cię eksplozje. Umiesz korzystać z wszelkiego rodzaju materiałów wybuchowych od ręcznych granatów po sporej wielkości bomby.

Zbrojmistrz – specjalizujesz się w broni i pancerzach. Potrafisz wytwarzać zarówno broń do walki w zwarciu jak i broń strzelecką, a także amunicję. Wiesz też jak przerobić ubranie na pancerz.

Wykształcenie

Jesteś mózgowcem. Uczyłeś się w życiu wielu rzeczy, dobrze radzisz sobie z czytaniem i pisaniem. Posiadasz sporą wiedzę ogólną, zarówno o dzisiejszym świecie jak i czasach przed Wybuchem.

Wykształcenie testujesz, gdy:

- chcesz rozpoznać miasto, do którego ruin dotarłeś, i znaleźć w nim konkretne miejsce;
- chcesz przypomnieć sobie opowieści lub wydarzenia z przedwojennych czasów;
- starasz się przygotować chemiczny specyfik, który będzie miał właściwości kleju lub kwasu.

Specjalizacje:

Geografia – masz rozległą wiedzę o świecie, miejscach, miastach, zarówno przedwojennych jak i dzisiejszych osadach.

Historia – interesuje cię historia, czasy przedwojenne, legendy i opowieści.

Języki – wiesz, że znajomość języka jest konieczna do skutecznej komunikacji, dlatego starasz się poznać przynajmniej podstawy jak największej ilości języków i dialektów.

Nauki Ścisłe – chemia, biologia, fizyka, nauki matematyczne, wszystko to zajmuje twoją głowę i okazuje się zaskakująco przydatne w życiu, gdy np. chcesz stworzyć baterię, czy usunąć trujące organy z ciała upolowanej bestii.

POWSZECHNE

Prowadzenie Pojazdów

Umiesz zarówno kierować powozami ciągniętymi przez niewolników, jeździć rowerem (to jeden z lepszych środków transportu na pustkowiach, jedyne paliwo jakiego wymaga to twoje mięśnie), jak i kierować pojazdami mechanicznymi.

Prowadzenie pojazdów testujesz, gdy:
- chcesz odpalić pojazd nie posiadając kluczyka;
- ścigasz się z innymi i wykonujesz skomplikowane manewry;
- starasz się ocenić przydatność i stan pojazdu.

Specjalizacje:

Aeroplan – pojazdy latające to dziś rzadkość, ale ty miałeś z nimi do czynienia i potrafisz sterować zarówno paralotnią, żyrokopterem jak i większymi maszynami.

Łódź – jeśli coś pływa, to umiesz tym sterować. Znasz się na nurtach rzek, pokonywaniu fal, żegludze i wiatrach.

Motocykl – jednoślady to zdecydowanie twój ulubiony środek transportu, szybkie, manewrowe, pozwalają wjechać tam, gdzie nie wjedzie żaden samochód.

Samochód – znasz się na kierowaniu wszelkich samochodów, furgonetek łącznie z największymi ciężarówkami.

Spostrzegawczość

Ta Umiejętność określa zarówno czujność postaci jak i zdolność dostrzegania detali, znajdowania ukrytych przejść, skrytek.

Spostrzegawczość testujesz, gry:
- chcesz sprawdzić czy członkowie grupy, którą mijasz, mają jakieś symbole wiążące ich z gangiem lub stronnictwem;
- chcesz przekonać się czy jesteś śledzony i obserwowany;
- przeszukujesz jakieś miejsce.

Specjalizacje:

Czujność – trudno cię zaskoczyć, jesteś czujny i zawsze wypatrujesz zasadzki, ukrytych przeciwników i pułapek.

Nasłuchiwanie – masz dobry słuch i z łatwością rozróżniasz naturalne odgłosy pustkowi, czy nocnego życia osady, od kroków skradających się wrogów.

Wypatrywanie – masz świetny wzrok, potrafisz dostrzec najmniejszy ruch, odbłysk światła w ruinach, wyszukać detale, które inni przeoczą.

Sprawność

Wspinaczka, biegi, podnoszenie ciężarów, pływanie. Umiejętność ta opisuje sprawność fizyczną postaci.

Sprawność testujesz, gdy:
- wspinasz się w górę urwiska;
- chcesz przeskoczyć nad wyrwą w ziemi;
- starasz się przepłynąć przez kanał ze śmierdzącym ściekiem.

Specjalizacje:

Akrobatyka – zdolność pokonywania przeszkód, skakania w dal i zeskakiwania z wysokości, chodzenia po linie i wykonywania akrobacji.

Pływanie – umiesz nie tylko utrzymywać się na wodzie, ale również pływać i nurkować, wstrzymując oddech dłużej niż inni.

Sprint – biegasz szybko i potrafisz pokonywać w trakcie biegu różne przeszkody. Umiesz też przebiec wiele kilometrów, nie zwalniając tempa.

Wspinaczka – potrafisz wspinać się po górach, stertach złomu, pokonywać mury i ogrodzenia. Robisz to znacznie szybciej i sprawniej niż inni.

ŁOWIECTWO

Umiejętność tropienia, podążania za zwierzyną, konstruowania i zakładania prostych pułapek, oporządzania zwierzyny.

Łowiectwo testujesz, gdy:

- chcesz znaleźć tropy zwierzyny, mutantów czy ludzi, a także odczytać z nich nieco informacji;
- starasz się rozstawić sidła, stworzyć działającą pułapkę, ale również znaleźć pułapki rozstawione przez innych;
- wybrać fragmenty ciała zwierzyny nadające się do spożycia.

SPECJALIZACJE:

Tropienie – umiejętność znajdywania śladów, podążania tropem zwierzyny lub ludzi, a także odczytywania śladów, by uzyskać takie informacje jak choćby czas pozostawienia śladów, ilość osób, itp.

Pułapki – umiesz zastawiać sidła, budować pułapki, ale również łatwiej takowe znajdujesz.

Oprawianie Zwierzyny – specjalizujesz się w skórowaniu, patroszeniu, dzieleniu mięsa i ogólnym oprawianiu upolowanej zwierzyny. Wiesz dobrze, które części są jadalne, które mogą się przydać w innym celu lub można je dobrze sprzedać.

PRZETRWANIE

Umiejętność przetrwania to podstawa dla każdego, kto chce przeżyć na pustkowiach lub w ruinach miast, z dala od osad i innych Ocalałych.

Przetrwanie testujesz, gdy:

- chcesz wykryć zagrożenia czyhające w okolicy;
- starasz się znaleźć schronienie przed nadchodzącą Burzą Pyłu;
- poszukujesz wody bądź pożywienia.

Specjalizacje:

Orientacja w Terenie – nie gubisz się na pustkowiach ani w ruinach, zawsze umiesz określić kierunki świata, odnaleźć drogę do najbliższego obozowiska lub osady.

Poszukiwanie Schronienia – potrafisz szybko znaleźć miejsce, w którym będziesz mógł bezpiecznie spędzić noc lub przetrwać Burzę Pyłu.

Poszukiwanie Zapasów – poszukiwanie wody i żywności to umiejętność, która potrafi uratować życie.

Szabrowanie – to jeden ze sposobów przetrwania po Wybuchu. Potrafisz szybko przeszukiwać ruiny i domy, znajdować cenne przedmioty i fanty, a także przedwojenne artefakty.

Złodziejstwo

Umiesz sprawiać, by przedmioty niepostrzeżenie zmieniały właściciela. Potrafisz kraść, otwierać zamknięte drzwi i skrzynie, ale również uwalniać się z więzów i kajdan.

Złodziejstwo testujesz, gdy:

- chcesz niepostrzeżenie ukraść przedmiot noszony przez innego Ocalałego;
- chcesz otworzyć zamek przy użyciu wytrychów;
- chcesz przekraść się niepostrzeżenie lub ukryć przed wzrokiem innych postaci;
- chcesz uwolnić się z więzów lub kajdan, którymi zostałeś skuty.

Specjalizacje:

Kradzież – specjalizujesz się w opróżnianiu kieszeni, toreb, sakw i plecaków innych osób.

Otwieranie Zamków – mając wytrychy lub kawałek drutu, jesteś w stanie otworzyć prawie każdy zamek.

Skradanie się – umiejętność cichego poruszania się, pozostawania niezauważonym, ukrywania się.

Ucieczka – potrafisz oswobadzać się z więzów i kajdan, ale również umykać z walki i uciekać przed pościgiem.

Walka

Strzelectwo

Posłanie komuś kulki to jeden z najskuteczniejszych (chociaż niekoniecznie najtańszych, amunicja kosztuje) sposobów rozwiązywania problemów na pustkowiach. Umiesz całkiem nieźle rozwiązywać problemy.

Testujesz strzelectwo, gdy:

- strzelasz do przeciwnika z broni palnej jak pistolet, strzelba czy karabin;
- strzelasz z łuku, kuszy czy procy;
- miotasz w przeciwnika włócznią, oszczepem czy nożem.

Specjalizacje:

Broń Miotana – umiesz celnie rzucać nożami, oszczepami i każdą inną bronią do tego przeznaczoną.

Broń Palna – pistolety, rewolwery, strzelby i karabiny. Wiesz jak odpowiednio złożyć się do strzału i posłać celną kulkę mimo odrzutu broni.

Łuk i Kusza – stara i dobra broń myśliwska jak kusze i łuki świetnie się sprawdza w dzisiejszych czasach. Tym bardziej, że jest cicha, a wystrzeloną strzałę można wyciągnąć z trupa i użyć ponownie.

Ciężka Broń Strzelecka – lubisz duży kaliber. Specjalizujesz się w korzystaniu z CKMów, granatników, ręcznych wyrzutni rakiet czy miotaczy ognia.

Walka w Zwarciu

Umiejętność walki w zwarciu, zarówno przy użyciu gołych pięści, jak i broni kontaktowej.

Walkę w Zwarciu testujesz, gdy:

- chcesz zaatakować przeciwnika w walce w zwarciu;
- starasz się sparować cios wroga;
- chcesz powalić kogoś na ziemię, chwycić i unieruchomić.

Specjalizacje:

Broń Ciężka – wielkie topory, młoty, maczugi, korbacze. Preferujesz zabójczą broń, która swym ciężarem i wielkością przeraża wrogów.

Broń Lekka – noże, kastety i każda mała i lekka broń, którą można wyprowadzić szybki cios, zarówno w otwartym starciu jak i w czasie walki w tłoku.

Broń Ręczna – większość narzędzi wyrządzania krzywdy bliźniemu, od kija baseballowego czy gazrurki po maczety, włócznie czy jednoręczne topory.

Walka Wręcz – preferujesz walkę bez broni, na gołe pięści, kopnięcia, chwyty. Umiesz wykorzystać całe swoje ciało jako broń. Otrzymujesz dodatkowe kości do testów Ataku, gdy walczysz nieuzbrojony.

Zahartowanie

Życie na pustkowiach sprawia, że ocalały musi stać się twardy, by znieść przeciwności losu. Zahartowanie to uodpornienie się na ból, zmęczenie, zimno, głód czy strach.

Zahartowanie testujesz, gdy:

- otrzymałeś rany, które mogą pozbawić cię przytomności;
- stanąłeś naprzeciw przerażającej bestii i musisz testować Jaja;
- z desperacji piłeś skażoną wodę.

Specjalizacje:

Odporność na Rany – potrafisz znosić ból i obrażenia lepiej niż inni. Dopiero najbardziej poważne rany są w stanie powalić cię na ziemię i pozbawić przytomności.

Odporność na Skażenie – twój organizm lepiej niż inne broni się przed drobnoustrojami wywołującymi choroby, ale również truciznami i skażeniem.

Odporność na Stres – zachowujesz zimną krew, gdy działasz pod presją, w stresowych sytuacjach lub gdy spotyka cię coś naprawdę strasznego i musisz zdać Jaja.

Odporność na Zmęczenie – twoje ciało jest w stanie znieść niemal tytaniczny wysiłek. Każdy stopień tej Specjalizacji pozwala ci na otrzymanie dodatkowego punktu Zmęczenia zanim padniesz z wycieńczenia.

Inne

Na karcie znajduje się miejsce na zapisywanie Umiejętności należących do grupy Inne. Umiejętności te związane są często z wybranym Pochodzeniem, posiadanym Talentem lub Profesją Zaawansowaną.

Aby wykupić Umiejętność z tej grupy, należy posiadać jeden z wymienionych wyżej elementów bądź też musi się na to zgodzić Spamiętywacz.

INNE

Umiejętność	Cecha	Specjalizacje
Kuglarstwo	ZW	Aktorstwo, Taniec, Żonglerka
Muzyka	ZM	Gra na Instrumencie, Śpiew
Sztuka	CH	Zdobnictwo, Malarstwo, Rzeźba, Poezja
Zoologia	WI	Weterynaria, Opieka nad Zwierzętami, Tresura

Wędrowaliśmy przez Ziemie Żalu i jeden gość zatrudniał do ochrony wielkiego barbarzyńcę z Północnych Rubieży. Mówię ci, koleś był nie do zdarcia. Potrafił maszerować cały dzień z tobołami na karku, bez oznak zmęczenia. Gdy zaatakowali nas bandyci, olbrzym dostał włócznią w brzuch. Myślałem, że już po nim, ale ten skurczybyk złamał drzewce, wystające mu z bebechów, i zaczął nim okładać po głowie zaskoczonego łupieżcę.

TALENTY

Talenty to unikalne predyspozycje Ocalałego, niezwykłe zdolności, cechy fizyczne lub charakteru, które wyróżniają go spośród innych.

Ocalały posiada Talenty wynikające z jego Rasy oraz Pochodzenia, jednak gracz może zdecydować, że chce, aby jego postać posiadała dodatkowe zdolności. Może wówczas, podczas kreowania lub rozwoju postaci, wykupić wybrane Talenty z poniższej listy.

Każdy Talent posiada koszt w Punktach Postaci, które gracz musi przeznaczyć na jego wykupienie. Koszt ten podany jest w nawiasie przy nazwie Talentu.

Berserker (2 PP)

Widziałem tych kolesi na Północnych Rubieżach. Totalni szaleńcy. Rzucili się na nas niczym dzikie bestie. W ogóle nie starali się unikać strzałów i ciosów. Ale gdy nas dopadli i zaczęli wymachiwać swoim żelastwem... To była prawdziwa jatka.

Zmodyfikuj swoją Obronę o -1/-2. W zamian, w trakcie walki w zwarciu, otrzymujesz dodatkową k10 do puli w testach Ataku oraz w testach Obrażeń.

Błyskawiczny Refleks (3 PP)

Szybki niczym pustynna żmija i spostrzegawczy jak cholera. Ciężko cię zaskoczyć, a nawet jeśli komuś to się uda, to i tak zazwyczaj pierwszy wyciągniesz gnata. Ot, co zrobić, ręka szybsza niż oko.

Zwiększasz Inicjatywę o 2.

Charyzmatyczny (3 PP)

Masz w sobie coś, co sprawia, że ludzie cię słuchają. Potrafisz zarówno prowadzić swobodną gadkę w knajpie jak i kierować grupą ludzi, i mimo że żaden z ciebie kawał sukinkota, to wykonują twoje polecenia, jakbyś był delaryjskim kapelanem.

Otrzymujesz k10 do puli w testach Gadaniny lub Zastraszenia, gdy przemawiasz publicznie lub starasz się dowodzić innymi i wydawać polecenia.

Chłonny Umysł (4 PP)

Przyznam, że zrobiłeś na mnie wrażenie. Kiedy nauczyłeś się obsługiwać ten sprzęt? Pamiętam, że gdy spotkaliśmy się przed sześcioma miesiącami, byłeś żółtodziobem ze smarkami pod nosem, który nie wiedział jak przeładować broń. A teraz...

Po każdym Spotkaniu, gdy Spamiętywacz przydziela punkty Wprawy i Doświadczenia, otrzymujesz jeden dodatkowy punkt Wprawy.

Czujność (3 PP)

Oczy i uszy szeroko otwarte. Zawsze czujny, zawsze gotowy. Gadają, że nawet śpisz z otwartymi oczami. Ciężko jest przemknąć obok niezauważonym, podejść ciebie i twoją grupę z zaskoczenia. Coś zawsze zwróci twoją uwagę.

Gdy wykonujesz testy Spostrzegawczości, otrzymujesz k10 do puli.

Dodatkowo Spamiętywacz może informować cię o rzeczach, których nie dostrzegli pozostali członkowie bandy.

Groźny (3 PP)

Budzisz respekt to mało powiedziane. Twoje spojrzenie sprawia, że co wrażliwsi goście muszą iść zmienić spodnie. Po prostu masz w sobie coś, co sprawia, że wydajesz się cholernie groźny, nawet jeśli w rzeczywistości tak nie jest.

Gdy wykonujesz test Zastraszania, otrzymujesz dodatkową k10 do puli.

Jaja Ze Stali (3 PP)

Jesteś twardym sukinkotem, wychowały cię pustkowia, widziałeś już wiele i mało jest rzeczy, które sprawią, że twoje kolana zadrżą.

Gdy jesteś celem Zastraszenia, wykonujesz test Jaj, otrzymujesz kość Farta do puli.

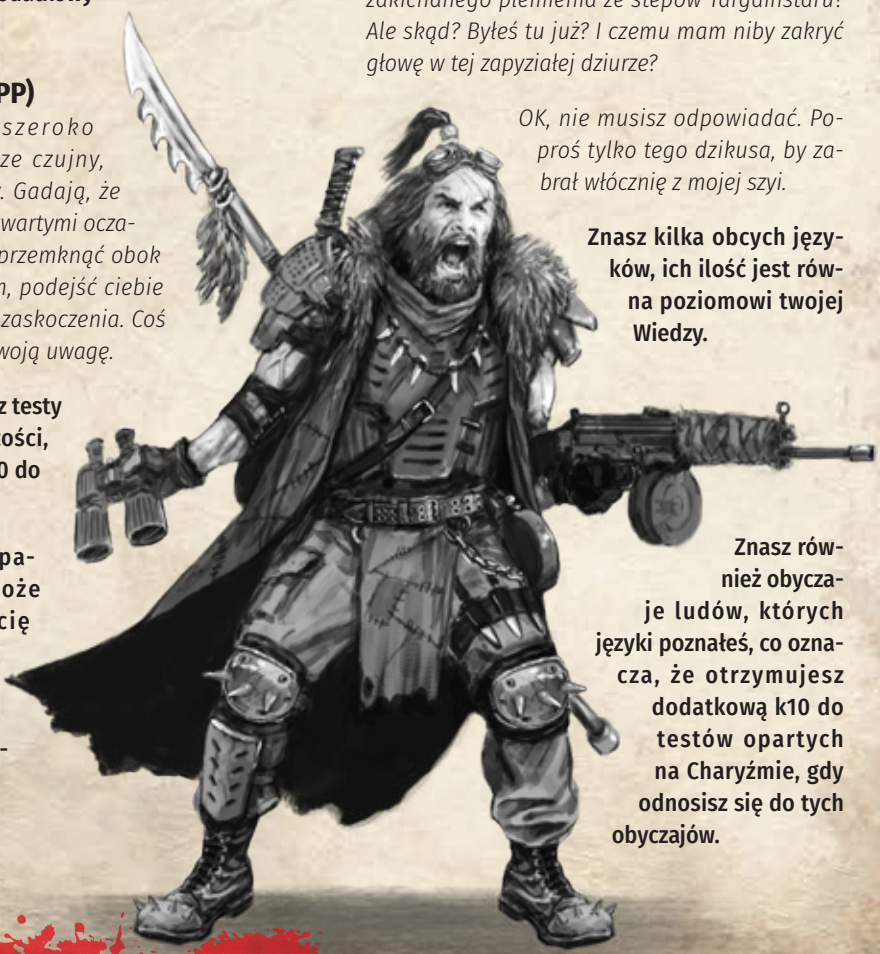
Języki i Obyczaje (3 PP)

Jak to gadasz w ich języku? Znasz dialekt jakiegoś zakichanego plemienia ze stepów Targainstaru? Ale skąd? Byłeś tu już? I czemu mam niby zakryć głowę w tej zapyziałej dziurze?

OK, nie musisz odpowiadać. Poproś tylko tego dzikusa, by zabrał włócznię z mojej szyi.

Znasz kilka obcych języków, ich ilość jest równa poziomowi twojej Wiedzy.

Znasz również obyczaje ludów, których języki poznałeś, co oznacza, że otrzymujesz dodatkową k10 do testów opartych na Charyźmie, gdy odnosisz się do tych obyczajów.



Koło Fortuny (2 PP)

Z całą pewnością można powiedzieć, że ciężko jest się przy tobie nudzić. Zazwyczaj masz farta jak mało kto i dokonujesz najbardziej niezwykłych wyczynów. Czasem jednak Fortuna się od ciebie odwraca i to z przytupem. Wtedy też jest na co popatrzeć.

Zwiększ Fart o 1.

Dodatkowo jeśli na kości Farta wypadło 10, to możesz dorzucić dwie kości do testu zamiast jednej.

Jeśli jednak na kości Farta wyrzuciłeś 1, to nawet jeśli akcja zakończyła się powodzeniem, wydarzyło się coś bardzo nieprzyjemnego (jak przy wyrzuceniu Pecha).

Kwas w Żyłach (3 PP)

Może urodziłeś się i wychowałeś na jakiś skażonych bagniskach, żywiąc się tym, co w nich pełzało. Może chlałeś świecące borygo razem z Kravenami i endhgarskimi góralami. Nie wiem, ale tak czy inaczej uodporniłeś się na większość świństwa jakie można spotkać w tym świecie.

Zwiększ Próg Skażenia o 1.

Dodatkowo, jeśli musisz wykonać test Zahartowania związany z truciznami czy skażeniem, to otrzymujesz dodatkową k10 do puli.

Manipulator (3 PP)

Spotkałem ją w RADomiu. To była najbardziej niezwykła kobieta, jaką w życiu widziałem. Nie chodzi o to, że była wyjątkowo piękna, ale miała w sobie coś takiego, że potrafiła owinąć wokół palca każdego faceta i każdą babkę, jeśli tylko chciała.

Moim zdaniem ona jedna była bardziej niebezpieczna niż wszyscy bywalcy Tartaku.

Otrzymujesz k10 do puli w testach Gadaniny, gdy próbujesz zmanipulować lub oszukać inną postać.

Obdarzony (5 PP)

Wygrałeś w ruletce genowej. Masz dar i cechę, w której przewyższasz innych.

Zwiększ jedną, wybraną Cechę Główną o 1 (maksymalnie do poziomu 5).

Podróżnik (3 PP)

Całe życie w drodze. Nigdzie nie posadziłeś dupska na dłużej. Nie dla ciebie ciepłe łóżko i ciepła kobieta. Musisz się szwendać po pustkowiach. Cóż, ten typ tak ma. Ale przynajmniej wiesz, jak sobie radzić podczas takich wypraw.

Wykonując testy Wiedzy lub Zmysłów związane z przetrwaniem, znajdowaniem schronienia, poszukiwaniem wody lub odszukaniem drogi do jednej z większych osad lub miast, otrzymujesz dodatkową k10 do puli.

Przedwojenny Artefakt (3 PP)

Posiadasz cenny, przedwojenny artefakt. Sam mi powiedz, co to jest – piękny zadbany rewolwer, działający odtwarzacz MP3, egzemplarz jakiejś niezwykłej książki?

Tak czy siak, jest to coś, co ma wielką wartość i za co mógłbyś całkiem nieźle pożyć w jakiejś osadzie, gdybyś chciał to opchnąć. Ale tego nie zrobisz, prawda? No chyba, że w ostateczności. To ma dla ciebie zbyt wielką wartość... Jak to się mówiło? A! Sentymentalną.

Posiadasz niezwykle rzadki i cenny przedmiot pochodzący z czasów sprzed Wojny. Co więcej jest on sprawny, w dobrym stanie. Ustal ze Spamiętywaczem, co to jest.

Wartość takiego przedmiotu to ok. 300 sztuk amunicji (jeśli wybrałeś broń to możesz wybrać broń z listy ekwipunku o bazowym koszcie do 150 szt. amunicji, jej wartość wzrasta ze względu na wykonanie i niezawodność). Podczas korzystania z przedmiotu jest on traktowany jako sprzęt dobrej Jakości.

Rzezimieszek (3 PP)

Właśnie dlatego tępimy wszystkich złodziei w naszej osadzie. Nie tolerujemy tu przywłaszczania sobie cudzej własności, a dzięki bezwzględnym karom wyeliminowaliśmy ten proceder całkowicie.

Hmm... Gdzie jest moja sakwa? Nosz kurrrr.....

Gdy wykonujesz testy Złodziejstwa, otrzymujesz dodatkową k10 do puli.

Siłacz (4 PP)

Wielkie i silne łapy to twój znak rozpoznawczy. Potrafisz dźwigać toboły niczym muł. No i nie chciałbym oberwać od ciebie.

Gdy wykonujesz test Krzepy związany z siłą, dźwiganiem lub gdy wykonujesz test Obrażeń w walce w zwarciu, otrzymujesz dodatkową k10 do puli.

Towarzysz (4 PP)

Posiadasz towarzysza, człowieka, mutanta lub zwierzę. Czy to służący, niewolnik czy przyjaciel, to twoja sprawa. Niby fajnie, bo tu pomoże, tam coś przyniesie, ale z drugiej strony to kolejna gęba do wykarmienia.

Aha – jeśli twój towarzysz oberwie kulkę i się przekręci, to nie proś o nowego.

Ustal ze Spamiętywaczem, kim lub czym jest twój Towarzysz. W trakcie gry Towarzysz jest kierowany przez Spamiętywacza, jednak będzie ci on przychylny lub posłuszny. Przez większość czasu.

Trofea (3 PP)

Uwielbiasz wyzwania oraz porządną jatkę. Nic nie motywuje cię tak bardzo jak pokonanie przeciwnika lub potwora znacznie potężniejszego od ciebie. Twoja kolekcja to prawdziwy powód do dumy, chociaż niektórym może wydawać się nieco makabryczna lub groteskowa.

Za każdym razem gdy pokonasz o wiele potężniejszego od siebie przeciwnika i zabierzesz dla siebie jakieś trofeum (palec, pazur, ucho, element biżuterii, etc.), dobierasz kość Farta, którą dodajesz do swojej puli. Kość ta znika bezpowrotnie po jej wykorzystaniu.

Twardziel (5 PP)

Potrafisz dużo znieść. Ból i zmęczenie to dla ciebie żadna nowość. Umiesz radzić sobie z nimi jak mało kto.

Nie musisz wykonywać testu Zahartowania po otrzymaniu ciężkiej Rany – uznaje się, że zdajesz go automatycznie.

Jeśli otrzymałeś liczbę ciężkich Ran równą poziomowi Krzepy, możesz wykonać test Zahartowania o PT 9. Zdany test pozwala ci utrzymać się na nogach i walczyć przez kolejną rundę.

Test Zahartowania można powtarzać na początku każdej rundy, jednak każdorazowo jego PT rośnie o 1.

Urodzony Wojownik (3 PP)

Odkąd sięgasz pamięcią, musiałeś walczyć. O wszystko – jedzenie, schronienie, wolność. Te doświadczenia pozostawiły swój ślad. Wiesz jak posługiwać się bronią i gdzie przyłożyć frajerowi, żeby zabolało najbardziej.

W trakcie walki otrzymujesz jeden dodatkowy czerwony żeton Akcji.

Uzdrowiciel (3 PP)

Ma mnie wyleczyć trochę błota wymieszanego ze śliną, moczem i jakimś włochatym obrzydlistwem? Jesteś pewien?

Wykonując testy Medycyny, w sytuacji gdy nie masz dostępu do porządnych medykamentów i nie wykonujesz zaawansowanych operacji lub nie leczysz krytycznych Ran, otrzymujesz dodatkową k10 do puli.

Wykształcony (3 PP)

Jesteś mózgowcem, poświęciłeś sporo czasu na naukę. Miałeś dostęp do przedwojennych książek i trzeba przyznać, że wykorzystałeś tę okazję.

Gdy wykonujesz testy Wiedzy związane z wykształceniem, erudycją, wiedzą ogólną, otrzymujesz dodatkową k10 do puli.

Wysoka Pozycja (5 PP)

Nie jesteś zwykłym szarakiem. W miejscu skąd pochodzisz udało ci się zdobyć wysoką pozycję. Liczono się z tobą i szanowano. Nadal tak jest i pewnie gdy wrócisz, zostaniesz przyjęty ze wszelkimi honorami. Chociaż pewnie miałeś też przez to przynajmniej kilku poważnych wrogów i konkurentów.

Ustal ze Spamiętywaczem, czym się zajmowałeś, gdzie i jaka była tam twoja pozycja. W wybranej osadzie możesz liczyć na wpływy, znajomości, może posiadasz też tam dom.

Otrzymujesz dodatkowe 300 sztuk amunicji w kroku 8.

Złota Rączka (3 PP)

Masz smykałkę do majsterkowania i naprawiania wszelkich urządzeń i maszyn.

Gdy wykonujesz testy Techniki, podczas prób naprawy sprzętu, otrzymujesz dodatkową k10 do puli testów.

Znajomości (3 PP)

Dobrze jest mieć ziomków tu i tam, do których można się zwrócić, gdy pustkowia za bardzo cię przetyrają, gdy potrzebujesz zdobyć jakieś informacje, kontakty czy kupić odpowiedni szpej.

Gdy znajdziesz się w jednej z większych osad lub miast, możesz wykonać test Gadaniny (CH), którego PT ustala Spamiętywacz. Zdany test oznacza, że posiadasz w danym miejscu znajomości, które mogą okazać się przydatne.

PRZYWARY

Przywary to wady i słabości Ocalałego. Gracz może wybrać je dla swojej postaci, by dodać jej kolorytu i charakteru. Postacie z Przywarami stają się ciekawsze, bardziej prawdziwe.

Oprócz tego, w zamian za uwydatnienie słabych stron swojej postaci, gracz otrzymuje dodatkowe Punkty Postaci w kroku 5., które może wykorzystać, np. na rozwijanie umiejętności Ocalałego czy wykupienie wymarzonego sprzętu.

Każda wybrana Przywara zwiększa pulę Punktów Postaci. Dokładna liczba PP, którą otrzymuje gracz, podana jest przy nazwie Przywary.

Bohater (+3 PP)

Jesteś głupcem. Czujesz nieuzasadnioną chęć niesienia pomocy potrzebującym. Chronisz słabszych i dotrzymujesz obietnic. W takim świecie jak ten, to przejaw zaburzeń psychicznych, jeśli chcesz znać moje zdanie.

Musisz być bohaterski i honorowy. Jeśli nie będziesz – Spamiętywacz może dodawać ci Kostuchę do dowolnych wykonywanych testów.

Choroba (+3 PP)

Masz jakąś francę, ot i tyle lub aż tyle. Wpływa ona zarówno na twoje samopoczucie jak i na to, jak odbierają cię inni.

Wylosuj jedną Chorobę Ciała ze s. 293 i zapisz na swojej karcie postaci.

Ćpun (+4 PP)

W sumie to ci się nie dziwię. Świat jest tak popaprany, że trzeba czasem mieć jakiś sposób ucieczki. Ty brałeś dopalacze, po których miałeś stać się supermanem, postrachem pustkowi. Wszystko pięknie, tyle że zamiast tego, stałeś się ćpunem uzależnionym od towaru.

Musisz niemal codziennie zażywać wybrany narkotyk. Jeśli jesteś na głodzie, dostajesz Kostuchę do wszystkich testów.

Fobia (+3 PP)

I czego drzesz ryj? Przecież to tylko szczur. Co z tego, że był wielki? To było go złapać, przynajmniej mielibyśmy coś do jedzenia, gamoniu. Ten twój nieuzasadniony strach przed gryzoniami zaczyna być męczący.

Panicznie boisz się wybranego przez siebie przedmiotu, istoty, osób lub zjawiska. Jeśli natkniesz się na obiekt fobii, musisz zdać test Jaj lub wpadasz w panikę.

Wykonując jakiekolwiek testy w obecności źródła swojej fobii, otrzymujesz Kostuchę.

Furiat (+3 PP)

Jesteś jednym z tych typów, którym lepiej nie włazić na odcisk. Łatwo się wkurzasz, a gdy puszczają ci nerwy, zaczyna się robić nieciekawie.

Gdy ktoś próbuje cię sprowokować i wykonujesz test Siły Woli, otrzymujesz Kostuchę do puli. Niezdany test oznacza, że wpadasz w szał i rozpoczynasz walkę.

Kaleka (+5 PP)

Mówisz, że nie masz nogi, bo pożarli ją twoi współtowarzysze. Gdyby czasy były inne, powiedziałbym, że mi przykro. A tak to powiem tylko, że nie będziemy dla ciebie zwalniać marszu. Jeśli będziesz nas opóźniał, to zjemy ci drugiego kulasa.

Nie masz jednej kończyny, sam powiedz której. Za każdym razem gdy wykonujesz związany z nią test, np. Zwinności, otrzymujesz Kostuchę.

Kanibal (+3 PP)

Nie masz oporów przed pożeraniem mięsa ludzi, krasnoludów czy Naiym'vael. Nie masz oporów to mało powiedziane. Ty wręcz jesteś smakoszem tych specjałów i ciężko jest ci się powstrzymać przed ich spożywaniem.

Niestety, nie każdy podziela twój gust kulinarny.

Jeśli ktoś zna twoje preferencje, to wykonując testy Gadaniny otrzymujesz Kostuchę.

Większość napotkanych osób okaże ci otwartą wrogość. Możesz zostać wygnany, uwięziony lub zabity w licznych osadach, gdzie tępi się kanibalizm.

Wykonując testy Zastraszenia przeciwko osobie słabszej od ciebie, która wie, że jesteś kanibalem, dostajesz dodatkową k10 do puli.

Kiepski Wzrok (+4 PP)

Powiedzieć o tobie, że masz kiepski wzrok, to tak jakby prawić ci komplementy. W sumie to masz problemy, żeby trafić z obrzyna w pakę ciężarówki. Mam nadzieję, że kumple cię lubią, bo samemu będzie ci ciężko na pustkowiach.

Za każdym razem gdy wykonujesz testy Zmysłów związanych ze wzrokiem, otrzymujesz Kostuchę do puli.

Możesz starać się zniwelować efekt tej Przywary nosząc odpowiednie szkła korekcyjne. Powodzenia w ich odnalezieniu.

Morderca (+4 PP)

To co uwielbiasz to mord, brutalne, często bezsensowne zabijanie każdego, kto nawinie się pod lufę karabinu czy obuch tego buzdyganu. Widać to po tobie.

Jesteś lekko skrzywiony psychicznie, no może po prostu jesteś psychopatą. Musisz zabijać, uwielbiasz to. Jeśli tylko możesz, dręczysz i dobijasz rannych. Gnębienie słabszych jest twoją ulubioną zabawą.

Jeśli coś powstrzymuje cię przed dobijaniem ofiar i przeciwników, otrzymujesz Kostuchę do wszystkich testów, które wykonujesz przez następną godzinę lub do momentu, gdy rozpocznie się walka.

Mutant (+5 PP)

Deformacje i zmiany to norma, nikogo nie dziwi już sześć palców u rąk, inny kolor skóry czy oczu – to błahostki. Ale ty! U ciebie widać działanie promieniowania i Anomalii. Bez dwóch zdań.

Jesteś mutantem, a takich długo się nie trzyma w osadzie. Pewnie wygnali cię, jak byłeś jeszcze mały? Może próbowali zabić, ale ktoś się zlitował i wywalił na śmietnik, a tobie jakimś cudem udało się przetrwać?

Nie posiadasz Talentu wynikającego z Pochodzenia, a na dodatek losujesz dwie Mutacje (patrz rozdział Choroby i mutacje, s. 296).

Nawyk (+2 PP)

A żeby cię Pyłem obsypało! Czy musisz zawsze żuć te robale? Nie dość, że masz od nich upiornie fioletowe zęby, to jeszcze jedzie ci z pyska tak, że powaliło by behemota.

Masz jakieś natręctwo czy nawyk. Pozornie nieszkodliwe, ale nie jesteś w stanie go opanować.

Jeśli nie możesz przez dłuższy czas oddawać się nawykowi, dostajesz Kostuchę do wszystkich testów.

Niezdara (+4 PP)

Wiedziałem, że tak będzie. Jak tylko zobaczyłem tę rurę, byłem pewien, że z niej zlecisz i wpadniesz w tą cuchnącą breję.

Gdy wykonujesz testy Zwinności, poza testami Ataku w walce, otrzymujesz Kostuchę.

Odpychający (+3 PP)

Brzydki... brzydka to była moja matka. Na ciebie po prostu nie da się patrzeć. Z resztą nie chodzi tylko o wygląd. Jest w tobie coś, co sprawia, że człowiekowi psie żarcie cofa się z żołądka.

Wykonując testy Charyzmy, dostajesz Kostuchę do puli.

Pechowiec (+4 PP)

Jak ktoś ma pecha to i w dupie palec złamie. Ty chyba roztrzaskałeś sobie całą rękę.

Nie wiem jak to jest, ale zawsze, gdy ma wydarzyć się coś złego, to przytrafia się tobie. Jeśli coś może skończyć się źle, ty sprawisz, że skończy się tragicznie. Jakaś stara baba musiała cię przekląć przy narodzinach, inaczej tego nie widzę.

Zmniejszasz Fart o 1.

Jeśli w teście wyrzucisz Pecha lub jeśli rzucasz Kostuchą i wypadnie na niej 10, to Spamiętywacz ma pełne pole do popisu, by ci dopiec, bo wydarzy się coś naprawdę niemiłego.

Podatny Na Moc (+3 PP)

Kiedyś ludziska nie wierzyli w Moc. Teraz ciężko zaprzeczyć jej działaniu, szczególnie gdy na przykład dopadnie cię Burza Pyłu. Ty coś o tym wiesz, prawda? Widzę, że tak, bo zrobiłeś się biały jak ściana. Moc ma straszny wpływ, szczególnie na ciebie.

Za każdym razem, gdy wykonujesz testy związane z odpornością na Moc lub wpływ Anomalii (jak np. testy Zahartowania w czasie Burzy Pyłu) otrzymujesz Kostuchę do puli.

Piętno (+3 PP)

Posiadasz piętno. Znak na ciele, który może być wypalony, wytatuowany lub wykonany poprzez skaryfikację, w widocznym miejscu. Być może naznaczono cię w Araharze jako heretyka? Może byłeś przestępcą i banitą z Zankaraz? A może niewolnikiem na targowisku w RADomiu?

Piętno, gdy jest widoczne, sprawia, że podczas niektórych kontaktów z innymi ocalałymi Spamiętywacz może dodać ci Kostuchę do testów Charyzmy.

Jeśli trafisz do miejsca, gdzie cię oznaczono lub napotkasz osoby pochodzące stamtąd, zostajesz natychmiastowo potraktowany jak wróg.

Słabeusz (+4 PP)

W dzieciństwie chyba nie dojadałeś i sporo chorowałeś, bo jak na ciebie patrzę, to myślę, że nawet na targu niewolników musiałbym za ciebie dopłacać. Dorosły chłop, a nie umie przenieść akumulatora do pickupa. Oj słabeusz z ciebie, słabeusz.

Za każdym razem, gdy wykonujesz test Krzepy, otrzymujesz Kostuchę.

Śmiertelny Wróg (+3 PP)

Czasem tak bywa, że człek narobi sobie wrogów. A to komuś podwiniesz kanister z benzyną, a to sprzedasz mu wadliwe granaty, a to cudowny lek Naiym'vael zamiast wyleczyć kiłę, sprawi, że pacjent o mało nie wysra własnych flaków... Takie rzeczy się zdarzają.

Gorzej jak trafisz na nieodpowiedniego typa i zajdziesz mu za skórę, ale tak naprawdę, poważnie. Może zabiłeś mu kogoś bliskiego lub porzuciłeś na pastwę losu na pustkowiach.

Razem ze Spamiętywaczem ustal, kim jest twój śmiertelny wróg. Postać ta będzie cię ścigać, szkodzić ci w miarę swoich możliwości czy też będzie próbować cię zabić.

Co istotne, Śmiertelny Wróg powinien być znacznie potężniejszy od samej postaci (bardziej doświadczony, może dowodzić własnej bandzie, mieć duże wpływy, etc.).

Świr (+4 PP)

Mówią, że świat oszalał. Moim zdaniem to ci, którzy go zamieszkują, sprawiają, że to szalone miejsce. Ty natomiast jesteś tego wspaniałym przykładem. Nie, już ci mówiłem, że nie wiem, gdzie jest twoja tęczowa kaczuszka zagłady kurzymisiów.

Wylosuj Chorobę Psychiczną z podręcznika (patrz rozdział Psychologia, s. 299).

Tchórz (+3 PP)

Pustkowia to miejsce pełne niebezpieczeństw. W ruinach jest jeszcze gorzej. Możesz napotkać rzeczy, od których twardzielom miękną kolana. Trzeba umieć sobie radzić, być twardym i stawać naprzeciw przeszkodom i lękom z uniesionym czołem. Po prostu trzeba mieć jaja. Ty ich nie masz.

Gdy wykonujesz testy Jaj, dodajesz Kostuchę do puli.

Tępak (+3 PP)

Orłem w szkole to ty nie byłeś. W sumie pewnie nie było szkoły na zadupiu, na którym wyrosłeś. Nie jesteś bystry. Może bardziej trafne jest stwierdzenie, że jesteś po prostu tępy i naprawdę mało wiesz o świecie. Dobrze chociaż, że umiesz przywalić, jakoś sobie poradzisz.

Gdy wykonujesz testy Wiedzy, dodajesz Kostuchę do puli.

Uwsteczniony Cywilizacyjnie (+4 PP)

Słyszałem, że niektóre grupy ocalałych zostały odseparowane od technologii i osiągnięć XXI wieku, ale nie spodziewałem się kogoś takiego w tym miejscu. Naprawdę nie wiesz, co to jest? No to lepiej to odłóż zanim odstrzelisz sobie łeb.

Za każdym razem, gdy wykonujesz test związany z obsługą lub naprawą sprzętu mechanicznego lub elektronicznego (w tym broni bardziej zaawansowanej od kuszy), dodajesz Kostuchę do puli.

Wrażliwiec (+6 PP)

W tych czasach życie hartuje. Nie chodzi mi tylko o bycie twardym sukinkotem, który nie skrzywi się po tym, jak wbijesz mu gwóźdź w rękę. Równie łatwo jak rana, może powalić cię skażenie bądź też załamanie psychiczne. Trzeba być twardym. Ty nie jesteś.

Zmniejsz Próg Zmęczenia, Skażenia i Traumy o 1.

Gdy wykonujesz testy Zahartowania, dodajesz Kostuchę do puli.

Zobowiązanie (+3 PP)

Masz misję. Złożyłeś przysięgę, której nie chcesz, bądź nie możesz złamać. A może sam sobie narzuciłeś jakieś wyjątkowe zadanie. Tak czy inaczej, będziesz starał się osiągnąć swój cel lub wypełniać zobowiązanie czy złożone śluby. Może być to upierdliwe, a czasem może też sprowadzić spore kłopoty na twoją głowę.

Ustal swoje zobowiązanie razem ze Spamiętywaczem.

Jeśli będziesz powstrzymywał się przed dążeniem do wypełnienia zobowiązania, Spamiętywacz może dorzucać ci Kostuchę do testów.

Żółtodziób (+5 PP)

Co jest, młody? Zabłądziłeś? Nie potrzebujemy tu takich jak ty. Kolejna gęba do wyżywienia, która nie potrafi zapracować na swoje żarcie. Skąd wiem? Śmierdzi od ciebie żółtodziobem na kilometr.

Nie posiadasz Fachu. Co za tym idzie, poziom żadnej Umiejętności nie może być wyższy niż 2.

ROZWÓJ POSTACI

Ocalały, stworzony zgodnie z zasadami podstawowymi, jest jedną z wielu osób żyjących po Wybuchu. Daleko mu do weterana czy sławnego bohatera lub złoczyńcy, o którym snute są opowieści. Jednak pustkowia hartują, a to, co nie zabije Ocalałego, wzmocni go (chociaż nie jest to regułą).

Wraz z kolejnymi przygodami, pokonanymi przeciwnikami, rozwikłanymi zagadkami i rozwiązanymi problemami członkowie bandy uczą się i rozwijają, nabywając Wprawę oraz Doświadczenie. W ten sposób gracze otrzymują możliwość rozwijania kierowanych przez siebie postaci.

Po każdej zakończonej Przygodzie lub Spotkaniu, jeśli Przygoda podzielona jest na kilka sesji, **Spaмiętywacz może przydzielić postaciom graczy punkty Wprawy oraz punkty Doświadczenia**, by nagrodzić ich za specjalne osiągnięcia, rozwikłane zagadki czy ciekawe odgrywanie postaci oraz wspólne tworzenie niezapomnianej opowieści.

Zarówno punkty Wprawy jak i punkty Doświadczenia pozwalają na rozwój postaci gracza.

Wprawa

Wprawa odzwierciedla, jak wiele uwagi poświęciła postać na trening i rozwijanie posiadanych Umiejętności.

Po każdym spotkaniu Spamiętywacz może przydzielić postaci gracza punkty Wprawy do wybranych Umiejętności.

Otrzymane punkty Wprawy oznacza się poprzez zakreślenie odpowiedniej liczby okienek przy nazwie danej Umiejętności na karcie postaci.

Spamiętywacz może przydzielić Wprawę do Umiejętności, jeśli:

- w trakcie przygody postać wyjątkowo często korzystała z danej Umiejętności, trenowała ją lub starała się wyraźnie ją rozwinąć;
- postać zdała bardzo trudny lub heroiczny test Umiejętności;
- postać wykorzystała Umiejętność w sposób, który pozwolił na rozwiązanie istotnego dla przygody problemu/wyzwania.

Po zakończonym Spotkaniu Spamiętywacz powinien przydzielić każdej postaci od 1 do 3 punktów Wprawy, w zależności od ich poczynań, przy czym tylko w wyjątkowych okolicznościach, gracz powinien otrzymać 2 punkty Wprawy do pojedynczej Umiejętności.

Rozwój umiejętności

Gracz oznacza uzyskaną Wprawę zakreślając odpowiednią ilość okienek przy nazwie danej Umiejętności na karcie postaci.

Jeśli liczba punktów Wprawy osiągnie poziom o 1 większy od aktualnego poziomu Umiejętności, do której zostały przydzielone, poziom Umiejętności rośnie o 1, a punkty Wprawy zostają zmniejszone do poziomu 0.

Oznacza to, że postać potrzebuje 2 punktów Wprawy, by podnieść poziom Umiejętności z 1. poziomu do 2. oraz 4 punktów Wprawy, by podnieść poziom Umiejętności z 3. poziomu na 4.

Zdobywanie nowych umiejętności

Postać może również otrzymywać Wprawę do Umiejętności, których nie posiada (ich poziom wynosi 0).

Jeśli postać posiada 6 punktów Wprawy przy Umiejętności z poziomem 0 to otrzymuje tę Umiejętność na poziomie 1., a punkty Wprawy zostają zmniejszone do poziomu 0, jak w przypadku rozwoju Umiejętności.

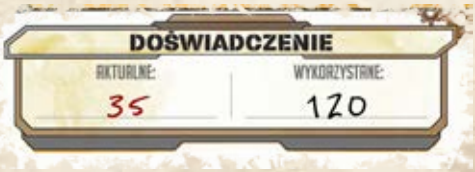
Doświadczenie

Oprócz punktów Wprawy Spamiętywacz może przydzielać postaciom punkty Doświadczenia po każdym Spotkaniu.

Punkty Doświadczenia powinny być przydzielane za:

- rozwiązywanie zagadek i stawianych przed postaciami problemów;
- rozwiązywanie problemów w ciekawy, niekonwencjonalny, ale korzystny dla bandy i spójny z wizją świata gry sposób;
- dokonanie niezwykłych wyczynów;
- udane testy, do których potrzebna była Umiejętność nieposiadana przez postać;
- pokonywanie przeciwników;
- przekonujące odgrywanie postaci, zgodnie z jej założeniami i opisem;
- ciekawe pomysły pozwalające na rozwój fabuły opowieści.

Suma otrzymanych przez postać Punktów Doświadczenia po zakończonej Przygodzie powinna wynosić od 10 do 30 punktów.



Wykorzystanie doświadczenia

Gracz może wykorzystać posiadane Punkty Doświadczenia na sposoby opisane poniżej. Za każdym razem musi odjąć wykorzystane punkty od puli Aktualnych i dodać do puli Wykorzystanych na karcie postaci.

Punkty z puli Wykorzystanych nie mogą być w żaden sposób wykorzystywane i są formą przedstawienia, jak bardzo doświadczona jest postać.

Wykorzystanie pomiędzy Przygodami	PD
Dodanie 1 punktu Wprawy do wybranej Umiejętności (po jednym Spotkaniu można w ten sposób dodać tylko 1 punkt Wprawy do danej Umiejętności)	10
Zwiększenie poziomu wybranej Cechy głównej o 1	120
Podniesienie poziomu Specjalizacji do Adepta (wymagany minimum 3 poziom Umiejętności związanej ze Specjalizacją)	30
Podniesienie poziomu Specjalizacji do Mistrza (wymagany minimum 5 poziom Umiejętności związanej ze Specjalizacją)	40
Nauczenie się nowej Specjalizacji na poziomie Nowicjusz (jeśli postać posiada nauczyciela)	40
Nauczenie się nowej Specjalizacji na poziomie Nowicjusz (bez nauczyciela).	70
Zwiększenie Progu Zmęczenia, Skażenia lub Traumy postaci o 1	30
Zwiększenie Inicjatywy postaci o 1	40
Zwiększenie Farta postaci o 1	50
Zdobycie nowego Talentu	Koszt Talentu ×20

Wykorzystanie w trakcie przygody	PD
Jednorazowe dodanie 1k10 do puli kości w dowolnym teście wykonywanym przez postać	5
Wprowadzenie zmian do fabuły opowieści, jak przy wykorzystaniu kości Farta	10

Zmiana Fachu

W trakcie kolejnych przygód gracz może zechcieć zmienić Fach swojej postaci, by dopasować go do rozwoju Ocalałego i zmian w jego historii. Zwykły zabijaka, którego Fachem była Walka w Zwarciu może stać się przywódcą karawany lub handlarzem niewolników, dla którego kluczową Umiejętnością stanie się Handel czy Zastraszanie.

Aby zmienić Fach postaci, gracz musi rozwinąć Umiejętność, która ma stać się nowym Fachem, do poziomu równego lub wyższego od starego Fachu, a następnie wydać 40 Punktów Doświadczenia. Zyskując nowy Fach postać traci dawny Fach i wynikające z niego bonusy.

Status Weterana oraz Legendy Pustkowi

Jeśli Ocalały posiada w rubryce Wykorzystane przynajmniej 200 Punktów Doświadczenia, otrzymuje status Weterana.

Weteran automatycznie zwiększa Próg Zmęczenia o 1.

Dodatkowo od tej chwili postać może zdobywać Talenty Weteranów, wydając na nie Doświadczenie zgodnie z tabelą obok.

Jeśli Ocalały posiada w rubryce Wykorzystane przynajmniej 500 Punktów Doświadczenia, otrzymuje status Legendy Pustkowi.

Legenda Pustkowi automatycznie zwiększa Próg Zmęczenia, Skażenia i Traumy o 1 oraz Fart o 1.

Dodatkowo od tej chwili postać może zdobywać Talenty Weteranów oraz Legendarne Talenty, wydając na nie Doświadczenie zgodnie z powyższą tabelą.

Handlarz był niskim człowiekiem o ogorzałej twarzy poznaczonej bruzdami i dziurami po jakiejś chorobie. Wędrował po niej oślizgły uśmieszek szczura, który wyczuł dobry interes. Jego oczy były niezwykle ruchliwe, zdawały się bezustannie obserwować i wyceniać każdy element ich strojów i ekwipunku. A także ich samych, pomyślał Brewan.

Od kilkunastu minut prowadzili negocjacje, w trakcie których przekonali się, że Struna trafił na godnego siebie przeciwnika. Nie chcieli czekać do rozpoczęcia licytacji, a handlarz, widząc ich pośpiech, chciał wykorzystać to na swoją korzyść.

— To dobry niewolnik. Młody, może długo służyć. Mało je, mało mówi, nie jest uciążliwy. Wystarczy jedno smagnięcie batem, by stał się pokorny. Twoja oferta to stanowczo za mało.

— Bo ja wiem? Wygląda na chorowitego. Dorzucimy kompas. Spójrz, działa, prawie jak nowy.

Handlarz wyciągnął dłoń, by obejrzeć przedmiot. Na jej wierzchniej stronie widniał tatuaż z symbolem oka otoczonego trzema spiralami.

— Wyruszam do Strefy, tam kompas nie jest wiele wart, zbyt często zawodzi.

Struna starał się zachować spokój, chociaż widoczne było, że powoli traci cierpliwość. Na zbitym ze starych desek blacie leżały dwa noże, metalowy hak, garść amunicji, dwa ręczne zegarki, kasetowe radio samochodowe, puszka konserw, szal, lampa i butelka z naftą. Wiedzieli, że to fanty, za które można było kupić ludzkie życie. Mimo tego handlarz pozostawał niewzruszony.

— Musicie się bardziej postarać. Nie jesteście jedynymi, którzy o niego pytają. Możemy zaczekać do licytacji i wtedy zobaczymy, kto da więcej. Tamci na pewno mają coś ciekawego do zaoferowania. Widziałem, że jeden z nich nosi symbol Jedynego. Wiecie co to oznacza?

Spojrzeli na siebie. Wiedzieli aż za dobrze. Struna chwycił za nóż, ale Agnes powstrzymała go szybkim ruchem. Kobieta zdjęła z twarzy maskę tlenową pochylają się nad blatem. Długimi palcami dotknęła dłoni handlarza, jej niezwykłe oczy wpatrywały się w mężczyznę.

— Chyba wiem, co może cię zainteresować — powiedziała ściszonym głosem, gładząc tatuaż mężczyzny. Ten przełknął głośno ślinę, ale po chwili odzyskał opanowanie.

— Od tego mam niewolnice — rzucił gniewnie, ale nie cofnął ręki i wciąż wpatrywał się w smagłą twarz Pasterki Pyłu.

— One nie mogą dać ci tego, co mogę ja — powiedziała i sięgnęła ręką pod kurtkę. Wyciągnęła niewielką fiolkę. Przez zmatowione szkło widać było ciemny, połyskujący proszek. - Wiesz co to jest, prawda? Najczystszy, stworzony przez Widzących.

Na czoło handlarza nagle wystąpił pot. Brewan nigdy wcześniej nie widział Fioletu, nie wiedział też, że Agnes go posiada, mimo że kobieta faktycznie pochodziła z plemienia Pasterzy Pyłu. Teraz zrozumiał. Tatuaż. Kupiec był wyznawcą Maalbara, a narkotyk Pasterzy ponoć potrafił zapewnić niezwykłe moce.

Brewan poczuł, że coś dotyka jego nogi. Zerknął pod stół i z odrazą kopnął wielkiego, wyliniałego szczura. Zwierzę uciekło, posyłając mu urażone spojrzenie czerwonych ślepi. Zmutowany stwór miał ich czworo. Po chwili zniknęło za stojącą pod ścianą skrzynią.

Handlarz splunął w dłoń i wyciągnął ją w stronę Pasterki. Agnes zrobiła to samo i przypieczętowali umowę.

— Chłopak jest wasz.

IV

FANTY

ROZDZIAŁ 4: FANTY

Po wojnie handel uległ zmianie. Po pierwsze, przedwojenne pieniądze, jeśli ktoś jakieś znajdzie, nie mają żadnej wartości. O kwitach i dokumentach bankowych nawet nie trzeba wspominać. Podobnie sprawa ma się z wieloma dziełami sztuki, precjozami, kruszcami czy materiałami, które kiedyś pozwalały stać się bogatym. Dziś złoto może być ozdobą, ale czasem oddasz całe złoto, jakie posiadasz, za manierkę wody, magazynek amunicji czy czysty bandaż.

Handel oparty jest na wymianie – towar za towar, a wartość każdego przedmiotu jest mocno subiektywna. To co w jednej osadzie nie będzie miało żadnej wartości, w innej pozwoli na zostanie bogaczem.

Najbardziej uniwersalnymi towarami, na które jest zapotrzebowanie niemal wszędzie, są żywność, amunicja oraz niewolnicy.

Dostępność

Dostępność przedmiotów może się różnić, zależnie od tego, gdzie przebywa Ocalały. Podczas tworzenia postaci, przy wyborze ekwipunku, należy zwrócić uwagę na Pochodzenie Ocalałego. Każdy przedmiot ma podaną informację o miejscach, w których jest powszechny lub ciężko dostępny.

Podany w tym rozdziale koszt towaru dotyczy Dostępności przeciętnej. Ulega on zmianie, zgodnie z poniższym zestawieniem, jeśli przedmiot jest rzadki lub powszechny.

Dostępność:

- **bardzo rzadki – cena ×10;**
- **rzadki – cena ×2;**
- **przeciętny – cena bez zmian;**
- **powszechny – cena ×0,5.**

Jeśli w trakcie Spotkania Spamiętywacz chce określić w sposób losowy, czy postaci gracza udało się odnaleźć jakiś sprzęt, np. na targowisku w osadzie, może rzucić kością:

- bardzo rzadki sprzęt udaje się znaleźć przy wyniku 10;
- rzadki sprzęt udaje się znaleźć przy wyniku 9 i wyższym;
- przeciętny sprzęt udaje się znaleźć przy wyniku 7 i wyższym;
- powszechny sprzęt udaje się znaleźć przy wyniku 5 i wyższym.

Jakość

Podane na następnych stronach ceny dotyczą przedmiotów o przeciętnej Jakości. Gracz może zdecydować, że chciałby wybrać dla swojej postaci ekwipunek innej Jakości. Wówczas należy zastosować poniższe modyfikatory.

Jakość doskonała – cena ×10

Sprzęt doskonałej Jakości jest mniej zawodny, lżejszy i bardziej wytrzymały. Ubrania są praktycznie nowe, szykowne, z dobrych materiałów. Przedmioty takie mogą mieć dodatkowe właściwości, wmontowane ulepszenia, ukryte kieszenie, schowki, itp.

Sprzęt doskonałej Jakości pozwala obniżyć o 1 PT testów wykonywanych przy jego użyciu i dodatkowo raz na Scenę, przerzucić kości na których wypadło 1 (można w ten sposób anulować Pecha). W przypadku broni będą to testy Ataku.

Pancerze doskonałej Jakości są lżejsze i w mniejszym stopniu utrudniają ruch (np. ciężki pancerz ogranicza ruchy jak średni pancerz).

Jeśli Spamiętywacz korzysta z zasad Zużycia Ekwipunku, sprzęt doskonałej Jakości ma Wytrzymałość zwiększoną o 2.

Podczas określania Dostępności produkty doskonałej Jakości są zawsze traktowane jako bardzo rzadkie (nie stosuje się podwójnych modyfikatorów ceny).

Jakość dobra – cena ×2

Sprzęt dobrej Jakości jest lepiej wykonany, wygląda porządnie, jest wytrzymały i rzadziej ulega awariom.

Sprzęt dobrej Jakości pozwala zmniejszyć o 1 PT testów wykonywanych przy jego użyciu (w przypadku broni będą to testy Ataku).

Jeśli Spamiętywacz korzysta z zasad Zużycia Ekwipunku, sprzęt dobrej Jakości ma Wytrzymałość zwiększoną o 1.

Jakość przeciętna – cena bez zmian

Często noszą one ślady użytkowania, wiele pochodzi sprzed Wojny i jest już zużyta, ale wciąż nadają się do tego, by z nich korzystać. Inne to samoróbki wytworzone już po Wybuchu. Mogły zostać naprawione lub „udoskonalone" przez właściciela.

Jakość kiepska – cena ×0,5

Fanty kiepskiej Jakości wyglądają mizernie, często są uszkodzone, podniszczone i łatwo w ich przypadku o awarię.

Otrzymują one zasadę Wadliwy.

Sprzęt kiepskiej Jakości podnosi o 1 PT testów wykonywanych przy jego użyciu (w przypadku broni będą to testy Ataku).

Jeśli Spamiętywacz korzysta z zasad Zużycia Ekwipunku, sprzęt kiepskiej Jakości ma Wytrzymałość zmniejszoną o 1 (minimum do 1).

SZPEJ POWSZEDNI

ODZIEŻ

Buty – zwykłe buty „wyjściowe", sportowe, lub podróżne. Porządne wojskowe buty należy traktować jako fanty dobrej Jakości i odpowiednio zmodyfikować cenę.

Gogle – doskonała ochrona oczu przed wiatrem, kurzem, a także Pyłem.

Kurtka – porządna kurtka, ciepła, z kieszeniami. Może być z kapturem lub bez. Zapewnia dobrą ochronę przed chłodem, ale może też mieć naszyte lub namalowane insygnia gangu czy bandy.

Płaszcz – długi płaszcz zapewniający ochronę przed chłodem i wiatrem, a także pozwalający skuteczniej ukryć broń oraz niektóre fanty.

Płaszcz przeciwdeszczowy – płaszcz z kapturem lub pałatka z impregnowanego materiału czy tworzywa sztucznego. W miarę skutecznie chroni przed opadami.

Rękawice – rękawice z materiału lub cienkiej skóry, zapewniające delikatną osłonę dla dłoni oraz ochronę przed chłodem.

Strój maskujący – specjalnie przygotowany strój pozwalający lepiej stopić się z otoczeniem. Może składać się z wielu różnych elementów podczepionych do specjalnie przygotowanego płaszcza i odpowiednio zabarwionych.

Postać w stroju maskującym otrzymuje dodatkową kość do puli w testach Złodziejstwa podczas Skradania się lub Ukrywania się.

Ubranie – zwykłe ubranie, takie jak koszula, spodnie, znoszona bielizna, rozpinana bluza z kapturem, sukienka, spódnica, itd. Może to być również prosta szata akolity. Postać, która nie posiada ubrania, biega w samych kalesonach lub przepasce biodrowej.

Ubranie zimowe – ocieplana kurtka i spodnie, rękawice zimowe, szalik, wełniana czapka, itd. Chronią przed zimnem i wychłodzeniem organizmu zimą czy podczas podróży przez wysokie góry.

Wzmocnione rękawice – rękawice z grubej skóry i tworzywa sztucznego, wcześniej używane głównie w przemyśle. Zapewniają ochronę dłoni i przedramion przed chłodem, ale także przed gorącem, oparzeniami i lekkimi obrażeniami.

GRATY PODRÓŻNE

Bukłak – przenośny pojemnik na wodę lub inne płyny. Może być wykonany ze skóry lub tworzywa sztucznego. W zależności od pojemności może pomieścić od 1 do 3 litrów płynów.

Filtry do maski pgaz. – zapasowy filtr do maski przeciwgazowej. W zależności od filtra i tego w jakich warunkach był wykorzystywany, jego pełna skuteczność utrzymuje się od kilkunastu do kilkudziesięciu godzin użytkowania, następnie pogarsza się ochrona i przepuszczalność powietrza. Filtry używane przez wiele miesięcy praktycznie nie zapewniają ochrony przed większością gazów.

Filtr wody – urządzenie to pozwala odfiltrować zabrudzenia i zawiesiny znajdujące się w wodzie. Filtry dobrej Jakości usuwają dodatkowo niektóre toksyny. Filtry doskonałej Jakości potrafią też oczyścić wodę z dużej części drobnoustrojów, a nawet skażenia.

Flara – są dwa rodzaje flar. Jedne z nich pozwalają na wystrzelenie w niebo pocisku, który rozbłyskuje jasnym światłem o określonej barwie (np. czerwonym). Drugie rozpalają się na jednym końcu, zapewniając sporą ilość światła oraz nieco dymu.

Głównym ich zastosowaniem jest wskazywanie lokalizacji, jednak mogą też służyć jako źródło światła, ponieważ potrafią wypalać się od dwudziestu minut do ponad godziny.

Hak wspinaczkowy – niewielka kotwiczka z obręczą umożliwiającą przymocowanie do niej liny.

Kompas – niewielkie urządzenie wskazujące kierunki świata. Dawniej pomagało ono w podróżach i nawigacji, jednak po Wybuchu nie można już w pełni na nim polegać. Są liczne miejsca i zjawiska, które zaburzają działanie kompasu, sprawiając, że wprowadza on w błąd lub staje się całkowicie bezużyteczny.

Krzesiwo – pod tą nazwą znajdziemy różnego rodzaju zestawy i urządzenia służące do rozpalania ognia, jak metalowe krzesiwo czy paczka zapałek.

Latarka z akumulatorem – latarka elektryczna z niewielkim akumulatorem. W odróżnieniu od lampy nie wymaga paliwa, musi być jednak co pewien czas podłączana do źródła prądu. Daje prosty snop światła o większym zasięgu niż latarnia, jednak oświetla tylko jeden, wybrany kierunek.

Latarnia – niewielka ręczna latarnia, w której źródłem światła jest płonący knot nasączony wybranym paliwem. Zapewnia ona odpowiednio dużą ilość światła, jednak łatwo ulegają uszkodzeniom. Możliwe jest też doprowadzenie do pożaru.

Zakupiona latarnia ma wewnątrz około 200 ml paliwa.

Lina – dziesięciometrowy zwój liny zdolny do utrzymania ciężaru około 180 kg.

Maska przeciwgazowa – podstawowa ochrona osobista przed gazami, trującymi oparami znajdującym się w powietrzu pyłem. Niejednokrotnie może uratować zdrowie i życie. Może to być maska z filtrem montowanym przy twarzy lub maska z większym filtrem, stanowiącym osobny element połączony giętką rurą. Część masek chroni również oczy.

Maska posiada jeden filtr.

Namiot – niewielki namiot podróżny zapewniający ochronę przed wiatrem oraz opadami. Po złożeniu można go schować do plecaka lub do niego przymocować. Po rozłożeniu jest w stanie pomieścić dwie lub trzy osoby.

Paliwo do latarni – naczynie (metalowa puszka lub mały plastikowy kanister) zawierające około jednego litra nafty, ropy, benzyny lub innej łatwopalnej mieszanki chemicznej, pozwalającej na zasilenie lampy. Jest także całkiem przydatne, gdy trzeba coś podpalić.

Plecak – plecak turystyczny pozwalający na wygodne przenoszenie szpeju. Plecaki dobrej Jakości to plecaki wojskowe lub podróżne, znacznie pojemniejsze, zaopatrzone w stelaż. Plecaki doskonałej Jakości mogą być dodatkowo wodoszczelne.

Pojemnik wodoszczelny – specjalny pojemnik z tworzywa sztucznego, uniemożliwiający wilgoci dostanie się do środka. Doskonały do przechowywania dokumentów, prochu czy środków chemicznych, które nie powinny zamoknąć.

Saperka – niewielka, często składana, łopata do wykonywania prac ziemnych. Można nią też komuś przyłożyć, kiedy zajdzie taka potrzeba.

Scyzoryk – niezwykle użyteczne narzędzie wielofunkcyjne. Oprócz niewielkiego nożyka może zawierać śrubokręt, otwieracz do puszek, małe cążki, pilnik i wiele innych przydatnych gadżetów.

Śpiwór – śpiwór turystyczny lub pozszywane koce i pościel, pozwalające ogrzać się w czasie snu. Śpiwór można złożyć i wygodnie nosić przy sobie.

Świetlik chemiczny – niewielka rurka z tworzywa sztucznego zawierająca specjalną substancję chemiczną. Po jej przełamaniu lub mocnym wstrząśnięciu (zależnie od typu świetlika), płyn zaczyna świecić na zielono, niebiesko lub pomarańczowo. Światło nie jest mocne, ale pozwala na kilka godzin rozproszyć mrok w promieniu ok. 5 metrów.

Świetlik może być używany pod wodą i w zamkniętych pomieszczeniach, nie wytwarza dymu ani ciepła.

Torba – torba na skórzanym lub parcianym pasku, przewieszana przez ramię.

Zapalniczka – niewielka zapalniczka na gaz lub paliwo. Pozwala rozpalić ognisko, jest małym źródłem światła i można nią zaszpanować odpalając skręta.

POZOSTAŁE FANTY

Czasomierz – elektronika przestała działać, jednak jest możliwe uruchomienie klasycznych zegarków i zegarów z mechanizmem sprężynowym. Czasomierz może mieć formę małego zegarka, budzika lub większego zegara.

Kajdanki – stalowe kajdany służące do ograniczania ruchów, skuwania rąk lub nóg czy przykuwania osoby do jakiegoś przedmiotu (jak np. rura o małej średnicy). Jedno z ulubionych narzędzi łowców niewolników.

Do ich otwarcia potrzebny jest klucz lub wytrychy. Można spróbować je zerwać jednak wymaga to bardzo trudnego (PT 11) testu Sprawności opartego na Krzepie. W przypadku kajdanek lepszej Jakości PT będzie większy.

Komiks – komiksy, kolorowe gazety, czasopisma. Niektórzy skupują je w jedynie sobie znanych celach. Dla innych służą jako podpałka.

Książka – książki, jak i inne wyroby papiernicze, są rzadko spotykane. Większość z nich przepadła podczas trawiących planetę pożarów. Czasem udaje się odnaleźć egzemplarze zachowane w stanie pozwalającym na lekturę.

Tematyka książek może być najróżniejsza, od powieści kryminalnych, romansów przez różnego rodzaju poradniki po encyklopedie i publikacje naukowe. Te ostatnie są bardzo rzadkie i potrafią mieć naprawdę wielką wartość, szczególnie w Kuźniach czy Ogrodzie Rdzy.

Lornetka – lornetki, lunety i inne urządzenia optyczne pozwalające na obserwację oddalonych obiektów poprzez przybliżenie ich widoku. Przeciętne lornetka pozwala na dziesięciokrotne przybliżenie obrazu. Lornetki lepszej Jakości mogą pozwolić nawet na dwukrotnie lub trzykrotnie większe przybliżenie.

Łańcuch – 3–5 metrów metalowego lub stalowego łańcucha. Przydaje się do krępowania więźniów, zabezpieczenia wejść lub własności, stanowi szykowny element stroju, a w razie konieczności również improwizowaną broń.

Miernik promieniowania – urządzenie mechaniczne wskazujące stopień napromieniowania obszaru lub przedmiotu znajdującego się w pobliżu. Im lepsza Jakość urządzenia tym dokładniejsze pomiary.

Narzędzia mechaniczne – zestaw narzędzi takich jak: śrubokręty, klucze nasadowe, wkręty, gwoździe, nakrętki, młotek, pilniki do metalu, itp. Przydatne, a czasem niezbędne, podczas napraw i prac technicznych.

Narzędzia precyzyjne – to narzędzia służące do naprawy drobnych, precyzyjnych mechanizmów, elektroniki, komputerów, sprzętu nowszej generacji.

Okulary korekcyjne – znalezienie odpowiednich szkieł korekcyjnych dla osób z wadami wzroku jest dużym wyzwaniem, jednak zdarza się, że handlarze lub medycy posiadają i takie towary.

Okulary korekcyjne niwelują kary związane z Przywarą Kiepski Wzrok.
Okulary korekcyjne kiepskiej Jakości pomogą, ale nie zapewniają pełnego komfortu. Zamiast Kostuchy, noszący je otrzymuje karę +1 PT w testach Zmysłów lub +2 PT w testach Zmysłów, gdy obiekt jest w sporym oddaleniu.

Okulary przeciwsłoneczne – wiele osób cierpi w wyniku uszkodzenia wzroku przez błysk Wybuchu, promieniowanie, działanie słońca po Długiej Nocy lub z innych powodów. Muszą chronić oczy, nosząc okulary przeciwsłoneczne lub gogle ze specjalnie przyciemnianymi szkłami. Są też tacy, którzy noszą je po prostu dla szpanu.

Świerszczyk – spośród kolorowych czasopism szczególnie cenione i poszukiwane są te zawierające mocno jednoznaczne treści. Świerszczyki trafiają do szerokiego grona odbiorców, nawet tych niepiśmiennych. Dlatego ich wartość jest znacznie większa od innych gazet.

Wykrywacz metalu – urządzenie służące do wykrywania obecności metalu pod warstwą ziemi i gruzu. Zwykłe wykrywacze sięgają na głębokość kilku metrów i wskazują, jak głęboko znajduje się obiekt. Wykrywacza dobrej Jakości mogą wskazywać też wielkość obiektu, a te doskonałej Jakości, rodzaj metalu.

Wykrywacze to urządzenia elektryczne, wymagają źródła zasilania. Bateria pozwala na ok. 6 godzin pracy.

Wytrychy – wytrychy to zestaw niewielkich narzędzi służących do otwierania zamków i kłódek. Postać, która próbuje otworzyć zamek, korzystając ze Złodziejstwa, nie posiadając wytrychów, zwiększa PT testu o 2. Wytrychy anulują tę karę, natomiast zestawy dobrej lub doskonałej Jakości zmniejszają PT testu.

Żywność

Jakość żywności

Zarówno woda, napoje jak i żywność przeciętnej Jakości zazwyczaj są w pewnym stopniu zanieczyszczone czy przeterminowane, jednak nie do tego stopnia, by zagrażało to życiu czy powodowało gwałtowne pogorszenie zdrowia.

Żywność doskonałej Jakości będzie zdrowa, świeża, pozbawiona zanieczyszczeń i skażenia. Żywność taka jest traktowana jako bardzo rzadka dla określenia jej Dostępności.

Żywność dobrej Jakości będzie pozbawiona zabrudzeń i skażenia.

Żywność kiepskiej Jakości będzie mocno przeterminowana, spleśniała, zabrudzona lub skażona. Jej spożycie oznacza konieczność wykonania testu Zahartowania o PT ustalonym przez Spamiętywacza. Niezdany test oznacza zatrucie pokarmowe, biegunkę i wymioty. Jeśli w teście wypadnie Pech, to postać dodatkowo otrzymuje punkt Skażenia.

Woda – jest niezbędna do życia i trudno dostępna. Woda w rzekach czy akwenach zazwyczaj jest skażona. Kwaśne deszcze też nie zapewniają zapasów przyzwoitej Jakości. Konieczne jest czerpanie jej ze studni i podziemnych zbiorników. W większości przypadków jest ona w mniejszym lub większym stopniu zabrudzona lub skażona.

Napoje – różnego rodzaju wywary z ziół, korzeni czy grzybów, których dodatek ma zapewnić określone walory smakowe i pozwolić lepiej nawodnić organizm.

Alkohol – słabsze napoje alkoholowe można zdobyć w wielu miejscach, te mocniejsze, których produkcja wymaga odpowiedniej aparatury, są znacznie trudniejsze do zdobycia. Oprócz wprowadzenia w stan upojenia alkoholowego, mogą one prowadzić do uzależnienia, zatrucia i niektórych chorób, zwłaszcza, że wielu handlarzy sprzedaje sztucznie barwione lub wzmocnione, podłe specjały.

Suszona żywność – zapewnienie świeżej żywności nie jest łatwe. Zdobycie składników i przygotowanie potrawy to jedno, przechowanie jej tak, by się nie popsuła to inny problem. Dlatego wiele produktów spożywczych jest suszona. Grzyby, nieliczne rośliny, rzadko mięso – można je przygotować i zasuszyć, by zrobić zapasy.

Puszkowana żywność – zwłaszcza taka o długim terminie przydatności do spożycia, to jeden z najcenniejszych skarbów, który można znaleźć podczas szabrowania czy grabieży. Nikt nie pogardzi takim specjałem, niezależnie czy będą to owoce w zalewie czy psia karma.

Żywność w proszku – często przygotowywana jako racje żywnościowe dla wojska i służb mundurowych, dziś stanowi cenny towar. Lekka, łatwa w transporcie, posiadająca wieloletni termin ważności. Wystarczy dodać trochę wody i otrzymujemy pożywny posiłek.

ZASADY UZBROJENIA

Każda broń posiada kilka statystyk opisujących jej podstawowe cechy, które podane są przy opisie broni. Są to: Obrażenia (OBR), Zasięg (ZAS), Waga (WG) oraz Zasady Specjalne (SPC). W przypadku pancerzy, cechy to: Ochrona (OC), Lokacja, (LO) Waga (WG) oraz Zasady Specjalne (SPC).

Obrażenia (OBR)
W przypadku broni do walki w zwarciu wskazują one modyfikator Krzepy postaci, która posługuje się daną bronią. Najczęściej poprzedzone są one znakiem „+" co oznacza, że wykonując test Obrażeń w trakcie walki, należy dodać OBR broni do Krzepy postaci. Znak „-" oznacza, że Krzepa Ocalałego nie jest modyfikowana, a korzystanie z tej broni pozwala uniknąć kar za walkę gołymi rękami (zwiększony PT testów Obrażeń).

W przypadku broni strzeleckiej, OBR wskazują na liczbę kości wykorzystywanych w teście Obrażeń (w walce strzeleckiej nie dodaje się Krzepy strzelca).

Zasięg (ZAS)
Wskazuje odległość w metrach, na jaką można wykonać skuteczny atak przy użyciu danej broni. Znak „–" oznacza, że z broni można korzystać tylko w trakcie bliskiego zwarcia.

W przypadku broni strzeleckiej można oddać strzał na odległość większą niż podany Zasięg, zwiększając dystans nawet dwukrotnie. W takim przypadku stosowana jest jednak kara +2 PT do testu Ataku (która kumuluje się z innymi modyfikatorami).

Waga (WG)
Przybliżona waga wyrażona w kilogramach.

Ochrona (OC)
To wartość, o którą zwiększa się PT w testach Obrażeń wykonywanych przez przeciwników postaci, którzy ją zaatakowali. Im większa, tym trudniej jest zadać poważne obrażenia Ocalałemu.

Lokacja (LO)
Wskazuje lokacje chronione przez pancerz. Informacja ta wykorzystywana jest, gdy przeciwnik stara się trafić określoną część ciała lub podczas wykorzystania zaawansowanych zasad zwarcia.

Zasady Specjalne (SPC)
Wskazuje czy broń lub pancerz posiada opisane niżej zasady specjalne.

Obciążenie

Krzepa Ocalałego określa jak wielki ciężar jest on w stanie unieść. Postać może nosić ekwipunek o masie równej poziomowi jej Cechy Krzepa x10, nie ponosząc przy tym żadnych konsekwencji. Każde dodatkowe 5 kg to modyfikator +1 PT do wykonywanych testów Umiejętności z grup Powszechne, Przeżycie oraz Walka. Dodatkowo, przeciążone postacie szybciej otrzymują punkty Zmęczenia.

Maksymalne obciążenie postaci jest równe poziomowi jej Cechy Krzepa x20. Postacie, które przekroczą ten poziom nie są w stanie się poruszać i co rundę muszą wykonywać test Sprawności (KR) o PT 12. Niezdany test oznacza, że padają na ziemię przygnieceni ciężarem.

ZASADY SPECJALNE BRONI I PANCERZY

Broń chemiczna
Zazwyczaj związana z działeniem gazów bojowych. Postacie znajdujące się w promienu 5 metrów od źródła gazu muszą wykonać test Zahartowania (KR) lub wciągają gaz do płuc. W zależności od rodzaju gazu, należy wprowadzić jeden z poniższych efektów:

- **gaz bojowy** – postać otrzymuje lekką Ranę w pierwszej rundzie, po niezdanym teście Zahartowania. W kolejnej rundzie Rana zamieniana jest na ciężką, w następnej na krytyczną;
- **gaz łzawiący** – postać otrzymuje Kostuchę do wszystkich testów;
- **gaz usypiający** – w pierwszej rundzie, po niezdanym teście Zahartowania, postać otrzymuje Kostuchę do wszystkich testów. W kolejnej rundzie postać pada na ziemię i zasypia na k10 godzin. W tym czasie nie da się jej obudzić.

Broń Miotana
Broń ta służy do miotania nią w przeciwnika. Jej zasięg uzależniony jest od Krzepy władającej nią postaci i określa się ją przez pomnożenie KR ×10 m.

Jeśli broń zostanie rzucona, postać nie może z niej korzystać, dopóki nie podniesie jej lub nie dobędzie następnego egzemplarza.

Celownik
Strzelec niweluje kary za zasięg strzału, jeśli wykonał wcześniej akcję Celowanie.

Ciężka (X)
Broń ciężka wymaga znacznej siły, by móc się nią swobodnie posługiwać. W nawiasie, przy nazwie tej zasady, podany jest poziom Cechy Krzepa, który postać musi posiadać, by posługiwać się bronią bez żadnych utrudnień.

Jeśli postać posiada niższą Krzepę, to nadal może korzystać z broni, jednak za każdy punkt różnicy w poziomie Krzepy zmniejsza swoją Inicjatywę o 1 oraz otrzymuje +1 PT w teście Ataku.

Postacie walczące bronią z zasadą Ciężka nie mogą wykonywać akcji bojowej Szybki Atak.

W przypadku broni strzeleckiej zasada Ciężka jest niwelowana, jeśli broń jest zamontowana (np. na trójnogu lub strzelec opiera ją o mur).

Paliwo
Broń z tą zasadą wymaga paliwa lub innego źródła zasilania, aby działać. Jeśli nie posiada paliwa, jest traktowana jako broń z OBR – (nie dodaje kości do testu Obrażeń).

Przebicie Pancerza
Ochrona pancerza postaci trafionej bronią z tą zasadą jest zmniejszana o 1 na potrzeby testu Obrażeń.

Przeładowanie
Po każdym strzale z broni z tą zasadą, postać musi wykonać akcję bojową Przeładowanie, jeśli chce strzelić ponownie.

Seria
Korzystając z broni z zasadą Seria, postać może wykonać akcję bojową Strzał (wykonując standardowy test Ataku) lub akcję bojową Strzał Serią. W drugim przypadku korzysta z jednego z poniższych trybów:

Krótka seria – zwiększ PT testu Ataku o 1; wykonaj dwa testy Ataku, oba mogą być skierowane przeciwko jednej postaci lub przeciwko dwóm, stojącym obok siebie, tracisz 3 szt. amunicji;

Długa seria – zwiększ PT testu Ataku o 2; wykonaj trzy testy Ataku, mogą być skierowane przeciwko jednej, dwóm lub trzem postaciom stojącym obok siebie, tracisz 9 szt. amunicji.

Specjalista
Uzbrojenie z tą zasadą wymaga specjalnego przeszkolenia i zdolności, by z niej sprawnie korzystać. Postać, korzystając z tej broni, musi posiadać odpowiednią Umiejętność (Strzelectwo lub Walka w Zwarciu) na poziomie 3. lub wyższym. W przeciwnym wypadku otrzymuje Kostuchę do testów Ataku.

Wadliwa
Broń z tą zasadą zacina się, jeśli w teście Ataku wypadła przynajmniej jedna 1. Jeśli w teście Ataku wypadł Pech, dochodzi do poważnej awarii broni lub jej eksplozji.

Wymaga Obu Rąk
Broń wymaga trzymania jej w dwóch rękach, aby skutecznie z niej skorzystać.

Jeśli postać chce korzystać z takiej broni, trzymając ją tylko w jednej ręce, otrzymuje Kostuchę do testów Ataku i Obrażeń.

Zasłona dymna
Obszar w promieniu 6 metrów od granatu dymnego wypełnia się dymem. Postacie znajdujące się w dymie lub atakowane przez dym modyfikują swoją OB o +2/+2.

Znoszenie
Po wystrzeleniu pocisk jest znoszony o k10 metrów w losowym kierunku, licząc od celu strzału. Ilość metrów jest zmniejszana o ilość sukcesów w teście Strzelectwa.

Jeśli gracz osiągnął w teście przynajmniej 3 sukcesy, to strzał trafił bezpośrednio w cel.

Erlasceńskie ostrze
Niektórzy oficerowie wojsk Aydelinoi, szczególnie wyżsi stopniem, posiadali wspaniale wykonaną broń osobistą, która stanowiła symbol ich statusu. Dziś erlasceńskie ostrza (najczęściej szable) są rzadkością, spotykaną głównie wśród nielicznych członków Rodzin Naiym'vael.

Broń tę może wybrać postać, która jako Pochodzenie wybrała Rodzinę. W przeciwnym wypadku wymagana jest zgoda Spamiętywacza, by ją zakupić. Broń ta jest traktowana jako rzadka.

Broń biała

Broń lekka / Ostry szmelc – wszelkiego rodzaju małą, lekką broń, często samoróbkę, która nie zadaje poważniejszych obrażeń, nazywamy ostrym szmelcem. Do tej grupy zaliczymy kastety, niewielkie ostrza, nożyki i nabijane długimi ćwiekami, specjalnie modyfikowane rękawice.

Broń ręczna – do tej kategorii zaliczana jest wszelkiego rodzaju lekka broń do walki w zwarciu jak pałki, kije baseballowe, noże, maczety, siekiery, toporki, młotki, metalowe rury z dodanym obciążeniem, itp.

Broń ręczna dobrej Jakości to duże maczety i tasaki, topory, miecze i przedwojenne szable, zadbane i zachowane w dobrym stanie.

Włócznia – broń o długim drzewcu oraz zaostrzonym grocie, pozwalająca walczyć z przeciwnikiem, zachowując odpowiedni dystans.

Korbacz – broń złożona z masywnego bijaka, często nabijanego kolcami, zamocowanego do trzonka przy pomocy łańcucha. W Afterglow do tej kategorii zaliczymy jednak również inne rodzaje broni, których zasada działania jest podobna. Będą to więc długie łańcuchy lub zwoje kabli zakończone odpowiednio dużymi ciężarkami.

Korzystanie z korbaczy nie jest proste, wymaga odpowiedniej wprawy oraz siły. Dlatego też broń ta jest najbardziej skuteczna na początku walki, zanim wytraci swój impet.

Ciężka broń ręczna / Broń dwuręczna – duże i ciężkie maczugi, potężne kafary, młoty, dwuręczne topory i miecze. Broń ta jest masywna, ciężka, powolna i czasem toporna jednak rekompensuje to straszliwymi obrażeniami, które potrafi zadać.

Piła mechaniczna – piły łańcuchowe czy odpowiednio zmodyfikowane piły tarczowe, to straszliwa broń w rękach wprawnego wojownika. Są jednak dosyć ciężkie i nieporęczne, a dodatkowym mankamentem jest konieczność zasilania ich paliwem.

BROŃ STRZELECKA

Proca – prosta, ale skuteczna we wprawnych rękach, broń strzelecka. Zbudowana ze skóry lub materiału, pozwala ciskać niewielkimi kamieniami, metalowymi kulkami lub innymi drobnymi przedmiotami na sporą odległość.

Noże do rzucania – krótkie noże, wyważone w ten sposób, by nadawały się do rzucania.

Łuk – jeden z najstarszych typów broni dystansowej, która po Wybuchu wróciła do użytku. Stosunkowo łatwy w produkcji, prosty w obsłudze, lekki, a na dodatek łatwiej jest wyprodukować strzałę niż nabój. Łuki różnią się od siebie, od prostych, krótkich łuków z cięciwą z drutu lub linki, po doskonałej Jakości broń myśliwską i sportową.

Kusza – podobnie jak łuk, to również starodawna broń, która okazała się niezwykle skuteczna w obecnych warunkach. Cicha, prosta w obsłudze, strzela krótszymi od strzał bełtami, jednak z większą siłą niż łuk.

Strzały/Bełty – są to pociski wystrzeliwane odpowiednio przez łuki i kusze. Najczęściej wykonane z drewna (zdarzają się samoróbki z metalowych prętów), zakończone stalowym grotem i lotkami z tworzyw sztucznych.

Pistolet – do tej kategorii będziemy zaliczać krótką broń palną czy też tzw. broń osobistą, niezależnie od jej kalibru i dokładnego rodzaju. Kupując pistolet, gracz sam może określić, czy to staromodny rewolwer, przedwojenna Beretta czy bardziej nowoczesny Pustynny Orzeł (oczywiście wybrana Jakość też będzie tu miała znaczenie).

Pistolet maszynowy – podobnie do zwykłych pistoletów jest to osobista broń strzelecka, ładowana amunicją o małym kalibrze, za to posiadająca możliwość oddawania strzałów serią. Nie ma tak dużego zasięgu jak karabiny, ale doskonale nadaje się do dziurawienia przeciwników w niewielkiej odległości.

Obrzyn – broń długolufowa, która potraktowana została piłką do metalu (lub też została wytworzona w fabryce na wzór takowej). Ma krótszy zasięg od klasycznej strzelby, ale nikt nie chciałby oberwać z obrzyna z bliska.

Strzelba – broń długolufowa z magazynkiem lub bez. Dzięki swojej konstrukcji pozwala na oddawanie celniejszych strzałów na znacznie większy zasięg od broni krótkolufowej.

Karabin – wyposażona w magazynki broń długolufowa o dużym zasięgu i znacznej sile.

Karabin szturmowy – karabin przystosowany do prowadzenia ognia ciągłego. Posiada trzy tryby wystrzału: strzał pojedynczy, krótką serię oraz ogień ciągły, pozwalający strzelać długimi seriami.

Posiada mniejszy zasięg od zwykłego karabinu, jednak możliwość wystrzelenia znacznej ilości pocisków w ciągu sekundy sprawia, że broń ta posiada ogromną siłę ognia.

Karabin snajperski – broń dostosowana do oddawania strzałów z dużej odległości. Wyposażona w sprzęt optyczny, umożliwiający precyzyjne celowanie. Wymaga odpowiedniego ułożenia, pozycji strzelca i skupienia, aby móc z niej korzystać.

CKM – ciężki karabin maszynowy to potężna broń strzelecka pozwalająca na zasypanie przeciwników gradem pocisków. Jego rozmiar i waga sprawiają, że jest ciężki w obsłudze i najlepiej sprawdza się jako broń stacjonarna, ale za to jego siła ognia nie ma sobie równej.

Granatnik – pozwala na wystrzelenie dużego pocisku zawierającego materiały wybuchowe lub wytwarzającego chmurę dymu czy trującego gazu. W większości przypadków są to odpowiednio przygotowane granaty o opóźnionym zapłonie.

Miotacz ognia – to przerażająca broń wystrzeliwująca łatwopalną, płonącą substancję, która nie tylko powoduje, że przeciwnicy zostają trafieni falą ognia. Ich ciała i ubrania pokrywa płonący płyn, powodując, że zajmują się one ogniem, który ciężko jest ugasić.

W niektórych wariantach broni, zamiast łatwopalnych cieczy, wykorzystuje się gaz wypychany pod ciśnieniem.

Strzał z miotacza ognia nie wymaga wykonywania testu Ataku. Strumień ognia ma formę stożka o długości 10 metrów i szerokości 3 metrów w najszerszym punkcie. Wszystkie postacie znajdujące się w obszarze objętym strzałem zostają automatycznie trafione i wykonywany jest test Obrażeń, zgodnie z OBR broni (6k10).

Postać może starać się odskoczyć, wykonując Reakcję Padnij. Wykonuje wówczas test Sprawności (ZW), a każdy sukces zdobyty w teście, pozwala odrzucić jedną kość z puli testu Obrażeń.

Postacie, będące celem strzału, znajdujące się za ciężką osłoną, zwiększają o 2 PT w teście Obrażeń.

Postacie trafione za pomocą miotacza ognia muszą zawsze testować Jaja oraz zostają podpalone. Jeśli w wyniku strzału otrzymały lekką Ranę, to otrzymują kolejną lekką Ranę w każdej kolejnej rundzie. Jeśli otrzymały ciężką Ranę, oznacza to, że całe ich ciało trawi ogień i otrzymują kolejną ciężką Ranę w każdej kolejnej rundzie.

Kwestia magazynka

W znajdującym się na kolejnych stronach zestawieniu uzbrojenia nie została uwzględniona pojemność magazynków. Tak jak w przypadku broni, której opis należy do uczestników zabawy, wielkość magazynka może zostać określona przez samego gracza lub Spamiętywacza. W tym celu należy kierować się rodzajem broni oraz jej Jakością, przykładowo:

Pistolet kiepskiej Jakości może być starym rewolwerem z miejscem na 6 naboi w bębnie. Pistolet przeciętnej Jakości będzie posiadał magazynek na 9-16 naboi, a dobrej lub doskonałej Jakości na ponad 20.

Strzelba i obrzyn będą posiadać komory na 2 naboje, ale egzemplarze lepszej Jakości mogą posiadać magazynki na 6-12 naboi.

Broń z zasadą Seria posiada zazwyczaj większe magazynki, pozwalające na załadowanie od 24 do 120 naboi.

Granaty i materiały wybuchowe

Granat – niewielki ładunek wybuchowy dostosowany do rzucania w stronę przeciwnika. Po wyciągnięciu zawleczki i puszczeniu spustu mija od kilku do kilkunastu sekund, po których następuje eksplozja.

Wybuch granatu rani wszystkie postacie znajdujące się w promieniu 4 metrów. Postać, która znajduje się przy granacie w momencie wybuchu, otrzymuje najdotkliwsze obrażenia (pierwsza wartość OBR podana w tabeli broni).

Ocalały może rzucić się na granat, pragnąc osłonić innych własnym ciałem. Wówczas OBR broni przeciwko tej postaci wynoszą 10, ale wykonując test Obrażeń przeciwko pozostałym postaciom, od puli kości odejmowana jest wartość Krzepy postaci.

Granat dymny – granat wojskowy lub samoróbka stworzona przy wykorzystaniu puszki i fragmentów wybranych tworzyw sztucznych.

Wytwarza chmurę drażniącego dymu, który utrudnia, a w pewnych warunkach całkowicie ogranicza widoczność.

Granat, w zależności od Jakości, uwalnia dym przez czas od jednej do dziesięciu minut, jednak sam dym może unosić się znacznie dłużej, w zależności od warunków.

Granat gazowy – po odbezpieczeniu uwalnia zawarty w środku gaz. W zależności od rodzaju granatu może to być gaz bojowy, gaz łzawiący czy gaz usypiający. Użyty w niewielkim pomieszczeniu wypełnia je w ciągu jednej rundy.

Dodatkowo, uwolniony dym sprawia, że wszystkie postacie, które się w nim znajdują modyfikują swoje OBR o +1/+1.

