



Drodzy Czytelnicy,

Niniejszy katalog na najnowszy sezon jesień-zima 1879 jest dowodem na to, iż firma Smith & Robards jest wciąż przodownikiem w zakresie produkcji nowoczesnych wynalazków Nowej Nauki i dąży do ich modernizacji oraz uczynienia dużo bardziej wygodnymi dla użytkownika.

Czynimy je bezpieczniejszymi, tańszymi, wygodniejszymi w użytku. Wspieramy wszystkie dziedziny życia - od bezpieczeństwa, przez transport aż po medycynę. Wciąż stoimy jako most pomiędzy dobrodziejstwem nauki a życiem codziennym prostego człowieka.

Mamy nadzieję, że najnowsze produkty, które pragniemy Państwu zaoferować przypadną do Państwa gustu i zachęcą do dalszego nabywania w sklepach S&R.

Z wyrazami szacunku życząc miłej
lektury

Jacob Smith & Clifton Robards



Wielofunkcyjna strzelba
bojowa

Cena: 4000 \$

Oto ostatni przełom w dziedzinie uzbrojenia i obronności wyprodukowany przez S&R. Niezwykle wydajna wielofunkcyjna strzelba bojowa jest odpowiedzią na wzmożone zapotrzebowanie wielu prywatnych odbiorców na naszą broń Gatlinga, nadwyraz popularne miotacze ognia czy piły łańcuchowe. Oto wielozadaniowa broń, idealna dla każdego szeryfa, woźnica, komiwojażera, kuriera czy rewolwerowca. To urządzenie sprawdzi się w każdych warunkach i przeciw każdemu przeciwnikowi. Już niedługo zdominuje ono wszystkie fronty na całym świecie i wyprze ostatecznie przestarzałą broń. Zakup już dziś i czuj się przygotowany na wszystko!

Wielofunkcyjna strzelba zadaniowa to najnowszy projekt Jacoba Smitha, specjalisty w dziedzinie broni. Łączy ona klasyczną i popularną strzelbę Gatlinga z małym, podwieszanym miotaczem ognia bagnetem łańcuchowym oraz prototypem granatnika na granaty upiorytowe.

Broń ta jest bardzo wydajna i pozwala na swobodne podróżowanie po Zachodzie bez obawy, że jakiś wróg Cię zaszkodzi. Niestety, ze względu na duże nagromadzenie różnych technologii w jednym urządzeniu, broń ta jest niebezpieczna nie tylko dla wrogów posiadacza, jak i dla jego samego.

Strzelba Gatlinga tradycyjnie ma zasięg 12/24/48 i w zależności od niego zadaje 1-3k6 obrażeń oraz ma 12 strzałów z szybkostrzelnością 2. Używa tradycyjnie amunicji 12 gauges.

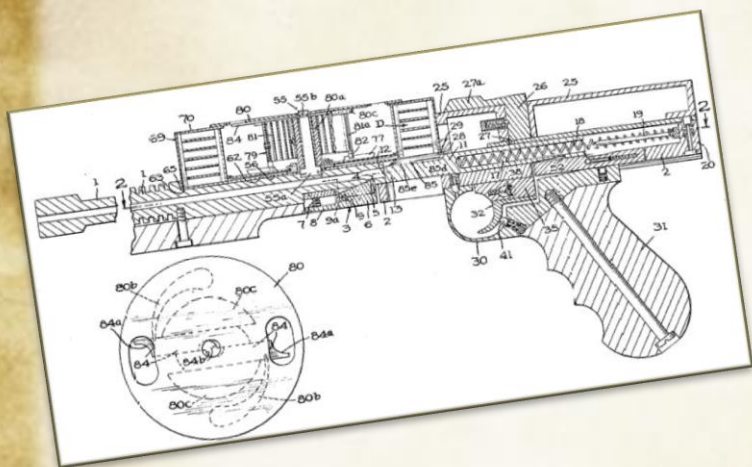
Miotacz ognia działa tak samo jak oryginał z SWEPL. Pomniejszono jednak zbiornik na mieszanke zapalającą, więc można oddać 10 strzałów z miotacza, a nowy zbiornik kosztuje 30\$.

