

---

# TOLERANCJA

---



**System:** Neuroshima 1.0;  
**Charakter:** Akcja, Stal z elementami Chromu i Rdzy;  
**Liczba graczy:** 3;  
**Gotowe postacie:** Nie;  
**Potrzebne dodatki:** Krew i Rdza II, Bohater^2;  
**Liczba sesji:** 1-2;

**Autor scenariusza**  
Szymon „Fallar” Mańka  
**Autor ilustracji**  
Agata Kubiak

## O CZYM TO JEST?

---

Sesja toczy się na bazie storylnii z dodatku Krew i Rdza II. Trzej bohaterowie będą mieli możliwość aktywnego tworzenia nowego porządku w Zastranych stanach i budowania potęgi Sojuszu Mutantów w Saint Louis. A przynajmniej tak im się będzie wydawało. Pod koniec dość emocjonującej i wymagającej sesji ich świat (ponownie) wywróci się do góry nogami i będą zmuszeni do dokonania ważnego wyboru. Bardzo możliwe, że będzie to ostatnia decyzja w ich życiu. Sprawdzimy w praktyce słowo „Tolerancja”.

## STYL SESJI

---

Gra na tej sesji będzie miała kolor Stali o odcieniu Chromu i Rtęci. Akcja zaczyna się mocną Stalą i ma też po części na celu ukazanie jak ludzkość powoli dźwiga się z kolan.

## STYL TEKSTU

---

W podstawowym tekście scenariusza pominięte zostały wszystkie technalia i statystyki, a nawet większe części opisów lokacji. Wszystkie te rzeczy umieszczone są w załącznikach na końcu. Są dwa konkretne powody, dla których tak się dzieje -

Po pierwsze tekst zyskuje na płynności. Nie trzeba skupiać się na statystykach czy listach gambli z rozbitego auta. Czyta się to lepiej.

Po drugie Mistrz Gry, który będzie korzystał ze scenariusza nie będzie musiał przeszukiwać tekstu, żeby wyłuskać z niego potrzebne statystyki już podczas sesji. Wszystko będzie miał na końcu tekstu, podane niemal na tacy.

## NIEZBĘDNIK MISTRZA GRY

---

Jako że sesja toczy się na bazie storylnii z dodatku ważnym jest, by ten dodatek posiadać. Interesują nas dwa rozdziały:

1. Sojusz Mutantów (s. 40-46);  
Z punktu widzenia sesji najważniejszy rozdział. Nie należy jednak przywiązywać się do całości. Gracze rozpoczną grę w momencie wysyłania pierwszych karawan do większych miast w celu nawiązania stosunków handlowych. Wprowadzimy również zmiany w pierwszej części opisu Saint Louis, ale o tym później.
2. Operacje posterunku (s. 47-52);  
Interesuje nas konkretnie Operacja Magpie, ale pojawią się też inne - te z podręcznika i wymyślone na potrzeby sesji.

Gracze dużą część przygody spędzą w Saint Louis. Miasto zostało opisane w dodatku Bohater<sup>2</sup>. Polecam przeczytać. Warto przyswoić kilka faktów i złapać ogólny klimat miasta. Co prawda dzisiejsze Saint Louis to inne miasto, ale klimat ma ten sam.

## O MECHANICE SŁÓW KILKA

---

Mechanika do Neuroshimy podczas gry pozostaje bez zmian, ulega zaś/jednak zmianie i to dość poważnej proces tworzenia bohaterów. Dla Mistrza Gry gra na sesji zaczyna się znacznie wcześniej niż pierwsza scena w barze. Gracze muszą stworzyć sobie bohaterów według nowego systemu nie podejrzewając MG o nic groźnego. Ma to być „NOWE PODEJŚCIE DO TWORZENIA BOHATERÓW” i tak im trzeba to tłumaczyć. Jeśli będą oporni lubco gorsze, podejrzliwi i wścibscy, trzeba udawać i grać swoje. Czemu? Żeby zabawa była jeszcze lepsza. Jeśli na razie nie wszystko jest jasne,

to nic - więcej wyjaśni rozdział o tworzeniu bohaterów.

## ZRÓBMY SOBIE BOHATERA

Przed wyruszeniem należy zebrać drużynę...

O co chodzi z tymi bohaterami?

Po pierwsze - role. Mamy do rozdania role, które można nazwać - Mistrz Kierownicy, Niewyparzona Gęba, Strzelec wyborowy. Celowo mowa jest o rolach, a nie profesjach, gdyż gracze decydując się na daną rolę mają pełną swobodę co do reszty cech i statystyk. Chodzi po prostu o wszechstronną drużynę, żeby było komu gadać, komu złapać za kółko podczas pościgu i komu wygrywać męczące strzelaniny. To znaczy:

Pochodzenie- wybierz podręcznikowe lub inne, jakie przyjdzie Ci do głowy, cechę z pochodzenia wybierz dowolną lub wymyśl sam inną. Najlepiej wymyśl. +1 do dowolnej Cechy. Na tej sesji zablokowane jest pochodzenie: Posterunek.

Profesja- Wybierz tą, która odpowiada Twojej roli, ale cechę wymyśl sam lub bazuj na tej z podręcznika. Dla przykładu Strzelcem Wyborowym może być zarówno Zabójca jak i Najemnik.

Współczynniki- 62 punkty do rozdzielania.

Darujmy sobie specjalizacje- 65 punktów na Umiejętności i wolna ręka w ich rozdzielaniu.

I teraz zaczyna się cała zabawa. Nakłoń graczy, żeby sami wymyślali Cechy i dbaj o to, żeby były nieznacznym ponad przeciętną.

