

S★A★P★G★E

No.2



ZOSTAŃ PRAWDZIWYM ŻOŁNIERZEM!

S★A★R★G★E

ARMIA NADAL WALCZY!

Autorzy:

GSP_Dibbler, The Ezekiel,
Mack the Knife, Boromir

Korekta:

Boromir

Ilustracja na okładce:

Szara

Ilustracje:

RaeptaeR, Elmin

Wsparcie:

Konor

Projekt i wykonanie karty postaci:

Lairena

Skład i oprawa graficzna:

Lairena



NEUROSHIMA.ELX.PL

Wstęp

W pierwszym odcinku otrzymaliście setting: czym jest Armia, jak działa, kto tam walczy, czym walczy, itd. Teraz otrzymacie coś, co można określić jako setting mechaniczny. Cel tego zabiegu jest prosty. Jeśli nie chce Ci się czekać na następne odcinki dotyczące poszczególnych formacji, możesz już po lekturze tych dwóch pierwszych odcinków zacząć grać w SARGE'u.

W tym odcinku zamieściliśmy wszystko co jest potrzebne, by Twoja drużyna rozpoczęła grę jako jeden z oddziałów NUS Army. Bazując na zamieszczonych tu materiałach, możecie zacząć grać, nie przejmując się przynależnością do konkretnej formacji. W takim wypadku MG powinien założyć, że NUS Army nie jest podzielona na żadne formacje, a stanowi jedynie luźny związek różnych oddziałów pozostałych po wojnie i będących pod wspólnym dowództwem.

W kolejnych numerach zamieścimy, m.in.: dokładny opis poszczególnych formacji, a także wyjaśnimy w jaki sposób wcielić do konkretnej formacji drużynę, która pierwszych kilka sesji grała tylko na podstawie odcinka drugiego.

Słowem, do wyboru otrzymujesz, Mistrzu Gry, trzy rozwiązania:

1. Ograniczyć się wyłącznie do prowadzenia na podstawie numeru drugiego i nie przejmować się zawiłościami strukturalnymi i mechanicznymi poszczególnych formacji.

2. Kilka pierwszych przygód poprowadzić na bazie uproszczonej struktury Armii i mechaniki, nie wtajemniczając na początku Graczy w te kwestie, a następnie, na bazie Waszych doświadczeń, w sposób płynny przejść do konkretnej formacji.

3. Rozpocząć grę jako żołnierze konkretnej formacji.

Oczywiście, w przypadku opcji drugiej i trzeciej, musicie poczekać na ukazanie się odpowiedniego numeru. Naszą myślą przewodnią jednak było, byś mógł zacząć grę ze swoją drużyną już teraz i w tym właśnie celu powstał ten numer.

Wiadomości dotyczące NUS Army i zasady mechaniczne tu zamieszczone są uniwersalnymi i stanowią bazę, która będzie sukcesywnie rozwijana w kolejnych odcinkach dotyczących m.in. formacji. Oznacza to, ni mniej, ni więcej, że drużyna stworzona na podstawie tego numeru będzie mogła być łatwo przeniesiona na mechanikę poszczególnych formacji.

Zapraszamy do lektury.



Regulamin

Jest jedyny i święty. Regulamin Sił Zbrojnych Stanów Zjednoczonych. Nie ma już Koranu, nie ma Starego i Nowego Testamentu, Tora też nieaktualna - jest tylko Regulamin.

Nie musisz znać całego, bo chyba też nie ma człowieka, który by to wszystko spamiętał. Nawet przed wojną nie było, a kiedyś ludzkość była mądrzejsza, więc teraz tym bardziej nie ma szans. Ale podstawowe paragrafy trzeba znać, więc wykuj na pamięć, rekrucie, i nie zadawaj pytań. Robię to dla dobra całej twojej śmierdzącej dupy.

Regulamin, który musisz znać, sprowadza się do kilku prostych reguł. Podstawa: bądź posłuszny. Można do tego dopasować wszystko. A jak mówię 'wszystko', to właśnie to mam na myśli. Wykonujesz rozkazy, choćby nie wiem co; nie zadajesz niepotrzebnych pytań. I pamiętaj, że to dowódca zdefiniuje czy pytania były potrzebne. Jak każą strzelać do dziecka to możesz być pewien, że oficer nie oszalał, że ma cholerną rację, bo dzieciak pewnie ma płytkę w mózgu i jest wrogiem ojczyzny. Jak każą skakać to masz zapytać: 'jak wysoko', a jeszcze zanim zapytasz, podskakiwać najwyżej jak możesz (tak na wszelki wypadek).

Utrzymywać porządek w obozie - wbrew pozorom cholernie ważne. Pomyśl - nagły alarm w obozie, gdzie siedzi setka albo i więcej ludzi. Wszystko musi być na swoim miejscu, żeby odpowiednio szybko zareagować. Jak ma się do tego czyszczenie podłogi, zapytasz? Ano sierżantom dużo lepiej pracuje się w czystym miejscu - takie zboczenie zawodowe.

Nie zasypiać na warcie, zachowywać czujność, legitymować każdego. To też niby banał, ale czasem nowi nabierają się na sztuczki typu: jestem z wywiadu, jeśli mnie nie przepuścisz, w ciągu miesiąca wyładujesz na najgorszym odcinku na północy. Gównu tam. Legitymuj, a jak koleś stawia opór: zagrozić bronią, wałnąć kolbą w brzuch i wyłożyć fradera na ziemię. Z lufą na karku będzie dużo grzeczniejszy. Jak masz wątpliwości, to właśnie jak już ziomek leży na ziemi, możesz wezwać dowodzącego wartą. Wartownika za coś takiego nikt nie ruszy, choćbyś wyłożył na glebę generała. Grozi ci co najwyżej skinięcie głową z prostą pochwałą za dobre wypełnienie obowiązku.

Cztery: nie wszczynaj burd, nie upijaj się, nie ćpaj. Też jasne? Wiesz już to wszystko? To i dobrze, ale pamiętaj, że po każdej bitwie (albo i przed), kiedy będziesz zmęczony i zestresowany, będziesz miał ogromną ochotę na solidnego kielicha. Po kilku tygodniach walk, widoku fruwających kawałków ciała i po przelaniu całych hektolitrów krwi, bardzo łatwo zalać się w trupa - byleby tylko zapomnieć. To samo tyczy się innych używek. Niektórzy odreagowują ten stres w bójkach. W takich wypadkach zawsze na stanie plutonu są rękawice bokserskie i hełmy. Upić się można tylko na przepustce, ćpać nie wolno nigdy, bić się z kumplami z pododdziału możesz wyłącznie na sparingach. Nałogi w Armii kosztują życie.

To były twoje obowiązki. Prawa? Masz prawo do opatrzenia ran, do jednego ciepłego posiłku dziennie (jeśli jest to możliwe), do dwóch tygodni urlopu raz w roku oraz kilku przepustek 24-, 48- lub 72-godzinnych, a kiedy skażą cię na śmierć, możesz poprosić o rozstrzelanie. W końcu - żołnierska śmierć. Na tym w zasadzie twoje prawa by się kończyły.

Prowadzenie przygód

Teraz, Mistrzu Gry, otrzymasz kilka rad dotyczących prowadzenia przygód w SARGE'u. Jeśli jesteś doświadczonym Misiem, OK, czytać nie musisz. Zresztą, jeśli jesteś doświadczonym MG, i tak możesz dostosować SARGE to swoich wymagań, połowę rzeczy wyrzucić, inne zmienić - droga wolna. Staramy się, żeby wszystko tutaj było ładne i spójne, żebyś dostał do rąk porządny materiał. Jak Ci się nie spodoba, cóż... Nikt nie każe Ci wszystkiego przestrzegać.

Jeśli natomiast nie jesteś doświadczonym MG, lub nigdy w klimatach wojskowych nie prowadziłeś, ten rozdział jest właśnie dla Ciebie.

Odcinek ten jest po to, żeby można było już zacząć grać kampanię wojskową, nie oglądając się na resztę odcinków. Te będziesz mógł wykorzystać jak już się pojawią. Tymczasem, pozostaje Ci skorzystać z tego co jest.

Pierwsza zasada: Twoje przygody nie muszą się zbytnio różnić od tego, co prowadziłeś wcześniej. Zakładasz po prostu, że Gracze są w Armii, najpewniej w piechocie. Przeszli tę całą unitarkę, myślą, że są twardzielami. Co się na

dobrą sprawę zmienia w Twoich przygodach? Ze spraw technicznych, nie tak dużo.

Tym razem Gracze, zamiast wynajmować się jakiemuś mafiosowi z Vegas, dostają rozkaz. Zmienia się też otoczka fabularna - już nie są drużyną popaprańców skądś-tam. Teraz są drużyną popaprańców z Armii. Masz dużo mniej problemów z zawiązaniem akcji - otrzymują zadanie, mają iść tam i tam, zrobić to i to, później wrócić i zdać raport. To daje Armia, możesz rzucić swoich Graczy gdzie chcesz, a oni nawet nie będą marudzić - w końcu dostali rozkaz.

To dość uproszczone, ale i tak zapytasz, Mistrzu: Więc po co mam prowadzić SARGE'a? Cóż, zasadnicza różnica sprowadza się do klimatu i rodzaju przygód. Gracze są żołnierzami w jakimś plutonie, ktoś jest dowódcą i Gracze wykonują jego rozkazy. Po pierwsze, to nie jest 'jakiś pluton'. To pluton Marines, bracia broni, towarzysze żołnierskiej doli i niedoli. Interakcja między żołnierzami z jednostki i Graczami to jeden z ważniejszych aspektów gry. Niech Gracze poczują, że to są ludzie im podobni, a przy tym ich kumple. Nie jacyś-tam BNi - tylko żołnierze i towarzysze. Warto poświęcić godzinkę na przygotowanie profili co kilku bardziej wyróżniających się postaci, nie jest też złym pomysłem wymyślenie imion dla każdego. Nie stworzysz interakcji idealnej, ale zawsze zrobisz coś, co znacząco podniesie poziom zabawy.

Inna sprawa, że Gracze mogą być członkami jednej drużyny w tym plutonie piechoty (o drużynach i plutonach przeczytasz dokładnie poniżej). Podziela się rolami, jeden będzie dowódcą drużyny, drugi strzelcem wyborowym, trzeci cekaemistą, czwarty grenadierem, a piąty sanitariuszem.

A o co chodzi z rozkazami od tego kogoś dowodzącego? Gracze nie mogą wybrzydzać. Nie mogą się postawić przy każdym poleceniu. Doskonale wiemy, że Gracze lubią mieć swobodę. Powiedzmy sobie szczerze: w SARGE'u zbyt wiele tej swobody w wyborze zadań nie będą mieli. To jest, cholera, wojsko. Są w pieprzonej Armii i będą wykonywać rozkazy sadystycznego sierżanta, bo tak to tam już jest. Masz możliwości, by im to wynagrodzić, o tym poniżej, ale muszą wykonywać rozkazy, tylko dlatego, że są w wojsku i jak rozkazu nie wykonają - czeka ich sąd polowy. Koniec rumakowania. Powtórz to swoim Graczom. A je-

śli nie chcą wykonywać rozkazów? Wiesz co? To poprowadź im coś innego.

Wracając do tematu: dochodzimy do następnej ważnej sprawy w SARGE'u. Założmy, że Gracze pokonali początkowy upór i chcą być w Armii. Co się stanie jeśli jeden chce być pancernikiem, inny pilotem, trzeci monterem, czwarty saperem, a jeszcze jeden zwykłym trepem? Cóż, co do pierwszych dwóch pomysłów, złe wieści - poczekajcie na odpowiednie odcinki. Pozostałe trzy pozycje - norma. Monter nazywa się w wojsku technikiem liniowym i problemu z nim się będzie, saper przyda się zawsze, zwykły szwejk wszędzie się wciśnie.

Ogólnie trzeba ustalić z Graczami, w jakiej formacji chcą służyć i niech dogadają między sobą role, jakie chcą mieć w pododdziale (sanitariusz, saper, strzelec, itd.). Niech zrobią to na etapie tworzenia postaci. Poinformuj ich też, jakie przygody chcesz prowadzić (Piechota? Pancerni? Piloci?). Tymczasowo jest tylko piechota, ale w miarę jak będą pojawiać się następne odcinki, podsunęte zostaną pomysły, jak przenieść Graczy do takiego lotnictwa albo do pancerników. Nie można też założyć, że w wojskach pancernych taki drużynowy zwiadowca nie będzie miał nic do roboty. Tak samo saper. Dla wszystkich profesji, które w tym odcinku są opisane, będzie zajęcie w każdej formacji.

Podsumowując Mistrzu: SARGE jest materiałem dla ludzi, którzy czują militarny klimat. Nie ma miejsca dla pacyfistów, niezdyscyplinowanych i niezdecydowanych. W Armii trzeba być twardym, posuszynym i mieć żyłkę zawodowego mordercy. A przy tym najważniejsze, po raz kolejny powtórzę - klimat. Śwąd prochu i krwi, poświęcenie służbie, dreszcz walki i szare życie szeregowego. I kopanie tran-szei. Bo o to w SARGE'u chodzi.

Jaką uciechę z życia dasz postaciom Graczy? Raz - sławę. Na początku tylko w ramach swojego pododdziału, później w całym regionie, aż w końcu usłyszą o nich całe ZSA. Sława to mało? Więc dołożymy karierę, za nią idzie dowództwo, własny oddział, masa możliwości... Przecież każdy na to poleci.



05 Odgrywanie

Jesteś trepem. Możesz być cwany i mieć smykałkę do mechaniki – będziesz technikiem, możesz być zwykłym przypakowanym osiłkiem – piechota, możesz mieć nerwy ze stali – do saperów... Ale jesteś w wojsku. To jest część dla Gracza, ale znając żywot, każdy Gracz przeczytał to, co napisałem dla MG. Na dobry początek – przerzućcie to na swój punkt widzenia.

Już? To teraz wyjaśnienie kwestii problemowych. To naprawdę koniec rumakowania: Wasze postaci wykonują rozkazy przełożonych. Mogą być od tego wyjątki w pewnych szczególnych sytuacjach, zależnych od specyfiki postaci. Twój bohater czasem może się postawić, ale będzie to robić wyjątkowo rzadko – inaczej szybko skończy z kulą w głowie.

Twoja postać przeżyła unitarkę, więc wie co się należy za niewykonanie rozkazu. Przy tym zastanów się czy postać chce być w Armii, czy nie chce. Pomyśl też nad tym, że z punktu widzenia postaci praca żołnierza może być dużo lepsza niż to, co robiłby w swojej wiosce. Ma regularne żarcie, może się obłowić, nie posła jego/jej bezmyślnie na śmierć. To nie jest mięso armatnie, to żołnierz. Jeśli Twoja postać nie chce być w Armii, lepiej wymyśl jakiś naprawdę dobry powód.

To trochę nudne przypominanie Graczom tego, że ich postacie nie są nimi, nie wiedzą, tyle o świecie, wychowały się w całkiem innych warunkach. Ale jednak zrobmy to, z poczucia obowiązku: Twój bohater wychował się w świecie po nuklearnej pożodze. To świat dla twardzieli. Kolesi musiał już poznać życie, w którym zawsze ktoś wydawał mu polecenia, np. starszy wioski, burmistrz, szeryf, wódz plemienia, czy jak inaczej go nazwiemy. Ponadto, Twój bohater tak naprawdę głównie wie o świecie, w którym przyszło mu żyć.

Do tego dodajmy, że przełożonym nauczył się ufać. Czemu? Bo to część unitarki – sierżant ma przykazane nie okłamywać żołnierzy. Ma też im pokazać, że Armia o swoich chłopców (i dziewczyny) dba. Dlatego Twoja postać będzie rozkazy wykonywać i ufać swoim przełożonym. Co ponadto? To nie jest myśliciel, może być inteligentny, ale nie miał raczej szans liżnąć jakiejś specjalistycznej wiedzy. Trochę mechaniki, tyle co przy naprawianiu samochodów i może nieco wiedzy o roślinkach, prze-

cież nic więcej. Sól ziemi.

Jeśli Twoja postać jest rekrutem z poboru z wiosek i miasteczek garnizonowych (a w innych nie przeprowadza się regularnego poboru), to musiała wcześniej widzieć żołnierzy, także w akcji. Imponowali siłą, dyscypliną, najładniejsze panienki mieli zawsze dla siebie. Mieli też wiedzę, niejedno widzieli. Muszą mieć fajne życie, nie to co wieśniak na wygwizdowie.

I powiedz mi, który młody i napalony wieśniak nie poleciałby na taką mitologię? Jak tylko był pobór, Twoja postać, rzadna przygody, sama się zgłosiła. Armia jest dla niego wszystkim, przepustką do innego, lepszego życia. On chce być w Armii, chce awansować, chce podrywać panienki, chce się obłowić. To mała motywacja? Och, pokaż która Twoja postać miała lepszą? Chęć poznania świata? Zdobycie łupów, wiedzy? Jest idealistą, walczącym za ojczyznę i lepszy świat? Zakochany i chce zaimponować kobiecie? Come on! Armia da Ci wszystko!