Bagnet łańcuchowy jest zminiaturyzowaną wersją piły łańcuchowej produkowanej przez S&R. Jest on zamontowany przy lufie strzelby, ma Odległość 1 i zadaje 2k6+4 obrażeń. Nie nadaje się on do

sztuchów, więc do obrażeń nie dodaje się siły użytkownika. Bagnet jest zasilany z małego silnika parowego znajdującego się w masywnej lufie strzelby. Jeden funt upiorytu pozwala na 4 godziny ciągłej pracy bagnetu (liczy się również bierne działanie włączonego silnika).

Podczepiany granatnik wystrzeliwuje ładunki wybuchowe, mające w składzie trotyl, nitroglicerynę i miął upiorytowy. Granatnik ma zasięg 5/10/20 i zadaje 3k6 obrażeń pod Średnim Wzornikiem Wybuchu. Granaty można kupować na sztuki w cenie 50\$.

Awaria: Za każdym razem, gdy na kostce Strzelania bądź Walki wypadnie 1 (niezależnie od Kości Figury), któryś z modułów zasilających zaciął się lub przegrzał. Ekspłduje on, a wraz z nim wszystkie inne moduły – zgadza się, wybuchnie zbiornik z palną cieczą, silnik upiorytowy i granaty upiorytowe. Tak potężna eksplozja zajmuje Duży Wzornik Wybuchu, zadaje 4k10 obrażeń z PP 4 oraz automatycznie podpala wszystkie palne materiały w obrębie wzornika mogą się zapalić według normalnych zasad – stężona mieszanka zostaje zapalona i rozdmuchana siłą eksplozji.



Serum prawdy

Cena: 100 \$/porcja

Najnowsza i z pewnością najbardziej innowacyjny specyfik alchemiczny zakładów chemicznych S&R. Specjalny tonik upiorytowy, którego receptura jest tajemnicą firmy, w połączeniu z odczynnikami chemicznymi wpływa na system neurologiczny osoby, która zażyła serum i zmusza ją podświadomie do

mówienia prawdy. Idealne dla jednostek śledczych, służb wywiadowczych i zazdrosnych żon!

Serum prawdy zmusza postać, która go zażyła do mówienia prawdy, niezależnie od jej woli. Serum i osoba, która je zażyła wykonują sporny test Ducha, w którym przyjmujemy, że specyfik ma Ducha na poziomie k12. Jeśli osoba przyjmująca miksturę wygra test sporny, opiera się ona jej działaniu. Natomiast jeśli serum wygra, postać musi odpowiadać szczerze na zadane pytania niezależnie od swojej woli. Czas w minutach, jaki działa serum jest różnicą wyników testu specyfiku i osoby spożywającej.

Przykład: Osoba posiadająca Ducha na poziomie k6 zażywa serum prawdy. Wykonywany jest sporny test Ducha. Postać, która zażyła miksturę ma wynik 5, natomiast serum wyrzuciło 11. Oznacza to, że postać musi mówić prawdę przez 11-5=6 minut.

Awaria: Jeśli w teście spornym serum otrzyma wynik 1, specyfik ma odwrotne działanie. Osoba, która zażyła serum kłamie cały czas, niezależnie od swojej woli przez k12 najbliższych godzin.



Telegraf dźwiękowy

Cena: 2500 \$

Rewolucja w dziedzinie komunikacji już teraz dostępna w katalogu S&R! Niezwykłe urządzenie, które zmienia dźwięk w fale telegrafowe i przesyła do innego, dowolnie wybranego odbiornika w dowolnym miejscu na świecie, po czym znów przekształca w dźwięk. Już dziś zamów i wypróbuj. Przy zakupie hurtowym duże zniżki!