*Przykład:*

*Załóżmy, że Strzelec Wyborowy wymyślił, że z racji pochodzenia znany jest z tego, iż strasznie trudno wysłać go do gleby i zaproponował, że jego postać otrzymuje ciężką ranę dopiero po 4 lekkich ranach. Ty dorzuc mu bez mrugnięcia okiem, że dopiero 4 ciężkie u jego postaci dają krytyka,*

*nazwijcie tą Cechę Megatwardziel i przejdźcie nad tym do porządku dziennego.*

*Mówię Ci, widziałem to na własne oczy. Ten koleś był dziurawy jak ser szwajcarski, ale jak gdyby nigdy nic podszedł, powiedział „Misja wykonana” i wpakował biedakowi kulkę w czoło.*

*Przykład 2:*

*Niewyparzona Gęba z racji profesji wymyślił, że raz na sesję ma możliwość zmiany nastroju swojego rozmówcy lub grupy rozmówców mówiąc coś bardzo adekwatnego w odpowiednim momencie. Dorzucmy mu możliwość zrobienia tego 3 razy na sesji. I nawet, jeśli jego tekst nie będzie przebojowy to fabularnie odnosi zamierzony efekt.*

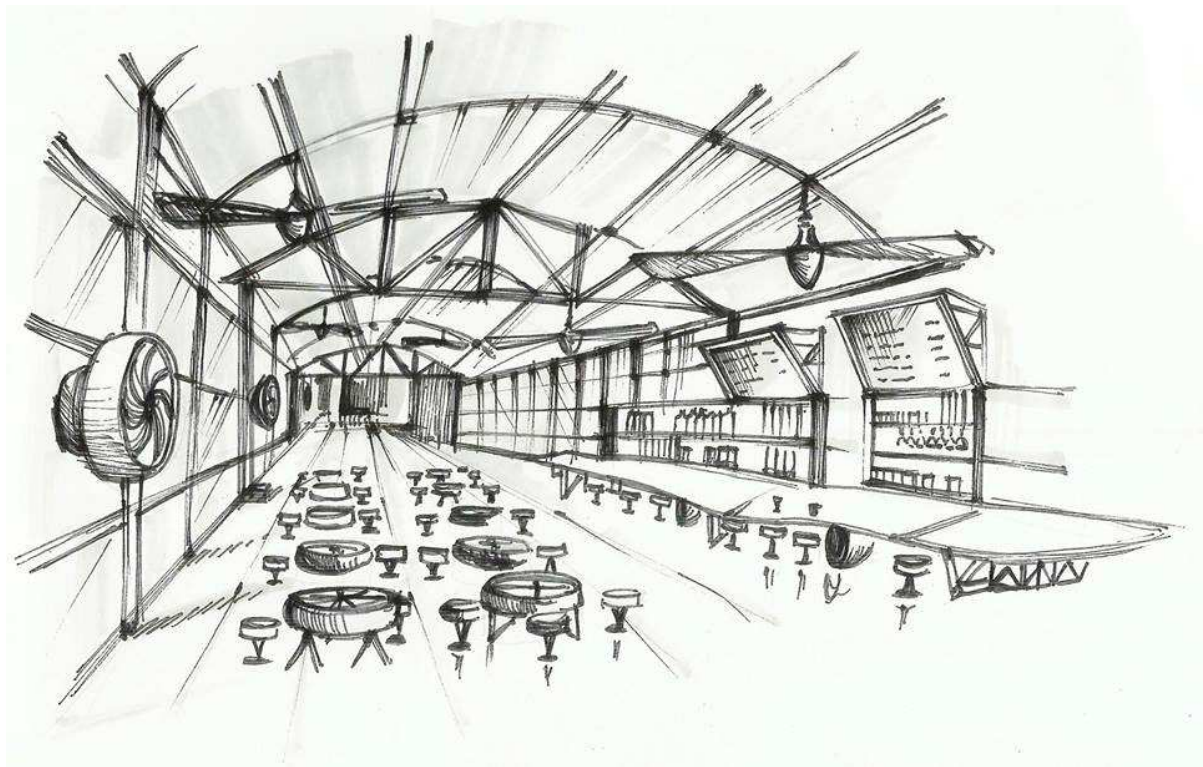
*Gruby Tekszańczyk ważył dwururkę, zastanawiając się pewnie, czy wypalić z jednej czy z dwóch rur. Wtedy odezwał się ten gościu kij wie skąd:  
- spotykają się na pustyni mutek, meks i pedał z Vegas.  
Kto strzela pierwszy?  
- Stalowa Policja!*

*Grubas zaśmiał się, machnął ręką, a my spieszyliśmy zanim zmienił o nas zdanie.*

Czujesz, że coś się święci? Co bardziej domyślni gracze też pewnie coś czują... Nie daj po sobie poznać, że to część jakiegoś planu. Zwracaj uwagę na „nowe podejście do tego procesu” i traktuj to z graczami jako element dobrej zabawy. Patrz jak graczom świecą się oczy i jak wyobrażają sobie sceny, gdzie będą mogli wykorzystać wymyślone przez siebie umiejętności. Zmusz ich do myślenia i tym samym związania się ze swoją postacią, lecz nie oczekuj niemożliwego. Jeśli graczom nie idzie wymyślanie - pomagaj, doradzaj, bazujcie na podręczniku, ale Ty MG zawsze dbaj o to, by Cechy były lepsze niż te podręcznikowe.

Ale co się właściwie dzieje? Na to pytanie przyjdzie odpowiedź w następnym rozdziale. Więc jeśli ogarniasz już o co chodzi z Bohaterami i ich Rolami, to zapraszam dalej, bo jak śpiewa wielki polski „artysta” „Będzie się działo, będzie zabawa...”.