To teraz krzycz na całe gardło: 'KOCHAM NEW US ARMY!', aż sierżant będzie z Ciebie zadowolony.



Szkolenie

Gównno

Wiesz, kto to jest jarhead? To ty, a właściwie – tym będziesz jak ukończysz szkolenie żywy. Słoiogłowy, hehe. Nie wiesz czemu 'słoiogłowy'? Och, biedny żółtodziób. Łeb masz pusty jak słoik i w dodatku łysy jak... Zgadnij? Jak słoik, dobrze. Czasem nawet słoik może

wykonać jakąś trudną sztuczkę. Może nawet kiedyś zrobią cię oficerem.

Kiedyś na piechurów morskich mówiono jarhead – dzisiaj nie ma już piechoty morskiej z prawdziwego zdarzenia, ale ta co jest, czerpie właśnie z tradycji Marine Corps. Póki co, jeszcze nikt tak na ciebie nie będzie mówił. Jesteś na unitarce, a tutaj dla wszystkich jesteś gównem. Sierżant nazywa cię gównem, według jego słów cała twoja drużyna szkoleniowa do kupa gówna, albo lepiej – kupka pojedynczych bobków. Kaprale często wyliczają szczegółowo, jak niedobrym jesteście gównem, ale sierżanta nikt nie przebije – w pewnych rejonach języka to największa skarbnica synonimów i złośliwych epitetów jaką zna ludzkość. To pewnie część wymagań jakie stawiają sierżantom na unitarce; wpisują to w CV: jestem wrednym sukinkotem.

Pierwsze dni w wojsku to piekło. Cokolwiek powiesz – sierżant obróci to przeciwko tobie, więc najlepiej się nie wychylać. Możesz być pewny, że jak cię zauważy, nawet jak coś zrobisz dobrze, masz przerabane (proste – będzie wymagał więcej). Atmosfera w pododdziale jest napięta, z początku wszyscy się na siebie wkurzają – tak to jest jak spędzasz całe dnie w towarzystwie przypadkowej zbieraniny ludzi, z których każdy ma swoje nawyki, szaleństwa i wysoki. Sytuacji nie poprawia kiepskie i w niewystarczających ilościach jedzenie, odpowiedzialność zbiorowa, nieregularne pory snu oraz pobudki i najbardziej paskudne zadania jakie można sobie wyobrazić. Żadne bezpośrednio nie grozi utratą życia – twoje 'misje' na szkoleniu mają ci maksymalnie uprzykrzyć żywot, ale zachować w stanie zdatności do służby. Dochodzi do bójek, czasem ktoś może popełnić samobójstwo, często się zdarza, że ktoś dezertuje. Cóż – to znaczy, że nie nada się na jarheada. Oglądałeś filmy o Marines? No to wiesz, o co chodzi.

Czym różni się twoje szkolenie od tego przedwojennego? Z początku w ogóle nie ćwiczycie z bronią, nie dotykacie jej nawet. Widzicie ją tylko w rękach sierżanta i kaprali, którzy się wami 'opiekują', ewentualnie w rękach personelu obozu, w którym macie szkolenie. Tak samo nie dostajecie do łap noża, materiału wybuchowego, ani nawet atrapy granatu. Pierwsze dni i tygodnie mają wymusić na was współdziałanie. Mają wpoić wam poczucie jed-

ności, dyscyplinę, konieczność wykonania rozkazu. Są na to proste sposoby, proste i tak stare jak samo wojsko.

Wiesz co najbardziej jednoczy na początku taką przypadkową kupę gówna, jak twój oddział? Sierżant. Sierżant to twój pierwszy wróg. To wróg całego pododdziału. Chce was złamać, poniżyć, zniszczyć, sprawić byście skamleli o liłość. W przypadku niektórych to się udaje. Ale jeśli sierżant nie zdoła cię złamać – znaczy, że jesteś gotowy na prawdziwe szkolenie, tym razem już z innym sierżantem. Co? Że to wszystko? Synu, najpierw przejdź te kilka tygodni przed-szkolenia, jak je nazywają w dowództwie. Te pierwsze tygodnie mają cię zahartować i pobudzić poczucie solidarności i świadomości wspólnego losu z kolegami z oddziału. To naprawdę niełatwe dni. W czasach, gdzie wszędzie może cziąć się wróg, zaufanie do kolegów to sprawa podstawowa. Ponadto, na tym okresie przechodzisz też niezłe młócenie propagandą, ale to detal.

Po tym przed-szkoleniu przychodzi czas na prawdziwą naukę żołnierskiego rzemiosła: sposoby poruszania się na polu bitwy, podstawowa znajomość taktyki walki piechoty w terenie zabudowanym, pustynnym i zalesionym, survival, walka wręcz bez broni, z nożem oraz karabinem z nasadzonym bagnetem (amunicji często brakuje, musisz umieć walczyć wręcz), strzelanie z broni podstawowej, z granatnika przeciwpancernego, proste sposoby opatrunku, kurs kierowania pojazdem mechanicznym (samochód, ciężarówka, bardzo rzadko transporter opancerzony... ale jeśli będziesz miał szczęście, kto wie?), zajęcia z rusznikarstwa oraz prac saperskich (w co wlicza się obsługę materiałów wybuchowych, min, podstawy inżynierii polowej – na tyle, żebyś mógł z kumplami wykopać transzeję, która nie zawali się od podmuchu wiatru) i jeszcze mnóstwo innych rzeczy. Większość będzie wydawać się prosta, ale lepiej słuchaj szkoleniowców – znają się na swojej robocie, to weterani przeniesieni na tyły, najczęściej z powodu ran.

Szkolenie właściwe zajmie ci około trzech miesięcy. Przez ten czas jeszcze nie jesteś jarheadem, aczkolwiek twoje szanse rosną. Dalej usiłują cię złamać, ale to już nie to co sierżant z przed-szkolenia. Z czasem zaczniesz nawet wspominać tego sadystę z pewną sympatią. Ja pamiętam swojego sierżanta – nazywał się

07

Toomey. Nazwaliśmy go Doomey, rozumiesz... No, ale mniejsza o to. Do rzeczy: po trzech miesiącach wysyłają cię do jakiejś jednostki, której brakuje ludzi. Jakiś pluton albo kompania wróciła z Frontu, czy też z jakiegoś innego niebezpiecznego zadania, i potrzebuje uzupełnień. Dostajesz przydział zgodnie z twoimi predyspozycjami. Zazwyczaj posyłają cię do piechoty, jeśli jesteś lepszy w mechanice i elektronice – do jakiejś placówki, gdzie przechodzisz szkolenie na technika liniowego, jeśli celujesz w materiałach wybuchowych – do saperów, jeśli jesteś z Detroit – do pancerniaków, jak masz diablo szybki refleks i niezły łeb – czeka cię trudne szkolenie pilota, itd.

Założmy jednak, że wysyłają cię do piechoty. O szkoleniu pancerniaków, lotników i im podobnych, pogadamy kiedy indziej.

Pierwszy przydział

Jeszcze nie jesteś żołnierzem, jesteś rekrutem po unitarce. Już nie głównym, jeszcze nie

Unitarka

Zapewne zauważyłeś, że żołnierz musi umieć wiele rzeczy. Jak było powiedziane – nie jest specjalistą w każdej możliwej dziedzinie, najpewniej specjalizuje się w jednej, najwyżej w kilku rzeczach. Jednak większość przechodzi szkolenie, które dostarcza podstawowych umiejętności.

Poniższe zasady może wykorzystać MG, kiedy chce prowadzić kampanię drużynę żołnierzy, którzy świeżo ukończyli szkolenie, bądź są już doświadczonymi szwejkami, którzy ukończyli kompletne szkolenie dawniej. Jeśli postaci Graczy dołączyły do Armii jako ochotnicy i w skutek braku czasu, bądź innych przyczyn, nie przeszły odpowiedniego szkolenia, nie ma jak zastosować poniższej zasady.

Zasada mówi tylko tyle, że podczas testów związanych z czynnościami, które żołnierz miał na szkoleniu, jeśli nie ma odpowiedniej umiejętności, poziom trudności nie ulega podniesieniu. Po prostu nie ma kary za brak umiejętności i 'suwaka' w górę.

Przykładowo: Udzielenie pierwszej pomocy rannemu wymaga odpowiedniej umiejętności (konkretnie – Pierwsza Pomoc), której postać Gracza nie posiada. MG wyznacza test 'Problematyczny'. W normalnym przypadku, za brak umiejętności Poziom Trudności testu zostałby podniesiony z 'Problematycznego' na 'Trudny'. Dzięki szkoleniu, PT testu Pierwszej Pomocy pozostaje na poziomie 'Problematyczny'.

Postać korzystająca z tej zasady nie ma jednak wykupionej odpowiedniej umiejętności, a co za tym idzie – nie posiada punktów, którymi można obniżyć wynik na kosztach. Normalne wykupienie odpowiedniej umiejętności kosztuje tyle PD, ile jest przewidziane w podręczniku podstawowym NS.

Zarazem 'unitarka' uczy czynności podstawowych, jeśli postać Gracza chce wykonać czynność bardziej zaawansowaną, zasada nie będzie działać. Przykładowo – czyszczenie karabinu i dokonywanie na nim drobnych napraw podlega zasadzie, ale samodzielne wyprodukowanie amunicji, wymagają już posiadania umiejętności Rusznikarstwo.

W tym odcinku jest mowa o tym, czego żołnierz uczy się na szkoleniu, więc Gracz i MG będą mieli ogólny pogląd na to, kiedy tę zasadę wykorzystywać. Ostateczną decyzję w kwestiach spornych, ma oczywiście MG.

jarheadem. Taka faza przejściowa, tak jak kiedyś jest między robalem, a motylkiem. Dalej brzydki, ale lepszy od robala. Najpewniej nie jesteś sam w takiej sytuacji – jednostki, które wracają na tyły po uzupełnieniu i reorganizację, musiały gdzieś dostać po dupie w dużej bitwie, albo wykruszyły się w serii mniejszych. Jest bardzo prawdopodobne, że trafisz do nowej jednostki z jakimś swoim znajomym z unitarki.

Co z tobą robią w nowej jednostce? Najpierw – biorą w obroty, krzyczą, karzą pompować. Przyzwyczaj się, to taka tradycja. Nowy dowódca chce się przekonać z jakiej jesteś gliny. To już znasz – zaprawa w jednostce to nic w porównaniu z tym, co robił sierżant Doomey. Ale pojawia się też nowy element: nie spotykasz się już z powszechną pogardą. Trafiasz do żołnierzy, którzy najpewniej przeszli na szkoleniu to samo co ty i wcale nie traktują cię jakbyś był głównym. Nie, nie chodzi o to, że ci strasznie współczują podłego sierżanta Doomeya – oni traktują cię jak kumpla z oddziału. Chcą cię poznać, by wiedzieć kogo mają obok siebie podczas walki. Każdy z nich może być zmuszony na tobie polegać, tak samo jak ty będziesz zmuszony polegać na nich.

Nie znaczy to, że nie spotykasz się z drwinami, docinkami, itp. Ale w zaczepkach czuć jakąś pobłażliwość, pewien rodzaj sympatii oraz badawczą nutę. Weterani zazwyczaj nie życzą rekrutom źle. Ci, którzy są na pół roku albo rok po szkoleniu często prowokują, ale ci starsi wolą być z tobą na przyjacielskiej stopie. Oni już wiedzą z autopsji, jak ważne jest obustronne zaufanie kolegów z plutonu.

Przez te kilka, lub kilkanaście tygodni, kiedy jednostka przebywa na 'urlopie' na tyłach, dajesz z siebie wszystko. Obserwuje cię porucznik twojego plutonu, sierżant i najprawdopodobniej także dowódca kompanii, jeśli pluton nie jest samodzielną jednostką. Oceniają cię, sprawdzają twoje umiejętności, dowiedzą się w czym jesteś mocny, w czym dołujesz. W końcu porucznik umieści cię na swojej liście z jakąś specjalną rolą, do której masz szczególne predyspozycje. Mądrze to brzmi? Ogólnie chodzi o to, że jak jesteś silny byk, to nosisz amunicję do mózdzierza i rakiety do wyrzutni, albo pasy naboju do kaemu. Jak masz dobre oko, to idziesz na strzelca wyborowego. Jak jesteś silny i masz dobre oko, to dostajesz

AT4 do łap i robisz za konwencjonalny, samobieżny niszczyciel mobsprzętu i celów poważnie opancerzonych. Jak masz dobre oko, poruszasz się cicho jak sam cień, potrafisz się wszędzie ukryć i doskonale odłożyć poprawkę od poruszającego się szybko celu... Wtedy sierżant młaska i klnie, a porucznik skina niechętnie głową – żal im takiego materiału. Innymi słowy, idziesz na szkolenie Snipe Corps. Ale o tym też kiedy indziej.



Jarhead

Tak więc, jeśli spodobał się porucznikowi – zostajesz w jednostce. Dostajesz mundur z kiejem (pagonem szeregowego), broń, ekwipunek. Zostajesz oficjalnie przyjęty przez swój pododdział. Zazwyczaj towarzyszy temu skromna zabawa. Zazwyczaj też organizuje się chrzest dla świeżego mięska. Możesz być jednak pewien, że to jedna z ostatnich złośliwości jakie spotkają cię jako 'nowego'. Później staniesz się jarheadem, któryś z twoich kumpli z plutonu ogoli cię znowu na łyso. Inne uroczystości 'powitalne' zależą od jednostki, do której zostałeś przyjęty. Możesz zostać 'naznaczony' tatuażem, albo wypalonym znakiem i numerem jednostki, mogą dać ci dzban jakiejś miejscowej berbeluchy i kazać wypić duszkiem, mogą pójść z tobą na miasto i kazać poderwać oraz później pójść 'na sianko' z wybraną przez nich laską (jeśli jesteś kobietą, tym lepiej – więcej zabawy...). 'Tradycje' są naprawdę różne, jedne

głębsze i mniej odpowiedzialne od drugich, ale tak to już jest.

Co jeśli nie spodobał się porucznikowi? On już zrobi tak, żebyś mu się podobał, ty się nie martw. Po prostu twoje szkolenie w jednostce będzie intensywniejsze i mniej przyjemne. W czymś musisz być dobry, albo przynajmniej musisz mieć w sobie to coś, co pozwoliło ci przetrwać unitarkę. Jakies zajęcie porucznik ci znajdzie. Armia nie marnuje niczego, to nasza dewiza. Porucznik nie może po prostu cię odrzucić, jest za mało ludzi w Armii, żeby przejmować się drobnymi wadami i nie domaganiami. Ewentualnie, jeśli okażesz się przypadkiem 'szczególnie trudnym', czyli jesteś psychopatą, nałogowym mordercą i pedofilem, albo czymś podobnym – wysyłają cię do jednej z trzech kompanii karnych. Nie chcesz tam trafić, uwierz mi. To Żelazny Gang w wydaniu Wuja Sama. Na specjalne okazje. Przenoszą ich tam, gdzie nie posłaliby normalnych ludzi. Jak mówiłem, w Armii nie marnujemy niczego.

Życie Jarhead'a

Już przeszedłeś szkolenie i staż w jednostce. Już jesteś w pełni słońkogłowym. Co czeka cię dalej? Oczywiście, krew, pot i łzy, hehe... Ale poza tym? Jak będzie wyglądać twój zasrany żywot podczas służby na Pustkowiach? Nie będziesz w końcu walczył przez cały czas. W gruncie rzeczy, przez większość czasu będziesz robić coś innego.

Życie w koszarach toczy się ustalonym rytmem, oczywiście jeśli trafiasz z przydziałem do jakiegoś miejsca gdzie są koszary. Jeśli koszar nie ma – najpierw stawiasz obóz, prowizoryczny jeśli nie zamierzacie zostać długo, stały jeśli Armia ma jakieś plany co do okolicy. Umacniacie pozycję, kopiecie transzeje, ustawiacie worki z piaskiem, ciągniecie drut kolczasty, ustawiacie stanowiska dla plutonowych kaemów i moździerza. Jeśli przyczółek jest tymczasowy – robota na dzień, góra dwa, jeśli stały, zależy jak duża jednostka będzie skoszarowana – tydzień, dwa, nawet trzy.

Rzecz jasna, jeśli przejmujecie pozycję po innym plutonie, umocnienia już są i pozostaje wam tylko się wprowadzić. Przyzwyczajają się jednak do babrania w ziemi, pyłe, piachu, zwierze i wszelkim innym materiale podłoża. Standardowa czynność na nowych pozycjach to ko-

09

panie transzei (nie pytaj, tak już jest). Jeśli jesteście na niebezpiecznym terenie, umacniacie pozycję na każdy nocleg. Wtedy poświęcacie na to godzinę lub dwie, każdy wykopie sobie dziurę i tyle.

