

Imię: EV-02 "Serenity"

Rasa: Robot, zbudowany i zaprogramowany na podobieństwo kucyka.

Wiek: Została stworzona jeszcze przed wojną.

Płeć: Zewnętrzna powłoka została uformowana tak, aby wyglądem przypominała klacz kucyka ziemnego. Dźwięk głosu i osobowość również odpowiadają klaczy.

Wygląd: [*klik*](#) Oprócz tego, nosi na sobie ciemnobrązowy, nieprzemakalny płaszcz z kapturem, oraz juki w podobnym kolorze. Na spodzie prawego przedniego kopyta znajduje się port, przez który może podłączać się do maszyn.

Charakter: Zazwyczaj optymistyczna i pogodna. Czasem nie potrafi rozpoznać żartu lub sarkazmu. Panicznie boi się wody. Ze względu na sposób, w jaki została zaprogramowana, nie jest w stanie świadomie skrzywdzić kucyka; nawet w samoobronie. Łagodna; zawsze szuka wyjścia innego, niż przemoc. Wielce ciekawa świata i zamieszkujących go istot.

Historia: Gdzieś w centralnej Equestrii, jeszcze przed wojną, znajdowała się placówka firmy trudniącej się produkcją robotów. Nie zapisała się w żaden szczególny sposób na kartach historii, gdyż jakość wytwarzanych przez nią automatów pozostawiała wiele do życzenia. Aż w końcu pewnego dnia zatrudnił się w niej kuc ziemny, naukowiec, imieniem Jade.

Terminale w ów zapomnianym laboratorium milczą na temat przeznaczenia nowego wytworu firmy, za to dość szczegółowo opisują przebieg pracy. Projekt Jade'a zakładał stworzenie androida - maszyny, która imituje prawdziwego kucyka, ale która najwyraźniej miała też posiadać kilka "ulepszeń" w stosunku do istoty, na wzór której ją stworzono. Plany i schematy zapisane w terminalach pokazują takie rzeczy, jak umieszczone w kopytach silniki antygravitacyjne, osłony energetyczne, a nawet antenę, która potrafiłaby imitować róg jednorożca. Jednak wszystko istniało tylko w niesprawdzonej teorii.

Pierwszy wytworzony android został oznaczony jako EV-01. Model ten wyglądał bardziej jak pancerz wspomagany, niż kucyk - wielki, ciężki, niezdarny, a do tego pokryty płytami tworzącymi liczne ostre krawędzie, co stanowiło wyraźny kontrast do zaokrąglonych kształtów kucyków. Był używany przede wszystkim do przetestowania osiągniętego poziomu Sztucznej Inteligencji. Automat potrafił w logiczny sposób odpowiadać na pytania, rozwiązywać zagadki, a nawet się uczyć. Miał swój własny charakter, ale nie był taki, jak chciałby naukowiec. Robot bardzo często przejawiał arogancję: lekceważył osoby przeprowadzające testy, oraz odnosił się do nich z wyższością, gniewając się nawet o szczegóły. Oprócz Jade'a, nikt nie zwracał na to szczególnej uwagi, aż do czasu, gdy podczas jednego z testów maszynie udało się poważnie poranić pracownika.

Od tego incydentu naukowiec porzucił prace nad 01, zajmując się tworzeniem kolejnego modelu, udoskonalonego według wyników testów na poprzednim androidzie. Wygląd EV-02 został przez naukowca stworzony na wzór swojej córki. Po wykonaniu samej maszyny przyszedł czas na stworzenie kolejnej SI. W pierwszej kolejności postanowił zamieścić odpowiednie zabezpieczenie, które uniemożliwi EV-02 świadome podjęcie jakichkolwiek akcji, które mogłyby zranić kucyka.

Układanie SI zajęło mu długi czas. Kiedy nareszcie skończył swoją pracę, zasnął na stanowisku. Nikt tak właściwie nie wie, co działo się w jego pracowni, gdy spał. Nad ranem obudziło go delikatne szturchanie, i jakiś spokojny głos, troskliwie pytający: *“Czy wszystko w porządku?”*. Jade nie uwierzył temu, co widział. Obudził go jego własny twór, jego EV-02, której przecież jeszcze nawet nie aktywował. Postanowił pominąć ten fakt i zabrać się do testów.