Materiały wybuchowe – laski dynamitu, bomby z czasów Wojny lub stworzone samodzielnie. Te zwykłe będą posiadały lont, który należy podpalić. Materiały wybuchowe dobrej Jakości mogą mieć zapalnik czasowy, natomiast te doskonałej Jakości zapalnik radiowy, pozwalający na odpalenie ich z pewnej odległości.

Siła eksplozji również uzależniona jest od Jakości bomby. Te przeciętne są w stanie wysadzić samochód lub zniszczyć ścianę budynku. Bomby lepszej Jakości będą znacznie potężniejsze.

PANCERZE

Lekki pancerz – zazwyczaj proste ochraniacze lub kaftany, wzmacniane kawałkami skóry, grubej gumy czy blachy. Chronią tylko wybrane, najbardziej wrażliwe części ciała. Zapewniają ochronę przed lżejszymi obrażeniami i uszkodzeniami ciała, ale za to są lekkie i wygodne, dzięki czemu nie utrudniają ruchów.

Śmieciozbroja – większość sprzętów, z których korzystają Ocaleli, to albo odnalezione produkty przeszłych czasów, wytworzone jeszcze przed Wojną, albo samoróbki. Śmieciozbroje są przykładem drugiej opcji. To pancerze zrobione z najróżniejszych znalezionych przedmiotów połączonych ze sobą tak, by tworzyły coś w rodzaju dziwacznej zbroi. Zapewniają one całkiem solidną ochronę, jednak ich wytrzymałość i odporność na uszkodzenia pozostawia wiele do życzenia.

Jeśli śmieciozbroja ochroniła posiadacza przed wszystkimi obrażeniami w pojedynczym ataku (przeciwnik nie miał żadnych sukcesów w teście Obrażeń) to Ochrona pancerza spada o 1. Jeśli Ochrona spadnie do 0, śmieciozbroja rozpada się.

Śmieciozbroję można naprawiać korzystając z Umiejętności Technika.

Średni pancerz – koszulki kolcze, wzmocnione blachą kamizelki, zestawy ochraniaczy, kaski, proste hełmy i osłony. Średnie pancerze stanowią porządną ochronę przed większością ataków. Nie krępują przy tym ruchów tak jak ich cięższe odpowiedniki.

Postać w średnim pancerzu zwiększa o 1 PT w testach Sprawności opartych na Zwinności.

Ciężki pancerz – ciężkie i grube płyty, metalowe napierśniki i ochraniacze, hełmy i kaski motocyklowe chroniące całą głowę. Zapewniają one bardzo dobrą ochronę przed atakami kosztem swobody ruchów, przegrzania, a czasem także ograniczenia pola widzenia.

Postać w ciężkim pancerzu otrzymuje Kostuchę w testach Sprawności opartych na Zwinności.

Kamizelka kuloodporna – to podstawowa ochrona wykorzystywana dawniej przez służby policyjne i wojskowe. Zapewnia ona skuteczną ochronę korpusu przed pociskami. Wytwarzane z kevlaru lub innych tworzyw sztucznych, często posiadały wymienne wkładki. Niestety jakość większości kamizelek znacznie spadła ze względu na upływający od ich produkcji czas oraz warunki, w jakich były przechowywane.

Hełm – kaski motocyklowe czy hokejowe, hełmy wojskowe i policyjne, także wszelkiego rodzaju samoróbki zapewniające ochronę głowy. Hełmy otwarte są traktowane jak lekki pancerz, hełmy zamknięte mogą stanowić średni lub ciężki pancerz, jednak ograniczają zmysły wzroku i słuchu (postać, która je nosi, otrzymuje Kostuchę do testów opartych na Zmysłach).

Tarcza – noszona na przedramieniu zapewnia dodatkową ochronę jej posiadaczowi, pozwalając osłaniać się przed wrogimi atakami, blokować i odbijać ciosy. Może być wykonana z drewna, tworzyw sztucznych, skór, blachy, nawet starych znaków drogowych.

Postać wyposażona w tarczę dodaje k10 do puli w testach Walki w Zwarciu, gdy wykonuje akcję Parowanie.

Pawęż – duża, ciężka tarcza, zasłaniająca większość ciała noszącej ją osoby. Zapewnia ochronę zarówno przed wrogim ostrzałem jak i atakami w walce w zwarciu, jednak z powodu swoich rozmiarów jest dość nieporęczna.

Postać wyposażona w pawęż modyfikuje swoją Obronę o +1/+1, gdy z niego korzysta oraz dodaje k10 do puli w testach Walki w Zwarciu, gdy wykonuje akcję Parowanie.

APTEKA

MEDYKAMENTY

Antybiotyki

Antybiotyki o szerokim spektrum działania, podawane w formie tabletek lub zastrzyków. Pomagają zwalczać choroby, stany zapalne i niektóre zakażenia.

Działanie: Postać, która zażywa antybiotyki, otrzymuje dodatkową kość w testach Zdrowienia wykonywanych w przypadku choroby lub zakażenia ran.

Apteczka samochodowa

Przedwojenna apteczka wyciągnięta z wraku samochodu lub skrytki w jakimś domu czy miejscu pracy. Wewnątrz znajduje się nieco opatrunków, lateksowe rękawiczki i środek do odkażenia miejsca wokół ran. Zawiera również niewielką papierową broszurkę zawierającą różnego rodzaju instrukcje, np. bandażowania rany czy przeprowadzenia resuscytacji.

Działanie: Trzykrotnego zastosowania. Podczas opatrywania ran, wykonując test Medycyny, możesz zmniejszyć PT testu o 1.

Lecznicze zioła

Leki wytwarzane przez medyków, znachorów i szamanów z tego, co da się znaleźć na pustkowiach. Czasem faktycznie są to zioła, czasem jakieś sproszkowane świństwa, które należy wymieszać z wodą i wypić lub robić z nich okłady na rany.

Działanie: Postać, która zażywa lecznicze zioła może zmniejszyć PT testu zdrowienia o 1.

Leki przeciwbólowe

Mogą mieć postać tabletek lub ampułek do wstrzyknięcia. Na pewien czas uśmierzają ból, ale w większych ilościach mogą powodować pewne otępienie.

Działanie: Po upływie dwóch minut od zażycia leków postać przez godzinę nie odczuwa efektów Ran.

Opatrunki
Opatrunki są konieczne do zatamowania krwawienia i opatrzenia ran. W ostateczności można zastąpić je szmatami i kawałkami ubrań, ale czyste, wyjałowione opatrunki pozwalają na szybsze gojenie się ran i chronią przed ich zabrudzeniem.

Działanie: Raz, podczas testu Zdrowienia, postać posiadająca opatrzone rany może zmniejszyć PT testu o 1.

Środki odkażające
Płyn lub proszek pozwalający odkazić ranę lub skórę wokół rany.

Działanie: Postać, której rany zostały odkażone, zmniejsza PT najbliższego testu Zdrowienia o 1.

NARKOTYKI

Agrytax
Jest to wyjątkowo niebezpieczny narkotyk, po który sięgają osoby uzależnione od innych środków, żądne silniejszych doznań, lub takie, które pragną na chwilę stać się potężne.

Podawanie: Dożylne lub wdychanie oparów.

Działanie: Po zażyciu działki Agrytaxu postać zwiększa swoją Krzepę o 3 (w ten sposób poziom KR może być wyższy niż 5).

Postać nie odczuwa bólu, więc anuluje wszystkie kary za otrzymane Rany oraz wszystkie znaczniki Zmęczenia tak długo, jak działa narkotyk.

Efekty uboczne: Postać otrzymuje Kostuchę do wszystkich testów Charyzmy, Wiedzy i Siły Woli, oraz modyfikuje Obronę o -2/-2.

Dodatkowo musi zdać test SW o PT 10 za każdym razem, gdy napotka inną osobę. Niezdany test oznacza, że postać natychmiast atakuje.

Gdy narkotyk przestaje działać, postać pada nieprzytomna i zasypia na 3k10 godzin. W tym czasie nie da się jej obudzić w inny sposób niż podając kolejną dawkę Agrytaxu.

Przedawkowanie: Zażycie więcej niż jednej dawki prowadzi do przedawkowania. Postać musi zdać test Zahartowania o PT równym 9+ ilość zażytych dawek.

Niezdany test oznacza, że serce postaci wysiada. Jeśli postać nie otrzyma pomocy medycznej (bardzo trudny test Umiejętności Medycyna), umiera.

Uzależnienie: Pierwsze objawy uzależnienia występują już po pierwszej dawce. Postać musi zdać test SW, by powstrzymać się przed zażyciem narkotyku, gdy ma ku temu sposobność.

Jeśli postać zażyła narkotyk więcej razy niż wynosi jej poziom Krzepy, uzależnia się i otrzymuje Przywarę Ćpun.

Dopalacz
Lekki narkotyk popularny wśród wielu grasantów i bandytów. Niweluje efekt Zmęczenia, dając osobie, która go zażyła, niemal natychmiastowy zastrzyk energii.

Podawanie: Dopalacze przyjmują formę tabletek lub proszku, które można spożyć lub wstrzyknąć ich roztwór.

Działanie: Za każdą zażytą dawkę Dopalacza, postać może przez kilka godzin ignorować efekt 2 punktów Zmęczenia (ale nie anuluje ich). Dodatkowo, do końca Sceny, może dodać k10 do jednego wybranego testu, a w trakcie walki otrzymuje dodatkowy zielony znacznik Akcji na początku każdej Rundy.

Efekty uboczne: W zależności od specyfiku, postać może otrzymywać Kostuchę do testów Zmysłów, Charyzmy lub Wiedzy – decyduje Spamiętywacz.

Przedawkowanie: Jeśli postać zażyje liczbę dawek równą jej Krzepie, nie kontroluje w pełni swoich poczynań. Spamiętywacz może raz na jakiś czas przejmować kontrolę nad postacią.

Jeśli postać zażyje liczbę dawek większą od jej Krzepy, musi co godzinę zdać test Zahartowania (KR) lub otrzymuje punkt Zmęczenia, które ostatecznie mogą doprowadzić do jej śmierci.

Uzależnienie: Przedawkowanie lub wielotygodniowe zażywanie Dopalaczy prowadzi do uzależnienia. Postać otrzymuje Przywarę Ćpun.

Fiolet

Budzący skrajne uczucia narkotyk wytwarzany przez Pasterzy Pyłu. Ocaleli obawiają się go, chociaż pociągają ich jego właściwości. Tworzony z przepełnionego mocą Anomalii Pyłu, Fiolet podobno nigdy nie działa dwa razy w ten sam sposób. Dla jednych może stać się biletem do raju, dla innych drogą wprost do piekła.

Podawanie: Wdychanie oparów, palenie, zażywanie doustnie.

Działanie: Po zażyciu działki Fioletu postać musi wykonać test Siły Woli. Zdany test oznacza doznanie niezwykłych wizji, halucynacji, poczucie przypływu siły i energii. Postać otrzymuje kość Farta do czasu jej zużycia lub zakończenia działania narkotyku.

Niezdany test Siły Woli oznacza, że postać doświadcza przerażających wizji, popada w całkowite odrętwienie. Przez czas działania narkotyku (ok. 3 godziny), postać dodaje Kostuchę do wykonywanych testów. Dodatkowo, otrzymuje ona 1 punkt Traumy oraz 1 punkt Skażenia.

Efekty uboczne: Po zakończeniu działania narkotyku postać otrzymuje 1 punkt Zmęczenia.

Przedawkowanie: Zażycie więcej niż jednej dawki prowadzi do przedawkowania. Postać musi zdać heroiczny test Zahartowania (SW) lub losuje Chorobę psychiczną. Pech w teście oznacza, że dodatkowo losuje Mutację.

Uzależnienie: Lekkie uzależnienie od Fioletu występuje już po pierwszym zażyciu. Przez kolejne kilka dni postać musi zdać test Zahartowania, by powstrzymywać się przed sięgnięciem po narkotyk. Przedawkowanie lub częste zażywanie Fioletu przez okres dłuższy niż tydzień prowadzi do otrzymania Przywary Ćpun.

Grzyby Pahal

Grzyby Pahal przez jednych traktowane są jako lek, dla innych natomiast stanowią używkę, ponieważ żute lub zjadane w większych ilościach mogą powodować lekkie halucynacje.

Podawanie: Spożywanie, picie wywarów, palenie suszu.

Działanie: Postać, która zażyła grzyby Pahal, anuluje 1 punkt Zmęczenia.

Efekty uboczne:
Jeśli postać zażyła większą ilość grzybów (lub zażywa je od dłuższego czasu), zaczyna doświadczać halucynacji i omamów.

Ich kilkutygodniowe zażywanie pozwala na anulowanie 1 punktu Skażenia, ale wizje i sny, które się pojawiają, sprawiają, że Ocalały otrzymuje 1 punkt Traumy.

Przedawkowanie: Jeśli postać zażyje zbyt wiele grzybów, zapada w trwający 2k10 godzin trans, z którego nie da się jej wybudzić. Po tym czasie musi zdać test Zahartowania (SW) lub otrzymuje 2 punkty Traumy.

Uzależnienie: Regularne spożywanie przez okres kilku miesięcy prowadzi do uzależnienia. Postać otrzymuje Przywarę Ćpun.

Otrzeźwiacz

To środek chemiczny powodujący delikatne pobudzenie, usuwający zmęczenie, senność i potęgujący na pewien czas możliwości umysłowe osoby, która go zażywa.

Podawanie: Spożywanie w formie tabletek lub proszku rozpuszczanego w napojach.

Działanie: Jedna dawka pozwala anulować działanie wszystkich posiadanych punktów Zmęczenia na czas trzech godzin.

Dodatkowo, wykonując testy Wiedzy lub Siły Woli dodaje k10 do puli.

Efekty uboczne: Po zakończeniu działania Otrzeźwiacza, postać otrzymuje punkt Zmęczenia.

Przedawkowanie: Jeśli postać zażyje w ciągu doby więcej dawek niż wynosi jej poziom Krzepy, musi zdać test Zahartowania (SW). Niezdany test oznacza, że postać traci przytomność na 2k10 godzin, a po jej odzyskaniu nie może przypomnieć sobie niczego z czasu, gdy była pod wpływem Otrzeźwiacza.

Uzależnienie: Przedawkowanie lub zażycie 10 dawek Otrzeźwiacza przez okres 4 tygodni, prowadzi do uzależnienia. Postać otrzymuje Przywarę Ćpun.

Ziele Jahou

Zioło to jest spotykane na południu oraz na wschodzie Kontynentu, gdzie stanowi formę dosyć lekkiej i stosunkowo niegroźnej używki. Działa ono rozluźniająco, a zażyte w większych ilościach prowadzi do błogostanu, a czasem nawet narkotycznych wizji i snów.

Podawanie: Palenie lub spożywanie

Działanie: Anuluj jeden punkt Zmęczenia za każdą zażytą dawkę.

Wykonując testy Zachartowania przeciwko akcji Zastraszenie lub wykonując test Jaj, otrzymujesz dodatkową k10 do testu za każdą zażytą dawkę.

Efekty uboczne: Otrzymujesz Kostuchę do testów Zwinności oraz Zmysłów.

Zmniejszasz Inicjatywę o 1 za każdą dawkę.

Po trzech godzinach od zażycia ziół dopada cię głód. Musisz zjeść trzykrotnie większą porcję jedzenia lub zwiększasz PT wszystkich testów o 1 przez następne 6 godzin.

Przedawkowanie: Zażycie większej ilości dawek Ziela niż poziom Krzepy prowadzi do utraty kontroli nad postacią. Ocalały leży lub siedzi biernie, pogrążony we własnych myślach i wizjach. Nie podejmie żadnej akcji.

Uzależnienie: Po kilkukrotnym wypaleniu Zioła musisz zdać test SW (PT 8), aby powstrzymać się przed zażyciem, jeśli posiadasz przy sobie towar lub ktoś ci go proponuje.

TRUCIZNY

Arszenik

Ta pozbawiona smaku oraz bezwonna substancja, którą łatwo można podać wraz z napojem lub pożywieniem, jest śmiertalnie groźną trucizną. Tritlenek arsenu może być podawany w małych dawkach (co stopniowo pogarsza stan zdrowia ofiary) lub w większych, prowadzących do bolesnej śmierci.

Działanie: Podawany w mniejszych dawkach sprawia, że postać otrzymuje 1 punkt Skażenia co kilka dni (liczba dni równa jest poziomowi Krzepy ofiary).

Podany w większej dawce (co w tym przypadku oznacza zaledwie kilkanaście kropel) sprawia, że postać co rundę musi wykonywać test Zahartowania (KR) o PT 10.

Pierwszy niezdany test oznacza, że postać dostaje krwotoku, z jej ust, nosa, a nawet oczu płynie krew. Postać otrzymuje punkt Zmęczenia. Drugi niezdany test oznacza, że ciałem ofiary zaczynają wstrząsać dreszcze. Zwija się ona z bólu, jest niezdolna do żadnych akcji i otrzymuje kolejny punkt Zmęczenia.

Trzeci niezdany test oznacza agonię postaci i jej zgon, o ile nie otrzyma ona antidotum.

Cyjanek

Cyjanek potasu uniemożliwia transport tlenu przez krew, wskutek czego dochodzi do szybkiego zgonu ofiary.

Działanie: Postać co rundę otrzymuje punkt Zmęczenia, co może doprowadzić do jej zgonu.

Jad Żebraka

Trucizna ta pozyskiwana jest z gruczołów jadowych pająka-żebraka, strasznej bestii polującej na swe ofiary z ukrycia. Trucizna ta przede wszystkim doprowadza do paraliżu mięśni, ale podawana w większych ilościach może również doprowadzić do zgonu.

Działanie: Postać, która otrzymała dawkę Jadu Żebraka musi co rundę wykonywać test Zahartowania (KR) o PT 10. Niezdany test oznacza, że postać pada na ziemię sparaliżowana i nie jest w stanie poruszać się ani porozumiewać przez następne 10 godzin.

Jeśli postać otrzymała większą ilość trucizny, to czas działania wydłuża się o 4 godziny za każdą dawkę. Dodatkowo, co cztery godziny postać musi zdać test Zahartowania (KR) o PT 8 lub otrzymuje punkt Zmęczenia, co ostatecznie może doprowadzić do jej zgonu.

Kolpai

Trucizna ta wytwarzana jest przez mieszkańców Czarnych Błot. Najczęściej do zatrucia dochodzi poprzez wprowadzenie jej do krwi (np. poprzez ranę), ale niektórzy Szczudlarze potrafią tworzyć kule trującego gazu z kolpy.

Działanie: Osoba zraniona zatrutym ostrzem lub która wdychała trujące opary, musi wykonać test Zahartowania (KR) o PT 10. Niezdany test oznacza, że postać otrzymuje punkt Zmęczenia.

Postać musi powtarzać test co godzinę. Każdorazowo, po niezdanym teście, otrzymuje punkt Zmęczenia, co ostatecznie może doprowadzić do śmierci.

Razel wszedł do pogrążonego w ciemnościach szałasu. Znachor siedział na rozłożonych na ziemi kocach, otoczony siną chmurą dymu z żarzących się kadzideł. Łowca zbliżył się, stając nad mężczyzną ubranym w liczne warstwy postrzępionych, wielokolorowych ubrań z cienkiej skóry.

— To już koniec, Erba. Teraz twoja skóra należy do mnie.

Niespodziewanie poczuł ukłucie w nogę. Z jego łydki wystawała strzykawka. Razel sięgnął po pistolet i wycelował. Z przerażeniem zauważył, że nie może ruszyć palcem, by nacisnąć spust. Poczuł przypływ paniki, gdy zorientował się, że nie kontroluje już własnego ciała i bezwładnie osuwa się na ziemię.

Znachor pochylił się nad nim z uśmiechem, wyciągając krótki, zakrzywiony nóż.

— O nie, mój drogi. To twoja skóra należy do mnie.

Razel chciał krzyczeć, wzywać pomocy, potem wyć z bólu, ale nie mógł zrobić żadnej z tych rzeczy. Nawet gdy szaman zrywał mu skórę z twarzy.

SPRZĘT KORPORACJI

Witaj, drogi Kliencie. W trosce o twoje bezpieczeństwo i wygodę, Sagix Corp. przygotowało serię produktów przeznaczonych specjalnie dla ciebie. Zapoznaj się z naszym katalogiem i wybierz to, co cię interesuje.

Pamiętaj, pustkowia to niebezpieczne miejsce. Opuszczając Schron, upewnij się, że jesteś odpowiednio przygotowany.

Twoje bezpieczeństwo i komfort są naszą troską.

Podczas tworzenia Ocalałego, w kroku 8., możesz wybrać ekwipunek z poniższej listy, jeśli jako Pochodzenie wybrałeś Schron Korporacji. W innym przypadku wymagana jest zgoda Spamiętywacza na zakup poniższego ekwipunku, a każdy z przedmiotów jest wówczas traktowany jako rzadki (pomnóż cenę ×2).

Filtr wody Aqu035

Woda to życie. Dzięki Sagix Corp. twoje życie właśnie stało się lepsze. Kup najnowszy filtr wody Aqu035. Pozwoli ci on nie tylko oczyścić wodę z zabrudzeń, osadów oraz niektórych toksyn. Teraz, dzięki nowemu panelowi, dokonasz nim błyskawicznej analizy. Odpowiedni wskaźnik poinformuje cię o obecności mikrobów zagrażających twojemu zdrowiu oraz stopniu skażenia i radioaktywności wody.

Uwaga: Produkt Aqu035 nie neutralizuje skażenia, napromieniowania wody, nie pozbywa się znajdujących się w niej mikroorganizmów. Użytkownik spożywa wodę na własną odpowiedzialność.

Producent gwarantuje skuteczne przefiltrowanie 200 litrów wody. Po przekroczeniu tego progu, Sagix Corp. nie odpowiada za wydajność i skuteczność urządzenia.

Filtr powietrza

Nie pozwól, by trujące powietrze zepsuło twój dzień. Dbaj o zdrowie z najnowszym filtrem powietrza od Sagix Corp. Ochroni on twoje drogi oddechowe przed zabrudzeniami, pyłem, wybranymi oparami zagrażającymi zdrowiu.

Uwaga: Zapoznaj się z kartą informacyjną produktu. Filtr powietrza nie ma zastosowania przeciwko gazom bojowym.

Paralizator

Zadbaj o swoje bezpieczeństwo. Kup nasz paralizator i poczuj się pewnie, niezależnie od sytuacji. To niewielkie urządzenie wytwarza silny ładunek elektryczny, zdolny obezwładnić dorosłą osobę. Lekki akumulator pozwala na wykorzystanie urządzenia ponad dwadzieścia razy!

Uwaga: Przed włączeniem urządzenia zapoznaj się z kartą informacyjną produktu. Trzymaj z daleka od dzieci.

Działanie: Aby wykorzystać paralizator, cel musi zostać dotknięty odpowiednim końcem urządzenia (zdany test Umiejętności Walka w Zwarciu).

Ofiara musi zdać test Zahartowania o PT 11.

Zdany test oznacza, że postać traci wszystkie posiadane znaczniki Akcji. Niezdany test oznacza, że ofiara pada ogłuszona na k10 rund.

Proszkowana żywność SagixSnack

Pożywne śniadanie to podstawa dobrze rozpoczętego dnia. Już teraz możesz zabrać ze sobą swoje ulubione posiłki, pakując je wszystkie do plecaka. Odpowiednio przygotowane porcje żywnościowe w postaci granulatu lub proszku zapewnią niezbędne dla twojego organizmu składniki odżywcze, dając energię do dalszego badania pustkowi! Wystarczy dodać wodę i masz gotowy posiłek!

Uwaga: Zabezpiecz przed wilgocią. Produkt o przedłużonym terminie ważności.

Zestaw inżynieryjny

Majsterkowanie to twoja pasja? Mamy coś specjalnie dla ciebie! Zestaw ten to niewielka, wygodna w transporcie, skrzynka zawierająca odpowiednio dobrany komplet narzędzi, zapasowych elementów takich jak: śruby, nakrętki, przewody elektryczne, taśmy przewodzące, a także niewielką wkrętarkę elektryczną i małą latarkę z paskiem umożliwiającym noszenie jej na czole.

Działanie: Raz na Scenę postać wyposażona w zestaw inżynieryjny, wykonując test Umiejętności Technika, zmniejsza PT testu o 2.

Zestaw medyczny

Pustkowia to niebezpieczne miejsce, gdzie łatwo o wypadek. Bądź przygotowany na każdą sytuację dzięki zestawowi medycznemu. Specjalnie przygotowana apteczka pierwszej pomocy zawiera środki do dezynfekcji oraz opatrywania ran, podstawowe lekarstwa, środki przeciwbólowe, przeciwzapalne, zestaw witamin, nici i igły chirurgiczne, a także drukowany poradnik pierwszej pomocy.

Ilość każdego ze środków pozwala na pięciokrotne skorzystanie z niego.

Działanie: Raz na Scenę postać wyposażona w zestaw medyczny, wykonując test Umiejętności Medycyna, zmniejsza PT testu o 2.

Zestaw Zbieracza

To ty jesteś nową nadzieją dla świata! Z myślą o tych, którzy wyruszają w nieznane, Sagix Corp. przygotowała specjalny zestaw, w którym znajdziesz wszystko, co może okazać się przydatne w trakcie misji zwiadowczych.

Zestaw Zbieracza zawiera: niewielki kompas, filtr wody Aqu032 (mniejsza wersja Aqu035. Uwaga: gwarancja kończy się po przefiltrowaniu 20 litrów wody), zapałki sztormowe, nici i igłę, 5 metrów cienkiej linki (obciążenie do 100 kg), dwie dawki leków przeciwbólowych i przeciwgorączkowych, dwie dawki środków do opatrywania ran. Wszystko to w wodoszczelnym pojemniku!

Nie zwlekaj. Kup teraz!

Nazwa	Koszt	Waga
Filtr wody Aqu035	35	1
Filtr powietrza	30	1
Paralizator	30	0,5
Proszkowana żywność SagixSnack	2/porcja dzienna	0,2
Zestaw inżynieryjny	30	3
Zestaw medyczny	45	1,2
Zestaw Zbieracza	50	1,5

Witaj w zbrojowniach świętego Araharu, domu sług Jedynego Boga. Dzięki Jego łasce możesz otrzymać dary, które widzisz przed sobą. Pomogą ci one głosić Jego słowa, prawdę, która przyniesie zbawienie wiernym oraz ostateczną zgubę heretykom i odmieńcom. Zważ jednak, że najpierw musisz być godny, by je otrzymać. Powiedz, czy twa wiara jest wystarczająco gorliwa?

Podczas tworzenia Ocalałego, w kroku 8., możesz wybrać ekwipunek z poniższej listy, jeśli jako Pochodzenie wybrałeś Delarię. W innym przypadku wymagana jest zgoda Spamiętywacza na zakup poniższego ekwipunku, a każdy z przedmiotów jest wówczas traktowany jako rzadki (pomnóż cenę ×2).

Gniew

Gniew to dar dla wybranych żołnierzy boga. Wykorzystaj go dobrze, gdy przyjdzie ci zmierzyć się ze złem. W tej niewielkiej ampułce znajduje się stymulant bojowy, który zwiększy twą siłę i szybkość, ukoi ból, a także wzmocni twego ducha, by ziarno grzechu i zwątpienia nie skalało twej duszy.

Podawanie: dawka 10 ml roztworu wstrzykiwana dożylnie.

Działanie: Gniew zaczyna działać zaraz po wstrzyknięciu (należy odczekać jedną Rundę na jego efekty).

Ocalały nie otrzymuje kar za posiadane Rany. Nie musi testować Zahartowania po otrzymaniu ciężkiej Rany.

Testując Krzepę, Zwinność lub Siłę Woli, gracz dodaje k10 do puli.

Za każdą zażytą dawkę postać otrzymuje w trakcie walki dodatkowy czerwony żeton Akcji na początku każdej Rundy.

Efekty uboczne: Pod wpływem narkotyku postać otrzymuje Kostuchę do testów Zmysłów oraz Wiedzy.

Przedawkowanie: Jeśli Ocalały zażyje więcej dawek Gniewu niż wynosi jego Krzepa, musi wykonać test Zahartowania (KR). Zdany test oznacza, że postać otrzymuje Kostuchę do wszystkich testów wykonywanych przez następną dobę.

Niezdany test oznacza, że postać traci przytomność na 2k10 godzin i musi wykonać kolejny test Zahartowania (KR). Niezdany oznacza śmierć.

Uzależnienie: Jeśli postać przyjmuje regularnie Gniew dłużej niż przez liczbę miesięcy równą jej Krzepie, uzależnia się i otrzymuje Przywarę Ćpun.

Jeśli postać zażyła więcej niż 10 dawek Gniewu w ciągu tygodnia, również uzależnia się i otrzymuje Przywarę Ćpun.

Łańcuchy Odkupienia

Grzech jest niczym łańcuch krępujący duszę. Aby go zerwać, potrzebne jest światło Boga, natchnienie i siła, którą On zsyła. Zerwij więc swe łańcuchy, by walczyć w Jego imieniu, a sam łańcuch niech pozostanie symbolem twego wyzwolenia, znakiem pokory i oddania.

Działanie: Łańcuchami Odkupienia nazywa się broń wykorzystywaną przez niektórych fanatyków i biczowników Jedynego. Są to łańcuchy zakończone ostrzami, ciężarkami i obuchami o różnych kształtach i rozmiarach. Łańcuchy są często przymocowywane bezpośrednio do ciała przez przekłuwanie skóry (czasem nawet mięśni) i przeciąganie przez nie metalowych obręczy.

OBR: +2
ZAS: 2
WG: 4

SPC: OBR +4 w pierwszej rundzie walki. Postać nie może zostać rozbrojona z Łańcuchów Odkupienia.

Szaty sługi Świątyni

Każde z dzieci bożych ma swą rolę do odegrania w boskim planie, zadania do których zostało stworzone. Służba Jedynemu jest wyróżnieniem, z którego należy być dumnym. Szaty, które przywdziewasz, wskazują na twe oddanie bogu i Świątyni, dzięki nim inni będą wiedzieć, że jesteś częścią tej wspaniałej wspólnoty i wielkiego planu zbawienia.

Działanie: -1 PT w testach Gadaniny, Handlu i Zastraszenia przeciwko wyznawcom Jedynego o niższej pozycji społecznej.

Szaty Akolity Jedynego

Tylko ci o najczystszym sercu i duszy oraz niezmąconych umysłach dostąpią zaszczytu przyjęcia pierwszych święceń. Od tej pory będą służyć Świątyni jako Akolici. Ich rolą będzie niesienie pomocy braciom w wierze, głoszenie słów Jedynego, nauczanie i dawanie przykładu słabszym umysłom. To oni będą prowadzić wiernych do kapłanów i Proroków, by dostąpili zbawienia, a w razie konieczności staną się zbrojną ręką Pana i narzędziem jego Gniewu.

Działanie: Tylko Akolici Jedynego mają prawo noszenia tych szat.

-2 PT w testach Gadaniny, Handlu i Zastraszenia przeciwko wyznawcom Jedynego o niższej pozycji społecznej.

Spowiednik

Pokuta jest jedyną drogą do zbawienia. Powinna być tym surowsza, im cięższy grzech i przewinienie. Ten, którego serce jest czyste, a wiara silna, nie musi obawiać się kary. Dla tych, u których grzech wciąż zbiera swe plugawe żniwo, niewiernych, heretyków, mutantów i nieludzi, pokuta może być tylko jedna.

Działanie: Spowiednik to broń Kapelanów oraz Inkwizytorów. W wyjątkowych przypadkach prawo jego posiadania otrzymują wybrani słudzy Świątyni lub Domu Prawdy. Gracz musi mieć zgodę Spamiętywacza, by wykupić Spowiednik.

Spowiednik to połączenie broni osobistej dużego kalibru z miotaczem ognia. Broń przypomina duży pistolet z zamocowanym zapalnikiem oraz niewielkim zbiornikiem z paliwem.

Z broni można strzelać zgodnie z zasadami pistoletu. Dodatkowo zbiornik paliwa pozwala na pojedyncze wystrzelenie z miotacza ognia.

OBR: 4
ZAS: 60

SPC: Przebicie Pancerza; pojedynczy wystrzał jak z miotacza ognia (później należy napełnić zbiornik paliwa, co zajmuje 2 rundy).

Zestaw medyczny Akolity

Jedyny jest źródłem światła i nadziei w świecie spowitym przez mrok. Obowiązkiem dzieci bożych jest niesienie dobra i pomocy potrzebującym. Wspomagaj dzieci Jedynego, nakarm je, jeśli możesz, wylecz je, jeśli możesz, sprowadź na nie błogosławieństwo śmierci, jeśli musisz.

Działanie: Zestaw zawiera środki do dezynfekcji oraz opatrywania ran, podstawowe lekarstwa, środki przeciwbólowe, przeciwzapalne, zestaw witamin, nici i igły chirurgiczne oraz lekkie stymulanty (zażycie dawki pozwala anulować dwa punkty Zmęczenia).

Ilość każdego ze środków pozwala na pięciokrotne użycie.

Raz na Scenę postać wyposażona w zestaw medyczny Akolity, wykonując test umiejętności Medycyna, zmniejsza PT testu o 2.

Nazwa	Koszt	Waga
Gniew	10 / dawka	0,1
Łańcuchy Odkupienia	10	3
Szaty sługi Świątyni	10	0,5
Szaty Akolity	20	1
Spowiednik	120	3
Zestaw medyczny Akolity	50	1

SZPEJ POWSZEDNI

Odzież

Nazwa	Koszt	WG	Powszechny	Rzadki
Buty	3	0,5	–	–
Gogle	2	0,1	Pasterze Pyłu, Strefa	–
Kurtka	5	0,5	–	–
Płaszcz	6	0,5	–	–
Płaszcz przeciwdeszczowy	6	0,5	Czarne Błota, Zatopione Warrin	–
Rękawice	2	0,2	–	–
Strój maskujący	15	1	Czarne Błota, Rodzina	Schron Korporacji, Styx
Ubranie	3	0,5	Ruiny, Schron Korporacji	–
Ubranie zimowe	14	1,5	Północna Rubież	Zatopione Warrin
Wzmocnione rękawice	4	0,3	–	–

Graty podróżne

Nazwa	Koszt	WG	Powszechny	Rzadki
Bukłak	4	0,5	Pasterze Pyłu, Pustkowia	–
Filtry do maski pgaz.	20	0,3	–	Czarne Błota, Strefa
Filtr wody	30	0,5	Czarne Błota, Zatopione Warrin	Ruiny
Flara	6	0,1	Styx	–
Hak wspinaczkowy	4	1	Północna Rubież	–
Kompas	30	0,1	Schron Korporacji	Pasterze Pyłu
Krzesiwo	4	0,1	–	–
Latarka z akumulatorem	30	0,7	Miasto Kuźnia, Schron Korporacji	Pustkowia
Latarnia	8	0,5	–	–
Lina	8	3	–	–
Maska przeciwgazowa	30	0,7	Czarne Błota, Strefa	–
Namiot	15	2,5	Pasterze Pyłu, Pustkowia	–
Paliwo do latarni	12	1	Delaria, Miasto Kuźnia, Styx	Strefa, Zatopione Warrin
Plecak	3	0,7	–	–
Pojemnik wodoszczelny	6	0,2	Czarne Błota, Zatopione Warrin	Pustkowia
Saperka	4	1	Delaria	Zatopione Warrin
Scyzoryk	10	0,1	–	Pustkowia
Śpiwór	5	0,8	Pasterze Pyłu, Ruiny	–
Świetlik chemiczny	3	0,1	Czarne Błota	–
Torba	2	0,5	–	–
Zapalniczka	10	0,1	Ogród Rdzy, Ruiny	Czarne Błota, Zatopione Warrin

Pozostałe fanty

Nazwa	Koszt	WG	Powszechny	Rzadki
Czasomierz	20	0,2	Ruiny, Schron Korporacji	Zatopione Warrin
Kajdanki	14	0,3	–	–
Komiks	4	0,1	Ogród Rdzy	Czarne Błota, Delaria, Zatopione Warrin
Książka	14	0,3	Miasto Kuźnia, Ogród Rdzy	Czarne Błota, Delaria, Zatopione Warrin
Lornetka	12	0,3	–	–
Łańcuch	2	3	–	Czarne Błota
Miernik promieniowania	90	0,5	Schron Korporacji, Strefa	Pustkowia
Narzędzia mechaniczne	15	2	Miasto Kuźnia, Ogród Rdzy	Pustkowia
Narzędzia precyzyjne	20	1	Schron Korporacji	Pustkowia
Okulary korekcyjne	45	0,1	Schron Korporacji	Pustkowia
Okulary przeciwsłoneczne	6	0,1	–	–
Świerszczyk	12	0,1	Ogród Rdzy, RADom	Czarne Błota, Delaria, Zatopione Warrin
Wykrywacz metalu	100	2	Miasto Kuźnia, Ogród Rdzy	Pustkowia, Zatopione Warrin
Wytrychy	10	0,2	Ogród Rdzy, RADom	Północna Rubież

Żywność

Nazwa	Koszt	WG	Powszechny	Rzadki
Woda (1 litr)	1	1	–	–
Napoje (1 litr)	2	1	–	–
Alkohol słaby (1 litr)	3	1	RADom, Styx	Delaria
Alkohol mocny (1 litr)	5	1	RADom, Styx	Delaria
Suszona żywność (dzienna porcja)	1	0,5	–	–
Puszkowana żywność (dzienna porcja)	2	0,7	Delaria, Schron Korporacji	–
Proszkowana żywność (dzienna porcja)	4	02,	Delaria, Schron Korporacji	Zatopione Warrin

Apteka

Medykamenty

Nazwa	Koszt (1 dawka)	WG	Powszechny	Rzadki
Antybiotyki	4	0,1	Delaria, Schron Korporacji	Pustkowia
Apteczka samochodowa	16	1	Delaria, Schron Korporacji	Pustkowia
Lecznicze zioła	3	0,1	Czarne Błota	Schron Korporacji
Leki przeciwbólowe	3	0,1	–	Pustkowia
Opatrunki	1	0,1	–	–
Środki odkażające	3	0,1	Delaria	Pustkowia

Narkotyki

Nazwa	Koszt (1 dawka)	WG	Powszechny	Rzadki
Agrytax	5	0,1	–	Schron Korporacji
Dopalacz	3	0,1	RADom, Styx	–
Fiolet	6	0,1	Pasterze Pyłu	Schron Korporacji, Zatopione Warrin
Grzyby Pahal	2	0,1	Czarne Błota, RADom	Schron Korporacji
Otrzeźwiacz	2	0,1	Delaria, RADom	–
Ziele Jahou	2	0,1	Czarne Błota, Pasterze Pyłu, RADom	Delaria, Północna Rubież, Schron Korporacji

Trucizny

Nazwa	Koszt (1 dawka)	WG	Powszechny	Rzadki
Arszenik	60	0,1	–	–
Cyjanek	90	0,1	–	–
Jad Żebraka	35	0,1	Pustkowia, Ruiny	Schron Korporacji, Zatopione Warrin
Kolpai	30	0,1	Czarne Błota	Schron Korporacji

Uzbrojenie

Broń do walki w zwarciu

Nazwa	OBR	ZAS	WG	Zasady Specjalne (SPC)	Koszt	Powszechny	Rzadki
Ostry szmelc	–	–	0,5	Wadliwy	2	RADom	–
Broń ręczna	+2	1	1	–	10	RADom	–
Włócznia	+2	2	1,5	OB +0/+1	10	Pustkowia	–
Korbacz	+2	1	3	Ciężka (3), OBR +4 w pierwszej rundzie walki	12	–	Schron Korporacji
Broń dwuręczna	+4	1	4	Ciężka (3), Wymaga Obu Rąk	24	Północna Rubież	–
Piła mechaniczna	+4	1	4	Ciężka (3), Paliwo, Przebicie Pancerza, Specjalista, Wymaga Obu Rąk	70	–	–
Erlasceńskie ostrze	+3	1	1	–1 PT w testach Ataku	120	–	wszędzie poza Rodziną

Broń strzelecka

Nazwa	OBR	ZAS	WG	Zasady Specjalne (SPC)	Koszt	Powszechny	Rzadki
Proca	2	30	0,5	–	2	Pustkowia	–
Noże do rzucania	KR	KR ×10	0,3	Broń miotana	5	–	–
Łuk	3	50	1,2	–	12	Pustkowia	Schron Korporacji
Kusza	4	40	4	Przeładowanie	25	–	Schron Korporacji

Broń strzelecka

Nazwa	OBR	ZAS	WG	Zasady Specjalne (SPC)	Koszt	Powszechny	Rzadki
Strzały/Bełty	–	–	0,5	10 szt.	5	–	Schron Korporacji
Pistolet	4	50	1	–	50	RADom	–
Pistolet maszynowy	4	40	2,5	Seria	90	–	–
Obrzyn	4	30	2,2	OBR 5 przy strzale na mniej niż 10 m	50	–	–
Strzelba	4	75	3	–1 PT w testach Ataku przy wykonaniu akcji Celowanie	65	–	–
Karabin	5	120	3	–	95	–	–
Karabin szturmowy	4	75	3	Seria	130	–	–
Karabin snajperski	5	800	8	Celownik, Ciężki 3, Przebicie Pancerza, Specjalista	220	–	–
CKM	5	200	20	Ciężki 4, Przebicie Pancerza, Seria, Specjalista	240	–	–
Miotacz ognia	6	10	20	Podpalenie, Przebicie Pancerza, Specjalista	200	–	Zatopione Warrin
Granatnik	–	100	7	Ciężki 3, Specjalista, Znoszenie	200	–	Zatopione Warrin
Granat przeciwpiechotny	7/4	KR ×10	0,3	Przebicie Pancerza, Wybuch o promieniu 4 metrów; postacie będące w zasięgu wybuchu otrzymują trafienie z OBR 4	40	–	–
Granat dymny	–	KR ×10	0,3	Zasłona Dymna	15	Ogród Rdzy	–
Granat gazowy	–	KR ×10	0,3	Broń Chemiczna	30	–	–
Materiały wybuchowe	10/6	–	1		100	–	–

Pancerze

Nazwa	OC	LO	WG	SPC	Koszt	Powsz.	Rzadki
Lekki pancerz	1	Korpus, Ręce	2,5	–	16	–	–
Średni pancerz	2	Korpus, Ręce, Nogi	7	+1 PT w testach Sprawności (ZW)	40	–	–
Ciężki pancerz	3	Korpus, Ręce, Nogi, Głowa	18	Kostucha do testów Sprawności (ZW)	90	Miasto Kuźnia	Czarne Błota, Pustkowia, Rodzina, Zatopione Warrin
Śmieciozbroja	2	Korpus, Ręce, Nogi	6	Słaba konstrukcja	20	Ogród Rdzy, Pustkowia	Schron Korporacji
Kamizelka kuloodporna	2	Korpus	9	OC 3 przeciwko pociskom	60	Schron Korporacji	Pasterze Pyłu, Pustkowia
Hełm	2	Głowa	2		8	–	–
Tarcza	1	Ręka	3,5	OB +0/+1	8	–	–
Pawęż	2	Ręka	5	OB +2/+2	15	–	Czarne Błota

SARA LISKOVIC

Gdy wiatr niesie dobiegający z oddali ryk silników przeplatający się ze zwierzęcym wyciem i nieludzkimi okrzykami, lepiej bierz nogi za pas! To Szakale, jedna z watah Charona.

Jest wiele grup i gangów podporządkowanych władcy Styxu, ale ci zwyrodnialcy są chyba najgorsi. To szaleńcy i stuprocentowi kanibale, których Charon wysyła wtedy, gdy trzeba się kogoś pozbyć, zasiać strach i grozę, a jeńcy są mu zbędni. Są fanatycznie oddani swemu wodzowi, więc nie licz na to, że uda ci się ich ugłaskać czy przekupić. Jeśli padł na ciebie wyrok, nie będą chcieli nawet z tobą rozmawiać. W ich oczach jesteś już tylko mięsem.

Na czele Szakali stoi Sara Liskovic, dumnie nosząca tytuł Suki Charona. Ma tak paskudną, oszpeconą facjatę, że skrywa ją pod maską. Niejeden pękał podczas przesłuchań, gdy odsłaniała swe prawdziwe oblicze. Nie jest tajemnicą, że wywoływanie przerażenia u swoich ofiar jest tym, co ją wyjątkowo kręci. Podobno wtedy lepiej smakują.

O Sarze krążą liczne plotki i opowieści. Jest ich tak wiele, że nie wiadomo, które są prawdziwe. Charon odnalazł ją na pustkowiach. Podobno zobaczył jak wyłania się naga z Burzy Pyłu, chichocząc jak popieprzona, i zabrał ze sobą. Po tym jak przegryzła gardło Plamera, Przybocznego Charona i jednego z najbardziej przerażających sukinsynów w tej części Kontynentu, zajęła jego miejsce u boku władcy Styxu.

Gadają, że Suka jest nawiedzona, że jak siedzi się z nią sam na sam, to słychać dziwne szepty wwiercające się w głowę. Krążą opowieści o gościach, którzy strzelali do niej niemal z przyłożenia, a jej to nie ruszało. Dobierała się do nich i zaczynała swoje sadystyczno-kanibalistyczne zabawy.

Dawniej śmiałem się z takich opowiastek. Zmieniłem zdanie po tym jak mój bliski przyjaciel opowiadał, że wywalił do niej z miotacza ognia, a tamta jakby nic się nie stało, jechała i strzelała do nich dalej, nie zważając na płomienie. Mówił, że cudem uciekli, bo akurat napatoczył się oddział Delaryjczyków i Szakale starli się z wyznawcami Jedynego. Mój kumpel nigdy mnie nie okłamał.

POJAZDY

W poniższym podrozdziale znajdują się podstawowe zasady korzystania z pojazdów w trakcie opowieści. Zasady rozszerzone, pozwalające na cieszenie się pełnią wrażeń podczas pościgów, walk, wyobrażenie sobie zapachu paliwa i palonej gumy, znajdziesz w suplemencie Styx.

Rodzaje pojazdów

Po Wybuchu mechaniczne środki transportu stały się rzadkością. Znalezienie sprawnego samochodu czy motocykla (lub takiego, który będzie dało się uruchomić po dłuższych naprawach), to niezwykle rzadka okazja. Najbardziej nowoczesne, nafaszerowane elektroniką samochody i motocykle, zostały na stałe unieruchomione przez fale elektromagnetyczne, które pozbawiły świat elektroniki. Trzeba poszukiwać samochodów czy motocykli z odpowiedniego, starszego rocznika, a następnie włożyć w nie dużo pracy, by móc przemierzać w nich pustkowia. Dlatego też pojazdy mechaniczne mają wielką wartość i nikt nie chce się ich pozbywać, o ile nie jest do tego zmuszony.

POJAZDY NAZIEMNE

Powóz – najprostszy środek transportu, pozbawiony skomplikowanych elementów mechanicznych. Problemem jest to, że wymaga on siły pociągowej. Większość zwierząt wymarła, znalezienie żyjącego konia czy woła graniczy z cudem. Z tego powodu wielu wędrownych handlarzy zaprzęga do powozów swoje sługi lub niewolników.

Z oczywistych przyczyn, podróż takim pojazdem jest powolna, jednak powóz można zapakować licznymi dobrami, a sam właściciel może rozsiąść się wygodnie. Należy jednak pamiętać, że zarówno zwierzęta pociągowe, jak i niewolnicy, wymagają karmienia oraz doglądania, by nie padli z głodu i wycieńczenia.

Motocykl – szybkie i zwrotne motocykle pozwalają rozwijać znaczną prędkość, jednak poza samym prowadzącym może na nich jechać maksymalnie jedna dodatkowa osoba, o ile motocykl nie posiada sakwy na sprzęt i zapasowe paliwo. Niektórzy montują przy motocyklach specjalne boczne kosze, w których można zmieścić dodatkową osobę lub więcej fantów.

Samochód – przed wojną były najbardziej popularnym środkiem transportu. Dziś świadczą o bogactwie swego właściciela. Często przerabiane, składane z elementów kilku pojazdów, uzbrojone lub opancerzone. Pozwalają na wygodną i szybką podróż kilku osób. Mogą to być zarówno dawne samochody osobowe, terenowe czy niewielkie furgonetki.

Wóz bojowy – specjalnie skonstruowany, potężny samochód. Jest porządnie uzbrojony i opancerzony. Szyby zastąpiono siatką lub metalowymi płytami z wizjerami dla kierowcy i pasażerów. Konstrukcja jest często dodatkowo wzmacniana, może zawierać klatkę ochronną dla kierowcy czy specjalne gniazdo strzeleckie dla jednego z pasażerów.

Ciężarówka – wielkie, wielokołowe ciężarówki przeznaczone są do transportu ludzi lub towarów. Ciężko opancerzone i chronione, stanowią najpotężniejsze z pojazdów, które można spotkać na pustkowiach. Z racji ilości paliwa, które pożera ten potwór, ciężarówki są wykorzystywane jedynie przez najbardziej potężnych watażków oraz władców Miast Kuźni.

Rower – wbrew pozorom to jeden z najlepszych środków transportu po Wybuchu. Rower jest prosty w budowie i naprawie, pozwala przemieszczać się szybciej niż pieszo, zachowując ciszę, a co najważniejsze nie wymaga innego paliwa niż siła mięśni.

POJAZDY LATAJĄCE

Pojazdy latające są wyjątkowo rzadkie, ponieważ dziś tylko garstka osób posiada wiedzę i umiejętności pozwalające na ich naprawę, uruchomienie i pilotaż. Do tego potrzebują zazwyczaj znacznych ilości paliwa, co stanowi dodatkowy problem.

Paralotnia – niewielki i lekki pojazd latający, wyposażony w mały silnik, zdolny do transportu dwóch osób i niewielkiej ilości ekwipunku. Potrzebuje krótszego pasa startowego niż samoloty, ale nie posiada kabiny, która zapewniałaby jakąkolwiek osłonę przed warunkami atmosferycznymi czy wrogimi pociskami.

Aeroplan – wielkie samoloty są dziś jedynie wrakami zalegającymi na pustkowiach. Również nowoczesne, wojskowe maszyny nie nadają się do naprawy ze względu na zbyt duże przeładowanie elektroniką. Niektórym udaje się jednak uruchomić małe samoloty turystyczne, awionetki czy samoloty sportowe. Nie mają one dużej ładowności, ale pozwalają na szybkie pokonywanie znacznych odległości, będąc względnie bezpiecznym. Wciąż pozostają jednak wielką rzadkością.

Śmigłowiec – niewielkie śmigłowce i żyrokoptery pozwalające na pionowy start i lądowanie. Mają małą ładowność, ale świetnie sprawdzają się w miejscach, gdzie nie ma miejsca na wytyczenie pasów startowych.

POJAZDY WODNE

Ponieważ większość rzek oraz jezior wypełnionych jest skażoną i nienadającą się do picia wodą, niewiele osad jest budowanych u ich brzegów. Zdarzają się jednak wyjątki, a Zatopione Warrin stanowi skrajny przykład miasta, które powstało wśród morskich fal. Dlatego, o ile zdarza się to zdecydowanie rzadziej niż w dawnych czasach, wciąż można jeszcze znaleźć pojazdy przeznaczone do pływania i żeglugi.

Łódź wiosłowa – najprostsza łódź wiosłowa, kajak lub ponton. Wymaga siły mięśni, aby móc nią sterować i ją napędzać. Nie jest szybka ani szczególnie zwrotna, ale stosunkowo łatwo znaleźć jedną w przyzwoitym stanie lub ją naprawić.

Łódź żaglowa – łódź napędzana siłą wiatru. Posiada jeden lub więcej masztów oraz żagle, które pozwalają na poruszanie się, gdy warunki pogodowe są odpowiednie. W zależności od wielkości i rodzaju, może to być zarówno mała łódź sportowa jak i większy jacht czy katamaran.

Motorówka – szybka i zwrotna łódź napędzana silnikiem spalinowym. Nie jest zbyt pojemna, ale nie znajdziesz szybszego środka transportu na wodzie. Niestety, będziesz musiał za to zapłacić sporą ilością paliwa.

CECHY POJAZDÓW

Koszt – określa przykładową cenę danego pojazdu. Podobnie jak w przypadku innego ekwipunku, można tu stosować modyfikatory Dostępności i Jakości.

Szybkość – średnia i maksymalna szybkość jaką może rozwinąć pojazd.

Przyspieszenie – wskazuje jak szybko pojazd może osiągnąć maksymalną szybkość. Jest to istotne w przypadku pościgów, ucieczki czy wyścigów z innymi pojazdami.

Manewrowość – wskazuje jak trudno jest wykonywać bardziej skomplikowane czy nagłe manewry danym pojazdem. Jest to modyfikator PT w testach Prowadzenia Pojazdów, co oznacza, że im niższa jest ta wartość, tym łatwiej jest wykonywać manewry danym pojazdem.

Wytrzymałość – wytrzymałość pojazdu na uszkodzenie mechaniczne, ataki, zderzenia, itp.

Pancerz – opancerzenie pojazdu. Stanowi PT w testach Obrażeń przy atakowaniu pojazdu.

Ładowność – wskazuje ile osób (lub ewentualnie ile sprzętu), można zmieścić w danym pojeździe, by móc nim podróżować w miarę komfortowo. Przeładowane pojazdy zmniejszają swoje Przyspieszenie i Szybkość.

PROWADZENIE

Podczas jazdy i manewrów kluczową umiejętnością jest Prowadzenie Pojazdów. Postacie, które posiadają tę Umiejętność przynajmniej na poziomie 1., mogą bez większych trudności uruchomić każdy pojazd i poruszać się nim.

Jeśli postać nie posiada żadnego poziomu Prowadzenia Pojazdów, musi wykonać test Techniki (WI) o PT 8, by w ogóle uruchomić pojazd i nim ruszyć. W przypadku łodzi żaglowych i motorówek, PT testu to 9. W przypadku pojazdów powietrznych, PT wynosi 10.

Prędkość

Po uruchomieniu, pojazd może rozpędzić się do średniej szybkości, gdy minęło tyle rund, ile wynosi jego Przyspieszenie.

Jeśli pojazd porusza się ze średnią szybkością, gracz nie musi wykonywać testów, o ile nie czeka

go żaden manewr jak ominięcie przeszkody, która niespodziewanie pojawiła się na drodze.

Jeśli postać chce przyspieszyć i jechać z maksymalną prędkością, musi wykonać test Prowadzenia Pojazdów, by sprawdzić, czy udało jej się uniknąć awarii, takich jak zatarcie silnika czy zerwanie łańcuchów.

Ilość rund, w których pojazd może zwiększyć swoją szybkość ze średniej do maksymalnej, określona jest przez cechę Przyspieszenie. Kierowca może zredukować szybkość w czasie o połowę mniejszym niż wynosi Przyspieszenie, ale musi zdać test Prowadzenia Pojazdów.

Manewry

Uznaje się, że jeśli postać potrafi uruchomić pojazd, to może nim normalnie sterować. Jeśli jednak chce wykonać bardziej złożone manewry (jak wejście w zakręt przy pełnej prędkości, zawracanie na ręcznym czy prowadzenie pojazdu z dużą szybkością bardzo wąskim przejazdem), musi wykonać test Prowadzenia Pojazdów o PT ustalonym przez Spamiętywacza. Jeśli manewry te są wykonywane przy maksymalnej szybkości pojazdu, to PT testu jest dodatkowo zwiększany o 2.

Na wstecznym

Pojazdy lądowe mogą poruszać się na wstecznym biegu z połową swojej Szybkości i Przyspieszenia. Dodatkowo, jadąc na wstecznym, kierowca zwiększa PT testów Prowadzenia Pojazdów o 1.

Trudny teren

Na całym kontynencie ciężko jest znaleźć dłuższy odcinek drogi, która nie jest zniszczona, przysypana piachem i gruzami. Często przyjdzie bandzie poruszać się po bezdrożach, równinach, a czasem także po nieco bardziej niebezpiecznym terenie.

Jeśli pojazd naziemny wjedzie na teren, po którym poruszanie się może być utrudnione (np. może być na nim pełno osuwającego się żwiru, sterty gruzu, piaskowe wydmy, w których można utknąć, duże dziury i nierówności grożące zawieszeniu), należy uznać, że jest to trudny teren.

Jeśli pojazd porusza się ze średnią szybkością po trudnym terenie, należy wykonać test Prowadzenia Pojazdów. Niezdany test może oznaczać, że pojazd utknął, uszkodził się lub kierowca utracił nad nim kontrolę.

Jeśli pojazd porusza się z maksymalną szybkością po trudnym terenie, należy wykonać test Prowadzenia Pojazdów, przy którym do puli dodawana jest Kostucha. W przypadku niepowodzenia, konsekwencje powinny być bardziej dotkliwe.

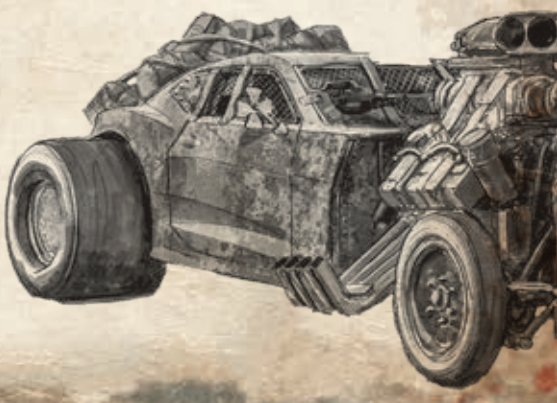
Niektóre tereny należy uznać za nieprzekraczalne dla pojazdów (np. samochód może nie dać rady wjechać na dużą stertę gruzu). W takim przypadku uznaje się, że po wjechaniu na taki teren, pojazd zatrzymuje się, utyka lub automatycznie ulega kolizji.

Z oczywistych względów pojazdy naziemne traktują akweny głębsze niż 1 metr jako teren nieprzekraczalny, natomiast ląd jest takowym dla pojazdów wodnych.

Utrata kontroli

W pewnych sytuacjach niezdany test Prowadzenia Pojazdów może oznaczać utratę kontroli nad pojazdem przez kierowcę. W takim wypadku należy rzucić k10 i sprawdzić wynik w poniższej tabeli, by określić, co się wydarzyło.

Jeśli pojazd jechał z pełną szybkością, wynik na kości jest zwiększany o 2.



k10	Utrata kontroli
1–2	**Zarzucenie** – pojazdem zarzuca w bok, przemieszcza się o k10 metrów w lewo lub prawo.
3–4	**Poślizg** – pojazd wpada w poślizg, przemieszcza się o k10 metrów w lewo lub prawo. Kierowca musi zdać kolejny test Prowadzenia Pojazdów. Jeśli nie będzie on zdany, postać nie daje rady opanować pojazdu, który porusza się o kolejne k10 metrów w losowym kierunku.
5–6	**Obrót** – pojazd zostaje obrócony i porusza się o 2k10 metrów w losowym kierunku.
7–8	**Przetoczenie** – pojazd obraca się wokół własnej osi, traci przyczepność i przewraca na bok. Postacie znajdujące się wewnątrz otrzymują 4k10 obrażeń (5k10 jeśli pojazd poruszał się z maksymalną szybkością). Postacie, które znajdowały się na zewnątrz pojazdu, otrzymują 6k10 obrażeń (8k10 jeśli pojazd poruszał się z maksymalną szybkością).
9	**Dachowanie** – pojazd koziołkuje o 3k10 metrów do przodu, uderzając we wszystko na swej drodze. Pojazd jest zniszczony lub mocno uszkodzony, leży na dachu. Postacie znajdujące się wewnątrz otrzymują 5k10 obrażeń (6k10 jeśli pojazd poruszał się z maksymalną szybkością). Postacie, które znajdowały się na zewnątrz pojazdu otrzymują 6k10 obrażeń (8k10 jeśli pojazd poruszał się z maksymalną szybkością).
10+	**Kraksa** – pojazd rozbija się, być może uderza w pobliski mur, dachuje lub roztrzaskuje się na innej przeszkodzie. Zastosuj zasady Kolizji, ale zwiększ uszkodzenia pojazdu i obrażenia postaci o 1k10.

Kolizje

Jeśli pojazd uderzy w twardą przeszkodę lub inny pojazd, dochodzi do kolizji. Oba obiekty, jak również ich pasażerowie, otrzymują obrażenia. Za każde 15 km/h, z jakimi poruszał się pojazd, należy rzucić k10 w teście Obrażeń. Oznacza to, że pojazd uderzający w przeszkodę z prędkością 90 km/h, otrzyma 6k10 obrażeń, podobnie jego kierowca.

Jeśli dwa pojazdy zderzyły się czołowo, to ich szybkość, a co za tym idzie liczba kości w teście Obrażeń, jest sumowana.

Paliwo

Pojazd może wymagać paliwa, by działać. Poniższa tabela wskazuje średnie spalanie paliwa dla wybranych pojazdów.

Pojazdy jadące z szybkością maksymalną spalają dwukrotnie większą ilość paliwa.

Pojazd	Litry / 100 km
Motocykl	6
Samochód	10
Wóz bojowy	18
Ciężarówka	35
Paralotnia	5
Aeroplan	25
Śmigłowiec	150
Motorówka	30

Paliwo to nie tylko znaczny koszt – kanister zawierający 10 litrów jest wart ok. 25 naboi. Samo jego znalezienie może być sporym problemem dla bandy. Dlatego należy rozważnie wykorzystywać jego zasoby, szczególnie podczas dłuższych wypraw na pustkowia.

Pościgi

Podczas pościgu zwraca się uwagę na szybkość maksymalną pojazdów, które biorą w nim udział.

Jeśli pościg zaczyna się od uruchomienia silników, to najpierw, korzystając z Przyspieszenia, pojazdy nabierają średnią szybkość. Zdany test Prowadzenia Pojazdów może skrócić ten czas o 1 rundę.

Przyspieszając do szybkości maksymalnej, kierowcy ponownie wykonują test Prowadzenia Pojazdów. Zdany test pozwala skrócić czas nabierania prędkości o 1 rundę.

Jeśli pojazdy są już rozpędzone, wykonuje się przeciwstawny test Prowadzenia Pojazdów kierowców. Zwycięzca testu może odpowiednio zbliżyć się lub oddalić od innych pojazdów o tyle długości pojazdu, ile sukcesów przewagi zdobył.

Kierowca, który prowadzi pojazd o większej Szybkości maksymalnej dodaje dodatkową kość do puli w tym teście.

Jeśli Szybkość maksymalna jest dwukrotnie większa od przeciwnika, to dodaje kość Farta do testu.

Manewry w trakcie pościgu

W trakcie pościgów kierowca może starać się wykonywać dodatkowe manewry.

Jeśli pojazdy znajdują się blisko siebie i jadą z podobną szybkością, zdany test Prowadzenia Pojazdów pozwala na zbliżenie się do przeciwnika i jazdę drzwi w drzwi. Dzięki temu możliwe jest wykonywanie ataków, jak w walce w zwarciu lub przeskoczenie z jednego pojazdu na drugi.

Kierowca może też starać się zepchnąć w bok drugi pojazd (np. by zrzucić go z mostu lub sprawić, by wjechał w jakąś przeszkodę). W takiej sytuacji obaj kierowcy wykonują przeciwstawny test Prowadzenia Pojazdów. Kierowca posiadający większy pojazd (np. wóz bojowy przeciwko zwykłemu samochodowi) otrzymuje dodatkowo k10 do puli w tym teście.

Jeśli kierowca, który starał się zepchnąć przeciwnika wygra test, to drugi pojazd jest spychany na bok, a jego kierowca musi zdać kolejny test Prowadzenia Pojazdów lub stosuje się zasady Utraty Kontroli.

Walka z pojazdów

Postać może atakować przeciwnika znajdując, się w jadącym pojeździe.

Jeśli pojazd jedzie ze średnią szybkością, PT testów Ataku jest zwiększany o 1.

Jeśli pojazd jedzie z maksymalną szybkością, PT testów ataku jest zwiększany o 2.

Jeśli pojazd porusza się po trudnym terenie, do puli kości w teście Ataku należy dodać Kostuchę.

Jeśli kierowca chce wykonać atak, to dodatkowo zwiększa PT testu Ataku o 2 oraz, jeśli będzie musiał wykonać test Prowadzenia Pojazdów, zwiększa jego PT o 1.

Postacie znajdujące się wewnątrz pojazdów są traktowane, jakby posiadały osłonę.

Uszkodzenia pojazdów

Pojazdy mogą ulegać uszkodzeniom podczas kolizji czy wskutek ataków przeciwnika. Jeśli przeciwko pojazdowi wykonywany jest test Obrażeń, to za każdy sukces w tym teście pojazd otrzymuje 1 punkt Uszkodzeń.

Jeśli Uszkodzenia przekroczą poziom Wytrzymałości pojazdu, zostaje on zniszczony. W zależności od sytuacji, może on po prostu stanąć w miejscu, zostać zmiażdżonym, eksplodować, itp.

Pojazd	Koszt	Szybkość	Przyspieszenie	Manewrowość	Wytrzymałość	Pancerz	Ładowność	Powszechny	Rzadki
Powóz	150	–	–	+1	5	7	6	–	–
Koń	800	10 / 40	2	0	KR 4	6	1	–	Warrin
Rower	150	20 +KR / 30 +KR	3	–1	3	6	1	–	Czarne Błota, Warrin
Motocykl	850	80 / 180	1	–1	5	7	2	Styx	Czarne Błota, Warrin
Samochód	1200	60 / 180	2	0	10	8	5	Styx	Czarne Błota, Warrin
Furgonetka	1300	50 / 150	3	+1	10	8	7	Delaria, Styx	Czarne Błota, Warrin
Wóz bojowy	2000	60 / 180	3	0	14	9	4	Styx	Czarne Błota, Warrin
Ciężarówka	4000	50 / 140	4	+2	20	9	6 + naczepa	Miasto Kuźnia, Styx	Czarne Błota, Warrin
Paralotnia	1200	40 / 60	2	0	3	6	2	–	–
Aeroplan	4000	150 / 300	2	+1	10	8	5	–	–
Śmigłowiec	4000	150 / 250	2	0	10	8	6	–	–
Kajak	35	KR ×2 / KR ×10	2	–1	2	6	2	Czarne Błota, Warrin	–
Łódź wiosłowa	50	KR / KR ×5	3	0	4	7	5	Czarne Błota, Warrin	–
Żaglówka	600	10 / 15	3	0	10	7	6	Warrin	–
Jacht	1500	10 / 20	3	+1	12	8	10	–	–
Motorówka	2000	25 / 100	2	+1	9	8	6	–	–

Słaby snop światła rozpraszał wszechobecny mrok, przeskakując po popękanych ścianach i tworząc wrażenie, jakby wszystko wokół trzęsło się w posadach. Brewan biegł obok niosącego latarkę Guntera, ciągnąc za ramię słaniającego się chłopaka, którego kupili w osadzie. Przed sobą widział sylwetki Agnes i Struny. W oddali, w głębi tunelu za ich plecami, słychać było odgłosy pogoni, wrogie, niemal zwierzęcy porykiwania i wycie.

Zatrzymali się przy powyginanej metalowej drabince przymocowanej do ściany. Struna zaczął wspinać się jako pierwszy, pozostali czekali niecierpliwie, dysząc ciężko i starając się przebić wzrokiem barierę ciemności. Właz przesunął się ze zgrzytem, Struna wyjrzał na górę, dał znak ręką i zniknął ponad ich głowami. Ruszyli jego śladem.

Gunter wszedł jako ostatni i z cichym sapnięciem zamknął właz, a potem stanął na nim ciężkimi buciorami. Oświetlił latarką pogrążoną w nocnych ciemnościach, wąską uliczkę, w której się znajdowali. Wtedy zobaczyli pierwszego z Odrzuconych.

Potwornie zdeformowany mutant rzucił się w ich stronę wymachując siekierą. Brewan w ostatniej chwili zdążył zasłonić się włócznią. Pordzewiałe ostrze uderzyło z brzękiem w metalowe drzewce. Brewan cofnął się, zaskoczony, przed napierającym mutantem, starając się bronić przed kolejnymi, szaleńczymi atakami. Nagle światło latarki przesunęło się, pozostawiając ich w niemal całkowitej ciemności. Szamotanina, krzyki i odgłosy wystrzałów świadczyły, że pozostali bronili się przed kolejnymi agresorami.

W przypływie desperacji Brewan uderzył drzewcem broni, nisko, niemal na oślep. Musiał trafić w nogę, może w kolano, bo mutant cofnął się, tracąc równowagę. Nie czekając dłużej, szabrownik pchnął włócznią i naparł z całej siły, gdy grot trafił w ciało. Niemal przygwożdżony do ziemi Odrzucony miotał się przez kilka uderzeń serca i znieruchomiał.

Brewan rozejrzał się. Widział postacie walczące w półmroku rozjaśnianym światłem upuszczonej na ziemię latarki i dwóch pochodni trzymanych przez napierających na nich Odrzuconych. Zdawało się, że byli okrążeni.

Gunter strzelał do wyłaniających się z mroku postaci, Agnes posyłała kolejne strzały ze swojego łuku, zasłaniając sobą wytatuowanego chłopaka. Struna natomiast oddawał się swojemu zabójczemu tańcowi. W rękach ściskał dwa długie noże, które zdawały się wirować w powietrzu. Uchylił się przed zawieszonym na łańcuchu hakiem, doskoczył do innego mutanta, przyklękając na jedno kolano, jego ręce minęły się błyskawicznie, a zaskoczony przeciwnik starał się schwytać w dłonie wnętrzności, które wypadły z rozciętego brzucha. Przez ułamek sekundy Brewan pomyślał, że Struna zabija z taką samą łatwością, z jaką przychodzi mu blefowanie.

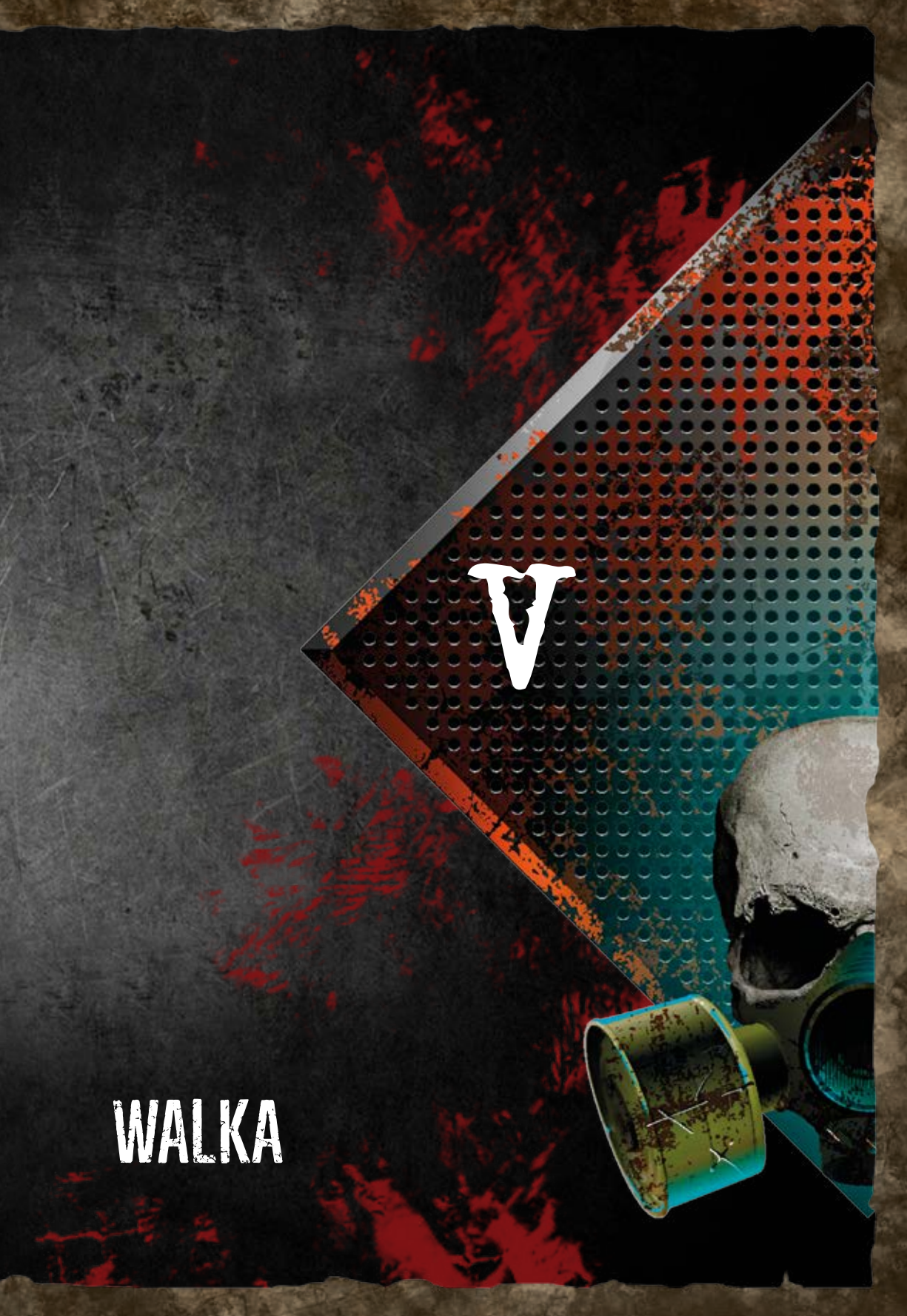
Najpierw poczuł wywracający żołądek odór, a później z ciemności wyłoniła się potężna góra cielska, mięśni i łańcuchów. Olbrzymi mutant wziął zamach trzymaną w rękach maczugą, zrobioną z silnika ciężarówki. Brewan wiedział, że nie ma szans, by sparować takie uderzenie. Uskoczył w ostatnim momencie, unikając zmiażdżenia. Strach starał się przejąć panowanie nad jego ciałem, ale udało mu się go opanować, gdy dłoń znalazła rękojeść rewolweru przy pasie. Nie wahając się dłużej, wyciągnął broń i wystrzelił.

Jeden pocisk trafił w ramię, drugi w pierś, trzeci prawdopodobnie w twarz mutanta, ale w panującym półmroku szabrownik nie był tego pewien. Mimo to, potwór zdawał się nie zauważać ran postrzałowych. Uniósł broń, by zadać kolejny cios. Brewan panicznie naciskał spust, ale zamiast huku wystrzałów usłyszał jedynie ciche kliknięcia oznaczające rozładowany magazynek.

Wówczas bariera powstrzymująca strach pękła, a jego umysł zalała fala paniki. Lodowata kropla spłynęła po jego plecach. Z przerażeniem patrzył na opadającą w jego stronę kupę zespawanego żelastwa, świadomy tego, że jest to ostatni widok w jego życiu.

V

WALKA



ROZDZIAŁ 5: WALKA

Życie po Wybuchu jest brutalne i bezkompromisowe. Przemoc jest niemal wszechobecna i Ocaleli często będą musieli zmierzyć się z przeciwnikami, stając naprzeciwko nim. Zanim to nastąpi, muszą zdawać sobie jednak sprawę, że każda walka niesie ze sobą ryzyko.

O ile postacie graczy nie są Legendami Pustkowi, starcia mogą zakończyć się dla nich bardzo szybko i krwawo. Niewykluczone też, że nie wszyscy członkowie bandy je przetrwają. Dlatego czasem należy zastanowić się, czy na pewno warto jest wybiec na przeciwników z maczetą w jednej dłoni i pistoletem w drugiej. Może lepszym wyjściem okażą się próby negocjacji, przemknięcie niepostrzeżenie obok wrogów lub zastosowanie jakiegoś fortelu?

Jeśli banda postanowi sięgnąć po broń (lub też nie ma innej możliwości), rozpoczyna się walka, która na pewien czas zmieni przebieg rozgrywki.

Każdy ma jakiś plan, dopóki nie dostanie w łeb.

Rundy, tury i akcje

W trakcie walki wszystko dzieje się szybko, a dzieje się sporo. Kule latają, ludzie krzyczą, biegają, rzucają się na siebie, walczą i ostrzeliwują się wzajemnie. Tak, walka to nic przyjemnego, a jednak mam przeczucie, że nie jesteś z tych, co jej unikają.

Aby usystematyzować chaos starć, gdy w trakcie gry rozpoczyna się walka, tryb rozgrywki jest zmieniany. Czas i poczynania postaci dzielone są na rundy oraz tury.

Runda to czas, w którym wszystkie postacie kolejno wykonują zadeklarowane przez siebie akcje. Runda podzielona jest na tury.

Tury to trwające ok. 3–5 sekund, w świecie gry, odcinki czasu, w których pojedyncza postać wykonuje swoje działania.

Akcja to pojedyncza czynność wykonywana przez postać w trakcie tury, jak oddanie strzału, wyprowadzenie ciosu, przebiegnięcie pewnego dystansu czy przeładowanie broni. Wykonanie akcji wymaga wykorzystania Znaczników Akcji (ZA).

Początek rundy

Na początku rundy, wszystkie postacie biorące udział w walce tworzą swoje pule znaczników Akcji.

Początkowo gracz dobiera 2 zielone Znaczniki Akcji.

Jeśli poziom Zwinności lub Sprawności Ocalałego wynosi 5, gracz dobiera 3 Znaczniki Akcji.

Następnie, gracz dzieli przez 2 poziom Umiejętności Walka lub Strzelectwo (w zależności od tego, w jaki sposób chce walczyć w tej rundzie). Ułamki zaokrąglane są w dół.

Uzyskany wynik oznacza liczbę czerwonych Znaczników Akcji, które gracz dodaje do swojej puli.

Znaczniki Akcji

Zielone Znaczniki Akcji mogą być wydawane do wykonywania każdego rodzaju akcji bojowych.

Czerwone Znaczniki Akcji można wykorzystać tylko na akcje związane z wykorzystaniem Umiejętności, przez które zostały wygenerowane (Walka w Zwarciu lub Strzelectwo). Nie można wykorzystywać ich na np. na akcję Ruch.

Inicjatywa

O tym, w jakiej kolejności następują tury postaci biorących udział w walce, decyduje Inicjatywa.

Postać z najwyższą Inicjatywą zawsze wykonuje swoje działania jako pierwsza, po niej następują tury kolejnych postaci o niższej Inicjatywie, zawsze w kolejności malejącej.

Jeżeli zdarzy się, że dwie lub więcej postaci ma taką samą Inicjatywę, każda z nich wykonuje test Umiejętności Sprawność (ZW). Postać z większą ilością sukcesów w teście zdobywa przewagę i działa pierwsza.

Tura

Tura trwa ok. 3–5 sekund (w świecie gry, w rzeczywistości może trwać dłużej). W tym czasie postać może wykonać zadeklarowane przez siebie działania.

Postacie biorące udział w walce, w kolejności wskazanej przez Inicjatywę, mają swoje tury, w których MOGĄ wydać do 2 Znaczników Akcji na wykonywanie akcji bojowych wymienionych na s. 167–169.

Jeśli postać posiada więcej niż 2 Znaczniki Akcji w swojej puli, to po wykonaniu tych dwóch akcji kończy swoją turę. Następują tury kolejnych postaci, a następnie zaczyna się druga kolejka aktywacji, w której postacie posiadające niewykorzystane Znaczniki Akcji, mogą wydać je wszystkie na akcje bojowe.

Oznacza to, że postacie z większą ilością Znaczników Akcji mogą posiadać dwie tury w trakcie jednej rundy. Odzwierciedla to sytuację postaci, które są na tyle szybkie, zwinne i zaprawione w boju, że potrafią działać sprawniej od laika, nie marnując nawet sekundy czasu.

Koniec rundy

Runda kończy się, gdy wszystkie postacie biorące udział w walce wykorzystają wszystkie posiadane Znaczniki Akcji, lub gdy żadna z postaci nie chce wykonać więcej akcji.

Po zakończeniu rundy, jeśli na polu walki wciąż stoją obie strony, rozpoczyna się kolejna runda.

WALKA - ZASADY PODSTAWOWE

Atak

Postać może zaatakować przeciwnika, np. strzelając do niego lub atakując go w zwarciu.

Jeśli postać chce strzelić do przeciwnika, wykonuje akcję Strzał (lub Strzał serią) i związany z nią test Umiejętności Strzelectwo (ZM), który określany jest dalej testem Ataku. Poziom Trudności testu równy jest Obronie przed ostrzałem celu.

Aby móc strzelać, przeciwnik musi znajdować się w polu widzenia postaci oraz w zasięgu broni, z której korzysta.

Wykonując akcję Atak w Zwarciu, Szarża, Szybki Atak, postać wykonuje test Umiejętności Walka w Zwarciu (ZW). Jak w przypadku strzelania, jest to test Ataku. PT testu równy jest Obronie w Zwarciu celu.

Jeśli test Ataku jest udany (gracz osiągnął przynajmniej 1 sukces), oznacza to, że atak dosięgnął celu. Jeśli się nie powiódł, oznacza to, że atakujący nie trafił lub przeciwnik uniknął ciosu czy też zdołał go sparować.

Jeśli, wykonując test ataku, gracz zdobył większą ilość sukcesów, to wiąże się to z dodatkowymi korzyściami. Gracz może odrzucić dowolną ilość sukcesów, by wprowadzić jeden z poniższych Efektów Ataku.

Sukcesy	Efekt Ataku
2	Trafienie w wybraną lokację
2+	Luka w pancerzu – wykonując test Obrażeń zmniejszasz Ochronę przeciwnika o 1 za każdy odrzucony sukces
3	Ogłuszenie – przeciwnik musi zdać test Zahartowania (KR) lub zostaje ogłuszony
3	Wytrącenie z równowagi – wykonując swój następny test Ataku, przeciwnik otrzymuje Kostuchę
3	Rozbrojenie – przeciwnik musi wykonać test Walki w Zwarciu lub traci broń

Obrażenia

Po wykonaniu udanego testu Ataku, należy sprawdzić, jakie obrażenia zostały zadane trafionej postaci. W tym celu należy wykonać test Obrażeń.

Wykonując test Obrażeń, gracz tworzy pulę k10 równą Krzepie postaci + ilość sukcesów w teście Ataku (pomniejszona o ewentualne sukcesy poświęcone na powyższe Efekty Ataku) + OBR posiadanej broni.

W przypadku ataków bronią strzelecką do puli nie dodaje się Krzepy postaci.

Poziom Trudności testu Obrażeń jest równy 6. Jeśli postać nosi pancerz, to PT testu Obrażeń jest zwiększany o ochronę pancerza.

Liczba sukcesów osiągniętych w tym teście odzwierciedla to, jak poważne obrażenia udało się zadać.

Sukcesy	Obrażenia
0	brak obrażeń
1–2	lekka Rana
3–4	ciężka Rana
5	rana krytyczna
6	rana śmiertelna

Jeśli w teście Obrażeń wypadły sukcesy, na karcie notuje się odniesioną przez postać ranę i jej lokację. Jeśli gracz nie przeznaczył sukcesów z testu Ataku na wybór lokacji trafienia, uznaje się, że rana została zadana w korpus lub lokację wybiera Spamiętywacz.

Postać może otrzymać wiele ran w jedną lub w kilka części ciała. Wszystkie je należy zapisywać. Oznacza to, że np. można otrzymać dwie lekkie Rany w rękę i ciężką Ranę w korpus.

Obrażenia w walce wręcz

Podczas walki wręcz, bez broni, zadawane obrażenia są znacznie mniej niebezpieczne niż pchnięcie nożem czy cios toporem. W związku z tym, PT w teście Obrażeń zwiększany jest o 2.

Pancerz

Pancerze chronią walczących przed odniesieniem obrażeń. Im lepszy, wytrzymalszy, lepiej wykonany pancerz, tym trudniej jest przeciwnikowi zranić jego posiadacza.

Pancerze zapewniają punkty Ochrony, które zwiększają PT w teście Obrażeń.

- Lekki pancerz zapewnia 1 OC.
- Średni pancerz zapewnia 2 OC.
- Ciężki pancerz zapewnia 3 OC.

Dokładne zasady pancerzy znajdują się na s. 133.

UWAGA DLA SPAMIĘTYWACZA!

Podana obok tabela Obrażeń dotyczy zarówno postaci graczy jak i wszystkich sojuszników oraz przeciwników, z którymi przyjdzie zmierzyć się bandzie.

Szybko przekonasz się, że walka jest śmiertelnie niebezpieczna i przeciwnika można posłać do piachu jednym celnym strzałem z pistoletu czy nawet pchnięciem noża. Ryzyko to dotyczy niestety również postaci graczy.

Jeśli obawiasz się, że postacie graczy zginą, a wolałbyś tego uniknąć, możesz zamienić ostatni wynik w tabeli (Rana śmiertelna) na Rana krytyczna.

Trafienie takie będzie wyłączać postać z walki, jednak nie będzie jej natychmiastowo zabijać. Dzięki temu dasz bandzie szansę na to, by przetrwali groźniejsze starcia, mogli wycofać się, zabierając rannych, i próbować wylizać rany.

AKCJE BOJOWE

Akcje bojowe to akcje, które mogą wykonywać postacie biorące udział w walce, wydając na nie Znaczniki Akcji.

Poniżej znajdziesz wybrane akcje bojowe wraz z ich kosztem w Znacznikach Akcji (podanym w nawiasie) oraz skróconym opisem.

Atak w Zwarciu (2 A)
Ocalały może zaatakować inną postać, z którą znajduje się w zwarciu i która jest w zasięgu broni, z której korzysta.

Atak w Zwarciu może być wykonany przy użyciu broni lub bez niej. W obu przypadkach wykonywany jest test Umiejętności Walka w Zwarciu.

Celowanie (2 A)
Postać może poświęcić nieco czasu na celowanie, przed wykonaniem akcji Strzelanie.

Po wykonaniu tej akcji postać zmniejsza PT w najbliższym teście Strzelania o 1. Akcja Strzelanie musi być następną akcją, wykonywaną po Celowaniu, aby przyniosło ono skutek.

Akcji Celowanie nie mogą wykonywać postacie znajdujące się w zwarciu z przeciwnikiem.

Dobycie Broni (1 A)
Postać może wyciągnąć broń, którą nosi, jako gotową do użycia (np. w kaburze, za pasem, zarzuconą na plecy).

Grzebanie w Tobołach (2 A)
Postać może wyciągnąć przedmiot, który posiada w swoim ekwipunku, sięgając po niego do plecaka lub torby, którą ma przy sobie.

Postawa Defensywna (2 A)
Postać, która przyjęła Postawę Defensywną, zwiększa swoją Obronę w zwarciu o 2, do czasu wykonania innej akcji.

Powalenie Przeciwnika (2 A)
Postać może próbować powalić przeciwnika, wpadając na niego lub starając się wytrącić go z równowagi i rzucić na ziemię. Aby to zrobić, musi wygrać przeciwstawny test Walki w Zwarciu oparty na Krzepie.

Powalony przeciwnik traci 2 Znaczniki Akcji (jeśli je posiada) i w swojej turze musi odrzucić 1 Znacznik Akcji, aby podnieść się z ziemi.

Przeładowanie Broni (1 A)
Jeśli postaci skończyła się amunicja w magazynku, może go wymienić (jeśli posiada zapasowy lub dodatkowe naboje).

Rozbrojenie (2 A)
Postać może spróbować pozbawić broni przeciwnika, z którym znajduje się w zwarciu. Aby to zrobić, musi wygrać przeciwstawny test Umiejętności Walka w Zwarciu (ZW), w którym zwiększa PT o 2.

Ruch (1 A)
Postać może poruszyć się, przebiec czy przejść dystans uzależniony od jej Zwinności. Aby określić dokładną odległość w metrach, jaką postać może pokonać, wydając 1 Znacznik Akcji, należy zwiększyć jej Zwinność o 3.

W ramach tej akcji postać, która leży na ziemi, może podnieść się z niej.

Skradanie się (1 A)
Jeśli postać chce pozostać niezauważona, przemykać w cieniach, porusza się znacznie wolniej niż normalnie. Dystans w metrach, jaki może pokonać postać wydając 1 A, jest równy poziomowi jej ZW+1.

Aby określić, czy przeciwnik zauważył skradającą się postać, należy wykonać przeciwstawny test Umiejętności Złodziejstwo (ZW) do Spostrzegawczości (ZM) przeciwnika.

Strzał (1 A)
Postać, która posiada broń strzelecką, może oddać strzał do przeciwnika, którego widzi i który znajduje się w zasięgu broni.

Gracz wykonuje test Ataku, który jest testem Umiejętności Strzelectwo (ZM).

Jeśli gracz chce w ciągu jednej rundy wykonać więcej niż jedną Akcję Strzał, to PT każdego kolejnego strzału w rundzie rośnie o 2.

Strzał Serią (2 A)
Postać uzbrojona w broń z zasadą Seria może strzelić, korzystając z tej zasady. Patrz rozdział: Zasady Uzbrojenia, s. 134.

Szarża (2 A)
Wykonując szarżę, postać może poruszyć się tak, jakby wykonała akcję Ruch, a następnie wykonać Atak w Zwarciu.

Szybki Atak (1 A)
Postać może zdecydować się na szybki atak. Jest on mniej precyzyjny od zwykłego, jednak można wyprowadzić go zdecydowanie szybciej.

Postać wykonuje Atak w Zwarciu zwiększając PT w teście Ataku o 2.

Jeśli w ciągu jednej rundy postać chce wykonać więcej niż jeden Szybki Atak, to kara do PT testu Ataku każdorazowo zwiększana jest o 2 (przy drugim Szybkim Ataku PT +4, przy trzecim Szybkim Ataku PT +6, itd.).

Szybkiego Ataku nie można wykonywać, jeśli postać uzbrojona jest w broń z zasadą Ciężka.

Warta (1 A)
Postać może wstrzymać się z oddaniem strzału lub zadaniem ciosu do następnej rundy, przyjmując postawę warty. Oznacza to, że czeka na odpowiedni moment, by nacisnąć spust lub wyprowadzić atak.

Postać, która posiada znacznik Warty i do końca rundy nie wykonała żadnej innej akcji (ani nie została zaatakowana w zwarciu), w następnej rundzie, przy ustalaniu kolejności działań, zwiększa swoją Inicjatywę o 3.

Wykorzystanie Talentu lub Zdolności Specjalnej (pełna runda).

Jeśli postać posiada Talent lub Zdolność Specjalną, której użycie jest możliwe w trakcie walki, to może to zrobić. W niektórych przypadkach czynność taka może zająć więcej czasu, np. całą rundę lub kilka rund.

Zastraszenie (pełna runda)
Postać może próbować zastraszyć przeciwników, wydając przeraźliwy okrzyk bojowy, obrzucając ich inwektywami lub posyłając posępne spojrzenie w trakcie zlizywania krwi z klingi.

Aby próba zastraszenia była skuteczna, postać musi wygrać przeciwstawny test Zastraszenia (SW) przeciwko Zahartowaniu (SW) przeciwników.

Zastraszone postacie otrzymują Kostuchę do testów Ataku przeciwko postaci, dopóki nie otrzyma ona ciężkiej Rany.

REAKCJE

Reakcje to akcje bojowe, które można wykonać w turze przeciwnika, jeśli zostały spełnione odpowiednie warunki, np. postać została zaatakowana.

Padnij (1 A) – reakcja

Postać może zadeklarować tę akcję, jeśli np. stała się celem ataku strzeleckiego, ataku w zwarciu lub np. obok niej doszło do eksplozji.

Postać wykonuje test Sprawności (ZW). Każdy sukces w tym teście anuluje jeden sukces w teście Ataku przeciwnika (lub w teście Obrażeń, w przypadku wybuchów).

Po wykonaniu akcji Padnij, postać leży na ziemi.

Parowanie (1 A) – reakcja

Jeśli postać została zaatakowana w zwarciu i posiada broń, może próbować sparować uderzenie przeciwnika. Wykonuje wówczas test Umiejętności Walka w Zwarciu (ZW) o PT 6+ KR atakującego. Każdy sukces w teście pozwala anulować jeden sukces w teście Ataku wykonanym przez przeciwnika.

Unik (1A) – reakcja

Wykonując tą akcję w odpowiedzi na Atak w Zwarciu, postać wykonuje test Umiejętności Walka w Zwarciu (ZW) o PT 6+ ZW atakującego. Każdy sukces w teście pozwala anulować jeden sukces w teście Ataku wykonanym przez przeciwnika.

Podsumowanie Walki:

- *początek rundy – odnowienie puli Znaczników Akcji;*
- *ustalenie Inicjatywy;*
- *Tury postaci, odbywające się zgodnie z Inicjatywą, w trakcie Tury postać może wykorzystać do 2 znaczników Akcji na Akcje bojowe;*
- *test Ataku (test Um. Strzelectwo lub Walka);*
- *test Obrażeń;*
- *po rozegraniu Tur wszystkich postaci, zaczyna się druga kolejka Tur dla postaci, które nie wykorzystały jeszcze wszystkich posiadanych znaczników;*
- *koniec Rundy.*

Szybka walka

Walka jest emocjonującym elementem rozgrywki jednak ze względu na zmianę trybu gry podczas jej prowadzenia, potrafi nieco wydłużyć czas rozgrywania aktualnej sceny. Walkę na normalnych zasadach warto jest rozgrywać, gdy faktycznie dochodzi do potyczki na śmierć i życie, gdy Ocaleli walczą z istotnym przeciwnikiem, bronią się przed grupą kanibali czy odpierają atak konstruktów.

Mniej istotne konfrontacje, takie które nie muszą prowadzić do poważnego uszczerbku na zdrowiu czy śmierci jednego z oponentów, można rozegrać znacznie szybciej, za pomocą testu przeciwstawnego umiejętności Walka w Zwarciu.

Przykładowo, jeśli jeden z Ocalałych rozpocznie konflikt z napotkanym najemnikiem podczas gry w kości i oboje chwycą za noże, zamiast rozgrywać całą walkę Spamiętywacz może nakazać wykonanie przeciwstawnego testu Walki w Zwarciu. Zwycięstwo Ocalałego oznacza, że wytrącił nóż z ręki przeciwnika, samemu przystawiając swoje ostrze do jego gardła. Pokonany najemnik poddaje się i zdaje na łaskę Ocalałego.

WALKA STRZELECKA - ZASADY ZAAWANSOWANE

Amunicja

Każda broń strzelecka, niezależnie czy jest to proca, kusza, łuk, czy karabin maszynowy, wymaga amunicji. Każdy strzał sprawia, że postać traci jeden pocisk. Jeśli straci całą amunicję, nie może wykonywać akcji Strzał.