Dobra, macie już obóz. Najpewniej nie okopaliście się gdzieś w szczerym polu. Armia nie posyła plutonu piechoty, żeby trzymał kawałek pustyni, coś tu musi w okolicy być: stara elektrownia, szyb naftowy, fabryka, ważne miasteczko. Jeśli można bez przeszkód się tam wprowadzić (nie ma promieniowania, skażenia, innych nieprzyjemnych rzeczy), najpewniej się instalujecie i zakładacie obozowisko oraz umacniacie się w tej fabryce, czy co tam macie. Muszą tu być jacyś ludzie, przynajmniej mała osada lub koczownicy.

Po rozpoznaniu terenu, zostają podzielone warty. Jedna trzecia ludzi trzyma służbę w obozie, następna jedna trzecia ma wolne, ale musi pozostać za umocnieniami, pozostali mogą (jeśli jest względny spokój) pójść odwiedzić mieszkańców, napić się, podrywać panienki... W wioskach i miasteczkach gdzie Armia trzyma stałe garnizony są jakieś dziwki, mieszkańcy są w miarę przyzwyczajeni do wybryków żołnierstwa, nie ma większych burd. Jeśli garnizon jest w miejscu wcześniej nie infiltrowanym, to trzeba bardziej uważać. Porucznik najpewniej dostał rozkaz, by nie denerwować mieszkańców i odpowiada za to przed dowództwem. Wydał też rozkaz podoficerom, żeby pilnowali żołnierzy. Jak coś zbroicie, macie przerabane u sierżanta, sierżant u porucznika, a porucznik... No, ten system już znasz.

Służba garnizonowa jest bez wątpienia najłżejsza z możliwych. Rzadko coś się dzieje, rytm życia wyznaczają ośmiodzinne zmiany, żołnierze śpią najczęściej podczas tej zmiany kiedy nie mają warty, ale muszą siedzieć w obozie. Pić można, nawet na terenie obozu, chyba że dowódca wydał zakaz spożywania alkoholu. Nie możesz jednak się upić... Co, o tym już mówiłem? Aha, no to sorry.

Co masz do roboty w obozie? Mnóstwo rzeczy, stary. Rozpoznanie terenu, czyli prościej mówiąc - zwiad, przygotowywanie papu, warty, sprzątanie koszar, czyszczenie broni, pomoc mieszkańcom (trzeba pokazać wieśniakom, że Armia jest fajna, nie?), poprawianie umocnień (zawsze znajdzie się do zasadzenia jeszcze kilka min, czy wykopanie nowego

okopu, takie życie) i ogólnie mnóstwo innych rzeczy, wydawałoby się, z wojskiem nie związanych. Przykładowo: w miasteczkach gdzie przebywa stały garnizon Armii, dowódca przejmuje rolę stróża prawa, a czasem nawet sędziego. Jak łatwo zgadnąć, garnizon przyjmuje wtedy obowiązki przedwojennej policji. W większych bazach jest od tego żandarmeria, ale na prowincji ich nie ma. Może to i lepiej, żandarmi to prawdziwy wrzód na dupie.

Co je Jarhead?

Jarhead je obrońcą ojczyzny... Wiem, dowcip z taaaką brodą, ale nie mogłem się powstrzymać. Jesz to, co ci podetkają pod nos. Jeśli nie siedzisz w większej bazie, nie ma kucharza, więc przy kuchni są wyznaczone dyżury... Pardon, powiedziałem 'kuchni'? Kuchnia to przedwojenny wynalazek, poznany przez Armię, ale uznawany za niepraktyczny w każdym miejscu w jakim możesz się znaleźć, za wyjątkiem większych baz. Mamy kuchnie polowe, które występują w jednostkach od szczebla batalionu w górę (czytaj: tylko przy naprawdę dużych zgrupowaniach wojska), dla reszty jednostek słowo 'kuchnia' nie istnieje. Co to dla ciebie oznacza? Jeśli siedzisz w stałym garnizonie, znaczy to, że codziennie przygotowuje żarcie ktoś inny, z tego co dostarczą mieszkańcy, z tego co ze sobą przynieśliście, lub z tego co znaleźliście na miejscu. Akurat ty się nie będziesz martwił o to co masz włożyć do gara, tylko logistyk. Jak nie będzie żarcia - jemu dostaje się po łbie.

Wracając do tematu, co jesz? Swoją drogą, co pijesz? Żeby utrzymać masę ciała musisz pić, w zależności od warunków, dwa do sześciu litrów wody dziennie. W ekstremalnie gorących miejscach nawet więcej. Obóz jest przy jakimś źródle wody, zazwyczaj czystej (znowu fucha logistyka, żeby wodę sprawdzić), jednak regulamin każe wodę przegotowywać lub potraktować WD-Tabsem. A co do jedzenia: jeśli okoliczni mieszkańcy uprawiają ziemię, przez jakąś część roku możesz liczyć na dostawy świeżych produktów. Warzywka, owoce, świeży chleb, mięso, mleko, jajka - bardzo urozmaicone menu i przynajmniej jeden ciepły posiłek dziennie. Nie powiem, to sytuacja najlepsza z możliwych.

Gorzej jeśli siedzicie gdzieś, gdzie ludzi jest mało, albo ziemi nie uprawiają. Pozostaje ku-

pować żywność, lub polegać na dostawach i własnych zapasach prowiantu. Jak wygląda prowiant? Nieśmiertelna i tylko trochę przeterminowana konserwa, wędzone i solone mięso, solony śledź (tylko na wybrzeżu), suchary. Do tego dochodzi to, co znajdziecie na miejscu: nie zmutowana dzika cebula lub ziemniaczki są w takich okolicznościach nie lada rarytasem. Na unitarce nauczyli was rozpoznawać podstawowe warzywa i zioła, tudzież względnie bezpieczne i smaczne zwierzątka, jakie możecie spotkać. Nie narzekaj, w warunkach obozowych to naprawdę duża odmiana menu, jak patrol natknie się na kępkę pieprzki, albo ustrzeli świstaka.

Co Jarhead ma przy sobie?

Najpierw: co Jarhead nosi? Mundur. A już pod słowem 'mundur' czai się cała masa przykazań. Rzecz jasna, czasem w czasie walk może ci się część munduru zgubić/zniszczyć, ale kiedy takiej wymówki nie masz – mundur musisz mieć kompletny. Przepisy mundurowe zawsze były zmorą wojskowych, nawet po pieprzonej zagładzie wiele się nie zmieniło.

Jako piechur nosisz spodnie (w kamuflażu), bluzę mundurową (w kamuflażu), koszulkę (w kolorze olive drab), bieliznę (kolor dowolny, nikt nie sprawdza), skarpetki (i tak ich nie widać, więc także kolor dowolny), kapelusz/czapkę lub hełm (w kamuflażu!), buty (czarne) i nieśmiertelniki. A patrząc na przepisy: musisz mieć pagon ze stopniem, na piersi wyszyte nazwisko, na obu ramionach wyszyte oznaczenie formacji (często dodaje się jeszcze emblemat pododdziału), wszystkie guziki i działające zamki błyskawiczne, wszystkie dziury w mundurze muszą być połatane, wszystko powinno być czyste, czapka/beret/kapelusz na dwa palce od linii brwi... I tym podobne pierdoły.

Ponadto masz przy sobie: karabin z zawieszeniem taktycznym, broń krótką z kaburą, plecak, koc lub śpiwór, zapasową bieliznę, skarpetki i koszulkę, igłę z nitką, saperkę, zapalniczkę (nieśmiertelne Zippo...), paczkę fajek (Nieśmiertelne Lucky Strike. Masz paczkę nawet jeśli nie palisz – nigdy nie wiadomo kiedy zaczniesz), opatrunek osobisty, dawkę morfiny, bagnet/nóż bojowy, pas z ładownicami lub kamizelkę taktyczną, kurtkę, ponczo (jarzysz, taki płaszczyk przeciwdeszczowy), taśmę klejącą (tzw. szkot – zawsze przydatny), prowiant,

Odwrót'a Morale

W końcu dla każdego nadchodzi ta chwila, kiedy oficer ryknie 'odwrót'. Nie krzyknij 'uciekać!', bo to dla oficera wstyd, ale 'odwrót' wystarczy, żeby żółtodzioby mógł wpaść w panikę. Żołnierz musi wykazać się opanowaniem, jeśli chce przeżyć. Poza tym – odwrót jest standardowym zagranem taktycznym i żołnierz musi być nań przygotowany. Nie odwróci się dupą do przeciwnika i nie pójdzie w długą. Da ognia, żeby osłonić wycofujących się towarzyszy sprzed niego, a później – kiedy już oni zajmą pozycje za nim, także się wycofa, pod osłoną ich ognia. I tak w kółko. A wszystko pod ostrzałem, być może z rannym kumplem, własnych ran nie licząc... Przyznasz, że to wymaga stalowych nerwów.

Dlatego jeśli masz Charakter poniżej 12 (wyjątek: jeśli posiadasz umiejętność morale na 4 lub więcej), to zapomnij o czymś takim jak uporządkowany odwrót. Lecisz na oślep, byle dalej. MG może zastosować pewne modyfikatory w wyjątkowych sytuacjach, ale to tylko jego sprawa. Ja twierdzę, że spieprzasz. Pozostali, czyli ci co mają 12 lub więcej Charakteru, wykonują Trudny test Morale. Nie zdany oznacza, że wpadłeś w panikę, rzuciłeś karabin i uciekasz. Udany test? Robisz swoje, jak Bóg żołnierzowi przykazał.

amunicję, manierkę i menażkę, niezbędnik, małą piersiówkę lub buteleczkę z alkoholem (znam was, szelmy, zawsze macie), paczkę WD-Tabs, gazetkę z kociakami (czasem można ją potraktować jako rozpałkę).

Jeśli chodzi o karabiny: typy są w miarę dowolne, ma mieć kaliber 5.56, a kilka osób może mieć 7.62 mm. Broń krótka: 9 mm lub .45 ACP. Rozumiesz – trudno, żeby jakiś oddział miał jednolite uzbrojenie, ale różnorodność kalibrów to byłby koszmar dla zaopatrzenia.

Oczywiście każda formacja ma nieco odmiennie zwyczaje mundurowe i ludziom przydzielany jest inny ekwipunek, ale o tym kiedy indziej.

Natomiast co do funkcji, prosta sprawa: jak jesteś kaemistą – dostajesz kaem (a koleś, który ci nosi amunicję tacha 10 kg więcej), jak strzelcem wyborowym – karabinek precyzyjny, radiotelegrafistą – radio, sanitariuszem – apteczkę i składane nosze... itd.

Stopnie

W przedwojennej US Army tych stopni było trochę dużo. Jak na potrzeby SARGE, tak o 3/4 za dużo. Nie musimy odróżniać sierżanta sztabowego (Staff Sergeant) od sierżanta pierwszej, drugiej, dziesiątej klasy, pięciu Warrant Officers, itp.

Łatwiej i przyjemniej będzie pozostać przy starym, dobrym układzie szeregowy > kapral > sierżant > porucznik (ewentualnie jeszcze podporucznik) > kapitan... A w górę co dalej? Niech Ci będzie: major > pułkownik > ... a tutaj już tylko panowie generałowie. Tak, tacy też są w SARGE, ale nie uda Ci się dochrapać tak wyso-

kiej fuchy.

Poniżej masz podane dziewięć cech. Po trzy dla szeregowego, podoficera i oficera. Nie są podrasowane mechanicznie, nie ma tam nawet słowa o bonusach procentowych do testów, do współczynników, itd. Jest tak dlatego, żeby sam MG mógł wykorzystać te cechy narracyjnie podczas gry, żeby dodać sesji nieco więcej klimatu i/lub humoru, albo samemu wymyślić jakieś małe, mechaniczne ułatwienia przy określonych testach. Nie powinny być zbyt duże – w końcu gra przepakiem szybko się nudzi.

Jak korzystać z tego zestawu cech? Po pierwsze: nie są to cechy obowiązkowe, można z nich zrezygnować. Jak się zrezygnuje, nie dostaje się za to żadnych gambli, ani innych prezentów. Po drugie: awansując w hierarchii tracimy cechę 'niższą rangą', a w zamian wybieramy 'wyższą', z odpowiedniej przegródki. Rzecz jasna – nie trzeba tego robić, można też wymyślić własną cechę, albo poprosić MG, by wymyślił coś pod kątem konkretnej postaci.

Co do awansowania: przyznam się, że nie chciało mi się pałować i wymyślać cechy dla każdego stopnia (aczkolwiek, w następnych odcinkach mogą się jakieś inne pojawić). Jest więc podział szeregowy-podoficer-oficer. Półeczka z cechami dla szeregowych jest tylko dla szeregowych. Te dla podoficerów obejmują kaprali i sierżantów. Trzy ostatnie sztuczki dla oficerów: od porucznika do majora. Jeśli Gracze dochrapiają się wyższej szarży oficerskiej (np. pułkownika), po prostu należy wymyślić im cechę. Zakładam jednak, że prawie żaden MG by czegoś takiego nie zrobił. Ja bym się zwyczajnie bał dać Graczom kilkuset uzbrojonych ludzi pod rozkazy...

Szeregowy:

Prawie jak kapral

Wyobraź sobie taką sytuację. Środek bitwy, wokoło kule latają, nikt nie wie co się dzieje – chaos i panika. Tymczasem twój dowódca albo nie żyje, albo ma wszystko w dupie. I co? Będziesz tak stał jak ten cieć przy hałdzie żwiru i czekał na cud? Do roboty, zacznij wydawać rozkazy. Bez obaw – posłuchają cię. Jedyny problem to taki, że przeciwnicy są dziwnie wyczuleni na ludzi z władzą i jeszcze bardziej lubią pociągać za spust...

Ssij pałę, Sir!

- Żołnierzu, wejdź tam i sprawdź czy nikogo nie ma.
- Z całym szacunkiem, ale ssij pałę, Sir
- Że co?! Wracaj do szeregu, ale jeszcze mnie pamiętasz zastrany cwaniaku... Latryny będziesz czyścić. Odechce Ci się wtedy odmawiać wykonywania rozkazów.
- (mruczenie) No to mam przerabane. Szkoda, że MG nie pozwala mi tak robić częściej niż raz na sesję.

Kompania braci

Nie wszystko w byciu zwykłym szeregowym jest złe. Plusem jest to, że twoi towarzysze to ludzie tacy, jak ty. Już po pierwszej wspólnej bitwie będziecie trzymać sztamę i nawzajem ochraniać swoje tyłki. Taki przyjaciel, który jest gotów oddać za ciebie życie, to prawdziwy skarb. Jeśli jednak nie sprostasz wymaganiom i dasz ciała, masz przesrane u wszystkich wokoło. Lepiej więc patrz, czy wróg nie robi właśnie twojemu kumpłowi z dupy jesieni średniowiecza...



Podoficer:

Wieczny sierżant

Czasem spotyka się takich. Odsunięty od awansu przez niesubordynację, albo przez głupiego pecha. Jakoś nigdy nie mógł załapać się na porucznika. A może podoba mu się fucha sierżanta? Mniejsza o to. Taki sierżant to za-

zwyczaj drań, ale jednak skarb dla całego plutonu. Wojak, aż się serce śmieje. Inna sprawa, że oficerowie jakoś go nie lubią...

Sir! Yes, sir!

To jest tak, że jak dowódca krzyknie, to już jesteś. Od razu zbierasz chłopaków i robicie to, co dowódca kazał. Zawsze wiesz czego dowódca dokładnie oczekuje, prawda? To ty jesteś od tego, żeby mu się podobało. Zawsze wiesz w jakim humorze jest oficer dowodzący. Tak, jest to jakiś dziwny rodzaj ukierunkowanej empatii. Niestety, czasem się zdarza, że się pomylisz. Rzadko, bo rzadko, ale jednak... A skutki mogą być bardzo nieprzyjemne dla ciebie, a nawet dla całego oddziału.

Hold your positions!

Kiedys w Europie było takie państwo, o którym mówiło się, że to właściwie armia, która obudowała się państwem. Tam ponoć żołnierze bardziej bali się oficera, niż wroga. Tutaj mamy małą różnicę. Twój ludzie boją się bardziej ciebie niż Molocha, mimo że oficerem nie jesteś. Boją się i słuchają, ale zarazem nie lubią cię tak bardzo, że wręcz nienawidzą. Mogą nie ochronić ci kiedyś pleców, te psie syny.