## PIERWSZA SCENA

---

*Czaisz Elvisa Presley'a? Nie?! Twój tata pewnie wiedziałby kto to. To taki kolo sprzed wojny, śpiewał, grał na gitarze i podobno uczył się kroków od Forresta Gumpa. Tego też nie czaisz? Mniejsza z tym...*

Nasi bohaterowie zaczynają niedaleko rodzinnej miejscowości Elvisa - Memphis. Konkretnie w Batesville, a dokładniej na tamtejszej pozostałości po lotnisku. Pierwsza scena dzieje się w ogromnym barze, który umiejscowiony jest w starym hangarze na początku pasa startowego. Po szczegóły odsyłam do załącznika gdzie znajdują się opisy miejsc i schematyczne mapy. Warto na tym etapie wiedzieć, że jest to naprawdę gruba lokacja. Bardzo Stalowa. To nie byle bar z blachy falistej tylko niemal przedwojenny, prawdziwy bar z prawdziwego zdarzenia.

Dlaczego nasi bohaterowie się tu znaleźli? Oni sądzą, że w poszukiwaniu pracy.

Handlowiec dostał informacje o czekającym na niego kontrahencie, który ma dla niego wspinały kontrakt.

Zabójca ma dostać zlecenie w tej części Stanów, dobra kasa, a Kurier dostał

cynk, że ktoś w tym rejonie potrzebuje zaufanego kolesia i szybkiej fury. Jeśli będzie potrzeba odegrania jakiejś sceny/minisesji dla co bardziej podejrzliwych graczy - wszystko wygląda bardzo prawdziwie i prawie legalnie. Czyli miódzio. Ale my wiemy, że coś nie halo, prawda?

No tak... Zebrał ich tu nie kto inny, a nasz kochany Posterunek (teraz staje się jasne, czemu pochodzenie Posterunek nie jest tu mile widziane).

Czy gracze spotkają się w drodze do baru, czy wcale się nie spotkają i będą siedzieć osobno już w barze sącząc najlepsze piwo, jakie pili w życiu - to kwestia szanownego MG i samych graczy. Wszak dowolność w pochodzeniu i profesji daje możliwość taką, że gracze się znają, albo nawet są rodziną. Lecz jeśli jadą tu wszyscy razem, bo znają się jakiś czas, należy uważać z liczbą zbiegów okoliczności - wszyscy trzej nie dostaną cudownej propozycji pracy w jednym miejscu, bo to śmierdziałoby z daleka. Mimo wszystko lepiej, żeby się nie znali, a poznali się w drodze, bądź już podczas pierwszej sceny.

Kiedy tak siedzą i piją daj im kilka zdarzeń losowych - może mała bójka szybko stłumiona przez ochronę? Na pewno podrzuć im barowego bajkopisarza, niech głośno opowiada o cudownym mieście mutantów na północy i wspaniałym Cromie, przywódcy. W końcu ktoś każe mu się zamknąć, ale gracze z głośnych wywodów dość sporo usłyszą. Niech to będzie w większości prawda, plus kilka głupich plotek - podobno podczas festynu mutantów główną atrakcją jest jedzenie ludzi i takie tam durnoty. Niech się dobrze tego słucha.

## DZIEŃ DOBRY, CZY TU BIJĄ?

*-Wchodzi Agent do baru i...  
-Hahahahaha!!!  
-Stary, jeszcze nie powiedziałem całego  
kawału...  
-Ale już jest śmiesznie!*



Kiedy gracze wreszcie ze znużenia będą wpatrywać się w tyłki kelnerek, do baru wkroczy żywa legenda przedwojennych filmów - MIB, Faceci w Czerni. Dwóch typków, którzy z daleka wyglądają na Agentów. Tak naprawdę bardzo trzeba by się postarać, żeby wyglądać bardziej jak Agent. Mają wszystko co trzeba oprócz napisu „Jesteśmy tajnymi Agentami” wytatuowanego na czole. Czarne garnitury, czarne okulary, identyczne kabury w identycznych miejscach, identyczne czarne krawaty i identyczne białe koszule z identycznymi kołnierzami. Identyczne cwele na nogach i do bólu identyczne twarze. No i jeszcze uszy... Wspominałem, że mają nawet słuchawki w lewym uchu? Nie musiałem? Spoko... Szybko rozejrzą się po sali, namierzą bohaterów i zaproszą do wspólnego stołu.

Czy bohaterowie się dosiądą? Oby. Panowie źle znoszą dźwięk słowa „Nie”. Zresztą podchodzą do graczy bardzo ludzko - kiedy jeden z nich pójdzie do barmana po 5

piw, drugi siądzie, rozepnie koszule, poluźni krawat, zdejmie okulary i sygnie z mostu - on nazywa się Sullivan, a ten przy barze to O'Neil. Nici z waszych kontraktów - to my, Posterunek, sprowadziliśmy was tutaj w jedno miejsce, mamy dla was propozycję współpracy ku chwale ojczyzny i takie tam.

Nasze Miśki słuchają?

Dobrze.

Darmowe piwo leje się strumieniami. Faceci w Czerni powiedzą, że propozycja współpracy wygasa za 8 godzin. Teraz płacą im za fatygę i element rozczarowania  $\frac{1}{4}$  całości zapłaty, każdemu po 250 gambli. Rzeczywiście, mają dla bohaterów małe paczuski (drobne gadzety, dużo naboju dobrej jakości i jeden naprawdę wartościowy przedmiot). Mogą je wziąć i spieprzać na bambus, albo zgodzić się na współpracę i po robocie dostać jeszcze 750.

Cały szkopuł polega na tym, że zgodzić się muszą wszyscy albo nikt. Dlatego dają czas na myślenie i nie chcą teraz żadnych deklaracji. Wrócą jutro około 6 rano - jeśli zobaczą ich trzech spakowanych i gotowych, to zgarną ich i wtajemniczą w robotę. Teraz jedyne szczegóły, jakie mogą wyjawić, to że robota będzie niedaleko, że spokojna i dla Posterunku. Do graczy zwracać się będą po imieniu i uprzejmie. Po rozmowie wyjdą i jeśli gracze nie będą kombinować, to spotkają się o 6 pod barem. Stamtąd zabierze ich czarny SUV z przyciemnianymi szybami i grubymi oponami - kolejny nieodłączny element bycia Agentem, prawda?