Strzały Serią zabierają znacznie więcej amunicji. W przypadku krótkiej serii postać traci 3 naboje, w przypadku długiej serii postać traci 9 naboi.

Osłony

Jeśli cel ostrzału znajduje się za elementami terenu lub innymi obiektami, które zasłaniają go, uznaje się, że posiada on osłonę.

Jeśli cel jest zasłonięty nie więcej niż w 50%, posiada lekką Osłonę, która zwiększa jego OB o 1.

Jeśli cel jest zasłonięty w stopniu większym niż 50%, posiada ciężką Osłonę, która zwiększa jego OB o 2.

Jeśli widoczny jest tylko niewielki fragment celu (np. znad zburzonego muru wystaje tylko czubek głowy), to PT testu Ataku wzrasta o 4.

Atakując postać znajdującą się za Osłoną, nie można trafić jej w część ciała zasłoniętą przez przeszkodę (np. nie można trafić w nogi, jeśli postać jest zasłonięta do pasa przez mur).

Strzelanie do Walki

Jeśli postać postanowi strzelić do przeciwnika znajdującego się w walce z sojusznikiem, PT testu ataku jest zwiększany o 2.

Jeśli postać nie zdała testu, a przynajmniej na jednej kości wypadło 1, to zamiast przeciwnika trafiła sojusznika i wykonuje dla niego test Obrażeń.

WALKA W ZWARCIU - ZASADY ZAAWANSOWANE

Atak od Tyłu

Jeśli postać atakuje w zwarciu przeciwnika, znajdując się za jego plecami, obniża PT testu ataku o 2.

Broń Improwizowana

W krytycznych sytuacjach postać może zdecydować się na chwycenie najbliższego przedmiotu, by zaatakować nim przeciwnika. Może to być kamień, żelazny pręt, krzesło, itp. W takim przypadku mówimy o ataku bronią improwizowaną.

Postacie atakujące bronią improwizowaną zwiększają PT testu ataku o 1. Modyfikator ten może zostać pomniejszony lub powiększony przez Spamiętywacza, w zależności od tego jak duży i nieporęczny jest przedmiot, którym atakuje postać.

Obrażenia od broni improwizowanej powinny być ustalone przez Spamiętywacza i uzależnione od przedmiotu, którym uderza postać. Kamienie, butelki, niewielkie przedmioty czy pałki nie będą dawały bonusów do testu Obrażeń, jednak jeśli postać uderza dużym, ciężkim przedmiotem jak fragment znaku drogowego z resztką betonu na jednym końcu, Spamiętywacz może przyznać jedną lub dwie kości do testu.

Kilku na Jednego

Postać, która walczy jednocześnie z kilkoma przeciwnikami, zmniejsza swoją OB w zwarciu o 2 po każdym wykonanym przez przeciwników ataku.

Oznacza to, że przed atakiem pierwszego przeciwnika, OB postaci posiada normalny poziom, przed atakiem drugiego jest mniejsza o 2, przed atakiem trzeciego jest mniejsza o 4, itd.

Ogłuszenie

Postać może starać się ogłuszyć przeciwnika, co powinna zadeklarować przed wykonaniem ataku. W takim przypadku zwiększa PT w teście Obrażeń o 1. Jeśli jednak trafi przeciwnika tępym narzędziem w głowę i zada mu przynajmniej lekką Ranę, przeciwnik musi zdać test Zahartowania (KR).

Niezdany test oznacza, że traci on wszystkie posiadane Znaczniki Akcji. Jeśli nie posiadał już w tej Rundzie Znaczników Akcji, to nie otrzymuje ich w następnej rundzie.

Ogłuszona postać nie dobiera Znaczników Akcji na początku rundy. Gdy przychodzi jej kolej, zgodnie z Inicjatywą, wykonuje test Zahartowania (KR). Udany oznacza, że postać dochodzi do siebie i od kolejnej rundy może działać normalnie.

Jeśli atakujcy zdobył przynajmniej 3 sukcesy w teście Ataku, podczas próby Ogłuszenia, ofiara pada nieprzytomna na k10 rund.

Osłony

Postacie mogą walczyć poprzez przeszkody i osłony, stojąc np. po dwóch stronach niewielkiego murku czy też barykady. W takim przypadku obaj walczący zwiększają swoją OB o 1.

Atakując postać znajdującą się za Osłoną, nie można trafić jej w część ciała zasłoniętą przez przeszkodę (np. nie można trafić w nogi, jeśli postać jest zasłonięta do pasa przez mur).

Podrzynanie

Jeśli postać zakradła się niezauważona do przeciwnika, może spróbować poderżnąć mu gardło lub zadać inny, równie śmiertelny cios. Dodaje ona sukcesy zdobyte w teście Umiejętności Złodziejstwo (ZW) do liczby sukcesów w teście Ataku.

Co więcej, wykonując test Ataku, gracz nie musi odrzucać sukcesów, by wybrać lokację trafienia. Oznacza to, że jeśli postać miała przynajmniej jeden sukces podczas skradania się, to automatycznie trafia przeciwnika w wybraną lokację, a wykonując test Ataku, zdobywa kolejne sukcesy, które mogą dać jej odpowiednie bonusy.

Walka w Tłoku

Postacie walczące w tłoku, dużym ścisku, np. wewnątrz małego pomieszczenia, w kabinie ciężarówki itp., zmniejszają swoją OB o 1.

Dodatkowo, jeśli wykonują ataki bronią dłuższą niż nóż, kastet czy tulipan z butelki, otrzymują Kostuchę do testów ataku.

Zaskoczenie

Zaskoczone postacie na początku rundy otrzymują tylko 1 Znacznik Akcji oraz zmniejszają swoją Inicjatywę o 2.

OBRAŻENIA W WALCE

Starcia w Afterglow są brutalne i krwawe. Biorący w nich udział Ocaleli mogą odnieść różnego rodzaju obrażenia, zostać zranieni, trwale okaleczeni, a nawet zginąć.

Poniżej znajdują się zasady opisujące, co dzieje się z postacią, która została zraniona (niekoniecznie w trakcie walki).

Rany

Za każdym razem, gdy postać otrzymuje obrażenia w walce, na karcie postaci zapisuje się rodzaj Rany w odpowiedniej ramce, wskazującej jej lokalizację. Można też posłużyć się odpowiednimi znacznikami Ran.

Rany podzielone są na cztery kategorie: lekka, ciężka, krytyczna oraz śmiertelna.

Rana lekka

Postać, która otrzymała lekką Ranę, może działać normalnie i nie odczuwa większych jej skutków, poza pewnym dyskomfortem.

Postać, która otrzymała liczbę lekkich Ran większą od poziomu jej KR, jest traktowana, jakby otrzymała ciężką Ranę – otrzymuje Kostuchę do wszystkich wykonywanych testów.

Rana ciężka

Postać, która otrzymała ciężką Ranę, wykonuje test Zahartowania (KR).

Niezdany test oznacza, że jest ona w szoku i nie jest zdolna do dalszej walki. Na początku każdej rundy może powtórzyć ten test, by dojść do siebie.

Postać która zdała test Zahartowania (lub otrząsnęła się z szoku), otrzymuje Kostuchę do wszystkich wykonywanych przez nią testów.

Postać, która otrzymała liczbę ciężkich Ran równą poziomowi jej KR, pada na ziemię, niezdolna do dalszej walki.

Postać, która otrzymała więcej ciężkich Ran niż wynosi poziom jej KR, pada na ziemię nieprzytomna i kona.

Rany krytyczne

Postać, która otrzymała przynajmniej jedną Ranę krytyczną, traktowana jest, jakby otrzymała ciężką Ranę. Dodatkowo losowany jest efekt z tabeli trafień krytycznych. Należy rzucić k10 i porównać wynik na kości z jedną z tabel Ran krytycznych, zależnie od lokacji trafienia.

Rana śmiertelna

Postać, która otrzymała ranę śmiertelną w głowę lub korpus, umiera.

Jeśli Rana śmiertelna została zadana w którąś z kończyn, postać jest traktowana, jakby otrzymała ranę krytyczną i zaczyna się Wykrwawiać. Losując w tym przypadku efekt Rany krytycznej w tabeli, należy zwiększyć wynik na kości o 2.

Wykrwawianie

W wyniku niektórych ran Ocalały może zacząć się Wykrwawiać.

Postać taka musi co 10 minut wykonywać trudny test Zahartowania (KR). Niezdany test oznacza otrzymanie punktu Zmęczenia.

Gdy Próg Zmęczenia zostanie przekroczony w wyniku Wykrwawiania się, postać umiera.

Aby zatrzymać krwawienie, potrzebne są opatrunki oraz zdanie testu Medycyny (WI).

Rekonwalescencja – lekkie Rany

Lekkie Rany nie wymagają profesjonalnej opieki medycznej. Zazwyczaj potrzebują one kilku dni na zagojenie.

Co 24 godziny postać wykonuje test Zdrowienia, który jest testem Umiejętności Zahartowanie (KR). Test ten można wykonać, tylko jeśli w ciągu ostatniej doby Ocalały mógł wypocząć przez przynajmniej kilka godzin.

Poziom Trudności testu Zdrowienia wynosi 10 i jest dodatkowo zmniejszany o liczbę sukcesów w teście Medycyny, jeśli rany postaci zostały opatrzone.

Zdany test pozwala na wyleczenie jednej lekkiej Rany. Oznacza to, że rana zasklepiła się pod opatrunkiem, nie krwawi i nie stanowi zagrożenia.

Rekonwalescencja – ciężkie Rany

Ciężkie Rany wymagają opatrzenia (zdany test Umiejętności Medycyna). Najczęściej goją się one w ciągu kilkunastu dni, czasem kilku tygodni.

Jeśli postać posiadająca ciężką Ranę została opatrzona, może co pięć dni wykonać test Zdrowienia o PT 10. Jeśli test był zdany, ciężka Rana zamienia się w lekką Ranę.

Jeśli w ciągu wspomnianych wyżej pięciu dni Ocalały nie mógł wypoczywać, był zmuszany do wysiłku i obciążania zranionego miejsca (np. musiał dużo chodzić, podpierając się na towarzyszach, mimo ciężkiej Rany nogi), Spamiętywacz może dodać graczowi Kostuchę do puli kości w teście.

Jeśli ciężka Rana nie została odpowiednio opatrzona, co dwanaście godzin postać musi zdać trudny (PT 10) test Zahartowania (KR) lub otrzymuje 1 punkt Zmęczenia.

Postać, która w wyniku ciężkich Ran otrzymała liczbę znaczników Zmęczenia większą od jej Progu Zmęczenia, umiera.

Rekonwalescencja – Rany krytyczne i śmiertelne

Rany krytyczne nie leczą się same, wymagają opieki medycznej (postać z Umiejętnością Medycyna) oraz co najmniej kilku tygodni rekonwalescencji.

Gracz może wykonywać testy Zdrowienia jak przy ciężkiej Ranie, jednak zdany test oznacza, że Rana krytyczna zamienia się w ciężką Ranę. Dopiero kolejny zdany test zmniejsza stopień Rany na lekką.

Ran śmiertelnych nie da się wyleczyć. Skutkują one śmiercią postaci (Rany śmiertelne zadane w kończyny, traktuje się jak Rany krytyczne).

Spamiętywacz może jednak uznać, że jeśli śmiertelnie raniona postać otrzyma natychmiastową pomoc medyczną (heroiczny test Medycyny), ofiara zostaje uratowana, a rana traktowana jest jak Rana krytyczna.

RANA KRYTYCZNA - GŁOWA

1	**Paskudne cięcie** – po ataku pozostanie paskudna, szpecąca blizna. Ocalały może też stracić część zębów, ucho lub nos. Postać otrzymuje Przywarę Szpetny.
2–3	**Ogłuszony** – postać pada na ziemię. Przez następne 3 rundy postać nie otrzymuje Znaczników Akcji i nie może wykonywać żadnych działań.
4–5	**Uszkodzona czaszka** – postać otrzymuje 2 punkty Traumy. Na początku każdej rundy postać musi zdać bardzo trudny (PT 11) test Zahartowania (KR) lub traci przytomność. Wszystkie ciosy, wymierzone w głowę postaci, mają zmniejszony o 3 PT w teście Obrażeń. Postać zaczyna się Wykrwawiać.
6–7	**Utrata oka** – postać traci jedno z oczu. Co turę musi zdawać bardzo trudny (PT 11) test Zahartowania (KR) lub traci przytomność. Postać zaczyna się wykrwawiać. Jeśli Ocalały przeżyje, otrzymuje Przywarę Kiepski Wzrok.
8–9	**Przecięta tętnica** – postać pada na ziemię niezdolna do dalszej walki i zaczyna się Wykrwawiać.
10	**Dekapitacja/Złamany kark** – w zależności od uzbrojenia atakującego, postać zostaje pozbawiona głowy lub ma zgruchotany kark. Wynik ten oznacza natychmiastową śmierć postaci.

RANA KRYTYCZNA - KORPUS

1	**Pozbawiony tchu** – postać traci wszystkie posiadane Znaczniki Akcji. Jeśli nie posiada Znaczników Akcji, to w następnej rundzie nie otrzymuje żadnego.
2–3	**Uszkodzone płuco** – postać ma problemy z oddychaniem. Do momentu opatrzenia Rany otrzymuje Kostuchę do wszystkich wykonywanych testów oraz dobiera jeden Znacznik Akcji mniej na początku rundy walki.
4–5	**Połamane żebra** – żebra postaci pękają, co dodatkowo może uszkodzić organy wewnętrzne. Wszystkie kolejne trafienia w korpus postaci mają zmniejszony o 3 PT w testach Obrażeń.
6–7	**Wypatroszony** – jelita postaci zaczynają wypływać przez ranę w brzuchu. Postać musi zdać Heroiczny (PT 12) test Zahartowania (KR) lub pada na kolana zbierając własne flaki, a następnie mdlejąc. Postać zaczyna się Wykrwawiać.
8–9	**Uszkodzony kręgosłup** – postać pada na ziemię niezdolna do dalszej walki. Postać nie może poruszać się dopóki nie otrzyma pomocy medycznej i nie przejdzie wielodniowej rekonwalescencji.
10	**Przebite/wyrwane serce** – serce postaci zostaje przebite, zmiażdżone lub wyrwane z piersi, w zależności od sytuacji. Postać umiera w ciągu kilku sekund.

RANA KRYTYCZNA - RĘKA

1	**Porażony nerw** – postać wypuszcza wszystkie trzymane w ręce przedmioty. Przez następne 2 rundy postać otrzymuje Kostuchę do wszystkich testów związanych z akcjami wykonywanymi ranną ręką.
2–3	**Uszkodzona dłoń** – część palców postaci zostaje złamana lub odcięta. Postać wypuszcza trzymane w dłoni przedmioty. Do momentu wyleczenia otrzymuje ona Kostuchę do wszystkich testów związanych z wykorzystaniem zranionej dłoni.
4–5	**Uszkodzony staw** – postać nie może zginać ręki do czasu jej wyleczenia. Nie może atakować przy jej pomocy ani wykonywać innych akcji, które wymagają użycia tej ręki.
6–7	**Złamana ręka** – ręka zostaje złamana, kość pęka z trzaskiem. Postać wypuszcza wszystkie przedmioty, które w niej trzymała i nie może z niej korzystać do czasu wyleczenia.
8–9	**Przecięta tętnica** – postać pada na ziemię niezdolna do dalszej walki i zaczyna się Wykrwawiać.
10	**Utrata ręki** – ręka postaci zostaje odcięta, odstrzelona lub zmiażdżona. Postać musi zdać heroiczny (PT 12) test Zahartowania (KR) lub traci przytomność. Postać zaczyna się wykrwawiać. Jeśli Ocalały przeżyje, otrzymuje Przywarę Kaleka.

RANA KRYTYCZNA - NOGA

1	**Porażony nerw** – postać pada na ziemię i traci posiadane Znaczniki Akcji. Jeśli postać nie posiadała już Znaczników Akcji, w następnej rundzie dobiera tylko 1 znacznik.
2–3	**Uszkodzony staw kolanowy** – postać porusza się dwukrotnie wolniej. Gdy stoi i wykonuje akcje wymagające poruszania się, w tym Atak w Zwarciu, otrzymuje Kostuchę do puli.
4–5	**Przecięte ścięgna** – postać nie może chodzić. Może się czołgać lub poruszać z połową szybkości, przytrzymując się innej postaci lub podpierając się.
6–7	**Złamana noga** – noga zostaje złamana, kość pęka z trzaskiem. Postać upada na ziemię i nie może samodzielnie chodzić do czasu wyleczenia.
8–9	**Przecięta tętnica** – postać pada na ziemię niezdolna do dalszej walki i zaczyna się Wykrwawiać.
10	**Utrata nogi** – noga postaci zostaje odcięta, odstrzelona lub zmiażdżona. Postać musi zdać heroiczny (PT 12) test Zahartowania lub traci przytomność. Postać zaczyna się Wykrwawiać. Jeśli Ocalały przeżyje, otrzymuje Przywarę Kaleka.

Był mokry od potu. Nie wiedział tylko czy był to efekt zmęczenia i pulsującego bólu w okolicach żeber oraz w lewej nodze, czy też nerwów i narastającego poczucia strachu. Kuśtykał, podpierając się włócznią, a każdy kolejny krok sprawiał coraz większą trudność.

Wędrowali nocą przez ruiny, przemykając pomiędzy budynkami i oświetlając drogę elektryczną latarką zbudowaną przez Guntera. Już samo to było szalone. Ruiny po zmroku zamieniały się w tereny łowieckie przeraźliwych bestii. Musieli jednak odnaleźć Agnes, chociaż nie wiedzieli czy ta wciąż żyje. Brewan czuł, że muszą ją uratować lub przynajmniej skrócić jej cierpienia, jeśli nie będzie innej możliwości. Był jej to winny.

To Pasterka Pyłu ocaliła go przed miażdżącym ciosem zmutowanego mięśniaka. Gdy szabrownik już żegnał się z życiem, potwór zachwiał się. Z jego szyi wystawały różnobarwne lotki. Mutant wypuścił broń z rąk i masywną dłonią przytrzymał miejsce, w którym strzała wbiła się w ciało.

Obok nich zjawił się też Gunter. Zakrwawiony krasnolud wycelował strzelbę. Błysk i huk. Na piersi mięśniaka pojawiła się wielka, krwawa dziura. Brewan ocknął się na dźwięk swojego imienia, wykrzyczanego przez kobiecy głos gdzieś za jego plecami. Z całej siły pchnął włócznią w miejsce, gdzie, jak miał nadzieję, znajduje się serce przeciwnika.

Odrzucony upadł wprost na niego. Brewan miał wrażenie, że przygniata go zawalający się budynek. Powietrze uciekło z płuc, gdy klatkę piersiową przeszył ból. Leżał uwięziony pod ogromnym cielskiem, spod którego wystawała zaledwie jego głowa oraz ramiona. Wtedy ich zobaczył.

Chłopak z tatuażami odchodził wraz z zabandażowanym mężczyzną w brudnej palatce. Obok nich wycofywało się kilku innych Odrzuconych. Jeden z mutantów niósł bezwładne ciało Agnes. Strzały z jej kołczanu wysypywały się na ziemię, złamany łuk leżał na jezdni.

Brewan chciał krzyknąć, zaalarmować Guntera i Strunę, chociaż nie wiedział wówczas czy kanciarz jeszcze żył, ale nie był w stanie wydusić z siebie żadnego dźwięku. Przed jego oczami zawirowały ciemne plamy. Ostatnie co zobaczył to smutne spojrzenie dwubarwnych oczu znikających w ciemnościach.

Szabrownik czuł jak wzbiera w nim gniew. Odrzuceni nie porwali chłopaka, poszedł z nimi dobrowolnie. Czemu? Czy był jednym z nich, czy po prostu był posłuszny w obawie o własne życie? Coś tu nie pasowało. Brewan przypomniał sobie zdarzenie na targu niewolników. Czy człowiek w bandażach śledził ich przez cały czas? Czy poszukiwał wytatuowanego chłopaka, tak jak oni? Wiedział, że bez niego nie mają po co wracać do Halertu. Kronikarze jasno określili warunki umowy.

Na szczęście trop był wyraźny. Podążali za śladami zostawionymi w delikatnym pyle pokrywającym w tym miejscu każdy centymetr powierzchni. Brewan spojrzał w niebo. Nad nimi unosiła się poświata, która zdawała się barwić chmury i wyższe partie ruin. Same budynki wydawały się pokryte cieniutkimi, błyszczącymi nićmi odbijającymi delikatnie światło latarki. Po plecach przeszły mu ciarki. Anomalia. Coraz bardziej wątpił czy wyjdą z tego cało.

Pierwszy totem ustawiony był na środku ulicy. Zbudowany ze złomu, kości i czaszek niczym dziwaczna rzeźba szalonego artysty. Dalej znajdowały się jeszcze bardziej obrzydliwe i bluźniercze konstrukcje, a co więcej same budynki i wraki samochodów zdawały się przybierać coraz bardziej nienaturalne, szalone kształty. Otaczała je gęstniejąca mgła, a ich cienie poruszały się w słabym świetle latarki niczym czyhające w mrokach bestie. Brewan zastanawiał się czy to co widzi nie jest tylko wytworem jego umysłu. Może zaczął wariować? A może to mgła powoduje halucynacje?

Gdy usłyszeli kroki, było już za późno. Grupa spowitych ciemnością postaci stała wokół nich z gotową do strzału bronią. Najwyższy z nich podszedł bliżej, wchodząc w niewielki krąg światła osłoniętej kawałkiem blachy lampy. Był to człowiek o długiej brodzie i gniewnym spojrzeniu. W słabym blasku dojrzeli na jego piersi metalowy symbol. Brewan poczuł jak serce zamiera mu na kilka chwil. Usłyszał przeklinającego Guntera. Słudzy Jedynego.

VI

MODUŁY OCALAŁEGO

ROZDZIAŁ 6:
MODUŁY OCALAŁEGO

Moduły to opcjonalne zasady, które zapewniają dodatkowe elementy rozgrywki, wzbogacają ją lub zmieniają w pewnym stopniu jej charakter. Można wprowadzić je wszystkie lub tylko wybrane z nich.

Wprowadzenie każdego z modułów wymaga zgody Spamiętywacza.

MYKI

Są takie chwile, gdy wydaje się, że wszystko jest przeciwko Tobie, wiatr dmie w oczy, piasek trzeszczy w zębach i ogólnie pod górkę. Nie ma lekko.

Jednak czasem, nawet w najczarniejszej godzinie, może zdarzyć się coś niecodziennego, co pozwoli ci wyciągnąć głowę z szamba, by zaczerpnąć powietrza. Ot, zdarzy się coś fartownego, znajdziesz przedmiot, który akurat jest ci potrzebny, spotkasz odpowiednią osobę na swej drodze czy po prostu okaże się, że uda się coś, na co szansa to jak jeden do miliona.

Gdy uda się taka sztuczka, mówimy, że rzuciłeś Myk.

W mechanice gry, Myki to specjalne karty zawierające niezwykłe osiągnięcia lub zdarzenia, jakie mogą przydarzyć się postaci.

Przed rozpoczęciem spotkania każdy gracz losuje dwa Myki, zapoznaje się z nimi i odrzuca jeden z nich, drugi układając zakryty przy karcie postaci.

Jeśli postać ma Talent lub Zdolność Specjalną pozwalającą jej na wylosowanie większej ilości Myków, losuje o jedną kartę więcej niż może zachować, a następnie odrzuca jedną z nich.

Myki są tajne, gracz nie pokazuje ich innym graczom i jedynie Spamiętywacz może je podejrzeć.

W dowolnym momencie rozgrywki gracz może postanowić odkryć posiadany przez siebie Myk i wprowadzić jego efekt do opowieści. Następnie karta jest odrzucana.

RELIGIA

Religie i wierzenia towarzyszyły ludzkości od niepamiętnych czasów i nawet gdy świat został zniszczony, liczne kulty, sekty i ruchy religijne powstają wśród Ocalałych.

Każdy podchodzi do kwestii religii w sposób indywidualny. Niektórzy odrzucili wiarę w bóstwa, zastępując ją wiedzą naukową lub uznając, że nie chcą mieć nic wspólnego z istotami, które pozwoliły na tyle śmierci i cierpienia na świecie. Inni wciąż pielęgnują dawne wierzenia i tradycje, pieczołowicie i z oddaniem bądź też bez większego przekonania. Są jednak też tacy, w których Wybuch obudził głęboką wiarę i sprawił, że dołączyli do jednego z napotkanych kultów, stając się fanatykami lub zagorzałymi głosicielami nowo odkrytych prawd.

Poniższe zasady pozwalają na stworzenie Ocalałego, który jest członkiem jednego z istniejących po Wybuchu kultów, a jego wiara jest tak silna, że nie tylko wpływa na jego przekonania i poczynania, ale również zapewnia mu określone profity bądź utrudnienia w pewnych sytuacjach.

Gorliwa Wiara

Za zgodą Spamiętywacza, w trakcie tworzenia postaci, gracz może wybrać Talent Gorliwa Wiara za 0 Punktów Postaci.

Po wybraniu tego Talentu, gracz wybiera jeden z opisanych poniżej kultów i zapisuje go na karcie postaci. W rubryce Zdolności Specjalne wpisuje Bonus i Minus pochodzący z faktu, że jest się gorliwym wyznawcą danej religii.

OPIUM DLA MAS

Możesz uznać, że twoja postać to zagorzały ateista, twardo stąpający po ziemi i odrzucający wszelkie przejawy religii, mistycyzmu i zjawisk nadprzyrodzonych, uznając je za zabobony zaćmiewające słabe umysły.

Bonus:

- możesz łatwiej opierać się działaniu niektórych mocy oraz zdolności przekonywania kaznodziejów. Dodajesz kość do puli, gdy opierasz się Umiejętności Gadanina lub Zastraszanie wykonywanej przez klechów.

Minus:

- jeśli spotkasz zjawiska paranormalne i nie zdasz testu Jaj, coś w tobie pęka. Otrzymujesz w takiej sytuacji zawsze o 1 punkt Traumy więcej.

KULT JEDYNEGO

Kult Jedynego jest największym i najlepiej zorganizowanym kultem religijnym po Wybuchu. Religia ta pochodzi jeszcze z dawnych czasów, kiedy jej wyznawcy byli zaledwie sektą, odłamem innej wielkiej religii. Dziś, jest on spoiwem społeczeństwa Delaryjczyków i fundamentem, o który oparte są wszystkie obyczaje oraz prawo. Za ich łamanie grożą natomiast surowe konsekwencje.

Centrum kultu jest Świątynia w Araharze, w której murach rezyduje Wielki Prorok, żywy święty, naznaczony przez boga i ten, który przemawia Jego słowami. Wyznawcą może zostać każdy człowiek, który wykaże się gorliwą wiarą, posłuszeństwem oraz czystością krwi. To ostatnie oznacza, że nie może on nosić śladów mutacji, deformacji, wpływu Anomalii. Niedopuszczalne jest też, by miał w sobie cechy świadczące o domieszce krwi elfów czy krasnoludów. Neofita przygotowywany jest do Sakramentu Poświęcenia, w trakcie którego ostatecznie oddaje się Jedynemu, po czym zostaje pełnoprawnym członkiem społeczności.

Posłuszeństwo nakazom boga ma zapewnić Jego wyznawcom życie wieczne w nowym świecie, który zostanie stworzony przez Jedynego po odbyciu ostatecznej walki ze Złym i unicestwieniu grzechów. Jednak korzyści odczuwalne są jeszcze w życiu doczesnym. Wyznawcy Jedynego mają obowiązek niesienia pomocy bliźnim. Patrole wojskowe dostarczają wsparcie potrzebującym, strzegą podległych osad, likwidują zagrożenia czyhające na współwyznawców. Przeprowadzają także egzekucje na tych, którzy dopuszczają się herezji, łamią Prawo Jedynego, a także na mutantach, odmieńcach i nieludziach.

Wyznawcy Jedynego są przekonani o swoim mesjanizmie. Pragną narzucić swą wiarę i prawo wszystkim, którzy ocaleli z Wybuchu. Tych, którzy przeciwstawiają się Jedynemu i jego dzieciom, czeka natomiast ogień Jego gniewu.

Wybrane doktryny i założenia religii:

- ludzie są dziećmi Jedynego, inne rasy powinny być im podległe;
- Prawo Jedynego jest najwyższym prawem, któremu muszą podlegać wszystkie istoty na ziemi;
- dzieci Jedynego powinny wspierać się wzajemnie, nieść sobie pomoc i chronić się przed wpływem Złego;
- nieludzie, mutanci i heretycy są sługami Złego i muszą być zwalczani, by zmniejszyć jego szanse na pokonanie boga w ostatecznej walce;
- używki jak alkohol, prostytucja i hazard, prowadzą do zepsucia, a to kieruje duszę w stronę Złego.

Bonus:

- w delaryjskich osadach łatwiej ci zdobyć wsparcie, schronienie i medykamenty;
- zmniejszasz o 1 PT testów Medycyny;
- gdy zabijesz potężnego mutanta lub heretyka, dobierasz kość Farta.

Minus:

- otrzymujesz Kostuchę do wszystkich testów opartych na Charyźmie podczas kontaktów z nieludźmi i heretykami.

EMISARIUSZE

Emisariusze, Posłańcy Aniołów, Czciciele Scalenia – tak określa się członków tajemnego kultu, którego wyznawcy czczą konstrukty, przypisując im pozaziemskie, boskie pochodzenie. Zgodnie z założeniami religii, życie na ziemi zostało stworzone przez potężne istoty pochodzące spoza naszego świata. Niektóre grupy uznają, że to cywilizacja obcych, inni wyznają doktrynę, zgodnie z którą Stwórcy przybyli z innego wymiaru.

Przez tysiące lat Stwórcy pozostawiali mieszkańców planety samym sobie. Wciąż jednak obserwowali ich poczynania i oceniali. Interweniowali jedynie w wyjątkowych sytuacjach, jednak oczy ślepców nie chciały uznać boskich interwencji za prawdziwe. Wybuch sprawił, że Stwórcy uznali, że nadszedł czas na wprowadzenie kolejnego etapu ewolucji – przemienienie żywych w istoty, które będą gotowe do podróży do nowego świata. Tym kolejnym stadium rozwoju mają być właśnie konstrukty.

Emisariusze uważają, że proces scalenia jest największym błogosławieństwem, a ci, którzy go dostąpili, zostali wybrani i przygotowani do opuszczenia planety. Ich celem jest pomoc Aniołom, jak nazywają piekielne cyborgi, w szerzeniu scalenia i chwytaniu kolejnych ofiar. Dopiero, gdy nieustający marsz maszyny ogarnie cały świat, gdy dostatecznie wielu ocalałych dozna przemiany, Stwórcy przybędą, by zabrać swe dzieci.

Wierzenia te sprawiają, że Emisariusze przyjmują rolę szpiegów i przewodników band konstruktów. Sprowadzają je do osad, miast, lub prowadzą grupy wędrowców prosto w pułapki zastawione przez cyborgi. Wyznawcy tego kultu spotykają się z powszechną niechęcią, strachem oraz nienawiścią. Muszą ukrywać swoją wiarę i prawdziwe cele, aby uniknąć śmierci z rąk tych, na których chcą sprowadzić błogosławieństwo Aniołów.

Wybrane doktryny i założenia religii:

- Stwórcy zapoczątkowali życie na ziemi i należy ono do nich;
- nadszedł czas ostatecznych przygotowań do podróży do nowego świata, zaszczytu tego dostąpią tylko ci, którzy przejdą błogosławiony proces scalenia;
- Konstrukty to Aniołowie Stwórców, istoty zbliżone do doskonałości, celem każdej istoty powinno być dołączenie do nich;
- celem Emisariusza jest sprowadzanie scalenia na nieświadomych doskonałego planu Stwórców, tak by przybliżyć ostateczną podróż, dopiero gdy Emisariusz pomoże błogosławić scaleniem wystarczającą ilość istnień, sam może doczekać tego zaszczytu.

Bonus:

- automatycznie zdajesz testy Jaj przy spotkaniu konstruktów;
- otrzymujesz jedno z „błogosławieństw": bioniczne oko (-1 PT w testach ZM, widzenie w ciemności); bioniczna ręka (dodatkowa kość w testach KR związanych z siłą); wszczepiona komora (schowek w twoim ciele, pozwalający na przechowanie niewielkich przedmiotów); rozrusznik (dodatkowa k10 w testach Zahartowania opartych na KR); filtr chemiczny (zamontowany w górnych drogach oddechowych, traktowany jak maska przeciwgazowa).

Minus:

- jeśli zdradzisz się z prawdziwą ideą swojej religii, zostaniesz zabity (w większości przypadków) lub wygnany.

KOŚCIÓŁ HALERTAŃSKI

Religia ta skupia wielu szabrowników i poszukiwaczy przedwojennych artefaktów. Jej wyznawcy przeszukują ruiny i pustkowia pragnąc odzyskać jak najwięcej śladów po dawnej cywilizacji. Członkowie Kościoła uznają świat przed Wojną za Raj Utracony. Jedynym sposobem powrotu do niego jest odzyskanie osiągnięć dawnych cywilizacji.

Kult ten narodził się w ruinach Halertu i jest szczególnie popularny wśród mieszkańców Ogrodu Rdzy. Tam też znajduje się jego centrum, a sama nazwa osady nawiązuje do jednego z mitów. Tu też przynoszone są wszelkie zdobycze, dawna elektronika, urządzenia, maszyny, również przedmioty codziennego użytku czy dzieła sztuki.

Kościół Halertański szybko poszerza swoje wpływy dzięki działaniom Kronikarzy, których agenci działają w wielu zakątkach Kontynentu. Nie tylko poszukują tam artefaktów, ale zanoszą również swą wiarę i przekonania, a snute przez nich opowieści o cudach, jakie można zobaczyć w Ogrodzie Rdzy, zachęcają wielu ocalałych do odbycia długiej i niebezpiecznej wędrówki oraz przyjęcia nowej religii.

Wybrane doktryny i założenia religii:

- świat sprzed Wybuchu to Raj Utracony;
- obowiązkiem członka Kościoła jest zdobywanie przedwojennej wiedzy oraz artefaktów dawnych dni;
- wiedza może być zawarta w każdym przedmiocie, który powstał w Raju. Niszczenie wiedzy jest natomiast największym z grzechów, ponieważ oddala powrót do Raju.

Bonus:

- otrzymuje k10 do testów Wiedzy związanych z rozpoznawaniem przedwojennych artefaktów i ich zastosowania;
- jeśli uda ci się zdobyć i uruchomić przedwojenne urządzenie, z którym nie miałeś wcześniej styczności, otrzymujesz kość Farta.

Minus:

- nigdy celowo nie zniszczysz lub nie pozbędziesz się z własnej woli artefaktów dawnych dni. Jeśli to zrobisz, Spamiętywacz może dodawać ci Kostuchę do wybranych testów przez najbliższe kilka dni czasu gry.

WALGERIANIZM

Walgerianie to grupa religijna założona przez Walgera, pustelnika, wokół którego zaczęły zbierać się liczne rzesze ocalałych. Walger głosił, że do zagłady i zniszczenia świata doprowadziła pycha, żądza posiadania oraz zaślepienie. Dlatego też należy odrzucić dobra doczesne, które prowadzą do grzechu.

Chęć posiadania jest skazą społeczeństwa i od wieków doprowadzała do wojen. Jedyną drogą do zbawienia jest skupienie się na doskonaleniu wewnętrznym i duchowym, bo tylko w ten sposób można doznać prawdziwego Oświecenia.

Walgerianie dbają o wewnętrzne Boskie Światło, nadnaturalną cząstkę znajdującą się w żywych istotach. Starają się je wzmacniać poprzez kontemplację, zgłębianie własnego ja i pracę nad sobą oraz swoimi talentami. Pod tym względem wyłoniły się dwa nurty – Gewebryści oraz grupa Suchych Walgerian.

Gewebryści odrzucają tylko te dobra doczesne, które uznają za luksus i rzeczy zbędne do przeżycia. Wierzą, że Boskie Światło wyznacza cel życia. Każdy ma swoje przeznaczenie, które jest zapisane od dnia jego narodzin i przed którym nie ma drogi ucieczki. Dlatego też każdy powinien rozwijać otrzymany Talent, niezależnie od tego, czy mu on odpowiada czy nie.

Susi Walgerianie to asceci, dążący do zgłębienia Światła, unikający wszelkich ziemskich wygód, przyjemności, używek i rozrywki. Są rzadko spotykani, jednak darzy się ich wielkim szacunkiem ze względu na wiedzę i mądrość, którą posiedli.

Wybrane doktryny i założenia religii:

- chciwość i żądza to największe grzechy, które doprowadziły do zagłady;
- dążenie do posiadania większej ilości dóbr niż jest to potrzebne do przetrwania, jest złe;
- każda istota ma swoje przeznaczenie, którego nie jest w stanie zmienić, i któremu musi się podporządkować;
- wierny powinien dążyć do samodoskonalenia się w dziedzinie związanej z jego przeznaczeniem. Jeśli jego przeznaczeniem jest być szewcem, to musi starać się być jak najlepszym szewcem.

Bonus (wybierz jeden):

- gewebrysta – wybierz jedną Umiejętność. Umiejętność ta musi być stale rozwijana, by mieć najwyższy poziom. Gdy wykonujesz test tej Umiejętności, każda wyrzucona na kości 10 pozwala ci dorzucić dwie dodatkowe kości zamiast jednej;
- suchy Walgerianin – gdy pościsz i nie posiadasz dóbr doczesnych (poza ubraniem, miską i laską), raz na spotkanie możesz dodać kość Farta do puli w wybranym teście Umiejętności z grupy Nauka lub Gadka.

Minus:

- jeśli wykonujesz test Umiejętności o poziomie 0, to zwiększasz PT testu o 1;
- jeśli posiadasz zbyt dużo dóbr doczesnych, którymi nie dzielisz się z innymi, otrzymujesz Kostuchę do wszystkich wykonywanych testów.

MAALBARA

Maalbara jest religią bez boga. Wyznawcy wierzą w potężna istotę, która stworzyła, a następnie zniszczyła świat i umarła razem z nim. Na świecie pozostały jedynie liczne duchy i demony, które mogą zarówno sprzyjać i pomagać ocalałym jak i szkodzić im. Maalbara jest kultem duchów, a jej wyznawcy starają się dojrzeć ich wpływ, a także nakłonić je do współpracy, pomocy lub posłuszeństwa.

Duchy są wszędzie. Mogą zamieszkiwać ruiny, podróżować wraz z wiatrem, kryć się w chmurach, a także żywych istotach. Mogą dodawać siły i odwagi, ale również sprowadzać choroby i szaleństwo.

Istnieją tysiące duchów, a każdy z nich jest inny. Wyznawcy znają liczne modlitwy i obrzędy, które mają na celu przepędzenie demona, obłaskawienie go czy poproszenie o pomoc. O ile w wielu przypadkach ciężko jest wyrokować o skuteczności tych zabiegów, istnieją szamani Maalbara, którzy potrafią dokonywać niezwykłych wyczynów, a zamieszkujące ich ciała duchy pozwalają im na korzystanie z Mocy i rzucanie straszliwych klątw.

Co ciekawe, niektóre sekty Maalbara trzymają grupy zombie, które wykorzystują jako strażników, niewolników lub „naczynia" dla duchów.

Wybrane doktryny i założenia religii:

- bóg umarł wraz ze światem, na zgliszczach pozostały jednak liczne duchy;
- świat materialny i świat duchów przenikają się wzajemnie, a od Wybuchu dochodzi do coraz częstszych połączeń;
- z duchami można się komunikować, co więcej można próbować wpływać na nie, poprzez prośby lub starając się nagiąć je do swojej woli;
- Anomalia to naturalne zjawisko, z którym nie powinno się walczyć.

Bonus:

- wykonując test Jaj wywołany przez zjawiska paranormalne, zombie lub wykonując test Wiedzy, związany z działaniem Mocy, dodajesz k10 do puli.

Minus:

- jeśli zrobisz coś co mogło by rozgniewać duchy (nawet w twoim własnym mniemaniu), Spamiętywacz może dodawać ci Kostuchę do testów.

SPOPIELENI

Nosiciele Poświaty, Spopieleni, czasem nazywający siebie Dziećmi Wybuchu, to sekta, która doprowadziła spaczony hedonizm do rangi religii. W ich mniemaniu po śmierci wszyscy rozpływają się w nicości. Nie ma ani wiecznej nagrody, ani potępienia. Nie ma też bogów. Jedyne co jest i jedyne co się liczy to tu i teraz. Życie, działanie i zmiany.

Spopieleni przyjmują świat takim jaki jest i starają się czerpać z niego pełnymi garściami. Liczy się dla nich chwila, uderzenie endorfin lub adrenaliny. Radość i rozkosz lub szaleńcza walka czy pościgi. Chcą żyć pełnią życia, którego częścią są też zmiany i mutacje. Każde nowe doświadczenie, które wywołuje u nich wyjątkowe doznania, jest warte wszystkiego, co mają i co ich otacza. Wielu z nich tatuuje sobie symbol religii w widocznym miejscu na ciele (nawet na twarzy) lub dokonuje skaryfikacji.

O ile część osób, które przystępują do Spopielonych, to ocaleli, którzy chcą jedynie na chwilę oderwać się od trosk tego świata, poczuć więź wspólnoty, o tyle niektórzy z nich doprowadzają swoje przekonania do skrajności. W poszukiwaniu nowych doznań dokonują czynów ocierających się o szaleństwo lub dopuszczają się sadyzmu i zbędnej brutalności. Popadają w nałogi i zapadają na liczne choroby. W skrajnych przypadkach Spopielony potrafi wejść z otwartymi ramionami w piekło Burzy Pyłu.

Z tego powodu Spopieleni w większości miejsc są traktowani jako nieszkodliwi wariaci, grupa ćpunów i wagabundów albo jako groźni szaleńcy, z którymi lepiej się nie zadawać.

Wybrane doktryny i założenia religii:

- po śmierci czeka cię pustka, masz tylko jedno życie, wykorzystaj je;
- dawny świat minął bezpowrotnie. Nie odbudujesz go, więc się nie staraj. Jedyną pewną rzeczą jest zmiana;
- szukaj nowych doznań, ciesz się ze wszystkiego, co cię spotyka, również z bólu, choroby i mutacji;
- rób co chcesz, ty jesteś istotą boską i ty ustalasz reguły.

Bonus:

- jeśli przeżyłeś jakieś nowe, wyjątkowe doznanie, otrzymujesz kość Farta.

Minus:

- otrzymujesz jedną z Przywar: Ćpun, Nawyk lub Świr (nie otrzymujesz za nią Punktów Postaci).

TWORZENIE POSTACI ZAAWANSOWANYCH

Zasady opisane we wcześniejszej części podręcznika pozwalają na wykreowanie Ocalałego, którego siła i potencjał są nieznacznie lepsze od przeciętnego osobnika, jakiego można spotkać w każdej osadzie.

Może się zdarzyć, że gracze chcieliby rozpocząć przygody jako postacie, które już wiele przeżyły, zdobyły doświadczenie i reputację, a teraz trzęsą okolicą. Spamiętywacz może też przygotować niezwykle wymagającą przygodę, w której banda początkujących postaci nie miałaby wielkich szans na sukces czy nawet przeżycie.

W takich przypadkach istnieje możliwość stworzenia postaci o wiele bardziej doświadczonych i zahartowanych – Weteranów lub Legend Pustkowi.

TWORZENIE WETERANA

Weteran to postać, która wiele przeżyła, sprostała niezliczonym wyzwaniom i posłała do piachu więcej ludzi, mutantów i bestii niż liczba, do której potrafi doliczyć większość ocalałych. Weterani to specjaliści w swoim fachu, są twardzi i doświadczeni.

Podczas tworzenia postaci Weterana należy wprowadzić następujące zmiany:

Krok 1: Rasa – bez zmian

Krok 2: Pochodzenie – bez zmian

Krok 3: Fach – Oprócz wybrania jednej Umiejętności jako Fachu, gracz może wybrać jedną z Profesji Zaawansowanych.

Krok 4: Cechy – Weteran otrzymuje 14 Punktów do rozdzielenia pomiędzy Cechy.

Krok 5: Rozdzielenie Punktów Postaci – Weteran podnosi za darmo poziom Umiejętności wybranej jako Fach do 4.

Maksymalny poziom, do którego można rozwinąć pozostałe Umiejętności, to 3. Maksymalny poziom Specjalizacji to Adept (5 PP).

Weteran otrzymuje za darmo jeden Talent Weterana.

Wybierając Talenty, gracz może wybierać spomiędzy Talentów oraz Talentów Weterana.

Krok 6: Cechy dodatkowe – Weteran zwiększa Fart o 1.

Stan postaci – Weteran zwiększa Próg Traumy i Próg Skażenia o 1.

Krok 7: Skaza – bez zmian

Krok 8: Fanty – zwiększ ilość Amunicji o 100 szt.

Wyczyn

Gracz losuje, wybiera z listy lub wymyśla Wyczyn, którego dokonała postać i którym może pochwalić się w odpowiednim towarzystwie.

1	Ukradłeś sprzęt przywódcy sporego gangu, nie jest z tego zadowolony
2	Wraz z kumplami napadliście na posterunek Delarii, by uwolnić pojmanych towarzyszy, udało wam się uciec, ale nie bez strat
3	Wygrałeś w kości ze Sparhem Heklem, przybocznym samego Roma Serii
4	Prowadziłeś karawanę kupiecką przez Czarne Piachy i w tym czasie udało wam się odeprzeć liczne ataki Odrzuconych
5	Odstrzeliłeś łeb Kusicielce – z przyłożenia
6	Podobno masz dobre kontakty z mieszkańcami Podmiasta, ponieważ kiedyś wykonałeś dla nich kilka zleceń
7	Wraz z towarzyszami schwytaliście lub wysłaliście na tamten świat przywódcę bandytów, którzy terroryzowali tereny na wschód od Zankaraz
8	Ukrywając się w trakcie Burzy Pyłu jako jedyny przetrwałeś zawalenie się budynku, a następnie ostrą jazdę w oku cyklonu
9	Przeżyłeś walkę z Łataczem, chociaż przypłaciłeś ją imponującą kolekcją blizn
10	Wylosuj dwa Wyczyny

TWORZENIE LEGENDY PUSTKOWI

Legendy Pustkowi to postacie, o których krążą liczne opowieści, snute przy ogniskach i w osadach. W zależności od ich reputacji, darzeni są szacunkiem, lękiem lub nabożnym uwielbieniem przez otaczających ich ocalałych. To właśnie Legendy Pustkowi dowodzą najgroźniejszymi bandami, przewodzą kultom i sektom, zarządzają osadami, przewodzą plemionami. Od ich woli zależy życie i śmierć dziesiątek istnień.

Podczas tworzenia postaci Legendy Pustkowi należy wprowadzić następujące zmiany:

Krok 1: Rasa – bez zmian

Krok 2: Pochodzenie – bez zmian

Krok 3: Fach – Oprócz wybrania jednej Umiejętności jako Fachu, gracz może wybrać jedną z Profesji Zaawansowanych.

Krok 4: Cechy – Legenda Pustkowi otrzymuje 16 Punktów do rozdzielenia pomiędzy Cechy.

Krok 5: Rozdzielenie Punktów Postaci – Legenda Pustkowi podnosi za darmo poziom Umiejętności wybranej jako Fach do 5.

Maksymalny poziom, do którego można rozwinąć pozostałe Umiejętności to 4. Maksymalny poziom Specjalizacji to Mistrz (7 PP).

Legenda Pustkowi otrzymuje 15 Punktów Postaci do rozdzielenia.

Legenda Pustkowi otrzymuje za darmo jeden Legendarny Talent.

Wybierając Talenty, gracz może wybierać spomiędzy Talentów, Talentów Weterana oraz Legendarnych Talentów.

Krok 6: Cechy dodatkowe – Legenda Pustkowi zwiększa Fart o 2.

Stan postaci – Legenda Pustkowi zwiększa Progi Zmęczenia, Traumy i Skażenia o 2.

Krok 7: Skaza – bez zmian

Krok 8: Fanty – Legenda Pustkowi zwiększa ilość Amunicji o 400 szt.

Legendarny Wyczyn

Gracz losuje, wybiera z listy albo wymyśla jeden Legendarny Wyczyn, którego dokonała jego postać.

1	W pojedynkę załatwiłeś bandę kanibali, grasujących na północ od Ogrodu Rdzy. Czy jednak na pewno żaden nie ocalał?
2	Odbyłeś audiencję u samego Wielkiego Proroka w murach Świątyni w Araharze, podczas której otrzymałeś Jego błogosławieństwo
3	Przewodziłeś grupie, która oczyściła z plagi całą osadę. Nie ma pewności, czy wszyscy byli zarażeni, ale woleliście nie ryzykować. Płomienie zrobiły resztę
4	Wygrałeś w kości z samą Mamuśką, po czym urządziłeś jedną z większych popijaw w historii RADomia
5	Pomagałeś przy uruchamianiu jednej z fabryk w Zankaraz. Bez twojego udziału byłoby to niemożliwe, ponieważ to ty zaprojektowałeś jedną z maszyn
6	Po jednej z zim byłeś jedynym żywym, który opuścił schronienie. Nie schudłeś w tym czasie
7	Splunąłeś w pysk Behemota zanim osobiście go rozwaliłeś
8	Wraz ze swoją bandą siejecie postrach w całej okolicy. Nikt nie przejdzie przez twój teren nie płacąc daniny
9	Odnalazłeś jeden ze Schronów Korporacji, którego mieszkańcy nie przeżyli. Zabiłeś też bestie, które zamieszkiwały to miejsce
10	Wylosuj dwa Wyczyny

TALENTY WETERANÓW

Atak Wielokrotny (-3 PP)

Potrafisz zasypać przeciwników gradem ciosów. Nie wymachujesz chaotycznie bronią. Wyprowadzasz precyzyjne i pewne ataki.

Nie zwiększasz PT testu Ataku podczas wykonywania pierwszego Szybkiego Ataku w rundzie.

Badacz (-3 PP)

Takich jak ty nazywali dawniej molami książkowymi. Nie przepuścisz żadnej okazji, by zgłębiać wiedzę o dawnych czasach i osiągnięciach. Ale właśnie dzięki temu wiesz więcej niż inni.

Jeśli poświęcisz odpowiednio dużo czasu na zbadanie maszyny, komputera, przestudiowanie danych, przeczytanie książek, itp., a następnie zdasz test WI, na koniec spotkania otrzymujesz dodatkowy punkt Wprawy do jednej Umiejętności z grupy Nauka.

Bogacz (-4 PP)

Niektórym po apokalipsie powodzi się całkiem dobrze. Ty należysz do śmietanki. Masz dużo szmalu i wszelkich towarów.

W kroku 8. zwiększasz liczbę Amunicji o 600 szt.

Możesz wybrać dla siebie odpowiednio drogi i rzadki sprzęt, pojazd lub lokum.

Farciarz do Kwadratu (-5 PP)

Co tu dużo gadać, jesteś farciarzem jakich mało.

Zwiększ Fart o 2.

Fechmistrz (-2 PP)

Poświęciłeś wiele czasu na trenowanie walki w zwarciu. Masz swój styl i potrafisz dopasować swoje zachowanie i technikę walki zależnie od tego, z kim lub czym przyszło ci się zmierzyć.

Na początku każdej rundy możesz zwiększyć swoją OB o +0/+1 lub zmniejszyć PT testów Ataku w Zwarciu o 1.

Bonus trwa do końca rundy, w następnej rundzie możesz go zmienić lub korzystać wciąż z tego samego.

Końskie zdrowie (-4 PP)

Nie potrzebujesz wiele czasu, by stanąć na nogi, nawet po tym, gdy porządnie oberwiesz. Rany, które otrzymałeś, goją się wyjątkowo szybko.

Zdrowiejesz dwukrotnie szybciej niż inni.

Wykonując testy Zdrowienia, otrzymujesz dodatkową k10 do puli.

Kryjówka (-4 PP)

Zawsze dobrze jest mieć swoją kanciapę, miejsce gdzie możesz ukryć się przed wrogami lub przetrwać zimę, jeśli zgromadzisz odpowiednie zapasy. No i nie trzeba zawsze nosić przy sobie całego szpeju.

Posiadasz schronienie gdzieś na pustkowiach lub w jednej z osad. W kryjówce posiadasz sprzęty o wartości 200 szt. Amunicji.

Medyk Polowy (-3 PP)

Od dawna zajmujesz się łataniem tych, którzy oberwali kulkę lub zebrali zdrowy łomot. W takich sytuacjach liczy się czas i opanowanie, a świszczące nad głową kule są dla ciebie tylko dodatkową motywacją, by się sprężać.

Opatrując rany w trakcie walki, wykonujesz wszystkie czynności dwukrotnie szybciej oraz otrzymujesz dodatkową k10 do puli w teście Medycyny.

Na Przypale albo Wcale (-3 PP)

Jesteś zbyt głupi i zbyt uparty, by dać się odwieść od niektórych, szczególnie niebezpiecznych pomysłów. W końcu raz się żyje...

Raz w trakcie spotkania, gdy chcesz wykonać akcję, w której zagrożone jest twoje życie (np. przebiec pod ostrzałem przez ulicę, przeskoczyć nad przepaścią, etc.) możesz obniżyć PT testu, który musisz wykonać, o poziom Siły Woli.

Reputacja (-4 PP)

Gdy wchodzisz do pomieszczenia, zapada cisza. Nawet szukające guza chojraki zaczynają dokładniej przyglądać się dziurom w swoich butach. Krążące opowieści sprawiają, że mało kto chciałby z tobą zadrzeć.

Wykonując testy Zastraszenia lub Gadaniny, otrzymujesz dodatkową k10 do puli.

Strzelec Wyborowy (-3 PP)

Jesteś jednym z tych gości, którzy na wyzwanie, by trafić biegnącego w oddali mutanta, pytają jedynie w które oko.

Jeśli wykonałeś akcję bojową Celowanie, to otrzymujesz dodatkową k10 do puli w teście Ataku przy najbliższej akcji Strzelanie.

Szycha (-3 PP)

Jesteś kimś. Masz odpowiednie znajomości i wpływy, dzięki którym udało ci się odpowiednio ustawić, a zwykłe szaraki muszą się liczyć z każdym twoim słowem.

Posiadasz znaczące wpływy w jednej z osad lub wśród członków jednej z większych i groźniejszych band na pustkowiach. Dzięki temu masz dostęp do najważniejszych osób, kontakty oraz otrzymujesz k10 do testów Charyzmy w danej osadzie/bandzie.

Ulubiona Broń (-3 PP)

Jak teraz o tym myślę, to chyba jeszcze nigdy nie widziałem cię bez tego gnata. Przyrósł do ciebie czy co? No, ale OK, fakt, że mało kto wysyła kulki jak ty tą swoją „Niunią".

Wybierz konkretną broń, którą posiadasz. Gdy używasz tej broni, otrzymujesz k10 do puli w testach Ataku.

Jeśli stracisz ulubioną broń, możesz zastąpić ją inną, tego samego rodzaju. Bonus do testów Ataku zacznie obowiązywać jednak dopiero po kilku tygodniach korzystania z niej i „dopieszczania".

Wyczulone Zmysły (-3 PP)

Skąd wiedziałeś, że ktoś tam jest? Słyszałeś szept? Ja pierdzielę, masz chyba uszy jak nietoperz.

Wykonując testy Zmysłów, poza atakami strzeleckimi, otrzymujesz dodatkową k10 do puli.

Wyjście Awaryjne (-3 PP)

Przeżyj, by walczyć innego dnia. To twoja maksyma. No dobra, może niekoniecznie chcesz walczyć innego dnia, ale spierniczasz tak, że tylko się kurzy.

Gdy chcesz uciec z zagrożonego miejsca lub z walki, możesz wykonać test Spostrzegawczości. Zdany test pozwala ci na znalezienie najbardziej bezpiecznego sposobu na ucieczkę.

Wynalazca (-4 PP)

Mówią, że jesteś trochę dziwny. Ze wszystkich fantów najbardziej interesują cię jakieś kabelki, przełączniki, stara elektronika. I jeszcze siedziałeś w tym swoim namiocie przez trzy dni. Co ty... co to jest?

Jeśli masz dostęp do części, narzędzi oraz odpowiednią ilość czasu, potrafisz konstruować maszyny oraz wynalazki według własnych pomysłów.

Opisz Spamiętywaczowi, jak ma działać wynalazek, a następnie wykonaj test Techniki o PT ustalonym przez prowadzącego. Otrzymujesz dodatkową k10 do puli w tym teście.

Zdany test oznacza, że wynalazek działa. Jeśli w teście nie było żadnego sukcesu, wynalazek potrzebuje jeszcze nieco czasu, by go dopracować. Jeśli w teście wypadł Pech, wynalazek rozpada się lub eksploduje (w zależności od tego z czego jest zbudowany i od decyzji Spamiętywacza).

Zbrojmistrz (-4 PP)

Jesteś tym kolesiem od sprzętu, który sprawia, że blachy lepiej chronią bebechy, a pukawki stają się celniejsze i mniej zawodne. Cenny talent.

Otrzymujesz k10 do puli w testach Techniki przy próbach naprawy broni i pancerzy.

Jeśli posiadasz odpowiednie materiały i czas, jesteś w stanie ulepszyć niemal każdy pancerz oraz broń. W tym celu musisz poświęcić kilkanaście godzin na pracę, po której wykonujesz test Techniki.

Zdany test oznacza, że ulepszenia działają. Jakość sprzętu jest zwiększana o 1 stopień, np. z przeciętnej na dobrą. Brak sukcesów w teście oznacza, że działania nie przyniosły żadnego skutku. Jeśli w teście wypadł Pech, sprzęt został uszkodzony.

Zimna Krew (-3 PP)

Niezły z ciebie zawodnik. Pokerowa twarz i to zimne spojrzenie. Groźby i inwektywy nie robią na tobie wrażenia.

Wykonując test Zahartowania (SW) przeciwko Zastraszeniu lub starając się oprzeć sprowokowaniu, otrzymujesz dodatkową k10 do puli.

Strzelając do walki w zwarciu nie zwiększasz PT w testach Ataku (ale wciąż masz szansę na zranienie sojusznika).

Żyleta (-3 PP)

O rany. Robisz piorunujące wrażenie. Mamuśka ostrzegała mnie przed takimi jak ty. Najpierw robisz dziurę w kieszeni, a potem w sercu. I wcale nie chodzi o metaforę.

Gdy wykonujesz testy związane z uwodzeniem, otrzymujesz k10 do puli.

Możesz poświęcić rundę walki na próbę uwodzenia przeciwników. Jeśli uda ci się wygrać przeciwstawny test Gadaniny (CH) do Siły Woli przeciwników, to w następnej rundzie, za każdy sukces przewagi, który uzyskałaś, zwiększasz swoją Inicjatywę o 1 oraz dodajesz k10 do puli w teście Ataku.

Żyłka do Interesów (-3 PP)

Wiesz jak sprzedać piasek na pustyni i morską wodę w Warrin. Znasz wszystkie sztuczki handlarzy i nie dasz się też na żadną nabrać.

Wykonując testy Umiejętności Handel, otrzymujesz dodatkową k10 do puli.

Zawsze wyczuwasz, gdy ktoś próbuje cię oszukać w interesach, zawyża cenę lub próbuje sprzedać ci wadliwy towar.

LEGENDARNE TALENTY

Anioł (-5 PP)
Słyszałem kiedyś legendę o niezwykłych istotach, nazywanych Aniołami, które miały sprawować pieczę nad ludzkością. Wydaje mi się, że możesz być jednym z nich. Jak nikt inny niesiesz ukojenie potrzebującym.

Raz na scenę, gdy chcesz pomóc innym i musisz wykonać test Gadaniny lub Medycyny, otrzymujesz kość Farta do puli.

Gotowy na Wszystko (-5 PP)
Żyjesz tak długo i widziałeś tak wiele, że nic nie jest w stanie cię zaskoczyć. Jesteś stale czujny i gotowy do akcji. Zawsze też ukrywasz kilka drobiazgów na czarną godzinę.

Nie otrzymujesz kar za zaskoczenie.

Zwiększ Inicjatywę o 1.

Zawsze posiadasz przy sobie środki opatrunkowe, zapalniczkę, mały nóż i kilka naboi, ukryte gdzieś w ubraniu.

Guru (-5 PP)
Jesteś pasterzem, opiekunem, prorokiem albo nawet samym bogiem. Za tobą podąża grupa oddanych ci wyznawców oczekujących na twe słowa i łaskę.

Kontrolujesz sektę. Liczba podległych ci wyznawców jest równa poziomowi SW ×5.

Legendarny Łowca (-5 PP)
Łowiectwo to dla ciebie coś więcej niż forma przetrwania, zdobycia pożywienia czy skór. Żaden trop nie umknie twojej uwadze i żadna zwierzyna nie ucieknie, niezależnie czy będzie to bestia, czy ocalały.

Raz na scenę, wykonując testy umiejętności Łowiectwo, otrzymujesz kość Farta do puli.

Machina Bojowa (-5 PP)
Posiadasz prawdziwą machinę bojową, opancerzony i uzbrojony wóz, w którym możesz siać postrach nawet wśród Jeźdźców Styxu.

Ustal ze Spamiętywaczem rodzaj pojazdu, który posiadasz oraz jego uzbrojenie. Jest on w pełni sprawny, jednak będzie wymagał uzupełniania paliwa.

Nie do Zdarcia (-4 PP)
Krwawisz.
Nie mam czasu krwawić...

Raz na spotkanie możesz obniżyć poziom otrzymanej Rany o jeden (np. z ciężkiej na lekką).

Obrzydliwie Bogaty (-7 PP)
Dorobiłeś się pokaźnego majątku, może na niewolnictwie i łupieniu osad, a może handlowałeś sprzętem z Kuźniami. Teraz inni mogą ci jedynie zazdrościć.

W kroku 8. otrzymujesz dodatkowe 1000 szt. amunicji, a każdy Punkt Postaci poświęcony na fanty zapewnia dodatkowe 300 szt. amunicji zamiast 100.

Potężny Przyjaciel (-5 PP)
Dobrze jest mieć wysoko postawionych przyjaciół. Dzięki temu wiele problemów przestaje być problemami.

Wybierz postać, taką jak adiutant Wielkiego Generała Araharu czy przywódca jednej

z Gildii Zankaraz. Znasz osobiście tą postać i jest ona do ciebie przyjaźnie nastawiona. W razie potrzeby udzieli ci pomocy lub wstawi się za tobą.

Protekcja z Góry (-3 PP)

Zdaje się, że ktoś na górze nad tobą czuwa. Śmieć miał cię na czysto, wystrzelił w ciebie z pół magazynka, a ty stoisz tu nawet bez zadraśnięcia. Takie coś się nie przytrafia.

Raz na spotkanie, gdy twoja postać ma zginąć, zostaje cudownie ocalona, tak jakbyś wydał kość Farta.

Rzeźnik (-5 PP)

Wiesz, gdzie wrazić żelazo, by klient już nie wstał. Widziałem jak walczysz i przyznam, że drugi raz nie miałbym ochoty tego oglądać. To była rzeźnia.

Raz na scenę, podczas walki, jeśli zraniłeś przeciwnika, możesz zwiększyć poziom Rany o dwa (np. z lekkiej na krytyczną lub z ciężkiej na śmiertelną).

Straszliwa Reputacja (-3 PP)

Dokonałeś czynów tak okrutnych, że wzbudzasz strach w sercach największych twardzieli. W oczach ludzi jesteś potworem i bestią z koszmarów.

Wzbudzasz Strach (przeciwnicy, którzy stają naprzeciw tobie w walce, muszą wykonać test Jaj).

Talent Inżynieryjny (-4 PP)

To ciekawe, że na tym śmietniku znajdują się jeszcze osoby, które chcą i potrafią tworzyć nowe rzeczy. Sam zaprojektowałeś to wszystko? Niezwykłe...

Potrafisz wznosić budowle i umocnienia, naprawiać i budować maszyny, tworzyć wynalazki, konstruować broń.

Raz na scenę, wykonując testy Techniki, otrzymujesz kość Farta do puli.

Watażka (-5 PP)

Potrafisz trzymać ludzi krótko i wymuszać posłuszeństwo. Jesteś w końcu przywódcą bandy. Siejecie strach i śmierć, ale tak to już jest po Wybuchu.

Posiadasz własną bandę, której przewodzisz. Liczba podległych ci osiłków jest równa poziomowi SW ×5.

Wysłannik Śmierci (-8 PP)

Podąża za tobą zimny cień Śmierci. Niebezpiecznie jest znaleźć się w twoim otoczeniu, ponieważ przy pierwszej lepszej burdzie ludzie padają jak muchy.

Jeśli ktoś w twoim otoczeniu otrzyma Ranę (nie musi być zadana przez ciebie) możesz odrzucić kość Farta, by zwiększyć jej poziom o jeden (np. z ciężkiej na krytyczną).

Jeśli w wyniku tej akcji postać umrze, rzuć kością. Na 6+ odzyskujesz kość Farta.

SĘDZIA IWAN

Niewolnictwo jest powszechne w większości miejsc w Alepinie. Nawet prawo, którego respektowania pilnują Wędrowni Sędziowie, uznaje je za dozwolone, a jedną z przewidzianych kar jest oddanie winowajcy w niewolę, dopóki nie odpracuje krzywd wyrządzonych poszkodowanemu lub społeczności. Są jednak osoby, które uznają ten proceder za okrutny i niemoralny. Iwan z Pustkowi to postać, która budzi trwogę i zapalczywą nienawiść wśród łowców i handlarzy niewolników. W półświatku wyznaczono sowitą nagrodę za jego głowę. Wielu chciało położyć na niej ręce jednak szybko kończyli, zwisając z przęsła mostu.

Iwan w młodości doświadczył na własnej skórze jarzma niewoli. Z kajdan uratowała go grupa Wędrownych Sędziów, do których zapragnął dołączyć. Gdy ukończył szkolenie, już jako szampierz, rozpoczął swoją prywatną krucjatę, zaczynając od spisania własnej wersji Kodeksu i uznając niewolnictwo za przestępstwo. Następnie zaczął zbierać wokół siebie ocalałych o podobnych poglądach, w tym oswobodzonych niewolników, by stworzyć prywatną armię, której zadaniem będzie wypowiedzenie wojny zwolennikom niewolnictwa i ostateczne skończenie z tym procederem.

Sędzia Iwan przemierza pustkowia, polując na bandytów i łowców niewolników oraz oswobadzając ich ofiary. Szczególną trwogę budzi jego ulubiona forma wymierzania sprawiedliwości. Otóż schwytani łowcy niewolników, po błyskawicznym osądzeniu, słyszą słowa „...i odtąd ta ziemia przestanie nosić twój ciężar". Następnie Iwan wiesza ich, krzyżuje lub przybija do murów, używając kołkownicy, tak by nogi skazańców nie dotykały ziemi.

Działania Iwana z Pustkowi mają równie wielu zwolenników jak i przeciwników, nawet wśród samych szampierzy, którym nie odpowiada to, że Iwan samowolnie chciał wprowadzić zmiany do Kodeksu. Mimo groźby wydalenia z szeregów Wędrownych Sędziów, Iwan nie poprzestaje w swych działaniach, chociaż nikt już nie wie czy bardziej motywuje go chęć pomocy uciśnionym, czy pielęgnowana przez długi czas nienawiść i żądza zemsty za lata niewoli.

Biegł ile sił w nogach. W jego uszach wciąż dźwięczał przepełniony przerażeniem agonalny krzyk starego Kuchty. Wpadł do jednego z budynków, przylegając plecami do ściany. Wtedy je usłyszał.

Szabrownik rzucił się w ciemny kąt pod resztkami schodów. Wgramolił się na stertę gruzu i skoczył w stronę niewielkiej wyrwy w ścianie. Znalazł się w niemal pozbawionym światła pomieszczeniu, nie widział żadnego wyjścia ani okien. Odwrócił się w stronę dziury, którą się tu dostał i zamarł bez ruchu, sparaliżowany strachem.

To siedziało w wyrwie, trzymając się brzegów ściany licznymi kończynami. Niektóre zakończone były metalowymi szczypcami i hakami, inne – te przerażały go jeszcze bardziej – posiadały ludzkie dłonie, uczepione cegieł i zaprawy. Obrzydliwa głowa, częściowo pozbawiona skóry, ze stalową żuchwą i soczewką optyczną w miejscu jednego oka, obróciła się w jego stronę. Istota dostrzegła go, skuliła się na sekundę, niczym pająk gotujący się do skoku i... jej głowa zmieniła się w krwawą miazgę, a niewielki korpus, do którego umocowane były liczne odnóża, opadł z łoskotem w dół.

Laster dostrzegł w wyrwie brodatą twarz. Mężczyzna wyciągnął rękę w stronę szabrownika, ponaglając go. Chwycił silną dłoń i wyszedł w mrocznego pomieszczenia. Zobaczył grupkę ocalałych, którzy stawiali opór nacierającej na budynek hordzie cyborgów. Potężnie zbudowany mężczyzna powalał przy pomocy olbrzymiego młota nadciągające konstrukty. Niewysoka kobieta posyłała kolejne serie z karabinu, pilnując, by żaden z przeciwników nie dostał się do środka przez okno.

Brodaty mężczyzna niespodziewanie puścił jego rękę, w żylastej dłoni pojawił się masywny obrzyn celując w głowę Lastera. Przerażony szabrownik chciał rzucić się do przodu, nie zdążył. Rozległ się huk wystrzału. Gdy otworzył zaciśnięte oczy klęczał na ziemi, a obok niego spadło truchło odrażającego cyborga, który musiał wcześniej stać na schodach za jego plecami.

– Dz...dziękuję... – wychrypiał Laster.

– Podziękujesz później – brodacz wykonał dziwny gest ręką i dotknął jednego z medalionów wiszących na szyi. – Teraz módl się żebyśmy wyszli stąd cało.

Laster nie znał żadnego boga, który mógłby go wysłuchać. Modlił się więc do swych wybawców.

PROFESJE ZAAWANSOWANE

Wraz z rozwojem Ocalałego nie tylko doskonali on swoje umiejętności i uczy się nowych rzeczy. Z upływem czasu może on również nabyć jedną z Profesji Zaawansowanych. Opisują one w bardziej precyzyjny sposób, czym zajmuje się postać, w czym się specjalizuje i jaka jest jej pozycja wśród mieszkańców świata po Wybuchu.

Nabywanie Profesji Zaawansowanej

Aby zdobyć Profesję Zaawansowaną, postać musi spełniać opisane przy niej wymagania dotyczące poziomów Cech oraz Umiejętności. Czasem pojawiają się również dodatkowe wymagania, związane np. z posiadaniem określonego Talentu lub z dokonaniem odpowiedniego Wyczynu.

Jeśli Ocalały spełnia wszystkie wymagania Profesji Zaawansowanej, gracz może wydać 30 Punktów Doświadczenia, aby nabyć nową profesję. Gdy to zrobi, wpisuje profesję na karcie postaci jako Fach, oraz otrzymuje Specjalizację danej profesji.

Nowe talenty

Każda Profesja Zaawansowana posiada dwa Talenty. Gracz może je wykupić wydając po 50 Punktów Doświadczenia na każdy z nich.

Uwaga:

Zdobycie profesji powinno być uzasadnione fabularnie. Aby zostać Gladiatorem, postać powinna odbywać walki na arenach, by dołączyć do grona Szampierzy, należy przejść odpowiednie szkolenie pod okiem jednego z nich, a następnie złożyć przysięgę, itp.

BAJARZ

Znasz i rozumiesz moc słów. Gdy zaczynasz snuć opowieści, wszyscy gromadzą się, by słuchać o dawnych czasach, dalekich krainach, wydarzeniach zarówno strasznych jak i wzniosłych. Nigdzie nie zagrzewasz miejsca na dłużej. Twoje życie to wędrówka od osady do osady. Wciąż zbierasz porozrzucane po świecie strzępy wiedzy, przekazujesz ważne informacje, dostarczasz wiadomości i jesteś za to ceniony. Wiedza, którą posiadasz, pozwala ci przemawiać do zbierających się wokół ciebie. Umiesz wzbudzać w nich określone emocje, a czasem nawet kierować nimi.

Bajarzami zostają zazwyczaj osoby o nieograniczonej ciekawości i chęci odkrywania, posiadające talent do snucia opowieści. Niektórzy z was robią to z pasji, ale wielu jest szpiegami i agentami sił, które pragną zebrać informacje o mieszkańcach osad lub podburzyć ich mieszkańców, czy też nakłonić do oddania się pod opiekę swoich mocodawców.

Wymagania:

- CH: 3
- WI: 3
- Gadanina – 4
- Wykształcenie – 2
- Przetrwanie – 2
- Spostrzegawczość – 3
- Plotkowanie – Adept
- Talent Języki i Obyczaje lub Podróżnik

Specjalizacja:

Historie Bajarza (Gadanina) – korzystając z tej Specjalizacji możesz starać się wpłynąć na uczucia i zachowanie dużej grupy słuchaczy. Musisz mieć odpowiednią ilość czasu na snucie historii, po czym wykonujesz test Historii Bajarza. Jeśli test był zdany, możesz zadecydować, czy słuchacze są przepełnieni strachem, gniewem czy zapałem do jakiegoś pomysłu lub idei, dzięki czemu łatwiej nimi pokierować.

Talenty:

Kolekcjoner Opowieści – gdy wykonujesz test, by sprawdzić czy twój Ocalały słyszał daną historię, wie coś na temat określonego miejsca, wydarzenia czy osoby, możesz dodać k10 do puli. Łączy to w sobie zarówno wiedzę książkową, fakty oraz plotki.

Naśladowanie Głosów – masz niezwykły dar naśladowania głosów innych ocalałych oraz również istot, które spotkałeś, dźwięków wydawanych przez maszyny i przedmioty. Zdany test Gadaniny (CH) pozwala ci imitować wybrany głos lub dźwięk.

GLADIATOR

Jedną z najbardziej powszechnych form rozrywki są walki na arenach, w specjalnie wykopanych dołach, na przygotowanych scenach. Zasady różnią się w zależności od miejsca, gdzie urządzane jest widowisko. Czasem są to walki na pięści, do poddania się jednego z zawodników. W innych przypadkach może to być walka z użyciem broni – do pierwszej krwi lub na śmierć i życie. W walkach bierze udział wielu – zarówno niewolników jak i wolnych, którzy liczą na zarobek i sławę, ale tylko nieliczni otrzymują miano Gladiatorów.

Jesteś mistrzem walk w zwarciu, twardzielem. Twoją historię opowiada kolekcja blizn na całym ciele. Walka jest twoim żywiołem. Jesteś uzależniony od tej adrenaliny i od uczucia, gdy wznosisz broń w geście zwycięstwa, a tłum wiwatuje. Wędrujesz, szukając kolejnych wyzwań i nagród, które zresztą szybko trwonisz na alkohol, narkotyki i szybką miłość. Poza areną żyjesz pełnią życia, bo wiesz, że kolejna walka może być twoją ostatnią.

Wymagania:

- KR: 3
- SW: 3
- Zastraszenie – 3
- Walka w Zwarciu – 4
- Zahartowanie – 3
- Sprawność – 3
- Przynajmniej dwie Specjalizacje Umiejętności Walka w Zwarciu na poziomie Adept.

Specjalizacja:

Słaby Punkt (Spostrzegawczość) – potrafisz znaleźć słabe punkty w obronie przeciwnika, co pozwala ci na wyprowadzanie bardziej skutecznych ataków. W trakcie walki możesz poświęcić 2 Znaczniki Akcji i wykonać przeciwstawny test Słabego Punktu przeciwko Walce w Zwarciu przeciwnika. Wygrany test pozwala ci dodawać do puli kości w testach Ataku w Zwarciu, wykonywanych przeciwko temu przeciwnikowi, liczbę kości równą przewadze sukcesów, którą uzyskałeś.

Talenty:

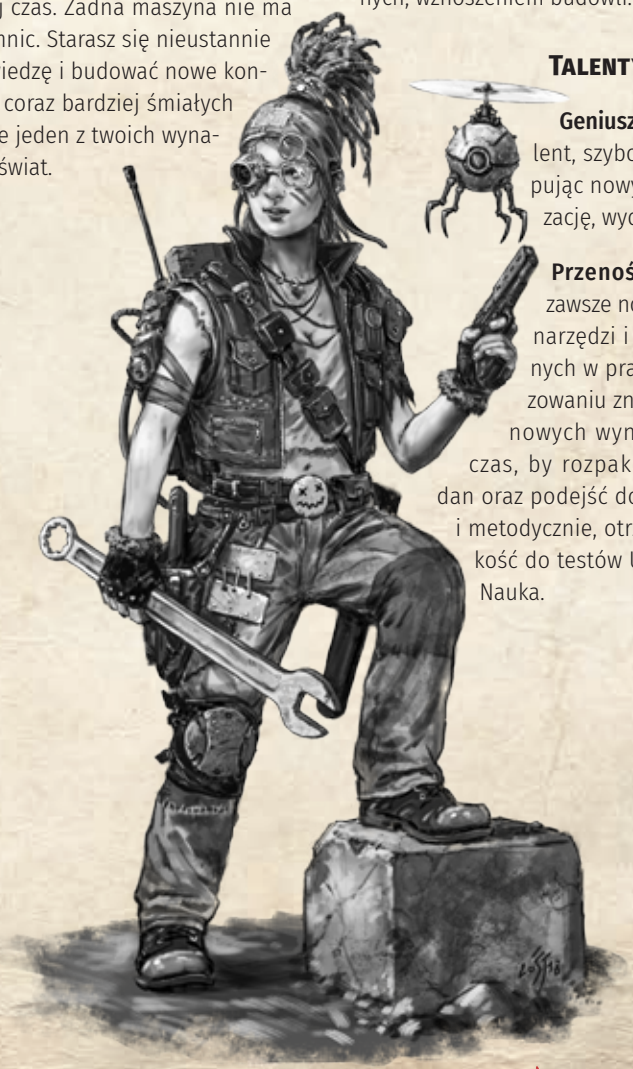
Popisowy Atak – potrafisz wyrządzać krzywdę w wyjątkowo widowiskowy i brutalny sposób. Rzuć Wyzwanie Kostusze wykonując Atak w Zwarciu. Jeśli atak będzie udany to otrzymujesz kość Farta do puli w teście Obrażeń, a wszyscy przeciwnicy w pobliżu ciebie muszą zdać test Jaj na widok tego, co zrobiłeś z ich kamratem.

Gołymi Rękami – gdy walczysz bez broni, nie otrzymujesz kar do PT podczas wykonywania testu Obrażeń. Walcząc bronią improwizowaną, możesz dodać k10 do puli testu Obrażeń.

INŻYNIER

Dla wielu osób zaawansowana technologia nie różni się od magii, dlatego też zdarza się, że jesteś postrzegany jako czarnoksiężnik. Dla ciebie przewody, układy scalone, wszelkie elementy maszyn to chleb powszedni. Może szkoliłeś się w Kuźni lub wśród Archiwistów Ogrodu Rdzy. Może składałeś pojazdy na Styxie lub też byłeś jednym z techników w Schronie Korporacji. Tak czy inaczej, twoja wiedza jest imponująca.

Fascynuje cię technika, inżynieria i informatyka. Badanie przedwojennych urządzeń, rozbieranie ich na części i składanie to coś, czemu najchętniej poświęcasz swój czas. Żadna maszyna nie ma przed tobą tajemnic. Starasz się nieustannie pogłębiać swą wiedzę i budować nowe konstrukcje według coraz bardziej śmiałych planów. Wiesz, że jeden z twoich wynalazków odmieni świat.



WYMAGANIA:

- WI: 3
- SW: 3
- Technika – 4
- Wykształcenie – 4
- Prowadzenie Pojazdów – 2
- Przynajmniej dwie Specjalizacje Umiejętności Technika na poziomie Adept.

SPECJALIZACJA:

Inżynieria (Technika) – Specjalizacja ta pozwala zwiększać pulę kości podczas testów związanych z konstruowaniem nowych urządzeń i pojazdów, odczytywaniem planów technicznych i budowlanych, wznoszeniem budowli.

TALENTY:

Geniusz – posiadając ten Talent, szybciej się uczysz. Wykupując nowy Talent lub Specjalizację, wydajesz o 10 PD mniej.

Przenośne Laboratorium – zawsze nosisz przy sobie nieco narzędzi i materiałów przydatnych w pracy badawczej, analizowaniu znalezisk czy tworzeniu nowych wynalazków. Jeśli masz czas, by rozpakować cały ten majdan oraz podejść do pracy na spokojnie i metodycznie, otrzymujesz dodatkową kość do testów Umiejętności z grupy Nauka.

Łowca Niewolników

Handel niewolnikami jest jednym z najbardziej dochodowych i pewnych interesów. Żywy towar jest poszukiwany w większości osad oraz pośród wielu wędrujących plemion. Ty zajmujesz się zapewnieniem podaży i doglądaniem inwentarza, co nie zawsze jest prostym zajęciem. Zawodowy Łowca Niewolników nie jest zwykłym tępym osiłkiem wymachującym pałką – tacy mogą co najwyżej pracować dla ciebie jako pomocnicy.

Umiesz wytropić i pochwycić zwierzynę, nie raniąc jej przy tym zbytnio, umiesz odpowiednio ocenić jej stan zdrowia, to czy nie nosi jakiegoś chorobska, które przeniesie się na pozostałych schwytanych. Umiesz wreszcie zadbać, by towar dotarł na miejsce transakcji w możliwie najlepszym stanie, by dostać jak najwyższą cenę.

Wymagania:

- KR: 3
- SW: 3
- Handel – 3
- Zastraszenie – 4
- Medycyna – 2
- Walka w Zwarciu – 2
- Łowiectwo – 3
- Jedna Specjalizacja wybranej Umiejętności z grupy Walka lub Przeżycie na poziomie Adept.

Specjalizacja:

Ogłuszenie (Walka w Zwarciu) – próbując ogłuszyć przeciwnika w zwarciu możesz dodać kości z tej Specjalizacji do puli w teście Ataku. Kości te dodaje się również do puli przy określaniu czasu przez jaki postać jest ogłuszona.

Talenty:

Spętanie – potrafisz szybko i fachowo unieruchomić ofiarę, zastosować dźwignie i wyginanie kończyn, które sprawią ból, uniemożliwią jej ucieczkę, ale nie spowodują stałych obrażeń. Wykonując akcję Powalenie, wygrany przeciwstawny test Walki w Zwarciu pozwala ci unieruchomić przeciwnika. Wykonując ten test, dodajesz k10 do puli.

Znasz też liczne węzły i sposoby spętywania niewolników tak, by nie byli w stanie uwolnić się. Gdy ktoś wykonuje test Złodziejstwa, by uwolnić się z twoich więzów, zwiększa PT o 2.

Szemrane Towarzystwo – masz liczne kontakty pośród łowców niewolników, kupców, najemników, bandytów, handlarzy używkami czy zarządców burdeli. Wykonując testy Gadaniny lub Handlu w kontaktach z takimi osobami, otrzymujesz dodatkową k10 do puli.

PRZEPATRYWACZ

Gdy ruszasz na kolejną wyprawę, czujesz się jak odkrywca. Pustkowia i ruiny skrywają liczne tajemnice i to właśnie ty zamierzasz je odkryć. Jesteś Przepatrywaczem, doświadczonym zwiadowcą i szabrownikiem, który zapuszczał się już w najbardziej niegościnne miejsca. Handlarze i osadnicy wynajmują cię w celu wyznaczenia lub zbadania nowych szlaków dla karawan. Czasem zdarzają się zleceniodawcy, którzy chcą byś był ich przewodnikiem w podróży lub odnalazł zaginione przedmioty, sprzęt czy miejsca, do których nikt nie może trafić.

Doskonale radzisz sobie zarówno pośród ruin jak i na pustkowiach. Zawsze wiesz, co należy zrobić w danej sytuacji. Jesteś opanowany, nie tracisz głowy, gdy pojawia się zagrożenie lub dzieje się coś nieprzewidzianego. Polegasz na własnych umiejętnościach, doświadczeniu i intuicji. To dzięki nim wychodzisz z opresji i bogacisz się wraz z kolejnymi zdobytymi artefaktami.

Wymagania:

- ZW: 3
- ZM: 3
- Przetrwanie – 4
- Złodziejstwo – 3
- Łowiectwo – 3
- Spostrzegawczość – 3
- Orientacja w terenie – Adept
- Szabrowanie – Adept

Specjalizacja:

Kartografia (Przetrwanie) – Specjalizacja ta pozwala ci nie tylko sporządzać dokładne mapy terenów, po których podróżujesz. Możesz z niej również korzystać podczas czytania map i planów oraz gdy chcesz odnaleźć drogę do konkretnego miejsca pośród ruin lub na pustkowiach.

Talent:

Intuicja – na początku każdego spotkania możesz dobrać dodatkową kość Farta do puli LUB dodatkową kartę Myku.

Maskowanie – skradając się lub ukrywając, dodajesz dodatkową k10 do puli w testach Złodziejstwa.

SZAMPIERZ

Jesteś zbrojną ręką sprawiedliwości. Szampierz, czy też Wędrowny Sędzia, to nie jest tylko zwykła fucha. To coś więcej. Powołanie. Swoją misję traktujesz śmiertelnie poważnie. Kierujesz się Kodeksem, którego musiałeś nauczyć się, zanim przyjęto cię do grupy elitarnych stróżów prawa i porządku. Zakon Szampierzy został utworzony lata temu, a ich rola została z czasem uznana na wielu terytoriach i nawet władze Zankaraz, Zachodniej Kuźni, doszły do porozumienia z Wędrownymi Sędziami, pozwalając im strzec prawa w osadach pozostających w krasnoludzkiej strefie wpływów.

Jesteś łowczym, sędzią i katem w jednej osobie. Nie możesz okazywać litości, musisz postępować zgodnie z prawem. Jesteś groźnym wojownikiem, ponieważ wielu czyha na życie Sędziego, a niektórzy oskarżeni powołują się na Sąd Krwi, w trakcie którego mogą stoczyć publiczny pojedynek na śmierć i życie z Szampierzem.

Wymagania:

- KR 3
- SW 3
- Zastraszenie – 3
- Wykształcenie – 1
- Walka w Zwarciu – 4
- Łowiectwo – 3 lub Spostrzegawczośc – 3
- Jedna Specjalizacja Umiejętności Zastraszenie oraz jedna Specjalizacja Umiejętności Walka w Zwarciu na poziomie Adept.
- Postać musi zostać przyjęta w poczet Wędrownych Sędziów, przejść szkolenie pod okiem doświadczonego Szampierza i złożyć przysięgę.

Specjalizacja:

Kodeks Karny (Zastraszenie) – możesz wykrzyczeć komendę, po której wykonujesz test Zastraszenia. Zdany test sprawia, że przeciwnicy, którzy nie mają nad tobą przewagi zatrzymują się lub poddają. Przeciwnicy, którzy mają przewagę, wahają się, przez co odrzucają po 2 znaczniki Akcji. Jak w przypadku akcji bojowej Zastraszenie, otrzymują Kostuchę do testów Ataku przeciwko tobie.

Talenty:

Stróż Prawa – Szampierze są dobrze rozpoznawalną grupą. Każdy z nich nosi specjalny symbol, który wyszywa na ubraniu, nosi w formie wisiora czy innej ozdoby, bądź też oznacza nim własne ciało poprzez tatuaż lub skaryfikację. Dzięki temu masz wstęp do większości osad, gdzie otrzymasz schronienie i posiłek. Jesteś traktowany z szacunkiem zmieszanym z obawą. Możesz też liczyć na pomoc innych Szampierzy, jeśli ich spotkasz. Jednak wszelkiego typu złoczyńcy, zbrodniarze, kanibale i osoby poszukiwane przez prawo będą do ciebie wrogo nastawione.

Łowca Głów – raz na scenę możesz dodać darmową kość Farta do puli w teście, który wykonujesz przeciwko poszukiwanemu przez ciebie przestępcy.

Przywara:

Ocalały, który zostaje Szampierzem, otrzymuje Przywarę Zobowiązanie (Szampierz).

WĘDROWNY KAZNODZIEJA

Wielu ocalałych zapomniało o bogach, jednak, jak twierdzą Wędrowni Kaznodzieje, bogowie nie zapomnieli o nich. Jesteś misjonarzem i głosicielem słowa bożego. Niesiesz światło wiary, płomień, w którym może ogrzać się każdy, kto otworzy swój umysł i serce na głoszone przez ciebie prawdy. Czy jesteś przedstawicielem jednej z większych religii lub jakiejś małej sekty, czy też może głosisz dobrą nowinę od bóstwa, które znasz tylko ty – to zależy tylko od ciebie.

Umiesz przemawiać, porywać serca, wlewać w wiernych nadzieję, napełniać ich siłą. W grzesznikach wywołujesz uczucie skruchy, sprawiasz, że kulą się ze wstydu, a łzy napływają im do oczu. Niesiesz pomoc bliźnim nie tylko słowem. Tak jak leczysz dusze, potrafisz też uleczyć ciało.

WYMAGANIA:

- CH: 3
- SW: 3
- Gadanina – 4
- Zastraszenie – 3
- Medycyna – 3
- Wykształcenie – 3
- Specjalizacja Umiejętności Gadanina oraz dowolnej innej Umiejętności z powyższej listy na poziomie Adept.

SPECJALIZACJA:

Kazanie (Gadanina) – potrafisz wygłaszać płomienne kazania, które zajmują od kilkunastu do kilkudziesięciu minut. Po ich wygłoszeniu, słuchające cię osoby są bardziej podatne na twoje sugestie. Zdany test sprawia, że przez następną dobę możesz dodawać kości z tej Specjalizacji do wszystkich testów Gadaniny, Handlu i Zastraszenia, wykonywanych przeciwko osobom, które wysłuchały kazania.

TALENTY:

Pasja – raz na scenę możesz zadać sobie od jednej do trzech lekkich Ran. Za każdą z nich możesz dodać k10 do wykonywanego testu.

Egzorcyzmy – gdy wędrowny kaznodzieja napotka ducha lub osobę opętaną, może odprawić rytuał egzorcyzmu. Rytuał trwa kilka minut, po których Kaznodzieja wykonuje przeciwstawny test SW z istotą, która jest celem egzorcyzmu. Jeśli Kaznodzieja wygra, istota zostaje przepędzona, w przypadku Opętanych opuszcza ciało ofiary. Jeśli Kaznodzieja wygra przewagą min. 3 sukcesów – istota zostaje przegnana z tego świata.

Jeśli w teście wypadł remis, egzorcyzm można przedłużyć o godzinę, po której wykonywany jest kolejny test, ale PT dla Kaznodziei jest zwiększany o 2.

Jeśli test zakończył się porażką, istota nie daje się przepędzić, a co więcej jest wrogo nastawiona do Kaznodziei.

Pogmerał językiem w ustach i wypluł kolejny ząb. Drut, którym miał związane nadgarstki zaczął przecinać skórę, krople krwi ściekały wzdłuż palców, a obolałe żebra zdawały się pulsować. Jeden z Delaryjczyków pchnął go kolbą strzelby.

Wyznawcy Jedynego prowadzili ich w głąb kryjówki Odrzuconych – wielkiego budynku ze stali i betonu, który kiedyś był dworcem kolejowym. Najpierw jednak przeprowadzili szybkie przesłuchanie, brutalnie tłumiąc wszelki opór. Ich przywódca zdawał się mieć w tej dziedzinie spore doświadczenie. Pytali o wytatuowanego chłopaka o różnobarwnych oczach. Gdy dowiedzieli się, że został uprowadzony przez mutantów, ruszyli w stronę posępnej budowli, nie tracąc ani chwili i zabierając jeńców ze sobą. W prawdzie jeden z nich proponował, by od razu powiesić Guntera, ale ich przywódca widocznie uznał, że nie ma na to czasu.

Dotarli do szerokiego korytarza prowadzącego na taras, z którego szerokie schody prowadziły w dół na perony dawnej stacji kolejowej. Powietrze cuchnęło zgnilizną. Gdy Brewan dojrzał, co znajduje się w dole, z jego spuchniętych ust wyrwało się zduszone przekleństwo.

Tak mógłby wyglądać przedsionek piekła. Skulony za balustradą obserwował siedlisko Odrzuconych. Wynędzniałe istoty o najróżniejszych deformacjach i kształtach kłębiły się na peronach, niektóre gromadząc się wokół palenisk, inne ukrywając się w ciemnościach. Słyszał ich kłótnie, gdzieś wybuchła walka zakończona szybko bulgoczącym kwikiem, a później przyprawiającymi o mdłości odgłosami rozrywanego mięsa i wnętrzności.

Dostrzegł chłopaka stojącego obok mężczyzny w bandażach. Rozmawiali, ale w ogólnej kakofonii dźwięków nie dało się wychwycić słów. Na twarzy chłopaka nie widać było jednak nawet śladu strachu czy niepewności. Wręcz przeciwnie. Brewan miał nieprzyjemne wrażenie, że chłopak o dziwnych oczach czuje się tu jak u siebie.

Szabrownik z przerażeniem zauważył jak jeden z mutantów przynosi zawiniątko, a w nim brudnego i sinego z zimna noworodka. Do jego uszu doszło kwilenie. Z jakiegoś powodu pomyślał o rodzącej niewolnicy. Czy to może być...?

Wtedy kilku mutantów przyprowadziło Agnes. Chwiała się na nogach, ale żyła. Brewan poczuł uczucie ulgi, które szybko zniknęło, gdy wśród mutantów wybuchło poruszenie. Coś poruszyło się w mroku, po przeciwnej stronie peronu. Coś dużego i plugawego schodziło w dół, a najbliżsi z Odrzuconych rozstępowali się, wyraźnie nie chcąc stanąć na tego drodze. Brewan starał się skupić wzrok, by dostrzec jakieś detale, i szybko tego pożałował.