Oficer:

Wazelinarz

Jak myślisz, czemu ten gość został kapitanem tak szybko? Bo włazi w dupę, sukinsyn. Sztywniaki z dowództwa wytykają go jako wzór, posyłają gdzieś, a on (nie wiem, cholera, jak) zawsze wyjdzie na swoje. Szczęście, dobry bajer i włożenie w dupsko bez wazeliny. Porucznik z plutonu B mówił, że podłoży mu świnię przy pierwszej okazji... W sumie to chętnie mu pomogę.

Pechowy kumpel

Ten to co innego. I napię się z nim da i pogadać o dupach, zapoda kilkoma dowcipami. Taki fajny ziomal z niego. Awansował od szeregowca i zna się na tym co robi. Tylko, niech mnie wydupczą, pechowy jest. Po prostu zawsze jego oddział trafia na jakiś przerąbany przyczółek. Nawet jak ma być spokojnie – zawsze coś się stanie. Taka karma. Do jego oddziału muszą pchać siłą, bo na ochotnika nikt nie chce. Fajny jest, lubię go, ale ginąć to ja nie

mam zamiaru. Nie, to nie żart. Jak on dowodzi (a w sumie dowodzi nieźle), to wszyscy wiedzą, że wróć tylko ciężko ranni i kalecy.

Dupa, nie żołnierz

Tak, jesteś oficerem. Zostałeś nim pewnie dzięki znajomościom, albo w nowojorskiej akademii nauczyli cię wszystkiego w teorii, którą masz świetnie opanowaną. Przełożeni cię lubią i szanują, więc nie musisz wykonywać hańbiących czynności – zawsze masz się kim wysłużyć. Możesz mieć nawet osobistego chłopca na posyłki. Pomyśl jednak co będzie, gdy wszyscy Twój zginą i zostaniesz sam... Kto ci wtedy wypastuje buty? Kto przygotuje żarcie? A może mamusia wypierze bieliznę? Cóż, chyba trzeba będzie się nauczyć podstaw...

Pododdział

Dobra, o co chodzi dokładnie z tymi kompaniami i plutonami? Jak ktoś jest nie otrząskany w militariach i pochodnych, dobrze jest to wyjaśnić zanim się zasiądzie do grania. Zwięźle i konkretnie masz poniżej to, co musisz wiedzieć. Nie będę omawiał związków taktycznych większych od kompanii – mija się to z celem. Raz: prawie takich nie ma działających sa-

Autorytet

Gdzieś powyżej była mowa o sławie, prawda? Od tego w NS jest Reputacja, a później punkty Sławy. Autorytet to takie mięcho dla was, dostępne tylko dla żołnierzy. Reputacja w wydaniu Wuja Sama.

Można wykupywać punkty Autorytetu za połowę ceny normalnych punktów Reputacji, MG może je po każdej sesji przyznawać. Zasady mechaniczne w interakcji z NPC są takie same, jak w przypadku Reputacji, jednakże Autorytet działa tylko w przypadku innych żołnierzy. To znaczy, że Autorytet jest wyznacznikiem sławy twojej postaci w jednostkach New US Army i wszystkich środowiskach z nią bezpośrednio związanych.

Twoja postać może być dość znanym w Armii żołnierzem, jednak to nie znaczy, że także poza Armią musieli o niej słyszeć.

Dla uregulowania mechaniki możemy przyjąć, że 2 punkty Autorytetu przekładają się na 1 punkt Reputacji w danym regionie.

Po zbieraniu 20 punktów Autorytetu, uzyskujemy 1 punkt Sławy – tylko w Armii. Za następne 20 – następny, drugi punkt Sławy, itd. MG wręcz powinien przyznawać punkty Autorytetu po każdym odważnym wyczynie postaci Graczy. Punkty Reputacji może przyznawać dalej, jednak musi rozgraniczyć, kiedy jakiś czyn pójdzie na konto reputacji 'armijnej', a który bardziej pasuje na reputację 'cywilną'.

A po co Twojej postaci Autorytet? Wiesz co? Wróć do podstawki NS i przełóż to co napisali o Reputacji na SARGE. Będziesz wiedział już wszystko.

modzielnie, dwa: o sytuacji strategicznej, rozlokowaniu sił w ZSA, itp. będzie inny odcinek.

Poniższa struktura jest właściwie skopioną z aktualnej organizacji Armii USA, za wyjątkiem stopni dowódców – żeby ominąć kłopotliwych sierżantów różnych klas i im podobnych. W sumie całość można porównać do klocków – ułóż swoim graczom pluton! Dwie drużyny, podział na fire team'y, dołóż kilka sekcji... Prawie jak lego.

Kompania – składają się na nią zazwyczaj 3-4 plutony, regulaminowo dowodzona przez kapitana.

Pluton – 2-3 drużyny (squads), zazwyczaj dowódcą jest porucznik.

Drużyna – (squad) 8-10 żołnierzy, dowodzeni przez sierżanta.

Drużyna ogniowa – (fire team) regulaminowo 4 żołnierzy: dowódca team'u (w stopniu szeregowego lub ewentualnie kaprała), grenadier, kaemista, strzelec. W praktyce równie dobrze może to być dowódca i trzech strzelców.

Sekcja – (section) małe, liczące 2-10 ludzi, pododdziały dodawane do składu plutonu lub kompanii na stałe, bądź na czas określonego zadania. Są to wyspecjalizowane w jakiejś dziedzinie ekipy, np. zespół-duet snajperski, saperzy, lekarz lub dwóch i kilku sanitariuszy, zaopatrzeniowcy, technicy, wsparcie artyleryjne (w postaci haubicy z obsługą), sekcja przeciwpancerna z wyrzutnią TOW, itd. Dowódca zazwyczaj jest w stopniu sierżanta.

WKK

Powyżej naprodukowałem się nieco o żołnierzach, plutonach, stopniach, itd. Poniżej masz już tylko mięcho: profesje, broń, sztuczki, nawet śliczną kartę postaci, w prezencie od Uncle Sam'a. Zanim zaczniesz tworzyć swojego Marina, przeczytaj jeszcze ten kawałek i dowiedz się, co możesz zrobić jak za kilka sesji zechcesz zostać pilotem, a nie będzie ci się chciało zmieniać postaci.

WKK – Wojskowa Kasa Kredytowa – służy do tego, byś mógł w trakcie kampanii szybko przekwalifikować swoją postać. Przykładowo: Twoja drużyna pokazała dowództwu, że są przetwardzielami i potrafią sobie poradzić w każdej sytuacji. Ktoś z góry postanowił ich

przenieść do jakiejś innej placówki. Na miejscu okazuje się, że postać jednego z Graczy musi, dajmy na to, przejść kurs pilotażu. Zaczynasz powoli jarzyć o co chodzi z kredytem?

Załóżmy, że przez kilka miesięcy czasu gry, postać przechodzi ten kurs, jednak exp na umiejętności nie ma, bo skąd? WKK, jeśli MG pozwoli, może takiego delikwenta poratować i udzielić mu pożyczki na 'ileś' punktów doświadczenia. Efekt tego taki, że postać, fabularnie i mechanicznie, zyskała nową umiejętność. Trochę wredniejszy efekt – postać będzie musiała te pedeki zwrócić. W końcu nikt umiejętności za darmo rozdawać nie będzie. Ustal z MG jak Twoja postać będzie spłacać pożyczony exp. Może w ogóle nie będzie dostawać punktów przez dwie lub 3 przygody, może tylko wpadnie jej połowa normalnych punktów, ale za to przez 5-6 przygód. Sami ustalcie jak wam będzie wygodniej.

System ten jest przewidziany dla Graczy, którzy w miarę jak będą pojawiać się kolejne odcinki, zechcą sobie np. polatać. Albo pojeździć czołgiem. Przy każdym odcinku tematycznym będą podane zahaczki jak przenieść Graczy do innej formacji fabularnie, ale mechanicznie będzie musiała wystarczyć WKK.



PROFESJE

Marine

"Semper fi"

Na początku bóg stworzył lądy i zasiedlił je piechotą. Potem stworzył morza i oddał je we władanie marynarki. Ale że nadal mu czegoś brakowało, nadał kształt niebiosom i umieścił w nich lotnictwo. Spojrzał na swe dzieło i ujrzał, że żaden z jego tworców nie jest doskonały. I wtedy stworzył Korpus. A potem pomyliły mu się guziki...

Taka jest wersja powstania Korpusu Piechoty Morskiej według mojego ojca, świętej pamięci sierżanta sztabowego O'Donella. I powiem ci, że miał staruszek rację – byliśmy i jesteśmy najbardziej wszechstronną jednostką w Armii. Walczymy gdzie nam każą i kiedy każą, broniąc tego, co zostało po Zagładzie z Sił Zbrojnych USA. Chronimy wszystkie wspierające nas miasta i wsie, bogatych i biednych, bez względu na koszty. Gdy wróg się zbliża zwieryamy szeregi, gotowi do natarcia lub obrony. Siła tkwi w jedności i zaufaniu do towarzyszy broni. Wojna zastała nas niespodziewanie, lecz dzięki dyscyplinie i tradycji przetrwaliśmy to piekło i dziś, w chwili odrodzenia się cywilizacji, jesteśmy gotowi zaprowadzać porządek wszędzie tam, gdzie nas skierują. Jesteśmy Jarheadami. I jesteśmy z tego kurewsko dumni.

Zawsze wierni

Marines zawsze na sobie polegają. To twarzą goście i kobitki, ale w grupie stają się nie do zdarcia. Wiedzą, że kumpel z szeregu oddałby za drugiego życie. Wiedzą, że go nie zostawi, a jeśli będzie trzeba – pomści. Żaden Marine nie zapomni o dewizie Korpusu, pozostając na zawsze wierny swoim towarzyszom broni.

Podczas działania w zespole, każdy Marine dostaje premię 10% do testów związanych z walką, a wszystkie testy związane z morale są łatwiejsze o jeden stopień.

Dyscyplina

Jeśli pada rozkaz, trzeba go wykonać. To takie oczywiste, że aż trudno sobie wyobrazić. Jest rozkaz, nie ma dyskusji – od teraz tylko on się liczy i prędzej zdechniesz, niż zawiedziesz dowódcę.

Rusząc do zadania wybierasz sobie dwie umiejętności, które będą przydatne do jego wykonania. Na czas jednego dnia rosną one o 2 punkty.

Peacemaker

Chronisz, bronisz i pilnujesz porządku. Nie zawsze bezboleśnie dla tych, którzy wchodzą ci w drogę. Będąc Marine jesteś postrzegany jako bezkompromisowy gość z legendarnej jednostki. Potrafisz uciszać krzykaczy, inspirować podwładnych i zakrzyczeć na śmierć każdą szumowinę, która nie potrafi pojąć jak powinna postępować, aby przysłużyć się Twojemu ukochanemu Korpusowi.

Nie lubisz jak ktoś przy tobie wrzeszczy albo próbuje niepotrzebnie dyskutować. Masz +2 do charakteru w negocjacjach.

Sanitariusz

"Trup, ten do ewakuacji, ten trup, ten już kona, ewakuo...albo nie, trup"

Zacznę od początku – nie jesteś żadnym, kurwa, felczerem. Felczer siedzi w lazarecie i tam składa do kupy naszych rannych chłopców. Ty jesteś Sanitariuszem i zapieprzając pod ostrzałem, tych chłopców mu dostarczasz. Albo mając parę minut zanim cię namierzą i odstrzelą łeb, sprawiasz żeby pociągnęli jakoś do ewakuacji, lub aż ktoś po nich przyjdzie.

Kiedy przychodzi co do czego, jesteś panem życia i śmierci. Temu ampułkę morfiny na uśmierzanie bólu, temu cztery – na wieczne dobranoc. A na tego białą szmatkę, znak że masz szansę na przeżycie i opłaca się go ewakuować. Oni zawsze widząc ten pieprzony skrawek bieli chwytają się go, jakby był ulatniającą się z nich duszą. Inni tylko patrzą tępo, kiedy szykujesz zabójczą dawkę morfinki...

Poza bawieniem się w Ozyrysa, do ciebie będzie też należało zapieprzanie po Timmy'ego jeśli dostanie kulę na polu minowym, ogrodzonym zasiekami i szturmowanym przez dwa bataliony wkurwionych maszyn Molocha. Ty masz go wyciągnąć, opatrzyć i słuchać jak klnie po tobie, że nie pozwoliłeś mu umrzeć po tym, jak urwało mu obie nogi.

Tak, zgadłeś. To niewdzięczny fach. Dużo ryzyka, mało profitów. Chociaż, kiedy spotykasz po miesiącu gościa, którego holowałeś za kołnierz przez pół pola bitwy, widząc w jego

oczach wdzięczność nie do opisanía, ani wyrażenia słowami, czujesz że zrobiłeś więcej, niż gdybyś rozwalił tuzin Juggernautów. Bo skoro życie jest najwyższą wartością, to cóż można rzec o ludziach, którzy je ratują? No właśnie.

Chirurg Noszowy

Cóż, operacja w ogniu walki odpada, ale zacisk na tętnicę założysz, zdezynfekujesz ranę i założysz opatrunek. Jeśli trzeba, starczy Ci nieco podstawowych narzędzi i już możesz powyciągać kule lub odłamki, nastawić złamanie albo szybko, paroma medpakami i gazą, zasklepić najgorszą ranę. Nie masz fachowych kwalifikacji, ale liczy się praktyka.

Niby nic takiego, ale Ty to robisz w jedną turę.

Ścisz pan ten karabin...

Mogą strzelać, walić z armat i sypać na ciebie deszczem odłamków. Nic. Ty najpierw uratujesz komuś życie, a potem pójdziesz za najbliższy krzaczek zemdleć – nie dostajesz żadnych modyfikatorów karnych do Morale za ostrzał i ciężkie warunki, oraz nie dodają Ci się modyfikatory za rany odniesione podczas ratowania pacjenta. Chyba że dobijesz do 5 lekkich albo 1 ciężkiej i 2 lekkich, bo wtedy nalicza ci się już normalnie... i najpewniej ładujesz obok pacjenta.

Już niedaleko

Zazwyczaj jak ktoś dostanie kulkę w brzuch, to już jest za późno. Albo natychmiast zajmie się nim chirurg, albo gościa czeka bolesna i długa śmierć – jeśli nie umarł od razu, rzecz jasna. Ty się zajmujesz tylko takimi, co jeszcze nie wykitowali, ale jedną nogą są już w niebycie. I wiesz co? Zawsze doniesiesz ich na miejsce żywych. Zakładasz im opatrunek, przewiązujesz brzuch, żeby flaki nie wypłynęły, zarzucasz na ramię i gnasz do medyka, powtarzając, że 'wszystko będzie dobrze' i 'już niedaleko, wytrzymaj'. Jeszcze nikt ci nie wykitował na ramieniu, najwyżej chirurg spieprzył później robotę.

Nie wykonujesz testów Kondycji i Budowy podczas przenoszenia rannego na tyły, do szpitala polowego, choćbyś sam miał kulkę w nodze i do przebiegnięcia kilka długich mil pod ostrzałem. Po prostu biegniesz. Dodatkowo, jeśli zdasz Problematyczny test Perswazji, ranny którego

nieśiesz, dostaje połowę utrudnień za odniesione rany, tak jakby zdał test Odporności na ból i pozostaje przytomny. Jeśli wcześniej zdał test Odporności na ból, zasada nie działa.

Saper

"Który kabelek ci się bardziej podoba? Czerwony czy niebieski...?"

Jak odróżnić spadochroniarza od sapera? Ten pierwszy leci w dół, ten drugi do góry... Stary dowcip – tak naprawdę to niewiele w nim prawdy. Wszyscy myślą, że saperzy to się tylko minami i materiałami wybuchowymi zajmują, a to nieprawda. Przynajmniej nie cała.

Wykopywanie min i rozbrajanie bomb – jasne, to ich działka, ale oprócz tego mają całą masę innych zajęć. Naprawić most, albo lepiej – postawić przeprawę przez rzekę na pontonach, umocnić pozycje dla piechoty, wykopać dziury dla dział i moździerzy, zrobić zasieki, posadzić kilka min, czy innych pułapek na przedpolu, zrobić transzę albo podkop – to jest ich główna praca. Jak jest jakieś pole minowe do zabezpieczenia, wytyczenie przejścia i zgarnięcie min do 'recyklingu' to dla nich niemalże obowiązek. Bardziej odpowiednia nazwa dla nich to 'inżynierowie polowi', ale dalej określa się ich mianem saperów – kwestia tradycji.

To nie jest łatwa robota: musisz być cwany, mieć trochę oleju we łbie, smykałkę do budownictwa i coś niecoś wiedzieć o elektronice. Nade wszystko zaś musisz być elastyczny, by na oczekaniu wymyślić jakieś nietypowe, ale skuteczne rozwiązania; najlepiej by było gdybyś był silny chłop, bo tachasz na garbie dobrze ponad 20 kilogramów sprzętu. Już nawet nie mówię, że nerwy to musisz mieć mocne, a na materiałach wybuchowych znać się tak, że bombę zrobisz domowymi środkami i w dodatku z przepaską na oczach. Ponadto – Twoją dziewczyną jest nie karabin (choć tym też potrafisz się nieźle posłużyć), tylko saperka, Twoja ukochana łopata. Owszem każdy żołnierz ma saperkę, ale tylko Ty się znasz na prawdziwej saperskiej robocie, a w tej saperka jest niezastąpiona. Myślisz, że czemu saperka nazywa się saperka?

