

 NEUROSHIMA

SZCZUR



Milion odcieni szarości



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Autor:

Malkav

Projekt okładki i ilustracje:

Malkav

Skład:

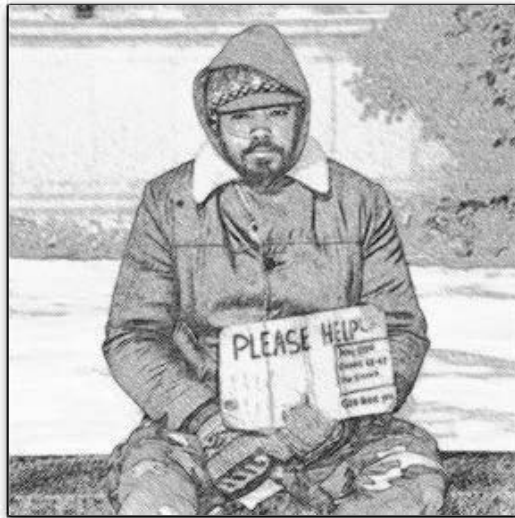
Lairena

Za pomoc w powstawaniu dodatku szczególne
podziękowania kieruję do Hexa

Spis treści

Oto szczur	2
Milion odcieni szarości	3
Cztery odcienie szarości	5
Zostań Szczurem	8
Cechy z pochodzenia	9
Cechy z profesji	11
Sztuczki	11
Choroby zawodowe	12
Formularz	15
Sprzęt improwizowany	16
Half-survival	20
Miejsca	24
Osobistości	25

Patronat:  Orbital
neuroshima.elx.pl



OTO SZCZUR





Oto Szczur

Szczur jaki jest każdy widzi. Brudna, szara sylwetka obleczona w jakieś szmaty, włócząca się po ulicach, albo leżąca wśród śmieci. Ten obraz jest tak powszechny, że już niezauważalny. Jednak, jeśli myślisz, że tych kilka ludków nic nie znaczy, to mylisz się i to bardzo. Dla was szczur to szczur, dla nich to człowiek jak każdy inny. Mogłoby się wydawać, że każdy z nich jest taki sam, lecz to tylko pozory. Każdy ma swoją historię, swoje życie i swój sposób na przetrwanie. Muszą jeść rzeczy, które dla innych są tylko do wyrzucenia, mieszkać w miejscach, w których inni boją się zamieszkać. No i często muszą błagać o byle gambel. Nikt ich nie szanuje, więc raczej unikają bycia zauważonym. Zwykle całe życie spędzają w ubóstwie. Przed wojną było im nieco łatwiej. Ludzie czasem dawali jakieś drobne, a instytucje socjalne dawały im czasem żarcie i ubranie za darmo. Dziś nikt nie chce nic dawać za darmo. Trzeba naprawdę dobrej historyjki, żeby kogoś wzruszyć. A żeby znaleźć coś wśród ruin, trzeba mieć naprawdę sporo farta. Ciężko jest być szczurem w dzisiejszych czasach. Każdy dzień jest nowym wyzwaniem. No, ale życie szczura to nie tylko codzienna męczarnia. Są też pozytywne strony. Żadnych problemów z przełożonymi, żadnych zobowiązań, nic, do czego można się przywiązać. No i jeszcze jedno. Naprawdę mnóstwo ludzi w podobnej niedoli. Często muszą liczyć na wspólną pomoc. Możesz nie zdawać sobie z tego sprawy, ale szczury są wszędzie. Są ich setki, tysiące, a może i więcej. Rozejrzyj się. Oni tu są. Traktuj ich z szacunkiem, albo olewaj, ale nigdy ich nie znieważaj. Zemsta szczurów potrafi być straszna. No skoro wiesz już tyle to zastanów się czy chcesz nim zostać. Ale co się stało, że nim zostałeś? Przecież nikt nie zostaje szczurem z własnego wyboru. Zapewne masz jakąś

durną historyjkę już ułożoną, ale wiesz co? Nie chce mi się tego słuchać. W zamian za to opowiem ci coś więcej.

Szczur, czyli kto?

O szczurach słyszeli chyba wszyscy, ale nie wiele zastanowiono się jak to się stało, że ktoś stał się takim szczurem. Jeżeli szczur miałby być życiowym nieudacznikiem, który nic nie potrafi i dlatego całe życie spędza chodząc po ruinach, chlejąc i szukając przeterminowanego żarcia, to pomyśl jak on miałby przeżyć dłużej niż tydzień? Ciężko jest wśród ruin znaleźć wodę do picia, łatwo natomiast oberwać. Jedzenie jest prawie niedostępne, co innego próbujące cię zjeść potworki. Właściwie taki szczur nie ma żadnych szans przeżyć. Więc skąd ich tak dużo? Tak naprawdę, duża część szczurów to ludzie, którzy nie umieją żadnego pożytecznego. Całkiem sporo z nich jest specjalistami od wyłudzenia gambli od ludzi. Część to bazarze, którzy w zamian za trochę żarcia strzelą ci takie opowiadanko, że twoje dzieci będą go chciały słuchać przez rok. Każdy szczur ma swój sposób na przeżycie. Znam jednego, który chodzi po wioskach Hegemoni z gitarą i gra za jedzenie i piwo. I powiem ci, że gra tak dobrze, że sam mu już raz piwo stawiałem.

Milion odcieni szarości

Każdy szczur ma swoją metodę na przetrwanie. Sporo z nich zajmuje się rzeczami, za które normalny człowiek nie wzięłby się nawet za całą górę gambli. Inni zajmują się zupełnie normalnymi rzeczami zbierając drobne i żyjąc na granicy przetrwania. Wielu to nieudacznicy, którzy nie potrafią utrzymać żadnego grosza przy sobie i zdychają na ulicy. Część dąży do jakiegos swojego marzenia, zwykle tak nierealnego, że popadają w apatie i szaleństwo i kończą jak ci wcześniej.



Zaledwie garstka ma dość talentu, żeby wyrwać się z tej egzystencji i osiągnąć cokolwiek. Generalnie szczury są grupą bardzo zróżnicowaną. Jedynie co cechuje ich wszystkich to skrajne ubóstwo.

Menel

Mało kto lubi szczury. Śmierdzą, chleją, kombinują i nic poza tym. Taki jest niestety obraz szczura. No i nie ma co kryć, ale większość taka właśnie jest. W zniszczonym wojną świecie ciężko znaleźć dla siebie zajęcie. Gdy niema z czego żyć zaczyna się chlać, épać i robić wszystko byleby zapomnieć o całym zle jakie cię spotyka. Stajesz się zapomnianym wrakiem człowieka, który w zamian za butelkę gorzały zrobi po prostu wszystko. Wielu tak zaczyna, niewielu udaje się skończyć z takim życiem. Prędzej czy później zaczynasz kraść żeby mieć za co chlać i w końcu kończysz z kulą we łbie. To ten typ szczura kształtuje opinię innych. Przez takich jak oni uważa się szczury za nie niewartych, zarzyganych idiotów, którzy nie potrafią nic ze sobą zrobić.

Poszukiwacz

To już jakiś sposób na życie. Obraz szarej postaci, szwędającej się wśród ruin w poszukiwaniu nędznych gambli, przylgnął do szczurów prawie jak butelka. Żyjemy na wielkim wysypisku śmieci, a takie miejsce od zawsze należało do bezdomnych i biednych. Przeszukiwanie zawalonych budynków może nie wydawać się zbyt bezpiecznym zajęciem. Właściwie to nawet bardzo nie jest. Szczury wiażą tam gdzie inni bałiby się nawet patrzeć bez zabezpieczenia. Tam gdzie dla jednych ryzyko spotkania mutka, maszyny, czy po prostu śmierci pod gruzami jest za duże, tam szczury wygrzebują najlepsze kąski. Co prawda mit o obleczonej w szmaty gościu z wyszukiwaczem metalu można między bajki włożyć. Spróbuj coś znaleźć pośród powykręcanych gruzów stalowych konstrukcji. Po prostu się nie

da. Szczury łażą z zaimprovizowaną łopatą i przerzucają każdy kamień szukając czegośkolwiek. Znam jednego kolesia. Znalazł w ruinach Cincinnati w pełni sprawny komputer i opylił go w Appalachach w zamian za ciepłą posadkę. Teraz ma tytuł i grzeje tyłek w przytulnym domku.

Żebrak

Bywa i tak, że po ruinach nic nie znajdziesz, a żeby żyć trzeba jeść i pić. Żeby jeść trzeba mieć za co. Jak się niema za co, to trzeba umieć o to poprosić. I to właśnie jest żebractwo. Jest milion sposobów na wyłudzenie czegoś od zasobniejszych bliźnich. Generalnie są dwie podstawowe strategie, właściwie to trzy. Pierwsza to wypraszenie. Polega na tym by zagrać na miękkim sercu innych. Jak umiesz wcisnąć ładną bajkę o tym jak zabili ci żonę, a masz sześcioro dzieciaków na utrzymaniu to uda ci się coś wyłudzić. Pamiętaj tylko, że nie na wszystkich działa ten sam tekst i często trzeba mieć sporo inwencji żeby coś wyżebrać. Druga metoda to natręctwo. Im bardziej natrętny i śmierdzący jesteś, tym większe szanse, że dostaniesz coś na odczepnego. Problem z tą metodą jest taki, że pomimo iż sprawdza się dużo bardziej, dużo łatwiej jest zarobić w mordę. Jest też trzecia metoda. Dziś nie jest już tak skuteczna jak przed wojną, ale nadal działa. Metoda neutralna. Wystawiasz się w widocznym punkcie z karteczką z jakimś dziwnym napisem i czekasz. Bardziej sprawdzają się napisy w stylu „zbieram na piwo”, niż „jestem głodny”. Tych drugich jest tak dużo, że nikt nie zwraca na nie uwagi. Mój znajomy siedział przez tydzień z wielkim kotłem z napisem studnia życzeń i zarobił 80 gambli w żarcu i złomie. Nieźle, nie?