## CO TU ŚMIERDZI?

---

20 posterunkowym zrobiono test na inteligencję - mieli wkładać klocki różnego kształtu do pudełka z dziurami odpowiadającymi ich kształtom. Wyniki testu były zdumiewające: 3 z nich wykazało się nadspodziewaną inteligencją, a 17 nadspodziewaną siłą...

Mamy przed sobą dwóch Posterunkowiczów, którzy zostali wcieleni do służby zaledwie 2 miesiące temu i już awansowano ich na agentów polowych. Fenomen na skale światową, gdyż taka fucha to trudny kawał chleba i szkolenie trwa około 3 lat. Zupełnie nie radzą sobie z życiem jako agenci, ale dostają baaardzo ważne zadanie i postanowili się przyłożyć. Wystarczy zaznaczyć, że pomysł z garniturami to ich inicjatywa i już wiadomo, że to dwa ziemniaki.

Dwóch wzorowych posterunkowych dostało teczkę, kopertę i rozkazy.

Rozkazy brzmią następująco:

1. Zapoznać się z zawartością teczki.
2. Po zrealizowaniu założeń z teczki udać się w bezpieczną lokację i otworzyć kopertę z dalszą częścią rozkazów.

Zawartość teczki stanowią przede wszystkim dokładne opisy naszych bohaterów i ostatnich 36 miesięcy ich życia. Niemal wszystko tam jest, z datą i godziną. Całe 3 lata.

Ostatnie dwie strony to dane operacyjne oraz rozkazy. Tam napisane jest, że zadanie jest częścią ogromnej operacji Posterunku o nazwie MAGPIE. Rozkazy z teczki to zebranie podanych obiektów w barze Aviator i zaproponowanie współpracy. Na tym rozkazy w teczce się kończą. Jest też wzmianka o procedurze „Parasol”.

W bezpiecznej lokacji, niedaleko baru, na pustyni, tuż po spotkaniu z graczami w barze Posterunkowi otwierają kopertę, a tam widnieje krótki rozkaz: „Zlikwidować obiekty”.

Kaplica.

Agenci będą obserwować od tej pory bar. Jeśli gracze zechcą uciec z baru przed 6 rano - ścigną ich i będą próbowali zabić. Jeśli zastaną ich o 6 spakowanych i gotowych do drogi - zgarną ich i postarają się zabić ich na pustyni.

Właśnie.

Kluczowe jest tu „będą próbowali” oraz „postarają się”. W załączniku „Bohaterowie Niezależni” znajdziemy pełny opis tych dwóch biedaków, ale teraz wystarczy informacja, że kiepsko u nich ze strzelaniem. Tak naprawdę kiepsko u nich ze wszystkim. Nie ma innej siły. Spieprzą wszystko i pustynia od dziś będzie ich mogiłą, a ty MG masz o to zadbać.

Coś nadal śmierdzi, nie? Informuję Ciebie MG i tylko Ciebie - Posterunek podłożył tych „Agentów”. Poświęcił ich w imię wyższego dobra, czy jak to się tam mówi. Gryzą piach za ojczyznę. Co prawda sami mieli wrażenie, że robią coś dobrego, ale byli tylko pionkami na szachownicy. Dobrze wiemy czym jest operacja MAGPIE, oraz dlaczego nasi bohaterowie ni cholery tam nie pasują. Te posterunkowe patałachy uznali naszych bohaterów za kolejnych speców do tej operacji i nie zwrócili uwagi na przeczące temu okoliczności, ale my wiemy, że nasi chłopcy to żadni spece. Chyba, że trzeba komuś spuścić łomot. To tak. Spece pierwsza klasa.

## JEŚLI NIE TAK, TO JAK?

---

Prawda jest taka, że posterunek rzeczywiście wyselekcjonował trójkę naszych bohaterów do wyższych celów. Przyglądał się im od 3 lat w ramach zupełnie innej operacji o nazwie Tolerancja. Do tej pory nie było potrzeby korzystania z obiektów. Teraz kraj ich potrzebuje. Dla dobra zabawy odsyłam do załącznika „Operacja Tolerancja”, ale dopiero po lekturze całej przygody. Ty też miej coś z życia!

Posterunek potrzebował 2 łośiów, nie tylko żeby potrenować celność naszych bohaterów. Potrzebował czegoś, co wiarygodnie ustawi naszych bohaterów po drugiej stronie barykady. Wszak zabili posterunkowiczów. Nie będzie litości kiedy następnym razem gracze wpadną na konwój Posterunku. Co prawda niewielkie jednostki mogą mieć lekkie opóźnienie, ale gracze muszą mieć przeświadczenie, że oto teraz mają przewalone bardziej niż do tej pory. Na głowę zwałił im się konflikt z Posterunkiem. Każdy dowódca będzie miał ich zdjęcie i każdy z Posterunku będzie miał prawo ich odstrzelić. W teorii. Zobaczmy co będzie dalej.

### RUN FORREST, RUN...

*Pamiętasz tego koleśia, Forresta, o którym mówiłem na początku? Koleś biegł i biegł...i biegł... Jaki to ma związek? Zaraz zczaisz.*

Gracze w jednym z SUVów znajdują oczywiście oprócz masy posterunkowych gambli teczkę oraz kopertę. O ile koperta jest dość nieistotna, o tyle teczka powinna ich zainteresować. Tam każdy znajdzie coś dla siebie. O sobie. I teraz najlepsze.

Nasze łośki siedzą przy SUVach ze stygnącymi giwerami w kaburach? A może przenieśli się z powrotem do baru?