Telegraf dźwiękowy jest rewolucyjnym aparatem telegraficznym, umożliwiającym przekazywanie głosu bezpośrednio do ustawionego na tę samą częstotliwość odbiornika w innym miejscu na świecie. Wystarczy powiedzieć tylko upragnione słowa to tuby, która odbiera dźwięk i już po chwili treść trafia do odbiorcy.

Niestety, wadą jest trudność obsługiwanego sprzętu i koszt nadania wiadomości. Aby odpowiednio wykalibrować urządzenie, ustawić częstotliwość i poprawnie nadać wiadomość należy wykonać test Niesamowitej nauki z modyfikatorem. Ponadto,

maszyna zużywa niewyobrażalne ilości upiorytu – nadanie jednego dłuższego zdania zużywa cały funt upiorytu.

Odbieranie sygnału wymaga również wykalibrowania urządzenia testem Niesamowitej nauki, a odbieranie wiadomości zużywa funt upiorytu za 10 minut pracy, niezależnie od tego, czy wiadomość w tym momencie jest odbierana czy nie.

Awaria: Jeśli w czasie testu Niesamowitej nauki na kostce wypadnie 1 (niezależnie od Kości Figury), to wiadomość została źle nadana. Rzuć k6. Wynik 1-2 oznacza, że wiadomość nie została wysłana na upioryt spalił się na darmo, wynik 3-4 oznacza pomyłkę w ustawianiu częstotliwości, przez co wiadomość odbierze ktoś inny, a wynik 5-6 znaczy, że wiadomość dotarła do adresata, jednak niewyraźna lub o zmienionej treści (decyzja Szeryfa). W przypadku awarii przy kalibrowaniu odbioru zawsze uznaje się, że upioryt spalił się na darmo a wiadomość nie została przesłana.



Płaszcz maskujący

Cena: 2000 \$

Najnowsza technologia zakładów produkcyjnych Smith & Robards. Specjalne włókna przędzone z dodatkiem mialu upiorytowego i nasączone w specjalnym roztworz. Z tak przygotowanego sukna szyje się płaszcze, które nie przepuszczają ciepła i pochłaniają wiązki światła. Idealne na nocne spacerzy i nie tylko.

Specjalne płaszcze z sukna przędzonego z miałem upiorytowym i odpowiednio impregnowanego, zakrywają całe ciało, umożliwiając skuteczne skradanie. Materiał tłumi ciepło ludzkiego organizmu i pochłania światło oraz posiada niewielkie możliwości upodabniania się do otoczenia.

Płaszcz maskujący dodaje +4 do testów Skradania w ciemności i +2 w normalnych warunkach.

Awaria: Gdy w czasie testu Skradania z użyciem płaszcza wypadnie na kostce 1 (niezależnie od Kości Figury), płaszcz zamiast pochłaniać światła zacznie je odbijać. Przez k6 rund wszyscy dodają +4 do testów Spostrzegawczości, by zauważyć postać w płaszczu.



Zwiadowczo-pocztowy

ornitopter „Ziz”

„Ziz”, wielki biblijny ptak jest panem losu i królem przestworzy. Dziś dajemy Wam szansę zostać panami własnego losu i podbić niebiosa za pomocą naszego najnowszego ornitoptera. Zaprojektowany jako substytut przestarzałej poczty kurierskiej, nadaje się również do szybkich podróży i zwiedzania w komfortowych warunkach.

Ornitopter Ziz to ulepszona wersja zwykłego ornitoptera, posiadająca kabinę w której oprócz pilota mieszczą się trzy osoby. Podróż odbywa się w komfortowych warunkach drewnianej kabiny. Ponadto, Ziz ma nawet dwa razy większe osiągi niż dotychczasowe maszyny latające S&R.

Mówi się, że Pony Express zamówił kilka takich maszyn na próbę i jeśli zdadzą egzamin, mają one wyprzeć tradycyjnych kurierów. Również Północ i Południe zamówiły kilka prototypów, ale w celach mniej komunikacyjnych...