Włóczęga

Żebrać i szukać gambli można wszędzie. Więc czemu nie powziadać? Włóczęga ma swój dom w trasie. Beziemienny wędrowiec szukający szczęścia.



Brzmi romantycznie, nie? Dużo lepiej niż oszuczany szczur wywalony z miasta. W drodze można znaleźć milion historii, za które czasem można dostać nocleg i coś do żarcia. Za wieści z innego miasta, czy doręczenie listów też nieźle płacą. Twoim domem jest cały świat, dachem niebo, podłogą droga, a ścianami horyzont. Idziesz przed siebie, bez celu, bez trosk. Nigdzie nie zagrzesz miejsca na dłużej, ale i poco? Po kilku przeżytych w ten sposób latach możesz mówić, że jesteś łowcą, albo kurierem, ale ty dobrze wiesz że jesteś szczurem i tak naprawdę to ci pasuje. Ja tak chodzę już od 5 lat. Jak bóg da to jeszcze 5 pochodzę. A potem jeszcze 5 i kolejne. W byle wiosce za historię swojego życia dostanę posiłek i nocleg. W większych miastach w ruinach leży tyle gambli, że na drogę wystarczy.

Bajarz

Kłamstwo ma krótkie nogi, jak maiała moja matka. Jednak gdy od tego ma zależeć posiłek w tym tygodniu, to to czy się wyda niema już znaczenia. Zmyślanie historii i bajek dopóki ludzie chcą tego słuchać jest jak najbardziej wskazane. Tu już nie chodzi o przekonywanie innych by dali ci trochę gambli. Tu chodzi o opowieść. Jesteś poetą, twórcą dzieł, za które inni są skłonni zapłacić. Przed wojną można było iść do księgarni i kupić sobie cokolwiek, dziś niema już księgarni. Niema też zapotrzebowania, na sztukę. Nikt niema czasu na słuchanie teatralnych wywodów z morałem. Dziś publiczność jest dużo bardziej wymagająca. Jeśli potrafisz przekonać ich by zapłacili za twój występ, to jesteś mistrzem. Kiedyś bybyś milionerem,

dziś przynajmniej masz za co żyć. No i w jednym miejscu więcej niż dwa razy nie zarobisz na tym samym, więc musisz tworzyć. To jest dopiero poświęcenie dla sztuki.

Grajek

Słyszałeś o el mariachi? Dawniej tak nazywano meksykańskich, wędrownych gitarzystów. Nawet kilka filmów o nich było. Dziwne, że większość z nich opierała się na bardzo przeciągającej się strzelaninie, no ale trudno. W każdym razie, jak umiesz grać na jakimś instrumencie, albo śpiewać, to masz zarobek w garści. Jak dobrze ci idzie, to w wielu barach zapłacą ci za występ, a i napiwki się nieźle zbiera. Problem w tym, że trzeba grać naprawdę nieźle. Jak fałszujesz, to nic nie zarobisz poza kopem w rzyć. Niema w tym nic skomplikowanego. Masz zdolności, to trzeba je umieć sprzedać. No tylko czemu ciągle nazywają cię szczurem? Bo w ten sposób można zarobić na jedzenie i picie, na nic więcej ci nie starczy. Zapomnij o fankach i garderobach. Zaczniij się lepiej modlić, żeby ktoś jeszcze chciał cię słuchać.

Cztery odcienie szarości

Tacy wyrzutkowie społeczni jak my budują sobie własny światopogląd. Często są dość podobne do tych z "normalnego" świata, ale zawsze wydają się nieco bardziej przygnębione. No cóż tacy już jesteśmy, a część z nas umie się tym cieszyć. Z resztą, sam posłuchaj.

Stal

Gdy przechadzasz się ulicą NY twoją uwagę przykuwają odnowione fasady budynków, samochody poruszające się zgodnie z zasadami ruchu drogowego i robotnicy uganiający się jak mrówki budujące to cholerne mrowisko. My też tam jesteśmy. Kryjemy się w cieniu, w brudzie, w ściekach. Wyciągamy ręce po jałmużną, błagamy o





zatrudnienie, żywimy się tym, co dla was jest tylko śmieciem. Gdy inni budują nowy świat, próbując odzyskać cywilizację przeszłości, my budujemy siebie. Jestem Szczurem! Tam gdzie wy szukacie materiałów wśród śmieci, tam Ja buduje z tego, co odrzuciliście. Świat zamienił się w wielki śmietnik. Raj dla takich jak ja. Jest w tym jakaś misja. Choć niezauważony, pokorny i szary to ja i mi podobni budujemy fundamenty waszego nowego świata. Gdy następnym razem przejdiesz się ulicą, zatrzymaj się i rozejrzyj. Jesteśmy wszędzie. Opiekujemy się waszymi śmieciem. Czyścimy wasz świat z tego, co wam nie potrzebne i budujemy porządek w chaosie. Nie wierzysz? Naprawdę sądzisz, że jesteśmy tylko brudnymi ćpunami z ulicy? Trochę w tym racji. Ale jak myślisz? Gdy wyrzucasz podgniłe mięso przez okno, bo zjeść się go już nie da, to co się z nim dzieje? A jedyne czego chcemy to odrobina szacunku. Pomyśl o tym czasem.

Rdza

No cóż. My nie żyjemy, my dogorywamy. Za parę lat zeżreć resztę tego, co się do jedzenia nadawało, a parę lat później skończy się nawet to co zeżreć możemy my. Ale to optymistyczna wizja. Bardziej prawdopodobne, że przejedzie po nas moloż, albo neodżungla. Niema co się łudzić, że uda nam się wygrać z wielką puszką, albo że roślinki pójda sobie same. Marzenia o tym, że farmy Teksasu dostarczą nam tyle żarcia żeby załudnić stany na powrót można między bajki włożyć. Ale wiesz co? Póki można, to czemu by się nie zabawić? Tia, dzięki. Wiem, że jestem brudny i nieco ode mnie zalatuje. I co z tego? Póki jest co pić, to z kim też się znajdzie. Jak już jesteś w moim towarzystwie, to też pijesz, niewierze abstynentom. Dobrze, nie? Sam robiłem. Z czego? Nie chcesz wiedzieć. Wódę da

się zrobić ze wszystkiego, jak mawiała moja śp. matka. Co jak co, ale mi się nie śpieszy. Co prawda nie obżeram się frykasami, ale coś zawsze się znajdzie. Nie ma zmartwień, a życie płynie. Jeszcze. Niedługo się skończy. Wole umierać ze świadomością, że nie zmarnowałem czasu na jakieś dyrdymały. W wielkim śmietniku niema już co budować. Prędzej czy później, a raczej to pierwsze, coś przyjdzie i nas sprzątnie. Masz pij. Przyda ci się. Tylko to nam zostało.

Rtęć

Gangsterzy, służby porządkowe, mutki, maszyny, zmutowane roślinki, zwierzęta, pogoda, zbląkane kule, zatrute żarcie, kiepskie konstrukcje nosne, a nawet pieprzone klechy. To wszystko i wiele więcej nie lubi takich jak ja. Wiatr źle zawieje, a już jakiś mafiozo próbuje ci odstrzelić dupę, bo mu zaśmierdziało. Nie wiem jak ty, ale ja lubię swój tyłek i nieco się o niego boję. A to nie wszystko. Myślisz że jak długo można pociągnąć na żarciu, którego inni by nie ruszyli nawet dwumetrowym kijem? W końcu złapiesz jakieś gównno, które zamieni twoje wnętrznosci w coś, co będzie wyglądać jak to żarcie. A ja swoje wnętrznosci lubię jakie są. Każdy dzień niesie ze sobą nowe problemy i coraz to więcej strachu. A wiesz co jest najgorsze? To, że nikt za tobą tęsknić nie będzie. Jestem w końcu tylko szczurem. Szarym tłem, na które nie zwraca się uwagi. Jak zdechnę to pewnie stanę się pośliskiem kogoś takiego jak ja. A to kurde nie jest miła perspektywa.

Chrom

Wiesz co to jest? Nie debilu, to nie woda kolońska. To koniak i to przedwojenny. Wszędzie tego pełno. Aż się nie chce samemu pędzić. Żarcie? Leży

Kolor to nie tylko ogólna koncepcja sesji, to również nastawienie poszczególnych bohaterów. Mogą ułatwić kreację prawdziwego szczura.



na ulicach, a idiotom po prostu się nie chce schylać. Ostatnio śliczną konserwę znalazłem, patrz. No może i trochę stara, ale to doskonały rocznik. Nie jesz? To nie, twoja strata. Zupełnie nie czaję, o co biega tym narzekającym półgłówkom. Nikt im nie każe się pchać na molocho. Jak się nie rzucasz, to byle punk kuli w ciebie nie wpakuje. Ruiny stoją otworem, więc o nocleg łatwiej niż kiedykolwiek. Normalnie cud, miód i orzeszki. Żyć, nie umierać. To nie tylko anegdota. To jedyna zasada, jaką należy się w życiu kierować. Cały świat tylko prosi żeby czerpać z jego dobrodziejstw pełnymi garściami. Nie trzeba łązić na złomowiska, czy grzebać po śmietnikach jak przed wojną. Dziś wszystko leży wszędzie. Jak na wielgaśnym wysypisku. Biercie i jedzcie z tego wszyscy i na zdrowie. Bo chyba z tym jest najgorzej. A właśnie czas na tableteczkę. Ostatnio znalazłem jakiegoś trupa i miał pełną fiolkę tego. Trochę przeterminowane, ale jak dla mnie działa. Zresztą popatrz na mnie. Zdrówko dopisuje, brzusi pełny, gardło dobrze przepłukane. A właśnie, to jak? Koniaczku?