Reszta personelu początkowo zachowywała się w stosunku do niej nieufnie, pamiętając wcześniejszy twór naukowca, ale ostatecznie bardzo ją polubili. Była praktycznie zawsze wesola, a do tego posłuszna i uprzejma, nieraz pomagając innym w ich zadaniach, oraz bardzo przekonująca; jeśli czegoś chciała, to zazwyczaj udawało jej się przekonać do tego Jade’a. Z tego powodu Jade nadał jej imię *“Serenity”*; na cześć tak obiecującego postępu w stworzeniu przyjaznego androida. W końcu zaczęto testować nowe systemy, między innymi różne sposoby włamywania się do terminali. Z trzech sprawdzonych najwydajniejsza okazała się *“Manta”* - osiągając średni czas łamania zabezpieczeń długości sześciu sekund. Następnym celem miało być stworzenie robotycznych pegazich skrzydeł, więc na pewien czas wyłączono ją i umieszczono w komorze stazy. I wtedy spadły megazakłęcia...

Do starego, zniszczonego budynku weszła pomarańczowa klacz jednorożca z czerwoną grzywą i Pip-Buckiem na kopycie, którym oświetlała sobie drogę. Uważnie rozglądała się po opustoszałych pomieszczeniach, szukając czegokolwiek, co nie zostało jeszcze zrabowane. Uważnie nasłuchiwała przy tym wszelakich odgłosów, cały czas trzymając broń w gotowości. Przechodziła przez kolejne zawite korytarze, raz na jakiś czas sprawdzając znajdujące się po drodze meble. Szafki z aktami, kitle laboratoryjne, zabezpieczone hasłem terminale. Nie było tu niczego wartościowego. Od niechcenia przeszukiwała sterty podniszczonych papierów i przetrzepywała płaszcze. Z kilku z nich wypadły jakieś karty, najwyraźniej karty dostępu.

Nagle, natknęła się na dziwny widok. Zamknięte drzwi. Zazwyczaj wszystkie drzwi były już otworzone przez poszukiwaczy, takich jak ona, a czasem nawet i wysadzone jakimś ładunkiem wybuchowym. Te miały tylko okazyjne ślady rdzy, a otwierane były zdalnie - przez znajdujący się z boku terminal. Chwilę pomyślała, po czym zaczęła zbierać porozrzucone przez siebie karty, sprawdzając wszystkie przez włożenie ich do slotu w terminalu. Żadna nie została przyjęta. Klacz westchnęła zrezygnowana, podnosząc lewe kopyto i stukając nim o drzwi. I nagle, kątem oka, zauważyła błysk. Odwróciła głowę w stronę błysku, ale nie zauważyła niczego nowego, więc poruszyła raz jeszcze kopytem w taki sam sposób. Ponownie zobaczyła mrugnięcie światła, wychodzące ze szczeliny pomiędzy zawieszonym terminalem, a ścianą. Poświeciła w nią Pip-Buckiem, zauważając tam kolejną kartę dostępu.

Uśmiechnęła się, po czym sięgnęła magią w ów szczelinę, po chwili wydobywając dobrze zachowaną kartę dostępu. Włożyła ją do slotu w terminalu. Piknięcie. Terminal się odblokował, pokazując menu opcji. Wybrała otwarcie drzwi.

Drzwi otworzyły się powoli, wydając przy tym ciche, spokojne buczenie. Klacz weszła do środka. Świecąc Pip-Buckiem w różnych kierunkach, widziała stoły z porozkładanymi częściami, narzędziami i stertami papierów, a na ścianach zawieszone były pożółkłe kartki, zawierające rysunki techniczne nieznanych jej przyrządów. W centrum pomieszczenia stała

wysoka na dwa metry tuba, przy której stała konsola. Podeszła i włączyła ją, a z menu wybrała opcję otworzenia komory.

Przednia część wypuściła nieco dymu, czemu towarzyszył głośny syk, po czym otworzyła się, ukazując znajdującą się wewnątrz przyrządu sylwetkę, przywodzącą na myśl kucyka na tylnych kopytach. Kształt poruszył się, po czym opadł na przód, postępując kilka kroków do przodu. A jego "oczy" świeciły się zielonkawym światłem, dając postaci przerażający wygląd.