Przykro mi. Koniec czasu.

Agenci Sullivan i O'Neil składali raport radiowy 4 razy na dobę. Niestety, z powodu nagłej śmierci nie złożyli ostatniego raportu do najbliższej stacjonującej mobilnej placówki Posterunku. Mobilna placówka, która odbierała ich raporty, dysponuje zdjęciami naszych graczy i już pędzi sprawdzić co wcięło ich raport. Dziwi Cię szybka reakcja? Mnie też... Fakt jest taki, że na bohaterów graczy zesra się zaraz całkiem spory słoń.

Każdy z łośnierzy mobilnej placówki na skróconej odprawie dostanie bardzo ważne rozkazy.

**Obiekty mają przeżyć i uciekać. Mają być ranni i zmierzać na północ w stronę Saint Louis. Mają trafić do Saint Louis od południa, a Posterunek ma wtedy się wycofać.**

I kiedy nasi bohaterowie myślą co to robić ze swoim życiem dostają znowu w dupę.

Jeśli są nadal na pustyni - po 30 minutach od strzelaniny zauważą pełną kawalkadę samochodów, półciężarówek oraz ciężarówkę z emblematami Posterunku.

Jeśli geniusze przenieśli się do baru, to Posterunek wparuje tam bez pukania w środku nocy. Będzie dym, będzie strzelanie, będzie się działo, będzie zabawa... Znaczą się akcja pełną gębą. Ale nasi milusińscy wyjdą z tego obronną ręką. Tyle strażaków, a oni żyją. Muszą być zdziwieni, nie?

Chociaż Ty nie bądź.

Większość ekipy będzie miała ślepaki, a Ci, którzy będą mieli ostrą amunicję, strzelają tylko w nogi - taki mają rozkaz. Rozkazy to rozkazy. Trzeba sprawić, żeby nasze chłopaki jednak oberwały jakąś kulkę w nogę. Może dwie... Niech ktoś będzie ranny. No i niech wskakują do wozu kuriera, albo do SUVa (tak, kluczyki są w marynarce O'Neila) i niech spierdzielają. Posterunek tak będzie kierował atakiem, żeby im to umożliwić.

Będą tak uciekać przed Posterunkiem aż do Saint Louis. Wędrownie Miasto zadba o to żeby się nie zbliżyć, ale nie oddalić i tak kierować pościgiem, żeby skończył się on przed Saint Louis (siła i ilość jednostek Posterunku w załączniku). Niech chłopaki czują ich oddech na karku, niech się boją i poczują zapach Rtęci. Niech uciekają w popłochu i niech czują, że wpadli w głębokie szambo. Niech wyciskają z auta ostatnie poty, niech się ostrzeliwiają z jednostkami Posterunku. Niech mają przesrane.



Przed nimi 340 mil ucieczki. Miną po drodze Memphis, ruiny małego miasteczka. Będą gnali naprzód. Nawierzchnia raz dobra, a raz podziurawiona wystawi umiejętności Mistrza Kierownicy na próbę.

Nagle na drodze zrobi się tłoczno. Raptem na drodze zaczną się pojawiać karawany ludzi ciągnących do miasta. Zasugeruj im, że to prawdopodobnie dlatego pościg odpuścił. Niech przed Saint Louis zaczną zyskiwać przewagę, aż wygrają w tym wyścigu po szczęście. I życie.

## ZOSTAŃ CHWILĘ I POSŁUCHAJ...

---

Było gorąco? To koniec pierwszej części. Dalej będzie tylko więcej zabawy, ale zwolnijmy na moment tempo. Kiedy nasze Miśki zmierzają w stronę bram Saint Louis gdzie spotka ich niespodzianka, ja jestem winny Tobie, mój drogi MG, wyjaśnienia. Powiedziałem, że co nieco zmienimy w podstawowej wersji storylinii. Teraz uzupełnię Twoją wiedzę.

Po pierwsze nikt nie widział wszystkich Cromów razem. Nikt, poza naprawdę zaufanymi osobnikami nie ma pojęcia, że jest go więcej niż jeden. Te informacje można zdobyć, ale trzeba się napocić. Nawet Posterunek podejrzewa coś, ale nie wie sam nawet co. Ważniaki zbierają wszystkie raporty i różne plotki w całość, ale całość im się nie klei.

Jest tak z konkretnego powodu. Kiedy Sojusz mutantów dopiero powstawał i nabierał rozpędu Posterunek stwierdził: „Koniec z tym. Rozpirzemy to w drzazgi zanim zrobi się z tego poważny wrzód na dupie.” Wzięli najlepszych agentów działających w terenie, dali im nieograniczone środki i rozkaz - zlikwidujcie tego padalca, Croma za wszelką cenę. I...

To była najgorsza porażka Posterunku od dłuższego czasu. Goryle

Croma wjechali im w rowy po godzinie od rozpoczęcia akcji na terenie Saint Louis. Wybili do nogi agentów, a Posterunkowi podobno wysłali paczkę z ręką jednego z tajniaków. Ręka podobno miała wyprostowany środkowy palec, ale kto tam wie co jest prawdą. Prawdą jest jednak totalne fiasko misji.

Posterunek po tej misji uszczuplił się o niewielkie grono pracowników. Przymusowe urlopy, masowe przejścia w stan spoczynku i przypadkowe zniknięcia były wtedy na porządku dziennym i nikt nie chciał słuchać tłumaczeń. Trzeba było wyczyścić szeregi, gdyż o szczegółach misji wiedzieli tylko Posterunkowcy i podejrzewano, że jest wśród nich kret.

Oczyszczono szeregi i po trzech tygodniach spróbowano ponownie. O drugiej misji wiedziały tylko trzy osoby w dowództwie i trzech Agentów terenowych.

No i...