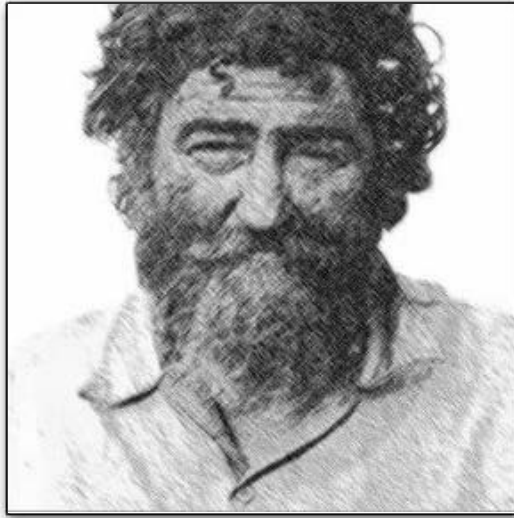
Reputacja

Nie zyskasz wielkiej sławy będąc szczurem, nie licz na to. Jeśli chcesz nim zostać, to panienki, wystawne imprezy i drogie alkohole zostaw sobie, jako marzenia. Nadal reputacja jest wśród nich bardzo ważna. Właściwie to jest jedyną wartościową rzeczą jaką szczur mieć powinien. Szczur sam jest nikim. W pojedynkę prawie na pewno zdechniesz z głodu. Ale kilka szczurów może więcej. Im lepsza reputacja tym więcej osób cię zna i ufa tobie. A zaufanie to podstawa kontaktu. Zaufane osoby mają dostęp do informacji o niemal wszystkim co się w mieście dzieje. Poza tym często jeden szczur przychodzi do drugiego z informacją o większym gamblu, z którym sam sobie nie poradzi, albo o jakiejś niezłej mecie, do której trzeba mu

jeszcze kogoś żeby ją chronić. Ktoś, kto raz straci zaufanie innych już nigdy niezostanie wpuszczony do ich wewnętrznej społeczności. A ta jest strukturą bardzo złożoną. Szczury dzielą się rewirami poszukiwań w ruinach, żywnością, lekami, wszystkim. Bronią się przed obcymi i tymi, którzy chcą przywłaszczyć sobie coś z ich rewirów. To szajka o niewielkiej sile, ale zawsze mają przewagę znajomości terenu i liczebności. Czasem można się zdziwić ilu potrafi się stawić na wezwanie kogoś zaufanego. Dobra reputacja ułatwia również kontakty ze światem zewnętrznym. Łatwiej znaleźć kupca i interesującą zapłatę.

I co potem?

Jesteś szczurem i myślisz co potem? Liczysz na emeryturę? Mam dla ciebie złą wiadomość. Udaje się, hmmm chyba nikomu. Po prostu to nie jest robota z możliwością awansu. Możesz oczywiście wkuwać wygrzebane podręczniki, może nawet nauczysz się w końcu czegoś, co przyda się innym, ale nigdy nie będziesz w tym dość dobry, żeby konkurować z innymi. Możesz mieć niemal pewność, że prędzej czy później ktoś cię po prostu zastrzeli, zje, zabije cię jakaś paskudna choroba, zdechniesz z głodu, albo się zatrujesz. No cóż, nie masz przyszłości. Ale zawsze możesz mieć jakąś wizję. Poma-ga gdy nie wiesz już co robić. Depresja to prawie taki sam zabójca jak ebola. Nie możesz się po prostu położyć i umrzeć, choć nie jeden tak kończy. Właśnie dlatego, bo niemieli wizji przyszłości. Jako szczur jesteś odpowiedzialny za... No dobra, jesteś nikim. Co tu dużo mówić. Każdy z nas ma jakąś swoją bajkę w którą święcie wierzy i która podtrzymuje go w ciężkich chwilach. Trochę irytujące jest to że nakoło wszyscy przekonują cię że mniemasz szansa, a sami trzymają się bzdury w którą ciężko uwierzyć. Przynajmniej jednemu się powiodło. Chyba tylko jeden...



**ZOSTAŃ
SZCZUREM**





Cechy z pochodzenia

Nie wielu z nas opuszcza miejsce z którego pochodzi, ale na tych, którzy opuścili swoją bezpieczną przystań odciska się piętno. Przejawia się w nawykach i zachowaniach. Gdy spędza się całą młodość na śmietnikach miasta, to na starość traci się nimi i to bez znaczenia, czy się chce, czy nie.

Południowa Hegemonia

Wracaj, odgrzyź ci kostkę!

Jest coś takiego, że gdy stajesz się agresywny ludzie raczej cię omijają. Może jest to związane z nieprzewidywalnością ruchów, albo po prostu ze smrodem alkoholu z twojej gęby. Jak nie masz żadnej widocznej broni i zazwyczaj wywrzaskiwać opryskliwe teksty, ludzie z niesmakiem na twarzy zostawiają cię w spokoju, byle byś się nie zbliżał. Muszą zdać bardzo trudny test niezłomności żeby ci coś zrobić, przynajmniej dopóki ty im nic nie robisz.

Vegas

Patrz, co znalazłem

Z takim farterem to już dawno nie powinieneś być szczurem. No, ale skoro to lubisz. Przynajmniej nigdy nie chodzisz głodny. Nawet na odludziu potrafisz znaleźć coś, co nada się do jedzenia. Nigdy niema tego tak dużo, żeby podzielić się ze znajomymi, ale sam rzadko chodzisz z pustym żołądkiem. Raz dziennie po zdaniu przeciętnego testu wypatrywania MG podaruje ci mały posiłek. Nie

licz na kawior, ale nawet na pustyni czasem zabłąka się jakaś konserwa.

Człowiek pustyni

Tu mnie nie ma

Czy ty żeś widział kiedyś szczura z pustyni? Oczywiście, że nie. I raczej nie zobaczysz, bo kryją się świetnie. Potrafisz zlać się z dowolnym tłem. Testy umiejętności z pakietu kamouflaż są dla ciebie o poziom łatwiejsze. A teraz zobacz sobie cechę Szary i pomyśl o możliwościach.

Nowy York

Twardym trzeba być

Zabili ci dzieci i żonę, spłonął ci dom, resztki gambli ukradł jakiś cwaniak, a pies zadławił się twoją ostatnią konserwą. No to nie jest źle. Przynajmniej ciągle masz buty. Wszystko z pakietu siła woli masz na +2. To tak na pocieszenie.

Teksas

Włóczykij

W Teksasie nie toleruje się szczurów. Jakoś obraz szarego, śmierdzącego czegoś, walającego się po zielonej farmie nie pasuje im do koncepcji. I dlatego w Teksasie szczury ubierają wielkie kapelusze, nieźle buty i wędruje z miejsca na miejsce. Romantyczny wędrowiec bez celu, z milionem opowieści z kapelusza, to szczur z zielonej krainy. Wystarczy, że zdasz trudny test blefu, a wsłuchani w twoje opowieści sami zaproponują nocleg i żarcie. Byleby na niezbyt długo. Nikt nie lubi zasiedziały ch wędrowców.

Nie jadłem od dwóch tygodni

Jeśli niedostane czegokolwiek to zdechnę tu i będzie trzeba mnie sprzątnąć



Federacja Appalachów

Kloszard

Z Appalachów nawet szczury są wyniosłe. W miarę zadbany, niezbyt śmierdzący. Ale co szczur, to szczur. Nadal woli żebrać niż pracować. Ale jednak jak patrzysz na takiego, to jakos ręka sama sięga po jakiegoś gambli do oddania. Gdy próbujesz wyłudzić coś od kogoś testy perswazji i blefu są dla ciebie o poziom łatwiejsze.

Miami

Wielki Walkabout

Pewnego dnia wyszedłeś na mały spacer i tak już zostało. Co prawda nie masz domu, ale ludzie nie poznają cię jako szczura. Ty po prostu spacerujesz. Żaden test kondycji nie może być dla ciebie trudniejszy niż Trudny.

Człowiek z... nie twój zasrany interes

Który to?

Widziałeś kiedyś szczura? Wszystkie wyglądają tak samo, nie? I to jest właśnie z nimi problem. Jak któryś coś przeskrobie to nigdy nie wiadomo który. To zaleta i przekleństwo za razem. Twoja reputacja kosztuje dwa razy więcej, a do tego testy reputacji wobec ciebie zdawane są na PT o jeden wyżej. Za to, gdy jesteś poszukiwany, trzeba zdać bardzo trudny test sprytu żeby cię rozpoznać, tylko inny szczur może cię rozpoznać bez problemów.

Salt Lake City

Asceta

Po objawieniu, jakiego doznałeś, uznałeś, że życie w ubóstwie jest twoim powołaniem. Aura oświecenia otacza cię i promieniuje na innych. Gdy zaczynasz się modlić publicznie, ludzie zaczynają prosić cię o

nauki. Ale asceta czy nie żyć za coś trzeba, więc nie musisz nauczać za darmo. Za każdą godzinę spędzoną na ulicznych modłach dostajesz 5 gambli od kogoś, kto się do ciebie przyłączy. Pamiętaj jednak, że zbyt duży tłumek, może zechcieć zadawać pytania w stylu: po co ci tyle gambli?

Missisipi

Śmierdziel

Śmierdzi od ciebie. Śmierdzi od ciebie taką mieszkanką chemikaliów, że nic co nie musi, się do ciebie nie zbliża. Jeszcze ludzie są wstanie to wytrzymać, ale zwierzęta instynktownie boją się ciebie i nie zbliżają. Nawet co bardziej dzikie mutki wołają cię unikać. Plus taki, że raczej nic cię nie zje. Minus, że raczej nic nie upolujesz.

Posterunek

Technoszczur

Pewnie laziłeś za wędrownym miastem, albo jakimś cudem cię po prostu nie zauważyli, ale nauczyłeś się całkiem sporo o maszynkach molocha, a dokładniej jak ich unikać. Poświęcając 15 minut na obserwację terenu i zdając trudny test czujności, możesz stwierdzić czy jakieś maszyny wielkiej puszkii są na tym terenie czy nie. Nie możesz określić gdzie są, ani nawet w jakiej odległości, ale wiesz, że gdzieś w okolicy są i trzeba stąd spadać.

