

MARCIN BLACHA

RĘKO-RURA

Nowy cyberwszczep

To jest dopiero coś - zamiast przedramienia i dłoni masz rurę przypominającą spluwę Rozbójnika Rumcajsa, tyle że większą i grubszą. Taką rozszerzoną na końcu, dla lepszego efektu. Ramię zostaje bez zmian, ale jak masz sztuczną rękę to nawet lepiej, bo nie będziesz czuł ciężaru. Rura, a właściwie komin, łączy się pękiem mniejszych rurek z generatorem, który masz wbudowany w ciele, i który obniża ci trochę środek ciężkości. Po co ten komin? Ano po to, żeby z niego dymić. Wszczep produkuje gaz, który możesz wyrzucać pod dużym ciśnieniem. Skład gazu ustalasz sam, wkładając do dozownika na biodrze odpowiednie mieszanki i kręcąc topornym pokrętle.

Powiesz, że to samo da się osiągnąć bez cyborgizacji. Owszem, ale ten wszczep ma dużą zaletę - wykorzystuje głównie produkty przemiany materii organizmu. Jeśli odżywasz się bardzo dobrze i regularnie, w ciągu dnia produkujesz jeden nabój. Maksymalna pojemność zbiornika w ciele to pięć naboji, które możesz wykorzystać jeden po drugim, albo w dowolnych odstępach czasu. Po włożeniu mieszanki do dozownika naboje muszą z nią przereagować, ale już po pięciu minutach możesz szaleć. Posiadanie ręko-rury ma też ciekawy efekt. Twój organizm produkuje bardzo mało wydzielin i wydaliny. Ma to swoje dobre strony, bo będziesz uchodził za kulturalnego cyborga, ale i złe - na słońcu pot jest naprawdę potrzebny.

Od czasu do czasu musisz znaleźć dobrego chemika, który zrobi ci nowe mieszanki do dozownika. Stworzenie standardowej mieszanki to problematyczny test Chemii. Składniki kosztują 5 gambli, a ich dostępność wynosi 60%. Zaawansowana mieszanka - Trudny test Chemii,

10 gambli i na składnikach, których dostępność wynosi 30%. Hiper-mieszanka - test Bardzo Trudny, 20 gambli i 15% dostępności. Każda starcza na dwadzieścia naboji. Hiper-mieszanka jest słynnym eksperymentem, który w teorii ma dawać zabójcze efekty, ale dotychczasowe próby okazują się niezadowolające i badania nad nią trwają.

Co prawda, poświęcić rękę dla jakiejś tam rury to nie przelewki, ale czasem bywa tak, że ręka się sama wcześniej poświęciła - gdy np. ktoś chcąc rzucić granatem urwał zawleczkę i myślał, że ma liczyć do dwunastu. Poza tym ręko-rurę może otrzymać w „prezencie” każdy, kogo porwie Moloch i pobawi się w świętego Mikołaja. Najczęściej z tym wszczepem wychodzą z fabryk Molocha mutanci. Zresztą, niektórym z nich i tak wszystko jedno.

DZIAŁANIE

Rura wyrzuca strumień gazu pod ciśnieniem, na odległość pięciu metrów. Gaz stopniowo rozprasza się i w zależności od ilości zużytych naboji jest gęstszy lub rzadszy.

Dym - strzelasz smugą gęstego i gryzącego gazu, który oślepi przeciwników i rozprasza się w nieprzenikniony dla wzroku tuman. Aby wycelować w głowę przeciwnika musisz wykonać zwykły rzut na trafienie. Jeśli ci się powiedzie, facet jest oślepiony na trzy tury. Za każdy zużyty nabój zasłona dymna daje utrudnienie + 10% do testów trafienia podczas strzelania jak osłona, NS str. 202). Na otwartej przestrzeni dym rozwiewa się i co turę osłona zmniejsza się o 10%. Dym wymaga standardowej mieszanki.

O rany, ręko-rura to legenda. Nie dlatego, że to najmłodniejszy, najbardziej inspirujący tekst na świecie. Rękorura to przykład tego, że nawet mistrzom zdarza się potknąć. Usłyszycie o niej na każdym spotkaniu z Trzewikiem czy Moraczem... Oto rękorura - spektakularna „koncepcja”, która przeszła do historii.

Powietrze - nie ma się co śmiać, wszczep może wytworzyć powietrze zdolne do oddychania i działać pod wodą, albo w trującej atmosferze - jak sprzęt nurka. Powietrze z rury czerpie się niewygodnie, ale to ci może uratować życie!

STANDARDOWA MIESZANKA.

Płomień - goście z Orbitala są w stanie wykryć obecność twojego metanu w atmosferze. To podobno jedna z oznak życia na planecie. Nie mogą natomiast zobaczyć twojego płomienia, chociaż jest całkiem spory. Tak użyta ręko-rura działa jak miotacz ognia. Jeden nabój odpowiada jednemu ładunkowi.

To nie jest napalm, więc nie wyrzucasz płonącego paliwa tylko płomień. Miotacz wymaga zaawansowanej mieszanki.

Trucizna - działa podobnie jak dym, ale gaz jest przezroczysty i nie daje osłony przed ostrzałem. Trucizna ma PS równy 10% za każdy zużyty nabój. Nie jest trąca i stroje ochronne oraz maski chronią przed nią zwyczajnie (NS str. 431). Trucizna wymaga Zaawansowanej mieszanki.

Eksperyment - jeśli jakiś twój kumpel zna się na chemii, możecie trochę poeksperymentować. Może uda się wam wymyślić coś fajnego?

INSTALACJA

Wszczepienie ręko-rury to zabieg chirurgiczny o PT Trudnym. Szansa na odrzucenie wynosi 10%.

Konserwacja: Porcja mieszanki wystarcza na 20 naboju produkowanych przez organizm. Przy najmniej raz na 10 lat przydałby się przegląd urządzenia.