Mutanty Croma zrobiły im z tyłków jesień średniowiecza tej samej nocy, której oni znaleźli się w mieście. Trzeba przyznać, że była to ciężka lekcja, ale okazało się jednak, że to nie przecieki w Posterunku, a coś innego jest przyczyną niepowodzeń. Posterunek już od miesiąca myśli, że wie co jest grane. Podobno udało im się schwytać jakiegoś mutka, który podpadł Cromowi i opuścił miasto. Taktyka Jajogłowych się zmieniła. Ta nowa taktyka to nasze Miśki. Najwyższy czas na operację „Tolerancja”.

Czemu jednak Crom nie zmienił pokojowego oblicza w świetle ataków na swoje życie? Ciężko powiedzieć. Albo facet ma więcej rozumu niż całe Wędrowne Miasto razem wzięte, albo jaja większe niż księżyc. Fakt jest taki, że Crom nadal polityką i stylem życia nawołuje do asymilacji i koegzystencji.

Na razie wystarczy tego pitolenia. Jeśli wiesz co i jak to wracamy do akcji, bo tam będzie się działo, będzie... przestać?

## CZY TY TO CZAISZ?

---

Miałem kumpla, który tak nienawidził teksańczyków, że w każdym barze, stojąc na stole, wznosił toast „za cioty z Teksasu”. Kiedy wylądowaliśmy w barze w Teksasie, chyba zapomniał o swojej tradycji...

A więc gracze docierają do miasta Mutantów. Jak się z tym czują? Jakie mają podejście do mutantów? To czas, żeby sobie o tym pogadali. Nie chcą tam wchodzić? Kręcą nosem? Przedstaw im ich sytuację - ranni, bez schronienia, bez pożywienia, potrzebują gdzieś odsapnąć na chwile, nawet jeśli ma to być miasto pełne mutantów. A po szaleńczej ucieczce przed posterunkiem coś niebezpiecznie rzezi pod maską samochodu. Warto to zobaczyć nim się rozpadnie. Nie mają wyjścia.

Trzeba opisać im typowy krajobraz wielkomiejskiej, powojennej rozpiarduchy. Wjeżdżają do dużego miasta od południa, wszędzie ruiny, lecz droga pięknie uprzętnięta, widać też, że ktoś regularnie łąta dziury w asfalcie. Pobocza pełne są wraków, lecz te tworzą raczej równy mur i sprawiają wrażenie ułożonych celowo. Wszędzie panuje porządek, zauważą też pielgrzymki ludzi ciągnące do miasta. Większość na piechotę, ciągnąc jakieś wózki. Przy bliższych oględzinach okaże się, że wszystkie karawany złożone są z różnej maści mutantów. Niektóre z nich będą obrzydliwe, inne nieznacznie tylko zdeformowane, ale wszystkie ciągną do swojego nowego miasta.

## KOLEJKI-ICH-MAC!

---

Przed miastem będzie dość spora kolejka, błagania graczy o pozwolenie na szybkie przejście spotka się z niemym milczeniem. Każdy chciałby mieć to za sobą. Kolejka zajmuje całą ulicę, ale nie słychać skarg, nikt się nie pcha. Trzeba będzie odczekać swoje w kolejce, na szczęście

będzie się ona szybko przesuwawała. Jeśli gracze zapytają, ktoś powie im, że na wejściu do miasta spisują ludność. Dziw nad dziwy.

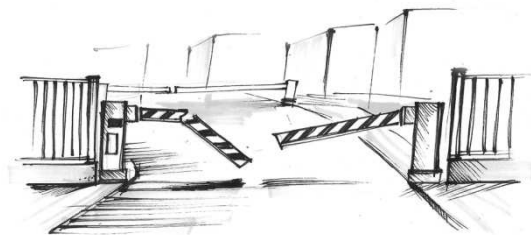
Ale... Co kraj to obyczaj. Puść wodze fantazji. Pamiętaj, że wchodzi do miasta w 98% złożonego z mutantów. Tłum jest kolorowy - różnorodny i zmutowany. Niech gracze zobaczą różne rodzaje mutacji. Poczują, usłyszą...

Tutaj przypała się do graczy niesamowicie chudy chłopczyk, chyba 13 letni. Nie da się dokładnie określić wieku, gdyż mutacja skóry, jaką chłopczyk posiada uniemożliwia trafne obliczenie jego wieku. Chłopiec sam też nie wie ile lat ma, nie ma rodziców i ciągnie tu z innymi mutantami.

Skóra malca wygląda jak kora drzewa, a w dotyku jest jak łuska ryby. Dość niecodzienny widok. Ale chłopak nic nie robi sobie ze swojej mutacji. Jest radosny, bardzo sympatyczny i nie da się go nie lubić. Wołają na niego Gram. Ma na głowie taką śmieszna, tęczową czapkę z wiatraczkiem. Chłopczyk będzie się przyglądał rannym, będzie się dziwował broni, będzie się pałętał. Nagle stwierdzi, że jego znajomi już wchodzi i szybko się ulotni.

## DAREK, OTWÓRZ!

---



Kolejka się przesunie i gracze dotrą do bramek. Bramka to zwykły szlaban opuszczany siłą mięśni broniący wejścia do długiego korytarza zbudowanego z wraków furgonetek. Szlaban obsługuje potężny mutant, a przed i za szlabanem stoi po dwóch kolesi z karabinami. Widocznie się nudzą, gdyż tłum jest bardzo spokojny,

a cały proces przebiega sprawnie. W otwartych drzwiach burtowych furgonetek siedzą mutanci z długopisami i kartkami.