Detroit

Dom na kółkach

Dom to drzwi, dach, podłoga, okna i ściany. Twój ma jeszcze koła. A twój dom to twoja twierdza. Dostajesz ułatwienie 40% do wszelkich testów związanych z zachowaniem twojego domku dopóki w nim siedzisz.

Ruiny miast podzielone są umownie na małe sektory. Szczury bronią swoich fragmentów przed innymi. Czasem przypomina to walki zwierząt o terytorium. Ale to też kwestia przetrwania. Najlepsze i najbezpieczniejsze tereny przypadają najmocniejszym grupkom, lub komuś o wielkim zaufaniu. Szczurzą społeczność można by określić jako anarcho-autorytatywne rządy feudalne sprawowane przez socjalistyczno demokratyczne grupy.



Cechy z profesji

Jesteś tym co umiesz. Jak nic nie umiesz, nie żyjesz. Może wydawać się, że jesteśmy bandą nieudaczników i półgłówek, ale swoje potrafimy.

Gorzala dla wszystkich!

Mając trochę wody, palnik, szczelny pojemnik, coś co pozwoli ci odpowiedzieć ten pojemnik (wystarczy kawałek zawiniętej rurki) i cokolwiek organicznego, potrafisz uwarzyć bimber. Można go zrobić nawet z bawełnianych skarpetek. Tylko pamiętaj, że to ściervo będzie tylko mocne. Nie smaczne, nie zdrowe, nie czyste, ale mocne. Nie potrzebujesz żadnego testu chemii, po prostu to coś, co umiesz i o dziwo zawsze ci wychodzi. Alkohol jest bardzo niskiej jakości, ale nada się do spożycia.



Przepatrywacz

Chodząc po ruinach zawsze coś znajdziesz. Po prostu wychodzisz z założenia, że ktoś coś na pewno przeoczył, a ty to znajdziesz. Masz jeden

automatyczny sukces przy wszystkich testach związanych z odszukiwaniem gambli w ruinach, wysypiskach, złomiarzach itp.

Sztuczki

Taki trikas potrafi przydać się, gdy zwykle umiejętności kończą swoje zastosowanie. Jak umiesz coś takiego, to nie znaczy, że świat rzuci ci się do stóp, ale może pomoże ci to przetrwać ciężkie chwile.

☢ Zdechł szczur

Wymagania: Charakter 14+, Blef 2+

Opis: W bałaganie strzelaniny niema czasu na dobijanie trupów. Czasem wystarczy położyć się i realistycznie śmierdieć

Działanie: Jak się położysz i poudajesz to trzeba bardzo trudnego testu wypatrywania, żeby zorientować się że jeszcze żyjesz.

☢ Pan Śrubka

Wymagania: Nasłuchiwanie 4+, Elektronika 2+

Opis: Laziłem kiedyś ze „śrubką” Smithim na małe szperanko po ruinach. On ze swoim wykrywaczem metalu. Bez przerwy tylko pisk i pisk. Byle kabel a to „pisk pisk pisk”. Szału można dostać. No i standardowo ten jego złom ciągle „pisk pisk”, więc ja do niego: Wylącz to i tak nic nie pomaga. A wiecie co on mi na to? „No, na razie nic, poza sześcioma kablami, dwie puste puszki i kilka prętów, ale jedna fajna śrubka była, tylko za głęboko jak dla mnie.”

Działanie: Po udanym trudnym teście nasłuchiwania możesz określić jak przedmiot wypikuje twój wykrywacz.

☢ Moje pchły są mocniejsze

Wymagania: Budowa 16+

Opis: Wylądowałem na noc w jakiejś starej psiarni razem z Markiem. Rano się budzę i czuje jak coś mnie żre. Drapie się jak szalony już ni



wyrabiając, a Mark nic, śpi dalej. No to się pytam, czemu go to nie gryzie, a on że jego pchły dawno zżarły te maluchy.

Działanie: Za każdym razem, gdy jakiś mały pasożyt chce z ciebie skorzystać możesz zrobić trudny test budowy, żeby tego uniknąć.

☼ Kto da więcej?

Wymagania: Charakter 14+, Perswazja 2+

Opis: Próbowałeś kiedyś opchnąć śrubkę? Jak nie znajdziesz klienta, to nie sprzedasz złomu, który znajdziesz. Jak uda ci się nawet trafić na frajera, to zarobek marny. Ale jak znasz tą sztuczkę, to nie dość, że wiesz gdzie szukać klienta, to jeszcze wiesz jak sprzedać.

Działanie: Poświęcając dobę na poszukiwania w mieście, potrafisz znaleźć kogoś, komu wciśniesz to co znalazłeś za maksymalną na danym terenie cenę.

☼ Na szybko

Wymagania: Spryt 16+

Opis: Czasem potrzeba zmontować coś na szybko, czasem nawet na bardzo szybko.

Działanie: Nie masz żadnych utrudnień za pośpiech przy robieniu sprzętu ze złomu, ale tylko jednorazowego.

Choroby zawodowe

Wielkie złomowisko świata rozsiewa własne choroby. Spędziłeś na nim dość czasu by te, które spotykają innych cię ominęły. Te śmietnikowe chyba nie są aż tak straszne, no i z lekami łatwiej. Za 30 gambli możesz sobie wylosować którąś:

1-6 Anosmia

7-12 Zapalenie wątroby

13-18 Trąd

19-20 Zdróweczko dopisuje, opłacało się co?

☼ Anosmia

Twój nos nie działa za dobrze. Pewnie siedziałeś w oparach jakiegoś badziewia, albo inhalowałeś się swoim bimberkiem. Tak czy inaczej, nie rozróżniasz zapachów. To ma związek z czymś co się nazywa receptory, czy jakoś tak. Jakies takie małe coś w nosie co przyłącza drobiny zapachów i je rozpoznaje. No nie ważne i tak ci nie działa. Jak będziesz brał leki to nie będzie źle, więc lykaj.

Lekarstwo: Cavum-nasigynum to spray do nosa. Psikasz raz dziennie i powinno być dobrze. Dostać to może i trudno (dostępność 20%), ale jak masz pełną fiolkę to starczy ci na długo bo na jakies 70 dawek. Kolejną zaletą jest cena. Jako że nie schodzi najlepiej, bo to dość rzadko używany lek, cena zwykle wacha się w okolicach 10 gambli.

Pierwsze symptomy: Przestajesz czuć zapachy. Na tym poziomie to czasem bywa błogosławieństwo. Nie przeszkadza ci smród, ale też nie zwęszysz jak ci się dom zapali.

Kary: otrzymujesz +60% utrudnienia do testów percepcji opartych na węchu, ale nie otrzymujesz utrudnienia związanego z działaniami w smrodzie i gazach śmierdzących.

Stan ostry: No to już jest większy problem. Jakies 3 tygodnie bez leków później wraz z całkowitą utratą węchu, tracisz też smak. Nie przeszkadza ci smak niczego, ale nie umiałbyś odróżnić musu jabłkowego od gówna. Rozróżniasz już tylko konsystencję pokarmu. Możesz też siedzieć w najgorszym smrodzie, ale smród palonych zwłok nie zwróci nawet twojej uwagi.

Kary: +100% do testów percepcji opartych na węchu i smaku.

„Postrzał w dupę i głodowy skręt kiszek boli bardziej niż złamana duma”
Nieznany żebrak



Stan krytyczny: Pożegnaj się ze smakiem świeżych owoców i pieczonej baraniny. Powiedz papa zapachowi świeżo wypieczonego chleba. Od dziś, już nie odwołalnie nie poczujesz, ani nie zasmakujesz niczego. Żadne leki ci już nie pomogą, po prostu te całe receptory uległy zniszczeniu. Tylko nie myśl, że to koniec. Jeszcze może być gorzej. A co tam. Jest gorzej. Rozwijające się uszkodzenie nerwu zaczyna powodować problemy ze wzrokiem i słuchem. Lepiej bierz leki, bo niedługo będziesz roślinka.

Kary: Automatyczna porażka przy testach węchu i smaku, Percepcja -3

Stan terminalny: Najpierw dobra nowina. Nie umrzesz. Teraz zła. Zaczynaj brać leki antydepresyjne. Uszkodzenie nerwów zmysłowych doszło aż do ośrodka postrzegania w mózgu. Nie widzisz, nie słyszysz, nie czujesz zapachów, ani smaków. Nawet dotyk ci szwankuje. Leki już nie pomogą. Może uda się wczepić coś cybernetycznego, ale jak chcesz na to zarobić to ja nie wiem. Smutne, nie?

Kary: Automatyczna porażka przy testach opartych na zmysłach wzroku, węchu, smaku i słuchu. Percepcja -6

🦠 Zapalenie wątroby

No niestety. Po latach chlania, nabawiłeś się tego świństwa. No chyba że złapałeś wirusową odmianę. Bez znaczenia. Tak czy inaczej, koniec z piciem, albo twoja wątroba zacznie przypominać wiadro ostrzelane z CKMa.

Lekarstwo: Są dwa sposoby leczenia. Pierwszy to przeszczep, ale sam wiesz jak o to ciężko. Drugi to terapia lekowa. Przed wojną opracowano regenerujący wątrobę lek. Wielkie bum na niego spowodowało że do dziś można go znaleźć w każdym mieście. Problem polega na tym, że dość dużo osób chciałoby go mieć

(dostępność 50%, cena 3 gamble za dawkę). W czasie brania leku nie wolno spożywać alkoholu, przerywa on bowiem działanie leku. Syropok, który należy brać co najmniej raz w tygodniu, nazywa się Hepatocolinum.

Pierwsze symptomy: Na początku nie jest źle. Trochę boli cię brzuch i czasem plujesz krwią.

