

szyny, jeśli jest to las – maszyny wspinające się albo miotacze ognia. Dlatego tak ważne jest dla niego wcześniejsze rozpoznanie. Jego maszyny nie są tak uniwersalne jak ludzie. Gdy już dotrze na miejsce, czy to zwiad czy oddział bojowy, musi już w mądry sposób wykorzystać to co ma a nie czekać na posiłki i bardziej przystosowane maszyny.

Warto też wiedzieć, z jaką prędkością poruszają się poszczególne rodzaje robotów. Ci mali, kilkunastymetrowi szpiedzy wyciągają zaledwie 5–10 km/h, więc z reguły wysyłani są na niewielkie dystanse przez większe maszyny. Świnia osiąga około 30 km/h, Mesmer jakieś 10km/h a Kidnaper: 50 km/h. Dla porównania Juggernaut 60–100 km/h, a taki łowca: 100–120 km/h. Możesz sobie więc łatwo policzyć w jakim czasie jaką odległość mógł maksymalnie pokonać dany rodzaj robota. Dobra, widzę, że ci coś chodzi po głowie. Nie, nie drap się – mówię o pomysłach. Masz własne pomysły? Super, powiem ci tylko zawczasu co NIE działa. Nie oszukasz termowizorów maszyn za pomocą ognisk, pochodni czy tego typu sztuczek. Niestety, potrafią odróżnić człowieka od ogniska. No, może nie wszystkie. Ale tak nie wygrasz. Podobnie woda. Jeśli myślisz, że woda załatwi wszystko, to się mylisz. Fakt, woda zatrzyma niektóre maszyny, może nawet nie będą próbowały w nią wchodzić. Ale zapomnij o tym, że siądzie im elektronika z powodu wilgoci albo że zardzewieją. Elektronikę z reguły Moloch zabezpiecza plastikiem – układy są zalane warstwą ochronną, więc mogą sobie spacerować nawet w deszczu. Dalej – ktoś miał kiedyś pomysł, żeby oślepić sensory Łowcy wielkim sprayem. No cóż, niestety, niewiele pomogło to na jego termowizję. Łowca i tak nie bawi się w estetę – jedyne co widzi, to ciepła plama, będąca jego wrogiem. OK, to mów, co wymyśliłeś. Zobaczmy, czy masz dobre pomysły, czy lepiej, żebyś zajął się pasieniem krów. Tych spokojniejszych.

MARCIN BLACHA

SKOPER

Nowa profesja

Przed wojną nazwaliby cię społecznikiem – żyjesz z tropienia zwiadowców Molocha i nie jest to zyskowne zajęcie. Od kogo niby masz dostać te gamble? Od mieszkańców biednych wiosek przy linii frontu? Bywa, że tacy jak ty pracują w głębi kontynentu, z dala od działań wojennych, jednak tam zwiadowców Bestii spotyka się rzadziej i zmuszeni jesteście imać się dorywczo innych zajęć.



Być może twoim marzeniem jest robota dla wojska albo dla bogatego miasta, na przykład Posterunku. Dzięki niej – przynajmniej na jakiś czas – otrzymujesz dostęp do dobrego sprzętu i najcenniejszych towarów. Niektórzy Skoperzy wykonują ten fach po prostu z zamiłowania, inni liczą na góry złota w przyszłości. Profesja Skopera to ciężki kawałek chleba, ale fach ma też swoje zalety. Spotykasz ciekawych ludzi i... nie tylko ludzi.

Ta robota pozornie podobna jest do fuchy Zabójców maszyn. Jednak tamci walczą głównie na pierwszej linii frontu. Nie bawią się w subtelności – przede wszystkim chodzi im o wyeliminowanie przeciwnika. Ty musisz być ostrożny, bo najczęściej będziesz mierzył się ze sprytnymi zwiadowcami, a nie bezmyślnymi kolosami, dysponującymi dużą siłą ognia. W wielu przypadkach twoje starcia z maszynami będą pojedynkiem na spostrzegawczość i inteligencję. Umysł człowieka kontra program nowych modeli zwiadowców – starcie przeważnie bywa wyrównane. Z reguły szalę przeważa ludzka błyskotliwość, powinieneś zatem zaskakiwać nieszablonowymi rozwiązaniami. Z grubsza wygląda to tak, że wędrujesz między tymi osiedlami ludzkimi, które potencjalnie są zagrożone inwazją Molocha i oferujesz swoje usługi. Opowiadasz ludziom o niebezpieczeństwie i przedstawiasz możliwości przeciwdziałania, którymi dysponujesz. Czasami zgadzają się być dla nich pracował a czasem mówią, że ich nie stać. Od ciebie zależy, czy będziesz pracował za darmo. Jeżeli osadę stać na Skopera, to bardzo dobrze – zagóścisz w niej na dłuższy czas. Mieszkańcy muszą wiedzieć, co się kroi. Na początek zamontujesz swoje zabawki i będziesz czekał na pierwszy sygnał obecności Molocha. Musisz się zorientować jak daleko posunęła się infiltracja mieściny przez Bestię. Potem dostosujesz zabezpieczenia do posunięć zwiadowców i pozostaje czekać i podtrzymywać funkcjonowanie wszystkich twoich zabawek. Właściwie twoja misja nigdy nie będzie skończona, bo możesz być pewien, że zwiadowcy wrócą – jeśli nie za miesiąc, to za pięć lat. Właściwie ludzie, których ochraniasz,

nigdy nie będą wiedzieli, co dla nich zrobisz. Możesz im pokazać jakiś zdobyczny chip, albo dziwnie wyglądające urządzenie, ale w rzeczywistości muszą uwierzyć na słowo. Nie zdołasz im wytłumaczyć tajników twojej profesji, tak samo jak nie powiesz im, że po twoim odejściu intruzi powrócą. Parszywa i niewdzięczna praca. Ciężki kawałek chleba, jak mówiłem.

CECHY

Wybierz jedną z nich:

• Nieprzewidywalny

Potrafisz oszukać algorytm działania i sensory maszyn. Za każdym razem, gdy maszyna Molocha wykonuje przeciwko tobie jakikolwiek test, zachowujesz się w absurdalny i nieprzewidywalny dla Bestii sposób. Maszyna otrzymuje dodatkowe utrudnienie do testu, równe +30%. Dotyczy to nawet walki.

• Wewnętrzny radar

Wykształciłeś w sobie wyjątkową wrażliwość na obecność maszyn Molocha. Za każdym razem, gdy jeden z robotów Bestii wie o twojej obecności i zagraża twojemu Życiu, budzi się w tobie szósty zmysł. W takich sytuacjach MG podnosi twoją Percepcję o 2 punkty. Niech teraz spróbują zaskoczenia.

Skoperzy zrobili niesamowitą furorę jak na to, że to tylko dodatkowa profesja, i to o wiele mniejszej „sile nośnej” niż archetypiczne, podręcznikowe profesje. Może to zasługa „wiedźminowości”? Fakt faktem, długo po publikacji każda szanująca się przygoda do Neuroshimy musiała mieć między BN-ami jakiegoś skopera.