Wtedy wybuchł pierwszy granat rzucony przez przywódcę Delaryjczyków i rozległy się strzały jego ludzi. Rozpętało się piekło. Huk wystrzałów mieszał się krzykami bólu, zwierzęcym rykiem i gardłowym wyciem. Niektórzy mutanci rzucili się na torowisko, by szukać schronienia, inni pędzili w stronę ludzi. Niektórzy z nich byli już na samym szczycie schodów, wdając się w walkę z wyznawcami Jedynego.

W tym momencie Brewan poczuł szarpnięcie za ramię. Struna kucał obok niego, po pętających nadgarstki drutach został jedynie ślad na skórze. Jak się uwolnił? Dryblas miał wiele talentów. Zręcznie odwiązał druty z przegubów Brewana i Guntera.

Delaryjczycy, zajęci walką, nie zwracali na nich uwagi. Struna zaszedł jednego z nich od tyłu ściskając oburącz drut. Zarzucił go na szyję żołnierza zaciskając z całej siły. Gunter zręcznie wyrwał karabin z rąk szamoczącego się mężczyzny, po czym wspólnie wyrzucili go za balustradę, w tłum zmutowanych ciał.

Brewan poderwał się do góry. To nie był koniec. Jeszcze nie. Uratują Agnes i dostarczą dziwnego chłopaka Kronikarzom. Zdobędą lekarstwa i oprysk przeciwko niszczącym uprawy grzybom. Ocalą jego osadę od choroby i głodu. Zostaną bohaterami, a kiedyś ktoś będzie opowiadał przy ognisku historię o ich wyczynach.

VII

PORADNIK GRACZA

ROZDZIAŁ 7: PORADNIK GRACZA

Stworzyłeś już swoją postać, Ocalałego, w którego się wcielisz i którego losami pokierujesz. Za chwilę będziesz mógł oddać się rozgrywce, zatopić w mroczny świat Poświaty. Zanim to jednak nastąpi, chcielibyśmy podzielić się z Tobą kilkoma wskazówkami, które sprawią, że czekające cię spotkanie przyniesie więcej radości Tobie i Twoim przyjaciołom.

Dla osób, które miały już styczność z grami fabularnymi, opisane poniżej porady mogą nie być niczym nowym, jednak dobrze czasem przypomnieć sobie o niektórych z nich.

Bądź współtwórcą opowieści

Jak wspominaliśmy wcześniej, gry fabularne polegają na tworzeniu wciągającej opowieści. Pamiętaj, że kreuje ją nie tylko Spamiętywacz, który będzie opisywał wszystkie wydarzenia, okoliczności i postacie, które napotkacie. Również ty i pozostali gracze, wcielając się w Ocalałych, macie swój, równie istotny, wkład w rozwój historii.

Co ważne, w grach fabularnych nie chodzi o to „by wygrać" czy pokonać innych graczy. Tu wszyscy, zarówno gracze jak i prowadzący, grają do jednej bramki. Najważniejsza jest opowieść. Dlatego nie staraj się za wszelką cenę pokonać innych, w tym Spamiętywacza. Skup się na opowiadanej historii, na odgrywaniu postaci. Pomyśl, co sprawi, że spotkanie to pozostanie na długo w waszych wspomnieniach.

Czasami warto jest zrobić coś, co nie jest najkorzystniejszym strategicznie posunięciem, ale za to oddaje charakter postaci, w którą się wcielamy lub pasuje do sytuacji, w której znalazł się nasz Ocalały.

Wciel się w Ocalałego

Stworzyłeś Ocalałego zgodnie ze swoim zamysłem i wyobraźnią. Postać ta ma z pewnością swoje zalety i mocne strony, jak również słabości. Cechy i talenty, które ją wyróżniają i dzięki którym jest wyjątkowa. Teraz przyszedł czas na odgrywanie tej postaci.

Wcielanie się w bohatera opowieści to największa przyjemność płynąca z gier fabularnych. Odgrywając swoją postać, staraj się robić to w sposób zgodny z nakreślonymi przez siebie cechami charakteru, preferencjami i talentami.

Jeśli stworzyłeś postać, której dominującą cechą jest Charyzma, przeznaczyłeś wiele punktów na Umiejętności z grupy Gadka i związane z nimi Specjalizacje, wykupiłeś dodatkowe Talenty związane z manipulowaniem czy oddziaływaniem na napotkane osoby, postaraj się oddać to w trakcie gry. Taka postać będzie bardziej rozmowna niż inne, będzie starała się udzielać podczas wymiany zdań i rozwiązywać spory poprzez słowną argumentację, przekonywanie, uwodzenie czy nawet kłamanie. To nie będzie postać, która na pierwszą zaczepkę odpowie: „to ja go walę łomem w twarz".

Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by nasz gadatliwy Ocalały lubił od czasu do czasu wdać się w bójkę i poczuć zastrzyk adrenaliny. Jednak nawet wówczas taka postać nie powstrzyma się od kąśliwych uwag wysyłanych w stronę przeciwników, prowokowania ich słowami. Innymi słowy, ktoś taki będzie miał zawsze coś do powiedzenia.

Jeśli chcesz poprowadzić postać mrocznego wędrowca, ponurą i tajemniczą, owianą mgłą tajemnicy, która wywołuje dreszcz u napotkanych osób, to postać taka będzie pewnie małomówna. Nie oznacza to, że będzie cały czas milczeć. Po prostu nie będzie rzucać żartami jak z rękawa. Będzie mówić wtedy, kiedy uzna to za stosowne, a jej słowa będą wyważone, przemyślane i wypowiedziane poważnym, grobowym tonem.

Stworzyłeś dzikusa z pustkowi? Postać, która całe swoje życie spędziła z błąkającym się po świecie plemieniem lub mieszkając w jaskini bądź lepiance? Taka postać może być gadatliwa, ale nie będzie erudytą. Nie będzie posługiwać się wyszukanym słownictwem, może mieć nawet pewne problemy z poprawną gramatyką. Postać ta będzie czuła się zagubiona, gdy przyjdzie jej stanąć przed zaawansowaną technologią. Nie będzie wiedziała nic o działaniu silników, a komputery (jeśli banda napotka jakiś działający) czy radio może uznać za przejaw złych mocy i coś nienaturalnego.

Odgrywając postać, staraj się pamiętać, kim ona jest, jaką wizję miałeś przechodząc przez kolejne kroki tworzenia postaci. Pamiętaj o jej historii, celach, dążeniach. Co chce osiągnąć? Jaki jest jej życiowy cel? Czego się obawia i czego nienawidzi? Może jest skupiona na własnej misji, a może po prostu błąka się po pustkowiach starając przetrwać kolejny dzień?

W ten sposób twój Ocalały nabierze charakteru, stanie się unikalny i godny zapamiętania przez Ciebie i twoich przyjaciół. Tworzona przez Was historia będzie ciekawsza, gdy jej bohaterowie zostaną odpowiednio odegrani, każdy z nich będzie miał indywidualny charakter i sposób bycia, a wspólnie stworzą wyjątkową, interesującą mieszankę.

Wczuj się w klimat opowieści

Immersja to nie tylko kwestia wczucia się w postać i odgrywanie jej. To również wspólne tworzenie obrazu świata gry oraz nastroju opowieści. Jeśli przypomniał Ci się żart, nie opowiadaj go w trakcie rozgrywania walki lub gdy Spamiętywacz opisuje jakieś niepokojące zjawisko czy groźną sytuację, w której zaraz znajdzie się banda. Niech żart poczeka do momentu, gdy np. banda rozbije obóz, by wypocząć lub gdy zrobicie sobie przerwę od gry. W ten sposób budowany wspólnie klimat opowieści nie rozpłynie się nagle przez zupełnie niepasujące do niego wtrącenie.

Jeśli Spamiętywacz opisuje sytuację, która dotyka twojej postaci i powinna wywołać u niej określoną reakcję, jak ból po utracie bliskiej osoby, strach po spotkaniu przerażającej istoty czy radość po ocaleniu ukochanej, postaraj się wczuć w ten nastrój i pokierować swoją postacią zgodnie z jej charakterem i sytuacją, w której się znalazła. I nie musi to być zawsze taka sama reakcja. Postać o niskiej Sile Woli wpadnie w panikę, gdy spotka monstrum, ale zahartowany twardziel, łowca potworów, jedynie splunie, klnąc pod nosem i przeładowując strzelbę na słonie.

Nie przerywaj Spamiętywaczowi i innym graczom

Prosta zasada. Nie przerywaj Spamiętywaczowi, gdy ten snuje opowieść, opisuje miejsce, postać czy sytuację. Nawet jeśli opis jest długi, poczekaj aż prowadzący go zakończy. Wówczas przyjdzie czas na wasze działania. To samo tyczy się opisów wygłaszanych przez innych graczy.

Szanujmy się i zgodnie z zasadami dobrego wychowania, nie wchodźmy sobie w słowo.

Spamiętywacz ma zawsze rację?

Doświadczeni gracze powtarzają, często półżartem, złotą zasadę „Mistrz Gry ma zawsze rację". Nawet wtedy, kiedy jej nie ma.

Spamiętywacz jest nie tylko narratorem opowieści, ale również jej arbitrem. Zna wszystkie tajemnice postaci, istot i miejsc, które napotkacie. Jeśli opisuje, że coś miało miejsce, to pewnie tak było i musicie to zaakceptować.

Nawet jeśli się z czymś nie zgadzacie, nie rozpoczynajcie kłótni w trakcie gry. Możecie to zasygnalizować prowadzącemu, a jeśli to nie zmieni jego zdania, poczekajcie do końca spotkania lub przerwy i wówczas poruszcie ten temat.

Nie dajcie się ponieść nerwom. Starajcie się przedstawiać swoje argumenty w trakcie spokojnej rozmowy. Gry fabularne to właśnie tylko gry. Mają dawać wam przyjemność ze spotkania ze znajomymi. Nawet jeśli podczas tej rozgrywki coś Wam się nie spodobało, to jeśli omówicie ten problem po jej zakończeniu, istnieje duża szansa, że taka sytuacja nie powtórzy się przy następnych spotkaniach.

Gracze vs Spamiętywacz

Nie traktuj Spamiętywacza jak przeciwnika. Oczywiście, to Spamiętywacz rzuca bandzie kłody pod nogi, pakuje ją w różnego rodzaju tarapaty, wysyła na nią przeciwników, potwory i mutantów, doprowadza Ocalałych do szaleństwa (dosłownie). Mimo to nie on (lub ona) jest wrogiem.

Rolą Spamiętywacza jest tworzenie opowieści, która będzie wciągająca, fascynująca, przy której gracze będą czasem trzymać się poręczy foteli i nerwowo gryźć ołówki. Jak nudna byłaby opowieść, w której banda wiodłaby sielankowe życie, wszystko układało by się po myśli jej członków, nie napotykali by zagrożeń i wyzwań? No właśnie.

W każdym dobrym filmie, książce lub komiksie znajduje się antagonista, przeciwnik. Może nim być zrażony do głównego bohatera i szukający zemsty miliarder, czający się w mrokach potwór, banda motocyklistów czy nawet siły natury, którym bohater musi się przeciwstawić i przetrwać. Im trudniejsze wyzwanie tym większa niepewność i napięcie, z którym śledzimy losy owej postaci.

Tak samo jest z opowieściami, które będziecie tworzyć wspólnie podczas sesji Afterglow. Spamiętywacz rzuca wyzwania bandzie, a Waszą rolą jest starać się im sprostać – pokonać przeciwności losu i przeciwników, rozwiązać zagadki i rozsupłać zawiłe intrygi, odnaleźć przedwojenne artefakty i starać się przy tym nie stracić życia i poczytalności.

Tak więc pamiętaj – wrogami mogą być rzucane przez prowadzącego wyzwania, ale nie sam Spamiętywacz. On jest Waszym przyjacielem, z którym razem budujecie niezapomnianą opowieść.

Teraz pozostaje nam już tylko życzyć Wam dobrej zabawy i niezapomnianych przygód!

CZĘŚĆ II

TAJEMNICE SPAMIĘTYWACZA

Lang nasunął kaptur na głowę, starając się osłonić przed kwaśnym deszczem kapiącym z pokrytego chmurami nieba. Szedł, ostrożnie mijając pojawiające się na nierównej drodze kałuże. Mimo to stopy grzęzły w błocie lub ślizgały się na płytach, cegłach, kawałkach drewna lub blachy, które miejscami miały tworzyć coś na wzór chodnika.

Zatrzymał się na chwilę przed podwójnymi drzwiami wagonu kolejowego, którego większa część zdawała się być przysypana przez pnącą się wysoko górę złomu i odpadów. Nad drzwiami zbudowano zadaszenie, pod którym skrył się, pozwalając kroplom spływać z jego ubrań. Nacisnął okrągły przycisk, znajdujący się obok wejścia. Drzwi rozchyliły się na boki ze zgrzytem. Za nimi, zamiast wnętrza wagonu, znajdowało się niewielkie pomieszczenie, w którym siedziało dwóch strażników i korytarz prowadzący w głąb. Oświetlone było słabą, mrugającą żarówką.

Mężczyźni nie wstali od stolika, na którym leżały kości do gry i naboje. Spojrzeli na Langa, trzymając ręce na broni, a gdy pokazał im wiszący na szyi symbol, bez słowa skinęli głowami, pozwalając mu przejść dalej.

Siedziba Luminarza Parrezo mogła wydawać się skromna, ale wprawne oko Langa bezbłędnie zauważało dziesiątki artefaktów, przedmiotów sprzed Wojny, które były poukładane w niemal każdym zakątku. Ich wartość była niewyobrażalna. Poza tym dom posiadał działającą instalację elektryczną, coś czym pochwalić się mogło niewielu mieszkańców Ogrodu Rdzy.

Nagle jego uwagę przyciągnęły dwie spore maszyny leżące na jednym ze stolików. Wiedział co to jest – komputer i maszyna do pisania. Poczuł mrowienie w palcach na myśl, że mógłby z nich skorzystać. Ręka sama, jakby bez udziału woli, uniosła się, opuszki palców delikatnie dotknęły przycisków klawiatury. Mimo ostrożności, jeden z przycisków został wciśnięty. Nagle stojący przed nim ekran ożył, rozbłyskując światłem. Znajdująca się obok niego skrzynia zaczęła wydawać buczący odgłos. Obserwował z zachwytem barwy i symbole zmieniające się na ekranie, zastąpione wreszcie rzędami liter.

Lang nie mógł oderwać wzroku. Dopiero głośnie chrząknięcie wyrwało go ze stanu zachwytu nad przedwojennym urządzeniem. Luminarz Parrenzo stał przy jednym z wejść, spoglądając badawczo na swego gościa. Lang widział jak za jego plecami grupa młodych ludzi zmierza korytarzem do wyjścia. Ostatni z nich posłali spojrzenia w stronę starca i stojącego przed nim Langa.

Kronikarz odłożył trzymany w rękach wolumin na jeden z regałów stojących przy ścianach i bez słowa zbliżył się do komputera. Oczy przebiegły po wyświetlanym na monitorze tekście.

— Wspaniałe, prawda?

Lang przytaknął skinieniem głowy.

— Przepraszam, nie chciałem...

— Chciałeś - na ustach starca pojawił się ciepły uśmiech. — To dlatego do nas dołączyłeś. Jesteś żądny wiedzy, pociąga cię ona, a artefakty, takie jak ten, przyprawiają o szybsze bicie serca.

Szabrownik nie odpowiedział. Starzec miał rację i był tego świadom. Langowi zdawało się, że w bladych oczach swego rozmówcy dostrzega coś dziwnego, błysk geniuszu, odbicie wiedzy i być może ślad cudów, jakie oglądały w innym świecie, innym życiu.

— Czy masz to, o co prosiłem?

Lang sięgnął do torby i wyciągnął niewielki przedmiot zawinięty w wiele warstw starej folii, chroniącej przed wilgocią i zabrudzeniami. Odwinął ją i wręczył Kronikarzowi księgę. Ten ułożył ją delikatnie na blacie stołu i otworzył na pierwszej stronie. Pochylił się, przytrzymując przy jednym z oczu okrągły kawałek szkła w metalowej oprawce. Gdy się wyprostował, na jego twarzy widoczne było zadowolenie.

— Spisałeś się. Zgodnie z obietnicą, możesz dołączyć do grona moich uczniów. Będziesz uczył się o tym co było i o tym, co jest. Dowiesz się rzeczy, które dla większości ocalałych pozostaną tajemnicą do końca ich żywotów. Zrozumiesz, że wiedza jest potęgą. Pamiętaj jednak, że to także odpowiedzialność. Zostałeś wybrany, ocaleli będą pokładać w tobie nadzieję. Nie zawiedź ich.

VIII

SPAMIĘTYWACZ

ROZDZIAŁ 8: SPAMIĘTYWACZ

Jako Spamiętywacz przyjmujesz na siebie zaszczytną, ale również wymagającą rolę osoby prowadzącej rozgrywkę i w znacznej mierze odpowiedzialnej za jej przebieg. Daje ci to wielką władzę nad fabułą opowieści i losami postaci graczy, ale wiąże się z tym też pewna odpowiedzialność.

To Ty przygotowujesz scenariusz przygody, którą będziecie wspólnie przeżywać. Wymyślasz postacie, zdarzenia i miejsca, które napotkają Ocaleli. Tworzysz intrygi i opisujesz mrożące krew w żyłach sceny. Jesteś zarówno narratorem opowieści jak i ostatecznym arbitrem, osobą czuwającą nad jej przebiegiem i nad stosowaniem się do reguł gry. Dlatego też to Spamiętywacz powinien być najlepiej przygotowany i zaznajomiony z treścią książki, którą właśnie trzymasz w rękach.

Aby pomóc ci w tym zadaniu, przygotowaliśmy garść porad, dzięki którym wasze spotkania będą ciekawsze i spędzone w milszej atmosferze. W dalszych rozdziałach znajdziesz też dodatkowe zasady oraz wiele informacji o świecie gry. O niektórych rzeczach mogłeś już przeczytać w Kronikach Ocalałego. Tu uzupełnimy te informacje, a w niektórych przypadkach napiszemy prawdę, zamiast powszechnych przekonań mieszkańców Kontynentu.

Bądź przygotowany

Aby być dobrym Spamiętywaczem, nie musisz być wybitnym narratorem, świetnym aktorem i naśladowcą głosów. Twoje umiejętności snucia historii i prowadzenia rozgrywki będą rozwijać się wraz z każdą grą. Natomiast to, na co masz wpływ już na samym początku, i co jest bardzo ważne, to twoje przygotowanie do spotkania.

Staraj się być zawsze przygotowany. Miej ułożony scenariusz przygody lub chociaż jego zarys i istotne punkty opowieści. Spisz najważniejsze postacie niezależne, które staną na drodze Ocalałych. Nie musisz tworzyć każdej z nich pod kątem mechaniki, spisując jej Cechy, Umiejętności i Talenty. Czasem wystarczy zapisać imię i krótką notatkę o tym, kim jest postać, jaki jest jej charakter, w czym jest dobra, a w czym kiepska.

Gracze docenią fakt twojego przygotowania, wpłynie też ono pozytywnie na płynność rozgrywki i narrację, ponieważ nie będziesz robił długich przerw na wertowanie podręcznika lub zastanawianie się, co ma się wydarzyć dalej.

Słuchaj Graczy

Porozmawiaj z graczami pomiędzy kolejnymi spotkaniami. Dowiedz się, co podobało im się najbardziej, co sprawiało im frajdę, a co chcieliby zmienić. Gry fabularne powinny dawać przyjemność wszystkim uczestnikom, a uwzględnienie sugestii graczy podczas następnego spotkania, na pewno poprawi atmosferę i zapewni Wam lepsze wrażenia.

Pozwól działać Ocalałym

Podczas spotkania gracze wcielają się w wymyślone postacie Ocalałych i czasem chcą nimi dokonywać rzeczy niezwykłych, ale też dziwnych czy niecodziennych. Nie odmawiaj im tego.

Jeśli gracz chce, by jego postać wykonała jakąś akcję, która jest nietypowa lub w sposób oczywisty zakończy się czymś negatywnym, nie zabraniaj tego. Nie mów „nie, bo nie". Pozwól mu na to, a jeśli akcja wymaga zdania testu, ustal odpowiednio wysoki Poziom Trudności. W pewnych sytuacjach możesz też dodać graczowi Kostuchę do puli.

Niech postać gracza zrobi to, na czym jej zależy, ale później niech odczuje tego konsekwencje. Niech złamie nogę i przez resztę spotkania kuśtyka spowalniając całą bandę. Niech rozwścieczy grupę jeźdźców Styxu, przez co z sojuszników staną się wrogami, ścigającymi bandę przez pustkowia. Niech straci najcenniejszą rzecz jaką posiada...

Gracze lubią wiedzieć, że mają dużą swobodę, a gdy zorientują się, że nieprzemyślane działania są często opłakane w skutkach, sami przestaną wykonywać tego typu akcje.

Bądź asertywny

Zdarza się, że gracze chcą wymóc na Spamiętywaczu pewne decyzje lub zmiany. W takich sytuacjach musisz być asertywny i dać do zrozumienia graczom, że „nie znaczy nie".

Pamiętaj, że to ty odpowiadasz za głównym nurt opowieści, znasz elementy fabuły, które dla graczy są tajemnicą. Nadzorujesz przebieg rozgrywki, jesteś jej arbitrem i to twoje decyzje są ostateczne. Wszelkie dyskusje i spory lepiej jest przełożyć na czas przerwy czy rozmowę po zakończeniu spotkania.

Bądź sprawiedliwy

To jedna z najważniejszych rzeczy. Jak wspominaliśmy, jako Spamiętywacz jesteś też arbitrem, a to oznacza, że musisz być sprawiedliwy.

Nie faworyzuj żadnego z graczy, w przeciwnym wypadku ktoś może czuć się pokrzywdzony i doprowadzi to do powstawania sporów i animozji w waszej grupie. Staraj się być neutralny i traktować wszystkich graczy (i ich postacie) jednakowo, niezależnie od prywatnych sympatii i antypatii.

W trakcie rozgrywki musisz pamiętać o przestrzeganiu jej zasad. Jeśli postać Ocalałego wykonuje akcję, gracz rzuca kośćmi i osiąga znaczną ilość sukcesów, nie mów mu, że mimo wszystko mu się nie udało lub że niewiele zdziałał tylko dlatego, że ty inaczej zaplanowałeś sobie daną Scenę czy fabułę opowieści. Tym bardziej, jeśli gracz poświęcił w tym teście kość Farta, rzucił Wyzwanie Kostusze lub zagrał kartę Myku.

Opowieść, którą wspólnie budujecie, jest płynna. Gracze mają na nią znaczny wpływ i nie powinno im się tego odbierać.

Tworzenie opowieści

Spamiętywacz to osoba, która przygotowuje scenariusze przygód. Możesz kreować je sam, inspirować się filmami, książkami, komiksami, opierać się na pomysłach, które znajdziesz w tym podręczniku lub po prostu skorzystać z gotowych, jak ten zamieszczony na końcu tej książki.

Przygotowując scenariusz, musisz zastanowić się nad kilkoma kwestiami. Po pierwsze, w jakiej konwencji ma się ona odbywać, czy ma to być historia grozy, opowieść o wędrówce i przetrwaniu czy może przygoda pełna akcji, brawury, strzałów i wybuchów.

Warto dowiedzieć się jaki rodzaj przygód najbardziej odpowiada graczom. Najlepiej zrobić to podczas rozmowy, jednak czasem można wywnioskować to ze stworzonych przez nich postaci. Kreowany przez gracza Ocalały wskazuje po części, czego oczekuje sam gracz i na co jest najbardziej nastawiony.

Jeśli banda składa się z samych postaci pochodzących ze Styxu, znających się na pościgach samochodowych i strzelaninach, to wskazane jest, aby przygoda była pełna akcji, szaleńczego tempa i walki. Jeśli banda składa się z szabrowników i wędrowców przywykłych do ciężkiego życia na pustkowiach, niech przygoda będzie związana z eksploracją, przeszukiwaniem ruin i zagadkami sprzed czasów wojny. Gdy natomiast członkowie bandy to w większości postacie o rozwiniętych umiejętnościach z grup Gadka i Wiedza, postaraj się, by mieli okazje z nich skorzystać.

Daj wykazać się postaciom graczy podczas przygody. Niech ich Umiejętności i Talenty nie pozostają niewykorzystane. Optymalna przygoda to taka, w której każda z postaci może się wykazać w sytuacji związanej z jej specjalizacją.

Następnie musisz przygotować zarys fabuły, ustalić jakie miejsca odwiedzą Ocaleli, kogo tam spotkają, jak te postacie mogą zareagować na pewne zachowania. Przede wszystkim historia powinna jednak opowiadać o konflikcie, w który wplątani zostaną członkowie bandy. Nie chodzi tu wyłącznie o konflikty zbrojne. Kilka przykładowych konfliktów znajdziesz na kolejnych stronach.

Konwencje i Motywy

Uniwersum Afterglow jest światem postapokaliptycznym, dzięki czemu może narzucać się dosyć konkretny typ opowieści. Gra została jednak zaprojektowana w taki sposób, by można było rozgrywać dzięki niej przygody w różnych konwencjach. Pozwala na to nie tylko bogaty i zróżnicowany świat, ale również sama mechanika gry i proponowane Moduły, które można dobierać w taki sposób, by dopasaować rozgrywkę do preferencji uczestników zabawy.

Poniżej znajduję się proponowane konwencje, w których można prowadzić grę:

Opowieść drogi

Jeden z częściej spotykanych motywów w literaturze i filmie, ale również jeden z najczęstszych motywów opowieści w grach fabularnych. Scenariusze takie oparte są na podróży, którą muszą odbyć bohaterowie graczy. Niezależnie od celu, którym może być: uwolnienie porwanej przez łowców niewolników bliskiej osoby jednego z Ocalałych; dostarczenie przesyłki; czy chociażby powrót do rodzinnej osady, by ostrzec jej mieszkańców przed zbliżającym się zagrożeniem. Droga, którą musi pokonać banda, okazuje się znacznie bardziej niebezpieczna i pełna wyzwań niż można się było spodziewać.

Podczas wędrówki banda może napotkać wiele niezwykłych postaci, odkryć nieznane miejsca, osady, ruiny, kryjówki bandytów. Jeśli postacie przez dłuższy czas będą odseparowane od innych ocalałych, można dodać do opowieści motyw walki o przetrwanie, poszukiwań wody i zapasów, ucieczkę przed Burzami Pyłu i Anomalią. Ciekawie mogą rozwinąć się też interakcje pomiędzy członkami bandy.

W literaturze i filmie wędrówka jest tym, co odmienia bohaterów. Znajdują oni rzeczy, których się nie spodziewali, odnajdują w sobie uczucia i talenty, o które sami siebie nie podejrzewali. Dokonują czynów, na które wcześniej by się nie zdecydowali. Droga zmusza do wyborów, a te często nie należą do prostych. Co istotne, opowieść drogi powinna kończyć się dotarciem do celu wędrówki, chociaż może się okazać, że jest on inny niż spodziewali się tego gracze.

Opowieści drogi można rozgrywać w oparciu o zasady podstawowe jak również dowolnie wybrane Moduły. W przypadku niektórych band ciekawym rozwiązaniem może być wprowadzenie Licznika Zgrzytów.

Walka o przetrwanie

Motyw ten można śmiało łączyć z innymi konwencjami. Oparty jest on na ukazaniu trudów przeżycia w zniszczonym świecie i doskonale pasuje do opowieści postapokaliptycznych. W takich scenariuszach postacie graczy będą musiały albo przetrwać samemu, albo starać się ocalić jakąś grupę, np. mieszkańców osady.

Zagrożenia mogą być różne – brak pożywienia, zatruta woda i konieczność znalezienia nowego źródła, zabezpieczenie schronienia przed nadchodzącą Burzą Pyłu lub przygotowanie się do obrony przed atakiem hordy Odrzuconych lub Konstruktów.

Niezależnie od tego, z czym przyjdzie zmierzyć się Ocalałym, w tej konwencji postacie graczy zostają postawione przeciwko siłom znacznie potężniejszym od nich. Wygrana nie jest opcją, możliwe jest tylko przetrwanie i minimalizowanie strat.

Nie jest tu też istotne doprowadzanie do konfliktów siłowych i walki (chociaż można ją wprowadzić, by dodać nieco więcej emocji i podkreślić wiszące nad Ocalałymi zagrożenie). Może okazać się, że jedyną szansą na przetrwanie jest ucieczka, a wyzwanie będzie polegać na tym, by uchronić uciekinierów i doprowadzić do pobliskiego miasta.

Opowieści o walce o przetrwanie nie należą do prostych i przyjemnych. W oczy Ocalałych zaglądać będą choroby, głód, skażenie, szaleństwo czy

wreszcie śmierć. Ostateczne zwycięstwo może natomiast być opłacone dużymi stratami, które wywołają u Ocalałych refleksję na temat sensu brania udziału w walce, której, na dłuższą metę, nie da się wygrać.

Horror

Opowieści grozy, pełne mroku, niepewności, cieni i czającego się wszędzie zagrożenia, to jedne z najciekawszych, ale też najtrudniejszych do poprowadzenia. Wymagają odpowiedniego podejścia i zaangażowania od wszystkich uczestników, zarówno od Spamiętywacza jak i graczy. Przedstawiają one najmroczniejszą stronę świata Poświaty, opowiadają o zatrważających zjawiskach, koszmarnych istotach i zagadkach, których rozwiązanie może okazać się dramatyczne dla samych Ocalałych.

Opowieści grozy mogą dotyczyć spotkań z potworami, ale takimi przez duże P, prób przetrwania nocy w nawiedzonych ruinach, zagłębianie się w opanowane przez Anomalię podziemia, pełne dziwnych, niewytłumaczalnych zjawisk i istot. Na każdym kroku powinno być odczuwalne zagrożenie, a punkty Traumy staną się tym, czego gracze mogą obawiać się najbardziej.

Co istotne, opowieści grozy opierają się na nastroju, budowanym klimacie i tajemnicy. Pamiętaj, że czasem bardziej przerażające jest to, czego nie możemy zobaczyć i wyjaśnić, niż wielki potwór, do którego możemy po prostu otworzyć ogień z karabinów. Walka powinna być ostatecznością, zawsze okupiona krwią. Jeśli chcesz doprowadzić do takiej konfrontacji, to niech będzie ona finałem opowieści, w którym Ocaleli stawiają wszystko na jedną kartę i albo pokonają bestię, albo stracą życie (lub poczytalność). Podobnie jak przy Walce o przetrwanie, w takich opowieściach często ucieczka jest jedyną drogą do ocalenia.

W opowieściach grozy Ocaleli nie powinni być zbytnio przekonani o własnej sile, dlatego nie polecamy wykorzystywania Myków i oszczędne korzystanie z Farta. Jeśli postacie zostały stworzone w oparciu o Moduły Weterana i Legendy Pustkowi, trzeba odpowiednio zmodyfikować opowieść i zagrożenia tak, by gracze nie czuli się zbyt pewni siebie.

Akcja

Są to przygody pełne napięcia, pościgów samochodowych na zrujnowanych autostradach, brawurowych wyczynów, strzelanin i walki. To co się liczy, to szybkie tempo, adrenalina i widowiskowość działań bandy. W takiej konwencji Ocaleli nie będą zwykłymi szarakami. To oni mają dokonywać niezwykłych wyczynów, pokonywać potężnych przeciwników i stawiać opór wszystkim przeciwnościom losu.

Pozwól graczom wyżyć się, zaszaleć. Niech dokonują epickich akcji. Stawiaj licznych przeciwników na ich drodze, ale tak dobierz ich siłę, by pierwsza potyczka nie skończyła się sceną konających postaci Ocalałych.

W opowieściach akcji można pominąć niektóre elementy postapokaliptycznych opowieści, które spowolniłyby zbytnio przebieg fabuły. Możesz podrzucić Ocalałym nieco żarcia i amunicji. Niech znajdą je przy pokonanych wrogach.

Do opowieści w tej konwencji doskonale pasują karty Myków. Dobrym rozwiązaniem może też być stworzenie postaci Weteranów lub Legend Pustkowi. Jeśli wiesz, że Ocalałych czeka wiele wyzwań i niebezpieczeństw, możesz przydzielić im po dodatkowej kości Farta na początku Spotkania. Kluczowe sceny walk można natomiast rozegrać przy pomocy modeli, by dodać nieco więcej elementów taktyki do starć.

Intryga

To opowieści, które zazwyczaj rozgrywają się w osadach, miastach lub wśród jakiejś społeczności, chociaż równie dobrze jako scena posłuży opustoszały Schron Korporacji. Historie związane są z rozwiązywaniem zagadek, poszukiwaniem śladów zbrodni, demaskowaniem szpiegów, odnajdywaniem złodziei, łagodzeniem konfliktów lub ich podsycaniem.

W tego rodzaju opowieściach kluczowe będzie prowadzenie dialogów, szukanie poszlak, łączenie ze sobą faktów, by ostatecznie doprowadzić do rozwikłania zagadki, poznania tajemnicy, odnalezienia poszukiwanych osób czy przedmiotów.

Opowieść może być jeszcze ciekawsza jeśli pojawią się w niej ograniczenia czasowe. Banda może mieć, np. jeden dzień na odnalezienie skradzionych dóbr, zanim przyjedzie delaryjski patrol, aby zebrać daninę. W przeciwnym wypadku słudzy Jedynego zastosują Pokutę i ktoś zginie.

Ciekawym rozwiązaniem jest też wprowadzenie wzajemnej nieufności i podejrzeń pomiędzy członków bandy. Co jeśli jedna z postaci jest szpiegiem lub to ona jest odpowiedzialna za sytuację, którą teraz trzeba naprawić? Co jeśli ma własne, tajne cele? Licznik Zgrzytów może być tu więcej niż przydatnym narzędziem.

Szczypta groteski

Niezależnie od tego w jakiej konwencji zdecydujesz się poprowadzić swoją opowieść, pamiętaj o tym, by znalazły się w niej pewne charakterystyczne dla świata Poświaty elementy.

Niebo jest niemal zawsze szare i zachmurzone, w powietrzu unosi się kurz i popiół, który pokrywa wiele obszarów. Obrazy zniszczenia i skażenia, uczucie straty, wiszące w powietrzu zagrożenie i czające się gdzieś za plecami zło to stałe motywy.

Aby jednak opowieści nie były zbyt ciężkie, mroczne i jednolite, dobrze jest ubarwić ten obraz odrobiną groteski i czarnego humoru. Pozwoli to na chwilę odprężyć się graczom, spuścić nieco powietrza z rosnącego balonu emocji i napięcia, a przy tym nie zaburzy obrazu świata.

Konflikty

Każda opowieść powinna być oparta o jakiś konflikt, do którego rozwiązania dąży banda. Mogą być one bardzo różne i nie zawsze muszą wiązać się z działaniem osób czy walką. Przykłady kilku konfliktów znajdziesz poniżej.

Ocaleli vs Natura

Podczas przygody, banda będzie musiała zmierzyć się z siłami natury oraz efektami działań z dawnych czasów. Większość terenów to pustkowia, na których trzeba walczyć o zasoby. Wiele miejsc jest skażonych, znaleziona żywność i woda mogą być toksyczne lub wywoływać choroby. Inne to hektary pokryte popiołem. W tego typu opowieściach głównym zagrożeniem może być nie tylko głód i skażenia, ale także potężne siły przyrody, takie jak tornada, burze piaskowe, pożary i trzęsienia ziemi.

Ocaleli vs Anomalia

Anomalia powoli rozprzestrzenia się, by stopniowo pochłonąć cały świat. Jest wypaczeniem rzeczywistości, praw fizyki, chemii czy biologii. Wpływa zarówno na obiekty nieożywione jak i na wszystkie istoty, które znajdują się na zajmowanym przez nią terenie, wypaczając je i zmieniając ich ciała i umysły.

Konflikty oparte o spotkania Anomalii będą dziwaczne. Nic nie jest tym, co się wydaje, wszystko stopniowo zmienia się, obumiera lub ożywa. Anomalia może zbliżać się powoli do osady, banda może dostrzec jej pierwsze symptomy, ale czy uda się nakłonić mieszkańców do opuszczenia jedynego bezpiecznego schronienia?

Ocaleli vs Choroba

Choroby i epidemie zbierają straszliwe żniwo od czasu Wybuchu. Brak leków czy wiedzy medycznej, złe warunki życia, niedożywienie i osłabienie sprawiają, że ciężko się przed nimi bronić. Wiele chorób stanowi śmiertelne zagrożenie, a jedynym ratunkiem może okazać się podróż w poszukiwaniu lekarza oraz medykamentów. Czy jednak uda się odnaleźć i sprowadzić pomoc na czas?

Ocaleli vs Grabieżcy

Prawo i moralność dla wielu Ocalałych są tylko mglistym wspomnieniem. Dziś silniejszy ma władzę nad słabszym. Pustkowia przemierzają niezliczone grupy bandytów, grabieżców, złoczyńców, łowców niewolników i kanibali, gotowych zaatakować każdego, kogo uznają za słabszego od siebie. Starcia z grabieżcami dla wielu osad, karawan i wędrowców stały się niemal codziennością.

Ocaleli vs Kulty

Po Wybuchu powstały dziesiątki kultów i sekt. Niektóre odwołują się do przedwojennych religii, inne to nowo powstałe zgrupowania głoszące własne dogmaty i prawdy o zniszczeniu świata i gniewie bożym. Wiele z tych kultów stara się odnaleźć swoje miejsce, zyskać wpływy lub przejąć kontrolę nad danym terytorium, zmuszając wszystkich do uległości, posłuszeństwa i wyznawania tych samych prawd wiary.

Na czele wielu kultów stoją osobnicy o wielkich ambicjach, chociaż niekoniecznie głębokiej wierze. Czasem nie różnią się zbytnio od przywódców grabieżców, jednak ich działania są rozważniejsze, stosują intrygi, infiltrację, podstępy i skrytobójstwa, powoli poszerzając swoje wpływy.

Ocaleli vs Potwory

Wybuch, promieniowanie, szalejące fale Mocy oraz pojawiająca się Anomalia, sprawiły, że na miejscu wymarłej flory i fauny pojawiły się nowe istoty, przystosowane do życia w ciężkich warunkach i w większości, z powodu ograniczonego występowania roślinności, mięsożerne. Dla wielu z nich ocaleli to po prostu jeszcze jeden posiłek. Będą więc polować, porywać kolejne osoby i terroryzować dane terytorium.

Potwory mogą być zarówno bezmyślnymi zmutowanymi zwierzętami jak i inteligentnymi przeciwnikami, którzy nawiedzają dany teren polując i zabijając. Do tej grupy można też zaliczyć niektóre watahy Zarażonych, bardziej zdziczałe i zdeformowane grupy Odrzuconych oraz przerażające hordy konstruktów.

Ocaleli vs Przeszłość

Każdy posiada historię, zdarzenia z których nie jest dumny i o których wolałby zapomnieć. Czasem przeszłość powraca i musimy stanąć z nią twarzą w twarz.

W takich konfliktach dobrze jest opierać się na opisach członków bandy. Być może napotkają postać, która żywi do nich urazę, może ktoś podąża ich tropem, by zemścić się za dawne krzywdy. Może podczas wędrówek trafią do miejsca, w którym jeden z nich dawno temu dopuścił się okrutnych czynów, których nie da się wybaczyć? Kto w tej opowieści będzie „tym złym" a kto „posępnym mścicielem"?

Scenariusze liniowe i drzewo wyborów

Tworząc scenariusz przygody, wielu Mistrzów Gry wymyśla punkt A, będący początkiem opowieści, oraz punkt B, stanowiący jej finał. Następnie starają się poprowadzić bandę od jednego punktu do drugiego. Błędem jest jednak poprowadzenie ich po linii prostej, gdzie tylko jedna ścieżka prowadzi do zakończenia, a prowadzący stara się za wszelką cenę uniemożlowić graczom zejście z niej.

Spamiętywacz musi pamiętać, że gracze prawie zawsze wpadną na jakiś nieszablonowy pomysł, postanowią zrobić coś zupełnie inaczej, niż można było założyć. Nie powinno im się tego zabraniać, wręcz przeciwnie. Zawsze trzeba dać im wybór.

Dlatego, projektując scenariusz opowieści, nie twórz linii prostej, prowadzącej od punktu A do punktu B. Lepiej sprawdzi się drzewo wyborów, w którym masz przemyślane ścieżki dla kilku wariantów. Załóż, że każda scena może zakończyć się na jeden z dwóch, trzech lub więcej sposobów, zależnie od decyzji i poczynań graczy. Obmyśl, jakie

będą skutki każdego z tych wyborów i w jaki sposób mogą one popchnąć dalszą fabułę i doprowadzić do jej zakończenia.

Zawiązanie akcji

Każde Spotkanie rozpoczyna się od luźnych pogawędek i rozmów. Jako Spamiętywacz to ty wskazujesz moment, w którym rozpoczynacie grę. Daj jasno do zrozumienia, kiedy rozpoczynasz opowieść i nadszedł moment, w którym gracze powinni skupić się na tym, co mówisz oraz na własnych postaciach, zamiast na otwieraniu kolejnej paczki chipsów i wyciąganiu butelek napojów z plecaków.

Jeśli jest to wasze pierwsze spotkanie lub gracze stworzyli nowe postacie, zdecyduj czy znają się one już na początku opowieści, czy dopiero będą się poznawać. Może spotkają się podczas werbunku do ochrony karawany, może znalazły się wspólnie w niewoli i tylko współpraca pozwoli im odzyskać wolność, a może stanowią grupę najemników i łowców nagród, znających się od lat i wspólnie wędrujących od osady do osady.

Początek opowieści wiąże się z zawiązaniem akcji. Stanowi wprowadzenie do wydarzeń, które mają nastąpić, wyznacza postaciom graczy cel, do którego będą dążyć. Zawiązaniem akcji może być napad bandytów i porwanie bliskiej osoby, odnalezienie planów przedwojennej bazy wojskowej, czy otrzymanie zlecenia od miejscowego watażki lub wpływowego handlarza.

Rozwinięcie

Gdy postawisz już przed graczami cel, przyjdzie czas na rozwinięcie akcji. Gracze będą podejmowali decyzje i wybierali drogę, która poprowadzi ich do zakończenia.

Rozwinięciem akcji może być podróż, zbieranie informacji i poszlak, podążanie tropem uciekinierów, rozmowy z postaciami niezależnymi, konfrontacje i walka. Na tym etapie szczególnie ważne jest, by gracze mieli poczucie, że ich decyzje mają znaczenie i mogą dążyć do rozwikłania fabuły własnymi ścieżkami.

Najważniejsza scena

Każda dobra opowieść dąży do kulminacji, sceny, która jest kluczowa i najbardziej godna zapamiętania. Może to być walka z potężnym wrogiem; wysadzenie w powietrze bazy mutantów; pościg za głównym przeciwnikiem bandy po ruinach jakiejś metalowej konstrukcji, gdzie łatwo jest pośliznąć się i spaść z dużej wysokości; czy zdemaskowanie i pochwycenie zdrajcy. Cała opowieść prowadzi właśnie tutaj. Dlatego istotne jest to, by Spamiętywacz zadbał o jej przebieg.

Bądź dobrze przygotowany, znaj postacie biorące udział w scenie, wiedz, co ma się wydarzyć, kiedy i w jakich okolicznościach. Nie rób długich przerw na wertowanie podręcznika, lepiej już wymyślić samemu jakąś zasadę pasującą do danej sytuacji. Niech scena przebiega płynnie, niech wciąga Was wszystkich. Tak, by po jej zakończeniu gracze wypuścili z płuc wstrzymywane z podniecenia powietrze.

Zakończenie

Zakończenie opowieści powinno być związane z wynikiem Sceny kulminacyjnej i wszystkich poczynań Ocalałych w trakcie przygody. Może być nawet bezpośrednio połączone ze sceną kulminacyjną i stanowić zarówno zwieńczenie jej jak i całej historii.

Zakończenie może mieć znacznie spokojniejszy przebieg od sceny kulminacyjnej. Może być ono smutne, gdy banda żegna tych, którzy odeszli w trakcie opowieści lub obserwuje zgliszcza osady, której nie udało im się ocalić. Może też być radosne, gdy odnajdują zaginioną bliską osobę całą i zdrową lub wzniosłe i pełne patosu, jeśli wydarzenia ze scenariusza miały też taki charakter. Istotne jest, by podczas zakończenia gracze dostrzegali efekty swoich działań podczas Spotkania, w końcu to ich postacie były głównymi bohaterami opowieści. Może ono wyjaśniać tajemnice lub pozostawiać niedomówienia i otwarte drzwi dla kolejnych przygód.

W trakcie spotkania

Spory wewnątrz bandy

Spory wewnątrz bandy to coś, co zdarza się dosyć często, nawet w przypadku doświadczonych graczy. O ile spory pomiędzy postaciami Ocalałych nie są niczym złym (przynajmniej w pewnym stopniu) i mogą dodawać realizmu opowieści, o tyle bardzo istotne jest, by spory pomiędzy samymi graczami nie zdominowały rozgrywki. Nie ma chyba nic gorszego niż sytuacja, gdy dwóch graczy pokłóci się przed spotkaniem i, gdy rozpoczniecie zabawę, jeden z nich, na samym początku gry opowiada jak jego postać strzela w plecy postaci drugiego gracza, ot tak, bez powodu.

Jeśli kłótnie i spory pomiędzy graczami zakłócą przebieg gry, lepiej jest ją zakończyć. Zróbcie sobie przerwę, porozmawiajcie, wyjaśnijcie sytuację i ustalcie jasną zasadę, że takie zachowania, jak to opisane wyżej, nie mogą mieć miejsca.

Wracając do sporów pomiędzy postaciami graczy – jak wspominaliśmy, mogą być one zarówno ciekawe jak i wzbogacające opowieść, ale trzeba uważać, by nie zdominowały one gry i by cały scenariusz nie zszedł na drugi plan, kosztem wzajemnych docinek i złośliwości. Gdy zauważysz, że tak się dzieje, dobrym rozwiązaniem jest wprowadzenie Licznika Zgrzytów do gry. Jego efekty powinny delikatnie przystopować graczy.

Nagradzanie Ocalałych

Metoda marchewki i kija jest jedną z tych rzeczy, które sprawdzają się w grach fabularnych. Metaforycznym kijem w twoich rękach będzie możliwość rzucania kolejnych wyzwań postaciom graczy czy dorzucanie Kostuchy do puli. O tym czy to robić i jak często napiszemy za chwilę.

Marchewka jest równie ważna jak kij, dlatego pamiętaj o odpowiednim wynagradzaniu postaci graczy za ciekawe pomysły, wyjątkowe osiągnięcia i wszystko to, co wzbogaca opowieść i waszą rozgrywkę.

Masz wiele opcji nagradzania. Jedna z nich to wprowadzanie pozytywnych efektów działań Ocalałych do świata gry i opowieści. Świat Poświaty jest żywy, informacje i plotki krążą między osadami wraz z kupcami i podróżnymi. Niech banda, nocując w obozowisku szabrowników, usłyszy przy ognisku historię o własnych przygodach od osób, które nie wiedzą, że to właśnie nasi Ocaleli dokonali tych wyczynów. Niech po przybyciu do nieznanej osady jeden z jej mieszkańców rozpozna któregoś z Ocalałych, który np. pokonał na pięści przywódcę bandytów. Niech napotkane osoby przychodzą ze swoimi problemami do postaci, która jest uzdrowicielem lub inżynierem, bo słyszeli o jej niezwykłej wiedzy i umiejętnościach. Uratowana przez graczy osada może się rozrastać i sławić członków bandy jako swoich bohaterów.

Takie akcenty przyjemnie połechcą ego graczy, jak również pokażą im, że poczynania ich postaci faktycznie mają jakieś znaczenie.

W wyjątkowych sytuacjach Spamiętywacz może wręczać graczom dodatkowe kości Farta. Niech to będzie nagroda za wyjątkowy wyczyn lub za bardzo dobre przygotowanie się do wyzwania, które ma nastąpić. Nie rób tego jednak zbyt często, bo gracze poczują, że sukcesy przychodzą im zbyt łatwo.

Ostatnią metodą jest nagradzanie postaci po spotkaniu poprzez przyznawane punkty Wprawy oraz Doświadczenia. Staraj się odpowiednio wyważyć ich ilość i dopasować zarówno do długości spotkania jak i osiągnięć poszczególnych postaci. Możesz dostosować się do zasad opisanych w rozdziale Rozwój Postaci.

Dawanie zbyt dużej ilości Wprawy i Doświadczenia doprowadzi do sytuacji, gdy banda w krótkim czasie stanie się potężna, może nawet zbyt potężna jak na zaplanowane przez ciebie kampanie. Zbyt mała ich ilość sprawi z kolei, że postacie utkną w miejscu, a gracze będą czuli niezadowolenie. W końcu rozwój postaci to jeden z elementów rozgrywki.

Zbyt słabi lub zbyt potężni

Podczas rozgrywki powinieneś zwracać uwagę na to, jak radzą sobie postacie graczy ze stawianymi przed nimi wyzwaniami. Jeśli okażą się one dla nich zbyt trudne, a przeciwnicy zbyt zabójczy, możesz obniżyć nieco poprzeczkę. Daj postaciom chwilę na złapanie oddechu, niech opatrzą rany, niech zaplanują dalsze działania. Możesz postawić na ich drodze kogoś, kto pomoże im w czekających ich zadaniach, wspomoże w trudnej walce.

Przy takich rozwiązaniach trzeba jednak uważać, by nie zacząć prowadzić graczy za rękę i by postacie niezależnie nie rozwiązywały zadań i nie pokonywały wszystkich przeciwników zamiast bandy. W końcu to Ocaleli stworzeni przez graczy są bohaterami opowieści. Zrobienie z nich postaci drugoplanowych, raczej nie spodoba się graczom.

Odwrotna sytuacja może zdarzyć się, gdy Ocaleli są już doświadczonymi postaciami, które bez problemu pokonują wszystkie wyzwania, wychodzą bez szwanku z każdej potyczki, niczego się nie obawiają. Taka heroiczna rozgrywka nie musi być zła sama w sobie, jednak jeśli banda rozjeżdża przeciwników, a przy tym też fabułę, niczym walec, oznacza to, że poziom trudności jest dla nich za niski. Z czasem gracze też znudzą się taką grą, która nie wzbudza emocji.

Problem ten można rozwiązać na kilka sposobów. Postaw na ich drodze trudniejszych przeciwników, niech kolejne wyzwania związane są z Umiejętnościami i Cechami, w których Ocaleli mają najniższe poziomy. Niech drużynowy mięśniak i wykidajło musi rozwikłać jakąś zagadkę, naprawić dźwig windy, by uwolnić towarzyszy, czy rozbroić bombę. Mózgowiec niech stanie naprzeciw grupie przeciwników bez wsparcia i mechanicznych zabawek... Można też zobaczyć jak nasi twardziele poradzą sobie, gdy stracą swój ekwipunek, broń i pancerze (pamiętaj, że gracze tego nie lubią, szczególnie w przypadku prowadzenia doświadczonych postaci).

Kostucha puka do drzwi

Po wybuchu na każdym kroku czają się niebezpieczeństwa, a głód, wycieńczenie, wpływ Anomalii mogą być równie groźne jak kule pistoletu. Czasem nawet groźniejsze.

Jako Spamiętywacz będziesz stawiał przed postaciami graczy kolejne wyzwania, jednak warto zastanowić się nad tym, jak bardzo powinieneś utrudniać im drogę do rozwiązania zagadki czy innego zakończenia opowieści. Z jednej strony gracze nie mogą mieć uczucie, że są prowadzeni za rękę. Nie pomagaj ich postaciom, chyba, że okaże się to konieczne, wówczas na scenę możesz wprowadzić

na chwilę postać lub zdarzenie, które pchnie opowieść do przodu.

Z drugiej strony trzeba pamiętać, że gra fabularna ma być zabawą. Pokonywanie kolejnych wyzwań daje dużo satysfakcji, ale jeśli postacie graczy będą wciąż przygniecione ciężarem ciągłych porażek, potknięć, spadających problemów, utrudnień czy też będę często żegnać się z tym padołem łez, sami gracze mogą zacząć odczuwać rozczarowanie, żal czy zmęczenie.

Dlatego właśnie musisz ostrożnie i z rozwagą korzystać z posiadanych przywilejów i możliwości dowolnego kształtowania opowieści. Nie znęcaj się nad Ocalałymi (zbyt często i zbyt drastycznie, odrobina znęcania się nie jest zła). Jeśli widzisz, że Ocaleli ledwie trzymają się na nogach, są konający, nie rzucaj na nich kolejnych fal przeciwników. A jeśli już to zrobisz, to daj im jakąś drogę ucieczki, wycofania się, złapania oddechu i nabrania sił.

W mechanice gry otrzymałeś możliwość dodawania graczom do puli kości, którymi wykonują testy, Kostuchy. Używaj rozważnie tego narzędzia. Niech Kostucha faktycznie będzie wyznacznikiem niezwykle ryzykownych, wręcz szaleńczych akcji, a nie symbolem sadyzmu.

Czy uśmiercać postacie graczy? Nie odpowiemy jednoznacznie na to pytanie. Śmierć postaci najczęściej oznacza dla gracza konieczność wycofania się z danego spotkania (może on też po prostu wyjść do drugiego pokoju i przygotować nową postać, która dołączy do opowieści). W pewnych sytuacjach lepiej jest ocalić postać i dodać jej, np. dodatkowe punkty Skażenia, Traumy czy jakąś Przywarę.

Czasem jednak nie da się uniknąć zgonu Ocalałego. Są sytuacje, gdy gracze sami podejmują zbyt ryzykowne posunięcia, a śmierć postaci jednego z nich może okazać się kubłem zimnej wody. Czasem też gracze będą dążyć z uporem maniaka do wykończenia swoich postaci poprzez działania, których nie można by nazwać innymi niż głupie. Możesz wtedy na to przystać i nie będą mogli mieć o to do ciebie żalu.

Pamiętaj, śmierć całej bandy to oczywista porażka i najgorsze z możliwych zakończeń opowieści, chyba, że jest to śmierć epicka, godna zapamiętania, cena uratowania całego miasta lub świata. Wówczas, odpowiednio opisana może pozostać na długo w waszych wspomnieniach.

O odmierzaniu czasu

Zegary, komputery, telefony i tablety przestały działać 20 marca 2061 roku o godzinie 21:37 czasu zachonioalepińskiego. Od tamtej pory wielu ocalałych przestało postrzegać czas w dawnych kategoriach. Nikt nie zna dokładnej daty bieżącego dnia. Długa Noc odcięła bezpowrotnie minione czasy. Niekończąca się ciemność uniemożliwiała odmierzanie dni, a fragmenty zniszczonego księżyca przesłonięte były grubym całunem chmur.

Dziś większość ocalałych odlicza czas według dni, tygodni oraz zim, które nadchodzą w odstępach ok. trzydziestu sześciu do czterdziestu miesięcy (według dawnego kalendarza). Dlatego też wielu ocalałych określa swój wiek np. jako pięciozimowiec czy sześciozimowiec, co wskazuje ile zim udało im się przeżyć.

Osobne kalendarze stworzyli akolici z Araharu, liczący czas od Dnia Gniewu, czyli Wybuchu, oraz krasnoludy z Miast Kuźni, których kalendarz rozpoczyna się od dnia odbudowy Maharat. O ile oba te kalendarze dosyć dobrze odliczają aktualny upływ czasu, o tyle oba nie są zbyt ścisłe w kwestii długości trwania Długiej Nocy. Komputery Schronów Sagix Corp. również odmierzają czas, jednak pojawiają się między nimi różnice spowodowane awarią sprzętu po przejściu fali uderzeniowej, która zniszczyła całą elektronikę na powierzchni. Według głównego komputera schronu SSB034 aktualny rok, według dawnego kalendarza, to 2087.

SZALONY KAPELAN

Opowieści o Malakirze Bartahu i jego ludziach krążą wzdłuż Zgniłej Rzeki, a każda z nich jest bardziej krwawa od poprzedniej. Dowódca 21. Oddziału Zwiadowczego Świętego Miasta, przewodzi grupie fanatycznie oddanych żołnierzy Jedynego, którzy od lat patrolują pustkowia. Mimo że jest zasłużonym przywódcą, omija mury Świętego Miasta. Przed kilkoma laty zabił na schodach Świątyni w Araharze jednego z akolitów, do którego zwrócił się o pomoc w sprawie rzekomej klątwy. Oczywiście jako kapelan nie został ukarany, ale zwrócił na siebie uwagę Inkwizycji. Teraz jest przekonany o tym, że słudzy Domu Prawdy śledzą każdy jego krok.

Jednak to nie paranoja ani zamordowanie duchownego zyskały mu przydomek Szalonego Kapelana. Na początku swej mrożącej krew w żyłach posługi, Malakir ścigał oddział Naiym'vael, które mordowały wyznawców Jedynego w okolicach Słonych Pól. Młody dowódca polował na nich z zapałem godnym świętego, aż w końcu dopadł całą grupę. Elfy ginęły w okrutnych męczarniach, Malakir był w tym względzie więcej niż pomysłowy. Gdy osobiście uśmiercał przewodzącą nieludziom kobietę, ta przemówiła w dorgha, rzucając na niego klątwę. Malakir zignorował jej słowa, nakazał spalić ciała, a gdy popiół ostygł, wydobył kilka kości, które zabrał ze sobą jako trofeum.

Wtedy zaczęła się jego przemiana. Z dnia na dzień stał się bardziej nerwowy i zamknięty w sobie. Jego usta coraz częściej poruszały się, jakby z kimś rozmawiał. Mówi się, że zaczął wdawać się w dyskusje z sakwą wypełnioną kośćmi Naiym'vael, po których wpada w furię. Kości przedrzeźniają go, szydzą i krytykują każde posunięcie. Nikt poza Malakirem nie słyszy głosu elfki, stąd nikt nie wie czy jest to efekt obłędu, czy też Bartah faktycznie jest nawiedzany przez ducha wiedźmy. Nikt nie wie też, czemu kapelan po prostu nie wyrzuci przeklętej sakwy.

Malakir stara się zachować resztki zmysłów i udowodnić za wszelką cenę, że nie oszalał i że pozostał wiernym wyznawcą Jedynego. Z tego powodu stał się jeszcze bardziej bezlitosny i bezwzględny, budując swoją straszliwą reputację.

Niewielkie ognisko oświetlało poznaczone zmęczeniem twarze siedzących przy nim ocalałych. Skryli się wewnątrz budynku, który kiedyś był prawdopodobnie jakimś sklepem. Ściany dawały schronienie przed wiatrem i sprawiały, że blask ognia nie był widoczny z daleka dla wrogich oczu.

Milczeli. Skrajne zmęczenie dawało się im we znaki. Uciekali już trzeci dzień, starając się nie zatrzymywać, gdy nie było to konieczne, i robiąc jedynie krótkie postoje na sen. Dopiero teraz pozwolili sobie na dłuższy, całonocny odpoczynek.

Tomas dorzucił kilka kawałków drewna, płyt wiórowych i sklejki do ogniska. W niebo powędrowało stadko migoczących iskier, unosząc się z dymem przez dziurę w dachu. Spojrzał na swoich towarzyszy. Lanett otuliła się kocem, oparta o sklepową ladę, bez słowa wpatrywała się w płomienie, Rick zdawał się skupiony na czyszczeniu broni, natomiast Mat dokonywał kolejnych zapisów w niewielkim przenośnym komputerze, jaki otrzymali od zarządu na czas ekspedycji.

Po drugiej stronie ogniska siedział krasnolud oraz dwójka jego towarzyszy. Już na pierwszy rzut oka różnili się od wychowanych w komfortowych warunkach mieszkańców Schronu. Byli ogorzali, zahartowani, groźni. Krasnolud przyglądał im się jednym okiem. Drugie zasłonięte było przepaską, jednak blizny widoczne na twarzy dawały pewien obraz tego, co musiało się z nim stać.

— Mieliście szczęście, świeżynki. Gdybyśmy nie wędrowali obok tamtego osuwiska już byłoby po was — chrapliwy głos przerwał ciszę zakłócaną trzaskiem paleniska. - Mam tylko nadzieję, że dotrzymacie umowy. Tu, na powierzchni, wiele się zmieniło, ale nadal nie lubimy oszustów.

— Doprowadźcie nas na miejsce, a dostaniecie zapłatę — Mat na chwilę oderwał podkrążone oczy od kilkucalowego monitora.

— Jeszcze raz dziękujemy wam za pomoc. Wiedzieliśmy, że ziemia jest skażona, że po Wybuchu doszło do licznych zmian i mutacji, ale nigdy nie słyszeliśmy o czymś takim jak to... to co zabiło Allena — głos Lanett załamał się nagle.

— Tak, to prawda. Wybuch zmienił wszystko.

Krasnolud zapatrzył się w płomienie. Widać było, że jego myśli wędrują gdzieś daleko. Tomas uświadomił sobie, że krasnolud pochodzi z innego świata, z czasów sprzed Wybuchu. Musiał przetrwać wojnę, skażenie, Długą Noc... liczbę koszmarów, której Tomas nie był w stanie sobie nawet wyobrazić.

— Jak do tego doszło? - wypowiedział pytanie rzucając je w przestrzeń.

— Nie wiem czy jest jedna odpowiedź na to pytanie. Dziś mało kto pamięta czasy sprzed Wybuchu czy samą wojnę. Większość ludzi narodziła się już po niej. Została zaledwie garstka tych, którzy mają jakieś mgliste wspomnienia, wydające się odległym snem.

Co innego my, krasnoludy. W porównaniu do was, człeczyn, nasze żywota są dłuższe, a umysły sprawniejsze. Trzeba jednak przyznać, że każdy krasnolud może opowiedzieć o wojnie inaczej. Wszystko przez to, że w dawnych czasach wiedzę czerpaliśmy z mediów — telewizji, Internetu, gazet. Znasz takie słowa? Czytałeś o nich... Umiesz czytać? Mądrala zasmarkany.

Przed Wybuchem informacja była władzą. Rozumieli to politycy oraz korporacje, takie jak ta, do której należycie. Wymiana informacji w erze Internetu wydawała się dziecinnie prosta. Trudniej było odsiać kłamstwa i manipulacje od prawdy. Szczególnie, gdy zbliżała się wojna oraz już po jej wybuchu, gdy walki hybrydowe, zmagania hakerów oraz zamęt informacyjny nasilały się.

Jak do tego doszło? Co innego wyczytasz w waszych komputerach, co innego opowiedzą mieszkańcy Kuźni, Naiym'vael czy wyznawcy Jedynego. Co jest prawdą? Jak powtarzał jeden z moich profesorów na studiach: prawda jest jak rzyć — każdy ma własną.

IX

ŚWIAT

Rozdział 9: Świat

Czasy przed wojną

Kontynent

Miejsca opisane w tym podręczniku, znajdują się na Kontynencie Alepin, zwanym Zachodnim Kontynentem (obecnie przez jego mieszkańców nazywany jest po prostu Kontynentem). Tu też rozgrywana będzie większość przygód podczas Waszych gier.

Alepin był jednym z pięciu kontynentów. Tereny te podzielone były pomiędzy liczne państwa, które pomimo różnic językowych, kulturowych i etnicznych, dzieliły podobne wartości i wspólną, chociaż poznaczoną bliznami konfliktów, historię.

Zachodni Kontynent rozwijał się w szybkim tempie, by ostatecznie, wraz z Eydanem, Wschodnim Kontynentem, zdobyć dominującą pozycję. To tu podejmowano najważniejsze decyzje, tu rządy krajów całego świata zbierały się, by prowadzić debaty. Kultura i zdobycze technologiczne Alepinu odciskały swoje znamię na całej planecie.

Konflikt na terenach Deneborsu

W pierwszej połowie XXI wieku mieszkańcy Zachodniego Kontynentu cieszyli się okresem prosperity, rozwoju i wieloletniego pokoju. Prowadzenie działań wojennych na tych terenach nie było w interesie żadnego z państw ani wielkich korporacji.

Odmiennie sprawa wyglądała w przypadku innych regionów. Alepińskie i eydańskie państwa prowadziły liczne działania zbrojne na terenach Bliskiego Wschodu, Deneborsu oraz Begdy. Krwawe konflikty pomiędzy tamtejszymi państwami, grupami wyznaniowymi i etnicznymi były podsycane przez zachodnie i wschodnie korporacje oraz rządy w celu drenażu tych terenów, napędzenia przemysłu zbrojeniowego oraz poszerzania stref wpływów. Oczywiście, wszystkie te działania prowadzone były pod płaszczykiem prób zaprowadzenia porządku, wprowadzenia demokracji czy niesienia pomocy humanitarnej.

Ogień Jedynego

Prześladowana ludność Deneborsu i Begdy często zmuszana była do opuszczania swych domów i niebezpiecznej wędrówki do innych krajów.

Wielkie grupy uchodźców trafiały do Alepinu oraz Eydanu. Wraz z nimi na Zachodni Kontynent trafili członkowie sekty nazywającej siebie Ogniem Jedynego. Większość z nich zamieszkała w Delarii, bogatym, wielokulturowym alepińskim państwie. Tworzyli zamknięte grupy, w których kultywowali swoje obyczaje.

Z czasem Ogień Jedynego poszerzał swoje szeregi. Dołączali do niego zarówno przybysze z objętych walkami terenów jak i obywatele Delarii. Grupa radykalizowała się, a jej wpływy stawały się coraz większe. Po zaledwie kilku latach kult stał się jedną z głównych religii wyznawanych w Delarii. Jego przedstawiciele znajdowali się w organizacjach samorządowych, urzędach, służbach mundurowych oraz w rządzie.

Wraz ze wzrostem potęgi i wpływów Ognia Jedynego, zmieniała się polityka Delarii, a prawo zmodyfikowano tak, by w coraz większym stopniu pokrywało się z doktrynami nowej religii. Szybko zaostrzyły się stosunki z państwami, które prowadziły lub wspierały działania zbrojne w Deneborsie oraz Begdzie. Wyznawcy Jedynego domagali się wycofania obcych wojsk z tamtych terenów. W praktyce oznaczało to konflikt dyplomatyczny z większością państw Alepinu oraz Eydanu.

Gdy podczas wyborów parlamentarnych w Delarii, partia RNI, związana z Ogniem Jedynego, nie zdobyła spodziewanej większości głosów, doszło do rozruchów, które przerodziły się w krwawą rewolucję. W jej efekcie rządy w państwie zostały przejęte przez wyznawców Jedynego.

Pierwsze działania nowych władz zwrócone były przeciwko niewiernym oraz nieludziom, którym odbierano prawa i majątki, często prześladowano lub wypędzano. Ograniczono możliwości działania ambasad państw zewnętrznych oraz zdelegalizowano na terenie kraju Korporację Sagix, jedną z największych i najbardziej wpływowych korporacji świata, która zarabiała na dostarczaniu broni wszystkim stronom konfliktu na Wschodzie.

Ekspansja Delarii

Wydarzenia w Delarii wzbudziły niepokój innych państw Kontynentu, jednak nie podjęto żadnych zdecydowanych działań. Nie zareagowano również, gdy Delaria rozpoczęła swoją ekspansję, dokonując aneksji terytoriów słabszych sąsiadów.

Delaryjskie wojska, pod sztandarami Ognia Jedynego, podbijały kolejne ziemie, atakując Parran oraz Kraveno. Dopiero rozpoczęcie ofensywy zbrojnej na Endhgar uzmysłowiło rządom, że Delaria nie zamierza poprzestać na zagarnięciu niewielkich obszarów, ale prowadzi zaawansowaną kampanię podbojów. Maghanbar, najpotężniejsze z alepińskich państw ostatecznie wypowiedział Delarii wojnę i wsparł Endhgarczyków w walkach.

Zamach w Chugginger

25 kwietnia 2059 roku doszło do jednego z najtragiczniejszych zamachów terrorystycznych w dziejach Kontynentu. Chugginger było miastem na terenie Berewestu, które należało jednak do Maghanbaru. Był to olbrzymi ośrodek handlowy i przemysłowy oraz największy port Alepinu.

O godzinie 13.30 doszło do wybuchu rozległych pożarów w kilku częściach miasta. Gdy wszystkie służby skupiły się na walce z żywiołem, doszło do głównego ataku. Detonowano bomby w najważniejszych placówkach administracyjnych, budynkach należących do firm związanych z Maghanbarem oraz Aydelinoi, zniszczona została główna stocznia oraz zatopiono większość statków należących do floty Maghanbaru.

Tysiące ludzi, elfów i krasnoludów poniosło śmierć, kolejne setki tysięcy straciło domy lub miejsca pracy. Większa część miasta została obrócona w ruinę i strawiona przez pożar. Donoszono też o atakach samobójców detonujących bomby w tłumach cywili. Wszystkie ślady wskazywały na działania delaryjskich służb.

Wojna

Wybuch Wojny

Zamach w Chugginger był ostatecznym zarzewiem konfliktu. Cały Kontynent pochłonęła wojna, której mieszkańcy Alepinu nie doświadczyli od dziesięcioleci.

Błyskawicznie utworzyły się sojusze militarne. Maghanbar, Aydelinoi, Endhgar, Parran, Kraveno oraz Południowy Sothland podpisały sojusz Greenvena i razem przeciwstawiły się Delarii. Wydawało się, że tak duża przewaga pozwoli szybko zmusić wyznawców Jedynego do kapitulacji, jednak po stronie Delarii opowiedział się Północny Sothland (w którym władzę przejął odłam Ognia Jedynego) oraz Targainstar, jedno z najpotężniejszych państw Kontynentu, które tym sposobem chciało osłabić wzrost potęgi Maghanbaru.

Wojna rozgorzała na dobre. Nikt nie wiedział, że zostanie ona jednak szybko przerwana.

Ostatni Dzień

Delaryjczycy, korzystając z wiedzy zdobytej podczas zajmowania placówek Sagix Corp., pracowali nad nowym typem śmiercionośnej broni, która miała stanowić kartę przetargową oraz narzędzie szantażu wobec ich przeciwników.

W listopadzie i grudniu 2060 roku trwała wielka ofensywa sojuszu Greenvena. Wiosną, mimo ataków Targainstaru na Maghanbar, ofensywa rosła w siłę. Wojska delaryjskie stawiały zaciekły opór, jednak stopniowo zostawały zmuszane do ustępowania pola i wycofywania się z zajętych terytoriów.

Stojąc przed groźbą porażki i najazdu wrogich wojsk, władze kraju, wraz z Wielkim Prorokiem, zdecydowały o sięgnięciu po ostateczną broń. Zaplanowano zrzucenie pięciu bomb, które miały być wyrazem potęgi Delarii oraz Gniewu Jedynego wobec niewiernych i nieludzi. Jako cele wybrano Maharat, stolicę Maghanbaru, sothlandzki port Hiddart, miasto Vahar'taae w Aydelinoi, oraz stolice Cahinnayi i Vanalaar, dwóch eydańskich państw zamieszkałych w większości przez elfy.

Wybrana data, 20 marca 2061 roku, miała stać się ostatnim dniem dawnego świata.

Saoythmalis

Saoythmalis to największe święto Eiyll'ana, jak nazywały siebie elfy, w trakcie którego odprawiano starożytny rytuał poświęcony Matce. Obchodzony był w Vahar'taae, świętym miejscu, nad którym pieczę sprawował jeden ze starożytnych elfich zakonów. Tu też przybywały miliony Eiyll'ana z całego świata. Delaria postanowiła wykorzystać tę okazję, by pokazać ostatecznie swą potęgę i ukarać nieludzi. Bombę zrzucono właśnie na Vahar'taae, w noc odprawiania rytuału.

W ostatecznej, rozpaczliwej próbie ratowania swych pobratymców i uchronienia świata przed niekontrolowaną detonacją magicznej Mocy zebranej w trakcie rytuału, magowie i kapłani przewodzący ceremonii Saoythmalis, próbowali odepchnąć Moc w kosmos. Próbę tę przypłacili życiem, doprowadzając przy tym do katastrofalnego w skutkach zniszczenia księżyca.

Tajne służby Eiyll'ana

Przed zawiązaniem sojuszu Greenvena, Aydelinoi oraz Cahinnayi rozpoczęły przerzucanie oddziałów specjalnie wyszkolonych komandosów i agentów na tereny Alepinu. Ich zadaniem było wspieranie prześladowanych przez wyznawców Jedynego elfów oraz prowadzenie misji szpiegowskich i infiltracja delaryjskich sił zbrojnych.

Gdy rozgorzała wojna, oddziały te rozpoczęły bardziej zdecydowane działania. Wśród delaryjskich żołnierzy zaczęły pojawiać się opowieści o elfich upiorach, mordujących bez litości i znikających bez śladu. Snajperzy oraz komandosi Eiyll'ana dokonywali aktów sabotażu, eliminowali wartowników, patrole, dowódców wojskowych lub politycznych, dokonując licznych zamachów i zabójstw.

Wraz z kolejnymi miesiącami wojny wzajemna nienawiść Delaryjczyków i elfów potęgowała się. Kolejni wyznawcy Jedynego padali ofiarami skrytobójczych ataków, z kolei każdego złapanego Eiyll'ana czekały tortury, śmierć w męczarniach i zbezczeszczenie ciała.

Zapiekła nienawiść obu stron była tak wielka, że przetrwała nawet zagładę świata.

Eksplozja w Vahar'taae zgładziła nie tylko miliony zebranych tam elfów. Siła wybuchu spotęgowana została przez skumulowaną w tym miejscu Moc, co sprawiło, że unicestwione zostały całe ziemie Eydanu, na które chwilę później z nieba zaczęły spadać odłamki księżyca. Tym samym większość terenów zamieszkanych przez elfy została zmieciona z powierzchni ziemi.

To zdarzenie do dziś określa się mianem Wybuchu, jakby zapominając lub marginalizując efekty pozostałych bomb. Niezaprzeczalne jest jednak, że właśnie zrzucenie bomby na Vahar'taae zamieniło świat w pogorzelisko.

Pożoga

Przez planetę przetoczyła się potężna fala uderzeniowa, a zaraz po niej niespotykana do tej pory fala Mocy uwolnionej w Vahar'taae. Cały kontynent Eydanu został roztrzaskany na części. Niektóre z nich wyparowały wskutek potęgi Wybuchu, inne zatonęły w oceanie lub zamieniły się w skalne i górzyste tereny, grzebiąc pod ziemią wszystko, co wcześniej znajdowało się na powierzchni.

Potężne trzęsienia ziemi prowadziły do zniszczeń na całym świecie. Lasy, miasta i miasteczka ginęły w pożodze niewyobrażalnych pożarów. Gigantyczne fale tsunami wdzierały się na wiele kilometrów w głąb lądu.

Choas, który zapanował, spotęgowało zniszczenie księżyca. Naturalny satelita planety rozpadł się na dwie większe części, które pozostały na orbicie. Na ziemię spadł jednak deszcz jego odłamków, bombardując głównie tereny wschodniej półkuli.

W błyskawicznym tempie wypiętrzały się góry, inne znikały, dochodziło do wybuchów wulkanów, pojawiały się gigantyczne rozpadliny, które wypełniała kotłująca się woda. Linie brzegowe zmieniały się, ocean wdzierał się na ląd lub ustępował, odkrywając swe dno. Powietrze wypełniały trujący gaz, dym, kurz i popiół, które z czasem przesłoniły niebo grubym kożuchem toksycznych chmur.

Długa Noc i Świat po Wybuchu

Ginęły miliardy – ludzie, zwierzęta i rośliny. Gdy trzęsienia ziemi ustały, a oceany cofnęły się, oczom tych, którzy przetrwali, ukazał się nowy, przerażający świat. W jednej chwili dawne państwa przestały istnieć, rządy upadły, wojsko i służby publiczne zniknęły lub przestały pełnić swą służbę. Wśród ciemności rozświetlanej jedynie łunami pożarów, ostatecznie umarła cywilizacja.

Rozpoczęła się Długa Noc. Straszliwy czas, który, ci, którzy go przetrwali, wspominają z drżeniem głosu, lub o którym chcą zapomnieć. Zakryte chmurami i popiołem niebo nie przepuszczało już promieni słońca. Temperatura szybko zaczęła spadać. Ziemię pokrywał szary śnieg, zmieszany z popiołem. Nastały dni ciemności, głodu, strachu, chorób i śmierci.

Długa Noc trwała przez ponad dwadzieścia miesięcy. W tym czasie ginęły kolejne miliony z tych, którzy przetrwali Wybuch. Ludzie, elfy i krasnoludy umierali z głodu i zimna. W utworzonych enklawach epidemie zbierały straszliwe żniwo. Dochodziło do licznych aktów przemocy, okrucieństwa i kanibalizmu. Ciemność odkryła najstraszliwsze cechy istot rozumnych. Pokazywała do czego jesteśmy zdolni, gdy nie ciąży na nas odpowiedzialność, normy społeczne, prawo, a jedyną wartością jest przetrwanie.

Gdy po niemal dwóch latach pierwsze promienie słońca przebiły się przez chmury, a lód i śnieg zaczęły topnieć, nie pozostało już nic z dawnej cywilizacji.

Pierwsze dni

Koniec Długiej Nocy nie oznaczał kresu nieszczęść. Okazało się, że planeta została niemal pozbawiona życia. Roślinność i zwierzęta nie przetrwały kataklizmów i zmarzliny, większość z nich wyginęła bezpowrotnie. Roztapiający się lód i śnieg doprowadziły do zalania większości niżej położonych terytoriów. Zdobycie pożywienia czy wody zdatnej do picia wciąż było niemal niemożliwe. Po powodzi przyszła z kolei susza, która sprawiła, że wody cofnęły się ostatecznie odkrywając przed Ocalałymi przytłaczający obraz zniszczeń.

Wybuch i następujące po nim wydarzenia przeżył zaledwie niewielki procent populacji planety. Ci, którzy opuścili swe schrony, wędrowali przez bezkresne pustkowia pokryte popiołem, mijając wypalone hektary czarnych kikutów, które kiedyś były pniami rosnących w lasach drzew, zwróconych w stronę ołowianych chmur. Znajdywali jedynie wyjałowioną, skażoną, umęczoną ziemię, zgliszcza i ruiny dawnych zabudowań, toksyczne bajora i rzeki, toczące z wolna nienadającą się do spożycia, cuchnącą maź.

Dzieci Apokalipsy

Mimo beznadziejnej sytuacji, w wielu ocalałych wciąż tliła się wola życia, która sprawiła, że łączyli się oni w grupy, by przemierzać nowy świat, czasem osiedlać się i tworzyć zalążki przyszłych osad i miast.

Grupy, klany, obozowiska i osady – pojawiały się i znikały, wciąż zmagając się z głodem, brakiem wody, chorobami, najeźdźcami i bestiami, które zaczęły wyłaniać się spośród rumowisk. Nie brakowało drapieżników i padlinożerców. Tych, którzy porzucili moralność i zasady podczas Długiej Nocy. Teraz, uwolnieni ze ścian schronów, przemierzali pustkowia, szukając kolejnych ofiar, napadając, gwałcąc, mordując i okradając każdego, nad kim mieli przewagę. Prawo pięści już na zawsze miało wpisać się w obraz życia po Wybuchu.

Bandy morderców i grasantów rządziły w wielu miejscach, często walcząc wzajemnie o dominację i łupy. Niektóre z nich stawały się zalążkiem większych społeczności odbudowujących świat na nową modłę i wznoszących miasta pośród pustkowi, tak jak w przypadku RADomia czy stygijskiej Przystani.

Miasta Kuźnie

W kilka lat po Długiej Nocy krasnoludy rozpoczęły budowę trzech miast założonych wokół ufortyfikowanych ośrodków przemysłowych. Na północy, w ruinach dawnej stolicy, zaczęto odbudowywać Maharat. Na południu, w górach na pograniczu Sothlandu i Rondalii powstało Karazah. Na zachodzie natomiast wyrosło Zankaraz.

Do miast sprowadzano ocalałe krasnoludy i wybranych ludzi – wszystkich, którzy mogli okazać się przydatni. Z czasem zaczął się napływ wędrowców z pustkowi, ocalałych, kupców i handlarzy, najemników, żebraków, wszystkich, którzy w Miastach Kuźniach, jak zaczęto nazywać nowe osiedla, szukali schronienia i ocalenia.

Tylko wybrani zostali wpuszczeni za mury. Pozostali zaczęli osiedlać się wokół miast, wznosząc szałasy, a następnie domy, rudery ze śmieci i resztek. W ten sposób miasta szybko otoczyły pierścienie slumsów, a krasnoludy stały się panami życia i śmierci mieszkających w nich ludzi.

Pomimo faktu, że każda Kuźnia była samowystarczalna, szybko nawiązały one ze sobą stosunki handlowe. Niestety z czasem kontakt pomiędzy Maharat i Zankaraz został utrudniony ze względu na aktywność delaryjskich oddziałów, które pojawiły się po otworzeniu schronu w Araharze i uniemożliwiły podróż krasnoludzkich karawan. Dłuższy szlak prowadzi przez Strefę, Czarne Piachy lub góry, w których grasują liczne bandy mutantów i Konstruktów.

Karazah przez długi czas było głównym źródłem paliwa. Oazą z tryskającą ropą. Jednak od kilkunastu miesięcy na północ i zachód nie dotarły żadne konwoje z tej Kuźni ani żadne wiadomości od żyjących tam ludzi i krasnoludów. Z tego też względu uważa się, że Karazah mogło zostać zniszczone.

Maharat znalazło się w izolacji od terenów znajdujących się na południu i zachodzie. Północ to niegościnne góry, na wschodzie rozciągają się pustkowia Targainstaru, na których żyją plemiona koczowniczych nomadów oraz mutantów, na południu rozciąga się natomiast Strefa.

W ten sposób najważniejszym ośrodkiem cywilizacji i handlu, rządzonym przez krasnoludy, stało się Zankaraz. Miasto położone jest na południe od terenów kontrolowanych przez Delarię i dla zamieszkujących okoliczne osady ludzi krasnoludy są murem, który powstrzymuje ekspansję wyznawców Jedynego.

Wyznawcy Jedynego

Wiara i ideały potrafią nie tylko przetrwać, ale czasem wręcz umocnić się w godzinie próby. Na terenach dawnej Delarii, po drugiej zimie, w ruinach miasta Arahar otworzono schron, w którym przetrwała grupa wyznawców Jedynego wraz z częścią dowódców wojskowych, wybranych uczonych, kapłanów oraz samym Wielkim Prorokiem. Błyskawicznie rozpoczęto odbudowę miasta, a zaraz po tym pełną mobilizację wojskową.

Członkowie kultu Jedynego, władani przez najbardziej radykalnych jego wyznawców, rozpoczęli misję nawracania ocalałych. Kolejne patrole wojskowe wyruszały na pustkowia, by szukać tych, którzy przetrwali zagładę. Nieśli pomoc medyczną, dostarczali żywność, chronili napotkanych współwyznawców lub neofitów gotowych przyjąć nową wiarę w zamian za opiekę i ochronę przed bandytami, grasującymi mutantami oraz bestiami. Dla wielu byli niczym aniołowie niosący ratunek.

Nie wszyscy mogli cieszyć się z pomocy oddziałów Araharu. Nieludzi czekała niewola lub śmierć, osoby, u których pojawiły się mutacje, były zgładzane w okrutny sposób, podobnie jak ofiary chorób, których Akolici Jedynego nie byli w stanie wyleczyć, a nie chciano dopuścić do szerzenia się epidemii.

Delaryjczycy rządzili żelazną ręką i szybko przejęli kontrolę nad terenami wokół Świętego Miasta, jak nazywano Arahar. Wielki Prorok ogłosił, że słudzy Jedynego muszą podbić cały świat, by oczyścić go z zepsucia i uratować dzieci boga. W kolejnych latach przygotowywano ekspedycje, których celem było przyłączanie nowych terenów do dominium Jedynego. W ten sposób powstało mocarstwo ciągnące się od morza i Zgniłej Rzeki na północy po Strefę na wschodzie. Od południa ekspansja wyznawców Jedynego została jednak wstrzymana przez obecność dwóch miast, które okazały się wyjątkowo groźnymi przeciwnikami. Były to Zankaraz oraz RADom.

Rodziny Naiym'vael

W pierwszych latach po Długiej Nocy, wiele grup elfów opuszczało Alepin, wędrując na Wschód, starając się pokonać pustkowia Targainstaru, góry Urechyckie, a następnie Przesmyk Sonhfarski. Chcieli dotrzeć do Eydanu, do własnych domów w Vanalarze, Aydelinoi oraz dalekim Cahinnayi. Większość grup zniknęła na zawsze. Nieliczni wędrowcy wrócili na zachód, niosąc mrożące krew w żyłach wieści o skali zniszczeń.

Ci, którzy pokonali górskie szczyty pasa Urehyckiego, opowiadali, że Eydan przestał istnieć. W miejscu dawnych równin piętrzyły się skały, ocean wtargnął tam, gdzie dawniej był suchy ląd. Gigantyczne leje i odłamki księżyca znaczyły szlak. Cała ziemia była skażona, a Anomalie wyjątkowo silne. Żadna z grup, które wróciły, nie pokonała Przesmyku. Podróż była zbyt ciężka i przynosiła coraz większe straty.

Podróżni wracali wycieńczeni i chorzy. Umierali w ciągu kolejnych tygodni. Wtedy elfy zrozumiały, że nie mają już dokąd wracać, ich domy przestały istnieć, a bliscy zginęli. Wszystkich przedstawicieli tej rasy ogarnęła żałoba i uczucie straty tak głębokie, że ciężko byłoby zrozumieć je ludziom czy krasnoludom. W tych dniach ostatecznie odeszli Eyll'ana. Ci, którzy zostali, przyjęli miano Naiym'vael.

Naiym'vael zaczęli zbierać się w grupy, które wędrowały przez pustkowia, starając się znaleźć schronienie, pożywienie czy wodę. Walczyli o przetrwanie, nigdzie nie zagrzewając miejsca na dłużej. Z czasem te grupki nomadów zaczęły przybierać organizację zbliżoną do klanów, a ich członkowie określali siebie jako Rodziny. Na ich czele stawali dowódcy i oficerowie z czasów wojny, najbardziej zaradni i charyzmatyczni osobnicy, w niektórych przypadkach Magowie lub Mor'hayr stojący na czele nowego kultu, który poszerzał swe wpływy wśród ocalałych elfów.

Rodziny działają samodzielnie, czasem zdarza się jednak, że łączą się one ze sobą, by zwiększyć swe szanse przetrwania. Każdy Naiym'vael jest oddany swej Rodzinie i będzie bronił innych jej członków, nawet za cenę własnego życia.

Naiym'vael są mistrzami podchodów, infiltracji i zakradania się. Z zawziętością i zimną determinacją bronią swoich terytoriów lub napadają na napotkane grupy. Szczególnie często organizują wypady przeciwko osiedlom, posterunkom i wędrującym grupom Delaryjczyków, których obarczają winą za zniszczenie świata.

Ich ataki są szybkie i nieprzewidywalne. Wróg często orientuje się w sytuacji dopiero wtedy, gdy wojownicy elfów są już w jego obozie, a wartownicy leżą z poderżniętymi gardłami. Po ataku Naiym'vael znikają niczym duchy, nie pozostawiając po sobie żadnych śladów poza martwymi ciałami ich przeciwników.

Droga Arlenlayia

Jedną z największych tajemnic Naiym'vael jest Droga Arlenlayia, zwana też Siecią. To dzięki temu zjawisku elfy zdobyły sławę duchów znikających bez śladu.

Niektórzy Magowie potrafią otwierać przejście do obszaru położonego gdzieś poza czasem i znanymi wymiarami. Nie można przebywać tam zbyt długo, lecz w wyjątkowych sytuacjach miejsce to może stanowić schronienie jak i sposób pokonywania znacznych odległości w krótkim czasie, pozostając całkowicie niezauważonym.

Kult Umarłych

Psychika elfów zmieniła się nieodwracalnie po Wybuchu. Wielu z nich znajduje się na skraju szaleństwa lub całkowitej apatii. Innych do działania popycha jeden cel – zemsta. Każdy z Naiym'vael stracił kogoś bliskiego. W serca elfów wbiły się ciernie żalu. Opłakujący utraconych zbierali się razem, tworzyli grupy i kręgi, tak jak do dziś robią to Płaczki – elfie wdowy-wojowniczki, które utraciły całe rodziny i dla których żałoba i zemsta to jedyne co pozostało.

Wśród nich pojawili się Mor'hayr, elfy, które zaczęły głosić kazania o śmierci, potępieniu, zbawieniu, wędrówce dusz. Niektórzy z nich posiadali mroczne i tajemnicze zdolności. Kontaktowali się ze zmarłymi, nie będąc Magami przywoływali Moc śmierci.

Wokół nich szybko zaczęli zbierać się kolejni słuchacze, ci, którzy chcieli znaleźć pocieszenie w gorzkich słowach lub tacy, którzy oddaliby wszystko, by móc choć przez krótką chwilę porozmawiać z ukochanymi, którzy odeszli.

Mutacje

Ocaleli, zamknięci w swoich osadach i enklawach czy też przemierzający pustkowia, narażeni byli na działanie promieniowania, radioaktywnych opadów, Anomalii oraz także Burz Pyłu. Czynniki te spowodowały, że deformacje czy też mutacje pojawiały się nagminnie i dziś wielu ludzi nosi znamiona mniejszych czy większych zmian. Nikogo nie dziwi nietypowy kolor skóry bądź oczu, dodatkowe palce czy dziwacznie powykrzywiane stawy kończyn, brak owłosienia, nienaturalne narośla i guzy. Wszystko to stało się powszechne do tego stopnia, że o ile zmiana nie utrudnia funkcjonowania, większość osób nie zwraca uwagi na takie detale.

Mutantami określa się tylko tych, u których wystąpiły najbardziej zaawansowane zmiany. Mimo to wielu z nich wciąż pozostaje w swoich osadach. Nie wypędza się ich dopóki nie stanowią zagrożenia lub nie stają się ciężarem.

Wyjątkiem są tereny zajęte przez Delaryjczyków. We wszystkich osadach, w których wprowadzili prawo Jedynego, mutanci są ścigani i mordowani bez litości, a ukrywanie osoby posiadającej mutacje

jest przestępstwem. W ten sposób Delaryjczycy chcą oczyścić swe ziemie z mutantów i, o ile jest to praktyka niezwykle brutalna i bezwzględna, wielu Ocalałych uznaje ją za jedyny sposób na uchronienie ich przed niebezpieczeństwami, jakie niesie ze sobą przemiana.

Choroba Czarnych Ust

Jedną z najstraszniejszych mutacji, która pojawiła się po Wybuchu, jest Choroba Czarnych Ust, nazwana od jednego z pierwszych objawów jaki występuje u zarażonego. Początkowo osoba chora odczuwa osłabienie, wzmożone pragnienie, a jej usta, skóra wokół nich, podniebienie i język robią się ciemniejsze, przyjmując ostatecznie zupełnie czarną barwę.

Po wystąpieniu pierwszych objawów chory jest najczęściej zabijany przez swych towarzyszy lub wypędzany. Niektórzy odchodzą sami, wiedząc, że ich los jest przesądzony. Przemian, które mają nastąpić, nie da się już powstrzymać.

Najpierw zmianie ulega zachowanie. Zarażony staje się nerwowy i agresywny. Potem pojawia się Głód. Z początku to zwykłe uczucie, konieczność napełniania żołądka dowolnym pożywieniem. Z czasem jednak zarażony odczuwa coraz większą potrzebę spożywania mięsa. Uczucie to narasta do tego stopnia, że chory popada w obłęd. Musi jeść mięso, za wszelką cenę. Nieistotne jest jego pochodzenie – może to być surowe, nieprzyrządzone zwierzę czy gnijąca padlina.

Ostatecznie Głód opanowuje chorego i sprawia, że posunie się on do morderstwa i kanibalizmu, tylko po to, by się nasycić. Chorzy dopuszczają się najokrutniejszych zbrodni, nie zważając na to, kogo krzywdzą. Takie uczucia jak miłość, przyjaźń czy lojalność odchodzą, zastępuje je potrzeba pożywiania się.

Również ciało zarażonego zaczyna się zmieniać. Wraz z postępem choroby coraz mniej przypomina on człowieka, elfa czy krasnoluda, którym był wcześniej. Pojawiają się odrażające deformacje, stale się rozwijając i zmieniając jego wygląd. Często wypadają zęby, a ich miejsce, w przerośniętej szczęce zastępują kły. Ręce zmieniają się w pazurzaste łapy,

skóra pokrywa się pęcherzami, naroślami lub rozpada się, tak jakby gniła.

Zarażony staje się bestią. Bezmyślnym potworem, który pragnie jedynie zabijać i pożerać swoje ofiary. Co więcej, musi to robić, nie tylko ze względu na zmiany w psychice. Organizm zarażonego, który nie pożywia się mięsem, zaczyna trawić sam siebie. Jeśli nie otrzyma pożywienia, zmutowana bestia umiera powoli w niewyobrażalnych męczarniach.

Na pustkowiach można spotkać grupy Zarażonych, jak przyjęło się ich nazywać. Polują niczym zdziczałe zwierzęta, stanowiąc poważne zagrożenie dla wędrowców i karawan.

Odrzuceni

Osoby o silnych deformacjach oraz takie, które zmutowały pod wpływem Pyłu, często są wypędzane z osad. Ludzie obawiają się ich ponieważ w niektórych przypadkach, szczególnie u osób wystawionych na działanie mutagennych Anomalii, razem ze zmianą ciała następują zmiany w psychice.

Wygnańcy, którzy uniknęli samosądów i śmierci, ruszają na pustkowia, gdzie wielu czeka los równie brutalny – padają ofiarami bandytów, Konstruktów lub innych zmutowanych stworzeń. Zdarzają się jednak przypadki, gdy Odrzuconym udaje się przetrwać i tworzą wędrujące grupy, często zajmujące się napadami i grabieżą.

Bandy Odrzuconych nie są miejscem dla słabych. W ich szeregach szybko powstaje prymitywna hierarchia, w której rządzą najsilniejsi i najbardziej bezwzględni. Ciągła walka i życie na pustkowiach popycha wielu z nich do niewyobrażalnego okrucieństwa oraz kanibalizmu. Napadają oni swe ofiary, a następnie pożerają ich zwłoki.