Prawie jak Holender

Holendrzy ponoć sami usypali sobie Holandię. Ty nigdy czegoś takiego nie dokazałeś, ale

tylko dlatego, że Armia Holandii nie potrzebuje, czymkolwiek ta Holandia jest... W kwestii umocnień nie ma nikogo lepszego od Ciebie – potrafisz rozdzielić pracę i tak zaprojektować stanowiska oraz system okopów, że pluton piechoty będzie mógł bronić Frontu przed całą nawałą Molocha.

Kiedy kierujesz budowaniem/ kopaniem/ wznoszeniem stanowisk obronnych, wybierasz do tego najlepszą pozycję w okolicy, a Twoja robota jest najlepszą z możliwych. Przeciwnik ma utrudniony ostrzał znajdujących się za umocnieniami celów (ludzi, artylerii, stanowisk kaemów, czołgów, budynków...) o 10 %. Dolicza się to do ograniczeń za częściowo widoczny cel i do wszelkich innych modyfikatorów. Dzięki lepszej pozycji względem przeciwnika strzelcy na stanowiskach obronnych (karabiny maszynowe, artyleria, moździerze, zwykli żołnierze) mają ułatwiony ostrzał o 10%.

Umocnienie pozycji trwa godzinę, do nawet całej doby, w zależności od tego czy umacniasz też stanowiska dla magazynów i sztabu oddziału oraz czy w pracach biorą udział wszyscy żołnierze jednostki, czy jedynie część z nich. Ostateczna decyzja leży w gestii MG. W razie niekompletnych umocnień, można zmniejszyć kary dla przeciwników, bądź zmniejszyć ułatwienie dla obrońców. To jeszcze nie koniec: jeśli jesteś z Nowego Jorku i masz cechę 'Wizja', to praca idzie dwa razy szybciej.

Fach w rękę

Nie wiem, podobnie jak Ty, czemu tak się dzieje, ale miny i inne wybuchowe ustrojstwa jakoś same wskakują Ci do rąk. Nigdy nie miałeś problemów z zabezpieczaniem ich i wytyczaniem przejścia przez pole minowe. Tam gdzie inni trzęśli portkami, że zabezpieczone, że reagują na najmniejszy dotyk, że bomba nie do rozbrojenia itd... Tobie to nie robi żadnej różnicy.

Utrudnienia spowodowane przez niedostatek odpowiednich narzędzi, kiepskie warunki czy wynikię przez zabezpieczenie min (i wszelkich innych ładunków wybuchowych) przed rozbieraniem są dla Ciebie dwukrotnie mniejsze podczas testów umiejętności Materiały Wybuchowe.

Luzak

Czerwony czy niebieski? A może różowy?

Tam gdzie inni się pocią i deniwują, Ty zachowujesz spokój, nawet zarzucisz jakimś żartem podczas rozbierania bomby, gdy licznik właśnie pokazuje dziesiątą sekundę. Po prostu masz to gdzieś. Albo zdążysz i przeżyjesz, albo nie zdążysz i nawet nie poczujesz, że umierasz. Już nie takie rzeczy się widziało – stres to coś, co zdarza się innym.

W testach Morale i Niezłomności twój Charakter rośnie o 2 punkty.

Snajper

"Another day, another corps, another bullet is gone..."

Strzelać każdy może, ale strzelanie prosto w cel to już domena nielicznych. A strzelanie prosto w cel oddalony o paręset metrów jest już sztuką samą w sobie. Hołdują jej artyści zabijania na miarę naszych czasów – snajperzy. Nie mylcie ich ze strzelcami wyborowymi – oni też walą w cel, że aż ich przodkowie się z zachwyty w grobach przewracają, ale wszystko w warunkach bezpośredniego starcia. Czasem nazywamy ich snajperami-amatorami. Widzą wroga, on ich też. Różnica między takim, a snajperem jest znaczna. Choćbyś bardzo wytężał wzrok kolego, z takim na karku nie dowiesz się co cię zabiło.

Podstawą działania snajpera jest niewidoczność. Musi potrafić znaleźć pozycję, unikając wykrycia, a następnie po oddaniu strzału musi przeżyć. Zwykle nie ma obok siebie kumpli z oddziału. Karabin snajperski to nie jest dobra broń do walki z hordą przeciwników lub małą dywizją mobsprzętu. To broń na szefa mutków szturmujących miasto, to broń na jednostki dowodzące armią Molocha, lub na wrednego bossa lokalnej mafii, któremu zachciało się zadrzeć z Armią Wuja Sama.

Najważniejsze w tym fachu jest opanowanie, pewna ręka, celne jak jasna cholera na bananie oko, oraz nerwy ze stali. Łeb jak sklep i cwaniactwo rodem z Vegas też mile widziane. Właściwie przyda się jeszcze nieco wyczucia wroga, znajomość konstrukcji maszyn, nieco matematyki i fizyki do obliczania parametrów lotu pocisku i jego trajektorii. Bezszelestne poruszanie się i opanowany do perfekcji kamuflaż też jeszcze żadnego snajpera nie zawiodły. Wyczucie wiatru – na 800 metrów odchylenie jest już spore. Tak, to są rzeczy najważniejsze.

Reszty pewnie wolisz nie znać...

To po prostu robota dla zawodowca. Z duszą artysty, bo zabijanie na odległość to prawdziwa sztuka. Zapamiętaj też, że nie jesteś takim w mordę romantycznym samotnym wilkiem. Nie. Masz kumpla, także niezłego strzelca, który po Twojej śmierci ma wykonać zadanie do końca. Na takich mówi się obserwator - dowodzą zespołem snajperskim, dokonują selekcji celów jeśli trzeba, zazwyczaj mają też nieco lepszą optykę niż sam strzelec, więc podają poprawki. I żeby nie było niejasności - on też jest znakomitym snajperem, po prostu chwilowo ma inną funkcję.

Zapamiętaj najważniejsze: jest Was dwóch. Snajper to nie pieprzony indywidualista, zawsze ma wsparcie w postaci kumpla-obszernika.

One shot

Znasz motto - jeden strzał, jeden trup. Zwykle jest jedna szansa, tak jak jedna jest matka i jedno jest życie. Tu nie ma wielkiej filozofii...

Pierwszy przygotowany (znaczy - poświęcasz wcześniej całą turę na celowanie, odłożenie poprawki, itd.) strzał w dany cel/grupę celów zawsze zadaje obrażenia większe o jeden stopień i ma -10% do testu celności.

A to tylko echo grało

Tylko echo wystrzału zwiastuje, że jesteś w okolicy. Mimo że cel już dawno ma rozwalony łeb, a wróg przed Tobą gorączkowo wali w powietrze wszystko co ma, żeby Cię przepłoszyć z kryjówki, Ty wiesz, że i tak Cię nie znajdą. W końcu odwróć wzrok, a Ty jak zwykle odejdiesz...

Dostajesz 50% ułatwienia do testów maskowania, ukrywania i skradania się, w jednym z wybranych terenów: pustynia, las, miasto. W pozostałych jest to tylko 10%.

This is my Rifle...

Pamiętasz modlitwę Marine? Jesteś wart tyle, ile broń, którą masz w ręce. I vice versa. Nie można rozdzielać żadnego z tych czynników, tak jak snajpera nie można rozdzielać ze swoim karabinem. Na szkoleniu zawsze miałeś przy sobie swoją Kasie - bo była to jedyna pamiątka jaką mogłeś mieć.

Twoja broń jest o 20% celniejsza i nie zacina się. Musisz wyrzucić dwa razy pod rząd 20 -

podczas strzelania i drugi raz w tabeli zacięć, żeby coś się stało. Ponadto dodaje ci +8 Autorytetu na start.

Zwiadowca

"Czego się gapisz? Gadającego krzaka nie widziałeś?"

Na współczesnym, posranym polu walki, w każdej sytuacji mamy przerabane. Zawsze nas za mało, zawsze nie tam gdzie trzeba i zwykle nie wiadomo o co chodzi. Dlatego potrzebujemy ludzi od zwiadu. Tych, którzy wykryją wroga, dowiedzą się kiedy w obozie mutków jest zmiana warty, którzy spieszą przed Molochem, a którzy wdrzeć się w głąb jego terenu.

No i właśnie tu zaczynają się schody, bo to wszystko nie jest takie łatwe jak mogłoby się wydawać. Nie zawsze jest noc, dookoła morze ruin, a przeciwnik śpi uchlany w trupa. Czasem rozpoznanie wymaga czołgania się przebranym za kawałek suchego krzaka trzy kilometry w te i назад, żeby ustalić pozycję jednej maszynki czy innego tałatajstwa. Czasem przez pole minowe - tam się w końcu nikt "patrzalek" nie spodziewa. Patrzalek, czyli Zwiadu.

Zwiad, Zwiad, Zwiad - to brzmi dumnie. Bo należeć do tej specjalności, to faktycznie powód do kurewskiej dumy. Tam nie przyjmuje się wymoczków, świrów ani miękkich siuszków.

Umysł jak brzytwa, zdolność do stapania się z otoczeniem i oczy dookoła dupy - tak masz napisane w CV. Ponadto żelazna kondycja i nogi jak sprężyny, do długodystansowych rajdów i patroli oraz czasem do spierdalania. Kamuflaż kamuflażem, ale nigdy nic nie wiadomo - a ty musisz przeżyć w każdych warunkach i wrócić z meldunkiem. Musisz się też pogodzić z nietypową odzieżą roboczą - ot, możliwie uwalone łachy i szmaty, możliwie dobrze udające kamulce i wydmy, czasem choinki i krzaczory, a czasem to nawet hydrant. No, mówię serio... Jeśli jednak przełożeni Cię lubią albo masz farta lub dobry przydział, dostajesz w łapki kombinezon z kamuflażem termooptycznym. Prawda jest jednak taka, że dobry Zwiadowca i bez niego sobie poradzi. A Ty chyba nie wymiękasz, co?

A choinka na to - niemożliwe

Gerhard, to był facet. Sam sobie robił kamuflaż przed każdą misją, wykorzystując to,

do znalazł na miejscu. Fakt, miał swoją kurtkę w kamo, ale zawsze przed wyjściem przy-
szywał znalezione gałazki, listki, krzaczki, a
jak przychodziło do działań w mieście - ka-
wałki tynku, tektury, dykty, osypywał się po-
piółem... Efekt był taki, że Gerhard mógł podejść
każdego na wyciągnięcie ręki.

Zawsze jak sam sobie robisz kamuflaż do-
stosowany do miejscowego terenu (poświęcasz
na to godzinę lub dwie), przeciwnik ma utrud-
niony test wykrycia Cię o jeden poziom (za-
miast Trudnego - Bardzo Trudny, zamiast Pro-
blematycznego - Trudny, itp.).

Nocny Franek

W dzień zawsze jest trudniej się ukryć, w
świecie na otwartym terenie przeciwnik ła-
twiej Cię wypatrzy. Poznawszy tę prostą za-
sadę - starasz się podchodzić wroga w nocy. On
Cię nie zobaczy, a ty i tak go wykryjesz - lepiej
widzisz w nocy niż inni ludzie. Noc nie ma dla
Ciebie tajemnic.

Testy wypatrywania, nasłuchiwania i czuj-
ności w nocy masz łatwiejsze o 30%. Ponadto
ani trochę nie boisz się ciemności.

Cii... to ja, Śmierć

Często jest tak, że trzeba niepostrzeżenie
ściągnąć wartownika. Jak stoi ci na drodze i
nie ma jak go obejść - trzeba zabić. Cichaczem,
żeby jego kumple się nie skapnęli. A jak póź-
niej znajdą martwego wartownika - tym lepiej.
Wiesz jak to działa, oddział śpi i łudzi się bez-
pieczeństwem, a rano ściągają martwego kum-
pla. Nawet nie wiadomo kiedy zginął. Morale
idzie w cholerę.

Podczas ataku z zaskoczenia z użyciem noża
zadajesz ranę krytyczną w jednym segmencie.
Tutaj niespodzianka - nie ma żadnego rzutu.
Jeśli ofiara Cię nie zauważy, to nawet nie ma
walki - Krytyk i koniec pieśni. Umiesz to zro-
bić tak, żeby koleś nawet nie krzyknął. Prze-
ciwnik ma szansę na obronę tylko jak Cię od-
powiednio wcześniej zauważy - wtedy
rozgrywacie normalną walkę (ewentualnie do-
stajesz kulę...), a ta przeświecna cecha nie-
stety nie działa. Jak dasz kołosiowi nóż w plecy
to nie żyje.

Jeśli MG będzie chciał ci wcisnąć kit, że nie
wyszło, to opiernicz gościa. Umiesz zabić na-
tychmiastowo; perfekcyjnie i już. Nie ma szans,
żeby ci się nie udało.



BRON I DODATKOWE ZASADY MECHANICZNE

M224 60mm Lightweight Company Mortar System (LWCMS)

Lekki, mały, łatwy w obsłudze, ergonomiczny. Czego chcieć więcej od moździerza? Może tylko większego kalibru. Ale dzięki temu, że kaliber jest mały, może podróżować razem z piechotą i być przygotowany do akcji bardzo szybko. Przed wojną był to podstawowy moździerz do poziomu kompanii (lekka piechota, piechota górską, wojska powietrznodesantowe, siły specjalne).

Jest bardzo szybkostrzelny (jak na moździerz ma się rozumieć), a w razie braku czasu na przygotowanie stanowiska, można nawet prowadzić z niego ogień trzymając go w rękach. Obsługuje go zazwyczaj dwóch ludzi – jeden tacha rurę, dwójnóg i przyrządy celownicze, a drugi amunicję i podstawę.

Wymiary

Długość: 101,6 cm

Średnica: 60 mm

Waga

Moździerz właściwy (rura): 6,5 kg

Dwójnóg: 6,9 kg

Podstawa: 6,5 kg

Przyrządy celownicze: 1,6 kg

Całość: 21,5 kg

Zasięg

Zasięg maksymalny: 3490 m

Zasięg minimalny: 70 m

Celowanie: 4 tury (po przeszkoleniu 2 tury)

Naniesienie poprawki: 2 tury

(po przeszkoleniu 2 segmenty)

Szybkostrzelność: 20 strzałów/min.

(1 segment strzał, 2 segmenty przeładowanie)

Przygotowanie do akcji: 3 minuty;

po przeszkoleniu minuta (60 tur);

po przeszkoleniu 20 tur)

Obrażenia: jak granat obronny

Szansa na niewypał: 18-20 na k20

Cena / Dostępność:

Moździerz M224 (cały zestaw): 250 g / Mała

Pocisk odłamkowy 60 mm: 50 g / Niewielka

Pocisk oświetlający 60 mm: 16 g / Mała



M18A1 Claymore

Jeśli tego nie kojarzysz, to jesteś łoś. Claymore to kierunkowa mina przeciwpiechotna – była chyba we wszystkich filmach o komandosach jakie mogłeś widzieć, zresztą nie tylko o komandosach. Słowo 'kierunkowa' znaczy tyle, że jak ją ustawisz frontem do przeciwnika i położysz się jakieś 30-40 metrów za nią, to odłamki cię nie dosięgną. Za to przeciwnika przed skutkami detonacji nie uchroni nawet dwustumetrowa odległość od ładunku.

M18 jest prostokątna i nieco wygięta – tę wypukłą stronę ustawiasz frontem tam, gdzie chcesz zrobić masakrę. Obszar rażenia ma kształt stożka o wysokości 250 metrów i kącie 60% (patrz schemat). Claymore może być detonowany poprzez, np. pociągnięcie sznureczka,

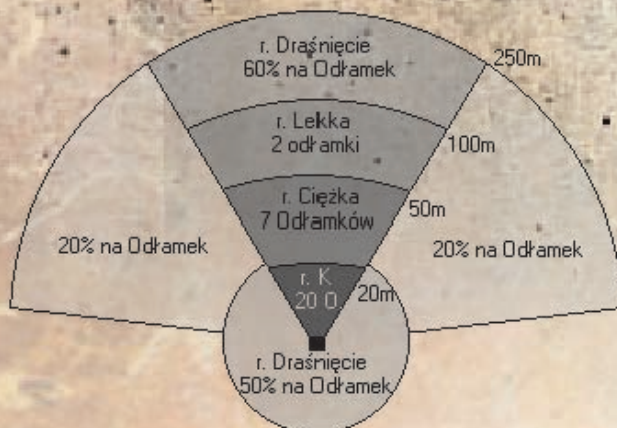
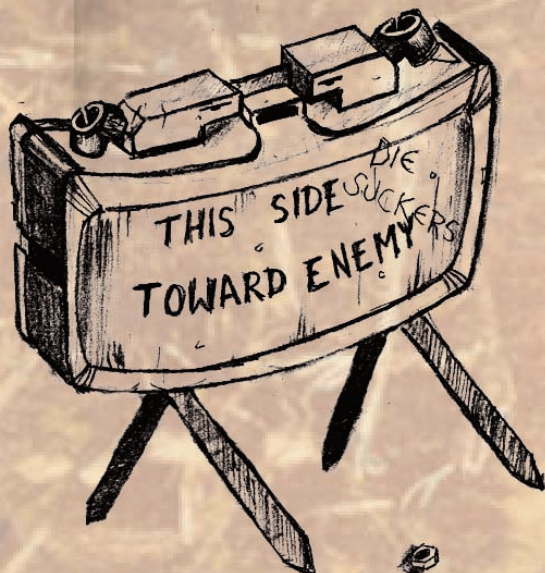
który mu zamontujesz, albo radiowo.