Kary: Utrudnienia do testów jak przy lekkiej ranie

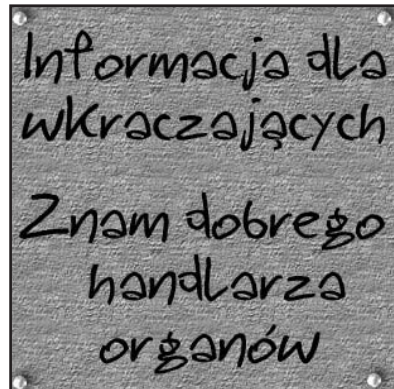
Stan ostry: Co? Syropok nie posmakował? No to masz problem. Brzuch boli jakby ci kto kule wpakował i zaczynasz rzygać po posiłkach.

Kary: Utrudnienia do testów jak przy ciężkiej ranie, budowa spada o 1.

Stan krytyczny: Nie dobrze z tobą. Brzuch boli jakbyś granat połknął. Mógłbyś bić rekord w wymiotach w dal, a do tego nie masz apetytu.

Kary: Utrudnienia do testów jak przy ranie krytycznej, budowa spada o kolejne 3

Stan terminalny: Twoja wątroba wygląda jak obgryzione jabłko. Przestała działać, a bez niej, aż się nie chce żyć. Nie możesz jeść, boli jak diabli, a do tego tak cię osłabiło, że nie jesteś w stanie samodzielnie podnieść się z łóżka. Umrzesz za jakieś 3, może 4 dni chyba że dostaniesz nową wątrobę.





Ⓜ Trąd

Tak naprawdę to tylko jakaś jego dziwna mutacja, nieco mniej zaraźliwa, ale za to bardziej niebezpieczna. Na początku zaczynasz wyglądać jakby pogryzło cię stado wzmocnieni, a z czasem musisz uważać żeby nie zostawić gdzieś nogi.

Lekarstwo: Kiedyś używano ryfampicyny, ale ten szczep jest na to częściowo odporny. Na szczęście jakiś chemik z posterunku opracował wzmacniacz do tego antybiotyku i razem działają zupełnie dobrze. Więc albo mieszasz i wstrzykujesz sobie obie (30% ryfampicyna, 40% wzmacniacz), albo kupujesz gotowe mieszanki (35%). Całość kosztuje około gamba z działką. No i jest dobra nowina. Jest szansa że wyj-

dziesz z tego zupełnie. Normalnie mieszankę bierze się codziennie, ale po miesiącu bakteria zostaje prawie całkowicie zwalczona i zostają tylko przetrwalniki. Nie wiadomo jak się ich pozbyć, a po 3 tygodniach choroba wraca i znów masz miesiąc codziennego brania. Gorzej jak przerwiesz kurację. W ciągu jednego dnia to ścierwo potrafi odnowić populację i całe leczenie od początku.

Pierwsze symptomy: Małe brązowe plamki, które nie są brudem, pojawiają się gdzieśgdzie. Pół biedy jak na nogach czy brzuchu, gorzej jak na twarzy. Choć nie przeszkadzają w niczym po za wyglądem. 5% utrudnienia w kontaktach z ludźmi gdy zobaczą plamki.

Stan ostry: Plamy są coraz większe. A do tego zaczynasz puchnąć. Wyglądasz dość groteskowo więc ludzie cię omijają. 50% utrudnienia do kontaktów z ludźmi.

Stan krytyczny: Plamy zamieniają się w regularne rany. Ciało zaczyna ci się kruszyć. Palce potrafią odpaść same z siebie, zęby wypadają i tracisz wzrok. -80% do kontaktów z ludźmi, -20% do testów opartych o wzrok, a do tego rany jakie otrzymujesz są o poziom cięższe (lekkie w ciężkie, ciężkie w krytyczne, a krytyczne, lepiej nie mówić)

Stan terminalny: No to marne szanse. Został ci tydzień konania. Nic ci nie pomoże. Twoje ciało zaczęło się żywcem rozkładać. Odpadają ci kończyny, oczy wypływają, a i wewnętrzne organy zamieniają się w coś co zwykli ludzie wydalają.

Pierwsza zasada kultury szczurzej: Nigdy nie pytaj „co ostatnio jadłeś?”

Druga zasada: Nigdy nie chwal się co ostatnio jadłeś

Trzecia zasada: Nie podbieraj nic z nie swojego terenu

Czwarta zasada: Śmierć jednego szczura to zazwyczaj śmierć dla jeszcze dwóch i szansa na przeżycie dla innego jednego.

Nie zabijaj, bo możesz należeć do tej dwójki.



Formularz

1 Zacznijmy od podstaw. Jak to się stało, że zostałeś szczurem? Nie wciśniesz mi kitu, że to rodzinna tradycja? Rodzina cię opuściła zabierając ostatniego gambla? Nie masz wizji jutra, więc postanowiłeś żyć na śmietniku? Czy to może jakiś rodzaj religijnego pustelnicstwa? Masz jakiś pomysł co robić, czy tylko umartwiasz się z dnia na dzień szukając łatwych rozwiązań, kawałka chleba i taniej gorzały?

.....

.....

.....

.....

.....

2 A jak tam znajomi? Masz jakąś rodzinę? Wszyscy cię opuścili, czy masz chorą żonę i dziesięcioro bachorów na utrzymaniu? A przyjaciele, znajomi? Na wielkim śmietniku wszyscy się wspieramy, no przynajmniej do momentu kiedy nie wchodzisz na czyjś rewir i nie podbierasz mu gambli. Masz znajomych, pomagających ci w robocie? A może jakiś kontakt do niezłego skupu? Albo chociaż paser?

.....

.....

.....

.....

.....

3 Każdy z czegoś żyje, a z czego ty? Co dziennie rano wychodzisz w ruiny przerzucając gruz w poszukiwaniu czegoś co da się sprzedać? Błagasz o jałmużną pod kościołami? Może robisz coś względnie pozytywnego? Zarabiasz brzdąkając na gitarze za żarcie i wodę? Może wszystkiego po trochu?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4 Powiedzmy że poznałeś jakiegoś szczura, któremu pomagales i znajdzie on coś dość cennego żeby wybić się ponad stan obecny. Spróbujesz ukraść? Zażadasz żeby się podzielił? Może będzie patrzył i radował się razem z nim jego szczęściem w nadziei że pomoże ci kiedyś? Jak traktujesz tych, którzy mają lepiej niż ty?

.....

.....

.....

.....

.....

5 A co jeśli twój kumpel zacznie przymierać głodem? Podzielisz się, samemu ryzykując głodówkę? Jak się odnosisz do swoich braci w biedzie? I co jeśli tobie się powieździe? Będziesz pamiętać o starych znajomościach?

.....

.....

.....

.....

.....

6 No i ostatnie pytanko. Co robisz żeby zmienić ten stan rzeczy? Uczysz się? Poszukujesz czegoś mega cennego z przygotowanym planem co zrobić na wypadek nagłego wzbogacenia? Czy czekasz na kogoś kto powie: „Chodź, mam dla ciebie pensje, żarcie, wody ile zdołasz wychlać, w zamian za to że będziesz mieszkać w mojej willi, bo nie chce jej zostawiać tylko służbie i panienkom”? A może z dnia na dzień szukasz paru groszy, żeby przeżyć i zobaczyć w końcu jak wielka puszcza, albo zielone z południa przetoczy się po was wszystkich?

.....

.....

.....

.....

.....

.....



SPRZĘT IMPROWIZOWANY



Sprzęt improwizowany

Życie szcztura nie jest łatwe. Trzeba radzić sobie z przeciwnościami losu. Czasem przymierasz głodem, czasem odmrażasz sobie tyłek, czasem jakieś choróbsko wyżera ci trzewia, a pomocy z nikąd. A jak brakuje pomocy to trzeba sobie radzić samemu. No więc żeby sobie poradzić trzeba mieć łeb na karku i kombinować.

Pałatka

Duża szmata z kapturem z nieprzemakalnego materiału. Bierzesz do tego parę patyków i masz namiot. Jakiś sznurek i masz plecak. Lekki stelaż, trochę linki i masz lotnię. No z tym ostatnim to może przesada, ale użycie pałatki jako płaszcza przeciw deszczowego wydaje się być już zbyt trywialnym zastosowaniem. Żeby ją zrobić potrzebujesz trochę nici, igłę i trochę nieprzemakalnego materiału. Znaleźć też nie trudno. Kiedyś były do dostania w każdym sklepie z militariami i sklepach ze sprzętem turystycznym.

Cena: 20 gambli (dobrej jakości) 5-10 (ręcznie robiona)

Dostępność: 40%

Plecak

Szukasz czegoś po ruinach, trafia ci się jakiś gambel, ale ciężki jak cholera. To jest problem. W łapach nie doniesiesz, a jak będziesz ciągnął po ziemi to się pewnie zniszczy. No więc rozglądasz się za kawałkiem sznurka, jakimiś rurkami w kształcie L, ładnie wiążesz i przywiązujesz to cholerstwo do tego. Teraz zarzucasz na plecy i co? Od razu lżej nie?

Cena: koszt sznurka i rurek +2 gambli, ale kto by kupił coś takiego?

Dostępność: 70%

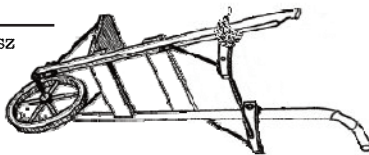


Taczka

No to tego gambla to na plery nie weźmiesz. Potrzebujesz więcej sznurka, nieco więcej rurek i koło. I teraz pojawia się problem. Samo koło nie wystarczy, trzeba je przymocować. Jak znajdziesz jakiś rower, albo cokolwiek co będzie miało oś z kołem i jakąś ramę to niema problemu. Ale same koło to przynajmniej problematyczny test mechaniki żeby przymocować do rurek. Potem przywiązujesz do tego gambla i w drogę.

Cena: koszt części +5 gambli, ale chyba nie wierzysz, że ktoś to od ciebie kupi?