Jednorożka cofnęła się. E.F.S. nie wskazywał wrogości, ale mimo to podniosła swój rewolwer, celując w punkt pomiędzy świecącymi oczyma. Oczy po chwili przestały świecić, więc uniosła kopyto, rzucając światło Pip-Buck'a na sylwetkę. Patrzyła się przed siebie z niedowierzaniem. Oto właśnie stał przed nią robot, robotyczny kucyk, klacz, a w dodatku mniej-więcej jej wzrostu.

Po swoim przebudzeniu, Serenity została zabrana do małej miejsciny o nazwie Edgetown. Po drodze zadawała klaczy wiele pytań na temat tego, co się stało z laboratorium i wszystkimi pracownikami. Jednorożka nie mogła tego wiedzieć, ale podejrzewała co się stało. Powiedziała więc Serenity o wojnie i megazakłęczach, dość ogólnikowo określając bieg ówczesnych wydarzeń. Android przyjął te informacje ze smutkiem, ale była jeszcze jedna sprawa. Serenity kompletnie nie wiedziała co ma ze sobą zrobić. Klacz zaproponowała więc, aby zastanowiła się nad pomaganiem mechanikowi i majstrowi z Edgetown o imieniu Onyx Star.

Tak też zrobiła. Mieszkańcy szybko przyzwyczaili się do widoku metalowego kucyka, a nawet i polubili robota, który naprawiał ich terminale i radia. Chociaż z początku zajmowała się tylko podawaniem narzędzi i wyruszaniem wraz z Blazing Rose - bo tak nazywała się klacz, która wyciągnęła ją ze stanu uśpienia - po części, to już po kilku tygodniach zaczynała dokonywać swoich pierwszych własnokopytnych napraw, pod okiem Onyx Stara. Z czasem nie potrzebowała już nadzoru, a nawet zaczynała prześcigać jej mistrza, okazynie pomagając też reszcie miasteczka.

Po upływie kilku lat Serenity zaczęła każdego wieczora spoglądać tęsknie przez okno, na odległy horyzont. W wolnym czasie często rozmyślała i chodziła po krańcach miasta, przyglądając się rozległym równinom i łagodnym wzniesieniom. Myślami wędrowała po świecie, który wcześniej знаła tylko z opowieści naukowców. Pewnej nocy postanowiła zabrać trochę sprzętu z warsztatu, zostawiając jego równowartość w kapslach, i wyruszyć w podróż za nieznanym. Przez pewien czas próbowała ustalać z którejdy szła i dokąd, ale później to porzuciła, idąc raczej przed siebie, raz na jakiś czas napotykając na małe miasta i wioski, albo pojedyncze pustelnie.

Cutie Mark: Brak.

Broń: Pistolet 10mm. Wisi w kaburze, która w normalnych warunkach znajduje się pod płaszczem.

Ekwipunek:

Trzy pełne magazynki do pistoletu, w tym jeden znajdujący się w broni (łącznie 36 naboji).

Jeden pusty magazynek.

Zestaw narzędzi.

Kilka części zamiennych.

100 kapsli.

“Blacksun” (system) - Czujniki optyczne dające ostre i dokładne widzenie, nawet ze sporych odległości. Wyposażone w filtr umożliwiający tłumienie jasnych rozbłysków, oraz poszerzenie widzianego spektrum o pewne częstotliwości, pozwalając na widzenie przy słabym oświetleniu. W pewnym stopniu ułatwia też dostrzeganie osób korzystających z technologii maskującej.

“Buzz” (system) - Czujniki audio potrafiące dostosowywać głośność rejestrowanych dźwięków do stopnia hałasu, umożliwiając, dla przykładu, usłyszenie szeptu ze znacznej odległości, albo wyciszenie huków wydanego przez wybuch granatu.

Statystyki (20p.)

Siła: 2

Zręczność: 4

Wytrzymałość: 2

Percepcja: 4

Inteligencja: 5

Szczęście: 3

Umiejętności (max 3):

Naprawa. Retoryka. Nauki Ścisłe (Informatyczne)

Specjalna umiejętność (max 1):

“Manta” - Program wykorzystujący algorytmy pozwalające na szybkie łamanie zabezpieczeń w urządzeniach typu terminal.