Ogólnie rzecz biorąc jest to mina obronna, ale można ją także wykorzystać w akcjach ofensywnych.

W walkach defensywnych ustawia się M18-stki na przedpolu tak, żeby ich pole rażenia pokrywało obszar między minimalnym zasięgiem kompanijnych lub batalionowych moździerzy, a maksymalnym zasięgiem rzuconego granatu. Kiedy przeciwnik już zejdzie poniżej minimalnego zasięgu moździerzy, a jest jeszcze za daleko na granaty, wtedy najwyższy czas na zdetonowanie Claymorów.

W walkach ofensywnych wachlarz zastosowań M18 mocno się zmniejsza (można poranić swoich), ale mówię ci – dobrze jest mieć coś ta-

kiego ze sobą. Chociażby dlatego, że jak przyjdzie się wycofać, to możesz zostawić skurwielom ponad pół kilograma C-4, z dokładką w postaci siedmiuset stalowych kulek. Takie C-4 z kulkami to cholernie fajna sprawa. Do 50 metrów od miny z twoich prześladowców zostaje sito.



Wymiary

Długość: 22 cm

Wysokość: 8,3 cm

Grubość: 3,5 cm

Masa ładunku wybuchowego: 0,68 kg

Masa całkowita: 1,6 kg

Obrażenia: patrz schemat

Szansa na niewypał: 18-20 na k20

Cena: 80 g

Dostępność: Niewielka

M136 AT4

Kolejny sprzęt przeciwpancerny piechoty. Taki następca LAWa i Bazooki. I na nieszczęście dla załóg pojazdów opancerzonych i czołgów, cholernie godny następcy - lepszy pod każdym względem.

Krótką i poręczną wyrzutnię zawiera w sobie pocisk rakietowy kalibru 84 mm, rury nie trzeba rozkładać, więc jest szybszy w użyciu niż LAW. Przed wojną był określany jako broń do zwalczania lekkich pojazdów pancernych, ale zdolności penetracyjne ma fantastyczne - pancerz grubości 400 mm przebija z odległości 250 m.

Leci w linii prostej tam, gdzie wycelujesz, nie ma żadnych elektronicznych pierdół (poza noktowizorem, ale jak ten się zepsuje to i tak M136 odpali bez problemu), więc będzie strzelać zawsze. No - prawie zawsze.

Umiesz sobie chyba wyobrazić czym się kończy spotkanie IV stopnia rozpędzonego AT4 z Mobsprzętem albo z czołgiem? Jeśli tylko Abrams nie ma pancerza reaktywnego najnowszego typu, to też nie wytrzyma trafienia z M136. Rakietka ma podwójną głowicę kumulacyjną znoszącą starsze pancerze reaktywne. Aha - nie stój z tyłu rury, bo się przypalisz.

I nie mów mi synu, że dalej wolisz LAW'a.

Wymiary wyrzutni: średnica - ok. 90 mm, długość - 1,02 m

Wymiary rakiety: kaliber - 84 mm, długość 0,48 m

Waga: wyrzutni - 4,9 kg, rakiety - 1,8 kg, głowicy bojowej - 0,44 kg

Zasięg maksymalny: 2100 m (maks. zasięg efektywny - 300 m)

Zasięg minimalny: 10 m

Czas lotu potrzebny do osiągnięcia 300 m: 1 sek (1 segment).

Przygotowanie do strzału: 3 segmenty

Celowanie: 2 segmenty

Strzał: 1 segment

Punkty Przebicia: 5

Obrażenia: dla załogi pojazdu - Krytyczne (omija pancerz osobisty, załoga momentalnie się piecze). Bezpośrednie trafienie istoty żywej - śmierć (powiedzmy, że Krytyk).

Obrażenia obszarowe wokół miejsca wybuchu - jak granat zaczepny.

Szansa na niewypał: 19-20 na k20

Cena / Dostępność: 100 g / Mała

Specjalne podziękowania dla Konrada Kotowsky'ego za obliczenie ilości odłamków na metr kwadratowy powierzchni pionowej. Wszelkie wątpliwości, co do poprawności obliczeń przyjmuje Konrad (forum na www.elx.pl).

Kiedys poznałem na Posterunku jednego spec'a. Taki pieprznity matematyk, ale miał chłop łeb. Nazywał się Konrad Kotowsky i raz zaczęliśmy gadać o M18A1. Zaczął coś mówić o jakichś testach i obliczeniach – ogólnie chodziło mu o to, ile stalowych kulek/odłamków weszło w cel wielkości człowieka na danej odległości od Claymore'a. Rozpisał mi szybko uproszczoną wersję twierdzenia, bo powiedziałem mu, że z matmy to ja głupi jestem. Dlatego mi ponoć prostszą wersję napisał... Hmmm, nie wiem czy się ze mnie nie nabijał, bo ja dalej nic nie rozumiem... Gdzie ja to miałem...? O! Tutaj jest:

Obiekt: M18A1

700 stalowych kulek, poziomy kąt wyrzutu kulek 60%; na odległości 50 m, kulki osiągają wysokość do 2 m, kiedy obiekt jest ustawiony na ziemi. Teren płaski, prędkość wiatru - 0.0 mps (warunki laboratoryjne, bez uwzględnienia rachunku prawdopodobieństwa trafienia kulki/odłamku).

Na metr kwadratowy przypada około 14700/a² odłamków gdzie 'a' to odległość od wybuchu.

Zakładając, że człowiek to prostokąt o wymiarach 0,7 m na 1,7 m, to na człowieka przypada 411,6/a dla a<42,5 i 17640/a² dla a>42,5 odłamków, gdzie 'a' to odległość.

Czyli przy:

5 m - 82,32 odłamków
10 m - 41,16 odłamków
15 m - 27,44 odłamków
20 m - 20,58 odłamków
25 m - 16,46 odłamków
30 m - 13,72 odłamków

35 m - 11,76 odłamków
40 m - 10,29 odłamków
45 m - 8,71 odłamków
50 m - 7,05 odłamków
60 m - 4,9 odłamków
70 m - 3,6 odłamków

80 m - 2,7 odłamków
90 m - 2,17 odłamków
100 m - 1,76 odłamków
150 m - 0,78 odłamków
200 m - 0,41 odłamków
250 m - 0,28 odłamków
na człowieka

Uśredniając:

0-20 m.: około 40 odłamków
20-50 m.: około 14 odłamków
50-100 m.: około 4 odłamków
100-250 m.: około 1 odłamka
na człowieka

Oczywiście człowiek nie jest martwym kłosem, tylko potrafi się poruszać, chować, robić różne dziwne akrobacje itd. Poza tym nie wszystkie odłamki dolatują tam gdzie powinny – teren jest różny, dlatego jak na moje oko, powinno się przyjąć, iż:

0-20 m - 20 odłamków
20-50 m - 7 odłamków
50-100 m - 2 odłamki
100-250 m - istnieje 60% szans, że dostanie się odłamkiem.

To tak w kwestii realizmu. Mogę mieć tego więcej. Mój dyżurny matematyk robi takie rzeczy na poczekaniu.

Jeszcze jedno – zazwyczaj Claymory mają napis 'FRONT' TO ENEMY' na tej wygiętej stronie, którą należy ustawić... no właśnie – w kierunku przeciwnika. A egzemplarze produkcji Posterunku mają napis 'Front to Borgo'. Konrad nie lubi mutków...

Miny przeciwpiechotne i przeciwpancerne

Takich sprzętów to u nas się produkowało dużo. Idziesz (albo jedziesz) i nagle – dup! Urwało ci nogi, tudzież zerwało gąsienicę. Tak czy siak, do dupy – jesteś na polu minowym i właśnie wlałeś na jakąś niespodziankę.

Do dzisiaj większość min przetrwała w magazynach, nikt jakoś nie widział celu w minowaniu własnego terytorium (gdzieniegdzie są wyjątki...). Powinno być dobrze, bo nie napotczysz się raczej na żadną przedwojenną minę i nie urwie ci jajec. Ale niestety jest źle, bo skoro miny leżą równiutko poukładane w magazynach, to ktoś inny może sobie jakąś położyć pod wycieraczką. Ot, taka niespodzianka dla domokrażców. No i jest jeszcze skubany Moloch i cwaniaki z Posterunku – szczególnie Posterunkowcy używają min na potęgę. Czyli, jeśli nie ma w pobliżu Molocha, a Ty spotkasz

na swojej drodze jakieś pole minowe, to możesz mieć pewność, że położyli je już po wojnie.

Taka mina to sam problem. Jak się nie znasz to nawet nie dotykaj – może mieć zabezpieczenia przeciw rozminowaniu, a może nie mieć. Może przeciwpancerna, a może przeciwpiechotna. Po przeciwpancernej możesz sobie od biedy przejść – reaguje tylko na większy ciężar, ale z przeciwpiechotną to już inna bajka. Jeśli się nie znasz – min nie ruszaj. I koniec.

Za to jeśli się znasz, to możesz wyjąć z takiej miny kilka bardzo przydatnych rzeczy. Zapalnik naciskowy, w niektórych egzemplarzach także radiowy i oczywiście materiał do rozwałki. Dobrze być saperem, mówię ci... ale nie myl się, bo urwie ci kilka części...

Miny przeciwpiechotne M14 i M16A2

Min przeciwpiechotnych nie lubię jak cholera. Łatwo je zasadzić, łatwo zamaskować, cholernie trudno wykryć, a później, żeby rozbroić trzeba się napracować i stresować. Już pomijając, że jest to czasochłonne. Szkoda, że USA nie podpisało tej konwencji, co zakazywała min przeciwpiechotnych. Teraz muszę męczyć się z takim szajsem...

M14 AP

To malutkie coś nazywa się M14 AP (Anti-Personnel - AP lub AT dodaje się do oznaczenia, żeby odróżnić w nazewnictwie minę od karabinu) to jedna z mniej niebezpiecznych zabawek jaką możesz spotkać. Ma cylindryczny kształt i jest mniejsza od puszki Coli (średnica 56 mm, wysokość 40 mm). Takie śliczne małenstwo, ale nie zabija, ani nie ma zabezpieczeń przeciwko rozbrajaniu. W środku zapakowano mały ładunek trotylu z zapalnikiem naciskowym, a całość jest opakowana w (nie uwierzysz) sztywny plastik. Rozumiesz - taka humanitarna mina, zrani, ale nie zabije. Nawet odłamków nie ma. I o to chodziło, kiedy ją projektowali. No tak... zrani... Czyli jak nadepniesz to w najlepszym przypadku urwie ci dużego palucha u stopy i poleżysz miesiąc w lazarecie. W najgorszym pozbawi Cię całej stopy.

Gorzej jest z wykrywaniem takich, bo na powierzchnię wystaje tylko płaska, malutka górna część miny. Jak ją przysypać troszkę piaskiem, albo położyć liść to przerąbane. Wykrywacz metalu sobie z nią nie radzi, rozumiesz - ten plastik. Żeby się jej pozbyć trzeba trochę pokopać (uważając na zapalnik naciśkowy!) i włożyć kawałek druta w stosowne miejsce, żeby zabezpieczyć.

Wymiary: średnica - 56 mm, wysokość - 40 mm

Waga materiału wybuchowego: ok. 0,4 kg

Waga miny: 1,43 kg

Sposób detonacji: nacisk

Masa potrzebna do detonacji: 1,4 kg

Dostrzeżenie: test Wypatrywania +30% (jeśli mina jest zakryta piaskiem lub czymś innym, ujawni ją tylko dokładne przeszukanie terenu), wykrywacz metalu nie działa.

Obrażenia: 1 rana Ciężka (0 PP), obrażenia otrzymuje tylko jedna osoba (ta, która detonowała ładunek). Możliwość okaleczenia - zazwyczaj urwie kawałek stopy.

Szansa na niewypał: 18-20 na k20

Cena / Dostępność: 20 g / Mała

M16A2 AP

M16 to już inna para kaloszy. To już porządna mina, która może pozbawić cię żywota. Także cylindryczna, ale dużo większa (20 cm wysokości i 10 cm średnicy). Nad ziemię wystaje taki dzyndzel (może widziałeś to na jakimś filmie w Vegas...), z trzema kawałkami drutu, czy czegoś... Czasem przywiązuje się do tego sznurek (potykacz), który wyciąga zawleczkę, a ta zwalnia iglicę (jak w granacie). Ale równie dobrze można nadepnąć, albo kopnąć tego dzyndzla. Efekt ten sam - bum.

Nieco łatwiej je zobaczyć niż M14, ale to za bardzo im nie przeszkadza - trzeba bardzo uważać podczas zabezpieczania. Wystarczy 3,6 kilograma nacisku na któryś z dzyndzli i idziesz tam gdzie nie ma min. Sznureczek detonuje minę jeśli pociągniesz z siłą wystarczającą do przesunięcia półtora kilograma. Jeśli tylko zahaczysz o niego butem to detonuje - nerwowo jak panienka z okresem.

Głowica M16A2 to prawie kilogram ładunku i to mocniejszego niż trotyl, a wokół sieje odłamkami, aż niemiło - w promieniu 25 metrów. M16A2 była podstawową miną przeciwpiechotną, więc jeśli coś urwie ci nagle nogę i nie będzie złośliwym krokodylem to prawdopodobnie będzie to właśnie M16A2.

Wymiary: średnica - 103 mm, wysokość - 199 mm

Waga materiału wybuchowego: 0,8 kg

Waga miny: 3,6 kg

Sposób detonacji: nacisk lub potykacz

Masa potrzebna do detonacji: 3,6 kg

(1,4 kg - pociągnięcie potykacza)

Punkty Przebicia: 0

Obrażenia:

Osoba detonująca - 1 Ciężka, 10 Odłamków

Do 4 metrów od wybuchu: 2 Lekkie, 5 Odłamków

Do 10 metrów od wybuchu: 1 Lekka, 3 Odłamki

Do 15 metrów od wybuchu: 1 Draśnięcie, 2 Odłamki

Do 25 metrów od wybuchu: 1 Odłamek

Szansa na niewypał: 19-20 na k20

Cena / Dostępność: 60 g / Średnia



Miny przeciwpancerne M15 i M19

Widzisz, to już są miny na cięższy sprzęt i raczej nie musisz się o nie martwić kiedy podróżujesz piechotą. Jeśli tylko nie ważysz 150 kilo. Ważysz tyle razem z plecakiem? Tak? No to sorry...

Jeśli jedziesz czołgiem to miny cię nie zranią tylko zerwą ci gąsienicę, niemiło prawda? Za to dużo gorzej jak jedziesz samochodem – masz wtedy spore szanse zrobić sobie poważną krzywdę, o śmierci już nie wspominając.

Teraz zła wiadomość – bez wykrywacza metalu zapomnij o pracy sapera. Takie miny zawsze są zakopywane tuż pod ziemią, więc nie masz szans ich zobaczyć (zasady Dostrzeżenia nie są brane pod uwagę). Wprawdzie możesz przeszukiwać teren bagnetem, nakłuwając ziemię, ale dowódcy raczej nie chce się popasać przez tydzień.

Miny przeciwpancerne uruchamia nacisk na jeden, lub więcej czujników/płyt naciskowych.

M15 AT

Pierwsza z omawianych min przeciwpancernych – M15 AT jest typową miną talerzową. Znać się – wygląda jak taki gruby talerz. Oprócz głównej płyty naciskowej jest jeszcze rezerwowy czujnik nacisku na spodzie miny oraz drugi z boku.

Umieszczenie tego drugiego, bocznego czujnika, wymaga wyjaśnienia – miny M15 zakopuje się zazwyczaj w niewielkim leju wypełnionym nie ubitą ziemią albo piaskiem. Kiedy czołg lub inny pojazd najedzie na brzeg leju, może wyrzucić na ziemię/piasek wypełniający lej wystarczający nacisk, żeby czujnik zareagował i detonował ładunek. Może być też tak, że pojazd po prostu lekko osunie się na minę. Efekt jest zazwyczaj taki sam, jak po bezpośrednim wjechaniu na taką niespodziankę – zerwana gąsienica, albo dachowanie wozu.