Przyspieszenie/Maksymalna prędkość: 20/48,
Wznoszenie: 1, **Wytrzymałość:** 12 (2), **Załoga:** 1+3, **Cena:** 30000 \$ **Uwagi:** Spala funt upiorytu na około 30 mil

Awaria: Wyrzucenie jedyńki na kostce Pilotowania (niezależnie od Kości Figury) podczas obsługi „Ziza” oznacza awarię systemu napędowego i eksplozję kotła parowego. Skutkuje to 3k10+15 obrażeń pod DWW – latające fragmenty drewnianej konstrukcji lubią wbijać się w ciało. Jeśli ktoś przeżyje eksplozję, prawdopodobnie musisz rozpatrzyć jeszcze obrażenia od upadku z dużej wysokości.





Sowie gogle

Cena: 1000 \$

Sowa – niezwykle specyficzny ptak, prowadzący jedynie nocny tryb życia, na co pozwalają jej niezwykle, duże oczy dostrzegające nawet najmniejszy ruch w ciemności. Zainspirowani tym niezwykle ptakiem stworzyliśmy nasze najnowsze urządzenie - sowie gogle.

Sowie gogle to specjalnej okulary na pasku z soczewkami odlanymi ze skrzystalizowanej masy upiorytovej. Regulują one samoistnie ilość wpuszczanego światła pozwalając widzieć w największych ciemnościach i ignorować kary za mrok, półmrok i całkowitą ciemność. Aby dopasować gogle do swoich oczu, należy wykonać test Niesamowitej nauki i dopasować przeziernik do oczu.

Awaria: Krytyczna porażka w czasie testu Niesamowitej nauki powoduje błędne wykalibrowanie gogli. Przezierniki wpuszczają za dużo skupionego światła, co oślepią postać na 3k6 rund i powoduje u niej Szok.



Wykrywacz grzechotników

Cena: 2000\$

Kolejny dowód na to, że Nowa Nauka, zwana przez złośliwych szaloną, nie jest przeciw człowiekowi, a z nim. Tak jak kiedyś pierwsze parochody produkowane przez S&R pomagały Mormonom w walce z grzechotnikami, tak nasz najnowszy wynalazek pozwoli na spokojny sen na pustyniach Utah. Wykrywacz grzechotników, czyli system wczesnego wykrywania drgań pustynnych to coś, bez czego nie możesz ruszyć do kraju Mormonów.

Wykrywacz drgań to urządzenie skonstruowane z myślą o nocach na pustyni Utah i ciągłych zmianach wart z powodu zagrożenia grzechotnikami. System cieniutkich, blaszanych talerzyków przyłożonych do ziemi odbiera najmniejsze drgania ziemi i przekazuje je do odbiornika, który analizuje częstotliwość wibracji i określa po nich, czy istnieje zagrożenie grzechotnikiem. Gdy siła drgań przekracza pułap świadczący o zbliżeniu się grzechotnika, uruchamia się alarm w postaci niezwykle irytującego dzwonka.

Odpowiednie ustawienie talerzyków, sensorów i urządzenia analizującego wymaga prostego testu Niesamowitej nauki. Urządzenie wykrywa wszystkie drgania, ale ostrzega tylko o sile równej bądź większej od siły naciągającego grzechotnika. Wykrywacz odbiera drgania w promieniu 100 jardów, a każde przebicie w teście Niesamowitej nauki wydłuża ten dystans o kolejne 100 jardów. Maszyna zużywa funt upiorytu za każde dwie godziny pracy.

Awaria: Krytyczna porażka w teście Niesamowitej nauki oznacza, że źle ustawione urządzenia ostrzega nie wtedy, kiedy trzeba. Niewielkie drgania (naciągający jeździec, kroki biegnącego) odbierane są jako niezwykle silne i alarmują jak o ataku grzechotnika. Silne drgania (stado pędzących koni, grzechotnik, trzęsienie ziemi) nie uruchomi alarmu za nic w świecie.

Autor: Grzegorz „Wolan” Zagrab