Dostępność: 55%



Broń

Ruiny to niebezpieczne miejsce. Trzeba się czymś bronić. Jak nie stać cię na spluwę, to trzeba zorganizować sobie coś ręcznego. Ze złomu można zrobić wszystko. Od noża z kawałka szkła przywiązanego do patyka, po kuszę z drewnianego klocka, resoru samochodowego, linki hamulcowej i dwóch klamerek. Jak masz łeb na karku i trochę czasu to sobie poradzisz, tylko nie licz na taki sprzęt za bardzo. Zrobiłem sobie raz łuk z ładnie wyglądającej deseczki, a ta skubana pękła w trzech miejscach jak tylko go naciągnąłem. Różnorodność takich broni jest taka, że nie ma sensu tego wymieniać. A o ich skuteczności i sile pomów raczej z MG niż ze mną.

Cena: zależnie od jakości i rodzaju, ale nie za duża

Dostępność: 20-80%



Ubranie

Skrojony garniturek fajna rzecz, ale mało wygodna. Jak masz grzebać w śmieciach, dużo lepiej jest ubierać śmiecie. W ruinach leży całą tona szmat wszelkiego rodzaju. Trochę inwencji i zrobisz z tego całkiem wypaśne wdzianko, a przynajmniej coś, dzięki czemu nie zamarzniesz w nocy.

Cena: szkoda gadać

Dostępność: 80%

Narzędzia

No z narzędziami też trza se radzić nie? Automatycznej piły łańcuchowej nie zrobisz, ale ręczna wiertarka, czy śrubokręt to nie problem. A jak? A już mówię.

Piła

Przydaje się, gdy trzeba coś przeciąć żeby dostać się do jakiegoś gambla. Jak znajdziesz brzeszczoć to nie masz problemu. Jak nie masz, to poszukaj jakieś blachy, trochę ją poobijaj na brzegu i już masz coś, co przetnie drewno przy pewnych staraniach.

Cena: Buahahaha

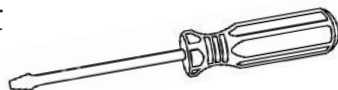
Dostępność: kawałek blachy znajdziesz prawie wszędzie

Śrubokręt

Polecam poszukać porządnym. Przyda ci się, zarówno do odkręcania śrubek jak i do dźgania gryzoni. Ale jak potrzebujesz na szybko, to sprawę załatwi jakiś kawałek blaszki.

Cena: Za kawałek blaszki?!

Dostępność: 85%



Wiertarka

To już trochę bardziej skomplikowane, ale też się da. Po pierwsze wiertło. Z tym są problemy, bo to dość cenna rzecz, a i nie leży byle gdzie. Jak potrzebujesz wiertła na szybko to wystarczy ci pręt zbrojeniowy. Jeszcze coś żeby nim kręcić. Jak nie masz pod ręką nic zmechanizowanego, to przymocuj pręt do jakiegoś koła, dorób rączkę i masz kołowrót. Można też zrobić jakiś łuk i opleść pręt cięciwą. Może i nie genialne, ale działa.

Cena: Czy mam ci przypominać, że to jest złom, za którego nic nie dostaniesz?

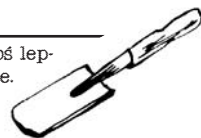
Dostępność: Pręt - 80%

Łopata

W gruncie rzeczy wystarczy ci jakiś znak drogowy i gotowe. Jak chcesz coś lepszego, to bierzesz kawał blachy na szufelę i jakiś drąg, wiążesz razem i gotowe.

Cena: Taki znak to czasem za jakieś grosze da się opylić

Dostępność: 85%





Namiot

Najłatwiej go zrobić z jakiegś folii. Wtedy będzie dość wodoszczelny. Trochę brezentu też będzie niezłe. Do tego stelaż z jakiegś badyla czy dwóch i masz namiot. Proste?

Cena: Za tą folię to jakiegś 5 gambli dostaniesz

Dostępność: 70%



Dom polowy

Przed wojną ludzie zamieszkiwali w murowanych domach i kamienicach.

Dziś wielu buduje, lub zajmuje te przed wojenne konstrukcje starając się chociaż o ułudę bezpieczeństwa, jakie niesie ze sobą mieszkanie w czterech ścianach. Ci, którzy nie mieli tyle szczęścia, by zająć jakąś bezpieczną przystań muszą radzić sobie inaczej. Skoro już jesteś szcurem to nie stać cię na przyczepę campingową. Nie mniej, mieszkać gdzieś trzeba. Stały adres przydaje się gdy chcesz gdzieś przetrzymać jakiegś gambla, czy schować się przed deszczem. W gruncie rzeczy masz dwa wyjścia. Jedno to zająć jakiś zrujnowany budynek

z dala od miasta. Ale ryzykujesz to wszystko co może cię spotkać w ruinach. Druga opcja to dom tymczasowy. Wiele nomadycznych plemion żyło tak przed wojną, ty też możesz. Do tego celu szukasz jakiegś dużego kartonu, kawałków blachy, folii i wszystkiego z czego można bez trudności zrobić w miarę wodoszczelne pomieszczenie. Trochę kombinowania i tadam! Masz domek. Po paru tygodniach pewnie przyjdzie ci zmienić lokację, ale do czegoś takiego ciężko się przyzwyczaić. Dom może być wszędzie. Wrak samochodu, psia buda, obudowana fontanna z grzybkim idealnie odpowiadają standardom domu polowego.

Cena: Chyba nie sprzedasz domu?

Dostępność: 50%



Dźwig

To już nie byle co. Trzeba do tego sporo złomu, więc stawiać to dla jakiegś kawałka blachy się nie opłaca. Potrzebujesz spory stelaż, kawał liny i umieć jakiś blok. Wystarczy felga. Jak masz dwie, to jeszcze kołowrót wyciągarki można zrobić. Sporo roboty, ale jak chcesz wyciągnąć silnik rozbitej ciężarówce, to zacznij myśleć nad czymś takim.

Cena: Nawet za 20 g to sprzedaż, o ile ktoś zechce kupić

Dostępność: 50%

A tak szczerze, to jak ruszysz głową, to zmontujesz sobie cokolwiek. Czasem może to się okazać mało funkcjonalne, czasem nietrwałe, ale raz czy dwa zwykle uda ci się skorzystać. Trzeba tylko pomyśleć i nic nie wyrzucać. Pamiętaj, wszystko może ci się kiedyś przydać.

Zaimprovizowane sprzęty ze złomu mają irytującą tendencję do rozpadania się w najmniej wygodnych momentach. Jak kiedyś używając czegoś takiego zobaczysz kostkę w rękach MG zacznij się bać. Przy używaniu takiego sprzętu można się posłużyć zasadą jak przy strzelaniu. Jak na kostce wypadnie 18-20 to się coś dzieje. Zwykle coś paskudnego. Albo supelek się rozwiąże, czy tam patyk pójdzie. Skutki są różne i zależne od funkcji przedmiotu. Jeśli miało to być ubranie, to pewnie skończy się na zmarznięciu. Jeśli podnosisz coś ciężkiego nad sobą prymitywnym dźwigiem, to może się to skończyć tragedią.



HALF- SURVIVAL





Half-survival

Przeżycie w mieście wydaje się być łatwe. Chcesz jeść, idziesz i wymieniasz parę gambli w jakimś barze, z picciem podobnie. Jak nie masz czego wymienić, to idziesz coś zarobić w swojej robocie, niezależnie od tego co robisz. Może to jeszcze nie sielanka, bo w pocie czoła urabiasz się za kawałek chleba. Pomyśl jednak, co by było, gdybyś nic nie potrafił, albo po prostu nie chciałoby ci się robić. Wtedy potrzebujesz naprawdę dobrej strategii na przeżycie. Leżenie plackiem na ulicy i śmierdzenie spowoduje co najwyżej, że inni przestaną cię zauważać. Prawdziwy szczur musi sobie umieć poradzić w tak ekstremalnym środowisku jakim jest miasto. Byle debil potrafi przeżyć tydzień bez wody na pustyni. Wystarczy posłuchać jakiś Indiańców i już wiesz jak sobie poradzić. Dżungla? Ha! Po trzech godzinach kursu zostaje ci tylko nauczyć się robić z lian hamaki, bo cała reszta to pikus. Ale miasto jest bezwzględne. Bestie w dziczy rozszarpia cię na strzępy i zjedzą, ale wystarczy jeden strzał z pistoletu żeby je odstraszyć. Ludzie, którzy uznają cię za niebezpiecznego, albo, co gorsza za konkurencję, zabijają cię i zostawia i nic ich nie odstraszy. Na pustyni wystarczy poszukać kaktusa, żaby, czy jakiejś oazy żeby zdobyć trochę wody i raczej nikt ci jej nie zakosi. W mieście, gdy jakimś cudem uda ci się trafić na niewyeksplloatowane źródło to dostaniesz po łbie od tłumu spragnionych, którym też się pofarcilo. Większość mutantów nawet nie podejście do ciebie jak nie będą głodne, czy nie będziesz agresywny. Ludzie potrafią skopać ci tyłek tylko dla

Miasta wydają się być bezpieczną ostoją w tych trudnych czasach. Nikt jak szczur nie rozumie jak bardzo niebezpieczną pułapką potrafi takie miasto być. W ruinach kryją się przeróżne przerażające zjawiska. Szczury często wiedzą, które rejony są bardziej, lub mniej niebezpieczne. Warto zacerpnąć ich opinii (droga nie jest) przed wyjazdem z miasta niesprawdzonej drogą.

tego, że akurat byłeś w pobliżu. Gdy spotkasz jakiegoś drapieżnika ze sporą zdobyczą, wystarczy poczekać żeby zostawił ci parę kasków. Gdy spotkasz człowieka pławiącego się w żarciu, prędzej wyhodujesz sobie drzewko owocowe, niż się doczekasz się, że się podzieli. W mieście wróg kryje się w budynkach, w cieniach zaułków i w ludziach. Ci ostatni są najgorsi. Nigdy niewiadomo czy ktoś ci pomoże, pobije, czy po prostu nie zauważy. Nierzadko trzeba liczyć na ich dobroć i współczucie, rzadko jednak cechy te spotyka się w powojennych ludziach. Dobra synku, ale do rzeczy. Żeby przetrwać w mieście potrzebny jest prawdziwy instykt. Talent też się przydaje. Przedstawię ci parę sposobów.