Wymiary: średnica – 337 mm, wysokość – 125 mm

Waga materiału wybuchowego: 9,9 kg

Waga miny: 13,5 kg

Sposób detonacji: nacisk

Masa potrzebna do detonacji: 157,5 kg

Obrażenia: Zniszczenie gąsienicy lub samochodu. Jeśli chodzi o obrażenia dla istot żywych, możemy uznać wybuch miny za wybuch granatu zaczepnego z zasięgami pomnożonymi przez dwa – zasada ta dotyczy wszystkich min przeciwpancernych.

Szansa na niewypał: 19-20 na k20

Cena / Dostępność: 60 g / Średnia

M19 AT

Mina dużo mniej przyjemna to M19 AT. Właściwie to chyba najgorsza mina przeciwpancerna. Z tych co znam – na pewno. Czemu? Jest z plastiku – wykrywaczem metalu to się możesz podrapać.

Instaluje się ją w podobny sposób jak M15, także posiada dwa podobnie umiejscowione, dodatkowe czujniki naciskowe oprócz płyty na wierzchu. Poza tym, że cholernie trudno ją wykryć, nie różni się za bardzo od M15. No dobra – jest kwadratowa jeśli spojrzeć z góry i nieco mniejsza. Starczy?

Wymiary: długość krawędzi – 332 mm,

wysokość – 94 mm

Waga materiału wybuchowego: 9,45 kg

Waga miny: 12,6 kg

Sposób detonacji: nacisk

Masa potrzebna do detonacji: 180 kg

Dostrzeżenie: wykrywacz metalu nie działa

Obrażenia: j.w.

Szansa na niewypał: 19-20 na k20

Cena / Dostępność: 70 g / Mała

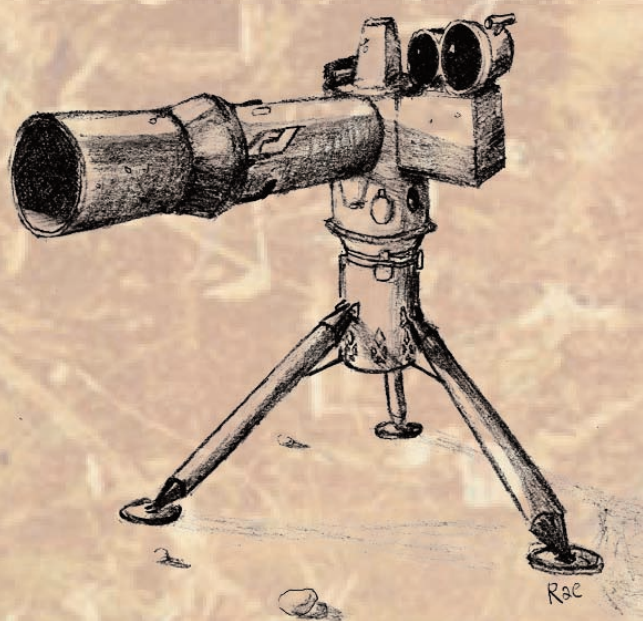
M-220 Tube-launched, Optically tracked, Wire-guided missile (TOW)

Tego pana będziesz spotykał dość często. Albo jako rurę z podstawą (jako sprzęt piechoty), albo na hummerze, czy Bradleyu... TOW był bardzo popularną bronią przeciwpancerną w USA i w wielu innych krajach. Ogólnie wyprodukowano ich ponad pół miliona – czujesz to? Pół miliona rakiet przeciwpancernych. Nie dziw się, że jeszcze stosunkowo dużo ich zostało.

Teraz trochę o technicznych stronach tej rakiety. Żeby strzelić, musisz widzieć cel i namierzyć go wiązką lasera – patrzysz przez wizjer i czekasz, aż broń oznajmi ci, że jest gotowa do strzału. Laser jest niewidoczny gołym okiem (tylko w podczerwieni), więc można zaatakować z zaskoczenia. Po naciśnięciu spustu rakietka wylatuje z tuby, w której jest umieszczona i mknie w kierunku celu. Podczas lotu może korygować swój kurs jeśli cel się porusza (trzeba cały czas oświetlać laserem cel). Maksymalny zasięg wynosi 3750 metrów, czyli w zupełności wystarczy. TOW-y równie dobrze radzą sobie z czołgami i transporterami opancerzonymi, jak i z bunkrami czy innymi wszelkiego rodzaju umocnieniami.

Modeli rakiet TOW było wiele, ale do wybuchu wojny większość została zarzucona lub zmodernizowana – obecnie uświadczysz tylko modele wywodzące się od TOW F&F (Fire-and-Forget). Kochane F&F mają możliwość pokonywania pancerza reaktywnego (podwójna głowica kumulacyjna), ich system namierzania został zmodernizowany i nie ma niczego, co mogłoby zmusić tę raketę do zmiany kierunku lotu. Zawsze wpadnie w cel. Ponadto F&F uderza w pancerz od góry. Nie pytaj się skąd ona wie jak to zrobić, ja nie mam pojęcia. Jak masz wyrzutnię z TOW-em to żaden czołg w promieniu trzech kilometrów nie jest bezpieczny. Chyba, że ma pancerz powyżej 800 mm...

Tak dobrze usłyszałeś – 800 milimetrów. TOWy przebijają pancerz grubości 30-stu cali... Teraz już wiesz dlaczego są takie drogie i dlaczego możesz z nich ustrzelić każdego Moba jaki się nawinie.



Średnica: 14,91 cm

Długość: 128,02 cm

Waga głowicy bojowej: 12,4 kg

Maksymalny efektywny zasięg: 3,75 km

Czas lotu potrzebny do osiągnięcia maksymalnego zasięgu: 21 sek. (21 segmentów)

Waga: wyrzutni: 92,89 kg, pocisku: 49,9 kg

Instalowany na:

HMMWV, Bradley Fighting Vehicle, niektórych wozach M113 albo samodzielnie jako sprzęt przeciwpancerny piechoty z przenośnym trójnogiem (wtedy jest transportowany w ciężarówce).

Obrażenia:

W promieniu 4 m od miejsca trafienia: 1 Ciężka, 6 Odlamków

Od 4 do 8 m od miejsca trafienia: 1 Lekka, 3 Odlamki

Od 8 do 12 m od miejsca trafienia: 1 Draśnięcie, 1 Odlamek

Obrażenia dla załogi pojazdu: 1 Krytyczna (pancerz osobisty nie brany pod uwagę, po prostu upieką się wszyscy)

Punkty Przebicia: 6

Reguły Specjalne:

Niezawodny, Dobra amunicja

Szansa na niewypał: 17-20 na k20

Cena: Wyrzutnia – 500 g, Rakietka – 250 g

Dostępność: Wyrzutnia – Znikoma, Rakietka – Mała

Działo bezodrzutowe M40 A2 kal. 106 mm

Szukając rozwiązania problemu paliwowego, dowództwo wyznaczyło zadanie swoim specom – zapewnić piechocie wsparcie artyleryjskie, mobilne i nie rujnujące przy tym rezerw ropy. Powstało nawet kilka ciekawych modeli – od czarnoprochowych armat po hybrydy ciężarówek wojskowych z montowanymi na pace działami rozbitych M1 Abrams. Jak się łatwo domyślić, wartość bojowa wszystkich projektów była raczej niska. W tym czasie do sztabu generalnego dotarły ciekawe wieści z północnego frontu – w siłach Posterunku pojawiły się nowe, bardzo skuteczne jednostki o oznaczeniu kodowym Little Suzie – szybkie pojazdy terenowe wyposażone w nowy typ broni. Taktyka owych tajemniczych jednostek polegała na błyskawicznych atakach i odskokach, szarpaniu sił Molocha, wprowadzając chaos w jego działania. Dzięki wysokiej mobilności, Little Suzie zawsze mogły być tam, gdzie najbardziej ich potrzebowano – przeprowadzały szybki ostrzał przeciwnika, a potem wycofywały się, zanim Moloch zdążył kontratakować. Swoją dużą skuteczność zawdzięczały właśnie nowemu uzbrojeniu – działu bezodrzutowemu M40 kaliber 106 mm, pozwalającemu prowadzić ogień nawet z lekkiego pojazdu, bez specjalnego przygotowania, praktycznie z marszu. Załogi wyjeżdżały na flanki natarcia Molocha, nie wyłączając silników oddawały po jednym, czy dwóch strzałach i szybko uciekały.

Jak się okazało, dziesiątki takich samych dział zalegały w magazynach Odrodzonej Armii, uważane za model całkowicie przestarzały i nieprzydatny na współczesnym polu walki. Zachęceni optymistycznymi raportami z północy, choć nadal nie pozbywający się pewnego dystansu do projektu, armijni monterzy i inżynierowie rozpoczęli próby ze stoszóstkami - bronią, która przez ostatnie trzydzieści lat bezużytecznie zbierała kurz tuż pod ich nosami.

Działo okazało się w zupełności spełniać wymagania żołnierzy, likwidując poważną lukę w ich dotychczasowym wyposażeniu. Dawało możliwość skutecznego ostrzału umocnionych stanowisk przeciwnika na dystansie do tysiąca metrów, a po zamontowaniu dodatkowych celowników optycznych jego zasięg wzrósł nawet dwukrotnie. Strzelając zaś ogniem pośrednim (po wysokiej paraboli) do celów terenowych, jak obozowiska nieprzyjaciela, zasięg zwiększał się o kolejne trzy kilometry. Każdy egzemplarz posiadał także sprzężony półkalowy karabin, strzelający specjalną smugową amunicją, której trajektoria była bardzo zbliżona do trasy pocisku wystrzelonego z działa M40. Służył, jak łatwo się domyślić, do wstrzeliwania w cel, co drastycznie zwiększało celność oraz ułatwiało szkolenie obsługi.

Kolejnym ogromnym plusem M40 był jego niski ciężar - działo waży zaledwie około 110 kg, dzięki czemu swobodnie można montować je na pickupach czy też zwykłych terenówkach z obciążonym dachem. Swoją niedużą wagę zawdzięcza zasadzie działania - część gazów wylotowych, zamiast wypychać pocisk, wylatuje przez specjalne otwory w łusce i zamku broni - przez co siły działające na działo równoważą się. Nie trzeba więc montować specjalnych, bardzo ciężkich hamulców i powrotników jak w armatach, czy haubicach porównywalnego kalibru. Dzięki zmniejszeniu ciśnienia gazów prochowych, lufa jest także mniej masywna, a więc lżejsza i dużo prostsza w produkcji. Jedynym minusem tej metody działania jest bardzo silny strumień gazów wylotowych powstający za działem - strefa podmuchu ma kształt trójkąta równobocznego o głębokości około 45 metrów, z czego absolutnie nikt nie powinien przebywać w obszarze 15 metrów od „tyłu” działa. Powoduje to pewne ograniczenie - M40 nie powinno być użytkowane w zamkniętych pomieszczeniach, ani też

nie mieć za sobą żadnej ściany podczas strzelania - podmuch mógłby się od niej odbić i zranić załogę / uszkodzić pojazd.

Mimo tego mankamentu sztab New US Army, wprowadził ten model do jednostek, montując działa na lekko opancerzanych, cywilnych półciężarówkach. Problemu z zaopatrzeniem nie było - w starych magazynach można znaleźć mnóstwo M40-stek i amunicji kal. 106mm (w dwóch odmianach - odłamkowo-burzącej i przeciwpancernej). Skąd się tam wzięły? Zadziałała obecna u przed- jak i powojennej armii skłonność do magazynowania starego sprzętu. Tak więc działa, mimo że uznane za bezużyteczne już w latach 70` ubiegłego wieku, kiedy to zastąpiono je dużo droższymi (i skuteczniejszymi) kierowanymi rakietami przeciwpancernymi TOW, przeleżały w składach armii rezerwowej i gwardii narodowej aż do czasów Buntu Maszyn.

Dzisiaj broń ta przeżywa swój renesans - powtórnie wcielono ją do jednostek liniowych, tym razem we wspomnianym wyżej systemie działo M40 + lekki pojazd terenowy. W rejonach wzmożonej aktywności przeciwnika, a także w większości średnich i dużych baz wojskowych natknąć się można na kilka sztuk stoszóstek, które zdobywają coraz większą renomę u żołnierzy. Ich taktyka jest trochę inna, niż u posterunkowych kuzynów - zamiast operować samodzielnie, wykorzystuje się je jako wsparcie dla piechoty. Kolejną różnicą w stosunku do Little Suzie, jest montaż do obrotnicy działa płyty pancerniej, osłaniającej obsługę przed ogniem karabinów maszynowych oraz broni



ręcznej podczas walki z przeciwnikiem.

Mimo iż załogę działła stanowi trzech żołnierzy, na jeden pojazd przypada sześcioro artylerzystów – wprowadzono system wacht. Jedna trzyosobowa grupa obejmuje służbę w pojeździe wyposażonym w M40, pozostali odpoczywają. Po ośmiu godzinach zmiana. Wymaga tego specyficzny system użytkowania systemu działło + nośnik – każdy, nawet najmniej liczny garnizon, może w sytuacji zagrożenia wezwać pomoc. Wtedy najbliższa wolna stoszóstka rusza na odsiecz, aby pomóc w ewakuacji (odrzuć przeciwnika ogniem artyleryjskim). Niestety wymaga to od załóg pojazdów pozostawiania w ciągłej gotowości.

Co ciekawe, może zdarzyć się sytuacja, że spotkamy na swojej drodze kilkanaście systemów M40 i każdy będzie inny. Dlaczego? – ich montaż oraz doposażenie należy do obowiązków konkretnego garnizonu, na którego stanie pojazd się znajduje. Często bywa, że do jednostki przybywa nagle sześciu żołnierzy z działłem zamkniętym w fabrycznej skrzyni i przyczepką amunicji, a zdobycie pojazdu i montaż na nim broni jest już zadaniem okolicznego mechanika. Dlatego też M40 jeżdżą często na różnych podwoziach – od lekkich jeepów, po maszynowe i ciężkie półciężarówki. Także stopień ich opancerzenia jest zależny od indywidualnych preferencji załogi, choć niezbyt mile widziane jest nadmierne przeciążanie pojazdu.

Na koniec należy dodać, że wartość bojowa systemu ciągle rośnie – posterunek z oprogramowania i sprzętu wydobytego z rozbitych jednostek Molocha konstruuje celowniki optyczne, wyposażone w nowoczesne komputery balistyczne i laserowe dalmierze. Dzięki takim celownikom, możliwe jest prowadzenie ognia do poruszającego się celu z dość dużym prawdopodobieństwem trafienia. Z kolei w innej części Stanów, w zakładach na terenie Federacji Apalachów prowadzona jest, choć na razie na niezbyt dużą skalę, produkcja kumulacyjnych pocisków przeciwpancernych do stoszóstek. Chodzą także słuchy, że jeden z wpływowych lordów Federacji prowadzi także badania nad rozpoczęciem produkcji dział M40. Te optymistyczne wizje pozwalają mieć nadzieję na znaczący postęp, szczególnie w sytuacji na froncie oraz, w dalszej przyszłości, na wprowadzenie weń uzbrojonych jednostek nawet w rejony Zatok Meksykańskiej i Morza Karaibskiego.

Broń typu: Działo bezodrzutowe przeznaczone do montażu na pojazdach

Kaliber: 106 mm

Długość: 3,40 m

Waga: ok. 220 kg komplet, w tym działło 113 kg, podstawa 88 kg

Wyposażenie: celownik teleskopowy i karabin kal. 12,7 mm do wstrzeliwania się w cel przy pomocy pocisków smugowych

Typ ognia: pojedynczy

Natężenie ognia

- ciągłego: 1 strzał/min,

- maksymalne: nie więcej niż 1 strzał/6 sekund przy nie więcej niż 5 kolejnych strzałach w serii, po 2 seriach przerwa 15 min

Elewacja: - 17° do + 65°

Trawers: 360°

Ładowanie: odtylcowe pojedyncze

Zasięg efektywny: 1.100-2.000 w zależności od celownika i rodzaju amunicji

Zasięg pośredni: 7.700 m

Prędkość wylotowa: 507 m/s

Obsługa: 3 – dowódca, działonowy, ładowniczy

Źródła:

BROŃ PONOWNIE ODKRYWANA. DZIAŁO BEZODRZUTOWE KAL. 106MM M40 A1/A2 - Wojciech Wachowski (specops.com.pl)
Globalsecurity.org

Moździerz i haubica

Reguły ogólne dla wszystkich moździerzy i haubic

Umiejętność – Wyrzutnie

Umiejętności wspomagające – Matematyka, Znajomość Terenu lub geografia*.