Z czasem wiele band zaczyna przypominać watahy zdziczałych, bezrozumnych zwierząt. Wystawieni na działanie Pyłu lub zamieszkujący skażone tereny. Ich mutacje rozwijają się, a umysły popadają w coraz głębsze szaleństwo. Zapominają kim byli, przeszłość i przyszłość nie ma znaczenia. Liczy się szał, walka oraz zaspokojenie głodu.

Konstrukty

Konstrukty są jednym z najstraszniejszych zagrożeń czyhających na tych, którzy przetrwali Wybuch. Pół ludzie, pół maszyny, utrzymujący się gdzieś pomiędzy życiem a śmiercią, kierowani mroczną i tajemniczą wolą. Przemierzają pustkowia w niestrudzonym marszu, w ciszy zakłóconej jedynie mechanicznym szczękiem i klekotem, atakując każdego napotkanego wędrowca i niemal każdą osadę.

Pierwsze konstrukty pojawiły się w trakcie Długiej Nocy. Początkowo były jedynie potworami z mrocznych i krwawych opowieści snutych przy ogniskach. Widzieli je tylko nieliczni, większość z tych, którzy spotykali je na swej drodze nie miała okazji, by o tym opowiedzieć. Z tego powodu wielu w ogóle nie wierzyło w ich istnienie.

Z czasem grupy konstruktów zaczęły pojawiać się coraz częściej, atakując podróżnych, obozowiska i enklawy. Zwiększająca się liczba mechanicznych potworów nie była przypadkiem i związana była ze sposobem ich działania.

Konstrukty nie zawsze zabijają swe ofiary. Bardzo często chwytają je lub turbują, pozbawiając przytomności i zadając rany, po których ofiara staje się niezdolna do ucieczki czy oporu. Następnie nieszczęśnicy, razem z zebranymi z pobojowiska trupami, oddawani są Łataczom, straszliwym potworom, które dokonują na nich makabrycznych operacji. Efektem jest powstanie nowego cyborga będącego połączeniem ciała i maszyny. W ten sposób przemienieni zasilają szeregi mechanicznej śmierci.

Anatomia Konstruktów

Konstrukty stanowią połączenie żywego organizmu z maszyną. Stopień przemiany bywa bardzo różny. Czasem większość organów i części ciała należy do ofiary (lub ofiar – niektóre konstrukty stworzone są z fragmentów ciał kilku osób). Czasem do mechanicznego ciała wkładane są jedynie wybrane ludzkie organy i mózg.

Tylko niektóre konstrukty przypominają ludzi. Wiele z nich to twory rodem ze snów szaleńca, o najdziwniejszych kształtach, dodatkowych kończynach, dziwnych, powyginanych, mechanicznych stawach, przewodach, którymi przepływa zielonkawa ciecz, dodatkowych głowach lub całkowicie ich pozbawione. Wygląd konstruktów w głównej mierze zależy od tego z jakich części zostały zbudowane, jakie organy zachowano i w jakim celu zostały stworzone.

Dużym zagrożeniem okazały się umysły konstruktów. Przemienieni najczęściej zdają się nie posiadać wspomnień i nie okazują emocji, bezwolnie wykonując narzucone zadania. W bardzo rzadkich przypadkach zdarzało się, że przemieniony zachowywał resztki świadomości i wspomnień. Często takie osoby powracały do swych osad i domów, sprowadzając ze sobą koszmarną zbieraninę cyborgów.

Konstrukty zdają się komunikować ze sobą niewerbalnie, przesyłając informacje i polecenia na odległość. W ten sposób grupa jest w stanie informować wszystkich jej członków o zagrożeniach lub znajdujących się w pobliżu ofiarach i kierować niczym jeden koszmarny organizm.

Pochodzenie Konstruktów

Krąży wiele teorii o pochodzeniu Konstruktów. Niektórzy twierdzą, że był to wojskowy eksperyment, który wymknął się spod kontroli. Są tacy, którzy winę zrzucają na krasnoludy lub Delaryjczyków. Inni snują przy ogniskach opowieści o rasie obcych istot, które chcą przejąć kontrolę nad światem. Przybyły one z innej planety lub innego wymiaru. W niektórych opowieściach przyciągnąć miał je Wybuch, według innych były one na ziemi od stuleci, jednak pozostawały w ukryciu. Teraz postanowiły działać, by zamienić wszystkie istoty, które przetrwały zniszczenie świata w bezgranicznie posłusznych niewolników.

Pojawiają się również historie o niepoczytalnym naukowcu, który stworzył konstrukty i jest w stanie je kontrolować. Jego szaleństwo i sukces związany z powołaniem do życia tych stworów, sprawiły, że zaczął on modyfikować własne ciało, by powoli przemienić się w maszynę.

Nikt nie wie jaka jest prawda. Pewne jest jedynie to, że konstrukty istnieją. Przestały być istotami z legend, a stały się realnym zagrożeniem.

Anomalia

Nikt nie zna źródła powstania Anomalii. Wielu ocalałych utrzymuje, że to efekt delaryjskich bomb, chociaż jest to mało prawdopodobne. Bliższe prawdy są teorie głoszące, że ma to związek z uwolnieniem i spaczeniem Mocy w chwili zniszczenia księżyca przez elfich magów. Mogło wówczas nastąpić powstawanie dziur do innych wymiarów bądź też zderzenie światów równoległych.

Nikt nie ma pewności, czym jest Anomalia. Pojawia się losowo, chociaż wyraźnie częściej rozwija się w miejscach, gdzie znajdowało się duże skupisko Mocy, które zostały niezwykle mocno skażone lub gdzie wydarzyły się wyjątkowo tragiczne, brutalne i makabryczne wydarzenia.

Anomalia może zajmować budynek, farmę czy wzgórze, jak również rozciągać się na olbrzymich połaciach lądu, których przebycie pieszo może zająć wiele dni. Rozprzestrzenia się powoli, ale wszystkie obszary, na których się pojawia, ulegają nieodwracalnym zmianom.

Tereny objęte Anomalią można podzielić na trzy rodzaje:

Słaba Anomalia – na pozór wszystko wydaje się normalne, jednak uważny obserwator dojrzy pewne niepokojące symptomy. W niektórych miejscach ziemia może być pokryta czymś w rodzaju białego lub rdzawego proszku czy wysuszonej pajęczyny. Mogą pojawić się jakieś nieznaczne wypaczenia, widoczna po zmroku poświata wokół skał czy niektórych budynków, dziwne narośla, przypominające grzyby. Żywe organizmy wydają się być schorowane, tak jakby oddziaływało na nie skażenie.

Średnia Anomalia – ziemia wydaje się być dziwacznie powykrzywiana. Skały, ruiny i różne przedmioty mogą miejscami przypominać szkielety wypaczonych, dziwacznych istot. Wiele miejsc pokrytych jest siecią dziwacznej pajęczyny i pnączami przypominającymi grzybnię. Czasem ziemia może przypominać potłuczone szkło, tak jakby piasek poddany był działaniu wysokich temperatur.

Żywe organizmy zamieszkujące to miejsce są wypaczone i zmutowane. Jeśli ziemie te zamieszkiwali ocaleli, to zmienili się już w szaleńców i mutantów.

Silna Anomalia – Ocalałym może wydawać się, że wędrują przez nierealny świat koszmarów i narkotycznych wizji. Zmienia się postrzeganie odległości i wyczucie kierunków. Niebo przybiera dziwne barwy, wszystko jest wypaczone i dziwaczne. Kamienie mogą wydawać się żywe, a napotkane istoty mogą być unieruchomione, tak jakby czas się dla nich zatrzymał. Grzybnia i pajęczyna pokrywają większość terenów i obiektów, które dodatkowo może otulać nienaturalnie gęsta i poruszająca się mgła.

Żywe organizmy zamienione zostały w dziwaczne, koszmarne bestie. Niektóre są groźne i agresywne, inne pogrążone w letargu lub przedłużającej się agonii.

Podróż przez koszmar

Anomalia rozszerza się, wchłaniając kolejne tereny. Czasem dociera do miejsc zamieszkałych przez ocalałych. Jeśli mieszkańcy osady nie zauważą odpowiednio wcześnie pierwszych symptomów pojawienia się Anomalii i nie uciekną, zaczyna ona na nich oddziaływać. Stopniowo pogarsza się ich stan zdrowia, stają się coraz bardziej zmęczeni, zniechęceni i apatyczni. Słabsi zapadają na choroby, zaczynają ich dręczyć koszmary senne. Z czasem niektórym coraz trudniej odróżnić jest senne majaki od rzeczywistości. Powoli zostają zamknięci w świecie swojej własnej wyobraźni i popadają w obłęd.

Co gorsza, Anomalia sprawia, że czasem nocne wizje faktycznie zaczynają pojawiać się w świecie realnym. Postacie, zdarzenia czy potwory materializują się znikąd, nadchodzą z pustkowi i burzą spokój mieszkańców. Im większy zamęt i strach zostaje wzbudzony, tym potężniejsze sa wizje i nowe twory.

Ostatecznie, gdy Anomalia staje się mocniejsza, dochodzi do sytuacji, gdy okolica faktycznie zaczyna przypominać zlepek sennych wizji i koszmarów. Mogą pojawiać się tak niezwykłe rzeczy jak gadające i poruszające się przedmioty, dziwaczne potwory, duchy i upiory, mroczne istoty zamieszkujące cienie, wychodzące spod łóżek i karmiące się strachem.

Niestety, procesu tego nie da się odwrócić. Jedyną możliwością ratunku jest ucieczka z terenów zajmowanych przez Anomalię. Wiele jej ofiar popada w obłęd i zostaje na miejscu, by z czasem albo umrzeć w męczarniach, albo przemienić się samemu w potworną bestię.

Stwory z Anomalii

Anomalia wypacza wszystko, dlatego każdy potwór, stworzenie czy osoba, zamieszkujące objęte nią tereny, przemienia się.

W obszarze Anomalii można spotkać zarówno małe, pełzające stworki; zmutowane i wypaczone rośliny poruszające się i próbujące schwytać podróżnych; pokrytych warstwą białego proszku, rdzy i pajęczyny ocalałych, poruszających się niezdarnie, pogrążonych w szaleństwie; jak i gigantyczne, niewyobrażalnie wielkie monstra o umyśle dziecka.

Tworząc istotę będącą dziełem Anomalii, Spamiętywacz ma pełne pole do popisu. Nie ma tu rzeczy, która nie pasuje. Nawet najbardziej dziwaczny pomysł może być przecież ożywionym tworem z czyjegoś snu.

Burze Pyłu

Burze Pyłu są odmianą Anomalii i charakteryzującą się wyjątkową gwałtownością i niszczycielską siłą. Wędrują nieustannie po pustkowiach, niosąc niewyobrażalne zagrożenie dla wszystkich żywych istot.

Już samo przebywanie blisko Burzy jest ryzykowne. Natomiast jeśli ktoś nie znajdzie przed nią w porę schronienia, jego los jest niemal przesądzony. Wiatr wewnątrz Burzy wieje z siłą zdolną ranić, a nawet zrywać skórę z nieosłoniętego ciała. Potrafi zwalać z nóg i utrudniać poruszanie się. Wszechobecne kurz, piach i Pył, uniemożliwiają oddychanie czy nawet otworzenie oczu bez odpowiedniego sprzętu. Pył dostaje się w każdą, nawet najmniejszą szczelinę.

Osoby, które przeżyją wewnątrz Burzy zazwyczaj umierają w ciągu kilku następujących dni lub tygodni na wywołane przez nią choroby, w tym chorobę popromienną. Wielu też przechodzi bolesne i gwałtowne transformacje, nieprzewidywalne mutacje i przemiany, które wpływają zarówno na ciało jak i umysł nieszczęśnika.

Gdy huragan przeminie, ci którzy znaleźli przed nim schronienie, nie mogą czuć się bezpieczni. Po przejściu Burzy wszystko pokrywa świeży Pył – niebezpieczna substancja, mieniąca się wieloma kolorami. Kontakt z nią niesie ze sobą groźbę skażenia, chorób i mutacji. Po kilku godzinach od przejścia Burzy Pył wietrzeje i stopniowo przemienia się w zwykłą warstwę kurzu i piachu.

Zima

Mimo, że na ocalałych czyha wiele niebezpieczeństw jak bandyci, kanibale, mutanci, konstrukty, epidemie czy Anomalie, to wciąż jednym z największych zagrożeń pozostaje zima.

Zmiana przechylenia planety podczas Wybuchu oraz rozbicie księżyca, naturalnego satelity, na dwie części sprawiły, że rytm pór roku na Alepinie uległ drastycznej zmianie. Zamiast czterech pór roku trwających średnio po trzy miesiące, można wyróżnić coś, co z braku lepszego określenia należy nazwać latem lub porą suchą, krótkie okresy przejściowe, które zastąpiły jesień i wiosnę oraz budzącą trwogę w sercach ocalałych zimę.

Zima przychodzi w odstępach trwających od trzydziestu sześciu do czterdziestu miesięcy, a następnie trwa przez kolejne dziewięć do dwunastu miesięcy. W tym czasie przez większość doby panują ciemności, a ziemię pokrywa warstwa szarego śniegu i lodu. Temperatury gwałtownie spadają. Mróz, głód i choroby zbierają makabryczne żniwo, sprawiając, że po każdej zimie znikają kolejne osady i grupy ocalałych.

Z tego powodu przygotowanie się do zimy, zdobycie zapasów oraz znalezienie odpowiedniego schronienia, jest jednym z największych priorytetów. To kolejne zimy sprawiły, że zapewniające dostawy węgla Zankaraz stało się potęgą uzależniającą od swoich karawan kolejne osady.

Języki

Ocaleli zamieszkujący Kontynent posługują się wieloma językami, z których część stanowi zlepek różnych przedwojennych dialektów. Najpowszechniejszym językiem jest dorgha, nazywany językiem wspólnym. Powstał on przed wojną, stanowiąc język środowisk naukowych oraz biznesowych, który miał ułatwić wymianę informacji oraz prowadzenie interesów pomiędzy obywatelami różnych państw. Nigdy nie wyparł języków narodowych, ale po Wybuchu, gdy granice zniknęły, a ocaleli odbywali długie wędrówki w poszukiwaniu schronienia, język ten stał się kluczowy w komunikacji.

Dziś w dorgha można porozumieć się w większości miejsc w Alepinie, chociaż pozostają osady i enklawy, których mieszkańcy posługują się odrębnymi językami. Plemiona Północnych Rubieży wciąż preferują własne dialekty. Mieszkańcy Delarii, szczególnie ci z wyższych grup społecznych, chcący podkreślić swoje pochodzenie, często posługują się językiem delaryjskim, na południu z kolei usłyszeć można odmiany języka sothlandzkiego czy rondalijskiego. Naiym'vael znają dorgha, ale między sobą komunikują się w jednym z trzech eydańskich języków elfów.

Wędrówka przez Kontynent

Południe

Południowa część Kontynentu wydaje się być spokojniejsza od położonych na północy obszarów. Tereny te są oddalone od Strefy oraz Szramy, a co za tym idzie skażenie na nich wydaje się być nieco lżejsze. Rzadziej spotyka się też Anomalie. Myliłby się jednak ten, kto myśli, że południe jest bezpieczne.

Znaczna część terenów ucierpiała wskutek wyjątkowo mocnych trzęsień ziemi oraz ruchów oceanów wdzierających się na Kontynent od zachodu i południa. W połączeniu z gigantycznymi pożarami, które ogarnęły tereny oddalone od brzegów, doprowadziło to do niemal całkowitego wyniszczenia życia na tych obszarach i zmiecenia tysięcy miast, miasteczek i wiosek z powierzchni ziemi.

Dziś południe to ogromne obszary pustkowi przemierzane przez plemiona nomadów, bandy łupieżców oraz mutantów. Nieliczne osady muszą odpierać najazdy bandytów i kanibali, czasem prowadzą też walki między sobą, próbując przejąć kontrolę nad nielicznymi źródłami wody pitnej czy innych zasobów.

Ogród Rdzy

Największą osadą południa jest Ogród Rdzy. Powstał on w ruinach miasta o nazwie Halert, w którym dawniej znajdował się port rzeczny, fabryki, magazyny oraz, na jednym z brzegów rzeki, wielkie składowisko odpadów. Właśnie tu, po Wybuchu, powstała tętniąca życiem osada, której mieszkańcy zaczęli budować swoje schronienia pośród stert złomu i gruzów. Z czasem liczba ocalałych wzrastała, a głównym zajęciem większości nowoprzybyłych jak i starszych mieszkańców było przeszukiwanie okolicznych ruin.

Gromadzono najróżniejsze znaleziska, a miasto rozrastało się. Po uformowaniu się wśród mieszkańców nowej religii, nadano osadzie nazwę Ogród Rdzy. Nazwa jest wyjątkowo trafna, ponieważ z daleka miasto przypomina wielkie składowisko odpadów, pnące się do nieba góry śmieci, złomu i gruzów, pożerane przez rdzę. Właśnie w tych górach odpadków wydrążone są korytarze i pomieszczenia, stanowiące domy zamieszkujących Ogród Rdzy ocalałych.

Każdego dnia liczne grupy szabrowników wyruszają na poszukiwania kolejnych skarbów. Tu wszystko kręci się wokół artefaktów dawnych dni, a przybywające do miasta karawany dostarczają coraz to nowszych fantów. Nowoprzybyli opłacają swój pobyt przywiezionymi z daleka znaleziskami.

Władza w mieście podzielona jest pomiędzy trzy osoby. Triumwirat składa się z Melchora Mądrego, przywódcy Kronikarzy, brata Humberta, głowy Kościoła Halertańskiego oraz Raula Vito, przywódcy największej grupy szabrowników.

Władcy miasta zdają się być zgodni w podejmowanych decyzjach, ale prawda jest taka, że Raul jest w większości przypadków zmuszany do uległości. Zdaje sobie sprawę, że jego pozycja jest znacznie

słabsza i Kronikarze razem ze sługami Kościoła mogliby szybko zastąpić go kimś innym. Cały czas rozmyśla nad tym jak zmienić ten stan rzeczy.

Kronikarze

Kronikarze to zamknięta organizacja, której głównym celem jest zdobywanie i katalogowanie wszelkich możliwych informacji dotyczących czasów przed Wybuchem. Jej członkowie to osoby o olbrzymiej, rozległej wiedzy, strzegące licznych tajemnic. Mimo tego, że nie brakuje im fantów i dóbr stanowiących prawdziwe bogactwo, traktują je jako rzeczy drugorzędne. Informacja jest dla nich najcenniejszą walutą, a wiedza największym skarbem. Potrafią zapłacić obrzymie sumy za pozornie nieistotne dla informatora wiadomości.

Kronikarze są historykami i badaczami, którzy organizują wyprawy w najdalsze zakątki Alepinu, aby poszerzać swą wiedzę lub zdobyć jakieś urządzenie. Pracują dla nich dziesiątki szabrowników, licząc na sowite wynagrodzenie za znalezione przedmioty.

Faktyczna władza w Ogrodzie Rdzy należy właśnie do Kronikarzy. Każdy mieszkaniec czy wędrowiec musi liczyć się z ich zdaniem. Szabrownicy starają się o ich przychylność, ponieważ to Kronikarze skupują przyniesione do Ogrodu Rdzy artefakty. Są też mocno powiązani z Kościołem Halertańskim, mimo że należenie do kultu nie jest wymogiem dla członków tej organizacji.

Ich oddanie misji zgłębiania wiedzy o dawnych czasach sprawia, że niektórzy z nich nie przejawiają większego zainteresowania otaczającymi ich mieszkańcami miasta oraz ich przyziemnymi sprawami. Spędzają wiele godzin w swych pracowniach, laboratoriach i bibliotece. Przyczynia się to do powstawania wielu plotek i domysłów o planach i działaniach Kronikarzy. Według niektórych pracują oni nad bronią, która pozwoli im przejąć kontrolę nad całym Kontynentem. Inni uważają, że starają się wynaleźć sposób przywrócenia Raju na ziemi.

Mówi się również, że ukryta pod ziemią biblioteka Kronikarzy jest największym zbiorem wiedzy na świecie. Podobno znajdują się tam informacje o technologii, która pozwoliłaby zostawić daleko w tyle fabryki Miast Kuźni czy zbrojownie Araharu. Czemu Kronikarze nie chcą z niej skorzystać, pozostaje tajemnicą.

Kościół Halertański

Ogród Rdzy stał się centrum nowego kultu, który szybko zyskał popularność wśród miejscowych szabrowników i zbieraczy. Zgodnie z doktrynami religii, przedwojenny świat jest Rajem Utraconym, a odnajdywanie dawnej wiedzy jest dążeniem do jego odbudowy.

Kult jest mocno powiązany z działaniem Kronikarzy, którzy w większości są jego członkami. Założyli oni świątynie w jednym z przedwojennych magazynów, który został odpowiednio rozbudowany. Stała się ona najważniejszym miejscem Kościoła Halertańskiego, określanego tak od dawnej nazwy miasta, na którego ruinach wyrósł Ogród Rdzy. To tu szabrownicy przynoszą najcenniejsze, najbardziej intrygujące i zawierające najwięcej informacji o utraconej wiedzy artefakty.

Dla wyznawców, największym grzechem jest świadome niszczenie dawnej wiedzy. Z tego powodu jest to również jedno z największych i najsurowiej karanych przewinień w Ogrodzie Rdzy.

CMENTARZYSKO STATKÓW

Na południowy zachód od Ogrodu Rdzy rozciąga się płaskie pustkowie pozbawione ruin, resztek dróg i zabudowań. Zamiast tego można znaleźć tu wraki statków, kutrów rybackich, promów, okrętów wojennych i olbrzymich kontenerowców.

Cmentarzysko Statków było kiedyś Zatoką Pumerską. Woda cofnęła się z tego terenu, a ziemia uniosła do góry, stając się miejscem ostatniego spoczynku dla setek statków, które dawniej przybywały do olbrzymich portów Lenbalii oraz Afenu, a także tych, które zmierzały w górę rzeki do dawnego Halertu.

Wygląd tego miejsca jest tym bardziej niecodzienny, że oprócz wraków, niezwykłych formacji skalnych czy skorup dawnych raf koralowych, znaleźć tu można liczne zagłębienia i kratery wypełnione kotłującą się, żółtą wodą, podgrzewaną przez procesy hydrotermalne. Niektóre z nich co pewien czas wystrzeliwują w górę słupy gorącej wody.

Z gejzerów, zbiorników, a także pojawiających się w ziemi skalnych kominów wydobywają się trujące opary oraz dym i pył, które sprawiają, że oddychanie na tym terenie bez maski przeciwgazowej jest nie tylko trudne, ale również niebezpieczne. Mimo to, grupy szabrowników przemierzają równinę, licząc na cenne znaleziska wewnątrz wraków.

KARAZAH

Gdy krasnoludy rozpoczęły wznoszenie Miast Kuźni, jedno z nich powstało blisko granicy dawnego Sothlandu. Było to Karazah, którego centrum stanowiła potężna rafineria ropy, uruchomiona przez inżynierów.

Miasto rozwijało się w błyskawicznym tempie, przyciągając kolejne rzesze ocalałych. Utrzymywało ono kontakty z Zachodnią i Północną Kuźnią, a uzbrojone po zęby karawany cystern transportowały wytwarzane tu paliwa, oleje i smary na północ. Władcom miasta udało się nawet uruchomić węzeł przedwojennej kolei podziemnej, dzięki czemu transporty mogły wędrować również pod powierzchnią ziemi aż do samego Maharat.

Karazah szybko zdobyło dominującą pozycję na południu, stając się tutejszym centrum handlu oraz przemysłu, wyprzedzając nawet Ogród Rdzy. Jednak w ostatnich miesiącach wydarzyło się coś niepokojącego.

Od czasu ostatniej zimy z Południowej Kuźni nie wyruszyła żadna karawana, a wszyscy wędrowcy, którzy udali się do krasnoludzkiego miasta, zniknęli bez wieści. Również podziemna kolej została unieruchomiona, a korytarze, które prowadziły do podziemnej stacji, zasypane.

Dziwna sytuacja doprowadziła do powstania wielu przerażających opowieści, będących domysłami o tym, co mogło stać się z miastem i jego mieszkańcami. Najczęściej usłyszeć można o tajemniczej zarazie lub o tym, że miasto zostało najechane i zniszczone. Jeśli druga historia byłaby prawdziwa, najazdu musiałaby dokonać prawdziwa armia, by zdobyć wysokie mury dobrze chronionej Kuźni. Można też usłyszeć wiele bardziej niezwykłych historii, jak choćby o szaleństwie, które spadło na mieszkańców i sprawiło, że sami doprowadzili do rzezi i upadku miasta.

Nikt nie wie jaka jest prawda, jednak wielu wciąż nie może oprzeć się pokusie zdobycia bogactw oraz olbrzymich złóż ropy i paliwa, które znajdują się w Kuźni. W stronę Karazah wyruszają kolejne ekspedycje, ale do tej pory wszystkie znikały bez śladu. Losem Południowej Kuźni żywotnie zainteresowane są również krasnoludzkie miasta z północy, których funkcjonowanie w pewnym stopniu uzależnione było od dostaw z rafinerii. Dlatego same organizują i finansują kolejne wyprawy na południe.

SCHRON SSB034

Sagix Corp., najpotężniejsza korporacja przedwojennego świata, posiadająca swoje filie, podległe firmy oraz spółki działające w niemal wszystkich krajach, na wszystkich kontynentach, przygotowywała się na wypadek wojny totalnej. Wybudowano sieć supernowoczesnych Schronów, ukrytych pod powierzchnią ziemi, pozwalających na przetrwanie dziesięcioleci w całkowitym odcięciu od świata zewnętrznego.

Schrony budowane były w wielu rejonach świata, a miejsca w nich sprzedawano milionerom, prominentnym politykom, szefom mafii i organizacji przestępczych – każdemu, kto mógł pozwolić sobie na wykupienie niebotycznie drogiego lokum. Oprócz nich, zapewniano również miejsca członkom zarządu Korporacji, personelowi technicznemu i naukowemu oraz ich rodzinom. Każdy Schron mógł pomieścić 380 mieszkańców.

Po wybuchu wojny, zarządzono mobilizację, a gdy spadły bomby, Schrony zamknięto. Znajdujący się wewnątrz mieszkańcy zostali odcięci od zewnętrznego świata, unikając pożogi, skażenia i kataklizmów.

SSB034

Jednym ze Schronów, którego mieszkańcy postanowili odpieczętować właz po latach izolacji, jest Schron SSB034.

Położony u podnóża gór Berndeckich, na północ od Karazah, Schron przetrwał nieuszkodzony przez niemal trzydzieści lat. Zarząd Schronu postanowił przygotować ekspedycję celem zbadania sytuacji na zewnątrz. Wyprawa zakończyła się pomyślnie, wszyscy jej członkowie wrócili po trzech dniach, będąc w całkiem dobrej formie fizycznej i przynosząc próbki do badań oraz informacje o sytuacji na powierzchni.

Szybko przygotowano kolejne dwie wyprawy, dobierając Zbieraczy, jak zaczęto nazywać tych, którzy opuszczają Schron, spośród personelu naukowego i ochrony. Tym razem jedna z ekspedycji nie wróciła, druga natomiast natknęła się na Burzę Pyłu, po której część Zbieraczy zmarła w wyniku skażenia.

Wydarzenie to ostudziło zapał mieszkańców Schronu, wśród których wytworzyły się dwa stronnictwa. Część ocalałych chciała wciąż badać świat zewnętrzny i przygotować mieszkańców Schronu do opuszczenia podziemnego kompleksu w celu kolonizacji powierzchni i odbudowy cywilizacji. Druga grupa była temu całkowicie przeciwna, domagając się ponownego zaplombowania wejścia w obawie przed przyniesieniem do wewnątrz skażenia i nieznanych chorób.

Ostatecznie żadne ze stronnictw nie zdobyło przewagi. SSB034 opuściło kilka grup, które ruszyły zbadać pustkowia, z rzadka na powierzchnię wyruszają również pojedynczy Zbieracze. Nie są jednak prowadzone otwarte działania związane z przesiedleniem mieszkańców na powierzchnię. Zarząd nie zgadza się też na zapieczętowanie wejścia. Mówi się, że jest to związane z jakimiś tajnymi badaniami prowadzonymi przez sekcję naukową w dodatkowych, tajnych laboratoriach, nieuwzględnionych w ogólnych planach kompleksu. Do badań tych potrzebne są natomiast próbki z zewnątrz.

Polityka firmy

Mieszkańcy SSB034 są przykładem selekcji i działań socjologicznych Sagix Corp. Wszyscy, którzy chcieli wykupić schronienie w supernowoczesnych Schronach, musieli przejść serię badań sprawdzających ich zdrowie fizyczne i psychiczne. Tym sposobem w podziemnych kryjówkach znalazły się wyłącznie osoby zdrowe, odpowiadające wizji zarządu firmy. Osoby te nie mogły przejawiać zbyt buntowniczego charakteru, ponieważ Sagix planowało utworzyć z ocalałych nowe społeczeństwo, całkowicie podporządkowane polityce firmy i jej działaniom.

Podczas pobytu w Schronie, ocaleli byli nieustannie poddawani subtelnej indoktrynacji, tak by ich poglądy stały się zgodne z założeniami i wizją świata Sagix. Z czasem zagnieździło się w nich przekonanie, że żyją tylko dzięki Korporacji i to ona posiada wiedzę i środki, które pozwolą na odbudowę świata.

Ostatecznie całkowite posłuszeństwo stało się czymś tak naturalnym dla mieszkańców Schronu, że każde odstępstwo czy przejaw sprzeciwu, traktowane są jak groźne przestępstwa. Najbardziej opornych czeka wygnanie, które dla wielu mieszkańców jest równoznaczne z wyrokiem śmierci.

Ekspedycja Quindberga

Jedną z grup, która opuściła SSB034, była ekspedycja Johena Quindberga. Zaraz po odplombowaniu wejścia rozpoczął przygotowania do własnej wyprawy, wysyłając kolejne zgłoszenia i wnioski do zarządu. Po otrzymaniu zgody na opuszczenie Schronu w celach badawczych, Johen zebrał grupę osób, z których wszyscy urodzili się i wychowali w Schronie. Ruszyli w nieznane z olbrzymim zapałem i na pewien czas ślad po nich zaginął. Po roku od opuszczenia Schronu przez Quindberga i jego towarzyszy, jeden ze Zbieraczy przyniósł niepokojące znalezisko – był to przenośny dysk zewnętrzny z sygnaturą sprzętu pochodzącego z SSB034. Po jego zbadaniu okazało się, że zawiera on nagrania z kamery jednego z członków grupy Quindberga. Stanowiły one dziennik z ekspedycji, jednak z czasem standardowe nagrania zawierające informacje o podróży, warunkach i stanie członków grupy, zastąpiły inne, bardziej niepokojące kadry.

Ekspedycja napotkała grupę ludzi, którzy jakimś sposobem przetrwali poza Schronem Korporacji. Biorąc ich za uwstecznionych dzikusów, po wstępnej próbie nawiązania kontaktu, widać jak Johen strzela do jednego z nomadów, po czym następuje rzeź. Uzbrojeni w broń półautomatyczną badacze i ochroniarze zabijają ocalałych, nie oszczędzając kobiet i dzieci.

Następne nagrania zawierają coraz bardziej koszmarne sceny. Widać jak postępuje całkowita utrata uczuć i empatii u Johena i jego towarzyszy. Dokonują mordów i gwałtów, poniżają swoje ofiary i bezczeszczą zwłoki. W pewnym momencie Johen zabija dwóch członków ekspedycji, którzy nie wytrzymują psychicznie i sprzeciwiają się jego władzy. Młody uczony, stojąc przed kamerą z bronią w ręce, nazywa siebie bogiem. Nagrania kończą się scenami kolejnej rzezi, w trakcie której kamera upada i zostaje zniszczona.

Schrony

Nikt nie wie ile schronów zostało zbudowanych przez Sagix Corp. Ich liczba i umiejscowienie jest jednym z najpilniej strzeżonych sekretów Korporacji. Nie ujawnia się również informacji, w którym z nich schroniło się szefostwo firmy. Wiadomo, że informacje takie znajdują się w pamięci głównego komputera sterującego, do którego dostęp ma nadzorca i niewielka część kierownictwa Schronu.

Schrony, w swoim założeniu, miały wbudowany system wzajemnej komunikacji, jednak uległ on uszkodzeniu po Wybuchu, w wyniku czego każdy ze Schronów stał się autonomiczną placówką zarządzaną przez oddelegowane przez Sagix kierownictwo (lub ich następców).

Z tego powodu niektóre ze Schronów zmieniły odgórne zalecenia i zostały odpieczętowane wcześniej. Ich mieszkańcy opuścili schronienie bądź też pozostali w nim, widząc ogrom zniszczeń. Część społeczności, po otworzeniu włazów, padło ofiarą chorób, epidemii i skażenia.

W niektórych przypadkach trzęsienia ziemi, przesunięcia tektoniczne i inne kataklizmy sprawiły, że Schrony zostały zniszczone lub uszkodzone, a ich mieszkańcy zginęli lub spędzili kolejne lata na pustkowiach. Wiele Schronów pozostaje jednak wciąż zapieczętowanych i ukrytych pod ziemią, a ich mieszkańcy spędzają kolejne lata w całkowitej izolacji.

Obrazy uwiecznione na dysku były tak przerażające, że wstrząsnęły zarządem Schronu. Postanowiono utajnić te pliki, po czym każdy Zbieracz opuszczający SSB034 zaczął być instruowany o tym, że Johan Quindberg został wygnany ze Schronu i nie można sprowadzać go tu z powrotem ani udzielać mu pomocy. Informacja ta miała pozostać poufna, a do ogólnej wiadomości podano informację o zaginięciu i śmierci członków ekspedycji Quindberga.

Pomysły na przygody

- *W jednej z osad zaczynają znikać mieszkańcy, dochodzi do awarii maszyn, ktoś kradnie broń. Najprawdopodobniej wśród mieszkańców ukrywa się szpieg Odrzuconych. Czy uda się go odnaleźć i schwytać zanim sabotażysta uniemożliwi obronę przed atakiem hordy mutantów?*
- *Ocaleli ruszają na Cmentarzysko Statków w poszukiwaniu przedwojennych urządzeń dla Kronikarzy. Gdy przeszukują wrak potężnego okrętu podwodnego, okazuje się, że nie był on opuszczony. Ktoś zamyka i blokuje włazy, więżąc członków ekspedycji wewnątrz statku. W pogrążonych w ciemnościach, klaustrofobicznych korytarzach zaczyna się polowanie.*
- *Banda zostaje zatrudniona do zorganizowania zasadzki na karawanę powracającą do Ogrodu Rdzy i zdobycia transportowanej przez szabrowników tajemniczej skrzyni przeznaczonej dla Kronikarzy. Okazuje się, że nie tylko Ocaleli chcą położyć na niej ręce. Za karawaną podąża uzbrojony pościg. Kto ostatecznie zachowa ukryte w skrzyni artefakty? I co, gdy okaże się, że w sprawę jest zamieszany Raul Vito?*
- *W jednym z laboratoriów schronu Korporacji Sagix dochodzi do wypadku, w wyniku którego ginie jeden z naukowców. W tym samym czasie ktoś ktoś kradnie ważne dokumenty oraz dysk zawierający plany Schronu oraz kody dostępu. Trzeba zorganizować pościg za złodziejem, który opuścił Schron wychodząc na powierzchnię. I czy na pewno śmierć uczonego była nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności?*

Ziemie Żalu

Znaczna część terenów położonych w centrum Kontynentu nazywana jest Ziemiami Żalu. To tu znajdują się bezkresne pustkowia i liczne ruiny miast, których nazw nikt już nie pozna. Wiele z tych miejsc pozostaje opuszczonych od niemal trzech dekad.Inne wciąż są przemierzane przez kolejne grupy szabrowników, wędrowców, grabieżców oraz plemiona nomadów, z których najbardziej charakterystyczne są plemiona Pasterzy Pyłu.

Pasterze Pyłu

Burze Pyłu budzą trwogę w sercach wszystkich żywych istot. Wyjątkiem od tej reguły są Pasterze Pyłu – nomadzi przemierzający pustkowia w pogoni za kolejnymi przejawami niszczycielskiej Anomalii. Wędrują pieszo lub w kawalkadzie dziwacznych pojazdów pędzących przez pustkowia. Często, oprócz paliwa, napędzanych żaglami lub siłą mięśni. Wędrują oni po niemal całym kontynencie w poszukiwaniu świeżego Pyłu, który pozostaje na ziemi po przejściu Burzy.

Pasterze traktują Pył z niemal nabożną czcią i łączą z nim wiele swoich wierzeń, obrzędów i rytuałów. Jak nikt inny znają jego właściwości, rozumieją zagrożenie, które stanowi, ale także wiedzą jak wykorzystać go do własnych celów. Produkują z niego niezwykłe specyfiki o najróżniejszych właściwościach – od lekarstw, przez trucizny, po środki sprowadzające obłęd, halucynacje lub pozwalające na przeżycie niezwykłych wizji, podróż poza ciałem, a nawet kontrolę Mocy. Niektóre z tych specyfików sprzedają napotkanym wędrowcom lub wymieniają na potrzebne im towary w mijanych osadach.

Destylaty i maście Pasterzy mają ogromną wartość i są cenione w wielu miejscach. Nie można jednak powiedzieć tego samego o ich wytwórcach. Pasterze Pyłu są przez inne grupy traktowani z rezerwą. Ocaleli obawiają się ich oraz ich szaleńczych pogoni za Burzami. Uznają to za przejaw obłędu wywołanego przez Anomalię.

RUINY KATTERHAL

Ruiny Katterhal cieszą się wyjątkowo złą sławą wśród mieszkańców Ziem Żalu. Miejsce to uważane jest za przeklęte i żadna z grup szabrowników nie chce z własnej woli zapuścić się pomiędzy zabudowania wielkiego miasta, mimo licznych fantów i artefaktów, które można byłoby tam znaleźć. W przeszłości w Katterhal przepadło wiele grup wędrowców i zbieraczy.

Po ostatniej zimie w obozach szabrowników spotkać można grupę, która utrzymuje, że była w przeklętych ruinach i udało im się ujść z życiem, chociaż nie wszyscy ich towarzysze mieli tyle szczęścia. Ludzie ci, stanowiący dziwaczną zbieraninę osób pochodzących z różnych zakątków Alepinu, zebranych pod wodzą Raggera. Opowiadają, że pośród ruin gromadzą się Konstrukty, polując na każdego, kto choćby zbliży się do miasta. Co gorsze, pomiędzy zabudowaniami znajdują się koszmarne, przypominające rzeźniczą jatkę fabryki, w których cyborgi oprawiają swe ofiary i przemieniają w sobie podobne monstra. Już sam widok tych miejsc może przyprawić o obłęd, a ucieczka z miasta graniczy z cudem.

BRACTWO KRWI

Ziemie Żalu to ogromny obszar, na którym grasuje wiele band łupieżców, jednak wokół żadnej z nich nie narosło tyle mrocznych legend co wokół Bractwa Krwi.

Grupa ta stanowi sektę, na której czele stoi tajemniczy Ojciec Draghulus, uznawany przez członków Bractwa za bóstwo. Jego najwyższą kapłanką jest Irlana, kobieta o niezwykłej urodzie i magnetycznym spojrzeniu. Członkowie sekty są całkowicie posłuszni i oddani tej parze. Bez chwili wahania gotowi są oddać życie za Ojca, licząc na jego błogosławieństwo. Spełnią każde polecenie i rozkaz, niezależnie od tego jak wymagające czy niebezpieczne ono będzie.

Ci, którzy przetrwali spotkanie z Bractwem Krwi, opowiadają historie o mrocznych ucztach, kanibalizmie i spijaniu krwi. Kultyści urządzają nocne łowy na pojmane ofiary. Podobno część schwytanych nie zostaje zabita. Zamiast tego odprawia się nad nimi specjalne rytuały, w trakcie których mogą skosztować krwi samego Draghulusa. Po tym zdarzeniu jeniec staje się członkiem Bractwa i wykazuje podobne bezwolne oddanie jak inni kultyści.

Aktualnie Draghulus poszerza szeregi Bractwa przejmując kontrolę nad coraz większym obszarem Ziem Żalu.

ZATOPIONE WARRIN

Warrin jest jednym z najbardziej odseparowanych miejsc zamieszkanych przez ocalałych. Ponad spienionymi falami Nowego Morza pną się do nieba wysokie, żelbetonowe i stalowe wieże. Szczyty drapaczy chmur stanowią schronienie dla mieszkańców tego morskiego miasta. Połączone zostały siecią lin i kołyszących się na wietrze pomostów, które przemierzają ocaleli. Poniżej, na wodzie unoszą się łodzie, tratwy i niewielkie żaglowce.

Tu znaleźli schronienie nieliczni mieszkańcy miasta, gdy w dniu Wybuchu południową i zachodnią część Rondalii zalała woda. Tu spędzili Długą Noc i następujące po niej lata, uważając, poniekąd słusznie, że morska toń stanowi najlepszą osłonę przed szaleństwem i brutalnością, które zapanowały na suchym lądzie.

Mieszkańcy Warrin przetrwali dzięki temu, co udaje się im wyłowić spod powierzchni wody. Zatopione miasto wciąż ukrywa liczne skarby, a grupy poławiaczy penetrują zatopione piętra kolejnych budynków, szabrując w poszukiwaniu wszystkiego co przydatne.

Blisko trzy dekady takiego życia sprawiły, że mieszkańcy Zatopionego Warrin stali się społecznością o charakterystycznej kulturze. Szum morza i lekkie kołysanie są dla nich czymś naturalnym. Suchy, stały ląd wprawia ich natomiast w zakłopotanie i powoduje pewien dyskomfort przez pierwsze dni od opuszczenia łodzi.

Kapitan

Mieszkańcami dowodzi Hugo Jarkemman, nazywany Kapitanem. Jest on bezsprzecznym przywódcą, darzonym powszechnym szacunkiem ze względu na jego wkład w przetrwanie ocalałych tuż po Wybuchu.

Kapitan to starszy mężczyzna o łysej głowie i gęstej przetykanej siwizną brodzie, który mimo zaawansowanego wieku zachował krzepką sylwetkę i sporo młodzieńczej energii. Nigdy nie był zawodowym marynarzem. Przed wojną Jarkemman był bogatym biznesmanem, dla którego żeglarstwo było zaledwie hobby. Gdy nadeszły fale, które zalały miasto, skrył się na szczycie budynku, w którym znajdowało się jego biuro. W chaosie, który zapanował, wykazał się zimną krwią i szybko zaczął przewodzić tym, którzy schronili się razem z nim.

Podczas Długiej Nocy ponownie wykazał się pomysłowością i zaradnością. Dowodził, kierując się dobrem całej społeczności, przez co nie sprzeciwiano się jego poleceniom. On umożliwił przetrwanie mrozów, a później wpadł na pomysł połączenia wież pomostami. On też kierował budową pierwszych łodzi i uczył żeglugi. Każdy liczył się z jego słowem, a z czasem mieszkańcy zaczęli nazywać Jarkemmana Kapitanem, wybierając go na swego przywódcę.

Nocne modlitwy

Podczas niektórych nocy uważny obserwator może zobaczyć postacie przemykające po niższych podestach lub płynące cicho po wodzie, zmierzające do jednego z budynków na uboczu miasta. Tam, na najniższym z pięter, częściowo zalanym przez wodę, spotyka się grupa mieszkańców, głównie poławiaczy i Topielców, by odprawiać tajemnicze rytuały i wygłaszać modlitwy w dziwnym, starożytnym języku.

Przywódczynią kultu jest Tiffana. Kobieta, będąca jednym z Topielców – dotkniętych przez skażenie i Anomalię mieszkańców Warrin. Na co dzień jest małomówną i trzymającą się na uboczu poławiaczką, jednak nocami zamienia się w charyzmatyczną przywódczynię sekty oddającej cześć tajemniczemu bóstwu z głębin oraz dziwacznym, morskim istotom, które mu służą.

Co więcej, Tiffana utrzymuje z owymi istotami kontakty, porozumiewając się z nimi dzięki swym mocom. Przywódczyni posiada pewne zdolności psioniczne. Dopiero stara się okiełznać swój dar, ale potrafi już wpływać na myśli i uczucia innych osób.

Jej celem jest przejęcie władzy w Warrin. Na razie wie, że musi jeszcze pozostać w cieniu, nie może pozbyć się Kapitana, ponieważ nie ma odpowiednio dużego poparcia wśród mieszkańców ani wystarczającej mocy, by zmusić ich do uległości.

Liczy, że podmorskie bóstwo zapewni jej te dary. Aby je obłaskawić, wraz ze swym kultem, złożyła już kilkukrotnie ofiary z mieszkańców miasta, w tym dwukrotnie z dzieci. Oddali je morskim istotom, które zabrały je w głębiny. Wcześniej upozorowali nieszczęśliwe wypadki, aby nikt z mieszkańców nie zaczął niczego podejrzewać.

Tiffana jest gotowa posunąć się do wszystkiego, by spełnić swój sen o potędze. Nie wie, że sama jest jedynie marionetką, narzędziem kontrolowanym przez potężną istotę z głębin i jej sługi. Kobieta powoli zatraca rozum, a wraz ze zwiększaniem potencjału mocy psionicznych padają ostatnie bariery ochraniające ją przed popadnięciem w szaleństwo. Co się wtedy stanie? I jakie plany wobec mieszkańców Zatopionego Warrin mają istoty z głębin?

CZARNE BŁOTA

Na wschodzie, wzdłuż brzegu Nowego Morza, rozciąga się pas lądu nazywany Czarnymi Błotami. Teren ten został zalany zaraz po Wybuchu jednak wody cofnęły się częściowo pozostawiając ogromny obszar zniszczonych, skażonych mokradeł. Miejsce to w całości zajęte jest przez bagna. Znad ciemnej, śmierdzącej brei i błot wystają ruiny domów, wraki, obumarłe drzewa, które uniknęły pożarów będąc pod wodą, oraz naniesione przez fale odpady.

Miejsce to jest wyjątkowo niegościnne. Na wędrowców czeka wiele zagrożeń – od trzęsawisk i bagien, które potrafią unieruchomić lub wciągnąć nieszczęśnika pod powierzchnię ciemnej toni, przez trujące opary po roje pasożytów oraz czyhające tuż pod taflą wody drapieżniki.

W odróżnieniu od innych części kontynentu, flora i fauna na Czarnych Błotach przetrwała, dostosowując się do nowych warunków. Rosną tu liczne odmiany grzybów, porostów oraz bagiennej roślinności, pośród której czają się pająki, węże, pijawki oraz najróżniejsze zmutowane potwory. W powietrzu unoszą się chmary owadów.

Życie na Czarnych Błotach jest trudne, jednak przetrwało tu kilka społeczności ocalałych, którzy przez osoby z zewnątrz nazywani są Błotniakami. Nauczyli się oni jak funkcjonować na bagnach, wiedzą, których miejsc unikać, które rośliny są trujące, które zwierzęta niebezpieczne. Często poruszają się na szczudłach, a twarze zasłaniają maskami, które uchronić ich mają przed bagiennymi oparami.

Mieszkańcy Czarnych Błot są podejrzliwi względem obcych. Tworzą zamknięte społeczności ukrywające się pośród rozlewisk. Polują na zwierzęta, zbierają jadalne grzyby i porosty oraz przeszukują rozlewiska, by zdobyć potrzebne materiały. Budują niewielkie osady z domami i szałasami stawianymi na niewysokich platformach. Największą z osad jest Bagienna Twierdza.

Bagienna Twierdza

Osadę tę zbudowano zaledwie dwie zimy wcześniej, jednak szybko stała się najważniejszym miejscem na Czarnych Błotach. Bagienna Twierdza zyskała swoją nazwę dzięki wysokim murom z kamienia, blachy, drewna i odpadów. Wewnątrz wybudowane są domy i magazyny, ustawione na palach, tak jak wszystkie budowle Błotniaków.

Osada nie jest duża, zamieszkuje ją zaledwie setka osób, jednak jej mieszkańcy opanowali doskonale wykorzystanie broni chemicznej, tworzonej przez Szczudlarzy. Położenie w miejscu, do którego nie ma innej drogi dostępu niż wąska grobla, sprawia, że Twierdza jest doskonałym miejscem do obrony, któremu trudno zagrozić.

Wiedźmy

Każdy mieszkaniec Czarnych Błot zna legendy o Wiedźmach zamieszkujących bagna. Te mroczne istoty posiadają olbrzymią wiedzę i niezwykłe moce, dzięki którym potrafią sprowadzać choroby, uroki i szaleństwo.

Czasem najbardziej zdesperowani i odważni mieszkańcy Czarnych Błot poszukują ich, by prosić o pomoc lub uzdrowienie w przypadkach, gdy Pijawcy, stanowiący lokalny odpowiednik lekarzy, są już bezradni. Najczęściej śmiałek kończy jako zimny trup lub posiłek Wiedźmy. Zdarzają się jednak przypadki, gdy zgadza się ona na pomoc. Cena zawsze jest wysoka, a Wiedźm nie interesują zwykłe fanty. Zamiast tego wymuszają na przybyszach złożenie ofiary, służbę lub wykonanie jakiegoś niebezpiecznego zadania.

Wiedźmy są groźne nie tylko przez swoje nadprzyrodzone zdolności, ale również przez fakt, że na swych usługach posiadają zastępy dziwacznych bagiennych istot, potworów, topielców, widma oraz hordy zombie, które potrafią kontrolować.

Mgła

Burze Pyłu rzadko przechodzą przez Czarne Błota. Nie oznacza to jednak, że jest to miejsce wolne od Anomalii. Miejsca przez nią spaczone znaleźć można również na bagnach.

Na Czarnych Błotach występuje również rodzaj Anomalii niespotykany nigdzie indziej. Wyglądem przypomina ona zwykłą mgłę, jednak zdaje się być znacznie gęstsza oraz przemieszcza się inaczej niż zwykła chmura oparów, nierozwiewana przez wiatr i nieuzależniona od pogody.

Osoba, która znajdzie się wewnątrz Mgły, błyskawicznie traci orientację. Jeśli wdycha opary, po kilku chwilach pojawiają się halucynacje, wizje tak realistyczne, a przy tym tak zatrważające, że doznające je osoby potrafią same odebrać sobie życie lub wydłubać oczy, licząc, że w ten sposób przestaną widzieć tworzone wewnątrz ich umysłu obrazy.

Ci, którzy znajdą się wewnątrz mgły mając ochronny sprzęt (jak filtry przeciwgazowe) również nie są bezpieczni. Mgła zdaje się porywać ofiary, które gubią się w jej oparach. Po jej przejściu często pozostają opustoszałe obozowiska i wioski.

Ci, którym udało się uciec z Anomalii, zaklinają się, że pośród mlecznych pasm mgły dostrzegali kontury ludzi oraz innych istot. Niektóre poruszały się powoli, niczym lunatycy, nie reagując na nawoływania. Inne stwory zdawały się węszyć, by po chwili wciągać uwięzionych we mgle ocalałych w głąb bladego oparu, skąd później słychać było jedynie krzyki.

Nawet upływ czasu we Mgle jest odczuwany inaczej. Osoba, która przebywała w niej zaledwie przez chwilę, może mieć wrażenie, że błądziła godzinami. Innym razem postacie, które zginęły we Mgle na wiele dni, wychodzą z niej twierdząc, że minęło zaledwie kilka minut.

Pomysły na przygody

- *Banda musi przetransportować delikatne sadzonki roślin do osady o nazwie Szklarnia. W trakcie podróży przez Ziemie Żalu ich zapasy wody zostają zniszczone, a rośliny wymagają częstego podlewania.*
- *Ocaleli zostają pojmani przez członków Bractwa Krwi, a następnie wypuszczeni jako zwierzyna łowna gdzieś na pustkowiach. Czy uda im się przetrwać? Czy pomogą innym ofiarom czy będą porzucać ich za sobą? Co jeśli na koniec dostaną propozycję skosztowania krwi Ojca?*
- *Zbliża się zima. Ocaleli znajdują schronienie w jednej z enklaw, jednak będą musieli pomóc w przygotowaniach i zdobyciu zapasów. Gdy nadejdą ciemności i mróz, okaże się, że ktoś morduje mieszkańców i wyjada ich wnętrzności.*
- *Banda musi odnaleźć pewnego człowieka, który ukrył się na Czarnych Błotach. W trakcie poszukiwań, po męczącej przeprawie przez bagna, dociera do brzegów Nowego Morza. Okazuje się, że poszukiwany przez nich człowiek został schwytany przez korsarzy z Zatopionego Warrin. Czy uda im się go uwolnić, zanim ludzie morza wrócą do swych wież pośród fal?*

Prawo

Po Długiej Nocy każda społeczność ocalałych wytworzyła własne obyczaje i zasady postępowania. W wielu miejscach panuje anarchia i chaos. Często sprawujący władzę w danej okolicy watażka ustanawia reguły i siłą wymusza ich przestrzegania. Jednolite prawo nie istnieje i to, co dla jednych jest zbrodnią, w innej części kontynentu może być uznane za normalne zachowanie.

Na południu Alepinu każda osada i grupa posiada własne zasady. Na północy Delaryjczycy starają się zaprowadzić rygorystyczne, ingerujące w niemal każdy aspekt życia Prawo Jedynego. W Kuźniach porządku strzegą Strażnicy Prawa dowodzący oddziałami milicji i tarczowników.

Osobną grupę stanowią Wędrowni Sędziowie – organizacja założona przez ocalałych, którzy za cel postawili sobie przywrócenie porządku i ładu w zniszczonym świecie. Utworzyli oni Kodeks zgodnie z którym przeprowadzają sądy i wydają wyroki. Członkowie tej grupy, zwani Szampierzami, przemierzają pustkowia strzegąc prawa, ścigając najbardziej zwyrodniałych zbrodniarzy i wymierzając szybką i brutalną sprawiedliwość.

STYX

Na północny zachód od Czarnych Błot znajduje się domena Charona. Ciągnie się ona wzdłuż wielkiej, przedwojennej autostrady, biegnącej ze wschodu na zachód. Podróżując nią, można pokonać dystans ponad tysiąca kilometrów, nie schodząc z asfaltu.

Wzdłuż drogi umiejscowionych jest kilka osad i miasteczek, w których można znaleźć niewielkie warsztaty oraz stacje paliw i zaparkowane cysterny. Tu stacjonują Jeźdźcy Charona (nazywani też Jeźdźcami Styxu) – bandy krwiożerczych, uzależnionych od adrenaliny i szybkości szajbusów, którzy służą władcy tego miejsca, będąc jego zbrojną ręką.

Każdego dnia przemierzają setki kilometrów, patrolując okolice i zatrzymując każdego, kto chce przekroczyć ziemie należące do Przewoźnika. Każdy, kto wkracza na Styx, musi zapłacić daninę. Nie ma ona stałej wielkości i uzależniona jest od woli porucznika, czyli przywódcy bandy, którą się napotkało. Odmowa wiąże się z atakiem Jeźdźców, szaleńczym pościgiem i, najczęściej, śmiercią lub wzięciem w niewolę podróżnych.

Wyścigi

Większość mieszkańców Styxu, i w zasadzie wszyscy Jeźdźcy Charona, mają słabość do wyścigów. Szybkość, adrenalina, ryk silników, zapach spalin i palonej gumy, huk wystrzałów i eksplozji, słupy dymu na poboczu – to rzeczy, które najbardziej podniecają każdego z nich.

Jeśli Jeźdźcy nie podążają za ofiarą lub nie wypełniają misji zleconej przez jednego z Przybocznych, organizują różnego rodzaju zawody i wyścigi, które mają pokazać, kto jest największym twardzielem lub szajbusem albo czyja maszyna jest najlepsza.

Wyścigi te nie mają nic wspólnego z czystą sportową rywalizacją. Bandy podnieconych, podpitych i naćpanych wariatów, pędzą z pełną szybkością, próbując zepchnąć się wzajemnie z drogi lub strzelając do pojazdów innych uczestników zabawy.

Co ciekawe, wyścig jest jedną z powszechnie przyjętych form rozwiązywania konfliktów na Styxie. Czymś w rodzaju pojedynku, którego wynik wskazuje wyższość jednej ze stron i słuszność jej racji. Zdarzają się przypadki patroli, które zgadzają się przepuścić podróżnych bez opłaty, jeśli ci wygrają z nimi wyścig. Zazwyczaj kończy się to katastrofalnie dla podróżnych. Na pustkowiach nie ma lepszych kierowców oraz bardziej szalonych i agresywnych wojowników szos niż Jeźdźcy Charona.

Przystań

Przystań to największa z osad leżących przy linii Styxu. Rozrosła się ona do wielkości niedużego miasta, umiejscowionego po obu stronach asfaltowej wstęgi. W Przystani znajdują się dziesiątki warsztatów i garaży. To tu bez ustanku naprawia się zniszczone samochody i konstruuje nowe pojazdy.

Przystań to także siedziba samego Charona. Zamieszkuje on wielki „pałac" – samotny wieżowiec w centrum miasta, stojący tuż przy autostradzie, z którego szczytu rozciąga się widok na całą okolicę. Tu też swoje domy ma czworo Przybocznych, zastępców Charona, którzy władają życiem i śmiercią każdego ocalałego na Styxie. To oni wydają komendy porucznikom i rozsyłają patrole Jeźdźców.

RADOM

Na północ od Ziem Żalu znajduje się jedna z największych, a na pewno najbardziej gwarnych osad na kontynencie. RADom to miasto, które według wszelkich praw logiki, już dawno powinno przestać istnieć, rozniesione przez wewnętrzny chaos. Mimo to, wciąż przybywają tu nowi wędrowcy z pustkowi, najemnicy, kanciarze, mordercy i handlarze oferujący każdy, nawet najbardziej egzotyczny towar. Wszędzie widać grupki podpitych lub naćpanych osiłków, codziennie wybuchają burdy oraz bijatyki, przerywane okresami wzmożonych libacji.

Ten pozorny brak kontroli powinien skutkować rozlewem krwi na wielką skalę i puszczeniem wszystkiego z dymem. Nie dzieje się tak tylko dzięki trójce władających miastem osób – Mamuśce, Mierniczemu i Romie Serii, którzy podzielili osadę

na trzy strefy wpływów. Otacza ich zasłużona aura uwielbienia i strachu. To oni trzymają wszystkich w ryzach, rządząc twardą ręką.

Strzelnica

Centrum Strzelnicy stanowi ufortyfikowana fabryka broni stanowiąca samodzielną twierdzę wewnątrz miasta. Obsadza ją mała armia uzbrojonych najemników i zabójców na usługach Romy Serii, którzy brutalnie i bez litości przepędzą każdego, kto im się nie spodoba.

Roma jest pewnym siebie, bezwzględnym wodzem, miłującym się w huku wystrzałów i brutalnej walce. Podobno kiedyś coś łączyło go z Mamuśką, ale dziś nikt nie ma odwagi o to pytać. Powszechnie znana jest natomiast jego niechęć do Mierniczego.

Rządca Strzelnicy, mimo powierzchowności gburowatego zbira, jest inteligentnym strategiem. Miałby spore szanse na przejęcie całej władzy, jednak wie, że otwarte zaatakowanie innego rządcy oznaczać będzie zniszczenie kruchego pokoju i morze krwi, które zaleje miasto. To z kolei zaszkodziłoby interesom wszystkich.

Dworzec

Dworzec to olbrzymie targowisko wybudowane na peronach i wzdłuż torów kolejowych, które teraz stanowią główną drogę dla handlarzy zmierzających do RADomia. Można znaleźć tu niemal każdy szpej, łącznie z towarami, za które w innych osadach czeka niewiola lub stryczek. W RADomiu nie istnieje takie pojęcie jak „nielegalny".

Tory zapewniają bezpieczeństwo, ten kto po nich zmierza może liczyć na dotarcie do miasta, bez zostania ograbionym z dorobku tuż przed jego granicami. Znajduje się bowiem pod opieką Mierniczego.

Zarządca Dworca, Pan Torowiska, Wielki Mierniczy – to on sprawuje kontrolę nad niemal całym handlem w mieście, od szmat, przez żywność, po prochy i niewolników. Nic nie umknie jego uwadze, a liczne opłacone oczy i uszy donoszą mu o każdym istotnym wydarzeniu. Nawet Tartak i Strzelnica muszą płacić udziały z większych transakcji handlowych.

Jak każdy poborca podatkowy, nie cieszy się sympatią mieszkańców, jednak jego wpływy, bogactwo i siatka szpiegów sprawiają, że ciężko mu się przeciwstawić. Jest podstępny i diabelnie inteligentny, czemu zawdzięcza swoją pozycję.

Tartak

Dzielnica rozpusty jest najbardziej obleganym miejscem w całym mieście. Trwa tu nieustająca impreza, a każdy, kto ma jak zapłacić, może oddawać się zabawie, przyjemnościom, używkom i hazardowi. Jest to miejsce, gdzie można zapomnieć o troskach, ale równie szybko można też pożegnać się z całym dobytkiem, a nawet życiem.

Tartakiem zarządza Mamuśka. Nazywana najbardziej niebezpieczną kobietą pustkowi, stanowi obiekt uwielbienia setek najemników, zabójców, hazardzistów i pijaczyn. Mamuśka darzona jest szacunkiem podszytym strachem. Nikt nie chce odczuć na sobie skutków jej gniewu, a wielka piła tarczowa, ustawiona w centrum dzielnicy, stanowi przypomnienie o tym, co czeka tych, którzy złamali ustanowione przez nią reguły.

ZANKARAZ

Zankaraz jest najszybciej rozwijającym się z krasnoludzkich Miast Kuźni. Na południe od miasta rozciągają się Ziemie Żalu, od północy graniczy z terenami, do których rości sobie prawa Delaria, na wschód prowadzą szlaki do RADomia, Styxu oraz Strefy, zachód to miejsca, gdzie znajduje się kilka osad podległych krasnoludom, za nimi natomiast rozciąga się ocean.

Wędrując do miasta, najpierw dociera się do rozległego pierścienia slumsów, otaczającego wysokie mury Kuźni. Miejsce to zamieszkują setki ocalałych, którzy nie dostali pozwolenia na wejście za bramy. Wciąż jednak starają się oni czerpać korzyści z bliskości krasnoludów, najmując się do wszelkich zajęć jak prace w kopalniach, zewnętrznych warsztatach, ochrona karawan czy pilnowanie porządku. Większość mieszkańców slumsów stara się radzić sobie samemu, dlatego wśród chat, namiotów i szałasów znaleźć można liczne stragany, bary, mordownie, domy publiczne i areny walk.

Krasnoludy nie wtrącają się zbyt często w sprawy mieszkańców slumsów, ingerując jedynie w przypadkach groźniejszych zamieszek, wyjątkowych przejawów łamania prawa jak okradanie karawan lub zranienie czy zabicie krasnoluda. Traktują zamieszkujących to miejsce jako tanią siłę roboczą oraz mięso armatnie, które można wykorzystać.

Kuźnia

Wewnątrz murów znajdują się liczne fabryki oraz warsztaty, domy mieszkalne, koszary wojskowe oraz hale handlowe. Mieszka tu wielu rzemieślników, techników oraz inżynierów. Do miasta sprawdzane były wszystkie osoby, które mogły okazać się przydatne w jego rozwoju oraz w odbudowie przedwojennej cywilizacji.

Władzę w mieście sprawuje Rada złożona z najstarszych i najbardziej szanowanych krasnoludów. W jej skład wchodzą przywódcy czterech działających w Kuźni gildii, wielki mistrz Domu Maszyny, Zarządca Kuźni oraz przywódca Strażników Prawa. Tych siedmiu krasnoludów posiada niemal nieograniczoną władzę i odpowiadają jedynie przed pozostałymi członkami Rady.

Gildie posiadają swoje strefy wpływów, zgodnie z którymi podzieliły miasto pomiędzy siebie. Gildia Prochowa, której członków nazywa się Czarnobrodymi, zajmuje się produkcją broni i amunicji, w dużej mierze ma też wpływ na działania żołnierzy i sił zbrojnych Kuźni. Gildia Olejna odpowiada za konstrukcję pojazdów i maszyn. Gildia Górnicza kontroluje kopalnię węgla i dostawy energii dla miasta. Gildia Handlowa kontroluje cały handel na terenie miasta oraz w osadach, które się mu podporządkowały. Dom Maszyny zrzesza inżynierów i mechaników.

Zarządca Kuźni to funkcja przechodnia. Jest on wybierany przez pozostałych członków Rady i pełni funkcję władzy wykonawczej oraz dowódcy sił

zbrojnych Kuźni. Przywódca Strażników Prawa jest powiernikiem Żelaznej Księgi i najwyższym sędzią. Przewodzi on strażnikom prawa oraz niektórym oddziałom miejskiej milicji.

Czarne złoto

Miasto kontroluje kopalnię węgla, która znajduje się na jego zachodnim krańcu. W tym miejscu pracę znajdują setki robotników, a wydobywany surowiec zapewnia nie tylko energię dla miasta i napędza pracujące w fabrykach maszyny, ale również stanowi opał, który pozwalał mieszkańcom Zankaraz przetrwać zimy.

Karawany

Z Zankaraz wyruszają liczne karawany handlarzy, kupców oraz badaczy, poruszające się w opancerzonych pojazdach i strzeżone przez licznych żołnierzy oraz najemników. Większość z nich wędruje do osad ocalałych, starając się zbierać informacje oraz handlować. Krasnoludy mają wiele do zaoferowania, a wizja stałych dostaw sprzętu, żywności i węgla, który daje nadzieję przetrwania zimy, sprawiają, że karawany te witane są z otwartymi rękami.

Z czasem wiele osad uzależnia się od handlu z Zankaraz do tego stopnia, że stają się podległe władzy Miasta Kuźni. W ten sposób krasnoludy poszerzają swoją strefę wpływów i budują potęgę, stając się najważniejszym miastem kontynentu.

Klątwa Ghalarrdina

Od wielu lat w mieście nie narodziło się żadne zdrowe dziecko. Większość z nich przychodzi na świat się martwa. Te, które rodzą się żywe najczęściej są chore lub zdeformowane do tego stopnia, że nie przeżywają najbliższych dni.

Od lat krasnoludzcy uczeni starają się znaleźć przyczynę tego, co z czasem może stać się powodem upadku miasta i końca ich rasy. Póki co, wszystkie badania okazały się bezowocne, a klątwa Ghalarrdina, jak ją nazywają, rzuca się cieniem na wszystkie działania krasnoludów.

Widmo wyginięcia całej rasy sprawia, że cenią oni niezwykle życie własne i pobratymców. Każda śmierć krasnoluda jest dla nich wielkim ciosem. Stąd też najbardziej niebezpieczne zajęcia powierzają najemnikom, ludzkim robotnikom oraz niewolnikom. W końcu ludzkie życie jest tanie, a każdego martwego człowieka można zastąpić.

Klątwa stała się też przyczyną szczególnego traktowania kobiet w Kuźni. Wszystkie krasnoludzkie kobiety otoczone są szczególną ochroną i nie mogą opuszczać murów miasta bez zgody Rady.

Ostoja

Zankaraz niejednokrotnie było celem ataków band grabieżców, mutantów czy nawet konstruktów. Za każdym razem, dzięki poświęceniu i odwadze jego obrońców, udawało się odeprzeć ataki. W ten sposób udało się również odpierać najazdy Delaryjczyków.

Największe ze starć nosi miano Wojny Prochu, zwanej przez niektórych Rzezią Ognia.

Wielka armia wyznawców Jedynego, pod przywództwem Proroka Ahallara Bożej Ręki, zaatakowała Zankaraz i spaliła sporą część otaczających Kuźnię zabudowań. W odpowiedzi Dewastatorzy, specjalnie szkolona jednostka saperów, doprowadzili do zniszczenia większości delaryjskich pojazdów i zapasów, po czym odparto atak, zmuszając Delaryjczyków do odwrotu przez pustkowia, pozbawionych prowiantu i wody.

Po tym wydarzeniu częstotliwość ataków wyznawców Jedynego znacznie zmalała. Zdali sobie oni sprawę, że w przeciwieństwie do innych najeżdżanych osad, krasnoludzkie miasto nie ugnie się przed ich bogiem.

SILOS

Kilkanaście kilometrów na południowy zachód od Zankaraz znajduje się nietypowe kasyno skryte pod powierzchnią ziemi w przedwojennym silosie rakietowym. Po zjechaniu w dół szybem windy, przed odwiedzającymi odsłania się zupełnie inny świat, gdzie można dać porwać się rozrywce.

W Silosie, bo tak nazywane jest to miejsce, spotyka się niezwykłą mieszankę ludzi, elfów i krasnoludów z całego kontynentu. Goście oddają się hazardowi, używkom i zabawie, a spory są odkładane na bok. Kasyno stanowi neutralny grunt, a każdy zakłócający spokój tego miejsca, spotka się ze zdecydowaną reakcją ochrony oraz gniewem samego właściciela.

Skoro zaś o właścicielu mowa... Marcel „Silos" Baniushka to wysoki mężczyzna, około pięćdziesiątki. Mimo że w jego spojrzeniu i rysach twarzy odcisnęły swe piętno trudy dawnych czasów, to emanuje od niego rzadko spotykana elegancja. Zawsze pojawia się w garniturze, czystej koszuli i porządnych butach. Czasami przychodzi, wspierając się o lasce, by powitać nowych gości słowami: „Witajcie w Silosie Silosa. Grajcie do woli, ale grajcie z głową".

Baniushka od lat nie opuszcza sieci podziemnych pomieszczeń domostwa. Czuje dumę z powodu swoich osiągnięć, a jego znajomości i wpływy sprawiają, że szanują go nawet najwięksi grabieżcy z RADomia czy Styxu. Z oboma miastami prowadzi zresztą interesy, chociaż mówi się, że Mamuśka nie jest mu zbyt przychylna.

Wydaje się, że kasyno nie jest ostatecznym celem Marcela. Często zaprasza przybyszów na prywatne rozmowy, zadając im dziwne pytania. Szczególnie chętnie gości u siebie naukowców, inżynierów i osoby posiadające wiedzę o przedwojennych urządzeniach. Czasem zleca różne zadania szabrownikom i zbieraczom, wysyłając ich w poszukiwaniu urządzeń i materiałów o nieznanym przeznaczeniu.

Krążą plotki, że Baniushka buduje jakąś dziwaczną maszynę w jednym z silosów. Gdy zdarza mu się wypić za dużo, w chwilach nostalgii mówi o opuszczeniu tego miejsca i „ostatniej, wielkiej wyprawie". Nikt nie zna szczegółów jego planów, a ci, którzy za bardzo wtykali nos w nie swoje sprawy, szybko znikali.

DELARIA

Ziemie leżące na północnym zachodzie kontrolują Delaryjczycy. Są oni fanatycznymi wyznawcami boga, którego określają mianem Jedynego, ponieważ jego prawdziwe imię znane jest tylko prorokom i nie może zostać skalane przez usta zwykłego śmiertelnika.

Na terenach Delarii liczne patrole pilnują dróg, a osady, które przyjęły prawo Jedynego, strzeżone są przez uzbrojone oddziały żołnierzy i ochotników. Pomiędzy nimi wędrują grupy pielgrzymów, biczowników i religijnych zelotów przemierzających pustkowie z zawodzącym śpiewem na ustach, głosząc chwałę Jedynego i nadejście Dnia Sądu.

W ruinach dawniej sięgającej nieba katedry w Araharze kapłani i akolici głoszą swe kazania, rozpalając ogień wiary w sercach ludzi. Przerażający Inkwizytorzy wyszukują tych, których żar jest fałszywym płomieniem bądź jedynie kupką wystygłego popiołu, by zgotować im agonię w łasce boga.

Czyściec

Dla Delaryjczyków Wybuch był przejawem wściekłości boga. Gniew Jedynego zniszczył ziemię, pozostawiając na niej jedynie nielicznych, by przebywając w czyśćcu, mogli udowodnić, że są warci zbawienia w Dniu Sądu.

Delaryjczycy są dobrze zorganizowaną społecznością rządzoną żelazną ręką kapłanów i oficerów wojskowych. Wszyscy jej członkowie są ludźmi i wyznawcami tej samej religii. Nie ma wyjątków. Kult Jedynego jest spoiwem. Na świecie nie ma miejsca dla innych religii i przedstawicieli innych ras.

Arahar

Stolicą delaryjskich ziem jest Arahar, zwane też Katedrą, Wielką Świątynią lub Miastem Jedynego. W centrum miasta wznosi się sięgająca nieba katedra, w której prorocy i kapłani wygłaszają płomienne kazania. Tu też przechowywane są najcenniejsze artefakty, święte relikwie proroków i błogosławionych męczenników.

Niemal niezniszczona przez Wybuch świątynia stała się symbolem potęgi Jedynego oraz potwierdzeniem słów, że wiara jest wieczna i niezniszczalna. Do tego miejsca przybywają liczne pielgrzymki, a wokół świątyni zawsze spotkać można tłum fanatyków i biczowników wznoszących swe modły do Jedynego.

Tuż obok Katedry znajduje się Dom Prawdy, siedziba Inkwizytorów, miejsce darzone lękiem, wzbudzające postrach nawet w sercach najbardziej oddanych wyznawców Jedynego. To tutaj szkoli się przyszłych niszczycieli herezji. Również w tym miejscu odbywają się przesłuchania przestępców i niewiernych. Trupy należące do wielu z nich wciąż wypełniają dziesiątki żelaznych klatek wiszących wokół całego budynku.

Pod powierzchnią Araharu znajduje się kompleks bunkrów, w którym przywódcy dawnej Delarii skryli się przed Wybuchem. Do bunkrów można wejść tylko przez Katedrę lub Dom Prawdy, a oba te miejsca są nieustannie strzeżone. Krążą plotki o trzecim wejściu, połączonym z dawną siecią metra, jednak nikt dotąd nie potwierdził tych informacji.

W podziemnych kompleksach znajdują się siedziby najważniejszych przywódców miasta – Wielkiego Proroka oraz Świętego Generała. Oprócz tego umiejscowione zostały tu wielka zbrojownia oraz laboratoria i sale zabiegowe, w których wciąż prowadzone są okrutne eksperymenty.

W Araharze bezwzględnie przestrzega się Prawa Jedynego. Codziennie odbywają się zbiorowe modlitwy i nabożeństwa. Każdy pełni przypisaną mu rolę. Mężczyźni pracują, handlują lub służą w siłach zbrojnych. Podporządkowane im kobiety zajmują się domostwami i dziećmi. Te ostatnie, po ukończeniu piątego roku życia, oddawane są do Domu Słowa, gdzie akolici Jedynego wychowują je w wierze.

Wokół miasta rozlokowane są silnie ufortyfikowane posterunki wojskowe strzegące porządku. Zarówno w mieście jak i wokół niego prawo egzekwowane jest szybko i bezlitośnie. Nie ma tu miejsca dla niewiernych, nieludzi i mutantów. Poza niewolnikami są oni eksterminowani w imię czystości.

Ekspansja

Mocarstwo Delarii wciąż stara się poszerzać swe granice. Oddziały żołnierzy i uzbrojonych fanatyków atakują wędrowców i napotkane osady. Pokonani otrzymują prosty wybór – wiara w Jedynego i pełne podporządkowanie lub śmierć. W niektórych przypadkach sprzeciwiający się sługom Jedynego zostają niewolnikami. Schwytane krasnoludy, Naiym'vael czy ci, których ciała zostały zdeformowane w zbyt dużym stopniu przez mutacje, nie otrzymują takiej szansy. Dziećmi Jedynego są jedynie ludzie i tylko oni zasługują na życie.

Pomimo że delaryjska ekspansja została spowolniona, a jej drogę na południe skutecznie blokuje Zachodnia Kuźnia wraz ze swymi oddziałami, Delaryjczycy nie poprzestają w swych staraniach, kierowani zasadą mesjanizmu. Ich celem jest sprawienie, by cały świat należał do Jedynego i jego wyznawców. W przeciwnym wypadku może spłonąć.

Północna Rubież

Na północ od Zgniłej Rzeki rozciągają się niegościnne, górzyste tereny, gdzie spotkać można liczne grupy mutantów i przypadki Anomalii, a z gór, od północy, nadciągają kolejne rzesze konstruktów. Tereny te graniczą z dominium Delarii i niejednokrotnie stanowiły cel wypraw zbrojnych sług Jedynego. Mimo prób pacyfikacji i włączenia w obszar swojej władzy przez Arahar, miejsce to wciąż zamieszkują grupy ocalałych łączące się w plemiona i klany. Stawiają one czynny, zbrojny opór, walcząc z Delaryjczykami i zmuszając ich wojska do odwrotu na południowy brzeg rzeki.

Konflikt ten trwa już wiele lat, stanowiąc spore obciążenie dla obu stron. Jednak niezależnie od tego czy Delaryjczycy stosują obietnice i dyplomację, czy też wysyłają kolejne oddziały wojsk i fanatyków, mieszkańcy Północnych Rubieży pozostają nieugięci.

Endhgarczycy

Klany Endhgarczyków zamieszkują najdalej na północ wysunięte pasma górskie, gdzie klimat jest najostrzejszy, a ziemie najbardziej niegościnne. Przetrwanie na tych terenach wymaga niezwykłej wytrwałości i zahartowania, jednak członkowie górskich klanów zdają się być do tego przyzwyczajeni. Doskonale radzą sobie w trudnych warunkach, wędrując przez góry, znając liczne sekretne szlaki i ścieżki niedostrzegalne dla przybyszów z innych ziem.

Endhgarczycy są niezwykle uparci i twardzi. Cenią odwagę i poświęcenie dla swojego klanu, z pogardą patrząc na wszelkie przejawy słabości, tchórzostwa oraz zdrady. Budują łatwe do przeniesienia osady, które można szybko opuścić, gdy zachodzi konieczność znalezienia nowego miejsca, by uniknąć nowej Anomalii czy wyjątkowo częstych ataków konstruktów.

Kravenowie

Kraveńskie plemiona zamieszkują obszar pomiędzy Endhgarczykami a Parranami. W większości prowadzą na wpół koczowniczy tryb życia. Jedyną stale zamieszkaną osadą jest Gniazdo, które stanowi centrum kraveńskich terytoriów, gdzie plemiona zbierają się na obrady oraz wspólnie szykują do większych wypraw. Tu także wiele z nich spędza zimy.

Członków kraveńskich plemion można łatwo rozpoznać po ich wyglądzie. Podgalają oni głowy z tyłu i po bokach, zostawiając dłuższe czupryny na górze. Mężczyźni noszą długie, sumiaste wąsy. Często malują lub tatuują swoje ciała w symbole związane z ich plemieniem, religią czy legendami.

Kravenowie mają opinię nieprzewidywalnych. W jednej chwili mogą być spokojni, by sekundę później wpaść w szał. Wydają się być gościnni i otwarci, by po chwili, jeśli przybysze ich obrażą, doprowadzić do rozlewu krwi. Uwielbiają wyzwania, a najprostszym sposobem, aby nakłonić ich do zrobienia czegoś, jest zasugerowanie, że nie dadzą rady tego dokonać. Podobnie jak Endharczycy gardzą tchórzostwem, ale stosują często fortele, zasadzki i pozorowane ucieczki, by wciągnąć przeciwnika w pułapkę.

Największą słabością Kravenów jest natomiast pijaństwo. Spożywają oni olbrzymie ilości alkoholu, po którym potrafią dokonywać niezwykłych wyczynów w walce. Niestety, często doprowadza to do waśni pomiędzy nimi samymi, a nawet wojen pomiędzy plemionami, których początki mają miejsce przy kielichu.

Parranowie

Parranowie zamieszkują górzyste pasmo ziem wysuniętych na zachód. Są w równej mierze góralami jak i żeglarzami oraz poławiaczami. Budują niewielkie statki, na których wypuszczają się, by najeżdżać przybrzeżne tereny na południe od Zgniłej Rzeki, w tym ochoczo atakując delaryjskie strażnice.

Mimo że zazwyczaj są nieco drobniejszej postury od potężnych Endhgarczyków czy Kravenów, Parranowie nie ustępują im w walce, wykazując się znaczną odwagą i zawziętością. Najgroźniejsi z ich wojowników znaczą swoje ciała i twarze pajęczynami blizn i tatuaży, które mają opowiadać historie ich dokonań.

W odróżnieniu od innych plemion Północnej Rubieży, parrańskie społeczności budują warowne osady, których potrafią zaciekle bronić, a opuszczają je jedynie w ostateczności.

Strefa

Bomba przeznaczona dla Maharat nie osiągnęła celu. Transportujący ją samolot został zestrzelony i spadł niedługo po przekroczeniu granicy Maghanbaru. Nikt nie spodziewał się jednak, jakie skutki przyniesie ta katastrofa.

Po uderzeniu o ziemię bomba eksplodowała. Detonacja była potężna, niewyobrażalna siła zniszczenia rozeszła się wraz z falą uderzeniową, która przetoczyła się przez setki kilometrów. W ten właśnie sposób powstała Strefa, jedno z najbardziej skażonych miejsc na Alepinie.

Lej i Czarne Piachy

Centrum Strefy stanowi Lej. Jest to gigantyczny krater o średnicy blisko kilometra, powstały w miejscu wybuchu bomby. Wypełniony jest on popiołem oraz wypaloną ziemią. Wokół niego, w promieniu kilkudziesięciu kilometrów, roztacza się naga, pozbawiona życia równina, nazywana Czarnymi Piachami. To tu zniszczenia były najdotkliwsze. Nie ocalało nic, domy zostały starte w pył, drzewa, rośliny i żywe istoty wyparowały, pozostała jedynie pustynia czarnego piachu, w którym znaleźć można liczne odłamki równie czarnego szkła powstałego wskutek olbrzymich temperatur po wybuchu.

Miejsce to jest całkowicie niezdatne do życia. Skażenie na tym terenie jest tak wielkie, że przebywanie tu, nawet z odpowiednim strojem i wyposażeniem ochronnym, przez kilka minut grozi śmiertelnymi dawkami promieniowania.

Życie w Strefie

Poza Czarnymi Piachami skażenie jest nieco mniejsze, a im większa odległość od Leju, tym bardziej słabnie. Cała Strefa obejmuje obszar o średnicy blisko ośmiuset kilometrów i mimo że panujące tu warunki są ciężkie, udało się tu przetrwać grupom ocalałych. Każdego dnia muszą się oni zmagać nie tylko z głodem i brakiem wyposażenia, ale także z często występującymi Anomaliami, Burzami Pyłu oraz wieloma zmutowanymi bestiami, którym udało się wyewoluować na tym obszarze.

Sami mieszkańcy często noszą ślady wpływu skażenia. Powszechne są mutacje i choroby, a także zaburzenia psychiczne. Mimo to ocaleli walczą o przeżycie każdego kolejnego dnia.

Popromienni

Dużą część społeczności ocalałych w Strefie stanowią osoby, które nazywa się Popromiennymi. Odczuli oni najdotkliwiej skutki wszechobecnego promieniowania. Ich ciała zmutowały, często, oprócz deformacji, pojawiają się związane ze skażeniem choroby.

Pomimo licznych zmian, Popromienni nie zostali napiętnowani. Stanowią oni integralną część społeczności, do których należą, a niektóre grupy i osady składają się wyłącznie z naznaczonych mutacjami Popromiennych.

MAHARAT

Maharat to potężne Miasto Kuźnia wybudowane pośród ruin dawnej metropolii stanowiącej stolicę Maghanbaru. Umiejscowione na dalekiej północy jest odizolowane od pozostałych osad kontynentu przez góry, Strefę, niebezpieczne pustkowia Targainstaru oraz Szramę. W poprzednich latach utrzymywało kontakt z Karazah dzięki wznowieniu działania przedwojennej kolei podziemnej, jednak po ostatniej zimie część tuneli została zasypana, a z Południowej Kuźni nie docierają żadne wieści.

Mimo tej separacji, miasto wciąż rozwija się, budując potężną armię dzięki dostępowi do dawnych fabryk i zbrojowni stolicy. Właśnie ta siła militarna pozwala krasnoludom odpierać kolejne ataki konstruktów, Odrzuconych oraz barbarzyńców ze wschodu.

Stan ciągłego oblężenia, w którym znajduje się Maharat, sprawił, że miasto otoczono potrójnym murem, który chroni nie tylko Kuźnię i domostwa wybranych obywateli, ale również przybytki tych, którzy nie dostali zgody na przekroczenie bram centrum miasta.

Sterowce

Pragnąc odzyskać kontakt z terenami położonymi na południu, inżynierowie rozpoczęli pracę nad eskadrą sterowców i statków powietrznych, które mogłoby transportować ocalałych oraz towary pomiędzy osadami. Największy ze sterowców, Bhotghum II, odbył już pierwsze próbne loty i jest szykowany do podróży do Zankaraz. Wciąż jednak trwają dysputy na temat trasy przelotu ponieważ do wyboru krasnoludzcy lotnicy mają podróż w okolicach Szramy, gdzie wlecą w obszar Anomalii, nie mając pewności jak w niej zachowa się sterowiec, drogę przez skażoną Strefę, tereny Delarii, gdzie mogą być narażeni na ostrzał wyznawców Jedynego lub dłuższy lot nad oceanem.

Pomysły na przygody

- *Mieszkańców niewielkiej osady zaczynają nawiedzać dziwaczne potwory. Po zbadaniu okolicy okazuje się, że miejsce to zaczyna ulegać przemianie pod wpływem Anomalii. Gdy mieszkańcy próbują uciec, ich drogę blokują kolejne Koszmary. Okazuje się, że powstają one we snach małego dziecka. Czy Ocaleli pomogą uratować malca i przedrzeć się przez szeregi niebezpiecznych stworów, czy porzucą dziecko na pastwę losu?*
- *Ktoś sabotuje jedną z fabryk Kuźni. Uszkodzono jedną z maszyn i skradziono części niezbędne do jej funkcjonowania. Trzeba znaleźć złodzieja, który pewnie skrył się już w slumsach za murami. Co ciekawe członek jednej z krasnoludzkich gildii stara się przekonać Ocalałych, by porzucili to zadanie. I czemu cały czas śledzi ich człowiek, który, jak się okazuje, jest wyznawcą Jedynego?*
- *Krasnoludy z Maharat szykują ekspedycję, której zadaniem będzie udrożnienie podziemnej trasy kolei do Południowej Kuźni. Grupę czeka wielotygodniowa podróż w mrokach tuneli. Szybko okazuje się, że ktoś próbuje sabotować karawanę.*
- *Ocaleli stanowią część grupy wędrującej do położonej głęboko wewnątrz Strefy dawnej bazy wojskowej. Okazuje się, że dziwacznie wyglądający przewodnik prowadzi ich do siedliska Zarażonych. Czy Ocalałym uda się ujść cało z pułapki?*
- *Ktoś zaognia konflikt pomiędzy endhgarskimi klanami a plemionami Kravenów. Plemię członków Bandy zostaje napadnięte i pobite przez wrogów poszukujących zemsty za kradzież świętego totemu. Ocaleli muszą wyruszyć w podróż przez góry, by uwolnić uprowadzonych jeńców oraz odzyskać plemienny sztandar, skradziony w ramach odwetu. W trakcie podróży natkną się na grupę delaryjskich szpiegów z endharskim totemem.*

Nieodkryte miejsca

Wymienione w tym rozdziale miejsca to nie jedyne osady i miasta na kontynencie. Na pustkowiach można znaleźć wiele mniejszych i większych skupisk ocalałych - enklaw, osad, kryjówek. Powstają, walczą o przetrwanie i często znikają, starte z map przez bandytów, choroby, głód, brak wody, zimę, potwory, Odrzuconych czy Anomalię.

Każde z takich miejsc może być zupełnie unikatowe i stanowić tło kolejnych opowieści. Niech Ocaleli trafią do Wodnego Targu na Ziemiach Żalu, bezimiennej osady władanej przez genialnego naukowca przeprowadzającego eksperymenty na jej mieszkańcach, wysuniętego na południowy-wschód posterunek delaryjskiego wojska, enklawy której mieszkańcy oddają cześć radioaktywnej relikwii... Pozwól zadziałać Twojej wyobraźni!

PUSTKOWIA TARGAINSTARU

Na wschód od Strefy rozciągają się pustkowia dawnego Targainstaru. Rozległe obszary przemierzają mutanci i watahy najdziwniejszych stworów, których szeregi zdają się rosnąć z każdym rokiem. Wiele osób wskazuje bliskość Strefy oraz Szramy jako powód tak częstego występowania mutacji na tym terenie.

Nieliczni ocaleli, których ciała nie uległy deformacji, utworzyli barbarzyńskie plemiona, a wpływ Anomalii rozszerzającej się od Szramy wpłynął wyraźnie na ich umysły, tworząc z nich bezwzględnych morderców i ludożerców, z którymi niemal niemożliwe jest prowadzenie rozmów czy handlu. Polują oni na wędrowców niczym na łowną zwierzynę.

SZRAMA

Jedyny większy fragment księżyca, który spadł na Alepin, uderzył w Targainstar. W miejscu tym powstał olbrzymi lej, jednak następujące później ruchy płyt tektonicznych sprawiły, że w ziemi zaczęła pojawiać się gigantyczna rozpadlina, która pochłonęła kosmiczną skałę.

Z czasem powstał potężny kanion oraz sieć wąwozów, których dno zawalone jest skałami i resztkami miast. Kanion sięga do brzegów Nowego Morza, którego wody zalewają jego część, oddzielając niemal całkowicie tereny wschodniego Targainstaru od reszty Alepinu.

W północnej części Szramy, jak zaczęto nazywać to miejsce, na dnie kanionu, znajduje się olbrzymia czarna, połyskująca metalicznie skała – odłamek księżyca. Stanowi ona centrum niezwykle potężnej Anomalii. Dotarcie do niej jest więcej niż ryzykowne, ponieważ rzeczywistość zdaje się być tutaj całkowicie wypaczona, a prawa fizyki przestają obowiązywać. Miejsce to zamieszkują przerażające istoty, które czasem opuszczają Szramę, wyruszając na żer.

O Szramie i księżycowej skale krąży wiele legend, szczególnie wśród osób zamieszkujących Strefę, Czarne Błota czy wschodnią część Styxu. Grupy poszukiwaczy skarbów, łowców fantów, szabrowników i przepatrywaczy, które wyruszały zbadać to miejsce, znikały. Wróciła zaledwie garstka, a większość miała pomieszane zmysły lub symptomy choroby popromiennej. Ich historie były tak niezwykłe, i często sprzeczne, że mało kto dawał im wiarę. Jedynym elementem opowieści, który się powtarzał, była informacja o tym, że ktoś lub coś zamieszkuje Szramę. Potężna istota, która czyha w ciemnościach korytarzy olbrzymiego kanionu.

KALENDARIUM WYDARZEŃ OD DNIA WYBUCHU

Spisane i przez brata Salavero Sokerta, Luminarza Kronikarzy, kapłana Świętego Kościoła Halertańskiego.

Daty zebrane w oparciu o zapisy brata Arleto Starego oraz dane dostarczone przez Alana Szprychę, rzekomo pochodzące z komputera Schronu Korporacji Sagix o numerze BTU055.

20 marca 2059 — Wybuch, Dzień Gniewu, Dzień Pożogi, Ostatni Dzień, początek Długiej Nocy.

Pierwsze wzmianki o konstruktach.

Prawdopodobnie listopad 2060 — Pierwsze promienie słońca przebiły warstwę chmur.

Prawdopodobnie początek kwietnia 2061 — Koniec Długiej Nocy.

2061 — Potop.

2062 — Wielka susza.

2063 — Otworzenie schronu w Maharat i początek budowy Północnej Kuźni.

Pierwsze wzmianki o pojawieniu się Anomalii.

2064—2065 — Pierwsza Zima.

2065 — Początek budowy Zankaraz i Karazah.

2067 — Wzniesienie osady w ruinach Halertu.

2069—2070 — Druga Zima.

Złożenie ślubów Kronikarzy przez Melchora Mądrego, Victorię Racc oraz Zergio Tupta.

2071 — Otworzenie schronu w ruinach Araharu, początek formowania mocarstwa Delarii.

Relacja Turinaell Aeyati, jedynej ocalałej Naiym'vael z wyprawy poza Szramę przed Pierwszą Zimą. Potwierdzenie informacji o zniszczeniu Eydanu.

2072 — Uruchomienie fabryki broni w RADomiu.

2073 — Ustanowienie Kościoła Halertańskiego, którego głową zostaje Zergio Trupt, i przemianowanie osady w ruinach Halertu na Ogród Rdzy.

Widzący plemion Pasterzy Pyłu zgłębiają tajniki wytwarzania Fioletu i rozpoczynają poszukiwania Burz Pyłu.

Pierwsze informacje o mieszkańcach Podmiasta w Strefie.

2074—2075 — Trzecia Zima.

2075 — Spisanie Kodeksu Sędziów w Weringt.

2076 — Wojny Prochu pomiędzy Delarią z Zankaraz, Zachodnią Kuźnią.

Pierwsza ekspedycja z Ogrodu Rdzy do Szramy. Do dnia dzisiejszego nie wrócił żaden z członków grupy.

2077 — Objęcie władzy nad Styxem przez Charona.

2078 — Śmierć brata Zergio Tupta. Nowym przywódcą Kościoła Halertańskiego zostaje brat Hed.

2079—2080 — Czwarta Zima.

Pierwsze doniesienia o Łowach Bractwa Krwi na Ziemiach Żalu.

2081 — Druga ekspedycja z Ogrodu Rdzy do Szramy. Do dnia dzisiejszego nie wrócił żaden z członków grupy.

2084 — Przybycie ostatniej karawany z Karazah przed nastaniem piątej Zimy.

2084—2085 — Piąta Zima

Brat Hed traci życie w niejasnych okolicznościach. Nowym przywódcą Kościoła Halertańskiego zostaje brat Humbert.

2085 — Otworzenie schronu Korporacji Sagix o nr SSB034.

2087 — Prawdopodobny rok bieżący.

Endhgarczyk parsknął, odsłaniając pożółkłe zęby, które pojawiły się na chwilę pod obwisłymi

wąsiskami. Podrapał się palcem po grubej bliźnie deformującej nos, w miejscu gdzie ciało przebijał gruby łańcuch. Zarzucił na ramię toporną maczugę zakończoną kulą pospawanego żelastwa.