Za bramkę wpuszczana jest cała grupa i kolejno przechodząc od jednej furgonetki do drugiej podaje dane. Imiona, szacunkową wartość dobytku, sztuki broni, liczbę dzieci, cel podróży, zdolność do walki, długość pobytu. Każda furgonetka to osobna informacja, dzięki czemu całość idzie dość sprawnie. W pierwszej furgonetce, zaraz przy wjeździe, po lewej, rozłożony na siedzeniach za kierownicą leży koleś, jego buty wystają przez szybę od drzwi kierowcy. Ten facet od czasu do czasu wstaje, przechadza się w koło, zagaduje koleśi z karabinami. Widać, że to on tu dowodzi.

Kiedy przyjdzie kolej na graczy - do obsługujących bramkę dwóch mutantów z karabinami podbiegnie właśnie ten koleś, szepnie im coś na ucho, ci przytakną. Jeden z nich dziwnie brzmiącym głosem powie, że nie muszą przechodzić przez spis, niech jadą za tym koleśiem, on zaprowadzi bohaterów do szpitala.

Dziwne? Na pewno, ale niech gracze nie mają czasu na zastanawianie się. Dowódca przedstawi się jako Clyde i podziękuje graczom za coś co złamało jego rutynę, bo już dostawał wrzodów od siedzenia. HE HE HE... Śmieszne, bo Clyde cały pokryty jest okropnymi wrzodami... Śmieszny koleś. Wjadą do Saint Louis.

Opis miasta i ulic pozostawiam Tobie, mój drogi MG. Niech będzie to Stal pokryta odrobiną Chromu. Niech bohaterowie poczują się przytłoczeni potęgą miasta i porządkiem.

Jadąc za furgonetką Clyde'a dotrą do sporego szpitala, ranni szybko trafią do osobnych pokoiów gdzie zajmą się nimi lekarze w fartuchach. Bardzo fachowo i zręcznie. W tym czasie Ci, którzy nie są ranni, będą mogli rozejrzeć się po szpitalu, - czystym, całkiem fajnym szpitalu.

Będzie trochę chaosu, przyjedzie jakiś postrzał, gdzieś ktoś będzie gonił z tacą pełną przyrządów do operacji. Taki typowy obraz szpitala. Clyde posiedzi chwile z graczami odpowiadając na pytania i sam zadając kilka.

Gdzie i z jakiego powodu oberwali kulkę. Pytać będzie z troski o bezpieczeństwo miasta, a nie z ciekawości. Cokolwiek usłyszy tylko kiwnie głową, nagle przez główne drzwi wpadnie koleś z karabinem, podbiegnie do Clyde'a, coś zamelduje mu szeptem, Clyde wstanie, powie, że jest potrzebny przy bramie wjazdowej i żeby gracze się stąd nie ruszali. Za godzinę przyśle tutaj kogoś, żeby zabrał ich gdzieś gdzie będą mogli spędzić noc. Ale miło z jego strony, nie? Ciekawe jak czują się teraz gracze, hm?

## TAKE ME TO YOUR DEALER

---

Lekarze opatrzą fachowo rannych, nie minie godzina jak do poczekalni z naszymi graczami wejdzie nie kto inny jak nasz chłopczyk w czapeczce z wiatraczkiem. Gram powie, że przysłała go Twardy Kris, właściciel baru „Miles Davis”, który ma dla nich pokoje. Chłopiec załapał się tam do noszenia rzeczy z magazynu. Odpowiada mu taka praca bo jest całkiem silny i wolno się męczy.

Jak usłyszał, że trzeba powiadomić graczy o pokojach, to zgłosił się na ochotnika, bo ich zna. Wsiądzie z graczami do samochodu i pokieruje graczy prosto do baru. Ludzie, co to będzie za bar. W dodatku Bohater<sup>2</sup> już o nim wzmianka, ale w załączniku jeszcze się o nim trochę naczytasz. Gracze będą zbierać szczęki z podłogi.

Kiedy szok minie i gracze zaczną się w pokojach przybiegnie Gram i powie, że jedzenie już gotowe. Niech gracze zjedzą posłuchać muzyki i zjeść coś smacznego (posiłek również już jest opłacony). Dajmy im chwilę na plany na przyszłość. Niech

pomyślą co robić, gdzie są i jak ogarnąć cały ten burdel na kółkach. My dobrze wiemy, że na nic takie planowanie, że najwięcej apteczek jest w lokacji poprzedzającej walkę z bossem... No cóż, dajmy im tę radosną chwilę. Niech się cieszą. Już? OK.

## POZDROWIENIA OD WUJASZKA

Do stolika graczy podejdzie Gram w tej swojej śmiesznej czapeczce i mówi, że w sali dla VIPów czeka na nich ktoś ważny. Są proszeni na rozmowę. Bez chwili zwłoki idą do wskazanego przejścia, w przejściu stoi barczysty koleś, mutant. Najpierw przeszukuje ich i zabiera broń - mówi, że odda później. Po skończonej robocie przepuszcza graczy dalej do niewielkiego pokoiku, gdzie na narożnej kanapie siedzi 5 mężczyzn. Jeden, siedzący po środku, wyróżnia się spośród innych. Ma na nosie okulary przeciwsłoneczne, jest blady, ale dobrze zbudowany i choć siedzi, widać, że jest wysoki. Czterech pozostałych to mutanty (opis w załączniku).

Ten w okularach nie podnosząc się i nie używając głosu wskazał najpierw na jednego z mutków po swojej prawej, a potem na graczy w niemym rozkazie. Koleś wstanie podejdzie do każdego z graczy, przedstawi się jako Groom, złapie każdego z bohaterów za prawą dłoń, jakby próbował z nich coś wyczytać, po czym odwróci się do koleśka na kanapie i skinie głową.

Koleś na kanapie wstanie i przedstawi się. Ma na imię Crom i jest tak zwanym prezydentem Saint Louis, ale woli być tytułowany przywódcą. Dziękuje naszym bohaterom za przyjście i zapyta jak naszym patałachom podoba się jego miasto, jak żarcie, jak pokoje, jak rany. Ogólnie wyrazi autentyczną troskę, a potem przejdzie do rzeczy. Powie tak: „*Nie lubię szantażu, brzydzę się przemocą, ale najbardziej nienawidzę tych ciot*

*z Posterunku, a dzięki wam o dwie cioty jest mniej. Wypijmy!*”.