Szperactwo

To nie takie łatwe jak się wydaje. Przeszukiwanie ruin za gambliami to ciężka robota. Trzeba mieć niezłe oko, niezły fart, niezły sprzęt też się przydaje. W dużych miastach ruiny w pobliżu osiedli są zwykle tak przeczesane, że nawet trupy znajduje się bez ubrań. Im dalej od osiedli tym większe ryzyko, że trafi ci się jakiś mutek, gangster, czy nawet maszyna. Im dalej się zapuszczasz, tym bardziej musisz uważać, a mniej uwagi zwracasz na gamble.

W małych miasteczkach jest jeszcze gorzej. Niby ludzi mniej, ale prawie wszyscy zajmują się zbieractwem. Niewielka ilość ludzi powoduje, że maszyny i mocniejsze mutanty nie kręją się po okolicy, ale zwierzęta i stada słabszych mutantów wręcz uwielbiają takie tereny. Często wiochy przez to, że pozwolą się takiej gromadce zbyttno rozmnożyć, kończą swój żywot jako stołówka.

Uwaga, zajmujący się tym profesjonalnie łowcy często stanowią poważną konkurencję.



Poszukiwani zawodowi
przeszukiwacze ruin
Zaginęł drogocenny
przedmiot
Szczegóły u
Burmistrza Hanksa

Żebractwo

Nie będę ukrywał, że to cholernie wygodny sposób zarobkowania. Ale też niesamowicie trudny. Dziś nie wystarczy usiąść przed kościołem z karteczką i czekać aż wrzuci ci coś do kubeczka. Dziś trzeba kreatywności i kontaktu z ludźmi. Jest kilka metod na to żeby dostać coś za darmo. Każda ma swoje wady i zalety.

Na początek co nieco o grananiu na miękkim sercu rozmówcy. Najważniejsza jest umiejętność wycucia emocji. Jak już to opanujesz to układasz sobie jakąś bajkę, albo i prawdziwą historię, bo i takie się zdarzają. Najważniejsze jest to żeby zawierała jak najwięcej słów kluczy. Chodzi o to, że na każdego działa co innego. Dla jednych jak powiesz, że twoją córeczkę zżarły mutanty to ci powiedzą: „No to jak ją pilnowałeś deklu?”, a inni rozplaczą się i zaproszą na obiad. Trzeba tak ułożyć opowieść żeby choć jeden fragment ruszył każdego. Jak opowiesz, że „jesteś byłym żołnierzem, który został postrzelony na froncie, w czasie ważnej bitwy, ale uratował jeszcze cały oddział, a po powrocie okazało się, że żonę porwali i zgwałcili gangerzy, tak że popełniła samobójstwo, córkę rozszarpały dzikie zwierzęta, dom zabrali na podatki, a twój pies, którego hodowałeś od szczeniaka zdychał ci w ramionach po tym jak przybiegł do ciebie przez całe stany z informacją o

tych wszystkich tragediach na karteczce trzymanej w zębach”, to prawie każdy gdzieś się wrzusi. Musisz umieć wylapać moment, na który zareaguje i ciągnąć go, aż dostaniesz to czego chcesz. Z małych podpowiedzi to zwróć uwagę na rozmówcę i dobrze ich dobieraj. Weteran zapewne zareaguje na wieść, że jesteś bohaterem wojennym. Matka, gdy dowie się, że masz chorą córeczkę na utrzymaniu. Ganger prawdopodobnie w ogóle nie zareaguje, gdy będzie ze znajomymi, więc do takich nie podchodź.

Druga dość dobra metoda to bycie natrętnym i śmierdzącym. Gdy wali od ciebie jak od szamba, ludzie chętnie dadzą ci coś do żarcia, tylko po to żebyś sobie poszedł. Ryzyko jest takie, że ktoś cię zastrzeli żebyś mu nie przeszkadzał. A więc jak dobierać ofiary? Po pierwsze wsadź swój honor sobie głęboko w dupę tak żeby nie wylaź. Będzie ci tylko przeszkadzał. Będą cię obgadywać, wyszydzac, opluwać, zdarzy się, że na ciebie naleją. Jeśli zareagujesz, przegrałeś. Nie dość, że dostaniesz po łbie, to jeszcze nie masz szans na posiłek. Szukasz obie ofiary, która aktualnie spożywa jakieś żarełko. To może być pojedyncza osoba na ulicy, albo bar, czy jadalnia. Podchodzisz i prosisz by dali ci trochę. Natrętnie nie zważając na obelgi ciągle sterczysz przy swojej ofierze i czekasz aż przejdzie jej apetyt, albo odda ci kawałek tego, co je. Nigdy nie przesadzaj i gdy dostaniesz trochę okruszków podziękuj i odejdź. W barze jest łatwiej, choć nieco niebezpieczniej. Część klientów chętnie zostawi ci trochę żarcia i wyjdzie żeby nie czuć twojego smrodu, a czasem nawet sam właściciel da ci jakieś resztki i każe spadać. Czasem jednak barman wyciągnie strzelbę i zacznie liczyć. W takich sytuacjach przydaje się perswazja. Musisz umieć wyjaśnić, że jak cię

Zasada opcjonalna: Przy przeszukiwaniu ruin przez graczy rzuć sobie k20 za każdą godzinę szperania. Jeżeli szukają blisko osiedli to wyniki 19-30 sprowadzą na nich jakieś nieszcześnie, jak atak mutka, czy zbłąkana kula, sam zdecyduj. W dalszych strefach łatwiej o takie niespodzianki, więc im dalej tym niższy wynik będzie ścigał niebezpieczeństwa. W strefie bliżej zamieszkanym bardzo trudno o gamble im dalej tym łatwiej, jednak konieczność zachowywania dodatkowej ostrożności utrudnia wypatrywanie gambli. Dozuj jakiś modyfikator za każde kilka set metrów od zamieszkanym osiedli, niech se nie myślą że łatwo znaleźć coś na tym śmietniku.



zabije to będziesz śmierdzić nawet bardziej, a do tego mycie podłogi, a ty chcesz tylko trochę okrucichów. Czasem działa, a jak nie to raczej spada. Druga sprawa to pobicia. Czasem się zdarzają, ale raczej rzadko. To coś w stylu ryzyka zawodowego. Ludzie nie chcą cię dotykać, bo jesteś brudny i śmierdzący, ale zdarzają się tacy, którzy zbyt bardzo Nie lubią natrętów.

No i oczywiście metoda na karateczkę. Nadal da się na to coś złapać, ale nie jest już tak łatwo. Nie polecam, choć zawsze opłaca się wystawić jakąś, kiedy sobie odpoczywasz. Na nóż trafi się, że coś ci wrzuca.

Bajarstwo

To coś, od czego wielu zaczyna, a potem zaczyna żebrać, albo szperać po ruinach, albo zostają po tobie zwłoki. Taka metoda zarabkowania ma swoje wymagania. Po pierwsze musisz być przynajmniej względnie czysty nieśmierdzący. Po drugie musisz być prawdziwym mistrzem gadki. Tu już nie wystarczy parę sztuczek i empatia. Tu będziesz potrzebować sporo talentu aktorskiego. Ta metoda dzieli się na dwa rodzaje: bezpieczna i niebezpieczna.

Bezpieczna polega na dawaniu przedstawień. Jak masz talent i niezłą znajomość literatury, bądź nawet sam piszesz to można na tym zarobić. W małych miasteczkach ludzie chętnie nakarmią cię, jeśli dasz udany występ. Uprzedzam, że sztuka jaką przedstawiasz musi być czymś, co spodoba się przynajmniej większości. Im więcej osób będzie rozbawiona twoją grą, tym większa szansa na gościnność. Proste nie? A no nie. Dziś mało kto chce płacić za przedstawienie, a nikt nie zapłaci za kiepskie. Na początku musisz być genialnym aktorem, żeby móc tak zarabiać. Jeżdżąc po wioskach i miasteczkach na początku musisz grać za

darmo mając nadzieję, że ktoś cię wspomże. Gdy zdobędziesz trochę sławy, będziesz mógł zacząć wystawiać płatne przedstawienia. Wtedy polecam Vegas.

Druga metoda jest bardzo, ale to bardzo niebezpieczna. Za to potrafi być bardzo dochodowa. Wymaga sporo empatii i przydają się znajomości. Metoda polega na tym, żeby znaleźć naiwniaka, który zapłaci za informacje. Potem wymyślasz informację i wciskasz ją kolesiowi. Wieść, którą mu wciskasz musi być wiarygodna i ciekawa. To spora trudność, żeby stworzyć odpowiednią bajkę i sporo problemu stwarza jej wciśnięcie. Zysk jest tym większy i ważniejszej osobie coś wciskasz, a potem lepiej znikaj mu z oczu. Można zarobić na tym naprawdę dużo, choć raczej rzadko będziesz miał okazję, żeby spróbować. No i zarobić kosę jest dużo łatwiej, niż porządne pieniądze na takim interesie.

W obu przypadkach nie sprawiasz wrażenia szcztura.

Sprzedaż wartości artystycznej

Jeżeli masz jakiś rzadki talent artystyczny i umiesz go sprzedać to masz w rękę niezły zawód. Ludzie potrzebują czasem rozrywki, a porządny występ gościa z prawdziwym talentem potrafi przyciągnąć niezłą ekipę. Raczej nie licz na fanów, czy kobiety, ale jakieś żarełko może się trafić. Ja nigdy się nie rozstaje z moją Betsy. Struny może już nie te, ale nadal potrafi przyciągnąć jakiegoś kartofla.