Wszyscy patrzyli w oczekiwaniu. U stóp wojownika leżał jęczący, zakrwawiony mężczyzna, który

przed chwilą próbował oszukać osiłka i wcisnąć mu trefny towar. Na jego nieszczęście Endhgarczyk nie był tak tępy, na jakiego wyglądał. Gdy tylko zauważył przekręt, chwycił oszusta i uderzył nim kilka razy o blat pozbijanego z palet stołu, łamiąc nieszczęśnikowi nos, szczękę i parę desek. Na koniec cisnął nim o ziemię i chwycił za swą makabryczną broń.

Nikt nie ingerował, to nie była ich sprawa i nikt nie zamierzał nadstawiać karku dla jakiegoś

przybłędy. Tutejsze ściany już nieraz widziały podobne sceny. Z resztą żeby próbować oszukać najemnego mordercę z Północnej Rubieży, o ciele pokrytym siecią tatuaży i blizn tworzących razem zawiłe wzory, trzeba być głupcem, a tacy zazwyczaj długo nie żyją.

Potężny wojownik przyjrzał się leżącemu przed nim mężczyźnie i splunął z wyrazem obrzydzenia na twarzy. Jego pokryta wzorami dłoń powędrowała do niewielkiego przybornika przy pasie z amunicją. Wyciągnął stamtąd kilka drobnych, jasnych przedmiotów. Wielościenne kości pokryte były licznymi symbolami.

— W Północnej Rubieży wierzymy w los i przeznaczenie — głos wojownika był zachrypły. Mówił powoli w dorgha, z charakterystycznym akcentem.

— Jak myślisz, mendo, jakie jest twoje przeznaczenie? Czy postawisz swoje nędzne życie na wynik rzutu kośćmi?

Przerażony mężczyzna leżący na ziemi wciąż pluł krwią, starając się odsunąć od swego oprawcy. Pokręcił przecząco głową, a przepełnione paniką oczy rozglądały się wokół w poszukiwaniu wsparcia i pomocy, która znikąd nie nadchodziła.

— Nie? - olbrzym kontynuował spokojnym tonem - Nie szkodzi. Ja postawię je za ciebie. Bo widzisz, czasem to kości decydują za nas i musimy wtedy zgodzić się z ich werdyktem. Zobaczmy jaki los zgotowały dla ciebie. Może przeżyjesz, mimo że próbowałeś mnie oszukać. A może twoja czaszka pozna bliżej kolce mojej maczugi.

Bez słowa rzucił kości na blaszaną tacę, która spadła z rozbitego stołu. Wszyscy patrzyli na toczące

się obiekty. Leżący na ziemi mężczyzna, krztusząc się krwią, patrzył z przerażeniem jak kolejne z nich zatrzymują się ukazując wypalone symbole. Ostatnia z kości wirowała dłuższą chwilę, ostatecznie znieruchomiała. Na jej górnej ściance szczerzyła zęby upiorna czaszka. Oczy oszusta poszerzyły się ze strachu, a na twarzy Endhgarczyka pojawił się szeroki, bezlitosny uśmiech.

— Kości zadecydowały.

X

WYZWANIA

Rozdział 10: Wyzwania

Podczas kolejnych opowieści Ocaleli będą przeżywać wiele przygód i staną przed licznymi wyzwaniami. Poniej zamieszczone są informacje jak wykorzystać mechanikę gry do ich rozegrania.

Społeczne

Konflikty społeczne

Konflikty społeczne to zarówno przekonywanie innych postaci do swoich racji, wyciąganie z nich informacji, zdobywanie plotek, poszlak, jak również próba oszukania kogoś czy uwodzenia.

Konflikty społeczne rozstrzygane są poprzez wykonanie testów Gadaniny (CH).

Jeśli postać występuje publicznie, przemawia lub stara się przekonać do swoich racji postać niezależną, przychylnie do niej nastawioną, wystarczy, że zda ona zwykły test Gadaniny (CH).

W przypadku sporów, prowadzenia zażartych dyskusji, może być wymagane wykonanie przeciwstawnego testu Gadaniny (CH). Jeśli natomiast Ocalały chce przekonać do swoich racji postać niezależną, która jest nieprzychylnie lub wręcz wrogo nastawiona, należy wykonać przeciwstawny test Gadaniny oparty na Charyzmie przeciwko Gadaninie opartej na Sile Woli oponenta.

Ważniejsze konflikty społeczne, rozmowy z istotnymi dla fabuły postaciami niezależnymi, powinny być odgrywane jako faktyczne dialogi i jedynie podparte wykonaniem odpowiedniego testu. Spamiętywacz może modyfikować PT testu zależnie od sposobu prowadzenia rozmowy oraz przedstawionych przez graczy argumentów.

Testy grupowe

Jeśli w trakcie sceny Ocalały musi wykonać test przeciwstawny przeciwko grupie postaci (np. przekrada się obok ich obozowiska lub chce zastraszyć kilku napotkanych bandytów), nie należy rzucać kośćmi za każdą z nich.

Wybierz jedną z postaci, o najwyższym poziomie testowanej Umiejętności lub Cechy. Test należy wykonać w oparciu o Umiejętności tej postaci i uznać, że wynik dotyczy całej grupy.

Jeśli grupa jest liczna możesz zastosować zasady Testu Wspieranego (s. 38).

Rozmowy można pominąć w przypadku licznych spotkań z mniej istotnymi postaciami trzecioplanowymi, np. jeśli postać chce zebrać plotki krążące wśród mieszkańców osady czy członków karawany, można uznać, że spędziła kilka godzin chodząc i rozmawiając z różnymi osobami, po czym wykonuje ona test, aby określić, czy udało jej się dowiedzieć o czymś istotnym.

Handel

Jeśli postać chce ocenić wartość towaru, może wykonać test Umiejętności Handel (WI). Zdany test pozwala wycenić produkt w zależności od miejsca, gdzie znajduje się Ocalały.

Gdy Ocalały chce utargować lepszą cenę zakupu lub sprzedaży, czy też zmienić warunki umowy na bardziej korzystne, wykonuje przeciwstawny test Umiejętności Handel (CH). Każdy sukces przewagi pozwala zmodyfikować cenę w większym stopniu. Uzyskanie trzech lub więcej sukcesów powinno pozwolić podnieść lub obniżyć (zalenie od intencji gracza) co najmniej o połowę.

Nastawienie postaci niezależnych

Postacie niezależne mogą różnić się nastawieniem wobec członków bandy. To z kolei może wpływać na testy konfliktów społecznych oraz handlu.

Nastawienie	Mod. PT testów gracza
Nienawiść	+4
Wrogość	+2
Niechęć lub nieufność	+1
Neutralne – większość napotkanych postaci będzie miała nastawienie neutralne. Zachowują pewną rezerwę.	0
Pozytywne	-1
Sympatia	-2
Przyjaźń lub miłość	-4

Hazard

Wyzwania podczas wszelkiego rodzaju gier hazardowych rozwiązuje się poprzez przeciwstawny test Umiejętności Gadania (CH), podczas którego można zwiększać pulę kości dzięki specjalizacji Hazard.

Jeśli chcemy przedłużyć scenę, możemy wykonywać test podczas każdego rozdania czy partii prowadzonej gry. Jeśli natomiast zależy nam na szybszym rozpatrzeniu takiej akcji, możemy wykonać jeden test, nawet za oddawanie się hazardowi przez całą noc czasu gry.

Zastraszenie

Groźby mogą być skutecznym rozwiązaniem wielu problemów. Dzięki nim można zmusić inną postać do wykonywania poleceń, skutecznie zniechęcić ją do wykonywania jakichś działań czy nawet atakowania Ocalałego.

Postać, która próbuje zastraszyć przeciwnika, musi wygrać przeciwstawny test Umiejętności Zastraszenie (SW) przeciwko Zahartowaniu (SW).

Jeśli postać wygra, przeciwnik faktycznie zaczyna się jej bać. Może wówczas nawet wypełniać jej polecenia.

Zastraszony przeciwnik otrzymuje Kostuchę do wszystkich testów Społecznych (konflikty społeczne, handel, hazard, zastraszenie) wykonywanych przeciwko postaci, której się boi.

Zastraszony przeciwnik otrzymuje również Kostuchę do wszystkich testów Ataku, wykonywanych przeciwko postaci, dopóki ta nie otrzyma ciężkiej Rany.

Umysł

Analizowanie dokumentów

Większość książek i papierowych dokumentów przepadła, zamieniając się w popiół podczas szalejcych pożarów. Postacie mogą jednak odnaleźć czy odkupić przedwojenne książki, zapiski, dokumenty, mapy. Nieliczne mogą być nośnikami cennej wiedzy.

Również elektronika uległa zniszczeniu, ale wciąż zdarza się znaleźć działający komputer, szczególnie w zabezpieczonych placówkach wojskowych czy badawczych, skrytych pod ziemią. Płyty, dyskietki i dyski również mogą zawierać wiele cennych danych.

Jeśli postać chce przeanalizować jakiś dokument, niezależnie czy powstał on przed wojną, czy po Wybuchu, wykonuje test Umiejętności Wykształcenie (WI). Zdany test pozwala jej zrozumieć zapisy i odnaleźć interesujące ją ważne informacje.

Dłuższe studiowanie przedwojennych dokumentów pozwala postaci zdobyć dodatkowe punkty Wprawy lub Doświadczenia. W pewnych sytuacjach można też uznać, że postać studiująca dokumenty może je traktować jak nauczyciela podczas zdobywania nowej specjalizacji (tym sposobem będzie musiała wydać na nią 40 PD), np. gdy postać studiuje przedwojenne podręczniki akademickie dla studentów medycyny.

Naprawa urządzeń

Postać, która stara się ocenic stan urządzenia lub je zreperować, wykonuje test Techniki (WI). Zdany test pozwala znaleźć źródło usterki i, jeśli postać posiada odpowiednie narzędzia oraz komponenty i części zamienne, naprawić je.

W zależności od urządzenia i stopnia jego uszkodzenia, naprawa może zająć od kilku minut, przez kilka godzin, do kilku dni. Należy jednak pamiętać, że nie wszystkie uszkodzenia pozwalają na naprawę, a zdobycie części zamiennych może stanowić spore wyzwanie lub nawet przygodę samą w sobie.

Obsługa urządzeń mechanicznych

Obsługa urządzeń mechanicznych może wiązać się ze zdaniem testu Techniki (WI). Zdany test pozwala nie tylko uruchomić urządzenie, jeśli jest sprawne, ale również posługiwać się nim.

W przypadku bardziej zaawansowanych urządzeń lub wykonywania nimi skomplikowanych czynności (np. postać uruchomiła dźwig budowlany i stara się podnieść przy pomocy chwytaka jakiś przedmiot czy obiekt) test może być powtarzany przy każdej kolejnej akcji.

Pomoc medyczna

W trakcie przygód Ocaleli mogą odnieść obrażenia, poważne rany, zachorować lub doznać innego uszczerbku na zdrowiu. W takich sytuacjach mogą starać się udzielać sobie wzajemnie pomocy.

Opatrywanie ran wymaga wykonania testu Medycyny (WI). Zdany test powstrzymuje Wykrwawianie się pacjenta oraz obniża PT testów zdrowienia podczas rekonwalescencji.

Dokładne zasady rekonwalescencji ran znajdują się w rozdziale Walka (s. 172).

Testy Medycyny wykonuje się również w przypadku rozpoznawania chorób, sprawowania opieki nad chorym, sporządzania leków, przygotowania antidotum na trucizny. W dwóch ostatnich wypadkach może być konieczne zdobycie składników lub odpowiedniego sprzętu laboratoryjnego.

Własne wyroby

Ocalały może postanowić, że chce stworzyć coś własnoręcznie, uszyć ubranie, stworzyć niezwykłe urządzenie, zmontować broń czy pancerz.

Aby móc rozpocząć takie prace, Ocalały musi zdobyć potrzebne materiały. Po ich zgromadzeniu zaczyna pracę. Czas potrzebny na stworzenie własnego wyrobu zależy od rodzaju przedmiotu. Może to być zarówno kilka godzin, jeśli chodzi np. o ubranie czy sprzęt prosty w konstrukcji, jak i wiele dni, jeśli postać pracuje nad zaawansowaną bronią lub stara się zbudować pojazd.

Po przeznaczeniu określonej przez Spamiętywacza ilości czasu na pracę, Ocalały wykonuje test Umiejętności Technika (WI). PT testu powinien być uzależniony od skomplikowania urządzenia. Może zostać podniesiony, jeśli Ocalały miał mniej czasu na pracę lub gorsze materiały i narzędzia. Z kolei jeśli dysponował warsztatem i odpowiednią ilością czasu, PT powinien zostać obniżony.

Zdany test oznacza, że urządzenia jest sprawne i działa zgodnie ze swoim przeznaczeniem. Niezdany test oznacza, że coś nie działa lub, w przypadku prostych urządzeń, sprzęt otrzymuje zasadę Wadliwy.

Pech w teście oznacza, że urządzenie rozpada się lub ulega poważnej awarii podczas pierwszego uruchomienia, a część komponentów nie nadaje się do ponownego użycia.

Akcja

Kradzież

Gdy Ocalały stara się niepostrzeżenie zabrać przedmiot, który druga postać ma przy sobie lub blisko siebie, wykonywany jest przeciwstawny test Umiejętności Złodziejstwo (ZW) osoby, która dokonuje kradzieży, oraz Spostrzegawczości (ZM) ofiary.

Bazowo PT dla obu stron jest taki sam, jednak mogą na niego wpływać różne czynniki. Jeśli przedmiot, który postać chce ukraść, jest drobny i nie jest dobrze ukryty, PT testu Złodziejstwa może zostać obniżony. Jeśli natomiast przedmiot jest duży i/lub głęboko ukryty, PT testu zostaje zwiększony. Jeśli ofiara zajęta jest, np. wyjątkowo wciągającą rozmową lub prowadzeniem ostrzału, PT testu Spostrzegawczości może zostać zwiększony.

Podczas rozpatrywania kradzieży należy też kierować się zdrowym rozsądkiem. Nawet najlepszemu złodziejowi nie uda się ukraść niepostrzeżenie kurtki, którą ofiara nosi na sobie lub ciężkiego pancerza zapiętego licznymi klamrami, którego zdjęcie i założenie zajmuje kilka minut.

Pościgi

Pościgi piesze, gdy dwie strony biegną, można rozstrzygać przy pomocy przeciwstawnego testu Sprawności (ZW). Każdy sukces przewagi pozwala zwiększyć (lub zmniejszyć, w przypadku postaci, która goni uciekiniera) dystans pomiędzy postaciami.

Nie musisz wykonywać testu co chwilę, np. co rundę. Test ten powtarza się, gdy w znaczący sposób zmieniła się sytuacja, np. na drodze pojawiła się przeszkoda do pokonania, obie postacie musiały przeskoczyć nad rozpadliną, uciekający i goniący wpadli na zatłoczony plac handlowy, jedna z postaci została zraniona itp.

Jeśli nic takiego nie nastąpiło, to uznajemy, że pierwszy test jest obowiązujący i, w zależności od jego wyniku, postać albo zdołała uciec, albo została pochwycona.

Podczas dłuższych pościgów postacie wykonują test Zahartowania (KR) po każdym teście Sprawności, w którym przegrały. Niezdany test oznacza otrzymanie punktu Zmęczenia.

Postać, która wygrała test Sprawności, zamiast zmieniać dystans może postanowić wykonać jakąś dodatkową akcję jak rzucenie przeciwnikowi przeszkód pod nogi, wskoczenie w pobliski zaułek czy rzucenie przedmiotem w nogi przeciwnika, by ten potknął się i upadł.

Podczas pościgów postacie mogą zeskakiwać z wysokości lub wspinać się po ścianach budynków, murach, itp. W takich sytuacjach wymagane jest zdanie testu Sprawności (ZW), aby akcja zakończyła się sukcesem.

Postacie mogą atakować się w trakcie pościgów, jednak jeśli chcą strzelać lub atakować bronią do walki w zwarciu w pełnym biegu, nie zatrzymując się, dodają Kostuchę do puli w teście ataku. Zatrzymanie się wpływa z kolei na zwiększenie (lub zmniejszenie, zależnie kto się zatrzymuje) dystansu pomiędzy stronami.

Jeśli postać, która goni uciekiniera, w wyniku wygranych testów Sprawności, dogoni go, może rzucić się na niego i powalić na ziemię lub zaatakować w zwarciu.

Pościgi pojazdów

Pościgi pojazdów zostały opisane na s. 158.

Skok

Postać może starać się pokonać rozpadlinę, przeskoczyć z dachu budynku na inny budynek czy skoczyć i chwycić się zwisających ze stropu kabli lub łańcuchów. W takim przypadku wykonywany jest test Sprawności (ZW) postaci. Im większy dystans, tym wyższy powinien być PT testu. Przeskoczenie dwumetrowej rozpadliny jest łatwym wyczynem, ale już skok na dystans pięciu metrów albo dach rozpędzonego pojazdu będzie akcją heroiczną.

Jeśli postać zeskakuje z wysokości, również wykonuje test Sprawności (ZW). PT testu wynosi 4+ wysokość w metrach, z której zeskakuje postać.

Jeśli postać zdała test, udaje jej się wylądować bez większego uszczerbku. Jeśli test był oblany, to należy wykonać test Obrażeń przeciwko postaci, rzucając liczbą kości równą liczbie metrów, z których postać skakała. Podczas tego testu, OC postaci zostaje zmniejszone o 2.

Skradanie się i infiltracja

Jeśli postać chce podejść niezauważona do innej postaci, przemknąć obok wartowników nie wywołując alarmu lub pozostać niezauważona kryjąc się w cieniach, musi wygrać przeciwstawny test Umiejętności Złodziejstwo (ZW) przeciwko Spostrzegawczości (ZM) oponenta.

Gdy postać stara się podsłuchać toczącą się w pobliżu rozmowę lub dojrzeć szczegóły jakiegoś obiektu lub miejsca, które są trudne do wypatrzenia, musi zdać test Spostrzegawczości (ZM).

Włamania

Otwieranie zamkniętych skrzyń, drzwi czy wszelkiego rodzaju zamków można rozwiązać na dwa sposoby.

Pierwszy z nich to sposób siłowy. Postać, która chce roztrzaskać zamek, wykonuje test Obrażeń, zależny od jej KR oraz używanego narzędzia. PT testu zależy od rodzaju i jakości zamka. W przypadku małych i prostych kłódek PT będzie wynosił 7 i wystarczy jeden sukces, by akcja zakończyła się powodzeniem. W przypadku wzmacnianych zamków i kłódek PT wynosi 9 i może być konieczne uzyskanie większej niż jeden ilości sukcesów. Co ważne sukcesy zdobywane w kolejnych próbach sumują się.

Wyważenie drzwi wymaga zdania testu Sprawności (KR) o PT zależnym od jakości i wytrzymałości drzwi i zamka. PT może wahać się od 6 (rozpadające się, stare drzwi) do 12 (wzmacniane stalą drzwi). Warto zaznaczyć, że np. drzwi pancerne, włazy do schronów, grube na kilkadziesiąt centymetrów wejścia do sejfów bankowych, nie ustąpią przy próbach wyważenia. Jedynym sposobem może być próba roztrzaskania zamka i zawiasów (jeśli są widoczne i niezabezpieczone, co raczej się nie zdarzy), użycie materiałów wybuchowych lub skorzystanie z umiejętności złodziejskich.

Tak dochodzimy do drugiego sposobu rozwiązania problemu zamkniętych drzwi. O ile pierwszy był głośny i raczej z pewnością zaalarmuje znajdujące się w pobliżu postacie, o tyle drugi sposób pozwala na niemal bezszelestne rozprawienie się z zamkiem.

Jeśli Ocalały posiada odpowiednie narzędzia (druty, cienki pilnik, wytrychy) może wykonać test Złodziejstwa (ZW), aby otworzyć zamek bez jego uszkodzenia i bez zbędnego hałasu. PT testu uzależniony jest od rodzaju zamka oraz zabezpieczeń i waha się od 7 do 12.

Zdany test pozwala otworzyć zamek. Oblany test oznacza, że mimo licznych prób, zamek wciąż pozostaje zamknięty.

Pech w teście może oznaczać uszkodzenie zamka (nie będzie się dało go już otworzyć testem Złodziejstwa) lub uszkodzenie narzędzi (np. złamanie wytrychów).

Wspinaczka

Wspinaczka może być rozpatrywana na dwa sposoby. W przypadku gdy chcemy sprawdzić, kto szybciej wdrapał się po zniszczonych murach budynku i nie spadł, wykonujemy test Sprawności oparty na Zwinności postaci. To samo dotyczy się takich sytuacji jak pokonywanie niektórych przeszkód, tj. mury, ogrodzenia z siatki, wspinanie się po drabinach, itp.

Jeśli dochodzi natomiast do wspinaczki górskiej, powolnej ale wymagającej znacznie więcej siły i wytrzymałości, wykonywany test Sprawności powinien zostać oparty na Krzepie postaci.

PRZETRWANIE

Przetrwanie na pustkowiach

Podczas wędrówek przez pustkowia mogą pojawić się sytuacje, gdy banda będzie zmuszona do poszukiwania wody, pożywienia, schronienia czy odnalezienia drogi do celu ich podróży, czy chociażby najbliższej osady.

Odnalezienie wody i pożywienia na pustkowiach czy w ruinach wymaga zdania testu Przetrwania (ZM). PT testu uzależniony jest od okoliczności i miejsca, w którym znalazła się banda, ale raczej nigdy nie powinno to być łatwe wyzwanie. Zazwyczaj jest to kłopotliwe (PT 9) lub trudne (PT 10) zadanie. Na skażonych, radioaktywnych terenach,

lub w miejscach zajętych przez Anomalię, znalezienie wody pitnej może być wręcz heroicznym (PT 12) wyczynem.

Znalezienie schronienia w postaci ruin, które ochronią przed wiatrem, jakiegoś zadaszonego miejsca czy jaskini jest zazwyczaj prostszym zadaniem. Spamiętywacz również może nakazać wykonanie testu Przetrwania, szczególnie w przypadku, gdy banda szuka miejsca, które zapewni im bezpieczne schronienie przed burzą i Pyłem.

Test Przetrwania (WI) wykonywany jest również jeśli postać chce się zorientować w terenie, ocenić gdzie się znajduje i w którą stronę podążać, by dotrzeć do celu podróży.

Pływanie

Uznaje się, że postacie posiadające umiejętnośc, Sprawność na poziomie 2 lub wyższym, albo posiadają Specjalizację Pływanie, potrafią utrzymywać się na powierzchni wody, pływać lub nurkować. Jeśli postać nie spełnia tych warunków musi zdać test Sprawności (KR), by utrzymać się na powierzcjni lub przepłynąć pewien dystans. Pływanie w wartkim nurcie lub w zburzonej wodzie wymaga zdania testu od wszystkich postaci.

Jeśli postać nie zdała testu, zaczyna tonąć. Co rundę musi zdać kolejny test Sprawności (KR) lub otrzymuje punkt Zmęczenia. Jeśli w wyniku tonięcia przekroczy Próg Zmęczenia, wciąga wodę do płuc i umiera, chyba, że w ciągu kilku minut ktoś udzieli jej pomocy i wykona resuscytację (zdany test Medycyny (WI)).

Jeśli postać chce prześcignąć w wodzie inną postać, należy wykonać przeciwstawny test Sprawności (KR), by określić, która postać zyskała przewagę.

Poszukiwanie tropów

Postać, która poszukuje tropów, niezależnie czy będą to ślady zwierzyny, potwora, czy innej postaci, musi wykonać test Umiejętności Łowiectwo (ZM).

Zdany test oznacza, że Ocalały odnalazł trop. Ilość sukcesów w teście określa natomiast jak wiele informacji udało mu się pozyskać. Jeden sukces to po prostu znalezienie tropu i określenie kierunku, w którym podążała ofiara. Dwa sukcesy mogą wskazać ile było istot/postaci/pojazdów i jakiego rodzaju. Trzy i więcej sukcesów zapewniają dodatkowe informacje, np. jak dawno zostały zostawione ślady, czy pojazd był mocno obciążony, czy uciekający był ranny i kulał, etc.

Pułapki

Niektóre miejsca mogą być zabezpieczone mniej lub bardziej zaawansowanymi pułapkami. Mogą to być zarówno myśliwskie wnyki, zapadnie jak i miny przeciwpiechotne.

Gdy banda znajduje się na takim terenie lub wchodzi do pomieszczenia, gdzie znajdują się pułapki, Spamiętywacz powinien wykonać potajemnie test Spostrzegawczości (ZM) postaci o najwyższym poziomie tej Umiejętności. Zdany test oznacza, że postać dostrzegła coś podejrzanego i Spamiętywacz może ją o tym poinformować. Niezdany test oznacza, że postacie nie są świadome pułapek i mogą uruchomić je.

Do testu Spostrzegawczość należy dodać Kostuchę, jeśli np. postaci śpieszą się, biegną lub są pochłonięte inną czynnością jak ostrzeliwanie przeciwników podczas wycofywania się.

Postać może sama zadeklarować, że chce poszukać pułapek w pomieszczeniu czy na wybranym obszarze. W takiej sytuacji postać musi zdać test Spostrzegawczości (ZM).

SZABROWANIE

Zdobywanie pożywienia czy innych dóbr nie jest prostym zadaniem. W enklawach i obozowiskach istnieje handel, powstają targowiska i bazary, jednak w wielu przypadkach, szczególnie gdy banda znajdzie się z dala od cywilizacji, przeszukiwanie ruin i zgliszczy może okazać się koniecznością. Szabrowanie to jeden z podstawowych sposobów przetrwania po Wybuchu. Wiele dóbr zostało pogrzebanych pod grubą warstwą gruzów, popiołów, ziemi i złomu. Przeszukując ruiny, można znaleźć najróżniejsze rzeczy, od przedwojennych ubrań i sprzętów, po żywność i broń.

Ocalały może próbować przeszukać miejsce czy obszar, w którym się znajduje, w nadziei na znalezienie czegoś, co może okazać się cenne. W takim przypadku dokonuje się Szabrowania.

Gracz może zadeklarować, że jego postać Szabruje w wybranym miejscu, budynku, okolicy. Powinien wówczas określić, jak wiele czasu Ocalały chce poświęcić na poszukiwania. Następnie **gracz wykonuje test Umiejętności Przetrwanie (ZM)**, którego Poziom Trudności ustala Spamiętywacz w oparciu o okoliczności (patrz tabela obok).

Zdany test oznacza, że poszukiwania zakończyły się odnalezieniem czegoś przydatnego. Spamiętywacz może sam określić, co znalazł Ocalały, szczególnie jeśli przeszukiwane jest ważne dla przygody miejsce, a znalezisko ma stanowić wskazówkę lub pomoc dla bandy, które popchną akcję dalej.

Jeśli natomiast banda przeszukuje jakieś losowo napotkane miejsce lub też Spamiętywacz nie ma pomysłu na odpowiednie znalezisko można posłużyć się zamieszczonymi dalej tabelami znalezisk.

Spamiętywacz wybiera odpowiednią tabelę i wykonuje test, rzucając liczbą k10 równą liczbie sukcesów, które Ocalały zdobył w teście Przetrwania. Wyniki na kościach są sumowane i porównywane z tabelą.

PT w teście Szabrowania

PT	Okoliczności
6	Ocalały przeszukuje miejsce, które pozostawało nieodkryte od czasu wojny, poświęca na to sporo czasu, nawet kilka godzin, nie spieszysz się.
7	Ocalały przeszukuje spory obszar, wyludniony dawno temu, gdzie nikt się nie zapuszcza. Robi to spokojnie, poświęcając dużo czasu, nawet kilka godzin.
8	Ocalały przeszukuje budynek, nie spiesząc się szczególnie. Poświęca na to ok. 3 godziny.
9	Ocalały przeszukuje w pośpiechu nieduży obszar, np. kilka pomieszczeń znajdujących się na jednym piętrze zrujnowanego budynku. Poświęca na to ok. godzinę.
10	Ocalały przeszukuje w pośpiechu mały obszar, np. mieszkanie. Goni go czas i liczy się niemal każda minuta.
11	Ocalały przeszukuje mały obszar, np. mieszkanie, i stara się to zrobić jak najszybciej.
12	Ocalały szabruje niemal w biegu, poświęca na to może kilka minut. Na dodatek z pewnością ktoś już przeszukiwał to miejsce.

Stan znaleziska

Jeśli Ocalałemu uda się odnaleźć coś wśród zgliszczy, gruzu i piachu, należy wykonać rzut k10 by określić stan znaleziska.

k10	Stan znaleziska
1	Mocno uszkodzony, zardzewiały, w bardzo kiepskim stanie. Wartość takiego towaru spada do 1/3, a żeby móc go użyć, należy zdobyć odpowiednie części i dokonać naprawy. W przypadku pożywienia jest ono zepsute lub skażone.
2-4	Sprzęt jest podniszczony, ale da się go naprawić. Przed naprawą jego wartość spada o połowę. W przypadku pożywienia jest ono mocno przeterminowane i nieco nadpsute.
5-7	Sprzęt jest podniszczony, ale da się z niego korzystać. Żywność jest wprawdzie przeterminowana, ale jej spożycie nie powinno przynosić groźniejszych efektów.
8-9	Sprzęt jest w dobrym stanie. Żywność jest dobra i spożywanie jej nie niesie ze sobą żadnego ryzyka.
10	Szpej zachowany w idealnym stanie. Jego wartość jest zwiększana o połowę. W przypadku żywności jest ona nie tylko zdatna do jedzenia, ale nawet smaczna.

Skażone terytoria

Wiele miejsc nosi wyraźne ślady skażenia. Promieniowanie wciąż może być silne, gleba wyjałowiona, woda lub wszelkie znalezione pożywienie, toksyczne. Miejsce to może być zajęte przez Anomalię, wyjątkowo często nawiedzane przez Burze i spaczone Pyłem.

Szabrowanie w takich miejscach jest ryzykowne, a znaleziska często są w dużo gorszym stanie.

Losując wynik w tabeli Stan znaleziska na skażonych terytoriach, należy zmniejszyć wynik na kości o 1.

Jeśli znaleziskiem jest żywność lub woda, to losując wynik w tabeli Stan znaleziska, należy zmniejszyć wynik na kości o 3.

Pustkowia

Pustkowia to nie tylko bezkresne połacie pustyni. To tu znajdują się pozostałości farm, domostw, małych osiedli i wiosek. Pustkowia przecinają linie przedwojennych dróg i autostrad, spękanych i przysypanych piachem, z pożartymi przez korozję wrakami samochodów.

1	Siedlisko potwora	16	Skrzynka z narzędziami
2	Drewno na opał	17	Narzędzia ogrodnicze
3	Stare sidła	18	Kilka puszek z farbą i rozcieńczalnikiem
4	Ubrania	19	Instrument muzyczny
5	Alkohol	20	Lekka broń palna – pistolet lub obrzyn
6	Latarnia	21	Części wymienne do samochodu
7	Zimowe ubranie	22	Kanister z benzyną
8	k10 dawek losowego narkotyku	23	Butla z gazem
9	Zgrzewka napojów gazowanych	24	Apteczka
10	Odzież przeciwdeszczowa	25	Filtry wody
11	Zbiornik wody	26	Prądnica/generator
12	Lekka broń biała	27	Worki z ziarnem
13	Śpiwór	28	Zestaw Zbieracza Korporacji
14	Namiot turystyczny	29	Rower
15	Puszkowana żywność – k10 puszek żarcia	30+	Zapasy żywności na 3 miesiące

Ruiny

Ruiny to tereny dawnych wielkich miast, stanowiące aktualnie ponure siedlisko niebezpiecznych istot i niespokojnych duchów. Pod stertami gruzu wciąż skryte są jednak liczne skarby.

1	Siedlisko potwora	16	Alkohol lub narkotyk
2	Koce i pościel	17	Krótka broń palna
3	Zabawka	18	Narzędzia
4	Ubrania	19	Dzieło sztuki
5	Ubrania zimowe	20	Bomba z czasów wojny
6	Zwój liny lub kabla – 2k10 metrów	21	Lekki pancerz
7	Przybory toaletowe/kosmetyki	22	Pudełko z fajerwerkami
8	Książki, czasopisma lub papiery	23	Zbiornik wody
9	Dawna chemia gospodarcza	24	Sprzęt samochodowy
10	Biżuteria i kosztowności	25	Apteczka
11	Plan miasta	26	Sprzęt elektroniczny
12	Broń biała – broń ręczna lub włócznia	27	Długa broń palna – strzelba lub karabin
13	Latarnia lub latarka	28	Sprzęt komputerowy
14	Album fotograficzny	29	Puszkowana żywność
15	Zapalniczka	30+	Paliwo – k10 ×5 litrów paliwa

Osada

Ocalały może przeszukać powojenną osadę, która została opuszczona przez mieszkańców, padli oni ofiarą łowców niewolników, zarazy lub po prostu wyruszyli na jakąś wyprawę, pozostawiając za sobą kilka lub kilkanaście namiotów, szałasów i chat.

1	Postać wpada w sidła	16	Lekka broń biała
2	Ubrania	17	Krótka broń strzelecka
3	Gogle	18	Narkotyki
4	Zabawki	19	Narzędzia ogrodnicze
5	Dewocjonalia	20	Narzędzia
6	Koce i pościel	21	Lekki pancerz
7	Latarnia	22	Świetlik chemiczny
8	Ubrania zimowe	23	Zapasy żywności
9	Biżuteria i kosztowności	24	Apteczka
10	Przybory kuchenne	25	Worki z ziarnem
11	Alkohol	26	k10 dawek losowej trucizny
12	Odzież przeciwdeszczowa	27	Zbiornik wody
13	Zwój liny lub kabla	28	Amunicja
14	Dzieło sztuki	29	Kanistry
15	Instrument muzyczny	30+	Zwierzę hodowlane

Strefa wojny

Strefy wojny to miejsce, gdzie prowadzone były intensywne działania wojenne. Mogą to być pola wielkich bitew, tereny stacjonowania wojsk, miejsca stanowiące cele ataków bombowych.
Losując wynik w tabeli Stan znaleziska w Strefie wojny, należy zmniejszyć wynik na kości o 1.

1	Siedlisko potwora	16	Niewybuch
2	Pułapka	17	Ciężka broń biała
3	Odzież przeciwdeszczowa	18	Zabezpieczona mina wojskowa
4	Lekka broń biała	19	k10 ×10 sztuk losowej amunicji
5	Drut kolczasty	20	Filtry powietrza
6	Scyzoryk	21	Granat
7	Hełm wojskowy	22	Materiały wybuchowe
8	Opatrunki	23	CB Radio
9	Lekka broń palna	24	Kanistry
10	Grób bohatera – wylosuj dwa wyniki	25	Zbiornik z gazem bojowym
11	Maska przeciwgazowa	26	Kamizelka kuloodporna
12	Strój maskujący	27	Ciężki pancerz
13	Granat dymny	28	Ciężka broń palna
14	Lornetka	29	Erlasceńskie ostrze
15	Narkotyk	30+	Pojazd wojskowy

Placówka wojskowa

Przedwojenne bazy wojskowe, koszary, miejsca stacjonowania wojsk w trakcie wojny, sztaby i budynki zajęte przez wojsko w trakcie wojny. W takich miejscach dużo łatwiej o znalezienie sprzętu wojskowego, broni, amunicji.

1	Siedlisko potwora	16	Maska przeciwgazowa
2	Zaminowana skrytka z dokumentami	17	Filtry powietrza
3	Zwój liny lub kabla	18	Radio
4	Świetlik chemiczny	19	Żywność w proszku – k10 ×5 porcji
5	Porządne buty	20	Projektor filmowy/kamera
6	Latarka	21	Ciężka broń biała
7	Lekka broń biała	22	Sprzęt elektroniczny
8	Hełm wojskowy	23	Amunicja
9	Kompletny uniform	24	Granat
10	Krótka broń palna	25	Kamizelka kuloodporna
11	Zestaw map topograficznych i wojskowych	26	Mina
12	Lekki pancerz	27	Ciężka broń palna
13	Apteczka	28	Ciężki pancerz
14	Kajdanki	29	Materiały wybuchowe
15	Kamizelka taktyczna (lekki pancerz)	30+	Miotacz ognia z paliwem

Placówka naukowa

Instytuty naukowe, uczelnie, przedwojenne laboratoria i szpitale.

1	Siedlisko potwora	16	Środki przeciwbólowe
2	Gogle	17	Niewielki zbiornik z kwasem
3	Ubrania laboratoryjne	18	Apteczka
4	Klatki na zwierzęta	19	Skrzynka ze środkami farmaceutycznymi
5	Strzykawki i igły	20	Narkotyk
6	Płyty CD i DVD	21	Teleskop/lornetka/luneta
7	Czasopisma i papiery	22	Mikroskop
8	Plany techniczne urządzeń lub budynków	23	Automat z przekąskami
9	Opatrunki	24	Sprzęt elektroniczny
10	Okulary korekcyjne	25	Projektor filmowy/kamera
11	Książki naukowe	26	Sprzęt komputerowy
12	Środki chemiczne	27	Sprzęt laboratoryjny
13	Trucizna	28	Miernik promieniowania
14	Narzędzia precyzyjne	29	Leki przeciwradiacyjne
15	Narzędzia chirurgiczne	30+	Niezwykły wynalazek

Cmentarzysko samochodów

Położone w pobliżu autostrad i dróg, to skupiska starych pojazdów, które utknęły w korku w trakcie ewakuacji miast podczas Wybuchu lub zostały zwiezione i porzucone w jednym miejscu. Mogą to być też przedwojenne złomowiska ze stertami pojazdów, ułożonymi jeden na drugim.

1	Siedlisko potwora	16	Lewarek
2	Lusterko	17	Narzędzia
3	Ubrania	18	Kask motocyklowy
4	Walizka z ubraniami i przyborami	19	Lekka broń palna
5	Płyty CD i DVD	20	Zbroja motocyklowa (średni pancerz)
6	Czasopisma i gazety	21	Sprzęt elektroniczny
7	Mapa	22	Apteczka samochodowa
8	Opona	23	Paliwo
9	Blacha	24	Amunicja
10	Łańcuch	25	Akumulator
11	Gogle	26	Przyczepa
12	Lina holownicza z hakiem	27	Przyczepa motocyklowa
13	Kable i przewody	28	Rower
14	Pas transportowy	29	Sprawny motocykl
15	Okulary przeciwsłoneczne	30+	Sprawny samochód

Każdy krok zdawał się być wysiłkiem ponad siły. Rael szła powoli, przytrzymując się ściany. Całe jej ciało pulsowało bólem z powodu licznych ran, a prawa strona twarzy, szyi oraz ramię dodatkowo piekły, jakby ktoś przypiekał ją żywym ogniem. I nie mijało się to z prawdą.

Opadła na kolana, a z jej ust wydobył się głośny, bolesny jęk. Jedyne o czym mogła myśleć, to chęć znalezienia się daleko stąd, w bezpiecznym miejscu, i pogrążenia się w śnie, który uśmierzy cierpienia i pozwoli zapomnieć o głodzie. Jej umysł zdawał się powoli odpływać. Oparła się rękami o ziemię. W słabym świetle dostrzegła obraz tego, co płomienie zrobiły w jej prawą rękę. Łzy napłynęły do oczu, rozmazując okrutny widok.

Na sekundę przed utratą przytomności dostrzegła niewyraźny kształt. Miała wrażenie, że ktoś staje obok niej. Nie zrozumiała już słów. Wszystko odpłynęło, pochłonięte przez mrok.

☠ ☠ ☠

Przebudzenie było więcej niż nieprzyjemne. Wraz ze świadomością powrócił ból.

Gdy otworzyła oczy, zobaczyła popękany sufit, z którego całymi płatami schodziła stara, niegdyś jasna farba. Usłyszała ściszone głosy, ktoś przysunął jej do ust miskę z wodą. Piła zachłannie. Woda miała nieprzyjemnie metaliczny, kwaśny posmak oraz zapach, jednak dawała ukojenie zaschniętym ustom i gardłu. Mimo jej sprzeciwu, ktoś oddalił naczynie. Przekręciła głowę w bok, by zobaczyć kto jej pomógł. Z jej ust prawie wyrwał się krzyk przerażenia, ciało samo chciało zerwać się do ucieczki, ale sparaliżowane strachem opadło na proste posłanie.

Istota, chyba mężczyzna, wyraźnie zmieszała się. Oczy osadzone w koszmarnie zdeformowanej, niemal bezkształtnej twarzy, odwróciły się, unikając jej spojrzenia. Pokryty naroślami i krostami, fioletowy język nerwowo oblizał to, co powinno być dolną wargą.

— Nie bój się – głos dobiegł z drugiej strony posłania. Stała tam kobieta, również zdeformowana, o wyraźnie widocznych mutacjach, ze skórą oszpeconą bliznami popromiennymi. Nie miała połowy nosa i jednego ucha, a skołtunione, ciemne włosy okalały jedynie prawą stronę jej głowy.

— Nic ci nie grozi. Nie ma wśród nas Czarnych Ust i nie zjadamy ludzi, których uratował jeden z nas – kobieta wskazała na mutanta siedzącego po drugiej stronie łóżka.

Rael nie wiedziała co powiedzieć, jej umysł wciąż przeżywał szok. Rozszerzonymi oczami przyjrzała się miejscu, w którym się znalazła. Półmrok w pomieszczeniu rozpraszany był przez słabe światło przebijające się przez okna, osłonięte matową folią chroniącą przed wiatrem i deszczem. Pod ścianami siedzieli ocaleli, chociaż na pierwszy rzut oka łatwiej byłoby ich nazwać Odrzuconymi. Wszyscy nosili znamiona mutacji i chorób. Niektórzy poruszali się w dziwnie nienaturalny sposób, niczym pogrążeni w transie.

— Na razie z nami zostaniesz. Zaopiekujemy się tobą. Oczywiście nie za darmo – ostatnie słowa były niczym smagnięcie batem. Przed oczami Rael pojawiły się przebłyski wspomnień z ostatniej zimy. Wówczas usłyszała podobne zapewnienia. Obiecała sobie, że prędzej zginie niż pozwoli, by powtórzyły się tamte dni.

— Poza tym, może ci się u nas spodoba. Pasowałabyś tu — coś w tonie głosu mutantki wzbudziło dodatkowy niepokój. Rael z obawą patrzyła jak ta odwraca się i wyciąga coś zza pleców. Kobieta podała jej niewielkie, popękane lustro. Rael zawahała się, ale odebrała je lewą ręką – prawa wciąż pulsowała bólem. Spojrzała w odbicie i zamarła, nie wierząc własnym oczom. Mutanci nie zakryli jej ran od oparzeń, by te szybciej się goiły. Z lustra patrzyła na nią istota, która z wyglądu nie różniła się zbytnio od jej wybawców.

Złośliwy chichot mutantki był niczym uderzenie młotem.

XI

ZAGROŻENIA I REKONWALESCENCJA

BANDITOS
HELL

Rozdział 11: Zagrożenia i rekonwalescencja

Sytuacje zagrażające zdrowiu i życiu postaci

W Afterglow nie tylko walka stanowi zagrożenie dla zdrowia i życia postaci. Na pustkowiach czyha wiele niebezpieczeństw, a brak pożywienia czy wody często oznacza wyrok śmierci.

Fizyczna i psychiczna kondycja Ocalałego określana jest przez posiadane przez niego punkty Zmęczenia, Skażenia i Traumy. Jeśli któreś z tych punktów przekroczą przypisany do nich Próg, np. Próg Zmęczenia, z postacią dzieje się coś złego. Może ona stracić przytomność, nabawić się Choroby przewlekłej, Mutacji czy popaść w obłęd.

Poniżej opisane zostały sytuacje, które mogą stanowić zagrożenie dla zdrowia, życia lub poczytalności Ocalałego.

Zmęczenie

Próg zmęczenia postaci określa odporność Ocalałego na głód, brak snu, wycieńczenie fizyczne i niektóre, mniej groźne obrażenia.

Punkty Zmęczenia przydzielane są za sytuacje, które powodują prawdziwe wycieńczenie i osłabienie. Nie mówimy tu o bólu nóg po przejściu kilkunastu kilometrów. Jeśli postać przez dłuższy czas nie odpoczywa, nie śpi lub wykonuje ciężką, fizyczną pracę, otrzymuje punkt Zmęczenia.

Każdy punkt Zmęczenia zwiększa o 1 PT wszystkich testów wykonywanych przez Ocalałego.

Jeśli Próg Zmęczenia zostanie przekroczony, postać mdleje z wycieńczenia i pada na ziemię. Ocalałego nie da się obudzić przez 2k10 godzin, chyba, że zastosuje się odpowiednie środki chemiczne.

Punkty Zmęczenia zazwyczaj odpisuje się po dłuższym odpoczynku, śnie, nawodnieniu organizmu. Przespana noc pozwala zazwyczaj na odjęcie 1 lub 2 punktów Zmęczenia.

Śmierć z wycieńczenia

Jeśli Ocalały przekroczył próg Zmęczenia i utracił przytomność to, mimo snu, może się zdarzyć, że nie zmniejsza punktów Zmęczenia, a wręcz może otrzymać kolejne (np. wskutek braku pożywienia lub wody).

Jeśli postać przekroczy próg Zmęczenia o więcej punktów niż wynosi jej Krzepa – umiera z wycieńczenia.

Brak powietrza

Postać, która zostaje oddzielona od źródła powietrza, np. znajduje się pod wodą, w komorze, z której wypompowano tlen, zaczyna się dusić.

Postać może wytrzymać bez powietrza liczbę minut równą połowie wartości jej Cechy Krzepa. Zdany test Zahartowania (KR), pozwala wydłużyć ten czas do liczby minut równej poziomowi Krzepy. Po tym czasie, po każdej rundzie, Ocalały otrzymuje punkt Zmęczenia.

Gdy w wyniku braku powietrza zostanie przekroczony Próg Zmęczenia, postać traci przytomność i umiera.

Rekonwalescencja: Postać, która utraciła przytomność w wyniku braku powietrza, może zostać odratowana, jeśli w ciągu najbliższych kilku minut odzyska dostęp do powietrza i zostanie jej udzielona pomoc medyczna oraz wykonana resuscytacja (zdany test Medycyny o PT 9).

Brak pożywienia

Ocalały musi mieć możliwość zjedzenia przynajmniej jednego posiłku dziennie, którym zaspokoi głód. Jeśli nie ma takiej możliwości, począwszy od drugiego dnia, po każdej dobie, w której postać nie była w stanie zjeść odpowiedniej ilości pożywienia, gracz wykonuje test Zahartowania (KR) postaci o PT 7 +1 za każdy kolejny dzień głodówki.

Niezdany test oznacza, że postać otrzymuje punkt Zmęczenia, który usunąć można tylko przez rekonwalescencję.

Rekonwalescencja: Porządny posiłek pozwala usunąć jeden punkt Zmęczenia. W trakcie jednego dnia postać może usunąć w ten sposób maksymalnie dwa punkty Zmęczenia wywołane brakiem pożywienia.

Długotrwałe niedożywienie

Jeśli postać przez dłuższy czas pozostaje niedożywiona, np. znajduje się w niewoli przez wiele tygodni lub miesięcy, gdzie otrzymuje jedynie minimalne racje żywnościowe, pozwalające jej pozostać przy życiu, może to odbić się na jej zdrowiu. Po każdych 5 tygodniach niedożywienia, Krzepa postaci zmniejszana jest o 1 (do minimalnego poziomu 1). Oznacza to również odpowiednie zmodyfikowanie Stanu postaci.

Ocalały może starać się odzyskać utracone punkty Krzepy, co wymaga odpowiedniego odżywiania i treningu. Co 4 tygodnie postać może odzyskać 1 punkt Krzepy, aż do osiągnięcia swojego pierwotnego poziomu.

Brak snu

Jeśli postać unika snu, po pierwszej dobie musi wykonywać test Umiejętności Zahartowanie (SW). Niezdany test oznacza otrzymanie punktu Zmęczenia.

Test powtarza się co 12 godzin, za każdym razem zwiększając PT o 2. Odpowiednie środki chemiczne mogą zmniejszać PT testu Zahartowania.

Jeśli w wyniku braku snu postać przekroczy Próg Zmęczenia, to zasypia na 2k10 godzin, w trakcie których nikt i nic nie zdoła jej obudzić.

Rekonwalescencja: Przespanie przynajmniej 10 godzin pozwala na usunięcie wszystkich znaczników Zmęczenia wywołanych brakiem snu.

Gorąco

Postać wystawiona na działanie temperatury powyżej 30 stopni Celsjusza musi wypijać przynajmniej trzy litry płynów dziennie.

Jeśli nie ma wystarczających zapasów, to co 6 godzin wykonuje test Zahartowania (KR). Nieudany oznacza otrzymanie punktu Zmęczenia.

Rekonwalescencja: Odpoczynek w cieniu lub chłodzie i spożywanie odpowiedniej ilości płynów pozwalają na usuwanie jednego punktu Zmęczenia, wywołanego gorącem, co godzinę.

Odwodnienie

Drugiego dnia, gdy postać nie ma dostępu do wody lub innych płynów, których może się napić, gracz wykonuje test Zahartowania (KR) o PT 8. Niezdany test oznacza, że postać otrzymuje punkt Zmęczenia i zaczyna się odwadniać.

Testy Zahartowania powtarza się co 12 godzin, za każdym razem zwiększając PT o 2.

Rekonwalescencja: Odpowiednia ilość wody lub płynu nadającego się do picia, pozwala usuwać jeden znacznik Zmęczenia, wywołany odwodnieniem, co kolejne 6 godzin.

Ogień

Osoba wystawiona na działanie ognia w każdej rundzie otrzymuje lekką Ranę (w przypadku gdy płonie tylko fragment jej ciała) lub ciężką Ranę (gdy np. znajduje się wewnątrz pożaru lub została trafiona miotaczem ognia).

Rekonwalescencja: Rany zadane poprzez ogień wymagają opieki medycznej, goją się dwukrotnie dłużej oraz pozostawiają widoczne blizny. W skrajnych przypadkach, oszpecona postać może otrzymać Przywarę Odpychający.

Poobijany

Postać, która odniosła liczne, ale niegroźne obrażenia, wywołane np. upadkiem i sturlaniem się z niezbyt stromego nasypu, etc. może zamiast Rany otrzymać punkt Zmęczenia (decyzja Spamiętywacza).

Trucizna

Trucizny różnią się od siebie mocą oraz działaniem. Postać, która została otruta, musi wykonywać test Zahartowania (KR) z częstotliwością i PT zależnym od trucizny.

Słaba trucizna – Postać wykonuje co cztery godziny test Zahartowania (KR) o PT 8. Niezdany oznacza otrzymanie 1 punktu Zmęczenia.

Średnia trucizna – Postać wykonuje co godzinę test Zahartowania (KR) o PT 10. Niezdany oznacza otrzymanie 1 punktu Zmęczenia.

Mocna trucizna – Postać wykonuje co dwie rundy test Zahartowania (KR) o PT 12. Niezdany oznacza otrzymanie 1 punktu Zmęczenia.

Rekonwalescencja: Spożycie antidotum powstrzymuje działanie trucizny. Po tym postać wykonuje standardowe testy zdrowienia co 12 godzin odpoczynku.

Choroby i mutacje

O ile gracz nie wybrał żadnej Choroby lub Mutacji podczas tworzenia Ocalałego (np. wskutek wybranego Pochodzenia lub Przywary), postacie należące do bandy rozpoczynają grę ciesząc się w miarę dobrym zdrowiem. Stan ten może jednak ulec zmianie wraz z kolejnymi przygodami. Skażone pożywienie, penetrowanie radioaktywnych obszarów, wkraczanie na tereny przejęte przez Anomalię – wszystko to pozostawia swoje piętno.

Skażenie

Każda postać posiada Próg Skażenia, który wskazuje, jak dobrze jej ciało radzi sobie z toksynami, promieniowaniem i mutagennymi czynnikami. W trakcie przygód postać może otrzymywać punkty Skażenia w opisanych poniżej sytuacjach.

Spożywanie skażonego pokarmu

Jeśli postać posila się skażoną żywnością, to po każdym tygodniu takiego odżywiania wykonuje test Zachartowania (KR), którego PT zależy od stopnia skażenia żywności. Niezdany test oznacza otrzymanie 1 punktu Skażenia.

W niektórych przypadkach (np. pożywianie się mięsem istoty zmienionej przez Anomalię), Spamiętywacz może przydzielić punkty Skażenia bez wykonywania testu przez Ocalałego.

Radiacja

Wiele obszarów wciąż jest skażonych przez promieniowanie radioaktywne. Jest ono szkodliwe dla niemal wszystkich istot, które znajdą się pod jego wpływem. Przebywając na skażonym terenie lub będąc w pobliżu napromieniowanego obiektu, postać musi wykonywać test Zahartowania (KR)

w odstępach czasu uzależnionych od stopnia radiacji.

W przypadku śladowej radiacji, test należy wykonać co 24 godziny.

W przypadku słabej radiacji, test należy wykonać co 12 godzin.

W przypadku średniej radiacji, test należy wykonać co 6 godzin.

W przypadku mocnej radiacji, test należy wykonywać co godzinę.

W przypadku, gdy poziom promieniowania jest bardzo wysoki, test Zachartowania (KR) należy wykonywać po pierwszym kontakcie, a następne co 5 minut.

Niezdany test oznacza otrzymanie 1 punktu Skażenia.

W przypadku dwóch najmocniejszych poziomów radiacji, oprócz punktów Skażenia postać otrzymuje punkt Zmęczenia.

Kontakt ze skażonymi istotami

Ciała niektórych istot są tak mocno skażone, że sam kontakt z nimi może okazać się niebezpieczny. Jeśli postać dotyka takiej istoty gołą skórą lub zostanie np. ochlapana jej krwią, musi wykonać test Zahartowania (KR). Niezdany test oznacza otrzymanie 1 punktu Skażenia.

Rekonwalescencja

Leczenie skutków skażenia wymaga długotrwałej kuracji łączącej stosowanie środków farmakologicznych oraz odpowiednich naświetlań. Kuracja taka jest bardzo droga i ciężko dostępna. Postacie mogą szukać pomocy w Zankaraz i Araharze, jednak nie będzie to proste.

Tydzień kuracji to koszt ok. 500 sztuk amunicji. Po każdym tygodniu leczenia, postać wykonuje test Krzepy. Sukces w teście pozwala na usunięcie punktu Skażenia. Jeśli gracz osiągnął w teście przynajmniej 3 sukcesy to może usunąć 2 punkty Skażenia swojej postaci.

Otrzymanie choroby lub mutacji

Gdy punkty Skażenia postaci przekroczą jej Próg Skażenia, gracz losuje Chorobę ciała lub Mutację. Decyzja należy do Spamiętywacza i powinna być uzależniona od źródła otrzymania większości punktów Skażenia przez postać.

Wylosowana Choroba/Mutacja zostaje zapisana na karcie postaci. Od tej chwili postać zaczyna odczuwać skutki wylosowanej dolegliwości.

Choroby ciała rozwijają się w ciągu kilku dni lub kilku tygodni. W tym czasie stan chorego zaczyna się pogarszać. Początkowo odczuwa on skutki stadium niezaawansowanego. Aby utrzymać ten poziom, Ocalały musi zażywać odpowiednie leki. Jeśli tego nie robi, Choroba rozwija się i po kilku tygodniach stadium choroby zmienia się w zaawansowane.

K10	Choroba ciała
1	Alergia
2	Grzybica
3	Hemofilia
4	Krzywica kości
5	Oddzielanie się skóry
6	Pylica
7	Porażenie oczu
8	Zgniłe jelita
9	Choroba Czarnych Ust
10	Choroba popromienna

Alergia

Postać jest silnie uczulona na wybrany przez siebie czynnik. Może to być rodzaj pokarmu, kurz, pewien rodzaj materiałów, tworzyw sztucznych czy chemikaliów. Za każdym razem, gdy chory ma kontakt z alergenem, pojawiają się reakcje takie jak duszności, zmiany skórne, zaczerwienienia, swędzenie.

Stadium niezaawansowane: Postać otrzymuje 1 punkt Zmęczenia po kontakcie z alergenem.

Stadium zaawansowane: Postać otrzymuje Kostuchę do wszystkich testów, które musi wykonać, gdy odczuwa skutki alergii. Dodatkowo otrzymuje 1 punkt Zmęczenia po każdych 6 godzinach kontaktu z alergenem.

Grzybica

Wybrane części ciała chorego zaczynają pokrywać ciemne plamy a następnie grubiejąca warstwa grzybni. Może to wywoływać swędzenie i dyskomfort, a dodatkowo także niechęć innych osób. Grzybica rozrasta się, by z czasem pokryć większość ciała chorego grubą, ciemną powłoką.

Stadium niezaawansowane: Jeśli nie zabezpiecza się odpowiednimi kremami lub proszkami przed swędzeniem, Ocalały posiada stale 1 punkt Zmęczenia.

Stadium zaawansowane: Postać cierpiąca na grzybicę otrzymuje Kostuchę do testów Gadaniny oraz zawsze posiada przynajmniej 1 punkt Zmęczenia.

Hemofilia

Pod wpływem skażenia zmienia się krew chorego i traci swoje właściwości związane z jej krzepnięciem. Stanowi to duży problem ponieważ nawet lekka Rana może okazać się śmiertelnie niebezpieczna i prowadzić do ryzyka wykrwawienia się chorego, jeśli nie otrzyma on pomocy medycznej.

Stadium niezaawansowane: Wykonując testy Zdrowienia postać dodaje Kostuchę do puli.

Stadium zaawansowane: Wykonując testy Zdrowienia, postać dodaje Kostuchę do puli. Jeśli postać otrzymała lekką Ranę należy zastosować zasady Wykrwawienia się.

Krzywica kości

W wyniku tej choroby kości postaci stają się słabsze, a następnie zaczynają się wykrzywiać. O ile początkowo może to powodować pewien dyskomfort i nieznaczny, ale przewlekły ból, o tyle ostatecznie chory zamienia się w kaleką, powykręcaną kreaturę.

Stadium niezaawansowane: Jeśli postać zmuszona jest do długiej wędrówki pieszo lub długiego stania, to otrzymuje punkty Zmęczenia dwukrotnie szybciej niż normalnie.

Stadium zaawansowane: Postać otrzymuje Kostuchę do testów Krzepy związanych z siłą fizyczną i zadawaniem obrażeń w walce oraz Kostuchę do testów Zwinności związanych z poruszaniem się i atakowaniem w zwarciu. Postać musi mieć odpowiednio dostosowane do siebie elementy ubioru i pancerza.

Oddzielanie się skóry

Ta straszna Choroba sprawia, że skóra ofiary zaczyna stopniowo oddzielać się od jej ciała. Najpierw łuszczą się kolejne warstwy naskórka, potem pojawiają się ropne pęcherze aż w końcu skóra zaczyna pękać i odsłaniać znajdujące się pod nią mięśnie, sprawiając przy tym okropny ból.

Stadium niezaawansowane: Przeciwnicy wykonujący testy Obrażeń przeciwko postaci zmniejszają PT testu o 1. Dodatkowo postać nie może nosić średnich i ciężkich pancerzy, ze względu na ból, jaki wywołują (w przeciwnym wypadku otrzymuje Kostuchę do wszystkich testów).

Stadium zaawansowane: Postać otrzymuje Kostuchę do wszystkich wykonywanych testów, o ile nie jest naszprycowana lekami przeciwbólowymi. Przeciwnicy wykonujący testy Obrażeń przeciwko postaci zmniejszają PT testu o 2. Dodatkowo postać nie może nosić żadnych pancerzy, ze względu na ból, jaki wywołują.

Pylica

Choroba atakuje układ oddechowy, przez co Ocalały ma trudności z niektórymi aktywnościami fizycznymi jak bieganie. Szybko traci oddech, występują ataki suchego kaszlu, w późniejszym stadium ze śladami krwi.

Stadium niezaawansowane: Wykonując czynności obciążające układ oddechowy (bieganie, nurkowanie, itp.), Ocalały musi wykonać test Krzepy, do którego dodaje Kostuchę. Niezdany test oznacza atak kaszlu, który uniemożliwia jakiekolwiek działania przez k3 rundy.

Stadium zaawansowane: Chory zmniejsza próg Zmęczenia o 2 (do min. 1) oraz otrzymuje Kostuchę do wszystkich testów Krzepy. Napady kaszlu są częste i utrudniają wykonywanie jakichkolwiek czynności.

Porażenie oczu

Schorzenie to jest efektem ekspozycji oczu na pewne wyjątkowo szkodliwe zjawiska. Najczęściej występuje u osób, które przetrwały Wybuch i widziały jeden z rozbłysków bądź też u tych, którzy nieodpowiednio chronili oczy po Długiej Nocy, w wyniku czego zostały one uszkodzone.

Stadium niezaawansowane: Postać musi nosić okulary przeciwsłoneczne, inaczej otrzymuje Kostuchę do testów wykonywanych przy mocniejszym świetle.

Stadium zaawansowane: Postać na stałe zmniejsza Cechę Zmysły o 1 oraz otrzymuje Kostuchę do wszystkich testów związanych z widzeniem.

Zgniłe jelita

Choroba ta jest efektem spożywania skażonego pokarmu, najczęściej też związana jest z kanibalizmem lub aktami pożerania mięsa zombie. Jelita chorego zaczynają stopniowo gnić, co powoduje liczne problemy trawienne, a z czasem również zakażenia.

Stadium niezaawansowane: Postać po każdym posiłku musi wykonać test Krzepy. Niezdany test oznacza zatrucie, wymioty i biegunkę, po których postać otrzymuje punkt Zmęczenia.

Stadium zaawansowane: Jak w stadium niezaawansowanym. Dodatkowo postać otrzymuje Kostuchę do wszystkich testów Krzepy, które musi wykonać. Jeśli postać otrzyma ranę w brzuch, to rekonwalescencja trwa trzykrotnie dłużej niż zwykle.

Choroba Czarnych Ust

Jest to jedna z najstraszniejszych Chorób, które pojawiły się po Wybuchu. Osoby nią zarażone są przepędzane lub zabijane.

Chory na początku zaczyna odczuwać coraz większy głód, który zamienia się w potrzebę spożywania mięsa dowolnego pochodzenia. Z czasem chory zamienia się w ogarniętego szałem kanibala, by następnie zmutować w straszliwą bestię.

Stadium niezaawansowane: Chory musi spożywać codziennie mięso, najlepiej surowe. Jeśli nie spożywał mięsa, otrzymuje Kostuchę do wszystkich wykonywanych testów.

Powoli zaczyna też tracić panowanie nad sobą. Jeśli widzi mięso (pieczone, gotowane, surowe czy rozkładającego się trupa), musi zdać test Siły Woli, by powstrzymać się od spożywania go.

Stadium zaawansowane: Gracz traci kontrolę nad postacią. Ocalały zaczyna mutować i zmienia się w obrzydliwą bestię skupioną na chęci pożerania każdej innej istoty. Jeśli chory w tym stadium nie spożywa mięsa, jego organizm zaczyna trawić sam siebie, a potwór otrzymuje codziennie jedną lekką Ranę.

Choroba popromienna

Choroba ta jest efektem działania promieniowania na ciało ofiary. Chory słabnie, komórki jego ciała powoli tracą zdolność regeneracji, by w końcu zacząć obumierać.

Stadium niezaawansowane: Chory posiada na stałe 1 punkt Zmęczenia. Co tydzień musi wykonywać test Zahartowania (KR). Niezdany test oznacza przejście Choroby do stadium zaawansowanego.

Stadium zaawansowane: Chory posiada na stałe 1 punkt Zmęczenia. Co tydzień musi wykonywać test Zahartowania (KR). Niezdany oznacza zmniejszenie na stałe Cechy Krzepa o 1. Jeśli w wyniku Choroby popromiennej Krzepa postaci spadnie do 0, postać umiera.

MUTACJE

W przypadku Mutacji zmiany rozwijają się zazwyczaj przez kilka tygodni, czasem miesięcy. Wyjątkiem są Mutacje ofiar schwytanych przez Burze Pyłu. Te są szybkie, drastyczne i przebiegają bardzo boleśnie.

K10	Mutacja
1	Alergia na światło
2	Błony skórne
3	Śluz
4	Dodatkowa kończyna
5	Guzowata czaszka
6	Pazury
7	Jad
8	Dodatkowe stawy
9	Stwardniała skóra
10	Trujący oddech

Alergia na światło

Gdy postać jest wystawiona na działanie silnego światła, odczuwa narastający ból. Otrzymuje Kostuchę do wszystkich wykonywanych testów oraz lekką Ranę po każdej godzinie ekspozycji na światło. Gdy wykonuje testy związane z działaniami w ciemności, zmniejsza kary do PT o 2.

Błony skórne

Ocalałemu wyrastają błony skórne, między palcami oraz między ramionami a bokiem ciała. Wykonując testy Sprawności w wodzie lub podczas skakania, postać zmniejsza PT o 1.

Śluz

Skóra postaci zaczyna wytwarzać nieprzyjemnie pachnącą wydzielinę, która z czasem pokrywa całe ciało. Śluz sprawia, że postacie, które chcą pochwycić mutanta, otrzymują Kostuchę do wykonywanych testów. Sam mutant otrzymuje Kostuchę do wszystkich testów Gadaniny ze względu na swój wygląd i zapach.

Dodatkowa kończyna

Postaci wyrasta dodatkowa kończyna. Może to być pokraczna noga, wychudzona, wykrzywiona ręka, macka czy chwytny ogon. Postać może korzystać z nowej kończyny tak, jakby to była jej słabsza ręka (np. lewa w przypadku osób praworęcznych).

Guzowata czaszka

Czaszka staje się gruba i zdeformowana. Rozrasta się, nabiera dziwnego kształtu, może mieć nawet wypustki przypominające rogi. Postać jest traktowana jakby posiadała średni pancerz na głowie jednak zdeformowany wygląd i ucisk kości na mózg sprawiają, że zwiększa ona o 1 PT testów Charyzmy i Wiedzy.

Pazury

Palce postaci przemieniają się w grube, zakrzywione szpony. Postać może mieć trudności w korzystaniu z niektórych urządzeń, np. broni palnej, ale gdy atakuje w zwarciu bez broni, jest traktowana jakby posiadała broń z OBR +1.

Jad

Organizm Ocalałego wytwarza toksynę, która jest w stanie poważnie zagrozić innym. W zależności od tego jak rozwinęła się Mutacja, jad może znajdować się w ślinie, mogą wytworzyć się zęby jadowe lub kolec jadowy na jednym z palców.

Przeciwnicy zatruci jadem są traktowani, jakby byli pod wpływem trucizny o średniej mocy (patrz Trucizna, s. 289).

Dodatkowe stawy

Mięśnie i stawy Ocalałego ulegają przemianie. Kończyny mogą wyginać się w różnych kierunkach, a całe ciało staje się niezwykle giętkie. Postać zmniejsza Krzepę o 1 (min. do 1), ale zwiększa Zwinność o 1 i może niemal dowolnie formować swoje ciało, by np. uwolnić się z więzów lub kajdan.

Stwardniała skóra

Skóra Ocalałego staje się ciemna, pokrywają ją zrogowacenia i łuski. Z czasem robi się coraz grubsza, twardsza i bardziej sztywna. W końcu zaczyna zapewniać ochronę niczym pancerz. Stwardniała skóra rozwija się, dając od 1 do 3 OC. Niestety skóra staje się też mniej rozciągliwa i sztywna przez co PT wszystkich testów Zwinności jest zwiększany o wartość OC, którą zapewnia.

Trujący oddech

W okolicach krtani, szyi lub wewnątrz klatki piersiowej wyrasta workowaty narząd, który na zewnątrz może przypominać rozrośnięte wole. Narząd ten potrafi wytworzyć trujący gaz, który mutant może wypuścić poprzez usta, dmuchając nim w stronę przeciwnika.

Postać, która wciągnie gaz do płuc, otrzymuje lekką Ranę. Dodatkowo musi zdać test Zahartowania (KR) lub otrzyma Kostuchę do wszystkich testów wykonywanych przez najbliższe 5 min.

Usłyszał ich kroki, zanim drzwi uchyliły się, skrzypiąc złowrogo. Ciepłe światło wtargnęło do pomieszczenia, zastępując mrok swym blaskiem. Przez ułamek sekundy chciał skryć się wraz ze znikającymi cieniami, ale coś nie pozwoliło mu ruszyć się z miejsca. W jego głowie panował totalny chaos, rozsądek, tak jak wspomnienia, zastąpiło jedno, nieustępujące uczucie.

W drzwiach stali ludzie. Brodaty mężczyzna na ich czele nosił długie szaty. Pas, plecy i ramiona oplatał mu gruby, metalowy łańcuch, z którego zwisały dwie czaszki i ciężki, żelazny symbol kołyszący się na piersi. Trzymana przez niego ciężka kadzielnica, nabijana grubymi kolcami długości kciuka, uwalniała cienką smużkę dymu. Do jego nozdrzy dotarł mdły zapach.

Nikt nie wszedł do środka.

Wziął następny kęs swojego posiłku. Czuł ciepłą krew spływającą do gardła. Zęby odrywały mięso od kości. Brodaty akolita wypowiadał jakieś słowa, ale on nie słuchał. Głód wrócił. Głód był wszystkim. Musiał jeść.

Gdy znów podniósł wzrok, zobaczył masywną postać wchodzącą do środka, ubraną w grube fartuchy i płyty. Głowa obcego skryta była za maską przeciwgazową i wojskowym hełmem z wymalowanym symbolem, takim jak na piersi brodacza. Dłonie w skórzanych rękawicach ściskały długą broń, na której końcu żarzył się niewielki płomyk.

Coś krzyknęło w zakamarkach jego umysłu. Napiął wszystkie mięśnie i skoczył w stronę nieznajomego, wyciągając przed siebie ręce. Trzy długie szpony lewej dłoni celowały w szyję. Mężczyzna stał jednak niewzruszony. Wyszkolonym ruchem zwrócił lufę broni w jego stronę.

W mgnieniu oka cały świat wypełniły płomienie.

Psychologia

Świat to miejsce pełne niebezpieczeństw. Poczucie ciągłego zagrożenia potęguje fakt, że nie tylko ocaleli, których można napotkać, stanowią zagrożenie. Pustkowia są pełne wynaturzeń i najstraszliwszych potworów, ruiny miast zamieszkują przerażające bestie i mutanci. W ciemnościach majaczą dziwne światła, a echo niesie ze sobą niepokojące szepty i złowieszcze zawodzenie. Dziwaczne, złowrogie kulty odprawiają mrożące krew w żyłach rytuały, a kanibale urządzają sobie jatki na ulicach.

Wielu ocalałych załamuje się lub boryka z problemami psychicznymi. Nawet ci najbardziej zahartowani i bezwzględni nie są w pełni odporni na grozę, jaką można napotkać.

Test Jaj

W sytuacjach, gdy postacie spotykają wyjątkowo przerażające istoty, niewyjaśnione, mrożące krew w żyłach zjawiska i anomalie, są świadkami lub ofiarami niezwykle brutalnego traktowania, w tym torturowania ich samych lub ich bliskich, Spamiętywacz może nakazać im wykonanie testu Jaj.

Test Jaj jest testem Zahartowania postaci, opartym na Sile Woli (SW). W przypadku zdanego testu postać zachowuje zimną krew, może racjonalnie myśleć i wykonywać akcje. Jeśli postać nie zdała testu Jaj, zaczynają się problemy.

Po pierwsze postać wpada w Panikę, a gracz traci na chwilę nad nią kontrolę. Postać może zacząć uciekać, stać w miejscu i krzyczeć, pozostać w całkowitym bezruchu, sparaliżowana strachem. Zachowanie to trwa przez k10 rund.

Po drugie, postać otrzymuje punkty Traumy.

Trauma

Ocalały posiada Próg Traumy, który obrazuje jego stan zdrowia psychicznego i odporność umysłu. Im wyższy Próg, tym więcej wstrząsających przeżyć może przetrwać Ocalały, zanim odcisną na nim nieodwracalne piętno.

Ocalały, w trakcie kolejnych przygód, może otrzymywać punkty Traumy. W efekcie niezdanych testów Jaj, czasem jednak Spamiętywacz może przydzielić je bez konieczności wykonywania testów, np. w wyniku długotrwałych tortur lub wyjątkowo nieetycznych zachowań Ocalałego jak zamordowanie i pożarcie ciała towarzysza.

Jeśli otrzymane punkty Traumy przekroczą Próg Traumy, coś złego zaczyna dziać się w głowie Ocalałego. Gracz losuje Chorobę psychiczną z poniższej tabeli i zapisuje ją na karcie postaci.

Po wylosowaniu Choroby psychicznej Próg Traumy postaci jest na stałe obniżany o 1, a otrzymane punkty Tramy spadają do poziomu 0.

Istoty z zasadą Straszny

Niektóre napotkane istoty lub postacie mogą posiadać Talent Straszny. W takim przypadku Ocalały musi zdać test Jaj w rundzie, w której chce zaatakować takiego przeciwnika lub gdy sam jest celem jego ataku.

Jeśli Ocalały zdał test, nie musi powtarzać go w kolejnych rundach.

Jeśli Ocalały nie zdał testu, to do końca starcia dodaje Kostuchę do puli we wszystkich testach Ataku i Zastraszania przeciwko temu przeciwnikowi.

Istoty z zasadą Przerażający

Istoty posiadające Talent Przerażający to plugawe, odrażające monstra, których sam widok może sprowadzić obłęd.

Jeśli Ocalały stanie naprzeciw istoty z zasadą Przerażający, musi wykonać test Jaj, którego PT jest zwiększony o 2. Niezdany test oznacza, że postać wpada w Panikę i otrzymuje punkty Traumy, tak jak opisano to wyżej.

Wydarzenie	PT Jaj	Trauma
Spotkanie zombie lub konstrukta w ciemnej uliczce.	7	1
Spotkanie bliskiej osoby zamienionej w zombie lub konstrukta.	8	1
Oglądanie jak kanibale skórują towarzysza.	9	1
Oglądanie wyjątkowo brutalnej śmierci bliskiej osoby.	9	2
Stanięcie przed Łataczem lub Behemotem.	9	1
Oglądanie jak Łatacz tworzy konstrukta z bliskiej osoby.	10	3
Działanie niektórych gazów psychoaktywnych.	8	1–2

Oswojenie lęków

W trakcie przygody członkowie bandy mogą wielokrotnie spotkać te same istoty, przeciwników z zasadą Straszny lub zatrważające zjawiska.

Jeśli postać raz zdała test Jaj wywołany przez daną istotę lub sytuację, nie ma potrzeby jego powtarzania podczas danej sceny czy spotkania. Ocalałemu udało się oswoić lęk.

Postać, która nie zdała testu Jaj, musi powtarzać go przy każdym takim spotkaniu, do momentu aż test będzie zdany. Od Spamiętywacza oraz sytuacji zależy czy po każdym niezdanym teście Jaj Ocalały będzie otrzymywał Traumę.

Podobną zasadę warto stosować, gdy rozgrywana jest kampania. Jeśli banda spotka po raz kolejny przeciwników lub sytuacje, z którymi zmierzyła się we wcześniejszych przygodach i wyszła z tego zwycięsko, Spamiętywacz może pominąć wykonywanie testu Jaj lub odpowiednio zmniejszać jego PT.

Choroby psychiczne

Jeśli postać przekroczy swój próg Traumy, musi wylosować Chorobę psychiczną. W tym celu gracz rzuca k10, dodając do wyniku liczbę punktów Traumy, o które został przekroczony próg Traumy, i porównuje wynik z poniższą tabelą.

Wylosowana Choroba jest zapisywana na karcie postaci.

k10	Choroba psychiczna
2	Uzależnienie
3	Piromania
4	Fobia
5	Obsesja
6	Depresja
7	Halucynacje
8	Nerwica
9	Mania
10	Paranoja
11	Zaburzenia dwubiegunowe
12	Psychoza
13	Amnezja

Całkowity obłęd

W trakcie kolejnych przygód, wraz z traumatycznymi przejściami, postać gracza może nabywać kolejne Choroby psychiczne. Jeśli ilość stanie się większa od poziomu Siły Woli postaci, uznaje się, że postać wpada w całkowity obłęd. Od tej pory gracz traci kontrolę nad postacią, a Ocalały zamienia się w śliniącego się, mamroczącego szaleńca.

Uzależnienie

Postać uzależnia się od używki określonego rodzaju (alkoholu, narkotyku, pokarmu).

Stadium początkowe: Postać otrzymuje Przywarę Ćpun.

Stadium zaawansowane: Ocalały musi codziennie zażywać środek od którego się uzależnił.

Piromania

Postać odczuwa niezdrową ekscytację związaną z ogniem. Im większe płomienie, tym większe podniecenie.

Stadium początkowe: Postać lubi bawić się ogniem i podpalać różne przedmioty, a także doprowadzać do pożarów i eksplozji. Jeśli postać ma taką możliwość, musi zdać test Siły Woli, aby powstrzymać się przed wznieceniem ognia.

Stadium zaawansowane: Wykonując test SW, aby powstrzymać się przed podpaleniem, postać otrzymuje Kostuchę do puli.

Fobia

Ocalały darzy panicznym lękiem jakiś obiekt lub istotę. Może być on związany z sytuacją, przez którą postać przekroczyła Próg Traumy.

Stadium początkowe: Postać otrzymuje Przywarę Fobia.

Stadium zaawansowane: Niezdany test Jaj, wywołany przez Fobię, sprawia, że Ocalały otrzymuje dodatkowy punkt Traumy.

Obsesja

Postać nie może pozbyć się z głowy uporczywie powracających myśli związanych z pewną czynnością, sytuacją, osobą lub przedmiotami. Ocalały skupia się na nich, przez co trudniej mu zajmować się czymś innym. Obsesja może być związana z różnymi rzeczami – higieną, skażeniem, agresją (Ocalały nie może pozbyć się myśli o krzywdzeniu innych), kontaktem z innymi osobami czy też religią.

Stadium początkowe: Postać będzie dążyła do tego, by realizować pojawiające się w jej głowie myśli, a powstrzymywanie się od nich będzie wymagało zdanego testu Siły Woli.

Stadium zaawansowane: Jeśli postać powstrzymuje się od realizowania swojej Obsesji, może otrzymywać Kostuchę do testów wykonywanych podczas innych czynności.

Depresja

Ocalały stopniowo popada w stan coraz większej apatii. Odczuwa zmęczenie, zniechęcenie, brak wiary we własne możliwości. Uważa, że zło świata spada na jego barki, a on nie jest w stanie udźwignąć tego ciężaru. Wszelkie starania są bezcelowe, bo i tak zakończą się porażką.

Stadium początkowe: Postać cierpiąca na depresję co pewien czas przeżywa dni załamania. Może to być jeden dzień, może być ich kilka pod rząd. W tym czasie postać podnosi PT wszystkich testów o 2.

Stadium zaawansowane: Stany depresyjne utrzymują się przez cały czas, co oznacza, że Ocalały stale podnosi PT testów o 2.

Halucynacje

Postać cierpi na nawracające co pewien czas złudzenia. Może widzieć, słyszeć, a nawet czuć osoby, istoty lub przedmioty, które faktycznie nie istnieją. Może też odczuwać ból, mieć wrażenie, że obłażą ją robaki, które widzi i czuje tylko ona, że jest pożerana przez larwy, które wychodzą nosem i ustami.

Stadium początkowe: Niektóre halucynacje mogą być łatwe do rozpoznania, jednak czasem zaczynają się one mieszać z rzeczywistością.

Stadium zaawansowane: Chory nie jest w stanie odróżnić halucynacji od rzeczywistości.

Nerwica

Nerwica to zaburzenie, które wywołuje u chorego nieustanny stan niepokoju, przechodzący w lęk. Ocalałemu trudno jest skoncentrować się na konkretnych zadaniach, z czasem pojawiają się zaburzenia snu, zmęczenie, zaburzenia łaknienia. Może też być przekonany o tym, że tylko pewne działania lub przedmioty są w stanie uchronić go przed nieokreślonym źródłem lęku.

Stadium początkowe: Postać cierpiąca na nerwicę posiada stale 1 punkt Zmęczenia. Wykonując testy Jaj, zwiększa dodatkowo PT testu o 1.

Stadium zaawansowane: Zachowanie chorego jest tak dziwne, że otrzymuje on Kostuchę do testów Umiejętności z grupy Gadka.

Mania

Ocalały czuje przymus ciągłego działania, wykonywania jakichś czynności, poruszania się, nadmiernej gadatliwości. Przez głowę przetacza się wiele myśli, chory zaczyna jedno działanie, by po chwili skupić się na czymś zupełnie innym. Czasami staje się drażliwy i agresywny, pojawiają się urojenia prześladowcze, chory myśli, że jest śledzony lub ktoś knuje przeciwko niemu.

Stadium początkowe: Napływ energii sprawia, że chory ignoruje jeden z posiadanych punktów Zmęczenia, gdy określa PT wykonywanych testów. Nie jest jednak w stanie skupić się dłużej na jednej czynności, dlatego zwiększa o 2 PT w testach związanych z dłuższą pracą (np. Technika, Medycyna) lub związanych z kontaktami z innymi osobami (Gadanina, Handel).

Stadium zaawansowane: Postać otrzymuje Kostuchę w opisanych wyżej testach Techniki, Medycyny, Gadaniny i Handlu.

Paranoja

Chory na paranoję cierpi na występowanie urojeń prześladowczych. Może być przekonanym o tym, że jego towarzysze knują za jego plecami, chcą go zdradzić czy zabić. Odczuwa obawę o własne bezpieczeństwo, jest przeświadczony o tym, że jest obserwowany, śledzony. Uznaje, że wszyscy, którzy go otaczają, są nastawieni przeciwko niemu, chociaż mogą to ukrywać. Czasem pojawia się również przeświadczenie o własnej wyższości.

Stadium początkowe: Chory otrzymuje Kostuchę do wszystkich testów Gadaniny i Handlu, które musi wykonać.

Stadium zaawansowane: Chory nie ufa żadnej innej osobie. Otrzymuje Kostuchę do wszystkich testów Gadaniny i Handlu, a także dodaje Kostuchę do puli w testach wspieranych, w których bierze udział.

Zaburzenia dwubiegunowe

Chory z zaburzeniami dwubiegunowymi odczuwa na przemian objawy Depresji oraz Manii, rozdzielone dniami pozbawionymi jakichkolwiek objawów. Spamiętywacz ustala, które z powyższych zaburzeń aktualnie przejmuje kontrolę nad umysłem chorego.

Stadium Depresji lub Manii jest odpowiednie do stadium zaburzenia.

Psychoza

Osoba cierpiąca na psychozę nie zdaje sobie sprawy ze swojego stanu. Jest przekonana o swoim zdrowiu i wierzy we własny osąd sytuacji. W rzeczywistości traci jednak zdolność trafnej oceny, pojawiają się u niej myśli i zachowania odbiegające od przyjętych norm, może mieć halucynacje i urojenia, a także dokonywać czynów zupełnie irracjonalnych lub wręcz nieludzko brutalnych.

Stadium początkowe: Raz na spotkanie Spamiętywacz może przejąć na pewien czas kontrolę nad postacią, mówiąc lub robiąc to, co uzna za stosowne w przypadku takiego zaburzenia.

Stadium zaawansowane: Spamiętywacz może przejmować kontrolę nad zachowaniami chorego raz na scenę.

Amnezja

Wstrząs, który przeżyła postać, sprawia, że traci ona część swoich wspomnień. Może to dotyczyć pewnego fragmentu jej życia bądź też może to być całkowita utrata pamięci.

Stadium początkowe: Postać traci swój Talent pochodzący z Rasy lub Pochodzenia (wybiera gracz) oraz wszystkie posiadane punkty Wprawy. Nie jest w stanie przypomnieć sobie żadnych wydarzeń ani osób z przeszłości, związanych z wypartymi wspomnieniami.

Stadium zaawansowane: Postępująca amnezja sprawia, że postać traci kolejny Talent wybrany przez gracza lub obniża o 3 poziom wybranej Umiejętności.

Anomalia

Wpływ Anomalii na Ocalałych

Po każdej dobie spędzonej na terenie zajętej przez Anomalię, Ocalały musi zdać test Zahartowania (KR) lub Zahartowania (SW), w zależności od tego, która z Cech ma niższy poziom.

PT testu to 8 (słaba Anomalia), 10 (średnia Anomalia) lub 12 (silna Anomalia).

Niezdany test oznacza otrzymanie odpowiednio 1 punktu Skażenia lub 1 punktu Traumy.

Jeśli w wyniku wpływu Anomalii postać przekroczy Próg Skażenia, to otrzymuje Mutację. Jeśli przekroczony zostanie Próg Traumy, to otrzymuje Chorobę psychiczną. Postać zaczynają też dręczyć koszmary senne, które po pewnym czasie zaczną się materializować.

Następne testy Zahartowania, które musi Ocalały wykonać ze względu na wpływ Anomalii, oparte będą na Krzepie postaci.

Wpływ Burzy Pyłu

Osoby znajdujące się w odległości do 500 metrów od Burzy, które nie ukrywają się, np. w odpowiednio zabezpieczonym budynku, co godzinę wykonują test Zahartowania (KR) o PT 8.

Niezdany test oznacza otrzymanie 1 punktu Skażenia.

Osoby znajdujące się na skraju Burzy, które nie ukrywają się, np. w odpowiednio zabezpieczonym budynku, co 5 minut wykonują test Zahartowania (KR) lub Zahartowania (SW), zależnie od tego, która Cecha postaci jest niższa, o PT 9.

Niezdany test oznacza otrzymanie odpowiednio 1 punktu Skażenia lub 1 punktu Traumy.

Osoby, które znalazły się wewnątrz Burzy, które nie ukrywają się, np. w odpowiednio zabezpieczonym budynku, co 5 minut wykonują test Zahartowania (KR) ORAZ test Zahartowania (SW) o PT 12.

Niezdany test Zahartowania (KR) oznacza otrzymanie lekkiej Rany (jeśli postać nosi wiele warstw ubrań i pancerzy) lub ciężkiej Rany (jeśli jest ubrana lekko lub jest półnaga) oraz 3 punktów Skażenia.

Niezdany test Zahartowania (SW) oznacza otrzymanie 3 punktów Traumy.

Jeśli postać posiada ubranie zakrywające całe ciało, odpowiednie osłony oczu oraz dróg oddechowych zmniejsza PT opisanych wyżej testów o 2.

Jeśli postać znajdująca się pod wpływem Burzy Pyłu przekroczy swój Próg Skażenia, to losuje jedną Chorobę ciała ORAZ jedną Mutację. Dodatkowo, losując Mutację, wynik w tabeli jest zwiększany o 1 za każde 10 minut spędzone w Burzy przez postać.

Korzystanie z Mocy

Pełne zasady wpływu Burzy Pyłu na korzystanie z Mocy zamieszczone zostały w suplemencie Moc.

Jeśli postać chce skorzystać z jednego z Talentów: Moc Umarłych, Nawiedzony, Obcujący z Duchami, Opiekun, Widzący, to zwiększa PT testów Siły Woli o 2, jeśli znajduje się w odległości do 500 metrów od Burzy. Jeśli znajduje się wewnątrz niej to dodatkowo dodaje do puli Kostuchę.

Jeśli test powiódł się, to przy określeniu efektu, gracz zwiększa liczbę uzyskanych sukcesów o 2.

Jeśli test się nie powiódł, postać otrzymuje 3 punkty Traumy.

Jeśli na Kostusze wypadło 10, postać automatycznie traci przytomność na k10 godzin, otrzymuje jedną Chorobę psychiczną oraz jedną Mutację.

Pył

Gdy tornada i ciemne chmury odejdą, Burza cichnie, zmierzając dalej. Nie oznacza to jednak końca zagrożenia. Burza pozostawia po sobie warstwę Pyłu, pokrywającego ziemię i wszystko, co się na niej znajduje.

Pył utrzymuje w sobie znaczną część skażenia oraz nadnaturalnej Mocy Burzy. Kontakt z nim jest bardzo ryzykowny. Zetknięcie skóry ze świeżym Pyłem oznacza konieczność wykonania testu Zahartowania (KR) o PT 9. Niezdany oznacza otrzymanie od 1 do 3 punktów Skażenia, w zależności od tego jak znaczący był kontakt (dotknięcie Pyłu dłonią oznacza 1 punkt Skażenia, ale upadek ciałem w Pył, gdy postać nie nosi grubej warstwy ubrań, skutkuje 3 punktami Skażenia).

Jeśli świeży Pył dostanie się do dróg oddechowych lub zostanie połknięty, należy wykonać test Zahartowania (KR) o PT 12. Niezdany oznacza otrzymanie 3 punktów Skażenia.

Jeśli w teście wypadnie Pech, należy wylosować Chorobę ciała. Jeśli wypadną dwie 1, należy dodatkowo wylosować Mutację. Dodatkowo, po zażyciu (połknięciu lub wdychaniu) Pyłu, postać jest oszołomiona. Może mieć wizje, halucynacje i omamy tak wyraźne, że nie będzie mogła odróżnić ich od rzeczywistości. Mogą wystąpić też zaburzenia widzenia, uczucie mrowienia lub gorąca na całym ciele, gorączka, dreszcze. Przez następną dobę otrzymuje Kostuchę do wszystkich wykonywanych testów.

Pył pozostały po Burzy traci swoją moc wraz z upływem czasu. Po każdych 2 godzinach od przejścia Burzy, PT testu Zahartowania przy zetknięciu z Pyłem zmniejsza się o 1.

Po 8–10 godzinach od Burzy Pył staje się już niegroźny, a w ciągu kolejnych kilku-kilkunastu godzin zamienia się w zwykły piach i kurz.

Grupa posuwała się powoli. Nogi grzęzły w sięgającym kostek błocie, a przez unoszący się nad rozlewiskiem zielonkawy, śmierdzący opar co chwila któryś z ludzi potykał się o niewidoczną przeszkodę, złorzecząc. Mimo że do nocy pozostało jeszcze trochę czasu, ciemne, ołowiane chmury zasłaniające niebo sprawiały, że panował przytłaczający półmrok.

Habbar przeklinał w duchu. Cała ta okolica przyprawiała go o ciarki. Mroczne cienie rozpadających się ruin, oblepione błotem i szlamem wraki, a do tego jeszcze ta przeklęta mgła. Wszystko to sprawiało, że rozlewisko było ostatnim miejscem, w którym chciał teraz być. Otrzymali jednak wyraźne polecenie, by przeszukać to miejsce.

Przed kilkoma dniami zaginęło czterech ludzi, którzy transportowali zapasy paliwa i nowe narzędzia zakupione w Zankaraz. Wszelkie poszlaki prowadziły do tego miejsca. Habbar zdawał sobie sprawę, że posłańcy, jak i sam towar, najprawdopodobniej przepadli, jednak nie miał odwagi sprzeciwić się Gritoshowi. Stary znachor był nieobliczalny, a Habbar widział już efekty kliku klątw szamana – nie wszystkie ograniczały się do nagłego wystąpienia dziur wlotowych po kulach u ofiary złego uroku. Poza tym ładunek był zbyt cenny, by nie próbować go odnaleźć.

Z zamyślenia wyrwały go odległe pluśnięcia. Zatrzymał się nasłuchując i wytężając wzrok. Kuszę od dawna miał już przygotowaną do strzału. W półmroku zobaczył zbliżającą się do niego postać. Szła powoli, lekko kuśtykając. Przez mgłę zdawało mu się, że dostrzegł charakterystyczny garb Rowena, jednego z zaginionych. Zawahał się. Trzęsącym się głosem zawołał do nieznajomego, ten jednak nie odpowiedział, wciąż idąc tym samym tempem.

Gdy znalazł się bliżej, Habbar był już pewien, że to jeden z ludzi, których poszukiwali. Ruszył w jego stronę, wołając go po imieniu i nie dowierzając własnym oczom. Po kilku krokach zatrzymał się, a głos uwiązł mu w gardle.

Rowen, a raczej to, co kiedyś było Rowenem, szedł zgarbiony, powłócząc prawą nogą. Zamiast jednego oka miał wprawioną soczewkę kamery, przypiętą metalowymi klamrami do mięśni twarzy, odsłoniętych przez brak skóry, zerwanej z lewej strony głowy. Żuchwa wisiała, na wpół oderwana, kołysząc się makabrycznie. Jedno z ramion zostało zastąpione mechaniczną ręką zakończoną przerdzewiałymi szczypcami. Brzuch, zdawał się być wypatroszony – z ziejącej dziury wciąż wystawały fragmenty jelit. W miejscu niektórych narządów wstawiono dziwaczną maszynerię.

Habbar stał przez chwilę jak wryty, nie mogąc wykonać żadnego ruchu. Dopiero po kilku sekundach dotarły do niego krzyki jego towarzyszy. Z mgły wyłoniły się kolejne makabryczne konstrukty.

Nagle ciemny kształt, który we mgle zdawał się być wrakiem furgonetki, poruszył się. Olbrzymie monstrum ociekające błotem rzuciło się na najbliższych ludzi. Cięło, szarpało i rozrywało każdego, kogo dosięgły liczne ramiona.

W tym momencie w Habbarze coś pękło. Umysł zalała fala przerażenia. W panice wypuścił kuszę z drżących rąk i rzucił się do ucieczki. Biegł, nie oglądając się za siebie. Niczym w sennym koszmarze, jego nogi zdawały się ciężkie, a każdy krok okupiony był wysiłkiem, gdy musiał uwolnić stopę od przytrzymującego ją błota.

Skrył się za przewróconym billboardem. Serce waliło niczym młot, w głowie miał zamęt. Z oddali wciąż dobiegały go odgłosy rzezi. Wtedy ją zobaczył. Wyłoniła się z mgły tuż obok niego. Odruchowo wyciągnął długi nóż, ściskając go w spoconej dłoni. Już chciał pchnąć nim zbliżającą się istotę, gdy zdał sobie sprawę, że coś go powstrzymuje.

Zapatrzony w smukłe ciało nie zauważał szpecących je blizn i wszczepów. Strach zastąpiło inne uczucie. Istota zdawała się być aniołem, który zstąpił tu, by wybawić go, przynieść ukojenie i spełnienie. Wypuścił nóż z palców i zrobił krok do przodu.