Modyfikatory:

Pierwszy raz to widzę: +30% (postać bez przeszkolenia w zakresie sprzętu artyleryjskiego), lub +90% w przypadku ognia pośredniego

Wiatr/Pogoda/Widoczność: od 0% do +50%

Cel się porusza: od 0% (idący człowiek) do +30% (pędzący samochód)

Strzelanie z moździerza 'z rąk' (tylko M224 60 mm): +20%

Doświadczona i zgrana obsługa (po przeszkoleniu i wielu wspólnych akcjach): -10%

Mapy:* od -10% do -60%

Obserwator na miejscu ostrzału:* od -10% do -40% (zależnie od obserwatora)

* Tylko w przypadku prowadzenia ostrzału pośredniego. Map, co prawda, porządných nie ma, ale jeśli jakimś cudem uda ci się je zrobić lub MG uważa, że można takie znaleźć, to prowadzenie ostrzału pośredniego będzie znacznie skuteczniejsze.

Celowanie z moździerza

Powiedzmy sobie jasno – ciężko jest trafić z

moździerza pod nogi tego zioma, bo tam biegnie. Kiedy wyturlasz trafienie to znaczy, że pocisk spadł gdzieś obok i koleś oberwał tak, czy tak. Jeśli MG chciałby bardziej dokładnie rozgrywać walki, może zażądać od graczy dodatkowego rzutu k20. Wynik dzielisz przez 2 i właśnie tyle wynosi odległość miejsca gdzie spadł pocisk od celu w metrach.

Wynik można modyfikować poprzez odejmowanie punktów z umiejętności Wyrzutnie (jak w normalnym teście umiejętności). Jeśli zależy ci jeszcze na dokładnym umiejscowieniu trafienia, możesz rzucić k12 i określić, w którym miejscu (względem celu) pocisk eksplodował (określasz eksplozję, posługując się tarczą zegarka).

Tabela zasięgu dla moździerza 60 mm:

z. minimalny-100 m:	0%
100-150 m:	+10%
150-200 m:	+20%
200-300 m:	+30%
300-400 m:	+40%
400-600 m:	+50%
600-800 m:	+60%
800-1000 m:	+80%
1000-1400 m:	+100%
1400-1800 m:	+120%
1800-2200 m:	+150%
2200-2600 m:	+180%
2600-3000 m:	+210%
3000-3500 m:	+240%

Przeszkolenie (moździerze i haubice)

Jak zapewne zauważyłeś, niektóre parametry są modyfikowane przez 'przeszkolenie' obsługi moździerza. Otóż, z broni jaką jest moździerz (lub haubica) nie można strzelać ot, tak sobie. Żółtodziób nie będzie wiedział nawet gdzie są przyrządy celownicze, a co dopiero jak działają. No, powiedzmy, że bezpośredni strzał w stodołę z trzydziestu metrów nie sprawi całkiem zielonym Graczom problemu. Ale nic więcej nie robią.

Z Wyrzutniami na 1 i bez przeszkolenia Gracz może od błedy rozstawić moździerz i spróbować wycelować. Wszystko robi dłużej i gorzej, niż ktoś znający się na obsłudze takiej broni. Obeznany jest żołnierz, który przeszedł właśnie stosowne przeszkolenie. Co się dzieje jak żołnierz nie ma nawet umiejętności Wyrzutnie? Cóż – suwak. Ponadto nigdy nie trafi podczas prowadzenia ognia pośredniego.

Żołnierz przeszkolony, już odruchowo sięga

po to co potrzebne, na oko ocenia odległość do celu i błyskawicznie zmienia kąt nachylenia moździerza, po czym równie szybko wprowadza poprawkę (Za krótki? Za długi?). Jako MG decyduj kiedy postaci niezależne są przeszkolone, a kiedy nie.

Natomiast jak Gracz może wyszkolić się w obsłudze moździerza lub haubicy? Jeśli jest Marinem i zaczynając grę wykupi sobie umiejętność Wyrzutnie na przynajmniej 4, to uznajemy, że już go wyszkolono w tym zakresie w przeszłości. Jeśli nie gra żołnierzem, ani nie wykupił umiejętności Wyrzutnie na 4, to może nauczyć się tego w czasie gry. Reguły takiej nauki określi MG. Przeszkolenie nie wiąże się ze zwiększaniem umiejętności, ani nie jest Sztuczką. Nie wydaje się na to Punktów Doświadczenia. Po prostu umiesz obsłużyć moździerz/haubicę tak jak trzeba.

Miny i inne ładunki wybuchowe

Jeśli chcesz rozbroić minę musisz najpierw ją znaleźć (odpowiednio zmodyfikowany test Wypatrywania o bazowym PT Trudnym)... Już? Dobrze. Sprawdzasz czy nie jest w jakiś sposób zabezpieczona przed rozbrojeniem (standardowe miny raczej czegoś takiego nie mają, ale zawsze możesz trafić na fugasa). MG może Ci zrobić tutaj jakąś niespodziankę - on lubi takie rzeczy.

Uwzględniasz wszystkie modyfikatory i turłasz kości. Test się powiódł? Dobrze - wyjąłeś i zabezpieczyłeś minę. Teraz jest Twoja.

Test nie wyszedł? Może być źle. Jeśli na jednej kostce rzut się powiódł, a na dwóch pozostałych nie, to mina jeszcze nie wałnie Ci w twarz, wykonałeś drobny błąd, ale w porę go naprawiłeś. Tyle, że mina dalej leży w ziemi. Jeśli natomiast nie uzyskałeś sukcesu na żadnej z kostek - wtedy mina wybucha i najprawdopodobniej robisz nową postać.

Jeśli dalej chcesz wyciągnąć minę, po pierwszej porażce doliczasz utrudnienie w wysokości 30% do następnego testu. Jak rzut nie wyjdzie i tym razem, to pewnie robisz nową postać.

Powyższe zasady odnoszą się tylko do min przeciwpiechotnych, te przeciwpancerne wymagają zbyt dużej siły nacisku byś musiał się nimi przejmować podczas rozbijania. Wtedy po prostu chodzisz z wykrywaczem metalu, albo wbijasz ukośnie bagnet, albo tyczkę w ziemię, a jak zawadzi o minę to wykopujesz i wy-

kręcasz zapalnik. Proste. Czasem możesz się niepotrzebnie nakopać, bo znajdziesz tylko kawałek złomu, ale cóż – fucha sapera.

Dostrzeżenie miny

Umiejętność – Wypatrywanie

Umiejętność wspomagająca: Znajomość Terenu

Modyfikatory:

Zamaskowanie miny: od 0% do XXX (jak jest całkiem zakopana w ziemi to nie masz szans)

Przeszukiwanie (postać uważnie przeszukuje teren, ale nie szuka konkretnie min): -20%

Postać szuka min (nie dolicza się wtedy modyfikatora od przeszukiwania): -30%

Wykrywacz metalu: -100%

Dużo czasu, spokój: -20%

Rozbrajanie miny/bomby

Umiejętność – Materiały Wybuchowe

Umiejętność wspomagająca: Zwinne Dłonie

Podczas rozbrajania miny przeciwpiechotnej, postać wykonuje Trudny test Morale.

Modyfikatory:

Odpowiednie narzędzia: -10%

Zabezpieczenia miny/bomby przed rozbrajaniem: od 0% do +100%

Test Morale się powiódł: 0%

Test Morale się nie powiódł: +30%

Doliczyć należy również ewentualne modyfikatory od złej pogody i zmęczenia, a także modyfikatory od rodzaju miny. Chyba nie trzeba wspominać, że jadąc czołgiem, albo samochodem nie ma szans na wypatrywanie miny...



SZTUCZKI

Prusak

Wymagania: Niezłomność 3+, Morale 3+, Budowa 12+

Opis: I znowu Europa. Tak, tak, tam to umieli wojować. A Prusy to był taki kraik, co już na długo przed wojną przestał istnieć. Chyba Niemcy go podbiły, czy jakoś tak. W każdym razie żołnierzy to mieli cholernie dobrze zdyscyplinowanych i odpornych. Jak jakiś się poskarżył, że jest głodny, to z miejsca dostawał po pysku i zmniejszali mu racje żywnościowe. Na pogodę to nawet uwagi nie zwracali, bo bardziej się przejmowali sierżantem, co by kopa nie zarobić...

Działanie: Podczas testów Morale i Niezłomności za złe warunki/brak jedzenia/kiepską pogodę itd. PT tych testów jest obniżony o 1.

Urban Warrior

Wymagania: Percepcja 12+, Znajomość terenu 4+, Łowiectwo 2+

Opis: Na początku XXI wieku już prawie się nie walczyło poza obszarami zabudowanymi. Zwalczano terrorystów, albo wykurzano obrońców z budynków (miasta to super teren do obrony). Przedwojenna US Army stworzyła nawet specjalne poligony z zabudową miejską, żeby wojacy mogli trenować. A taki trening jest nie do pogardzenia, mówię ci. Bierz tę Sztuczkę i nie gadaj.

Działanie: Ułatwienie 20% do maskowania, ukrywania się i wypatrywania podczas działań w terenie zabudowanym.

Fire in the Hole!

Wymagania: Zręczność 14+, Budowa 13+

Opis: Ten mutek był po prostu nieśmiertelny. Najpierw wałnęliśmy z moździerza, niezbyt celnie, no ale to moździerz w końcu. Mutas padł, wstał i biegnie dalej. No to z LAWa go - to samo. Wywaliliśmy jeszcze kilka granatów z M203, a tu dalej ten sam scenariusz. W końcu Monroe zagotował się nie na żarty i zadźgał go bagnetem...

Działanie: Po udanym Trudnym teście Zręczności, obniżasz o poziom obrażenia odniesione na skutek wybuchu granatu lub innego materiału wybuchowego - minimalne obrażenia to rana Lekka (to samo się tyczy obrażeń od Odłamków - wszystkie obniżone o poziom, ale bez minimalnego limitu).

Odwroć!

Wymagania: Charakter 13+, Morale 4+

Opis: Po czym poznaje się dobrze wyszkolone wojsko? Nie po tym jak atakuje - żeby uzyskać pożądaną brawurę ataku, wystarczy spoić ludzi wódką. Wojsko poznaje się po tym jak się cofa.

Działanie: Posiadacz tej Sztuczki podczas odwrotu nigdy nie otrzymuje kar, ani nie wykonuje rzutu na Morale.

Geniusz taktyczny

Wymagania: Spryt 14+, Percepcja 13+, Dowodzenie 5+

Opis: Raz miałem takiego dowódcę, porucz-

nika, który taka jego mać, zawsze wiedział co robić. Porozglądał się po okolicy i już mówił sierżantowi, że w tamtym budynku posadzi snajpera, w tamtych oknach stanowiska 'świ-niaków', a tutaj zrobimy zaporę ze złomu. A wszystko to, dosłownie po chwili obserwacji. I zawsze skubaniec dobrze wszystko wykminił.

Działanie: Po udanym B. Trudnym teście Sprytu, MG udziela rad/sugeruje graczowi jedno, lub kilka rozwiązań taktycznych podczas planowania walki i w samej walce (np.: 'jak wycofasz ludzi za tamten złom, będą dużo bezpieczniejsi', albo 'jeśli ustawisz kaemy na tamtym wzgórzu, będą miały większe pole ostrzału', itd.).

DOŁĄCZ DO NAS!

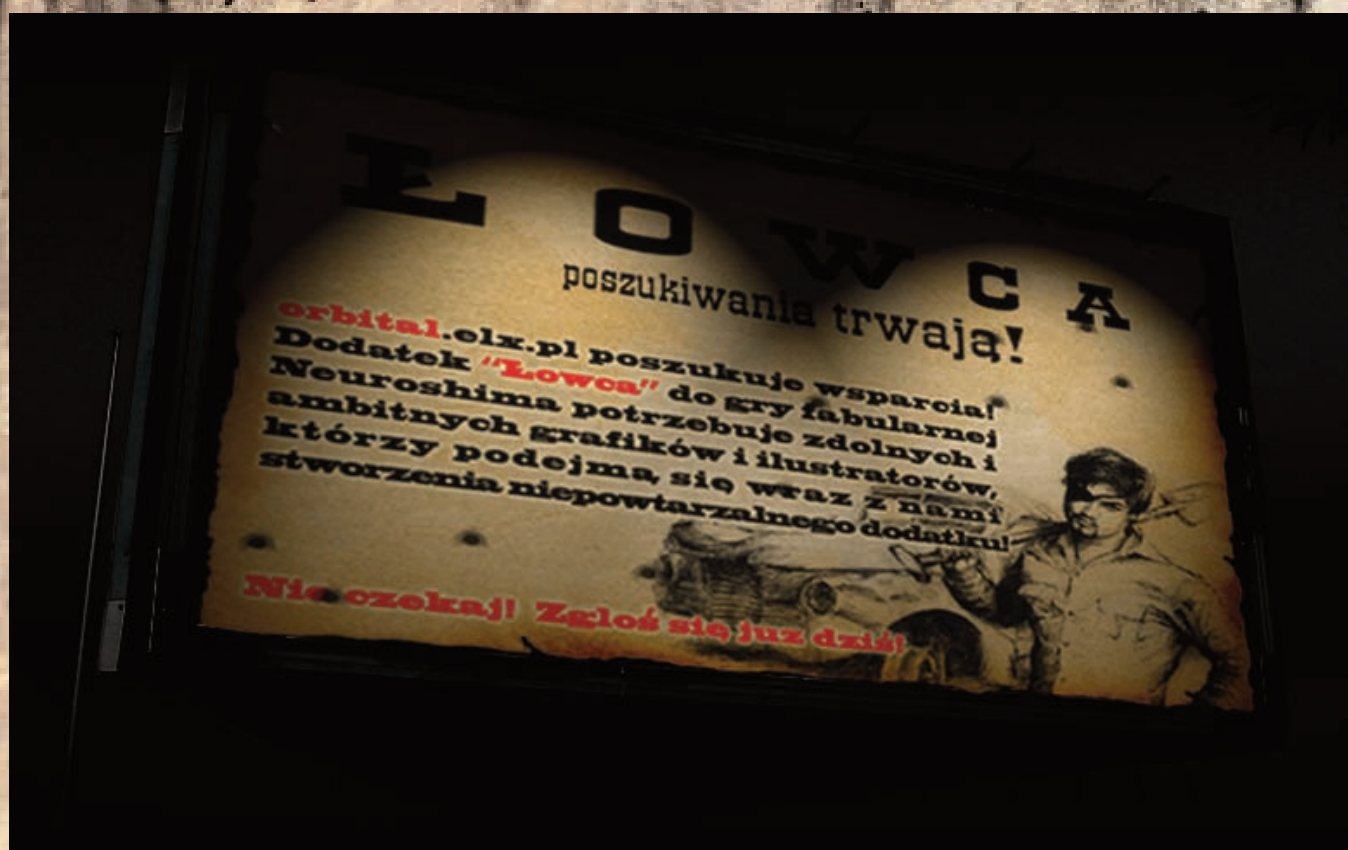


HONOR!

ODWAGA!

BRATERSTWO!

ODWIEDŹ SARGE BLOGA!



ORBITAL CIĄGLE NADAJE!

Dołącz już dziś do największego, najszybciej rozwijającego się serwisu poświęconego NS! Masz szansę wziąć udział w wielu fanowskich projektach, uzyskać wsparcie w realizacji swoich pomysłów i dołączyć do zespołu świetnie zorganizowanych i kreatywnych fanów Neuroshimy. Jeżeli piszesz teksty, znasz się na grafice lub programowaniu, nie zwlekaj!

Również Ty możesz liczyć na nasze wsparcie w wydaniu Twojej pracy. Zajmiemy się opracowaniem graficznym i składem w PDF, dokonamy fachowej korekty i pomożemy Ci w nadaniu ostatecznych szlifów. Jeżeli nie wiesz do kogo się zwrócić, spójrz w górę. Tam jesteśmy My!



NEUROSHIMA.ELX.PL

S.A.R.G.E.

Jeśli zastanawialiście się, czemu wojnę przetrwały organizacje takie jak Hells Angels i tym podobne zgraje łachmytów z kijami i marną ideologią. Co się stało z Czerwonym Krzyżem, Kościołem i Armią?

Cóż, złe wieści dla dwóch pierwszych. Gryzą glebę i raczej nic im nie pomoże. Za to Armia nadal walczy!

Jak walczy? Gdzie walczy? Czym walczy i, do cholery, kto w niej walczy? Dowiedzie się tego z kolejnego Orbitalowego dodatku - SARGE. A co w nim?

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

W NASTĘPNYM ODCINKU: ZAOPATRZENIE I ZAPLECZE

Projekt S.A.R.G.E. poszukuje grafików i ilustratorów. Jeżeli uważasz, że sprostasz wymaganiom Wuja Sama dołącz do nas już dziś!

PATRONUJĄ:



Orbital



Valkiria



NS Center