Kariera muzyczna zwykle zaczyna się w jakimś pobliskim barze. Tam jak pokażesz się dobrze właścicielowi, to może zatrudni cię do występów. Będziesz zarabiał dwa posiłki i nocleg dziennie za całą noc grania, ale to zawsze początek. Jak się rozkręcisz i znajdziesz więcej takich jak ty, to możecie założyć zespół i występować w mia-

Miałem kiedyś piękny sen. W tym śnie ludzie wyrzucali resztki żywności, ubrania z których wyrosły ich dzieci, i te których już nie noszą, uszkodzone narzędzia i wiele innych rzeczy. Na opustoszałej wieczorem hali można się było bezpiecznie zdrzemnąć. A jakiś dziwnych domach można było wziąć prysznic i zjeść coś ciepłego. Cudowna sprawa. Ciekawe czy tak kiedyś będzie?



steczkach, a potem może nawet Vegas.

Jest oczywiście wiele innych talentów. Akrobaci, malarze i cała banda innych życiowych nieudaczników ma szanse odnieść jakiś tam sukces. Powojnenny świat nie jest zbyt przychylny dla wyznawców sztuki, dlatego jak chcesz zarabiać na dziwnych talentach, to przygotuj się na cierpienie dla sztuki.

Szpiegostwo

Aż wstyd przyznać, ale zdarza się, że niektórzy z nas zarabiają w ten sposób. No ja tylko trzy może cztery razy. Sprawa jest prosta ja drut w kieszeni. Sprzedajesz informację, którą podsłuchałeś u jednego ludka drugiemu ludkowi, który zapłaci za coś, co wie ktoś inny. Mało kto nas zauważa. Po prostu staliśmy się szarym tłem dla tych wszystkich, którzy mieszkają w ruinach wieżowców i domach. Niektórzy nauczyli się wykorzystywać to do podsłuchiwania innych. Jak już masz cenną informację, to potrzebujesz jakiś kontaktów żeby dowiedzieć się, kto ją kupi. Potem wizyta u klienta, trochę strachu, żeby cię nie zabił po usłyszeniu wieści i wychodzisz z zapłatą, albo kulą we łbie.

Miejsca

W całych zasranych stanach jest tyle ludzi których można nazwać szczurami, że aż ciężko wyznaczyć jakieś charakterystyczne dla nich miejsca. Są jednak pewne lokacje, które albo przez same szcuchy zostało stworzone, albo dla nich założone. Jest ich kilka i na pewno warto o nich wspomnieć.

Szkoła zawodowa Josepha Granta

Joseph Grant jest 43 letnim specem

od mechaniki. Prowadzi małą szkołę w Nowym Jorku. Wśród ruin miasta bliżej starego centrum znajduje się budynek dawnego przedszkola, w którym Joseph naucza zawodu mechanika niezdolnych do wykonywania żadnej pracy bezdomnych i śmieciarzy. Za swoje nauki nie pobiera opłat od tych, którzy nie są w stanie jej uiścić. Naucza jednak pokazując jak naprawiać rzeczy, na które akurat ma zlecenie i montować rzeczy, które potem sprzedaje. W ten wyszkolił już kilku zdolnych mechaników. Sam Joseph jest wielkim patriotą. Po skończonym kursie odsyła wszystkich do kariery wojskowej, a i w czasie szkolenia bez przerwy przypomina, jakie możliwości daje kamasze. Jest też bardzo zdolnym mechanikiem, dlatego dość często ma klientów, pomimo iż jego ceny nie są najniższe.

Przytułek u siostry Kameli

Szumnięta siostrunia z Salt Lake postanowiła uratować wszystkie biedne głodujące na ulicach duszyczki. Karmi je, daje nocleg, nawet wykąpać się pozwala. Tylko trzeba się z nią rano pomodlić i posprzątać po sobie. Nikt nie wie skąd ma na to kasę i po co jej 3 wielkich dryblasów na ochronie, ale jak daje to się korzysta. Miejsca są ograniczone, bo maks do 15 osób na raz przyjmuje, ale jak się wcisnie ładną bajeczkę, to przyjmie cię na dzień, lub dwa. Po dwóch tygodniach karze iść szerzyć dobrą nowinę dalej.

Metalstock

To chyba jedno z ciekawszych miejsc w stanach. Co jakiś czas zbiera się tam spora grupa szczurów i robią sobie imprezę. Gdzie i kiedy zawsze jest inne i informacje roznoszone są drogą pantoflową, więc tylko szcuchy wiedzą, gdzie to. Sama impreza była by lepsza,

Śmiertelne gruzowiska

Przechadzając się po ruinach wokół Nowego Yorku, można czasem trafić na wrak jakiejś maszynyki molocha zmiażdżonej przez kawał betonu. Czyżby przeżycie w ruinach miasta było trudne nie tylko dla ludzi?



gdyby ci, którzy się tam pojawiają, mieli za co ją robić. Zwykle opiera się ona o kilku ludzi grających na czym umieją i żarciu, jakie uda im się upolować. To strefa pokoju, każdy tam pomaga każdemu. Aż szkoda, że impreza trwa góra 3 dni, po których zostaje tam zaledwie garstka ludzi. Reszta rozchodzi się wracając do starego życia.

Osobistości

Wśród szczurów niema wiele wielkich osobistości, nieco więcej legend. Do rangi sławnych szczurów urosły osoby, które znalazły swój sposób na życie, właśnie w tym zawodzie. Jest ich zaledwie garstka. Legendą obrosły osoby, którym się „udało”. Doharowały się ciepłego konta i emeryturki. Ale to tylko legendy.

Abraham „księżunio” McCoy

To właśnie legenda. Człowiek, któremu się udało. Wylądował w federacji appalachów, jako dyrektor strategiczny do spraw kontroli alkoholu. Grzeje tam tyłek, łykając sobie szkocką i jedząc na umór. Niektórzy chcą wierzyć, że wypracował sobie drogę do tego fotela. Patrząc na niego szczury wierzą w american dream, ale prawda jest mniej przyjemna. Ten facet to farciarz. Pewnego dnia, znalazł klaser pełny zabytkowych znaczków. Zapuścił się do federacji prawie zdychając z głodu po drodze, ale trafił na aniołów miłosierdzia. Potem trafił do tej miściny i opylił księciu klaser w zamian za посадkę i utrzymanie. Z drugiej strony, to trzyma wielu znających prawdę w nadziei, że gdzieś jest jeszcze taki klaser.

Johseppe

Szczur jak ich mało. Jedyne co go odróżnia od śmieci, na których mieszka, to niezamykająca się jadaczka. Ma

1001 opowieści przygotowanych do wygadania, jak tylko znajdzie słuchacza. Ten podstarzały facet jest chyba najtańszą atrakcją Vegas. Jak już niezostanie ci złamany gambel, można iść i go posłuchać. Czasem robi się głodny, albo zaschnie mu w gardle. Wtedy chce coś za swoją paplaninę, ale to niewygórowana cena.

Michael „struna”

Koleś koło trzydziechy, mieszka w Detroit. Od kiedy wygrzebał z gruzów sprawną gitarę elektryczną ze wzmacniaczem stał się lokalną legendą. Gościu zasuwa na niej jak pieprzone lamborghini. Potrafi zagrać prawie wszystko. Jest tylko jeden problem. Wszystkie bary chętnie płacą mu za koncerty, ale to nadal ledwo wystarcza na żarcie i struny. Przed każdym koncertem żąda kąpieli, ale nie ze względu na manieryzm gwiazdy, ale żeby nie odstraszyć widowni.

Ronny Mecher

Utyłtany w błocie Miami ludek, który wie za dużo. Najtańsze źródło plotek i dobrych informacji w okolicy. Nikt nie wie skąd to wszystko wie, ale wie prawie wszystko co się w mieście dzieje. Kto, o kim, z czym i po co. Wie tyle, że dawno go mafiosi powinni sprzątnąć, ale dlaczego tak się jeszcze nie stało? Układy?

Gołębniczka

Ciężko mi powiedzieć czy to mit, czy prawda. Nigdy jej nie widziałem, ale wiadają, że to zupełnie paskudny babsztyl. Mieszka to w gołębniku gdzieś w okolicach pasa śmierci. Hoduje gołębie, żyje z nimi i ma z nimi kontrakt. Ponoć w zamian za opiekę przynoszą jej jedzenie i tak sobie żyją w tym cholernym gołębniku. Jak se tak myślę, to może i fajnie, tylko sprzątać całe to ptasie gówno...



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!



<http://neuroshima.elx.pl>

Bitwy koncepcyjne

Konkurs polegający na przedstawieniu najciekawszych pomysłów na dany temat. Uczestnicy prezentują swoje prace na forum NSCenter, gdzie są one później oceniane przez wszystkich użytkowników serwisu (także Ty możesz zagłosować). Osoba z największą ilością zdobytych punktów wygrywa i ma prawo wyboru tematu na następną edycję.

Już teraz wejdź na **forum NSCenter** i zobacz jaki jest obecny temat zmagania.

Emocje i świetna zabawa gwarantowane.

Odwiedź także archiwum Bitew Koncepcyjnych na Orbitalu.

Po prawej: ilustracja Krfy w drugiej edycji Bitew.



Szczur

Fanowski professionbook poświęcony jednej z najbarwniejszych (na swój szary sposób) profesji Neuroshimy. Złomiarz, hiena, kloszard, żebrak, włóczęga - wszystkim tym po trochu jest tytułowy Szczur. Odkryj milion odcieni szarości.



ORBITAL

Orbital - www.neuroshima.elx.pl,
serwis neuroshimowy portalu Elixir - www.elx.pl
Kontakt z redakcją pod adresem theezz@gmail.com.

Patronat: www.neuroshima.valkiria.net



VALKIRIA