Rozłożyła ręce w zapraszającym geście. Objął ją bez zastanowienia. Przez chwilę w jego umyśle pojawił się cień wątpliwości, gdy palce oprócz miękkiej, zimnej skóry wyczuły twardy metal. Poczuł jej uścisk i poczuł się szczęśliwy.

Śmierć przyszła nagle, prawie bezboleśnie, gdy cztery mechaniczne ostrza, które wyłoniły się zza pleców konstrukta-kusicielki rozerwały jego ciało.

XII

PRZECIWNICY

Rozdział 12: Przeciwnicy

W poniższym rozdziale zamieszczone zostały informacje o wybranych istotach zamieszkujących świat Poświaty. Mogą one stanowić zarówno przeciwników Ocalałych jak i postacie, z którymi będą prowadzić interesy, dobijać targów lub czasem wchodzić w sojusze i współpracować.

Stopień zagrożenia

Wszystkie istoty mają podany **stopień Zagrożenia** jaki stanowią. Stopień ten dotyczy sytuacji, gdy jeden z Ocalałych spotyka jednego przeciwnika. W przypadku, gdy istot jest więcej, należy podnieść stopień Zagrożenia, np. jedna Kusicielka stanowi wysokie Zagrożenie dla samotnego wędrowca, dwie Kusicielki to już śmiertelne Zagrożenie.

Znikome – dotyczy słabych istot, które mogą okazać się dokuczliwe lub zagrozić bandzie w momencie, gdy zbiorą się w liczną grupę.

Umiarkowane – to przeciwnicy, którzy stanowią odpowiednie wyzwanie dla początkujących i średniozaawansowanych postaci graczy.

Wysokie – to weterani i groźne bestie, które mogą stanowić poważne wyzwanie bądź też przyjąć rolę „głównych złych" w rozgrywanych przygodach.

Śmiertelne – to najgroźniejsi wojownicy, najpotężniejsi mutanci i najstraszliwsze z potworów, które stanowią prawdziwe wyzwanie nawet dla bandy doświadczonych postaci.

Istoty takie powinny być wykorzystywane raczej jako narzędzie straszenia niż przeciwnicy w faktycznych starciach, ponieważ spotkanie z nimi oznacza, że trup będzie ścielił się gęsto.

Przykłady przeciwników

Przedstawione w tym rozdziale postacie i potwory to tylko archetypt, przykłady, które Spamiętywacz może dowolnie modyfikować. Nic nie stoi na przeszkodzie, by dodawać im Talenty, Przywary, Umiejętności czy ekwipunek w celu dopasowania ich do prowadzonej przygody czy poziomu samej bandy.

Nic nie stoi na przeszkodzie, by mutant był naukowcem o dużej wiedzy z dziedziny Techniki, a konstrukt miał ukrytą w ciele bombę z zapalnikiem czasowym. Jedynym ograniczeniem powinien być tu zdrowy rozsądek.

Podane w tym rozdziale informacje Spamiętywacz powinien traktować jako wskazówki, obrazujące jakie zagrożenie mogą stanowić przeciwnicy oraz szybką pomoc, gdy pojawi się potrzeba przetestowania Cech czy Umiejętności postaci niezależnej czy potwora.

TALENTY I ZASADY SPECJALNE PRZECIWNIKÓW

Straszny

Postać, która chce zaatakować istotę z zasadą straszny lub jest celem jej ataku, musi zdać test Jaj. Jeśli postać nie zdała testu, to do końca starcia dodaje Kostuchę do puli we wszystkich testach Ataku i Zastraszania przeciwko temu przeciwnikowi (patrz s. 297).

Przerażający

Jeśli Ocalały stanie na przeciw Istoty z zasadą Przerażający, musi wykonać test Jaj, którego PT jest zwiększony o 2. Niezdany test oznacza, że postać wpada w Panikę i otrzymuje punktu Traumy (patrz s. 297).

Trudny do zabicia (X)

Istota może odrzucić X sukcesów z każdego testu Obrażeń wykonywanego przeciwko niej.

Zwierzę

Istota, która posiada ten Talent, jest odporna na wszelkie próby konfliktów społecznych poza Zastraszeniem. Nie można też się z nią porozumiewać.

Wykonując testy Przetrwania oraz Łowiectwa, dodaje k10 do puli.

Mieszkańcy pustkowi to przykłady postaci niezależnych, które mogą napotkać Ocaleli podczas swoich przygód. Większość z nich to osoby takie same jak członkowie bandy. Każdy z nich może mieć własne motywy, cele, charakter. Będą różnić się od siebie wyglądem, rasą, zachowaniem, ubraniem i ekwipunkiem.

Starają się przetrwać w tym świecie, wykorzystując każdą szansę zesłaną przez los. Mogą być zarówno zepsuci do szpiku kości i źli, jak również nastawieni bardziej pokojowo, czy wręcz wykazujący się tak rzadko spotykanymi empatią i altruizmem.

Wykorzystanie w trakcie przygody

Mieszkańcy pustkowi to większość postaci niezależnych, jakie można umieścić na drodze Ocalałych. Mogą stanowić zarówno przeciwników jak i sojuszników czy też postacie tła.

Spamiętywacz ma pełną dowolność w ich kreowaniu, więc nadają się do opowieści we wszystkich konwencjach.

Jeśli chcesz dopasować wybranego przeciwnika do możliwości bandy, tak by wyróżniał się na tle innych, stanowił odpowiednie wyzwanie dla Ocalałych lub chcesz szybko otrzymać statystyki przywódcy Ghouli czy legendarnego biczownika Jedynego, za którym podążają całe pielgrzymki fanatyków, możesz skorzystać z poniższego schematu:

- **Doświadczony:** +1 poziom do dwóch wybranych Umiejętności.
- **Weteran:** +2 poziomy do dwóch wybranych Umiejętności, +1 poziom do wybranej Cechy.
- **Legenda:** +3 poziomy do trzech wybranych Umiejętności, +1 poziom do dwóch wybranych Cech, +1 poziom do wybranej Specjalizacji.

Uwaga: Powyższy schemat należy stosować z pewną ostrożnością, szczególnie w przypadku przeciwników o stopniu Zagrożenia: Śmiertelny.

BICZOWNIK JEDYNEGO

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
3	2	2	1	1	2	4	7/6	2

Wielu wyznawców Jedynego, szczególnie neofitów, popada w skrajny fanatyzm, pragnąc wykazać się swym oddaniem. Grupy biczowników przemierzają pustkowia w religijnym uniesieniu, głosząc kazania i śpiewając pieśni ku chwale swego boga. Równie często niosą pomoc jak i zniszczenie. Wiara zaślepia ich osąd, przez co potrafią stanowić spore zagrożenie

Typowe zachowanie: Biczownicy głoszą swe kazania, nawołując do pokuty i łatwo dają się sprowokować, ruszając do walki przeciwko każdemu, kto w ich mniemaniu zgrzeszy myślą, słowem bądź uczynkiem.

Wielu fanatyków wpada w krwawy szał podczas starcia. Odniesione rany jedynie potęgują ich furię, sprawiając, że jeszcze mocniej napierają na przeciwników. Rzadko wycofują się z walki.

Rasa: Człowiek

Talenty i Przywary: Biczownik Jedynego, Berserker, Furiat, Gorliwa Wiara (Kult Jedynego)

Umiejętności: Gadanina – 1, Zastraszenie – 1, Medycyna – 1, Sprawność – 1, Walka w zwarciu – 1, Zahartowanie – 2

Specjalizacje: Odporność na Rany – N

Ekwipunek: śmieciozbroja, korbacz, bicz (ostry szmelc) lub Łańcuchy Odkupienia (patrz s. 146), podarte łachmany, opatrunki i maść na rany

Liczebność: Najczęściej w grupach liczących od kilku do kilkunastu biczowników.

Zagrożenie: Umiarkowane

HERSZT BANDYTÓW

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
3	3	2	2	2	3	6	9/9	2+1

Każdy gang, ma tego jednego gościa (lub babkę), który jest w stanie rozstawić wszystkich po kątach, zebrać do kupy, kiedy trzeba oraz zmusić do posłuszeństwa. By zostać hersztem trzeba być twardym, groźnym skurczybykiem, budzić słuszny strach. Często zostaje nim najbardziej bezwzględny członek gangu.

Konfrontacja z hersztem stanowi zazwyczaj spore wyzwanie. Jest on (lub ona) wprawnym, bezwzględnym zabójcą. Wie, że aby utrzymać swą pozycję, nie może się wahać lub okazywać strachu. Zawsze też ma za sobą swoją bandę, która ruszy do ataku na jedno skinienie.

Typowe zachowanie: dla herszta bandytów liczy się zysk i reputacja. Postara się wykorzystać swoją bandę do ograbienia lub zabicia postaci graczy. Sam włączy się do walki, ale nie będzie zbytnio ryzykował własnym życiem.

Po otrzymaniu dwóch ciężkich Ran, w większości przypadków, rozpoczyna ucieczkę lub poddaje się. Zdarzają się też twardziele walczący do ostatniej kropli krwi.

Rasa: Człowiek

Talenty i Przywary: Groźny, Watażka, Morderca

Umiejętności: Zastraszenie – 3, Strzelectwo – 3, Walka w Zwarciu – 3, Zahartowanie – 2, Spostrzegawczość – 2, Sprawność – 2, Prowadzenie Pojazdów – 2

Specjalizacje: Dowodzenie lub Wymuszenie (N), Broń palna lub Broń ręczna (A)

Ekwipunek: maczeta dobrej Jakości, kastet, karabin, 35 naboi, średni pancerz (korpus, nogi), dobre ubranie, porządny płaszcz, gogle

Liczebność: Herszt stoi na czele grupy bandytów zazwyczaj liczącej od 5 do 20 członków (statystyki jak Ocalały lub Osiłek).

Zagrożenie: Wysokie

OCALAŁY

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
2	2	2	2	2	2	4	8/8	2

Ocalały może być mieszkańcem jednej z osad, członkiem wędrownego plemienia, przypadkowo spotkanym wędrowcem lub jednym z szabrowników napotkanych w ruinach. Najczęściej zajmuje się swoimi sprawami i po prostu stara się przetrwać.

Może posiadać różne Umiejętności i Talenty, które dobrze byłoby dopasować do jego zajęcia i pochodzenia.

Jeśli na drodze bandy stanął drugo- lub trzecioplanowy Bohater Niezależny, dla którego potrzebujesz statystyk, skorzystaj z profilu Ocalałego.

Typowe zachowanie: Zależnie od decyzji Spamiętywacza.

Po otrzymaniu ciężkiej Rany, w większości przypadków, rozpoczyna ucieczkę lub poddaje się.

Rasa: Człowiek

Talenty i Przywary:

Umiejętności: Przetrwanie – 1, Spostrzegawczość – 1

Specjalizacje:

Ekwipunek: kiepskie ubranie, torba, nóż, włócznia lub łuk i 10 strzał, kawałek suszonego mięsa i grzybów

Liczebność: Zależnie od miejsca i sytuacji, może to być jedna osoba jak i cała banda lub osada.

Zagrożenie: Umiarkowane

OSIŁEK

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
3	2	2	2	1	2	4	8/9	2+1

To osoby, które starają się przetrwać dzięki sile własnych mięśni. Osiłek może być członkiem jednej z uzbrojonych band zajmujących się atakowaniem podróżnych i mniejszych, słabo chronionych osad. Z drugiej strony może też być ochroniarzem karawany, prostym najemnikiem czy strażnikiem porządku w osadzie.

Typowe zachowanie: Osiłek żyje zgodnie z zasadą mówiącą, że przetrwa silniejszy. Potrafi być bezwzględny i, jeśli tylko ma przewagę, zaatakuje, chcąc ograbić, zabić członków bandy lub po prostu pokazać swoją dominację.

Po otrzymaniu ciężkiej Rany, w większości przypadków, rozpoczyna ucieczkę lub poddaje się.

Rasa: Człowiek

Talenty i Przywary:

Umiejętności: Zastraszenie – 1, Strzelectwo – 1, Walka w Zwarciu – 1, Zahartowanie – 1, Sprawność – 1

Specjalizacje:

Ekwipunek: maczuga lub maczeta (broń ręczna), nóż, kusza lub szmelcowy pistolet, 10 szt. amunicji, zniszczone ciuchy

Liczebność: W zależności od okoliczności – pojedynczo lub w grupach.

Zagrożenie: Umiarkowane

WĘDROWNY HANDLARZ

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
2	1	2	2	3	3	5	7/7	2

Wędrowni handlarze podróżują od osady do osady, próbując sprzedać swoje towary po jak najlepszych cenach. Handlują wszystkim, od podeszw butów, po broń, narkotyki czy niewolników. Interes jest podstawą ich bytu, dlatego zawsze starają się poprowadzić rozmowy i handel tak, by na tym zyskać. Nie będą też przy tym stronić od kłamstw.

Ubodzy handlarze podróżują samotnie lub w towarzystwie pomocników. Najbogatsi wynajmują ochroniarzy lub dowodzą całym karawanom handlowym.

Typowe zachowanie: Większość handlarzy stara się rozwiązywać ewentualne konflikty poprzez rozmowę, jednak zdarzają się też tacy, którzy argumenty słowne podpierają wycelowanym karabinem.

Po otrzymaniu ciężkiej Rany zazwyczaj stara się wycofać lub podda się bandzie.

Rasa: Krasnolud

Talenty i Przywary: Przedwojenne Wykształcenie, Podróżnik, Znajomości

Umiejętności: Gadanina – 2, Handel – 3, Technika – 1, Strzelectwo – 1, Złodziejstwo – 1, Prowadzenie Pojazdów – 1, Spostrzegawczość – 2

Specjalizacje: Wycena (N), Wciskanie Szajsu (N)

Ekwipunek: broń ręczna, pistolet dobrej jakości, dwa magazynki, sakwa naboi różnego kalibru, puszki z żarciem

Liczebność: Samotnie lub z grupą pomocników (Ocalały) lub ochroniarzy (Osiłek).

Zagrożenie: Umiarkowane

ZWIADOWCA NAIYM'VAEL

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
2	3	3	2	2	2	8	9/9	2+1

Zwiadowcy to wojownicy wyszkoleni w tropieniu, organizowaniu zasadzek i przeprowadzaniu zwiadu. Są oczami i uszami Rodziny, pierwszą linią obrony i systemem alarmowym. To doskonali tropiciele i myśliwi o niezwykłych zdolnościach strzeleckich.

Gdy pojawia się taka konieczność, potrafią uderzyć w przeciwnika z najmniej oczekiwanej strony. Zaatakować jego obóz, wykraść broń i amunicję lub dokonać skrytobójczego zamachu. Często wysyłani są na misje, podczas których zdani są wyłącznie na siebie. Dlatego też do oddziałów zwiadowców dołączają tylko najsprawniejsi wojownicy i żołnierze.

Typowe zachowanie: Zwiadowcy pozostają niezauważeni, śledząc i obserwując swych przeciwników. Jeśli chcą zaatakować, robią to z zaskoczenia, nocą lub po przygotowaniu pułapek czy zasadzki. Starają się nie stawiać własnego życia na szali, utrzymując dystans i ostrzeliwując wrogów.

Po otrzymaniu ciężkiej Rany, w większości przypadków, rozpoczyna ucieczkę lub poddaje się.

Rasa: Naiym'vael

Talenty i Przywary: Elfie Zmysły, Czujność

Umiejętności: Zastraszenie – 1, Strzelectwo – 3, Walka w Zwarciu – 2, Spostrzegawczość – 2, Sprawność – 2, Złodziejstwo – 2, Łowiectwo – 2,

Specjalizacje: Skradanie się (N)

Ekwipunek: długi nóż (broń ręczna), kusza, 24 bełty, lekki pancerz, ubranie podróżne, płaszcz z kapturem, woda i prowiant na 3 dni.

Liczebność: W zależności od okoliczności – pojedynczo lub w grupach.

Zagrożenie: Wysokie

Odmieńcy! Mutanci! Pomioty Anomalii! Są przeciwieństwem tego co ludzkie. Chcą jedynie niszczyć i oddawać się deprawacji. Strzeżcie się mutacji i tych, którzy stają w obronie nią naznaczonych. To nasi wrogowie!

☘ ☘ ☘

Kiedyś byli tacy jak my, ale padli ofiarą skażenia i Anomalii. Większość nie stała się taka z własnej woli i nie mówię tu tylko o zmianach ciała. Jak myślisz, dlaczego nazywa się ich Odrzuconymi? To my wypędzaliśmy mutantów, skazując ich na samotną agonię na pustkowiach. Oni jednak przetrwali i teraz szukają swojej zemsty. Nie powinno to nikogo dziwić.

☘ ☘ ☘

Wzgórza mają oczy. Zapamiętaj to sobie. Byłem tam raz i mogę cię zapewnić, że to miejsce roi się od tuneli i pułapek pozostawionych przez mutantów. Tylko czekają aż ktoś się tam zapuści. Obserwują, podkradają się, wciągają w pułapki i pożerają.

☘ ☘ ☘

Jeśli myślisz, że tu, za murami miasta, jesteś bezpieczny, to się grubo mylisz. Może i mieszkańcy tego miejsca chcieliby zapomnieć o Odrzuconych, ale mutanci nie zapomnieli o nich. Założę się, że gdzieś tu czają się ich szpiedzy. Węszą, knują i obmyślają plany jak zdobyć tę osadę, a z mieszkańców zrobić zapasy żywności.

☘ ☘ ☘

Wędrowałem do wielu miejsc. Widziałem watahy Odrzuconych rzucających się na ocalałych niczym dzikie bestie, by przelać ich krew i pożreć ciała. Widziałem też ludzi, elfów i krasnoludy, którzy polowali na nikomu niezagrażających mutantów, tylko dlatego, że byli inni. Jak widzisz, to działa w obie strony, dlatego uważaj z osądem. No chyba, że trafisz na Ghoule lub Zarażonych, wtedy nie wahaj się nawet chwili i bierz nogi za pas.

Odrzuceni

Odrzuceni to mutanci, kanibale i grabieżcy, zbierający się w liczne grupy, których głównym celem jest napadanie na wędrowców. Wielu z nich to wygnańcy i uciekinierzy. Walka o przetrwanie i uczucie odrzucenia popychają ich do okrucieństwa i porzucenia dawnych norm i ideałów. Wyrzekają się oni człowieczeństwa i zasad ocalałych, tak jak ci ostatni wyrzekli się mutantów.

Wśród Odrzuconych rządzi brutalna siła. Dopuszczają się straszliwych zbrodni, a kanibalizm jest powszechny. Napadają na podróżnych i porywają mieszkańców osad nie tylko po to, by ich ograbić, ale również pożreć ich ciała. Z tego powodu budzą powszechny strach i odrazę.

Wykorzystanie w trakcie przygody

Najbardziej oczywistym sposobem wprowadzenia Odrzuconych do gry jest postawienie ich w roli przeciwników, z którymi banda będzie musiała zmierzyć się w walce.

Mogą oni zamieszkiwać ruiny i skażone tereny. Polować w podziemiach lub być ofiarami Choroby Czarnych Ust. Banda może trafić do osady Odrzuconych, którzy wcale nie będą wrogo nastawieni, dopóki nie będą potrzebowali uzupełnić zapasów.

W opowieściach o intrydze mutanci mogą starać się przenikać do osad i społeczności ocalałych. Mogą być szpiegami, dokonywać sabotaży, porwań, kradzieży i skrytobójczych ataków.

Odpowiednie poprowadzenie postaci Odrzuconych może skutkować stworzeniem wzbudzającej dreszcze historii grozy albo prowokować do przemyśleń – kto jest większym potworem – grupa mutantów, czy grupa ludzi polujących na nie z czystej nienawiści?

MUTANT

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
2	2	2	1	1	2	4	8/8	2

Talenty i Przywary: Mutant, Kanibal

Umiejętności: Walka w Zwarciu – 1, Złodziejstwo – 1, Przetrwanie – 1

Mutacje: Śluz, Trujący oddech

Ekwipunek: siekiera (broń ręczna), szmelcowy pistolet, 8 naboi, zniszczone ubranie

Liczebność: Mutanci najczęściej tworzą grupy i niewielkie społeczności.

Zagrożenie: Umiarkowane

Większość Odrzuconych to zwykłe mutanty, osoby o wyraźnych deformacjach, które sprawiły, że nie znaleźli akceptacji w swoich społecznościach. Część z nich narodziła i wychowała się natomiast wśród band podobnych do siebie degeneratów, dla których mutacje, przemoc i kanibalizm nie były niczym niezwykłym.

Mutanci czują żalu z powodu odtrącenia i swojej inności. Uczucia te przekuwają często w gniew i nienawiść. Łączą się w grupy, napadają na wędrowców i mniejsze osady, polują, gwałcą, mordują i pożerają swoje ofiary. Niektóre z nich trafiają do niewoli, gdzie stają się żywymi zabawkami, doznają upokorzeń i krzywd, po czym są mordowane.

Typowe zachowanie: Większość mutantów, jeśli tylko ma przewagę, zaatakuje, chcąc ograbić lub zabić członków bandy.

Po otrzymaniu ciężkiej Rany, w większości przypadków, rozpoczyna ucieczkę lub poddaje się.

GHOUL

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
3	2	2	1	1	2	4	8/9	2+1

Ghoule to obrzydliwi mutanci przypominający z wyglądu chodzące trupy o zapadniętych oczach i twarzach wyglądających jak czaszka, na którą naciągnięto pomarszczoną skórę. Ich zęby i pazury są ostre, a chude ramiona zaskakująco silne. Niektóre z nich posiadają beczkowate brzuchy, dziwnie kontrastujące z resztą chudej postaci.

Ghule są kanibalami, którzy nie wzgardzą zarówno świeżym, wciąż żywym mięsem jak i rozkładającym się trupem czy nawet samymi kośćmi, jeśli da się z nich jeszcze wyssać szpik. Są niezwykle żarłoczne i potrafią pochłaniać olbrzymie ilości pożywienia.

Najedzony Ghoul zaczyna rosnąć, powiększa się jego brzuch i klatka piersiowa, mięśnie stają się większe i bardziej wytrzymałe. Z każdą pożartą ofiarą, Ghoul staje się groźniejszym i bardziej przerażającym monstrum.

Typowe zachowanie: Ghoul jest podstępny, będzie starał się schwytać swe ofiary w zasadzkę, zastosować pułapki i fortele. Do otwartej walki dochodzi, gdy odczuwa, że posiada przewagę nad bandą.

Jeśli Ghoul otrzyma dwie ciężkie Rany, wycofa się z walki, chyba, że pożarł wcześniej jakąś ofiarę. Wówczas nabiera pewności siebie, a apetyt rośnie w miarę jedzenia.

Talenty i Przywary: Mutant, Kanibal

Trupi Jad – Ghoul otrzymuje dodatkową kość do puli w testach Zahartowania przeciwko truciznom. Dodatkowo jeśli sam ugryzie lub zrani pazurami przeciwnika, ofiara musi zdać test Zahartowania (KR) lub zostaje zatruta (jak lekka trucizna).

Żarłok – Ghoul potrafi pożerać niewyobrażalne ilości mięsa. W tym czasie rozrasta się jego brzuch, a także wzrasta jego siła i wytrzymałość. Jeśli Ghoul pożarł ofiarę, to zwiększa KR o 1. Jeśli w ciągu jednego dnia pożarł dwie ofiary, to zwiększa KR o 2. Po upływie kilku dni KR Ghoula wraca do normalnego poziomu.

Umiejętności: Zastraszenie – 1, Walka w Zwarciu – 2, Przetrwanie – 1, Łowiectwo – 2

Mutacje: Pazury (OBR +1)

Ekwipunek: tasak do mięsa, obrzyn, 6 sztuk amunicji, lekki pancerz lub śmieciozbroja

Liczebność: Najczęściej żyją pojedynczo lub w niewielkich grupach składających się z 3–6 członków.

Zagrożenie: Wysokie

MIĘŚNIAK

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
5	2	1	1	1	1	3	8/9	2+1

Mięśniaki to największe i najsilniejsze mutanty, które z łatwością przejęłyby władzę w grupach Odrzuconych, gdyby tylko były w stanie podjąć procesy myślowe bardziej skomplikowane od tych, których wymaga zgniatanie i rozrywanie ofiar na strzępy.

To bezrozumne maszyny do zabijania, pchane do przodu wolą przywódcy całej bandy lub po prostu sadystyczną chęcią wyrządzania krzywdy innym istotom. Prowadzenie rzezi wydaje się być dla nich najlepszą formą rozrywki i spędzania czasu.

Typowe zachowanie: Mięśniak rusza do walki bez namysłu. Stara się dopaść i zmiażdżyć przeciwników, niezależnie od tego jak wielu ich jest i jaką przewagę posiadają.

Jeśli Mięśniak otrzyma Ranę krytyczną lub przynajmniej cztery ciężkie Rany, wycofa się z walki skamląc i kuśtykając.

Talenty i Przywary: Mutant, Kanibal, Groźny, Trudny do Zabicia (1)

Głupol – z jakiegoś powodu większość Mięśniaków przejawia symptomy znacznego upośledzenia umysłowego. Ciężko im podejmować jakiekolwiek samodzielne decyzje. Mięśniak otrzymuje Kostuchę do wszystkich testów podczas konfliktów społecznych poza Zastraszeniem.

Sadysta – w każdej rundzie, w której Mięśniak zada Ranę ciężką, krytyczną lub śmiertelną przeciwnikowi, otrzymuje kość, którą może dodać do puli, wykonując następny test Ataku w Zwarciu.

Umiejętności: Zastraszenie – 2, Walka w Zwarciu – 2, Zahartowanie – 4

Mutacje: Guzowata czaszka, Dodatkowa kończyna

Ekwipunek: ciężka maczuga lub dwuręczny topór (OBR +4), śmieciozbroja

Liczebność: Mięśniaki są rzadko spotykane. Najczęściej wśród grup mutantów zdarza się jeden Mięśniak.

Zagrożenie: Śmiertelne

PLAGA

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
5	1	2	1	1	3	3	7/9	2+2

Talenty i Przywary: Groźny, Twardziel, Mutant, Kanibal, Choroba (3 wybrane), Niezdara, Odpychający, Trudny do Zabicia (1)

Umiejętności: Zastraszenie – 3, Medycyna – 1, Strzelectwo – 1, Walka w Zwarciu – 4, Zahartowanie – 3

Specjalizacje: Ciężka broń (A), Złowrogi (N).

Mutacje: Śluz, Jad, Stwardniała skóra

Ekwipunek: ciężka broń (OBR +4, Ciężka), CKM, 50 naboi, średni pancerz (nogi, ręce)

Liczebność: Plaga jest rzadko spotykanym mutantem, który najczęściej stoi na czele bandy Mutantów lub Zarażonych.

Zagrożenie: Śmiertel- ne

Choroby i deformacje są powszechne wśród Odrzuconych. Zdarzają się jednak przypadki mutantów, których ciała zdają się być trawione przez dziesiątki chorób. Z licznych pęcherzy sączy się ropa i inne płyny, a otaczający je smród jest nie do zniesienia. Mimo to oni zachowują niezwykłą krzepę.

Osobników takich nazywa się Plagami. Są oni żywym świadectwem tego, jak okrutne mogą być skutki Wybuchu. W większości przypadków Plaga ma problemy z poruszaniem się, komunikowaniem i wykonywaniem prostych czynności. Ich ciała nie przestają mutować, zmieniać się, pęcznieć. W pewnym momencie Plaga staje się tylko konającym siedliskiem zarazy.

Są jednak również tacy, którzy nie tylko wciąż walczą, ale również przewodzą bandom. Znane są przypadki, gdy Plagi byli czczeni przez innych mutantów jako bóstwa Pyłu. Wykorzystując to, prowadzili Odrzuconych, by rozsiewać choroby i dokonywać mordów.

Typowe zachowanie: Plaga jest powolny i ociężały, nie jest chętny do pościgów i w tym celu wysyła podległe sobie mutanty. Sam woli oddawać się zadawaniu bólu i konsumowaniu ofiar.

W walce wycofa się dopiero po otrzymaniu czterech ciężkich Ran lub Rany krytycznej.

ZARAŻONY

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
2	2	2	1	1	1	4	8/8	2

Talenty i Przywary: Choroba (Czarne Usta), Mutant, Kanibal

Głód – Jeśli Zarażony zada przeciwnikowi Ranę lub w jego pobliżu znajdzie się ranna, krwawiąca osoba, Zarażony zwiększa ilość swoich znaczników Akcji do 4 i, o ile to możliwe, przeznacza wszystkie na ataki w walce w zwarciu.

Ciało trawione chorobą – Jeśli Zarażony nie posila się mięsem przez co najmniej dwa dni, to po każdym kolejnym dniu głodówki otrzymuje lekką Ranę – ciało zaczyna trawić samo siebie.

Umiejętności: Łowiectwo – 1, Sprawność – 1

Mutacje: Alergia na światło, Pazury

Ekwipunek: maczuga, zniszczone ubranie

Liczebność: Od pojedynczych osobników, po całe grupy, liczące kilkunastu Zarażonych.

Zagrożenie: Wysokie

Choroba Czarnych Ust to jeden z największych powojennych koszmarów. Osoby noszące jej znamiona nazywa się po prostu Zarażonymi. W wyniku choroby zmieniają się w krwiożercze bestie kierowane Głodem. Żądza zabijania i zaspokajanie potrzeby pożywiania się mięsem zaślepia ich, sprawiając, że stają się bezrozumnymi potworami, okrutnym przykładem tego, do czego prowadzić mogą mutacje.

Zarażeni budzą powszechny strach, nie tylko ze względu na swe deformacje i szaleńczą żądzę pożerania mięsa. Nikt nie wie, jak roznosi się Choroba Czarnych Ust, ale wielu uważa, że można zarazić się nią przez samo dotknięcie chorego.

Mimo, że potrafią stanowić zagrożenie nawet dla sojuszników, wiele band Odrzuconych nie wypędza i nie zabija Zarażonych. Traktują ich tak, jak traktuje się łowcze ogary, bądź też uznają ich za błogosławione przez Pył istoty, godne naśladowania.

Typowe zachowanie: Jeśli Ocaleli nie mają znacznej przewagi nad Zarażonymi, zaatakują, chcąc zabić i pożreć członków bandy. Jeśli Zarażony nie spożywał mięsa od kilku dni, zaatakuje bandę, nawet jeśli ta ma przewagę.

Jeśli Zarażony znajduje się obok nieprzytomnej postaci lub trupa, musi zdać test Siły Woli. Niezdany test oznacza, że zaczyna pożerać ciało i nic nie jest w stanie go odciągnąć od tej czynności.

Jeśli Zarażony poczuł zapach krwi lub smak mięsa, nie wycofa się z walki, niezależnie od otrzymanych obrażeń.

Ekwipunek Konstruktów

Większość ekwipunku konstruktów jest połączona z ich ciałem lub nawet ukryta wewnątrz niego. Z tego powodu ograbienie zwłok Konstrukta jest kłopotliwe, ponieważ po pierwsze trzeba namęczyć się, by wyrwać sprzęt z jego truchła, a po drugie nie będzie on dostosowany do użytkowania przez Ocalałego. Ostrza pozbawione będą rękojeści, broń palna nie będzie posiadać uchwytów czy nawet spustu, zamiast tego będą z niej zwisać kable, przewody i fragmenty tkanek organicznych. Pancerze są przynitowane lub w inny sposób przytwierdzone do ciała. Zerwanie ich może zająć nawet kilka godzin, a i tak później trzeba dostosować je do noszenia przez Ocalałego.

Wiele sprzętów, po odłączeniu od Konstrukta po prostu przestanie też działać i nie będzie można ich uruchomić.

Zniszczyły całą osadę. Nic nie dał mur ani brama, które wcześniej opierały się najazdom bandytów. Kolosalny, zakuty w grube płyty przynitowane do ciała potwór wyważył bramę, jakby była z papieru, a mury nie stanowiły przeszkody dla tych koszmarnych istot przypominających pajęczaki. Przeżyła nas tylko garstka i to tylko dlatego, że te piekielne stwory w pewnym momencie zaprzestały pogoni, by chwytać rannych i zbierać resztki zmasakrowanych.

☠ ☠ ☠

Problem w tym, że one nie są bezrozumne. Myślałem, że są jak zombie, kierowane jakimś prostym, odgórnym imperatywem. Myliłem się. One porozumiewają się ze sobą na pewną odległość, ich działania są skoordynowane, a kieruje nimi jakaś obca, diaboliczna inteligencja.

☠ ☠ ☠

Jesteśmy dla nich częściami zamiennymi, niczym więcej...

Konstrukty

Bezwzględne cyborgi przemierzające pustkowia w niekończącym się, niestrudzonym marszu. Nikt nie wie skąd pochodzą ani kto nimi kieruje. Spotkać można zarówno ich niewielkie grupki jak i olbrzymie hordy dziwacznych tworów niczym ze snów szalonego wynalazcy.

Żadne stworzenie nie jest przy nich bezpieczne. Zabijają lub chwytają swe ofiary, by zgotować im los gorszy od śmierci. Pojmanych czeka proces scalenia, zamiany w bezwolnego cyborga, potwora, który wyruszy, by polować na swych niedawnych kompanów i rodzinę.

Po ataku konstruktów nie pozostają żadne ciała. Każda część może okazać się przydatna jako komponent kolejnego tworu lub część zamienna, a jeśli tkanka nie jest martwa zbyt długo, to diaboliczna technologia Konstruktów potrafi znów przywrócić ją do życia.

Wykorzystanie w trakcie przygody

Dla ocalałych konstrukty stanowią jeden z największych koszmarów i najpoważniejszych zagrożeń. Ich pojawienie się zawsze powinno zwiastować coś złego. Nawet samotny konstrukt oznacza, że gdzieś w pobliżu znajdują się inne cyborgi, które prowadzą łowy na żywe istoty.

Konstrukty to niebezpieczni, pozbawieni uczuć przeciwnicy. Istoty bezwzględne i straszne. Idealnie nadają się zarówno do opowieści grozy jak i scenariuszy opowiadających o przetrwaniu, gdzie to właśnie one mogą stanowić destrukcyjną siłę, której niemal nie sposób się przeciwstawić.

Staraj się, by każde spotkanie z konstruktami zapadło w pamięć graczy. Niech będzie okupione krwią lub Traumą, gdy okaże się, że w pokonanym mechanicznym monstrum rozpoznają bliską osobę.

KONSTRUKT

Mechaniczne monstra potrafią różnić się od siebie cechami wyglądu. Większość z nich tworzona jest z połączenia ciała jednej ofiary oraz piekielnej maszynerii podtrzymującej je w stanie zawieszenia pomiędzy życiem a śmiercią. Mogą posiadać różną wielkość, liczbę kończyn czy wbudowane uzbrojenie. Zazwyczaj cechuje je niezdarność rekompensowana mechaniczną siłą i wytrzymałością, które tworzą z nich brutalnych morderców.

Konstrukty poruszają się w niestrudzonym marszu, przemierzając pustkowia w poszukiwaniu ofiar. Atakują bez chwili zwątpienia, nie wycofują się, nawet po otrzymaniu dotkliwych strat. Są bezwzględne i zimne, wzbudzając strach w sercach nieszczęśników, którzy ich napotkali.

Typowe zachowanie: Konstrukty zawsze dążą do pochwycenia i okaleczenia ofiar. Nie stosują skomplikowanej taktyki, chyba, że są dowodzone przez bardziej zaawansowany Konstrukt, np. Łatacza.

Konstrukty zdają się nie odczuwać bólu, nigdy nie wycofują się z walki i nie uciekają.

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
3	1	1	1	1	1	2	7/7	2

Talenty i Przywary: Straszny

Wpółmartwa Maszyna – Konstrukt jest odporny na psychologię i ogłuszenie, nie otrzymuje również modyfikatorów za lekkie i ciężkie Rany (Rana krytyczna oznacza, że dodaje Kostuchę do testów), nie musi testować Zahartowania po otrzymaniu Ran.

Umiejętności: Walka w Zwarciu – 1, Zahartowanie – 3

Ekwipunek: średni pancerz (2 OC na wszystkich lokacjach ciała), wiertło (OBR +1, Przebicie Pancerza, po odłączeniu od ciała potrzebuje źródła zasilania, by działać), pistolet (nie działa po odłączeniu od ciała) i 20 szt. amunicji

Liczebność: Konstrukty spotyka się najczęściej w niewielkich grupach. Stanowią też trzon większych hord.

Zagrożenie: Umiarkowane

Głowonóg

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
2	4	2	1	1	1	6	9/9	2

Talenty i Przywary: Straszny

Chwytne Kończyny – Głowonogi mogą poruszać się po trudnym terenie, a nawet wspinać po pionowych ścianach z pełną szybkością, bez wykonywania jakichkolwiek testów.

Wpółmartwa Maszyna – Konstrukt jest odporny na psychologię i ogłuszenie, nie otrzymuje również modyfikatorów za lekkie i ciężkie Rany (Rana krytyczna oznacza, że dodaje Kostuchę do testów), nie musi testować Zahartowania po otrzymaniu ran.

Umiejętności: Walka w Zwarciu – 1, Złodziejstwo – 1, Łowiectwo – 1, Sprawność – 3

Ekwipunek: średni pancerz (2 PO na wszystkich lokacjach), szczypce (OBR +1), pistolet (nie działa po odłączeniu od ciała) i 20 szt. amunicji

Liczebność: Głowonogi polują zazwyczaj w niewielkich grupach liczących od 3 do 10 osobników.

Zagrożenie: Umiarkowane

Głowonogi to niewysokie konstrukty, nieprzewyższające wzrostem człowieka czy nawet krasnoluda. Ich korpusy są zazwyczaj szczątkowe. Poruszają się na wielu kończynach, z których część to mechaniczne, zgrzytające odnóża, inne to ludzkie ręce i nogi z powstawianymi dodatkowymi mechanicznymi stawami.

Głowonogi są niezwykle szybkie i zwinne, potrafią wspinać się po pionowych ścianach, nawet na chwilę nie zwalniając pogoni za ofiarą. Ich kończyny poruszają się błyskawicznie z metalicznym chrzęstem. Dłonie i palce wyszukują uchwytów i szczelin, dzięki którym konstrukt może pokonać nawet najtrudniejsze przeszkody.

Wydaje się, że ich głównym celem jest zwiad i możliwie najszybsze dotarcie do przeciwnika. Nie są szczególnie groźne w pojedynkę jednak w grupie są w stanie rozerwać na strzępy, nawet o wiele silniejszego przeciwnika.

Typowe zachowanie: Głowonogi zazwyczaj starają się podkraść do ofiary, śledzić ją i w zależności od sytuacji albo sprowadzają inne konstrukty, albo atakują z zaskoczenia.

Często ruszają w pościg za ofiarą, by pochwycić ją i zadać okrutne rany. Unieruchomiony nieszczęśnik czeka na nadejście łatacza lub jest rozrywany na strzępy, które są zabierane przez Głowonogi.

Podobnie jak w przypadku Konstruktów, Głowonogi nie wycofują się z walki.

BEHEMOT

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
6	1	1	1	1	2	2	6/8	2+1

Behemotami określa się wielkie, potężne Konstrukty, często tworzone z połączenia ciał i organów wielu ofiar. Ich rozmiary, siła i wytrzymałość są niezrównane. Często ruszają, by walczyć w samym środku wrogich sił, nieczułe na strzały i padające na nich ciosy. Sieją postrach i śmierć, bez problemu niszcząc ochronne barykady i ciskając w ofiary wrakami samochodów.

W bandach konstruktów posiadają oni zazwyczaj jedno zadanie, z którego doskonale się wywiązują – destrukcja i zniszczenie. Stanowią taran, który ma przebić się przez bramy lub ściany osady.

Typowe zachowanie: Behemoty to bezlitosne maszyny do zabijania, kierujące się brutalną siłą. Nie korzystają z zaskoczenia czy bardziej finezyjnych rozwiązań taktycznych. Prą do przodu, niszcząc wszystko, co napotkają przed sobą. Mało kto jest w stanie stanąć na ich drodze i przeżyć to spotkanie. Nigdy nie wycofuje się z walki

Talenty i Przywary: Strasznym, Trudny do Zabicia (2)

Niszczyciel – Behemot z łatwością niszczy obiekty stojące na jego drodze, burzy ściany, itp. W tym celu musi zdać test Krzepy.

Wpółmartwa Maszyna – Konstrukt jest odporny na psychologię i ogłuszenie, nie otrzymuje również modyfikatorów za lekkie i ciężkie Rany (Rana krytyczna oznacza, że dodaje Kostuchę do testów), nie musi testować Zahartowania po otrzymaniu Ran.

Umiejętności: Walka w Zwarciu – 2, Zahartowanie – 5

Ekwipunek: ciężki pancerz (3 PO na wszystkich lokacjach ciała), broń ciężka OBR +4

Liczebność: Behemoty są rzadko spotykane, najczęściej też trafia się na jednego osobnika.

Zagrożenie: Śmiertelne

KUSICIELKA

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
3	3	2	1	1	1	2	9/9	2+1

Talenty i Przywary: Straszny

Fermony – Kusicielka może wydać 1 Znacznik Akcji, by uwolnić niewidoczną chmurę feromonów. Postacie znajdujące się w odległości do 5 metrów od niej muszą zdać test SW (PT 9) na początku każdej swojej tury. Niezdany test oznacza, że muszą odrzucić 1 Znacznik Akcji i nie mogą zaatakować Kusicielki w tej turze.

Mechaniczne Ostrza – Mechaniczne ostrza kusicielki pozwalają jej w każdej rundzie wykonywać darmową akcję Szybki Atak. Są też bronią z OBR +2.

Wpółmartwa Maszyna – Konstrukt jest odporny na psychologię i ogłuszenie, nie otrzymuje również modyfikatorów za lekkie i ciężkie Rany (Rana krytyczna oznacza, że dodaje Kostuchę do testów), nie musi testować Zahartowania po otrzymaniu Ran.

Umiejętności: Walka w Zwarciu – 3, Zahartowanie – 2, Sprawność – 3, Złodziejstwo – 1

Ekwipunek: średni pancerz (2 PO na wszystkich lokacjach ciała), broń ręczna (OBR +2).

Liczebność: Zazwyczaj napotyka się pojedyncze Kusicielki.

Zagrożenie: Wysokie

Demoniczny geniusz odpowiedzialny za stworzenie Konstruktów zaprojektował Kusicielki w celu otumaniania ofiar. Konstrukty te często tworzone są z ciał kobiet, chociaż nie jest to regułą. Posiadają zamontowane zbiorniki z feromonami silnie oddziałującymi na przedstawicieli obu płci każdej rozumnej rasy.

W trakcie konfrontacji Kusicielka uwalnia feromony, które otaczają ją niewidzialną chmurą. Przeciwnicy znajdujący się w zasięgu działania mieszanki stają się pod jej wpływem bezbronni. Otumanieni zapominają o walce, niejednokrotnie nie chcąc nawet atakować Kusicielki. Konstrukt wykorzystuje tę słabość, rozszarpując wrogów błyskawicznymi ciosami mechanicznych ostrzy.

Moc rozpylanych feromonów jest tak duża, że nawet najtwardsi i najbardziej doświadczeni wojownicy pustkowi mają problem z jej przezwyciężeniem. Niejednokrotnie Kusicielka jest w stanie podejść do strażników, którzy nie podnoszą nawet swej broni. Gdy uświadamiają sobie co się dzieje, jest już jednak za późno. Kusicielka atakuje bez wahania, brutalnie, pewnie i precyzyjnie.

Typowe zachowanie: Kusicielka stara się zbliżyć do przeciwników, podkradając się lub nosząc na sobie szaty maskujące jej prawdziwą naturę, po czym uwalnia feromony. Gdy ofiary są już pod ich wpływem, ujawnia swą prawdziwą formę i rozszarpuje ich mechanicznymi ostrzami.

Kusicielka nigdy nie wycofuje się z walki.

ŁATACZ

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
5	1	2	1	4	4	3	6/9	3+2

Olbrzymie, obrzydliwe monstrum o niezliczonych ramionach zakończonych szczypcami, igłami, ostrzami oraz narzędziami mechanicznymi i chirurgicznymi. Ta bezduszna istota zajmuje się tworzeniem nowych konstruktów, niejednokrotnie z żywych ofiar. Operacje wykonywane są w brutalny i pozbawiony finezji sposób. Nowy twór staje się bezwolnym sługą, trybikiem w wielkiej machinie podążającej przez pustkowia.

Łatacz jest niezwykle groźnym przeciwnikiem. Jego rozmiary, siła i liczne ramiona sprawiają, że jest w stanie błyskawicznie rozszarpać przeciwnika, w tym samym czasie zachowując część jego organów i kończyn jako części zamienne do kolejnych tworów.

Typowe zachowanie: Łatacz kieruje się chłodną kalkulacją i często przewodzi bandom konstruktów. Knuje plany, szykuje zasadzki i przeprowadza brutalne szturmy, gdy ma faktyczne szanse na zwycięstwo.

W przeciwieństwie do innych konstruktów, gdy jest poważnie ranny (przynajmniej 4 ciężkie Rany) może wycofać się z walki.

Talenty i Przywary: Przerażający, Twardziel, Trudny do Zabicia (2)

Makabryczne Pozszywanie – Łatacz może wyleczyć siebie lub innego konstrukta, poświęcając rundę i wykonując test Medycyny. Zdany test pozwala zmniejszyć stopień Rany o 1 (z ciężkiej robiąc lekką lub całkowicie lecząc lekką Ranę).

Twórca – Łatacz może pochwycić ofiarę i rozpocząć operację, by stworzyć z niej konstrukta. Normalnie, zabieg ten zajmuje kilka godzin, jednak Łatacz może próbować szybkiej przemiany, by np. wzmocnić siły konstruktów w trakcie walki.

W takim przypadku operacja zajmuje k10+2 rundy. W każdej rundzie ofiara otrzymuje ciężką Ranę w głowę lub korpus. Po operacji Łatacz musi zdać test Medycyny. Zdany test oznacza, że Rany zostały wyleczone, a postać otrzymała podstawowe wszczepy – otrzymuje Talent Wpółmartwa Maszyna i staje się podległa woli Łatacza.

Niezliczone Kończyny – Łatacz może wykonać dwie darmowe akcje Szybki Atak w rundzie.

Umiejętności: Zastraszenie – 3, Walka w Zwarciu – 3, Zahartowanie – 4, Medycyna – 4, Technika – 4.

Specjalizacje: Tortury (A), Chirurgia (E), Broń Ręczna (A).

Ekwipunek: ciężki pancerz (3 OC na wszystkich lokacjach ciała), narzędzia mechaniczne i chirurgiczne (traktowane też jako broń ręczna, OBR +2), pistolet maszynowy i 40 naboi

Liczebność: Jeden Łatacz posiada podległą sobie grupę konstruktów różnego rodzaju, której liczebność stara się powiększać.

Zagrożenie: Śmiertelne

Polowania to nie to co kiedyś. Dziś nie podążasz za sarną, a zwierzyna nie ucieka w popłochu na dźwięk gałązki pękającej pod butem. Teraz to ty musisz uważać, by zwierzyna nie zapolowała na ciebie.

☠ ☠ ☠

Z raportów wynika, że większość przedstawicieli fauny i flory wyginęła. Ciekawe są jednak przypadki zwierząt i roślin, które nie tylko przeżyły, ale również przystosowały się do nowych warunków w wyjątkowo krótkim, z punktu widzenia ewolucjonizmu, czasie. Tematem wartym zgłębienia byłyby badania poświęcone rozróżnieniu tego jak wiele z tych istot ewoluowało naturalnie, które natomiast zmieniły się pod wpływem zjawiska określanego przez Zbieraczy jako Anomalia.

☠ ☠ ☠

Nie wytrzymam tego więcej! Oszaleję! One wciąż tu są! Słyszę szmery, gdy chodzą w ścianach i pod podłogą, widzę te ich czerwone, drwiące ślepia. Czasem... czasem mam wrażenie jakbym słyszał szepty... ale to przecież niemożliwe, prawda?

☠ ☠ ☠

Trzeba uważać, stary. Pamiętasz Larry'ego? Tak, tego bez nosa. Pająk-żebrak wciągnął go do gniazda dwie ulice stąd. Niewiele z niego zostało, gdy już znaleźliśmy jego truchło. Z kolei ostatnio w okolicy grasuje Kolzyd. Porwał już trzy osoby. Ich krzyki niosły się echem przez wiele godzin. Jeden z porwanych, Baldon, wrócił, a raczej przyczołgał się, bo potwór zjadł mu jedną nogę i dłoń, a później wypuścił. Baldon musiał przeżyć piekło. Był ledwo żywy, gdy wypatrzyli go wartownicy, ale najstraszniejsze było jego oblicze. Jeszcze nigdy nie widziałem takiej ilości cierpienia odbitego na twarzy i obłędu w oczach.

Przeciwnicy opisani na poprzednich stronach to w większości istoty rozumne (o ile możemy za takie uznać konstrukty). Bestie to natomiast przedstawiciele fauny, którą można spotkać po Wybuchu. To zmutowane zwierzęta, potwory i organizmy stanowiące kolejny etap ewolucji, tym razem spaczonej przez promieniowanie oraz Anomalie.

Z powodu braku roślinności, większość istot, które ocalały lub rozwinęły się po Wybuchu, to drapieżniki polujące na pustkowiach lub w betonowych dżunglach ruin dawnych miast. Większość z nich stroni od zamieszkałych terenów, chociaż zdarza się, że polują też w okolicach osad i miast.

Wykorzystanie w trakcie przygody

Bestie mogą stanowić formę przerywnika, przypadkowo napotkane istoty, które w zależności od zachowania bandy, nastroszą się i wycofają lub ruszą do ataku, kierowane głodem lub chęcią obrony swego terytorium.

Mogą też stanowić ważniejszy aspekt opowieści, być zagrożeniem, z którym muszą uporać się Ocaleli, by ochronić siebie i polegające na nich osoby. Mieszkańcy osady lub członkowie wędrownego plemienia mogą znikać, jeden po drugim. Ślady wskazują, że jakiś potwór urządził sobie na tym obszarze tereny łowieckie i to banda będzie musiała wytropić i zabić bestię. Co jednak, gdy okaże się, że to Kolzyd i nagle Ocaleli z łowców staną się zwierzyną?

BESTIA PYŁU

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
4	2	2	1	1	1	2	7/7	2

Talenty i Przywary: Twardziel, Trudny do Zabicia (1), Przerażający

Ciągła Przemiana – Ciało Bestii Pyłu wciąż ulega kolejnym mutacjom, zmienia się, czasem z dnia na dzień. Szybka i zwinna Bestia Pyłu o długich kończynach następnego dnia może być pełznącą po ziemi, beczułkowatą maszkarą z mackami.

Umiejętności: Brak

Ekwipunek: macki, szpony, pazury i kły (OBR +2)

Liczebność: Pojedynczo, w miejscach wyjątkowo skażonych lub zajętych przez Anomalię zdarzają się grupy Bestii Pyłu.

Zagrożenie: Wysokie

Nawet jeśli komuś uda się zachować życie po dostaniu się do wnętrza Burzy Pyłu, ta zawsze odciska na nim swe piętno. Jednym ze skrajnych przykładów działania Pyłu (ale również Anomalii) są szkaradne potwory nazywane Bestiami Pyłu. Istoty te stanowią koszmarny widok, zmutowane, skażone ciało, ropiejące, pokryte wrzodami, o odpadającej skórze. Liczne narośla, dodatkowe stawy i kończyny, poprzestawiane organy wewnętrzne. Nigdy nie znajdzie się dwóch takich samych Bestii Pyłu. Ich ciała to chaos i świadectwo mutagennych mocy Anomalii.

Te okrutne, przepełnione bólem, a czasem także szaleństwem, istoty przemierzają pustkowia, polując na wszystko, co nadaje się do pożarcia. Nie mają celu ani stałego siedliska, nie mogą się rozmnażać, a ich egzystencja to ból, gniew oraz ciągle zachodzące mutacje i przemiany, które w pewnym momencie doprowadzają do ich śmierci.

Typowe zachowanie: Bestie Pyłu są agresywne, polują na swe ofiary i rzucają się na nie, niezależnie od ich szans na zwycięstwo.

Zazwyczaj ignorują odniesione obrażenia, chociaż w niektórych przypadkach mogą wycofać się po otrzymaniu kilku ciężkich Ran lub Rany krytycznej.

KOLZYD

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
3	3	3	1	1	2	6	9/9	2+1

Te wzbudzające grozę stwory z wyglądu przypominają połączenie gada z insektem. Ich ciało pokrywa gruba skóra o licznych zrogowaceniach. Grzbiet i głowę chroni gruby chitynowy pancerz. Paszcza, oprócz ostrych gadzich zębów, posiada parę pajęczych żuwaczek. Przednia z trzech par kończyn przypomina zakrzywione ostrza.

Mimo że poruszają się na czterech kończynach, to w razie potrzeby potrafią stanąć na dwóch tylnych. Dorosły Kolzyd osiąga wtedy ponad 2,2 metra wzrostu.

Typowe zachowanie: Kolzydy wyróżnia pewna forma inteligencji. Znęcanie się nad ofiarami i zadawanie im bólu sprawia Kolzydom przyjemność. Rzadko zabijają jednym czy dwoma atakami. Ranią ofiarę i pozwalają jej uciec, by po chwili ruszyć w pogoń. Następnie znów ją ranią i powtarzają swoją sadystyczną grę.

Kolzydy są zawzięte i potrafią podążać wiele kilometrów za upatrzoną ofiarą. Nie wycofają się z walki, niezależnie od obrażeń, które otrzymają.

Talenty i Przywary: Zwierzę

Pochwycenie – Kolzyd wykorzystuje swoje przednie kończyny nie tylko do zadawania ran, ale również do chwytania ofiary.

Jeśli Kolzydowi uda się pochwycić ofiarę, zaczyna wgryzać się w jej ciało (wykonuje test Obrażeń). Jeśli ofiara zostanie zraniona, otrzymuje Kostuchę do wszystkich wykonywanych testów – ślina Kolzyda rozpuszcza tkanki niczym kwas i powoduje straszliwy ból.

Jeśli ofierze nie uda się oswobodzić (wygra przeciwstawny test Sprawności (KR)), w każdej kolejnej rundzie Kolzyd wgryza się dalej w jej ciało – postać otrzymuje ciężką Ranę (nie jest wykonywany test Obrażeń).

Połączenie Zmysłów – Gdy potwór zaczyna posilać się ciałem ofiary, łączy się z jej układem nerwowym. Wykonywany jest przeciwstawny test Siły Woli Kolzyda i ofiary. Jeśli bestia wygra, ofiara zaczyna widzieć oczami potwora, czuje zapach i smak krwi oraz pożeranego mięsa. Świadomość oglądania siebie przed śmiercią i wyczuwania smaku własnych wnętrzności jest tak traumatyczna, że postać musi zdać test Jaj o PT 12 lub wpada w panikę i otrzymuje 3 punkty Traumy.

Czasem, po wysłaniu takiej wizji, Kolzyd przerywa posiłek i pozwala ofierze na próbę ucieczki, po czym chwyta ją ponownie..

Umiejętności: Walka w Zwarciu – 2, Zahartowanie – 2, Łowiectwo – 3, Sprawność – 2, Spostrzegawczość – 2

Ekwipunek: ostrza i zęby (OBR +2), chitynowy pancerz (OC 2 na głowie i korpusie), gruba skóra (OC 1 na kończynach)

Liczebność: Pojedynczo

Zagrożenie: Wysokie

PAJĄK-ŻEBRAK

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
4	4	2	1	1	1	1	7/7	2

Talenty i Przywary: Zwierzę

Kamuflaż – Patrz typowe zachowanie. Aby wykryć potwora, wymagany jest zdany test Spostrzegawczości.

Jad – Jeśli pająk ugryzie ofiarę, wstrzykuje do jej ciała jad. Ofiara musi co rundę zdać test Zahartowania (KR) o PT 10 lub zostaje sparaliżowana. Działanie jadu utrzymuje się przez 10 godzin.

Pajęcze Kończyny – Wykonując akcję Ruch lub Szarża, pająk porusza się na dystans 7 metrów i może wspinać się z łatwością po pionowych powierzchniach. Bez wykonywania testów Sprawności.

Umiejętności: Walka w Zwarciu – 2, Sprawność – 2

Ekwipunek: zęby jadowe – OBR +2

Liczebność: Pojedynczo

Zagrożenie: Wysokie

Pająki-żebracy to straszliwy przykład ewolucji i dostosowania się drapieżników do wabienia ofiary. Wędrowiec może dostrzec skuloną postać w łachmanach. Jeśli podejdzie bliżej, jest to zazwyczaj jego ostatni błąd. Okazuje się, że kamuflaż ten skrywa olbrzymiego pająka, czyhającego na swą ofiarę.

Pająki-żebraków można spotkać w ruinach miast. Co ciekawe, wydaje się, że ciągnie ich do osiedli i obozów ocalałych. Nie atakują jednak, czekają na uboczu, w pobliżu swojej kryjówki.

Typowe zachowanie: Pająk czeka w bezruchu, skulony. Jego ciało przypomina wówczas niewyraźną, humanoidalną postać w łachmanach, klęczącą lub skuloną na ziemi. Gdy ofiara zbliży się, pająk skacze na nią, wbijając swe zęby jadowe. Sparaliżowana ofiara jest wciągana do pobliskiej kryjówki drapieżnika.

Jeśli pająk-żebrak otrzyma przynajmniej trzy ciężkie Rany, wycofa się z walki.

RÓJ SZCZURÓW

Szczury były jednymi z nielicznych zwierząt, poza insektami, którym udało się przetrwać po Wybuchu. Zaczęły one żerować na pozostałościach i zaścielających ziemię trupach. Z czasem, dzięki naturalnej selekcji oraz przez wpływ promieniowania i Anomalii, zwiększyły się ich rozmiary oraz spryt.

Pojedyncze szczury nie stanowią większego zagrożenia, mimo że są większe od kota, jednak gdy natrafi się na ich siedlisko lub wędrujące stado, sprawy stają się nieprzyjemne.

Typowe zachowanie: Rój szczurów rusza na przeciwników, zalewając ich falą ciał, wyliniałych futer, łysych ogonów i ostrych zębów. Ofiara zostaje zagryziona, a następnie ogołocona do samych kości.

Zwierzęta te nie boją się hałasu wystrzałów i jedynie ogień zdaje się robić na nich wrażenie. Będą go unikać, uciekając i kryjąc się w zakamarkach.

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
1	3	3	1	1	1	7	8/7	2

POJEDYNCZY SZCZUR

Talenty i Przywary: Zwierzę, Szybkość (6)

Choroby – Szczury roznoszą choroby. Osoba pogryziona przez szczury musi zdać test Zahartowania (KR) o PT 9. Niezdany test oznacza otrzymania punktu Skażenia.

Rój – Rój składa się z dziesiątek, a czasem setek osobników. Zwykłe ataki bronią nie wyrządzają mu większej szkody, zabijając tylko pojedyncze szczury i rozwścieczając pozostałe.

Rój można pokonać jedynie przy użyciu środków masowego rażenia, takich jak materiały wybuchowe, kadzie z kwasem czy miotacze ognia.

Postać zaatakowana przez rój zostaje obleziona przez szczury, które gryzą całe jej ciało. W każdej rundzie postać otrzymuje k3+2 lekkie Rany w losowe lokacje (od wyniku należy odjąć OC pancerza noszonego przez postać).

Umiejętności: Sprawność – 1, Spostrzegawczość – 2

Ekwipunek: Brak

Liczebność: Banda może napotkać zarówno pojedyncze szczury jak i rój.

Zagrożenie: Znikome w przypadku pojedynczych szczurów. Wysokie w przypadku roju.

ZOMBIE

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
1	1	1	1	1	1	2	7/6	2

Talenty i Przywary: Straszny

Martwica Mózgu – Zombie jest odporny na psychologię, nie posiada inteligencji, nie można z nim rozmawiać czy próbować zastraszyć.

Żywy Trup – Zombie nie otrzymuje kar za odniesione rany, nie popada w szok i nie traci przytomności. Wszystkie obrażenia, zadawane w inną lokację niż głowa, są ignorowane.

Wirus – Jeśli postać zostanie ugryziona przez zombie, może zostać zarażona wirusem. Rany po ugryzieniach zombie są traktowane jak zatrute (lekka trucizna) i ich leczenie trwa dwukrotnie dłużej. Osoba zarażona wirusem może być nosicielem przez wiele lat. Po śmierci sama zamienia się w zombie.

Umiejętności: Brak

Ekwipunek: Brak

Liczebność: Zależnie od miejsca i sytuacji, może to być jeden martwiak jak i całe stado.

Zagrożenie: Znikome

Chodzące trupy, nieumarli, szwędacze czy zgnilce to tylko niektóre nazwy jakimi określa się zombie. Są to ofiary nieznanego wirusa, który sprawia, że po śmierci aktywowany jest ponownie układ nerwowy. Trup budzi się, pozbawiony świadomości, porusza się niezdarnie i reaguje na bodźce zewnętrzne. Kieruje się potrzebą spożywania mięsa, podobnie jak zarażeni Chorobą Czarnych Ust.

Wbrew niektórym teoriom nie doszło do zdominowania świata przez żywe trupy. Nie stały się one nawet największym z zagrożeń. Wręcz przeciwnie – znaleźli się ocaleli oraz potwory, które polowały na zombie, traktując je jako łatwą zdobycz. Przez niektórych traktowane są jak trzoda, trzymane na łańcuchach i wykorzystywane do strzeżenia osiedli.

Typowe zachowanie: Zombie są powolne i nie posiadają inteligencji, dzięki czemu dosyć łatwo ich unikać czy też uciekać przed nimi. Problem pojawia się, gdy Ocaleli trafią na całe stado.

Zombie nigdy nie ucieka, nie wycofa się z walki, zawsze zaatakuje przeciwnika, którego ma w pobliżu, niezależnie od swoich szans. Nie uniknie pułapek czy forteli. Bezwolnie napiera do przodu, by zatopić zęby w ciele ofiary.

Egzorcyzmy

Niektóre istoty paranormalne nie mogą zostać zranione przez fizyczne ataki. Oddziałuje jednak na nie moc odpowiednich rytuałów i modlitw, które określamy egzorcyzmami.

Egzorcyzm może odprawić postać posiadająca Talent Egzorcyzmy, Nawiedzony, Gorliwa Wiara – Maalbara lub korzysta ze Ścieżki Umarłych (patrz suplement Moc).

Rytuał musi być odprawiany w obecności egzorcyzmowanej istoty i zajmuje liczbę rund równą SW tej istoty. Istota oraz postać przeprowadzająca egzorcyzm wykonują przeciwstawny test Siły Woli. Jeśli egzorcysta wygra, istota jest przepędzana – opuszcza miejsce lub ciało, które zajmowała.

Jeśli istota wygrała test, egzorcysta może kontynuować rytuał przez najbliższą godzinę. W tym czasie istota może normalnie działać. Po godzinie test jest powtarzany, ale PT testu egzorcysty wzrasta o 2.

W przypadku Opętanych, jeśli egzorcyzmy były udane, ofiara jest nieprzytomna przez k10 godzin, a po przebudzeniu otrzymuje 1 punkt Traumy za każde 5 dni, przez które była opętana.

Jeśli kiedyś zbłądzisz i wejdziesz na obszar Anomalii, staraj się nie zasnąć. Tu twoje koszmary stają się rzeczywistością.

☠ ☠ ☠

To dlatego unikam ruin. Te miejsca zostały naznaczone przez zbyt wiele śmierci. Coś takiego nie mogło nie zostawić śladu.

☠ ☠ ☠

Nie gaś lampy. Widzisz, Ramwil zapuścił się kiedyś wraz z towarzyszami w kanały pod miastem. Spotkali tam... coś. Wrócił tylko Ramwil. Od tamtego dnia chłop panicznie boi się ciemności i unika cieni.

Paranormalne

Przeciwnicy z tej grupy zostaliby uznani w dawnych czasach za zjawiska paranormalne i wymysł wyobraźni. Nawet dziś wiele osób nie wierzy w ich istnienie.

Są to istoty bytujące często na pograniczu światów, które nie wyewoluowały naturalnie ani nie zostały sztucznie wykreowane. Powstały one wskutek Wybuchu lub rozszerzającej się Anomalii. Ich obecność może wiązać się z uczuciami, gniewem, cierpieniem i żalem. Mogą być też ożywionym tworem wyobraźni.

Wszystkie jednak są realne i przerażające. Często też niebezpieczne. Egzystując pomiędzy światami, czasem zdają się nie zauważać ocalałych lub traktować ich tak, jakby to oni byli dziwacznym zjawiskiem. W innych przypadkach stwory te są agresywne i śmiertelnie niebezpieczne, tym bardziej gdy salwa z karabinów przenika ich ciało nie robiąc na nich żadnego wrażenia.

Wykorzystanie w trakcie przygody

Paranormalni przeciwnicy to istoty stworzone do siania niepokoju w sercach graczy i ich postaci. Idealnie nadają się na sesje grozy, pełne mroku i tajemnic. Wprowadzając je, nie zrzucaj ich od razu na karki Ocalałych z krzykiem i wrzaskiem. Staraj się zbudować wokół nich posępny, mroczny nastrój narastającego zagrożenia i niepewności. Pamiętaj też, że walka z niektórymi z nich jest trudna lub wręcz niemożliwa.

Mogą też posłużyć do poprowadzenia opowieści w klimatach onirycznych, gdy nie wiadomo, co jest prawdziwe, a co nie. Co jest tylko złudzeniem, a co stanowi faktyczne zagrożenie.

Dzięki nim możesz też podkreślić charakter umierającego świata, pogrążającego się coraz bardziej w niezrozumiałym chaosie Anomalii.

CIENIARZ

Cieniarze to groźni drapieżcy kryją się w ciemnościach. Ich ciała są chude i nienaturalnie powykręcane, skóra jest ciemna, a kończyny nieproporcjonalnie długie. Poruszają się dziwacznie, kołysząc ciałem, jakby zmagały się z niewyczuwalnym wiatrem. Ich oczy są puste i mlecznobiałe, natomiast z paszczy wysuwa się długi, ruchliwy język.

Istoty te potrafią zmieniać kształt ciała, tak jakby przestawiały swoje kości, dzięki czemu mieszczą się w wąskich przejściach i niewielkich pomieszczeniach. Unikają światła, natomiast potrafią zlać się z głębokim cieniem do tego stopnia, że dopóki pozostają w mroku nie można ich dotknąć czy zranić.

Typowe zachowanie: Cieniarz nie zaatakuje na powierzchni, jeśli niebo nie jest mocno zachmurzone lub nie zapadnie zmrok. Będzie unikał też silnych źródeł światła.

Cieniarz atakuje z mroku. Stara się porwać jedną ofiarę i zaciągnąć ją w ciemność, gdzie rozpoczyna żer.

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
4	4	2	1	1	3	6	10/10	2+1

Talenty i Przywary:

Zmiana Kształtu – Cieniarz może poświęcić jedną rundę, by zmienić kształt swojego ciała. Może wydłużyć swoje kończyny, stać się dwukrotnie wyższym lub niezwykle chudym (do tego stopnia, że przeciśnie się przez szczelinę o szerokości pięści). Mimo zmiany kształtu, jego Cechy nie ulegają zmianie.

Żywy Cień – Cieniarz otrzymuje dodatkową kość do testów Złodziejstwa wykonywanych w cieniach. Jeśli znajduje się w miejscu pozbawionym światła, może poświęcić rundę by „zniknąć". Jego ciało zlewa się z mrokiem i nie może zostać zraniony, tak jakby był eteryczny. Efekt przemija, jeśli miejsce, w którym się ukrył, zostanie oświetlone.

Wyssanie Życia – Jeśli Cieniarz pochwyci ofiarę, atakuje zakończonym zębatą przyssawką językiem, który wbija w jej ciało. Ofiara otrzymuje normalne obrażenia za ten atak, a następnie, w każdej kolejnej rundzie, w której Cieniarz się posila, ofiara otrzymuje 1 punkt Zmęczenia aż do utraty przytomności, a następnie zgonu.

Za każdy punkt Zmęczenia, spowodowany tym atakiem, Cieniarz może wyleczyć jedną lekką Ranę.

Alergia na Światło – Jeśli Cieniarz znajduje się pod wpływem mocnego źródła światła, otrzymuje Kostuchę do wszystkich testów. Po każdej godzinie spędzonej w mocno oświetlonym miejscu, otrzymuje lekką Ranę.

Umiejętności: Zastraszenie – 1, Walka w Zwarciu – 2, Złodziejstwo – 3, Łowiectwo – 2, Sprawność – 2

Specjalizacje: Skradanie się (A), Wspinaczka (A)

Ekwipunek: pazury (OBR +1 , ZAS. 1),
język (OBR –, ZAS. 1)

Liczebność: Pojedynczo

Zagrożenie: Wysokie

ECHO

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
0	0	0	0	0	3	1	6/6	1

Echo najczęściej można spotkać w ruinach lub w miejscach, w których zginęło wiele ofiar. Nie wiadomo do końca czy jest to zjawisko będące odmianą Anomalii, czy też duchy zmarłych związanych z danym miejscem. Wizualizuje się jako osoba lub grupa osób, często z czasów sprzed Wybuchu lub z Długiej Nocy. Widmo to zachowuje się tak, jakby przeżywało właśnie swe ostatnie chwile przed śmiercią lub bezwiednie powtarza codzienne czynności, jakby było zamknięte w pętli czasu.

Typowe zachowanie: Echo najczęściej jest nieświadome obecności żywych. Zdarza się jednak, że ktoś zwróci jego uwagę. Wówczas znika, rozpływając się w nicość lub stara się wciągnąć żywych do swego świata, by wraz z nim przeżywać to, co było.

Obezwładnieni przez Echo, którym nie uda się wyrwać z plątaniny zsyłanych wizji, klęczą w miejscu całymi dniami, aż umierają z wycieńczenia lub zostają zabici przez inne drapieżniki.

Talenty i Przywary:

Eteryczne Ciało – Echo są eteryczne, nie można ich zranić żadnymi atakami, które nie są oparte na Mocy. Może przechodzić przez przeszkody, tj. ściany i inne postacie.

Emanacja Jaźni – Podczas wszystkich wykonywanych przez Echo testów należy stosować poziom jego Siły Woli jako wartość cech.

Wizje Przeszłości – Echo może starać się wciągnąć wybraną osobę (czasem grupę osób) w wizje, które samo przeżywa. Wykonuje przeciwstawny test Siły Woli z ofiarą. Jeśli Echo wygra, ofiara otrzymuje punkt Traumy i pogrąża się w wizjach.

Ofiara może próbować wyzwolić się z wizji, wykonując przeciwstawny test Siły Woli, nie częściej niż raz na rundę. Za każdym razem, gdy Echo wygra test, ofiara otrzymuje jednak dodatkowy punkt Traumy, gdyż wizje stają się coraz bardziej nieprzyjemne i realistyczne.

Podatny na Egzorcyzmy – Echo może zostać przepędzone poprzez Egzorcyzmy.

Umiejętności: Brak

Ekwipunek: Brak

Liczebność: Pojedynczo

Zagrożenie: Wysokie

KOSZMAR

Koszmary są tworami powstałymi w wyniku oddziaływania Anomalii na umysł uwięzionego w niej nieszczęśnika. Zatracając się w coraz głębszym szaleństwie, tworzy on w swej głowie coraz bardziej niepokojące, straszne obrazy, które czasem zaczynają przybierać fizyczną formę, by nawiedzać dany obszar.

Nie ma dwóch takich samych Koszmarów, tak jak nie ma dwóch takich samych snów szaleńca. Każdy z nich może wyglądać inaczej, niektóre mogą mieć skrzydła i latać, inne mogą posiadać szczypce skorpiona lub nogi pająka.

Typowe zachowanie: Koszmar może przebywać tylko na obszarze występowania Anomalii. Potwór wyciągnięty siłą z Anomalii zginie w ciągu kilku godzin, skurczy się i zamieni w rdzawy pył.

Zdarzają się Koszmary włóczące się apatycznie, nie reagujące na zewnętrzne bodźce jak też takie, których zachowanie można by nazwać dziecinnym, dopóki nie wpadną w gniew. Większość to jednak wrogie, agresywne potwory.

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
2	2	2	1	1	1	4	8/8	2

Talenty i Przywary: Trudny do Zabicia (1), Straszny

Twór Anomalii – Koszmar został stworzony przez Anomalię, dlatego im silniejszy jest jej wpływ na obszarze, na którym przebywa, tym silniejszy i szybszy sam się staje.

Podane powyżej Cechy dotyczą Koszmaru znajdującego się na obszarze pod słabym wpływem Anomalii. W przypadku średniej Anomalii należy zwiększyć wszystkie jego Cechy o 1. W przypadku silnej Anomalii należy zwiększyć wszystkie jego Cechy o 2.

Broń Naturalna – Niezależnie czy są to wielkie pazury, kleszcze, ogon z żądłem, czy tasak lub pistolet, broń stanowi część Koszmaru. Nie da się go rozbroić i zawsze jest traktowany, jakby posiadał broń o OBR +2 (OBR 4 w przypadku broni strzeleckiej) lub lepszą.

Umiejętności: Zastraszenie – 4, Walka w Zwarciu – 2, Zahartowanie – 2

Ekwipunek: Patrz Broń Naturalna

Liczebność: Pojedynczo

Zagrożenie: Od umiarkowanego, w przypadku słabych Koszmarów, do wysokiego, w przypadku tych stworzonych przez silną Anomalię.

OPĘTANY

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
4	3	2	2	1	3	5	9/8	2

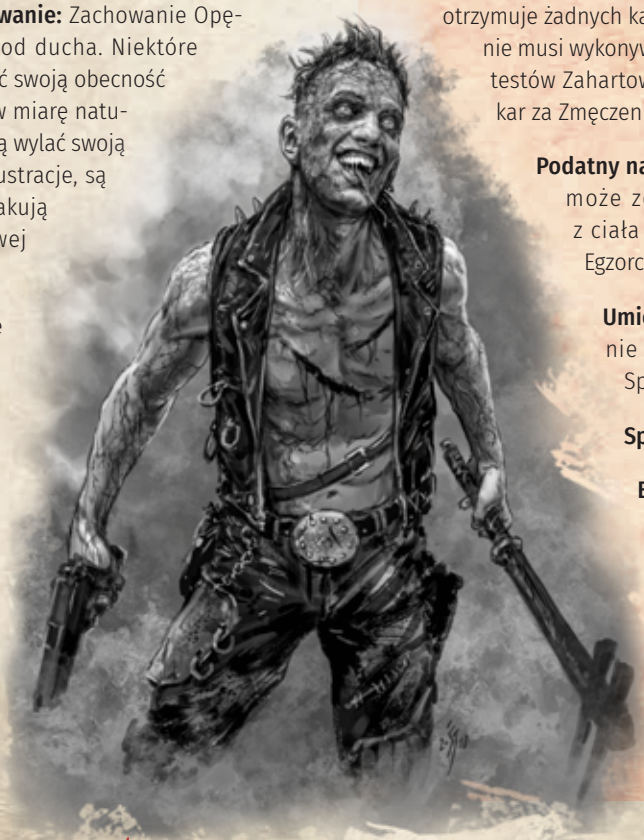
Niektóre niematerialne byty jak duchy lub demony, starają się opanować ciała żyjących. Duch wdziera się do ciała ofiary wbrew jej woli, stopniowo przejmując kontrolę i spychając jaźń i wolę nieszczęśnika głęboko w otchłań umysłu.

Duch zamieszkujący ciało napełnia je wyjątkową krzepą i wytrzymałością. Opętany nie zwraca uwagi na ból, zmęczenie czy rany. Dla istoty w środku ciało jest jedynie naczyniem, które można zastąpić. Często zapomina o konieczności odżywiania czy snu. Z czasem ciało zaczyna się zmieniać, ofiara chudnie, jej skóra staje się popielata, jakby spękana i pokryta siecią sinych żył. Otoczone sińcami oczy wydają się dziwnie martwe i nienaturalne.

Cele, w jakich duchy przejmują kontrolę nad żywymi, są bardzo różne. Niektóre pragną dokonać zemsty, dotrzeć w konkretne miejsce lub po prostu poczuć namiastkę utraconego życia.

Typowe zachowanie: Zachowanie Opętanego zależy od ducha. Niektóre starają się ukryć swoją obecność i zachowywać w miarę naturalnie, inne chcą wylać swoją wściekłość i frustracje, są agresywne i atakują każdego na swej drodze.

Opętany nie wycofa się też z walki, chyba, że duch uzna to za korzystne.



Talenty i Przywary: Trudny do Zabicia (2)

Opętanie – Duch może próbować zmienić „naczynie", w którym przebywa. Opętany poświęca rundę, w trakcie której wybiera ofiarę w promieniu 10 metrów od ciała. Duch i ofiara muszą wykonać przeciwstawny test Siły Woli. Wygrana ducha oznacza, że wnika on w nowe ciało i przez najbliższe dni będzie starał się skłonić ofiarę do konkretnych czynności (wykonuje się przeciwstawne testy Siły Woli). Jeśli duch wygra trzy takie testy, przejmuje kontrolę, a świadomość ofiary jest spychana. Opętana osoba zwiększa Krzepę o 2 oraz Zwinność o 1. Poziomy Cech Wiedza, Charyzma i Siła Woli są zamieniane na Cechy Ducha.

Jeśli duch przegra pierwszy test Siły Woli, wraca do ciała, które opuścił.

Nieczuły na Ból – Opętany nie odczuwa bólu, nie otrzymuje żadnych kar za otrzymane Rany, nie musi wykonywać związanych z nimi testów Zahartowania, nie ponosi też kar za Zmęczenie.

Podatny na Egzorcyzmy – Duch może zostać przepędzony z ciała Opętanego poprzez Egzorcyzmy.

Umiejętności: Zastraszenie – 3, Sprawność – 3, Spostrzegawczość – 3

Specjalizacje: Brak

Ekwipunek: Jak ofiara, np. maczuga, lekki pancerz, pistolet i 10 naboi.

Liczebność: Pojedynczo

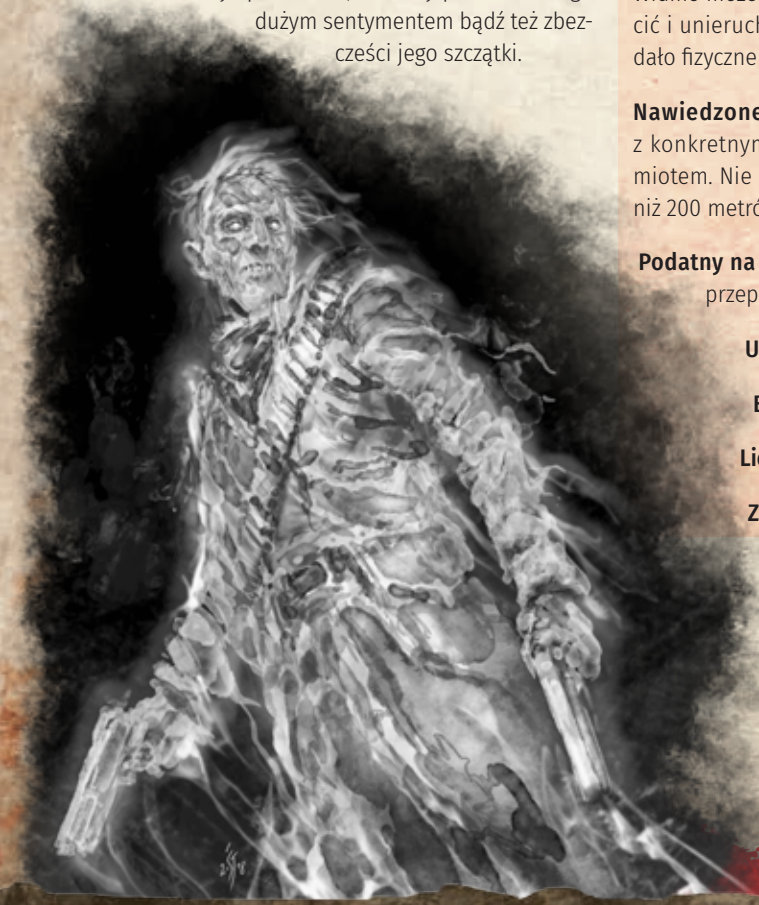
Zagrożenie: Wysokie

WIDMO

Wśród ruin błąkają się dusze zmarłych uwięzione na tym świecie. Z wyglądu mogą przypominać osoby, którymi były przed śmiercią. Ich skóra jest jednak wyjątkowo blada, a cała postać może wydawać się przezroczysta. Mogą też przyjmować formę bezkształtnej, błyszczącej bladym światłem chmury czy też mgiełki, unoszącej się nad ziemią. Czasem, gdy chcą pozostać niezauważone, stają się niewidzialne, a o ich obecności może świadczyć grobowy chłód i nieprzyjemne uczucie, gdzieś pod skórą.

Typowe zachowanie: Większość Widm dostrzega tylko niewyraźne kontury żywych istot. Mogą je ignorować, pochłonięte własnymi sprawami i ciągłym przeżywaniem doznanych krzywd lub obserwować z zaciekawieniem.

Niektóre Widma, pogrążone w szale i wściekłości, będą atakować każdego, kto znajdzie się na obszarze przez nich nawiedzanym. Widmo stanie się też agresywne, jeśli ktoś będzie chciał zabrać lub zniszczyć przedmiot, darzony przez umarłego dużym sentymentem bądź też zbezcześci jego szczątki.



KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
0	0	0	0	0	2	4	8/8	2

Talenty i Przywary: Straszny

Eteryczne Ciało – Widmo jest eteryczne, nie można go zranić żadnymi atakami, które nie są oparte na Mocy. Może przechodzić przez przeszkody, tj. ściany i inne postacie.

Emanacja Jaźni – Podczas wszystkich wykonywanych przez Widmo testów należy stosować poziom jego Siły Woli jako wartość cech.

Eteryczny Atak – Widmo traktowane jest jakby było uzbrojone (nie ponosi kar za brak broni), a jego przeciwnicy nie otrzymują bonusów z OC pancerza.

Jeśli w zwarciu, w teście Obrażeń, Widmo uzyskało przynajmniej 1 sukces, przeciwnika przenika grobowe zimno. Ofiara nie otrzymuje Ran tylko punkt Zmęczenia.

Widmo może starać się pchnąć, powalić, pochwycić i unieruchomić przeciwnika, tak jakby posiadało fizyczne ciało.

Nawiedzone Miejsce – Widmo jest związane z konkretnym miejscem, szczątkami lub przedmiotem. Nie może oddalać się od niego o więcej niż 200 metrów.

Podatny na Egzorcyzmy – Widmo może zostać przepędzone poprzez Egzorcyzmy.

Umiejętności: Zastraszenie – 3

Ekwipunek: brak

Liczebność: Pojedynczo lub w grupach.

Zagrożenie: Umiarkowane

Ciężka, metalowa kadzielnica kołysała się przy każdym kroku, pobrzękując łańcuchem przywiązanym u pasa i uderzając o święte symbole. Akolita skłonił się lekko, podchodząc do dowódcy. Zatrzymał się kilka kroków za jego plecami, milczał w oczekiwaniu.

– Melduj – komenda rzucona była głosem zimnym i pozbawionym uczuć.

Mężczyzna odchrząknął.

– Mamy ośmiu nowych ludzi, ungazihs. Początkowo wybraliśmy dziesięciu, zgodnie z rozkazem, ale dwóch nie przeszło testu czystości. Nic groźnego, lekkie oznaki mutacji.

Mówiąc to, mężczyzna spojrzał na wciąż dymiące, zwęglone zwłoki, leżące pośrodku ciemnej plamy wypalonej ziemi.

– Pozostali są ludźmi bez znamion skażenia. Mówią, że wierzą w Jedynego, ale ich wiara wydaje się

być płytka i chwiejna. Za twym pozwoleniem, ungaziks, będę wzmacniał ją każdego dnia – dłoń akolity spoczęła na ogniwach łańcuchów. Wiele z nich nosiło ciemne, brunatne ślady. – Są zdrowi, trochę niedożywieni, ale mają wystarczająco wiele sił, by stać się żołnierzami Jedynego.

– Staną się nimi, ale jeszcze nie teraz – stojący dotąd tyłem kapelan odwrócił się. Blizna na jego

żuchwie nadawała wąskim ustom nieprzyjemny wyraz. Zimne, twarde oczy patrzyły z dezaprobatą na grupę „ochotników".

– Zostaw trzech, niech tymczasowo zastąpią poległych i wezmą ich broń. Resztę odeślij do Araharu.

Tam zrobią z nich żołnierzy, przeszkolą i dadzą odpowiednie wyposażenie.

– Tak jest!

Oprócz nowych rekrutów, na placu zebrani byli wszyscy mieszkańcy osady. Kapelan patrzył na nich z pogardą. W ich twarzach i oczach nie widział prawdziwej wiary. Jedynie pustkę i strach, ale to dobrze, uznał. Strach może zastąpić wiarę lub być dla niej odpowiednim podłożem. Ci ludzie w końcu zostaną przykładnymi wyznawcami Jedynego. On o to zadba.

Akolita, który wydał już polecenia żołnierzom, stanął na środku placu i po zmówieniu krótkiej formuły modlitwy przemówił do zebranych.

– Radujcie się! Albowiem zostaliście wybrani do zbawienia w oczach Jedynego. Ci mężczyźni, którzy dziś was opuszczą, staną się zbrojną ręką boga, obrońcami jego dzieci. Waszymi obrońcami! Bądźcie im wdzięczni i chwalcie Jedynego!

Odpowiedziało mu milczenie. Kapelan dostrzegł jednak wśród zebranych twarzy, która wyróżniała się na tle innych. Znał to spojrzenie, widywał już je wcześniej. To był ktoś, kogo zalała rozpacz po utracie kogoś bliskiego, kto pożegnał się już z życiem. Może jeden ze zgładzonych mutantów był jego bratem lub synem...

Mężczyzna gwałtownie odepchnął stojącą przed nim kobietę i uniósł rękę. Palce ściskały rękojeść pistoletu, celował w akolitę. Zanim duchowny zdołał wykonać jakikolwiek ruch, by się uchylić przed strzałem, rozległ się huk. Mężczyzna upadł bezwładnie na ziemię.

Na chwilę zapanowało poruszenie, żołnierze starali się opanować zebranych, celując do nich z brani, ale kapelan wiedział, że już nikt nie odważy się podnieść ręki na dzieci boga. Schował broń, z lufy której wciąż unosiła się cienka strużka dymu, do kabury i zwrócił się do klęczącego na ziemi akolity.

– Za godzinę wyruszamy. Zbierzcie daninę. Niech będzie większa niż zwykle. I powieście kilku. W ramach pokuty za przejaw buntu i ukrywanie mutantów.

XIII

MODUŁY SPAMIĘTYWACZA

ROZDZIAŁ 13: MODUŁY SPAMIĘTYWACZA

TRYB NARRACYJNY

Niektórzy gracze preferują styl gry nastawiony na narrację i snucie opowieści, w którym mechanika oraz rzuty kośćmi są mocno ograniczone lub niemal całkowicie wyeliminowane. Jeśli Ty i Twoi gracze również jesteście zwolennikami takiego rodzaju rozgrywki, możecie wprowadzić moduł trybu narracyjnego.

Tryb narracyjny wymaga pewnej wprawy od uczestników zabawy, w szczególności od Spamiętywacza. Istotne jest zarówno odpowiednie dobieranie Poziomów Trudności wyzwań jak i interpretowanie wyników akcji i konsekwencja. Tryb ten można stosować także podczas walki, jednak zalecamy, by kluczowe starcia rozgrywane były poprzez standardową mechanikę.

W trybie narracyjnym Spamiętywacz może zrezygnować z części wymaganych testów. O skuteczności akcji postaci decyduje natomiast poziom jej Cech Głównych, Umiejętności oraz Specjalizacji.

Poziom Trudności akcji

Poziom Trudności w trybie narracyjnym różni się od standardowego. Określając jego wysokość, skorzystaj z poniższej tabeli.

Poziomy Trudności	
Łatwy	2
Przeciętny	3
Kłopotliwy	4
Trudny	5
Bardzo trudny	6
Heroiczny	7

Potencjał

Po określeniu Poziomu Trudności, gracz ustala Potencjał postaci, tzn. sumuje poziomy testowanej Umiejętności, Cechy Głównej oraz Specjalizacji. Przy ustalaniu wartości Potencjału brane są pod uwagę także kości i modyfikatory wynikające z Talentów, Przywar i Zdolności Specjalnych.

Jeśli uzyskana wartość Potencjału jest mniejsza od Poziomu Trudności testu, akcja kończy się niepowodzeniem.

Jeśli uzyskany Potencjał jest równy PT, to akcja kończy się powodzeniem, postaci udaje się osiągnąć cel, ale robi to z trudnością.

Jeśli Potencjał jest większy o 3 lub więcej od Poziomu Trudności, postać uzyskuje wyjątkowy sukces i dodatkowe bonusy.

Testy przeciwstawne

Testy przeciwstawne zastępowane są przez porównanie Potencjałów zmagających się postaci. Strona, która posiada większą wartość, uzyskuje przewagę.

Testy wspierane

W przypadku testów wspierane, postać zwiększa Potencjał o 1 za każdą postać pomagającą jej w wyzwaniu (max. o 2).

Fart i Kostucha

Gracz może odrzucić kość Farta, by automatycznie uznać akcję za udaną, a w przypadku testów przeciwstawnych, by zwiększyć swój Potencjał o 2.

Kostucha zmniejsza wartość Potencjału o 1.

Karty opowieści

Zdarza się, że gracze zbaczają z głównego wątku opowieści, obierają własne cele czy wyruszają w miejsca nieprzewidziane przez Spamiętywacza. Bywa również, że sam prowadzący odczuwa chwilowy brak weny, a gracze są żądni kolejnych spotkań, lub też po prostu brakuje czasu na wymyślenie i dokładne przygotowanie scenariusza przygody.

W takich chwilach z pomocą przychodzą Karty Opowieści. Jest to specjalna talia kart, przygotowana dla Spamiętywacza. Karty, poza klasycznymi figurami i kolorami, zawierają informacje o miejscach, napotkanych postaciach niezależnych, artefaktach, które można spotkać i zagrożeniach czyhających na Ocalałych.

Przykład:

Gracze postanawiają opuścić osadę, w której rozgrywa się opowieść, aby odnaleźć obóz Szampierzy, który podobno znajduje się kilka dni drogi na wschód. Spamiętywacz uznaje, że zamiast lakonicznego stwierdzenia, że podróż zajęła kilka dni, stworzy z niej osobną scenę. Losuje 3 karty Opowieści: Tajemnicza choroba, Jeźdźcy Charona oraz Opętany.

Po namyśle, w głowie prowadzącego układa się zamysł sceny, w której podróżująca banda trafia na obozowisko grasantów. Wszyscy bandyci leżą nieprzytomni, a ich ciała pokrywają wrzody i krwawe wykwity. Bandę z pewnością skusi samochód i dwa motocykle. Ilość paliwa pozwoli jeszcze tego samego dnia dotrzeć do celu podróży. Gdy będą szykować się do drogi, dostrzegą wychudzoną kobietę w podartej sukience, przywiązaną do klapy bagażnika. Ofiara Jeźdźców ocknie się, nie wiedząc, gdzie jest. Jeśli Ocaleli jej pomogą, szybko okaże się, że jest opętana, a kontrolujący ją duch jest żądny krwi.

Określa miejsce, w którym toczy się przygoda, lub które muszą odnaleźć Ocaleli;

Skazuje przedmiot, który może być powodem konfliktu lub nagrodą dla zwycięskiej strony;

Główne wyzwanie w trakcie opowieści lub zwrot akcji;

Napotkane postacie, które mogą stanowić stronnictwa, zleceniodawców, przeciwników czy postacie tła;

Figura – określa głównego oponenta bandy, postać, która wraz ze swoimi sojusznikami będzie działać przeciwko nim lub z którą będą musieli się zmierzyć.

Tworzenie epizodu

Jeśli Spamiętywacz chce wymyślić epizod w trakcie gry czy szybko określić miejsce lub wydarzenie, które napotkała banda, losuje od 1 do 3 kart (w zależności od tego jak długi i znaczący ma to być epizod). Układa je w kolejności rosnącej i w ten sposób tworzy nową Scenę.

Tworzenie scenariusza

Karty pozwalają też na tworzenie całych scenariuszy przygód. W tym celu należy podzielić je na pięć stosów – cztery według kolorów i piąty złożonych z samych figur (walet, dama, król, as). Następnie Spamiętywacz losuje po jednej karcie z każdego stosu.

Konwencja opowieści

Za pomocą Kart Opowieści można określić także konwencję, w jakiej powinna być rozgrywana przygoda. W tym celu, po wylosowaniu kart określających ramy scenariusza, należy wylosować jedną z nich. Jej rodzaj określa konwencję historii:

Figura - Intryga

- *Karo – Walka o przetrwanie*
- *Kier – Akcja*
- *Pik – Horror*
- *Trefl – Opowieść drogi*

Przykład:

Spamiętywacz wylosował karty: Trefl – Odłamek Księżyca, Kier – Lekarstwo, Pik – Kradzież, Karo – Szabrownicy, Figura – Wysłannik Domu Prawdy.

W takiego zestawienia tworzy szkielet opowieści, w której banda trafia do obozowiska szabrowników borykających się z problemem nieznanej choroby, która trawi ciała i umysły. Proszą Ocalałych o zdobycie lekarstw, a te są w posiadaniu Delaryjczyków, którzy założyli niedaleko posterunek. Szabrownicy nie zaryzykują kontaktu z wyznawcami Jedynego, ponieważ wśród nich znajdują się zarówno krasnoludy jak i osoby noszące nieznaczne znamiona mutacji. Jedynym wyjściem jest pośredniczenie bandy w rozmowach lub włamanie i kradzież.

Na miejscu okazuje się, że do posterunku przybyli wysłannicy Domu Prawdy. Przerażający Inkwizytor i jego świta prowadzą jakieś dochodzenie i ruszą w ślad za tymi, którzy ośmielili się okraść magazyn wojskowy. Podczas ucieczki banda trafi do miejsca spaczonego przez Anomalię, którego centrum stanowi lej z dziwną, połyskująca skałą – odłamkiem księżyca. Czy bliskość tego miejsca jest powodem zarazy wśród szabrowników? A może to tego szukała Inkwizycja? I dlaczego na miejscu widać ślady rytualnych obrzędów?

LICZNIK ZGRZYTÓW

Licznik Zgrzytów to narzędzie przygotowane dla Spamiętywacza, którego zadaniem jest dokładniejsze zobrazowanie oraz wspieranie odgrywania wzajemnych stosunków wewnątrz bandy. Jest to również sposób zachowania pewnego rodzaju kontroli nad poczynaniami graczy, pozwalający na opanowanie sytuacji gdy niepotrzebne spory i animozje pomiędzy pojedynczymi graczami (czy też ich postaciami) psują zabawę pozostałym jej uczestnikom.

Licznik Zgrzytów ma formę zbliżoną do licznika Geigera na którym wskaźnik może wskazywać jedno z 13 pól. Na początku rozgrywki wskaźnik ustawiony jest na środkowym polu. W trakcie przygody Spamiętywacz może zmienić ustawienie wskaźnika, przesuwając go o wybraną liczbę pól w stronę zielonego lub czerwonego pola.

Gdy banda wspólnie zdobywa Osiągnięcia, wykonuje niezwykłe akcje i pokonuje najgroźniejszych przeciwników poprzez współpracę, Spamiętywacz może przesuwać wskaźnik w lewo, w stronę zielonego pola.

Gdy w bandzie pojawiają się przedłużające się spory i kłótnie, dochodzi do potyczek, walk, przelewu krwi, postacie przepełnione są wzajemną agresją, brak im zaufania do innych członków bandy, dodatkowo ponoszą porażki przez brak współpracy lub wzajemne utrudnianie sobie działań, Spamiętywacz przesuwa wskaźnik w prawo, w stronę czerwonego pola.

Wskazania Licznika Zgrzytów są modyfikowane, tak jak opisano wyżej, i zostają zachowane pomiędzy kolejnymi spotkaniami.

Efekt Licznika

Jeśli na początku spotkania wskaźnik znajduje się na zielonym polu lub zostanie tam przesunięty w trakcie gry, Spamiętywacz kładzie na Liczniku odkrytą kartę Myków lub kość Farta. Gracze mogą w dowolnym momencie skorzystać z ułożonej na liczniku karty lub kości Farta.

Jeśli wskaźnik znajduje się na błękitnym polu, Gracze mogą przekazywać własne kości Farta innym członkom bandy.

Jeśli wskaźnik znajduje się na białym polu, nie przynosi żadnych efektów.

Jeśli wskaźnik znajduje się na żółtym polu, podczas wykonywania testów wspieranych, bonus za pomoc innych członków bandy jest zmniejszany o 1 lub o 2 (zależnie od wskazania Licznika).

Jeśli wskaźnik znajduje się na czerwonym polu, poza brakiem bonusów do testów wspieranych, Spamiętywacz układa na Liczniku Kostuchę, którą może dodać do dowolnego testu wykonywanego przez postać w obecności innych członków bandy.

Mniejsze konflikty wewnątrz bandy

Licznik Zgrzytów zawiera specjalne pola, w które wpisać można imiona Ocalałych, pomiędzy którymi dochodzi do szczególnie częstych konfliktów. Postacie wpisane w tych polach odczytują Licznik Zgrzytów tak, jakby jego wskazanie było przesunięte o jedno dodatkowe pole w prawo. Może to spowodować sytuację, gdy tylko te postacie nie mogą skorzystać z bonusów wynikających z niebieskich czy zielonych pól lub tylko one doznają skutki żółtego czy czerwonego pola.

Przykładowe Osiągnięcia (spełnione przesuwają wskazówkę w lewą stronę):

- poświęcenie celu misji lub własnych korzyści dla ratowania członków bandy;
- pokonanie wspólnymi siłami znacznie potężniejszego przeciwnika;
- o przynajmniej jednym z wyczynów bandy można usłyszeć w napotkanych osadach;
- zdobycie wspólnego schronienia, miejsca na przezimowanie;
- każdy członek bandy posiada coś co identyfikuje go z bandą – tatuaż, rytualną bliznę, element stroju lub uzbrojenia;
- poświęcenie zdrowia lub życia przez jednego z członków bandy dla ratowania pozostałych.

Przykładowe Urazy (przesuwają wskazówkę w prawą stronę):

- przedłużające się spory i kłótnie pomiędzy członkami bandy;
- poświęcenie innego członka bandy dla własnych korzyści;
- kradzież fantów innego członka bandy, która wyszła na jaw;
- celowe szkodzenie bandzie, utrudnianie osiągnięcia celów;
- celowe zranienie innego członka bandy;
- śmierć jednego z członków bandy, której można było uniknąć lub spowodowane działaniami jednego z Ocalałych.

ZUŻYCIE SPRZĘTU

Ekwipunek Ocalałych może ulegać zużyciu i psuć się w trakcie użytkowania. Ubrania rozdzierają się, pojawiają się w nich dziury, szyba w goglach czy masce gazowej może zostać wybita, filtr zapcha się, utrudniając oddychanie, narzędzia mogą się odkształcić, broń może się stępić, złamać lub jej mechanizmy mogą się rozpaść, pancerze mogą być niszczone wraz z kolejnymi atakami, przed którymi chronią.

Spamiętywacz może wprowadzić do swoich opowieści zasadę Zużycia Sprzętu. W takim przypadku uznaje się, że każdy ekwipunek posiada swoją Wytrzymałość.

Ubrania oraz szpej z tkanin, materiałów, papieru, szkła, delikatna elektronika posiadają zazwyczaj Wytrzymałość 1.

Sprzęt zrobiony z trwalszych materiałów oraz większość lżejszej broni i lekkie pancerze posiadają Wytrzymałość 2.

Ciężki sprzęt, broń oraz średnie i ciężkie pancerze mają Wytrzymałość 3.

Jakość ekwipunku

Sprzęt doskonałej Jakości ma Wytrzymałość zwiększoną o 2.

Sprzęt dobrej Jakości ma Wytrzymałość zwiększoną o 1.

Sprzęt kiepskiej Jakości ma Wytrzymałość zmniejszoną o 1 (do min. 1).

Spamiętywacz może zmniejszać Wytrzymałość ekwipunku o 1 w trakcie przygód, w takich sytuacjach jak:

- upadek sprzętu z dużej wysokości;
- wyrzucenie Pecha w trakcie korzystania z ekwipunku;
- złe przechowywanie sprzętu lub narażenie na wpływ szkodliwych czynników (wilgoć, ogień, kwas itp.);
- trafienie przeciwnika nie zadało obrażeń (brak sukcesów w teście Obrażeń, mimo że pula kości w teście była większa od Wytrzymałości pancerza), co oznacza, że siła ataku została powstrzymana przez pancerz;
- celowa próba uszkodzenia sprzętu przez Ocalałego lub inną postać.

Gdy Wytrzymałość przedmiotu spadnie do poziomu 0, oznacza to, że został on uszkodzony lub zniszczony i nie da się z niego korzystać, chyba, że ktoś będzie w stanie go naprawić.

Naprawa uszkodzonego sprzętu

Postać musi posiadać odpowiednie narzędzia, materiały oraz czas, by próbować naprawić zużyty ekwipunek. Czas potrzebny na taki zabieg ustala Spamiętywacz. Proste przedmioty można naprawić w kilkanaście minut lub godzinę. Bardziej skomplikowany sprzęt może wymagać kilku godzin lub nawet kilku dni na naprawę.

Postać musi zdać test Techniki, a każdy sukces pozwala na przywrócenie 1 punktu Wytrzymałości przedmiotu.

WYKORZYSTANIE MODELI DO GRY

Ciekawym sposobem rozgrywania niektórych potyczek, walk i pościgów w trakcie spotkania jest wykorzystanie figurek reprezentujących Ocalałych oraz postacie niezależne, biorące udział w Scenie. W ten sposób można dokładnie zobrazować ustawienie postaci, elementy terenu, przeszkody oraz precyzyjnie przedstawić posunięcia każdego z uczestników potyczki, unikając wątpliwości i nieporozumień.

W Afterglow korzystamy z modeli w skali 32 mm, których szeroką ofertę można znaleźć na stronie www.white-tree.pl. Figurki znajdują się na okrągłych, plastikowych podstawkach i można ustawić je na stole, planszy, specjalnej mapie taktycznej lub odpowiednio przygotowanej makiecie przedstawiającej miejsce, w którym rozgrywana jest scena. Ostatnie rozwiązanie, mimo że wymaga najwięcej przygotowań, może stanowić wyjątkowo wciągający i satysfakcjonujący element rozgrywki.

Odległości

Wszystkie odległości, w trakcie korzystania z modeli, podawane są w calach i mierzone przy użyciu miarki (mogą też być oznaczone jako pola odpowiedniej wielkości na mapie taktycznej). Odległość między postaciami mierzona jest od krawędzi podstawki modelu reprezentującego postać A, do najbliższej krawędzi podstawki modelu reprezentującego postać B.

Odległość pomiędzy postacią a elementem terenu czy punktem na polu walki, mierzona jest od krawędzi podstawki modelu do najbliższego fragmentu wybranego elementu terenu.

Dla skalowania uznaje się, że **1 cal odpowiada 1 metrowi** w świecie gry.

Zarówno Spamiętywacz jak i Gracze powinni mieć możliwość mierzenia dowolnych odległości w każdej chwili, zarówno w swojej turze, jak i w turach innych postaci.

Zasięg broni

Broń strzelecka pozwala na wykonywanie ataków na określoną w jej profilu odległość. Zasięg broni, podobnie jak wszystkie inne odległości w grze, podawany jest w calach i mierzony od krawędzi podstawki strzelca do krawędzi podstawki celu.

Zasięg Talentów i Zdolności specjalnych

W przypadku Talentów i Zdolności specjalnych, których efekty działają na określonym obszarze, np. w odległości 10 metrów od postaci, odległość ta zamieniana jest na 10 cali i mierzona od krawędzi podstawki modelu.

Wszystkie postacie, które spełniają określone w opisie zdolności warunki i ich podstawki znajdują się całkowicie lub częściowo w zasięgu działania Zdolności, są objęte jej efektem.

Strefy postaci

Wskazane jest, by podstawka modelu postaci posiadała oznaczone dwie strefy – przednią i tylną. Obie strefy mają 180 stopni, a granica pomiędzy nimi przebiega przez środek podstawki.

W trakcie gry istotne może być ustawienie modeli i to w którą stronę są one zwrócone. Model nie może zostać przesunięty ani obrócony w momencie, gdy postać nie jest aktywna, tzn. nie jest rozgrywana jej tura. W trakcie swojej tury postać może obrócić się w dowolnym kierunku w trakcie wykonywania dowolnej akcji bojowej, bez zużywania dodatkowych znaczników akcji. Gracz może obrócić model tak, by jego ustawienie odpowiadało kierunkowi, w którym zwrócona jest jego postać w danym momencie sceny.

Przykład

Czyściciel (1) posiada dwóch Naiym'vael w swojej strefie przedniej oraz jednego (2) w strefie tylnej. Zjawa (3) jest ukryta za murem przez co w polu widzenia Czyściciela znajduje się jedynie Wojownik (4).

W sytuacji, gdy część modelu lub podstawki postaci przeciwnika znajduje się w strefie przedniej, a część w tylnej, uznaje się, że znajduje się w obu strefach postaci. Jeśli postacie znajdują się w walce w zwarciu, o tym czy model postaci przeciwnika znajduje się w przedniej czy tylnej strefie postaci (czyli atakuje od tyłu) decyduje punkt, w którym stykają się podstawki obu postaci.

Pole widzenia

Pole widzenia określa to, co postać może zobaczyć na polu walki. Każda postać posiada pole widzenia w swojej strefie przedniej. Może więc atakować, strzelać lub wykonywać inne akcje wymagające pola widzenia tylko względem postaci, które znajdują się w tej strefie.

Pole widzenia może zostać przesłonięte przez elementy terenu, a także inne postacie. Jeśli postać nie ma możliwości zobaczenia innej postaci na polu walki, ponieważ np. zasłania ją ściana budynku, to uznaje się, że nie może ona wykonywać względem tej postaci akcji, które wymagają pola widzenia.

Aby upewnić się czy postać posiada przeciwnika w polu widzenia, należy poprowadzić linię prostą od jednej postaci do drugiej. Jeśli linia ta znajduje się w przedniej strefie aktywnej postaci i nie zostaje zablokowana przez żadną przeszkodę wyższą od modeli, w tym przez inne postacie, uznaje się, że postać posiada pole widzenia do przeciwnika.

Uwaga

Modele zazwyczaj nie mogą zmienić swojej pozy, posiadają też często elementy takie jak płaszcz, uniesiona broń, długa włócznia, itp. Elementy takie nie powinny wpływać na pole widzenia. Aby postać znajdowała się w polu widzenia, musi być widoczna istotna część jej ciała, jak głowa, korpus czy nogi.

Postać też może np. kucać czy schylać się za przeszkodą, co nie jest zazwyczaj możliwe do oddania poprzez zmianę pozycji modelu. W takich sytuacjach Spamiętywacz decyduje czy postać schowała się całkowicie czy jednak jej część jest widoczna zza osłony.

RUNDY I TURY

W trakcie rozgrywania walki czy pościgu, gdy tryb gry zmienia się na turowy, scena rozgrywana jest normalnie. Wyjątkiem jest to, że gdy przychodzi tura postaci, kontrolujący ją gracz (lub Spamiętywacz, w przypadku tur postaci niezależnych i przeciwników Ocalałych) może poruszać się modelem swojej postaci, by oddać jej zachowanie w trakcie sceny.

Poruszanie się

Gracz może obrócić model w dowolnym kierunku w trakcie wykonywania akcji bojowej, bez odrzucania dodatkowych znaczników akcji.

Wykonując akcje: Ruch, Skradanie się lub Szarża, gracz przemieszcza model swojej postaci o określoną ilość cali (lub pól, jeśli korzystacie z siatki taktycznej), oddającą ilość metrów, które pokonuje jego postać. Przykładowo, postać ze Zwinnością 2 może w trakcie jednego Ruchu pokonać 5 metrów, co oznacza, że gracz może przesunąć model o 5 cali na planszy.

Strzelanie

Jeśli gracz deklaruje, że chce wykonać akcję Strzał lub Strzał Serią, należy sprawdzić czy wybrany przeciwnik znajduje się w zasięgu broni, z której korzysta postać gracza, oraz w polu widzenia postaci.

W przypadku braku zasięgu, strzał automatycznie chybia.

W przypadku braku przeciwnika w polu widzenia, akcja nie może zostać wykonana.

Osłony i inne utrudnienia w trakcie strzelania

Postacie mogą starać się znaleźć osłony, za którymi trudniej jest je trafiać. Jeśli postać znajduje się za elementem terenu, który zasłania ją w mniej niż 50% przed przeciwnikiem, który do niej strzela, posiada lekką Osłonę (+1 PT w teście Ataku przeciwnika).

Postać zasłonięta w ponad 50% posiada Ciężką Osłonę (+2 PT w teście Ataku).

Walka w Zwarciu

Uznaje się, że dwie postacie walczą w zwarciu, jeśli ich modele stykają się ze sobą podstawkami. Mogą wówczas wykonywać akcje bojowe: Atak w Zwarciu, Powalenie Przeciwnika, Rozbrojenie lub Szybki Atak.

Postacie uzbrojone w broń z zasięgiem „–" lub 1 mogą walczyć tylko będąc w zwarciu (czyli gdy ich modele stykają się podstawkami.

Postacie uzbrojone w broń o większym zasięgu, np. włócznie, mogą wykonywać akcje Atak w Zwarciu oraz Szybki Atak nie stykając się z przeciwnikiem. Wystarczy, że model przeciwnika znajduje się w odległości, wyrażonej w calach, równej zasięgowi broni.

Upadek

Jeśli postać upadnie, jej model kładziony jest na planszy, twarzą do góry.

Nieprzytomne postacie

Modele nieprzytomnych postaci kładzione są na planszy, twarzą do dołu.

Martwe postacie

Modele martwych postaci mogą był kładzione na planszy, twarzą do dołu, lub zamieniane na znaczniki Trupów.

Zarażony Pożeracz (1) nie posiada żadnej osłony, Zmutowany zbir (2) posiada lekką Osłonę, Ghoul (3) posiada ciężką Osłonę.

Pościgi

Podczas rozgrywana pościgów przy użyciu modeli należy zastosować pewne zmiany w kwestii mierzenia odległości.

O ile piesze pościgi i gonitwy, które nie są zaplanowane jako szczególnie długie, można rozegrać zgodnie z opisanymi powyżej zasadami, podczas długich pościgów należy zmienić skalę tak, by jak najlepiej sprawdzała się podczas rozgrywanej sceny. Na czas pościgu, jeśli zaangażowane są w niego wszystkie postacie biorące udział w Scenie, należy uznać, że 1 cal na planszy/polu walki odpowiada 2 metrom w świecie gry.

Przy pościgach pojazdów skalę należy zmodyfikować jeszcze bardziej, uznając, że 1 cal na planszy/polu walki odpowiada 4 metrom w świecie gry.

Powyższe rozwiązanie pozwala na poprowadzenie sceny pościgu z wykorzystaniem terenów, przeszkód, osłon i postaci niezależnych. W sytuacji, gdy liczy się jedynie to czy Ocaleli zdołają dogonić uciekinierów lub sami starają się uniknąć pościgu, należy skorzystać z poniższych zasad.

Na początku pościgu należy ustawić modele postaci (lub pojazdów) biorących udział w scenie, w odpowiedniej odległości od siebie, odpowiadającej dystansowi na początku pościgu. Następnie, korzystając z zasad pościgów opisanych we wcześniejszej części podręcznika, należy w każdej rundzie ustalać, jak zmieniła się sytuacja i odpowiednio przestawić modele względem siebie.

Oznacza to, że postacie nie będą przesuwane zgodnie z torem pościgu, a jedynie ustawione względem siebie, by zobrazować dzielący ich dystans oraz ustawienie. Tym samym modele postaci, które nie zmieniły tempa ani trasy, nie zostaną poruszone w danej rundzie. Modele, którym udało się przyspieszyć i zmniejszyć dystans zostaną do nich zbliżone, a modele, które zwolniły, zgubiły tempo, zostaną oddalone.

Każdy sukces przewagi w przeciwstawnym teście Sprawności / Prowadzenia Pojazdów pozwala zmodyfikować dystans o 3 cale.

Afterglow Basic czy Afterglow Survival?

Afterglow Miniatures Game posiada dwa warianty rozgrywki. Pierwszy z nich, Afterglow Basic, charakteryzuje się uproszczoną mechaniką i szybszym przebiegiem potyczki. Afterglow Survival zawiera więcej zasad zaawansowanych, wydłuża rozgrywkę, ale rozbudowuje ją o dodatkowe aspekty, dzięki czemu może bardziej przypaść do gustu doświadczonym Graczom gier figurkowych.

Opisane w tym podręczniku zasady odnoszą się do wariantu Afterglow Basic. Jeśli razem z przyjaciółmi chcielibyście poczuć większy dreszczyk emocji i zyskać szerszy wachlarz możliwości podczas Waszych gier, zachęcamy do pobrania zasad Afterglow Survival ze strony internetowej www.afterglowthegame.com.

Przeniesienie potyczki do zasad Afterglow Miniatures Game

Spamiętywacz może postanowić o przeniesieniu całej sceny na pole walki i rozegraniu jej zgodnie z zasadami Afterglow Miniatures Game, czyli gry figurkowej osadzonej w uniwersum Poświaty. Sytuacja taka pozwala nie tylko na ciekawe i dokładne odwzorowanie potyczek, ale może również ułatwić odegranie starć, w których postacie graczy dowodzą całą grupą sojuszników czy podwładnych lub walk kilku stronnictw, gdzie każdy z Ocalałych przewodzi podległej sobie bandzie postaci niezależnych.

Starcia poplecznikÓw

Zasady Afterglow Miniatures Game są idealnym rozwiązaniem pozwalającym rozegrać starcia, w których udział biorą bandy dowodzone przez postacie graczy. Jeśli Spamiętywacz postanowi wprowadzić element rywalizacji pomiędzy Ocalałymi i każdemu z nich da grupę sojuszników (np. gang, sektę czy po prostu zwykłych stronników), można wykorzystać modele, by rozegrać scenę walki, pościgu czy nawet pośpiesznego dążenia do zdobycia określonego przedmiotu czy dotarcia do ważnej dla opowieści postaci przed członkami drugiego stronnictwa.

W ten sposób można również rozgrywać potyczki, w których Ocaleli nie biorą bezpośredniego udziału, a jedynie wysyłają swoich ludzi, by odwalili za nich brudną robotę. Zamiast rzucić kostką lub zdać się na decyzję Spamiętywacza, o efektach działań może zadecydować wynik potyczki w AMG.

W takiej sytuacji każdy z graczy tworzy swoją bandę, którą następnie dowodzi na polu walki.

Zasady Afterglow Miniatures Game można pobrać ze strony www.afterglowthegame.com.

TWORZENIE BANDY

Przystępując do rozegrania potyczki na mechanice Afterglow Miniatures Game, w pierwszej kolejności należy przygotować bandy biorące udział w starciu. W przypadku gdy gracze muszą zmierzyć się z przeciwnikami kierowanymi przez Spamiętywacza, prowadzący dobiera modele zgodnie z rozgrywanym scenariuszem przygody. Korzysta przy tym z Zasad Frakcji dostępnych za darmo na stronie www.afterglowthegame.com.

Jeśli drugą stronę konfliktu stanowią Ocaleli, każdy z nich dobiera model reprezentujący jego postać. Statystyki postaci są konwertowane do mechaniki AMG zgodnie z zasadami opisanymi na w kolejnym podrozdziale.

Jeśli w starciu biorą udział bandy kierowane przez Ocalałych, gracze dobierają odpowiednie jednostki z Zasad Frakcji tak, by pasowały one jak najlepiej do ich sojuszników. Spamiętywacz może przejąć kontrolę nad uformowaniem band sojuszników lub po prostu przydzielić graczom pulę punktów, za które mogą oni skompletować dowolną bandę.

Niezależnie od tego czy Spamiętywacz kontroluje jedną ze stron starcia czy też przyjmuje rolę arbitra, oddając pełną kontrolę nad modelami graczom, to on ustala ostateczny format punktowy potyczki.

KONWERSJA POSTACI APGF DO AMG

Ponieważ w grach figurkowych gracze kontrolują większą ilość postaci, konieczne jest nieco oszczędniejsze ich opisanie poprzez zestaw statystyk. W ten sposób rozgrywka staje się płynniejsza.

W AMG postacie opisane są przez zestaw Cech, Zdolności oraz Ekwipunku, który posiadają. Poniższe zasady pozwalają na przekonwertowanie postaci z gry fabularnej na postać z gry figurkowej, przy zachowaniu jej charakteru.

Cechy

W Afterglow Miniatures Game postacie opisane są przez zestaw ośmiu Cech. Konwertując postać, należy ustalić ich poziom zgodnie z poniższymi zasadami:

- **Punkty Akcji (PA)**
Jeśli Ocalały posiada status Weterana lub Legendy Pustkowi, postać posiada PA 3. W przeciwnym wypadku PA wynosi 2.

- **Umiejętności Strzeleckie (US) = ZM -1 (min. 1)**
Za każde 2 poziomy Umiejętności Strzelectwo, US +1.

- **Umiejętności Walki (UW) = ZW -1 (min. 1)**
Za każde 2 poziomy Umiejętności Walka w Zwarciu, UW +1.

- **Zwinność (ZW) = ZW -1 (min. 1)**
Za każde 2 poziomy Umiejętności Sprawność, ZW +1.
- **Siła (SI)**
KR
- **Wytrzymałość (WT) = KR -1 (min. 1)**
Za każde 2 poziomy Umiejętności Zahartowanie, WT +1
- **Siła Woli (SW) = SW**
- **Obrona (OB) = OB -1/-1**

Krasnoludy otrzymują dodatkową Zdolność Powolny (4).

Naiym'vael otrzymują dodatkową Zdolność Szybkość (6).

Zdolności te nie są brane pod uwagę przy określaniu limitu Zdolności postaci.

Zdolności

Zdolności postaci w Afterglow Miniatures Game są połączeniem Talentów, Umiejętności i Specjalizacji. Konwertując postać z gry fabularnej do gry figurkowej należy skorzystać z poniższych tabel, by określić jakie Zdolności posiada Ocalały.

Postacie Ocalałych mogą wybierać Zdolności ze wszystkich grup POZA grupą Dowodzenie. Postać może posiadać do 3 Zdolności. Jeśli poniższe zestawienie wskazuje, że postać posiadałaby więcej Zdolności, gracz powinien wybrać Zdolności, tak by zmieścić się we wskazanym limicie.

Postacie Weteranów mogą wybierać Zdolności ze wszystkich grup. Postać może posiadać do 4 Zdolności. Jeśli poniższe zestawienie wskazuje, że postać posiadałaby więcej Zdolności, gracz powinien wybrać Zdolności, tak by zmieścić się we wskazanym limicie.

Postacie o statusie Legendy Pustkowi mogą wybierać Zdolności ze wszystkich grup. Postać może posiadać do 6 Zdolności. Jeśli poniższe zestawienie wskazuje, że postać posiadałaby więcej Zdolności, gracz powinien wybrać Zdolności, tak by zmieścić się we wskazanym limicie. .

Grupa I: Dowodzenie	Grupa II: Umysł
Charyzma – Gadanina 5+ lub Talent Charyzmatyczny	**Farciarz** – Talent Koło Fortuny lub Farciarz do Kwadratu
Geniusz taktyczny – Wykształcenie 5+	**Leczenie** – Medycyna 3+ lub Talent Uzdrowiciel, Medyk Polowy
Handel – Handel 5+ lub Talent Bogacz, Obrzydliwie Bogaty;	**Mechanik** – Technika 3+ lub Talent Złota Rączka, Zbrojmistrz
Informator – Talent Znajomości	**Nerwy ze stali** – Zahartowanie 3+ lub Talent Jaja ze Stali, Zimna Krew
Inspirująca obecność – Zastraszanie 5+	**Opanowanie** – Talent Zimna Krew
Kolekcjoner – Talent Przedwojenny Artefakt	**Straszliwa reputacja** – Talent Reputacja, Straszliwa Reputacja
Mistrz pułapek – Przetrwanie 5+ lub Łowiectwo 5+	**Zastraszenie** – Zastraszanie 3+ lub Talent Groźny;
Stanowczy – Zastraszanie 5+	
Taktyka – Specjalizacja Dowodzenie (Adept)	
To ja decyduję co robimy! – Talent Wysoka Pozycja lub Szycha	

Grupa III: Przetrwanie	Grupa IV: Walka
Błyskawiczny refleks – Talent Błyskawiczny Refleks	**Atak wielokrotny 1** – Talent Atak Wielokrotny
Czujność – Spostrzegawczość 3+ lub Talent Czujność, Wyczulone Zmysły	**Atak wielokrotny 2** – Talent Atak Wielokrotny + Walka w Zwarciu 4+
Harcownik – Łowiectwo 3+	**Atak wielokrotny 3** – Talent Atak Wielokrotny + Walka w Zwarciu 5+
Odskoczenie – Sprawność 3+	**Bijatyka** – Specjalizacja Walka Wręcz;
Padnij! – Sprawność 4+	**Brudne zagrania** – Walka w zwarciu 4+
Skradanie się – Złodziejstwo 3+ lub Specjalizacja Skradanie się	**Druzgocząca szarża** – Walka w zwarciu 3+
Sprawność – Specjalizacja Akrobatyka lub Wspinaczka	**Kontratak** – Sprawność 4+
Szabrowanie – Specjalizacja Szabrowanie	**Miażdżący atak** – Talent Rzeźnik lub Wysłannik Śmierci
Szybkość – Specjalizacja Sprint	**Odporność** – Zahartowanie 3+ lub Talent Końskie Zdrowie
Ucieczka – Specjalizacja Ucieczka	**Rewolwerowiec** – Strzelectwo 5+
Zwiadowca – Przetrwanie 4+	**Rozbrojenie** – Walka w zwarciu 4+
	Specjalista – Specjalizacja Broń Ciężka lub Ciężka Broń Strzelecka;
	Strzelec wyborowy – Strzelectwo 3+ lub Talent Strzelec Wyborowy
	Szybki cyngiel – Strzelectwo 4+
	Twardziel – Specjalizacja Odporność na Rany (A) lub Talent Twardziel, Nie do Zdarcia
	Unik – Sprawność 4+
	Urodzony wojownik – Walka w Zwarciu 3+ lub Talent Urodzony wojownik, Fechmistrz

– Przyprowadź kolejne ciało.

Głos dobiegał z ciemności, był nieprzyjemny, drażniący ucho. Przywodził na myśl zgrzyt zardzewiałych kół zębatych i charkot jaki mogłoby wydawać gardło trupa podczas ostatniego tchnienia. Odbijał się echem w wąskim korytarzu. Mężczyzna skulił się mimowolnie, nie podnosząc wzroku. Wiedział, co zobaczy w półmroku – widok, który napawał go jednocześnie wstrętem, strachem i dziwnym zachwytem – niezrozumiała mieszanka.

– Natychmiast – odpowiedział, starając się opanować drżenie własnego głosu. Zerknął na czekający w pobliżu płócienny worek, myśl o zawartości nieco go uspokajała.

– Natychmiast – powtórzył i zaczął się wycofywać, chcąc jak najszybciej oddalić się od obrzydliwych, wywracających żołądek dźwięków oraz agonalnego krzyku, które zaczęły dobiegać z ciemności. Potwór rozpoczął swoje zabiegi.

Odwrócił się, ściskając niewielką latarenkę w jednej ręce i wtedy ją zobaczył. Stała za załomem korytarza, jej oczy błyszczały nienaturalnie w sztucznym świetle latarni. Była przerażona, spoglądała raz na niego, raz na korytarz za jego plecami. Po sekundzie zaczęła uciekać.

Zaklął paskudnie i rzucił się w pościg. Musiał ją złapać, zanim opuści tunel, inaczej wszystko stracone. Biegł, przeskakując nad walającymi się po podłodze śmieciami. Światło latarni migotało, sprawiając, że cały korytarz zdawał się trząść, to pojawiał się, to znikał, jakby wszystko było tylko projekcją jego mózgu.

Upadła, potykając się o wyrwaną rurę. Dopadł do niej, złapał za kurtkę i szal, lampa wypadła mu z ręki. Szamotała się, starając uwolnić z jego uścisku. Jedną ręką sięgnął po nóż. Zakończy to od razu.

Wtedy zerwał szal, który do tej pory zakrywał szyję i usta kobiety. To, co zobaczył w w półmroku, sprawiło, że zamarł na chwilę i puścił ją. To wystarczyło. Pchnęła nożem, zanim się zorientował, poczuł przeszywający ból w udzie. Odsunął się nieco w tył, uderzając plecami o ścianę.

Podniosła się, dysząc ciężko i zaczęła znów uciekać, niczym ogarnięte paniką zwierzę. Patrzył za nią, gdy znikała w ciemności. Podniósł lampę. Serce wciąż mu łomotało w piersi. Gdy ucichły kroki jej stóp, w tunelu roznosiły się jedynie przerażające odgłosy operacji.

XIV

SCENARIUSZ

Rozdział 14: Scenariusz

Poniższy scenariusz stanowi wprowadzenie do uniwersum Poświaty. Został zaprojektowany z myślą o bandzie Ocalałych, stworzonych zgodnie z zasadami podstawowymi. Po wprowadzeniu lekkich modyfikacji można poprowadzić go również dla bardziej doświadczonych poszukiwaczy przygód.

W osadzie jednego z Ocalałych wybucha epidemia. Wyrusza więc on po pomoc do Starego Lyn, osady położonej w Strefie, gdzie zamieszkuje Lakter, szprycer będący jedyną nadzieją chorych. Lekarz zgadza się pomóc, jednak w drodze do osady podróżni zostają napadnięci przez bandytów i rozdzieleni.

Banda musi ruszyć tropem zaginionego lekarza, by odnaleźć jego oraz sprzęt medyczny, który niósł ze sobą. Ślady prowadzą do ruin Etzentu, gdzie Ocaleli trafią do Ratusza, osady szabrowników, której przywódca skrywa przerażającą tajemnicę.

Banda

Na końcu tego rozdziału zostały zamieszczone cztery przykładowe postacie Ocalałych, które można wykorzystać podczas rozgrywania tego scenariusza.

Brogfur opuścił Ogród Rdzy przed poprzednią zimą, a następnie znalazł nowy dom w Białym Skrzydle, niewielkiej osadzie położonej około sto kilometrów na wschód od RADomia. Przed trzema tygodniami wybuchła tam epidemia. Gdy zachorował jeden z przyjaciół Brogfura, krasnolud wyruszył na północ, by sprowadzić lekarza ze Starego Lyn. Po dotarciu do celu i długich negocjacjach, Brogfurowi udało się nakłonić Laktera do pomocy.

Xerda jest wojowniczką pochodzącą z jednego z endhgarskich klanów. Grupa, z którą podróżowała, została rozbita przez delaryjski patrol. Kobiecie pomógł Brogfur, który przypadkiem znalazł się w okolicy, ratując jej życie. Od tej pory Xerda uparła się, by spłacić dług wobec krasnoluda i dołączyła do wyprawy do Starego Lyn.

Spotkali się na szlaku

Jeśli w przygodzie biorą udział Ocaleli stworzeni przez graczy i nie korzystacie z postaci zaproponowanych do tego scenariusza, musicie wówczas zdecydować czy banda znała się już wcześniej, czy też jej członkowie poznali się dopiero w Starym Lyn? Może spotkali się na szlaku i wspólnie odparli atak bandytów?

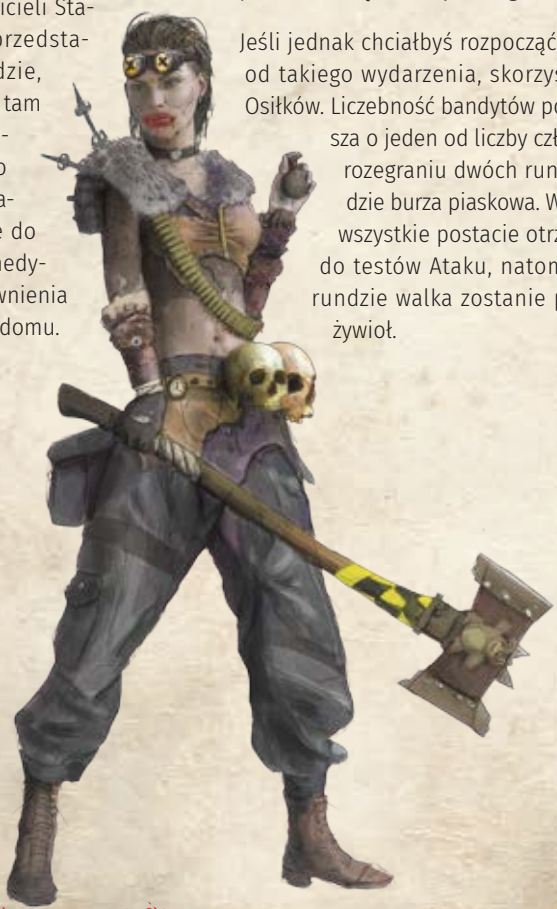
Istotne jest, by przynajmniej jednej lub dwóm postaciom w bandzie zależało na odnalezieniu Laktera i niesionego przez niego sprzętu.

Uwaga dla Spamiętywacza

Scenariusz nie zakłada rozgrywania walki z bandytami. Zasadzka oraz burza piaskowa powinny zostać opisane przez Spamiętywacza jako wydarzenia minione, które doprowadziły do początku przygody. Możliwość ciężkiego zranienia jednego z bohaterów przed dotarciem do Etzentu może stanowić spore utrudnienie w dalszej części opowieści.

Nadia jest córką Laktera. Stary szprycer przyuczał ją do swego fachu, przez co już w młodym wieku stała się jego pomocnicą. Wyruszyła razem z ojcem do Białego Skrzydła, by pomóc w opiece nad chorymi. Po zniknięciu lekarza pragnie za wszelką cenę go odnaleźć. Wie też, że sama nie będzie w stanie pomóc ofiarom epidemii.

Indamiel jest jednym z tropicieli Starego Lyn. Będąc jedynym przedstawicielem swej rasy w osadzie, niejednokrotnie spotykał się tam z nieufnością i niechęcią. Jedynie stary szprycer i jego córka darzyli go sympatią i szacunkiem. Dlatego zgłosił się do zadania strzeżenia obojga medyków podczas wyprawy i upewnienia się, że wrócą cali i zdrowi do domu.



Wprowadzenie: Atak bandytów

Banda wyruszyła wraz z Lakterem do Białego Skrzydła. Lekarz, oprócz medykamentów, nakazał przetransportowanie niedużego, przenośnego dializatora, który uznał za niezbędny do pomocy chorym. Urządzenie było tak cenne, że nie pozwalał go nikomu dotykać i upierał się, by nieść je samemu.

Przygoda rozpoczyna się zaraz po ataku bandytów. Ocaleli wpadają w zasadzkę, jednak starcie zostaje przerwane przez burzę piaskową. Oślepieni, uciekający przed agresorami, wędrowcy rozdzielają się. Bandzie udaje się zgubić pogoń, jednak gdy wichura ucichnie, okazuje się, że stary lekarz zaginął. Po kilkugodzinnych poszukiwaniach, Indamielowi udaje się w końcu odnaleźć niewyraźny trop - pojedyncze ślady stóp oraz kostura, prowadzące na pustkowia. Są to ślady starego szprycera.

Jeśli jednak chciałbyś rozpocząć swoją opowieść od takiego wydarzenia, skorzystaj ze statystyk Osiłków. Liczebność bandytów powinna być większa o jeden od liczby członków bandy. Po rozegraniu dwóch rund starcia, nadejdzie burza piaskowa. W kolejnej rundzie wszystkie postacie otrzymują Kostuchę do testów Ataku, natomiast w czwartej rundzie walka zostanie przerwana przez żywioł.

SCENA 1: W RUINY

Podążając tropem Laktera, banda dociera do ruin miasta. Ślady prowadzą w głąb zabudowań. Ocaleli są zmuszeni przemierzać przedmieścia, ulice zawalone gruzem i odpadami, mijając wraki samochodów oraz poczerniałe od pożarów ściany domów, których dachy i kondygnacje zawaliły się dawno temu.

Po godzinie drogi niskie domy i niewielkie kamienice zastępują ruiny wielkich budowli ze stali i betonu. Ogrom przedwojennych gmachów jest przytłaczający. Cienie są tu głębokie i bardziej mroczne. Ciemność w oknach, drzwiach i wyrwach zdaje się przyglądać wędrowcom. Zbliża się noc.

Ciemności zapadają szybko. Możesz zasugerować graczom, że jest to najwyższa pora na znalezienie odpowiedniego miejsca na nocleg. Znajdowanie śladów w ciemności jest wyzwaniem nawet dla naiym'vael. Każdy z nich słyszał o tym, jak niebezpieczne jest wędrowanie pośród ruin po zmroku.

Noc minie bandzie bez większych niespodzianek (chociaż, jeśli wystawili warty, niektórzy z nich mogą dostrzec nocą dziwne cienie przemierzające ulice). Rankiem zaalarmuje ich krzyk z ruin. Jeśli wyruszą, szukając jego źródła, odnajdą dwójkę odzianych w łachmany ludzi, starających się odeprzeć atak trzech głowonogów. Banda zobaczy jak jeden z ludzi strzałami z pistoletu roztrzaskuje głowę cyborga, po czym odrzuca pozbawioną amunicji broń. Wymachując łomem stara się zachować dystans pomiędzy nim a kolejnym potworem. Drugi z ludzi zostanie przewrócony przez głowonoga, a bestia zacznie kaleczyć jego ciało szczypcami i metalowymi kolcami.

Banda może ruszyć na pomoc ludziom, wycofać się lub po prostu biernie przyglądać. W pierwszym przypadku będą musieli pokonać dwa głowonogi.

Jeśli banda ruszyła do walki i pokonała cyborgi, Ocaleli będą mogli porozmawiać z uratowanymi ludźmi. Nieznajomi - Igor i Moris - będą wdzięczni za pomoc. Powiedzą, że są szabrownikami z Ratusza, osady znajdującej się pośród ruin. Igor poprosi bandę, by pomogli mu zanieść rannego Morisa do osady, obiecując, że tam będą mogli się im odwdzięczyć. W trakcie wędrówki będą mogli zamienić kilka słów z mężczyznami. Mogą też próbować zastraszyć ich, by wyciągnąć nieco informacji.

Informacje, które można otrzymać od szabrowników:

- Banda znajduje się w ruinach miasta, które przed Wybuchem nosiło nazwę Etzent.
- Ratusz to osada szabrowników. Zbierają pozostałości po dawnych czasach i sprzedają je handlarzom, którzy pojawiają się w osadzie co kilka tygodni.
- Ratuszem rządzi człowiek o imieniu Warren.
- Poprzedniego dnia do Ratusza przybył wędrowiec, ale opuścił osadę wieczorem razem z Farehem, prawą ręką Warrena.

SCENA 2: RATUSZ

Ratusz to osada usytuowana pomiędzy miejskimi zabudowaniami. Tworzą ją trzy kilkupiętrowe budynki połączone wysokim na cztery metry murem, zbudowanym z najróżniejszego złomu jak wraki samochodów, dachy wiat przystanków, zniszczone meble i sprzęty. Na dwóch pierwszych kondygnacjach zamurowano lub zabarykadowano wszystkie zewnętrzne okna i wejścia, natomiast wyższe piętra stanowią strażnicę oraz pomieszczenia mieszkalne dla wybranych osadników. Część osady znajduje się pod baldachimem szerokiego, częściowo zburzonego wiaduktu, zapewniającego osłonę od słońca i kwaśnego deszczu. Utworzony wewnątrz osady plac wypełniony jest rupieciami i blaszanymi kontenerami.

Banda może trafić do Ratusza wraz z Igorem i Morisem. Może też odnaleźć ją sama, jeśli wydobyli informacje o jej położeniu od szabrowników, a następnie ich opuścili. Jeśli oddalili się od miejsca potyczki, nie udzielając pomocy, może doprowadzić ich tam trop Laktera.

Przybywając wraz z uratowanymi szabrownikami, Ocaleli zostaną wpuszczeni przez wartowników za mury. Moris zostanie zabrany przez kilka osób, a Igor zacznie opowiadać zebranym o ataku głowonogów oraz pomocy udzielonej przez bandę. Jego słowom towarzyszyć będzie narastający strach w oczach słuchaczy.

Szabrownik przerwie swą opowieść, gdy do zebranych zbliży się grupa strażników. Ich dowódcą jest

postawny mężczyzna o ciemnej karnacji i długich, splecionych w warkoczyki włosach. Na jego lewej skroni rośnie napuchnięty siniec i guz po niedawnym uderzeniu. Na twarzy widoczne jest zmęczenie.

Mężczyzna przedstawi się jako Fareh i zapyta Ocalałych o cel, w jakim przybyli do Ratusza. Jeśli gracze wymyślą jakąś historyjkę, podając się np. za zwykłych wędrowców lub handlarzy, Fareh pozwoli im pozostać w osadzie, ale będą musieli złożyć broń w depozycie, przy bramie. Jeśli wspomną o Lakterze, skieruje ich do Warrena, zarządcy osady.

Jeśli Ocaleli przybyli do Ratusza sami, zostaną zatrzymani przed bramą przez strażników i wypytani o to kim są i w jakim celu przybywają. Następnie zostanie wezwany Fareh, który zadecyduje o tym czy ich wpuścić.

Ocaleli mogą też próbować wkraść się do Ratusza, co jednak nie będzie łatwe. Osada jest stale strzeżona, tutejsi mieszkańcy znają zagrożenia czyhające pośród ruin. Murów zawsze strzeże dwóch strażników, a dwóch kolejnych zajmuje stanowiska strażnicze w oknach budynków. Jedna osoba obserwuje osadę z wiaduktu.

Jeśli banda wejdzie do osady przez bramę, będzie miała nieco czasu by rozejrzeć się, pohandlować i zaciągnąć języka wśród osadników. Ratusz zamieszkują 52 osoby. W większości są to ludzie zajmujący się przeszukiwaniem ruin. Nie posiadają zbyt wielu informacji o świecie poza granicami Etzentu, dlatego są ciekawi nowo przybyłych, chociaż początkowo mogą podchodzić do nich z rezerwą i obawą, szczególnie względem Naiym'vael.

Jeśli Ocaleli będą chcieli zdobyć nieco informacji, odpowiednio poprowadzone rozmowy i zdany test Gadaniny (CH) pozwoli im na otrzymanie następujących wiadomości (jeśli banda uratowała szabrowników, po opowieści Igora jej członkowie darzeni są większym szacunkiem. PT testów Gadaniny, wykonywanych przez postacie Graczy, jest obniżany o 1).

1 sukces w teście Gadaniny:

- Osadą rządzi Warren, ale coś mu się stało i od rana nie wyszedł z budynku.
- Fareh jest prawą ręką Warrena. Jest wyjątkowo lojalny.
- Ostatnio źle się dzieje, potwory z ruin podchodzą bliżej, zaczęli znikać ludzie. Nigdy jednak w mieście nie było konstruktów.
- Poprzedniego dnia do Ratusza przybył samotny wędrowiec.

2 sukcesy w teście Gadaniny:

- Większość handlarzy przybywa do Ratusza ze Starego Lyn, ale zdarzają się też tacy, którzy wędrowali aż z RADomia czy Czarnych Błot.
- Poprzedniego wieczora do Ratusza przybył wędrowiec, ale opuścił osadę po rozmowie z Warrenem.
- Jedna z tutejszych kobiet postradała rozum i mordowała mieszkańców Ratusza oraz wędrowców.

3+ sukcesy w teście Gadaniny:

- Od dłuższego czasu ludzie znikają. Najczęściej jest to jedna osoba co trzy-cztery tygodnie. Zniknięcia trafiają się też wśród przybywających do osady grup handlarzy. Coś wyjątkowo złego czai się w ruinach, a mieszkańcy coraz bardziej się boją.
- Poprzedniej nocy Tamara, jedna z szabrowniczek, okradła Warrena i próbowała go zabić, ale jedynie zraniła go w nogę. Po tym uciekła z osady. Fareh i jego ludzie ruszyli w pogoń, ale wrócili nad ranem bez złodziejki.
- Tamara postradała rozum i to ona porywała oraz mordowała zaginione osoby. Jej ostatnią ofiarą był Oren, który zaginął przed dwoma dniami.
- Wędrowiec, który przybył wczoraj, rozmawiał z Warrenem, miał dla niego jakąś propozycję, układ czy coś na handel. Po tej rozmowie Fareh wyprowadził go z Etzentu.

SCENA 3: ROZMOWA Z WARRENEM

Poszukiwania Laktera najprawdopodobniej zaprowadzą Ocalałych do Warrena, przywódcy osady, którego siedziba znajduje się w największym z budynków, będącego dawniej gmachem jakiejś instytucji miejskiej.

Warren to mężczyzna średniego wzrostu, nieco łysiejący, o krótkiej, szczeciniastej brodzie przetkanej siwizną i przenikliwym, bystrym spojrzeniu. Przyjmie bandę w dużym gabinecie. Siedzi przy masywnym biurku, na skórzanym fotelu. Jeśli nie będzie do tego zmuszony, nie wstanie. Jego udo jest zabandażowane, przez opatrunek przesiąka krew. Fareh będzie towarzyszył przywódcy osady podczas całej rozmowy, trzymając dłoń na przewieszonym przez ramię karabinie.

Władca osady będzie szorstki i obcesowy. Wyraźnie doskwiera mu ranna noga, ma też na głowie sporo problemów, o których nie będzie chciał rozmawiać. Jest widocznie podenerwowany, jednak, jako człowiek interesu, spotka się z przybyszami licząc na handel. Przyzna, że mężczyzna o imieniu Lakter był w Ratuszu, powie też, że lekarz sprzedał mu dializator, którego poszukuje banda, w zamian za zapasy, broń, wyprowadzenie z Etzentu i wskazanie drogi do Starego Lyn.

Jeśli w bandzie znajduje się Nadia, opowieść Warrena może wydać się jej podejrzana. Znała dobrze Laktera, starzec nie wykazywał się ani krzepą ani wielką odwagą. Musiałby być wyjątkowo zdesperowany, by podjąć samotną wędrówkę do Strefy.

Warren może sprzedać bandzie dializator, ale Ocaleli raczej nie mają niczego, co zadowoliłoby mężczyznę. Będzie podbijał cenę tak wysoko, by banda nie mogła pozwolić sobie na taką transakcję. W pewnym momencie Warren wymieni się spojrzeniami z Farehem i zaproponuje Ocalałym układ. Jeśli wytropią Tamarę, złodziejkę, która próbowała zabić Warrena, i przyniosą mu jej głowę, odda im sprzęt oraz wskaże drogę, którą wyruszył Lakter. Warren podkreśli, że szabrowniczka straciła rozum, więc nie ma sensu z nią rozmawiać.

Decyzje

Ocaleli muszą podjąć decyzję co do dalszych działań. Jeśli banda zgodzi się na propozycję Warrena, będą mogli przez chwilę zabawić w osadzie, ponownie zasięgnąć języka, pohandlować czy nieco wypocząć. Po tym Fareh wyprowadzi ich w ruiny, by wskazać miejsce, gdzie nad ranem on i inni strażnicy zgubili ślad uciekinierki.

Jeśli banda odmówi, będą mogli pohandlować z mieszkańcami pod czujnym okiem strażników. Przed zmierzchem zostaną wyprowadzeni za bramę, chyba że opłacą w jakiś sposób nocleg wewnątrz murów.

Banda może próbować wykraść dializator Warrenowi lub przekupić któregoś z mieszkańców, by wykradł go za nich, ale będzie to trudne zadanie. Sprzęt znajduje się w magazynie wewnątrz największego gmachu. Budynek ten jest zamykany na noc (otworzenie drzwi wymaga zdanego testu Złodziejstwa (ZW) o PT 9 lub, w celu ich sforsowania, testu Sprawności (KR) o PT 11). W dolnych oknach znajdują się kraty, w górnych zostały zamontowane okiennice. Sam magazyn również jest zamknięty, a klucz posiada Warren.

Przyłapani na próbie kradzieży Ocaleli zostaną rozbrojeni i zamknięci w piwnicy jednego z budynków. Warren da im ostatnią szansę na znalezienie Tamary lub powie, że sprzeda ich handlarzom niewolników. W rzeczywistości przygotuje dla nich znacznie gorszy los (patrz Scena 8.).

Bezpośredni atak na Warrena i mieszkańców osady zakończy się krwawą rzezią.

Nawet jeśli dwie powyższe opcje zakończą się zwycięsko dla bandy i Ocaleli odzyskają dializator, to wciąż nie będą posiadać wiedzy o jego wykorzystaniu ani informacji o tym, gdzie znajduje się Lakter. Powrót do Starego Lyn zajmie dużo czasu, a na miejscu nie znajdą już doktora.

SCENA 4: NA TROPIE ZŁODZIEJKI

Na placu Ratusza umiejscowiona została klatka, w której zamknięto Amandę, siostrę Tamary. Tego ranka została ona schwytana przez strażników i, po brutalnych przesłuchaniach, zamknięta. Mieszkańcy starają się nie zbliżać do niej w obawie przed Farehem jak również z powodu plotek krążących na temat samej Tamary.

Jeśli Ocaleli zdecydują się z nią porozmawiać, kobieta zaznaczy z uporem, że to, co mieszkańcy mówią o jej siostrze, jest kłamstwem. Jeśli Ocaleli zasugerują, że chcą pomóc Tamarze, Amanda stanie się bardziej skora do rozmów. Gdy któryś z Ocalałych złoży obietnicę, że nie skrzywdzą Tamary, więziona kobieta powie, że nie wie gdzie jest jej siostra, ale poradzi przeszukać budynek głównego szpitala, ponieważ Tamara, zanim odeszła, zabroniła jej tam chodzić.

Również rozmowa z szabrownikami, szczególnie z Igorem lub Morisem, może zwrócić uwagę Ocalałych na szpital. Miejsce to ma złą sławę, krąży o nim wiele opowieści i raczej nikt tam nie zagląda. Dlatego mogłoby stanowić dobrą kryjówkę.

Gdy banda wyruszy z Farehem, ten odprowadzi ich kilka kilometrów w głąb miasta, po czym powie, że tu urwał się trop, zawróci i odejdzie w stronę osady. Na prośbę Ocalałych może też zaprowadzić ich w okolice szpitala.

Jeśli bohaterowie nie dowiedzieli się wcześniej o szpitalu, Fareh zostawia ich na jednej z ulic. Muszą znaleźć jakieś ślady i wybrać drogę nim zapadną ciemności. Odnalezienie tropów Tamary wymaga zdania wymagającego (PT 9) testu Łowiectwa (ZM). Niezdany test oznacza, że banda będzie się błąkać pomiędzy ruinami przez godzinę lub dwie, po czym wróci w to samo miejsce. Pozwól wówczas graczom powtórzyć test.

Jeśli banda odnajdzie ślady i ruszy ich tropem, po około dwóch godzinach stanie przed gmachem dużego budynku. Znak krzyża nad wejściem i leżący nieopodal na boku wrak karetki świadczą o tym, że był to kiedyś szpital. W głównym hallu znajduje się spora wyrwa w podłodze, otoczona fragmentami zawalonego sufitu. W środku leja banda może dostrzec sporej wielkości bombę z czasów wojny. Niewybuch musiał spaść na szpital i przebić sufit w hallu, jakimś cudem nie eksplodując. Bomba posiada ładunek w środku i sprawny zapalnik. Jej rozbrojenie wymaga zdania trudnego testu Techniki (WI).

Łatwy (PT 7) test Łowiectwa przeprowadzony wewnątrz budynku pozwoli odnaleźć wyraźny ślad w kurzu i pyle zaścielającym podłogę. Ktoś szedł tędy ciągnąć po ziemi coś sporego i ciężkiego. Widać też ślady krwi. Trop prowadzi na pogrążoną w ciemnościach klatkę schodową, następnie w dół do drzwi prowadzących na podziemny parking dla karetek. Miejsce to pogrążone jest w mroku, a powietrze przesycone jest kwaśnym odorem. Ślad wiedzie do kolejnych drzwi, które zdają się być w jakiś sposób zabarykadowane od wewnątrz. Aby je wyważyć, trzeba zdać test Sprawności (KR) o PT 8.

Postać, której uda się wyważyć drzwi, wpadnie z impetem do środka. W ciemnym korytarzu chwycą ją liczne ręce, szarpiąc, wbijając pazury w ciało i przyciągając do siebie. Ocalały wpadnie w pułapkę – cztery zombie z łańcuchami obwiązanymi wokół szyi i zamocowanymi do ściany, rzucą się na nieszczęśnika.

Jeśli całość wydarzyła się szybko i niespodziewanie dla Ocalałego, to musi on zdać test Jaj lub wpadnie w panikę. Wyrzucenie Pecha oznacza dodatkowo otrzymanie punktu Traumy.

Zombie nie są wymagającym przeciwnikiem, po przezwyciężeniu pierwszego szoku można je łatwo wyeliminować, tym bardziej, że są przykute, co znacznie ogranicza ich zasięg ruchu. Po unieszkodliwieniu martwiaków, jeśli banda poświęci im chwilę uwagi, Ocaleli mogą zauważyć, że dwa sztywniaki mają odpiłowane prawe ręce. Na ziemi znajduje się też łańcuch, który może świadczyć, że ktoś trzymał tu większą ilość chodzących trupów.

SCENA 5: KRYJÓWKA TAMARY

Korytarz doprowadzi bandę do pomieszczeń dawnej kotłowni. Na jednej z biegnących poziomo rur stoi niewielka świeca. W jej migotliwym świetle banda zobaczy leżącą postać Laktera, starego lekarza, którego poszukiwali. Przy nim klęczy wątła kobieta, z rękami umazanymi krwią. Jej twarz nosi wyraźne ślady Choroby Czarnych Ust. Oprócz przebarwień skóry oraz widocznej sieci ciemnych naczyń krwionośnych wokół ust, można dostrzec pierwsze objawy deformacji. Na ich widok kobieta uniesie zakrwawioną dłoń, celując do bandy z pistoletu.

Banda może wejść ostrożnie lub od razu zaatakować. W drugim przypadku Tamara będzie się bronić, ale podda się, gdy otrzyma ciężką Ranę. Jeśli członkowie bandy spróbują najpierw porozmawiać, zapyta Ocalałych kim są i czy przysyła ich Warren. Kobieta cofnie się, nie opuszczając broni i zasłoni twarz szalem. Bez większych oporów Tamara zgodzi się opowiedzieć im swoją historię.

Dziewczyna zauważyła pierwsze objawy choroby przed czterema tygodniami (już ta informacja może podważyć plotki o jej odpowiedzialności za wcześniejsze zniknięcia). Gdy zorientowała się, że jest zakażona, starała się utrzymać ten fakt w tajemnicy i przygotowała sobie miejsce, do którego chciała uciec. Wiedziała, że mieszkańcy Ratusza w najlepszym wypadku zastrzelą ją, a w najgorszym spalą żywcem. Postanowiła więc, że sama opuści swój dom.

Jako schronienie wybrała szpital, licząc, że krążące o nim opowieści zniechęcą mieszkańców Ratusza do zapuszczania się w to miejsce. Ponieważ w budynku napotkała kilka zombiaków, pochwyciła je i zaciągnęła na dół. W korytarzu zrobiła zabezpieczenie przed niechcianymi gośćmi oraz spiżarnię. Tak, gdy Głód wywołany chorobą stawał się zbyt silny, Tamara postanowiła jeść martwych. Brzydzi się tym, ale nie chciała krzywdzić nikogo w osadzie. Stanowczo zaprzeczy, by porwała lub zabiła którąkolwiek z zaginionych osób.

Poprzedniej nocy wymykała się z Ratusza, by opuścić osadę już na zawsze. Zobaczyła, że nie jest

TAMARA

Młoda szabrowniczka, dawniej całkiem ładna dwudziestokilkulatka. Dziś jej twarz szpecą zmiany wywołane Chorobą Czarnych Ust. Mimo swojego stanu, nie skrzywdziła nikogo z mieszkańców, a starając się opuścić osadę w obawie przed linczem, odkryła tajemnicę Warrena, za co jest ścigana.

Tamara wydaje się być nieco wystraszona i zawstydzona zmianami, które pojawiają się na jej ciele. Stara się je ukrywać szalem i ubraniami. Zmiany w psychice powoli też zaczynają następować. Jeśli będzie miała możliwość posilić się mięsem, robi to łapczywie, pochłaniając ilości zaskakujące przy jej drobnej posturze.

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
1	2	3	2	1	2	5	8/8	2

Rasa: Człowiek
Pochodzenie: Ruiny
Fach: Przetrwanie

Talenty i Przywary: Człowiek z Ruin

Umiejętności: Spostrzegawczość – 2, Przetrwanie – 2, Złodziejstwo – 1

Specjalizacje: Szabrowanie – N

Ekwipunek: proste ubranie, płaszcz, łom, nóż, pistolet kiepskiej jakości, 12 naboi, opatrunki, zapasy żywności na 3 dni, bukłak i 3 litry wody

jedyną, która wyszła poza mur po zmroku. Zaciekawiona ruszyła za Warrenem, przywódcą osady. Śledząc go, dotarła do ukrytego wejścia do kanałów, gdzie czekał na niego Fareh. Dowódca strażników stał z bronią w rękach, pilnując dwóch skatowanych, okrwawionych jeńców klęczących na ziemi. Jednym był Oren, mieszkaniec Ratusza, który zaginął przed dwoma dniami. Drugim był nieznajomy (Lakter), który przybył do osady poprzedniego dnia. Warren zabrał obu związanych więźniów do środka.

Tamara próbowała przekraść się obok Fareha, ale ten ją zauważył. W panice uderzyła go kamieniem w skroń, pozbawiając przytomności. Nienawidziła przywódcy strażników za to, co zdarzało mu się robić młodym kobietom, gdy zdybał którąś samotnie w ruinach.

Gdy zeszła w podziemia, odkryła sekret Warrena. W ciemnościach skrywał się olbrzymi potwór. Przemawiał głosem, od którego całe ciało przeszywał strach. Warren wymieniał jeńców na worek pełen jakiegoś sprzętu. Potwór chwycił Orena i w wątłym świetle, które rzucały jego liczne oczy i palniki na końcach mechanicznych ramion, zaczął rozcinać i rozrywać jego ciało.

Wtedy, odwracając wzrok od makabrycznej jatki, Warren zobaczył ją. Chciał ją zabić, ale przeraził się, gdy odkrył jej twarz. Wykorzystała chwilę, pchnęła go nożem i ruszyła biegiem do wyjścia. Uciekając zabrała ze sobą wędrowca. Był ledwo żywy, słaniał się na nogach, ale błagał ją o pomoc. Przyprowadziła go tu i zajęła się jego ranami.

O jej słowach mogą świadczyć opatrunki leżące obok rannego, sam Lakter jest nieprzytomny.

Trudne decyzje

Banda znów stoi przed trudnym wyborem. Co zrobi dalej? Ocaleli mają kilka możliwości:

***Opcja A.** Zgodnie z umową mogą zabić Tamarę i zanieść jej głowę Warrenowi (jeśli któryś z nich odważy się ją odciąć i nieść ze sobą. Czarne Usta to jedna z najstraszniejszych chorób i nikt nie chce nawet dotknąć zarażonego, a co dopiero babrać się w skażonej krwi). Mogą też starać się docucić Laktera i zabrać go ze sobą.*

***Opcja B.** Ocaleli mogą pozostawić Tamarę przy życiu i spróbować wykraść dializator z Ratusza, po czym zabrać Laktera i ruszyć do Białego Skrzydła.*

***Opcja C.** Banda może chcieć szantażować Warrena lub wyjawić jego tajemnicę o konszachtach z potworami i obalić jego rządy.*

***Opcja D.** Ocaleli mogą zdecydować, że najlepiej będzie pozbyć się Łatacza i Konstruktów, by pomóc Ratuszowi.*

SCENA 6: ZASADZKA

Banda przez cały czas była obserwowana przez Fareha, który śledził ich od chwili rozstania. Gdy Ocaleli opuszczą szpital, będzie podążał za nimi. Aby go zauważyć, muszą wygrać przeciwstawny test Spostrzegawczości (ZM) przeciwko Złodziejstwu (ZW) Fareha. Wygrany test pozwoli stwierdzić, że są śledzeni. Wtedy mogą próbować pochwycić szefa strażników, co będzie trudnym zadaniem.

Jeśli banda opuściła szpital w towarzystwie Tamary i/lub Laktera, Fareh przygotuje na nich zasadzkę, starając się nie pozwolić im wrócić do Ratusza. Oznacza to strzelaninę wśród ruin.

W przypadku gdy bandzie uda się pochwycić Fareha żywcem, schwytany mężczyzna nie będzie chciał rozmawiać, chyba że banda zastosuje wobec niego tortury lub któryś z Ocalałych wygra przeciwstawny test Zastraszania (SW) przeciwko Zahartowaniu (SW) strażnika.

W takim przypadku Fareh przyzna, że on i Warren współpracują z Konstruktami. Władca Ratusza dogadał się z Łataczem. Zgodnie z umową dostarcza mu raz na jakiś czas jednego lub dwóch nieszczęśników. W zamian Ratusz jest bezpieczny, nie został napadnięty i zniszczony przez cyborgi. Warren dostaje też nieco szpeju na handel, różne urządzenia, sprzęt i wynalazki, które sprzedaje z zyskiem wędrownym handlarzom.

Niespodziewane uczucie

Dowódca strażników od pewnego czasu darzy Tamarę nieodwzajemnionym uczuciem. Sam nie dopuszcza myśli, że może to być miłość, starając się zachować pozę zimnego drania. Prawda jest jednak taka, że odrzucenie jego afektów przez szabrowniczkę zraniło Fareha bardziej niż jest skłonny przyznać. Mimo to wciąż posiada słabość do Tamary i jeśli dojdzie do walki, będzie starał się, by nie odniosła ran. Nie pozwoli też by wróciła do Ratusza, gdzie czekają ja katusze z rąk Warrena lub oddanie Łataczowi.

Spamiętywacz może wykorzystać ten motyw w trakcie przygody. Odwołanie się do uczuć Fareha może pomóc w trakcie przesłuchań lub późniejszych konfrontacji. Jeśli natomiast Ocaleli zabili Tamarę w podziemiach szpitala, zyskają sobie nowego wroga.

FAREH

Fareh jest prawą ręką Warrena i przywódcą strażników – grupy zbrojnych, których celem jest zapewnienie osadzie bezpieczeństwa. Długowłosy mężczyzna jest małomówny i obcesowy. Lubi unaoczniać innym swoją wyższość. Jest całkowicie posłuszny Warrenowi, ponieważ wie, że tylko dzięki niemu Ratusz może funkcjonować.

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
2	2	3	1	2	3	7	8/8	2

Rasa: Człowiek
Pochodzenie: Ruiny
Fach: Łowiectwo

Talenty i Przywary: Człowiek z Ruin, Błyskawiczny Refleks, Groźny

Umiejętności: Zastraszanie – 2, Spostrzegawczość – 1, Sprawność – 1, Łowiectwo – 2, Strzelectwo – 1, Walka w Zwarciu – 1, Zahartowanie – 1

Specjalizacje: -

Ekwipunek: karabin, 35 naboi, nóż myśliwski, lekki pancerz (korpus, nogi), ubranie, płaszcz, gogle, wisiorki z talizmanami, świerszczyk, bukłak i 2 litry słabego alkoholu

WARREN

Czterdziestotrzyletni przywódca Ratusza to łysiejący człowiek o silnym charakterze. Jest człowiekiem interesu, pragmatycznym i pozbawionym skrupułów. Dla ocalenia swojej osady jest zdolny do wszystkiego, nawet do zawarcia paktu z Łataczem. Tak naprawdę, mimo że umowa okazuje się korzystna ze względu na dodatkowy szpej, który otrzymuje od konstruktów, Warren najchętniej pozbyłby się zagrożenia z ich strony. Obawia się jednak, że jeśli tajemnica się wyda, mieszkańcy Ratusza nie zrozumieją jego pobudek i odwrócą się od niego.

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	A
2	1	2	3	2	3	3	7/7	2

Rasa: Człowiek
Pochodzenie: Ruiny
Fach: Handel

Talenty i Przywary: Charyzmatyczny, Szycha

Umiejętności: Gadanina – 2, Handel – 2, Zastraszanie – 1, Spostrzegawczość – 1, Przetrwanie – 1, Strzelectwo – 1, Walka w Zwarciu – 1, Zahartowanie – 1

Specjalizacje: Blef – N, Wycena – N

Ekwipunek: porządne ubranie, płaszcz, laska, pistolet, 24 naboje, nóż

SCENA 7: POWRÓT DO RATUSZA

Przebieg tej sceny zależy od decyzji podjętych przez Ocalałych w Scenie 5.

Opcja A: Ocaleli dostarczają głowę Tamary. Warren przyjmie ją z odrazą. Wie, że dziewczyna była zarażona Czarnymi Ustami, więc sam nie dotknie trofeum. Obejrzy je jedynie, by upewnić się, że głowa należała do uciekinierki, po czym każe swoim ludziom ją spalić.

Niepewny czy Tamara nie wyjawiła jego tajemnicy, spróbuje podpytać Ocalałych o to, jak wyglądało jej schwytanie. Jeśli Ocaleli nie zdradzą się ze swoją wiedzą o konszachtach przywódcy osady, otrzymają od niego sprzęt zgodnie z umową i zostaną poproszeni o opuszczenie Ratusza, ponieważ mieszkańcy obawiają się zarazy.

Jeśli banda wyjawi, że zna sekret Warrena lub wróci do Ratusza razem z Lakterem, przywódca będzie wściekły i zacznie grozić Ocalałym. Lakter może wyjawić, że został zaatakowany przez Fareha, a Warren chciał oddać go potworowi w kanałach.

Następnie Warren, wraz ze strażnikami, będzie chciał pojmać bandę (pamiętaj, że Ocaleli musieli oddać broń, by wejść do osady. Jeśli nie ukryli żadnego oręża, teraz powinni być bezbronni). Warren i dwoje strażników wyprowadzą pojmanych Ocalałych oraz Laktera podziemnym tunelem, który prowadzi za mury osady, a którego wejście ukryte jest w gabinecie przywódcy.

Opcja B: Jeśli Ocaleli będą chcieli wykraść sprzęt, staną przed wyzwaniem opisanym w ramce Decyzje (patrz, s. 359).

Opcja C: Jeśli Ocaleli będą próbować szantażować Warrena, ten wpadnie we wściekłość. Rozkaże strażnikom pochwycić Ocalałych i będzie chciał zaprowadzić do miejsca spotkań z Łataczem, by oddać ich potworowi.

Ocaleli mogą też wyjawić publicznie sekret przywódcy Ratusza przed mieszkańcami osady. W takim przypadku Warren zaprzeczy, nazywając Ocalałych kłamcami. Jeśli jednak Ocaleli będą posiadać mocne argumenty lub będzie z nimi Tamara, Lakter lub

pojmany i zmuszony do mówienia Fareh, Warren zmieni front. Przyzna się, jednak opowie, że robił to co trzeba było, żeby zapewnić bezpieczeństwo osadzie. Tylko dzięki niemu mieszkańcy Ratusza nie zostali zaatakowani przez konstrukty, a dodatkowo uzyskany sprzęt sprzedawał za żywność i potrzebne mieszkańcom dobra.

Publiczna debata i pojedynek słowny będą coraz bardziej zaciekłe. Jeśli argumenty obu stron będą równoważne, posłuż się przeciwstawnym testem Gadaniny (CH) jednego z Ocalałych i Warrena.

Jeśli Ocaleli wygrają debatę, rozwścieczeni mieszkańcy Ratusza pochwycą swego przywódcę, by dokonać na nim linczu. Gdy emocje nieco opadną, podziękują Ocalałym przekazując im poszukiwany przez nich dializator. Poproszą też o pomoc w rozwiązaniu problemu czyhających w podziemiach konstruktów, które stanowią zagrożenie dla osadników.

Jeśli to Warren wygra, gniew tłumu będzie skierowany przeciwko bandzie. Mieszkańcy będą starać się pochwycić Ocalałych i Laktera, by oddać ich konstruktom.

Opcja D: Warren jest bezwzględny, ale w głębi duszy nie jest złym człowiekiem, a jego współpraca z konstruktami była faktycznie podyktowana chęcią ratowania osady. Dodatkowo jego zmartwieniem jest fakt, że podczas ostatniego spotkania dostarczył przywódcy cyborgów jedno ciało zamiast umówionych dwóch. Atak głowonogów na szabrowników z Ratusza można potraktować więc jako groźbę lub wręcz zerwanie układu przez Łatacza.

Po zastanowieniu, przyjmie propozycję Ocalałych. Zgodzi się wskazać im wejście do tunelu, w którym spotyka się z Łataczem. Może nawet zapewnić bandzie nieco potrzebnego sprzętu, ale nic wyjątkowo cennego.

Podczas planowania rozwiązania problemu, Ocaleli mogą wpaść na pomysł skonstruowania bomby i podłożenia jej do legowiska potwora. Pomysł ten może zasugerować sam Warren – przypomni, że w szpitalu znajduje się niewybuch z czasów Wojny, ale nikt w Ratuszu nie ma wystarczającej wiedzy, by móc rozbroić i bezpiecznie przenieść ładunek, a następnie podrzucić go konstruktom. Rozbrojenie niewypału wymaga zdanego testu Techniki (WI) o PT 9. Zmontowanie odpowiednio dużej, nowej bomby z zapalnikiem czasowym wymaga zdania testu Techniki (WI) o PT 10.

SCENA 8: TUNEL ŚMIERCI

Wejście do kanału burzowego znajduje się w obetonowanym brzegu dawnego koryta rzeki, która kiedyś płynęła przez Etzent. Ocaleli stoją przed wylotem dużego tunelu zbudowanego z wielkich betonowych kręgów o średnicy niemal trzech metrów. Wewnątrz panuje nieprzenikniona ciemność.

Ocaleli mogą znaleźć się tu sami, gotowi do walki, jeśli skłonią Warrena do współpracy lub namówią Tamarę czy schwytanego Fareha, aby wskazali im to miejsce. To ostatnia chwila do namysłu, jeśli banda przyszła tu z własnej woli. Zasugeruj graczom, że w środku znajduje się jeden z największych koszmarów, jaki można napotkać. Gracze powinni mieć ułożony naprawdę dobry plan, inaczej żaden z Ocalałych może nie opuścić tego miejsca.

Jeśli banda została schwytana, zostaje tu przyprowadzona siłą przez Warrena i kilku strażników. Ocaleli są w takim przypadku nie tylko rozbrojeni (ich broń mają przy sobie eskortujący ich strażnicy), ale również związani. Jeśli wcześniej pozostawili Tamarę przy życiu, teraz kobieta przyjdzie im z pomocą. Wyłoni się zza sterty gruzu i zacznie strzelać z pistoletu do strażników, powalając jednego z nich pierwszym strzałem. Jeśli zabili Tamarę, pomoże im Igor, pragnąc odwdzięczyć się za uratowanie życia.

Strażnicy i Warren rzucą się w poszukiwaniu osłon i zaczną strzelać do zarażonej szabrowniczki. Zamieszanie, które wywoła, powinno dać Ocalałym chwilę potrzebną na działanie. Mogą uciec lub próbować się uwolnić (martwy strażnik upuścił włócznię, której ostrzem można przeciąć więzy). Sama Tamara przypłaci ten akt heroizmu życiem.

Jeśli Warren zobaczy, że Ocaleli oswobodzili się, ucieknie w głąb tunelu. Wewnątrz znajduje się sporo śmieci, ale również resztki ubrań i fantów przyprowadzonych tu wcześniej ofiar Warrena oraz nieszczęśników pochwyconych przez same konstrukty.

Łatacz posiada Talent Przerażający, co oznacza, że po spotkaniu go Ocaleli muszą wykonać test Jaj, a brak sukcesów w teście oznacza oznacza otrzymanie 2 punktów Traumy.

Jeśli Ocaleli byli świadkami przeobrażenia Warrena, to niezdany test oznacza otrzymanie 3 punktów Traumy.

Leże bestii

Leże Łatacza znajduje się w sporych rozmiarów komorze stanowiącej miejsce przecięcia kilku tuneli. Bestia siedzi na środku, wokół znajdują się sterty ubrań, resztek, fragmenty ciał i kości, sprzęt oraz części mechaniczne. Wszystko, łącznie ze ścianami, zbryzgane jest posoką.

Jeśli Warren uciekł do tunelu, opisz krzyki, które niosą się korytarzem. Gdy Ocaleli zbliżą się do leża potwora, Łatacz właśnie kończy przeobrażanie byłego wodza. Widocznie faktycznie postanowił zerwać układ z Ratuszem. Po chwili w stronę Ocalałych ruszy nowy konstrukt, który kilka chwil temu był Warrenem.

Gdy tylko Łatacz dostrzeże Ocalałych, z bocznych tuneli zaczną wychodzić kolejne konstrukty i głowonogi (Łatacz stworzył tu ponad 20 cyborgów), które ruszą na bandę, by zabić lub pochwycić jej członków. Łatacz ruszy zaraz za nimi. Jego wielkie cielsko wypełnia niemal całą średnicę tunelu.

Ocaleli powinni od razu dostrzec, że bezpośrednie starcie nie ma większych szans. Muszą albo zastosować swój plan, albo salwować się ucieczką.

Bomba

Jeśli Ocalałym udało się skonstruować bombę, można podrzucić ją na dwa sposoby. Pierwszy to wejście do tunelu i zakradnięcie się w pobliże Łatacza. Będzie to wymagało wygrania przeciwstawnego testu Złodziejstwa (ZW) do Spostrzegawczości (ZM) potwora. Mogą też po prostu rzucić w bestię ładunkiem, licząc, że zdołają uciec przed wybuchem.

Drugim sposobem jest przedostanie się do ruin nad leżem bestii. Znajduje się tam dodatkowe wejście, które prowadzi przez dziurę w podłodze. Wejścia tego pilnują jednak zawsze dwa głowonogi. Wyrwa i przejście szybem technicznym są tak wąskie, że wymagają poruszania się na czworaka.

Po podłożeniu bomby gracze mogą zostać zaatakowani przez pojedyncze konstrukty podczas wycofywania się. W trakcie walki dojdzie do eksplozji, która zabije Łatacza i znajdujące się w jego leżu potwory, tym samym ratując mieszkańców Ratusza.

Zakończenie

Jeśli Ocalałym udało się odzyskać dializator, kradnąc go lub dopełniając umowy z Warrenem, odejdą z Etzentu, pozostawiając osadę i jej mieszkańców samym sobie. Na koniec możesz odczytać im poniższy opis:

W ciemności zabłysły słabe światła, odbijając się od licznych soczewek i pozbawionych źrenic gałek ocznych. Monstrum pochyliło się nad skuloną, przerażoną kobietą. Chwyciło ją za krtań i podniosło z ziemi, wierzgającą nogami.

- Dobrze, dobrze. Przyprowadź kolejne ciało – głos był nienaturalnie zimny i pozbawiony emocji. Jego brzmienie przeszywało chłodem.

Warren przytaknął bez słowa. Odwrócił się i ruszył do wyjścia, ciągnąc za sobą ciężki worek ze szpejem. Potwór domagał się coraz więcej ofiar. Gdy zarządca obejrzał się, ujrzał konstrukty wychodzące z bocznych tuneli. Widok znajomych twarzy, teraz potwornie zmasakrowanych, zmroził krew w jego żyłach. Czy da się powstrzymać to szaleństwo? Czy niedługo tak będą wyglądać wszyscy mieszkańcy osady?

W sytuacji, gdy Ocaleli pozbyli się Warrena i Fareha oraz wyjawili ich sekret mieszkańcom Ratusza, ale nie zlikwidowali zagrożenia ze strony konstruktów, kilku osadników poprosi o możliwość wspólnej podróży. Nie chcą mieszkać w pobliżu cyborgów z wiecznym poczuciem zagrożenia. Jeśli Ocaleli zgodzą się zabrać ich ze sobą, czeka ich długa wędrówka do Białego Skrzydła. Na koniec możesz przeczytać im poniższy opis:

Wieczór był chłodny. Kolejny zimny powiew sprawił, że strażnik owinął się szczelniej płaszczem. Z półmroku wyłoniła się postać zmierzająca powoli w stronę bramy. Wytężył wzrok.

– To Hektor! Hektor wrócił! Otwórzcie bramę!

Strażnik zjechał po niewielkiej drabince i wybiegł przez mur, by powitać zaginionego przyjaciela. Szedł rozkładając ręce. Nagle zamarł w bezruchu. Radość, którą przed chwilą odczuwał, zastąpiło zaskoczenie i uczucie mrożącej krew w żyłach trwogi.

Hektor nie był już człowiekiem. Do strażnika zbliżało się cybernetyczne monstrum. Za nim z mroku wyłoniły się kolejne postacie. Zielone światełka cybernetycznych oczu połyskiwały w ciemności.

To co podążało za nimi, sprawiło, że strażnik upuścił trzymaną w rękach broń i z krzykiem rzucił się do ucieczki. Rozpoczął się szturm. Ratusz był stracony.

Ostatnia możliwość to sytuacja, gdy Ocalałym udało się pozbyć konstruktów. Opuszczą Ratusz jako bohaterowie po otrzymaniu sowitego wynagrodzenia. Blask chwały będzie chwilowy, bo przed nimi dalsza podróż w celu dostarczenia pomocy mieszkańcom Białego Skrzydła.

Na zakończenie możesz przeczytać graczom poniższy tekst:

Mieszkańcy zebrali się przy bramie, by pożegnać wędrowców, którzy ocalili ich osadę. Mężczyźni machali przyjaźnie, niektóre kobiety ocierały łzy, brudne dzieciaki wyciągały ręce, chcąc przynajmniej dotknąć skrawka płaszcza któregoś z nieznajomych.

Gdy zamknięto bramy po ich odejściu, jeden z mniejszych brzdąców spojrzał na kobietę, której twarz znaczyły ślady po spływających po policzkach kroplach.

- Kto to był? - zapytało dziecko.

- Bohaterowie, mój drogi – mówiła głaszcząc poczochraną czuprynę. - Ci, którzy dali nam nadzieję. Dali ją tobie.

WPRAWA I DOŚWIADCZENIE

Po rozegraniu powyższej przygody, Ocaleli powinni otrzymać po 2 punkty Wprawy, które należy rozdzielić między Umiejętności, z których najczęściej korzystali lub dzięki którym udało im się znacząco wpłynąć na opowieść.

Oprócz tego, przydziel im też Punkty Doświadczenia.

- Za uratowanie Igora i Morisa – 5 PD dla postaci, które brały czynny udział w walce i przynajmniej zraniły głowonogi.
- Znalezienie kryjówki Tamary – 5 PD.
- Odzyskanie dializatora i zachowanie Laktera przy życiu – 5 PD
- Rozwiązanie problemu Ratusza (pozbycie się Warrena lub konstruktów) – 5 PD.
- Ciekawe pomysły i zagrania, które popchnęły opowieść do przodu (np. skonstruowanie bomby lub zwycięstwo w debacie publicznej z Warrenem) – 5 PD.
- Ciekawe odgrywanie postaci – 5 PD.

PRZYKŁADOWE POSTACIE GRACZY

NADIA

Nadia jest córką i uczennicą Laktera. W Starym Lyn zajmowała się głównie pomaganiem członkom grup wracających z wypraw do Strefy. Charakteryzuje się dużą wiedzą i ciekawością świata. Czuje, że jej umiejętności to również duża odpowiedzialność. Uważa swoje zajęcie za powołanie, a ciągła gotowość do udzielania pomocy i długie noce spędzone w laboratorium Laktera zaowocowały uzależnieniem od Otrzeźwiacza, narkotyku, który zażywała, by odpędzić senność i zmęczenie.

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	Fart
2	2	2	3	3	1	4	8/8	1

Rasa: Człowiek
Pochodzenie: Strefa
Fach: Medycyna

Talenty: Wszechstronność, Szprycer, Uzdrowiciel, Manipulator

Przywary: Fobia (szczury), Ćpun (uzależniona od Otrzeźwiacza)

Umiejętności: Gadanina – 2, Medycyna – 2, Wykształcenie – 1, Spostrzegawczość – 1, Złodziejstwo – 1, Strzelectwo – 1

Specjalizacje: Pierwsza Pomoc – N

Próg Zmęczenia: 3
Próg Skażenia: 5
Próg Traumy: 2

Skaza: Brak owłosienia, Świąd

Ekwipunek: broń ręczna, pistolet, 20 naboi, ubranie, buty, gogle, apteczka, 4 dawki Otrzeźwiacza, 3 dawki leków przeciwbólowych, torba, bukłak i 2 litry wody, suszona żywność na 4 dni, latarnia

XERDA

Xerda to wysoka, silna kobieta – wojowniczka jednego z endhgardzkich plemion. Jej klan został zgładzony, gdy była mała. Dołączyła do niewielkiej grupki Trupożerców, którzy stronili od innych klanów. Żyjąc w górach zahartowała się i stała budzącą grozę wojowniczką, jednak technologia i wiele osiągnięć cywilizacyjnych, stanowią dla niej tajemnicę.

Xerda jest honorowa. Gdy Brogfur pomógł jej uwolnić się z rąk wyznawców Jedynego, poprzysięgła krasnoludowi, że odpłaci mu się, ratując go z opresji. Przysięgę tę traktuje śmiertelnie poważnie.

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	Fart
3	2	2	2	1	3	4	9/9	1(2)

Rasa: Człowiek
Pochodzenie: Północna Rubież
Fach: Walka w Zwarciu

Talenty: Dziecko Apokalipsy, Trupożerca, Groźna, Urodzona Wojowniczka

Przywary: Uwstecznione Cywilizacyjnie, Zobowiązanie (pomoc Brogfurowi)

Umiejętności: Zastraszanie – 2, Sprawność – 2, Przetrwanie – 1, Łowiectwo – 1, Walka w Zwarciu – 2, Zahartowanie – 2

Specjalizacje: Broń Ciężka – N

Próg Zmęczenia: 5
Próg Skażenia: 7
Próg Traumy: 7

Skaza: Sześć palców u lewej dłoni

Ekwipunek: broń dwuręczna, lekki pancerz, ubranie, buty, gogle, suszony prowiant na 2 dni

BROGFUR

Brogfur spędził wiele lat zamieszkując Ogród Rdzy, jednak ostatecznie konflikt z Kronikarzami zmusił go do szybkiego opuszczenia miasta. Krasnolud wyruszył na północ aż dotarł do Białego Skrzydła, niewielkiej osady, w której zamieszkał, a dzięki swym umiejętnościom zyskał dość wysoki status. Po wybuchu epidemii wyruszył do Strefy, gdzie, jak wiedział, zamieszkuje lekarz zdolny pomóc chorym.

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	Fart
2	1	2	2	4	3	3	7/7	1

Rasa: Krasnolud
Pochodzenie: Ogród Rdzy
Fach: Technika

Talenty: Przedwojenne Wykształcenie, Prowizorka, Podróżnik, Złota Rączka

Przywary: Nawyk (cygaro), Śmiertelny Wróg (Lerenzo Berto, Luminarz Kronikarzy)

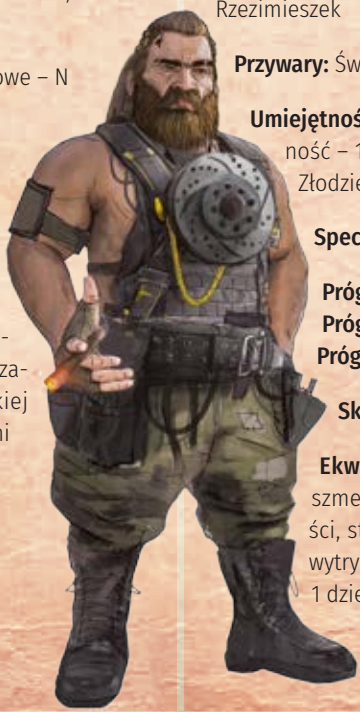
Umiejętności: Technika – 2, Wykształcenie – 1, Prowadzenie Pojazdów – 1, Strzelectwo – 2, Zahartowanie – 1

Specjalizacje: Materiały Wybuchowe – N

Próg Zmęczenia: 3
Próg Skażenia: 4
Próg Traumy: 6

Skaza: Alergia

Ekwipunek: ostry szmelc, obrzyn, średni pancerz, granat przeciwpiechotny, narzędzia mechaniczne, zapalniczka, buty i ubranie kiepskiej jakości, suszony prowiant na 2 dni



INDAMIEL

Indamiel mieszkał w Starym Lyn jeszcze przed Wybuchem. Pozostał wraz z ocalałymi mieszkańcami, pomagając im przetrwać, polując, zdobywając pożywienie i strzegąc nowej osady. Niestety przebywanie na skażonym terenie oraz oglądanie śmierci kolejnych mieszkańców Lyn w trakcie Długiej Nocy i nadchodzących lat, wpłynęło na psychikę elfa. Zaczął dostrzegać dziwne rzeczy i słyszeć głosy w swojej głowie. Zanim opanował nowy talent porozumiewania się z duszami zmarłych, jego umysł popadł w obłęd. Indamiel jest przekonany, że stale obserwują go umarli, wciąż oceniając jego słowa i działania. Elf nabrał też skłonności do samookaleczania się w stresujących sytuacjach.

KR	ZW	ZM	CH	WI	SW	IN	OB	Fart
1	3	4	2	2	2	7	9/9	1

Rasa: Naiym'vael
Pochodzenie: Strefa
Fach: Łowiectwo

Talenty: Obcujący z Duchami, Myśliwy, Czujność, Rzezimieszek

Przywary: Świr (Paranoja), Podatny na Moc

Umiejętności: Spostrzegawczość – 1, Sprawność – 1, Łowiectwo – 2, Przetrwanie – 1, Złodziejstwo – 2, Strzelectwo – 2

Specjalizacje: Tropienie – N

Próg Zmęczenia: 2
Próg Skażenia: 3
Próg Traumy: 4

Skaza: Sznyty, Wrażliwe jelita

Ekwipunek: kusza, 10 bełtów, ostry szmelc, ubranie i buty kiepskiej jakości, strój maskujący kiepskiej jakości, wytrychy kiepskiej jakości, prowiant na 1 dzień

Książka, którą trzymasz w rękach, powstała dzięki pomocy wyjątkowych osób, które wsparły projekt jej wydania w ramach kampanii w serwisie Wspieram.to.

W tym miejscu chciałbym serdecznie podziękować im wszystkim.

Łukasz Amborski
Marcin Andrzejczak
Grzegorz Ballner
Michał Bańka
Filip Bartkowiak
Robert Becker
Przemysław Bednarczyk
Marcin Białowąs
Tomasz Biel
Tomasz Biernacki
Cezary Borowski
Emil Borzechowski
Radosław Bożek
Marcin Bratek
Michał Bury
Sławomir Busz
Kamil Chęciński
Piotr Chęciński
Mateusz Chlebowski
Arkadiusz Chmara
Michał Chyczewski
Krzysztof Ciężadło
Piotr Cygoń
Jakub Dubrowski
Sebastian Faryna
Marcin Faszcza
Wojciech Filimonowicz
Grzegorz Gajek
Marcin Gerkowicz
Konrad Giełdowski
Roman Glegoła
Marcin Gładosz
Radosław Grzanka
Jarosław Gwizdala
Łukasz Hankus
Jarosław Iwański
Tomasz Jagła
Katarzyna Jakubowska
Michał Jakubowski
Michał Janica
Kamil Jaraszek
Łukasz Jasiczek
Maciej Jastrzębski
Bartłomiej Jaworski
Damian Jerewski
Artur Jeziorski
Piotr Joński
Marcin Kapuciński
Błażej Kardyś
Bartosz Kąkol
Piotr Kita
Karol Klucznik
Weronika Knapp
Kacper Kobus
Łukasz Kołodziej
Michał Kornafel
Jacek Kowalczyk
Katarzyna Kowalczyk
Aleksander Kowalski
Andrzej Kowalski
Marek Kozłowski
Kamil Krakowiak
Mateusz Krakowiak
Andrzej Krakowian
Piotr Krawczyk
Andrzej Krzywik
Marcin Kuczyński
Michał Kuras
Jacek Kusibab
Konrad Kuźmiński
Paweł Kwasik
Michał Laskowski
Tomasz Latoszek
Mateusz Lisiecki
Maciej Łacina
Błażej Łój
Bartek Mach
Paweł Mach
Karol Madeja
Jan Malesza
Piotr Marchewka
Michał Markowski
Krzysztof Mazurkiewicz
Jakub Mączka
Michajlo Michajlowicz
Roman Michał
Marcin Miller
Hubert Miłoś
Paweł Moc
Wojciech Molisak

Karol Mońsk
Bartosz Naumowicz
Karolina Naumowicz
Szymon Niedabylski
Wojciech Nowosiad
Sebastian Okoniewski
Piotr Olejnik
Piotr Osiak
Jakub Osiejewski
Jakub Paskudzki
Mariusz Paszko
Jan Pawiński
Magdalena Pawlikowska
Zbigniew Pawliszko
Konrad Pezler
Marian Pęczek
Anna Pisarek
Marcin Piwek
Mateusz Płaczek
Tomasz Polak
Patryk Potorski
Łukasz Pyrka
Tomasz Raczyński
Adrian Rogala
Krzysztof Rozbicki
Marek Ruśniak
Jakub Rutkowski
Krzysztof Rygalik
Arkadiusz Rzyduch
Jarosław Michał Rżanek
Konrad Sałek
Grzegorz Skolmowski
Adrian Skowroń
Wojciech Sliwicki
Diana Sobolewska
Michał Sołtysiak
Adam Stachura
Krzysztof Stanisławek
Łukasz Stawowczyk
Mariusz Stefański
Arkadiusz Stopczyk
Bartosz Strach
Janusz Strzelecki
Michał Studniarek
Norbert Subik
Rafał Sułkowski
Adam Szczodrowski
Anna Szczygieł
Wiktor Szelugowski
Michał Szewczyk
Gabriel Szkodziński
Maciej Sznurkowski
Krzysztof Szostak
Maciej Szuba
Wojciech Szulc
Maciej Szydłowski
Michał Mieszko Szymkiewicz
Dawid Ściesiński
Damian Śmigiel
Saturnin Tacica
Grzegorz Tarasiuk
Michał Twardziński
Rafał Walczyński
Marek Waręda
Rafał Warzycha
Przemysław Wasilewski
Robert Winiarski
Maciej Wojtecki
Marcin Wójcik
Krzysztof Wysocki
Jakub Zapała
Radosław Zawadzki
Marek Zdziech
Leszek Zieliński
Imagine Realm

W podręczniku opisane zostały postacie wykreowane z inicjatywy i przy pomocy wymienionych niżej osób.

- Sara Liskovic – Jakub Rutkowski
- Sędzia Iwan z Pustkowi – Jarosław Iwański
- Kapelan Malakir Bartah – Bartek Mach
- Marcel „Silos" Baniushka – Michał Bańka

Sarmata - Gry

Gry Fabularne
Gry Bitewne
Gry Karciane
Gry Planszowe

Sprowadzamy również gry na zamówienie

Sprawdź naszą ofertę na stronie:
www.sarmata-gry.pl
Zapraszamy!

RUINY KATTERHAL

ZESTAW STARTOWY DLA 2 GRACZY

Zestaw Ruiny Katterhal zawiera dwie bandy oraz wszystko, czego potrzebujesz, by rozpocząć przygodę z Afterglow Miniatures Game!

Zestawy Startowe zawierają w pełni grywalną bandę do wybranej przez Ciebie frakcji, którą możesz poprowadzić do walki na Pustkowiach oraz rozwijać o dodatkowe postacie.

ZBIERZ SWOJĄ BANDĘ I WYRUSZ NA PUSTKOWIA!