Skąd wie o wszystkim? Tego nie powie graczom. Ale Ty wiesz, że Crom ma swoich ludzi rozsianych po świecie, ma sieć wywiadowczą, oraz gości, którzy nasłuchują komunikatów radiowych. Poskładał sobie wszystkim w całość.

Poda naszym bohaterom szampana i wypije z nimi toast, po czym powie, że nie ma dziś więcej czasu, ale za to pojutrze jest festyn z okazji pierwszej rocznicy przejęcia miasta i gracze są zaproszeni na plac główny. Crom będzie ich namawiał na uczestnictwo w uroczystości, a na odchodne powie, że będzie miał dla nich robotę, ale wolałby pogadać o tym po imprezie. Teraz ma dużo na głowie. Ma nadzieję zobaczyć ich na placu.

Z drugiej strony nikt ich tu siłą nie trzyma, ale póki są tutaj, to mogą liczyć na ochronę przed Posterunkiem, a poza miastem takiej gwarancji Crom dać im nie może. Po czym w obstawie swoich mutków opuści VIProom i zaraz potem lokal, a goryl odda graczom fanty.

Gracze mogą zostać tutaj do końca wieczoru i nie będą niepokojeni przez nikogo, mogą wrócić do głównej sali, albo udać się do pokoi. Ważna jest decyzja. Zostają? W sumie nic ich nie goni, a tu przynajmniej są bezpieczni i karmieni. No i zakumplowali się z Cromem, a to duży awans społeczny. Jeśli siądą do stołu w głównej Sali do końca wieczoru będą pić za darmo, a mutki wkoło będą odnosić się do nich z szacunkiem i czcią. Żyć, nie umierać!



## FESTYN MUTKÓW

---

*Krystyna, to są Twoi znajomi, mnie to w ogóle nie obchodzi.*

Co nasze miśki będą robiły przez cały ten czas, do rozpoczęcia festynu oraz podczas jego trwania? To zależy tylko od nich. W Saint Louis znajdą i targ, i sklepy z częściami, i warsztat... Czego dusza zapagnie. Mogą uzupełnić zapasy, naprawić auto itp. Całe miasto będzie dla nich niezwykle uprzejme i pomocne. Widocznie plotki szybko się rozeszły. Nikt nie będzie im chciał podpaść, wszędzie wynegocjują dobre ceny, a w barach zawsze będzie stolik dla nich. Niech świętują z miastem.

Całe dwa dni w mieście upłyną na przygotowania do festynu. Gracze mogą zdobyć jakieś informacje. Jeśli tak, to dowiedzą się:

- Crom to niezwykle inteligentny facet. (1)

-Wielkie karawany ruszyły do większych miast. (2)

-Świat reaguje na sojusz mutantów bardzo różnorodnie. (3)

-Crom ma mutantów od wszystkiego (5)

-Jest niewielkie ugrupowanie opozycyjne, któremu nie podoba się pobłażliwość z jaką Crom traktuje ludzi. (8)

-Ugrupowanie opozycyjne szykuje coś na festyn. (10)

-Były wcześniej zamachy na życie Croma. (12)

-Jest jakiś problem z karawaną do Detroit. (16)

-Posterunek zrobił 2 zamachy na Croma (22)

-Ktoś szykuje zamach na Croma. (24)

-Zamach na Croma odbędzie się w kulminacyjnym punkcie jego przemówienia. (25)

- Miejsce skąd padną strzały. (26)

-Crom ma 9 ciał. (70)

W nawiasach podana jest przykładowa trudność uzyskania takiej informacji. Wartości są bardzo orientacyjne i służą tylko zobrazowaniu, jak niektóre informacje trudno uzyskać. Od Ciebie MG zależy jak to fabularnie rozegrać. Nasze ciółki mogą być zupełnie niezainteresowane zdobywaniem jakichkolwiek informacji, w takim wypadku informacje z przedziału 1-9 są w stanie zasłyszeć w barze, reszta to tajemnica. Te z wyższą wartością można uzyskać pytając i opłacając właściwe osoby, zadając właściwe pytania.

Bardzo możliwe, że gracze tak wkręcą się w zdobywanie informacji, że zajmie im to znaczną część sesji. Niech się chłopaki bawią - może uda im się zdobyć wszystkie informacje o zamachu na Croma i zapobiec temu. Kto wie. Wtedy pomijamy podrozdział *Eagle is down*. Crom będzie im wtedy wdzięczny bardziej znacznie bardziej, niż w przypadku, kiedy gracze będą siedzieć na dupie, a zamach się uda.

Wszystko zależy od typu graczy. Jeśli wolą rozpierduchę - daj więcej zamachowców z lepszą bronią, jeśli lubią pogłótkować- naprowadź ich na trop i pozwól rozpracować wszystko na podstawie śledztwa.

---

### NIE MA LEPIEJ...

---

Festyn jak to festyn. Nie ma co się rozdrabniać, impra na wielkim placu, dużo mutków, stoiska z pamiątkami i żarciem, duża scena, muzyka na żywo, konferansjer z suchymi żartami, atrakcje dodatkowe w postaci rzutu podkową, czy innym badziewiem. Naprawdę zacne popołudnie. Wieczorem na scenę wyjdzie Crom i w żywołowej, acz krótkiej przemowie powie dużo uduchowionych tekstów, na które wszyscy zgromadzeni czekali. Powie o 365 dniach bezkrwawej walki o miejsce na świecie. O zwycięstwie nad nietolerancją i sukcesie w poszerzaniu horyzontów zacofanych ludzi. Naprawdę udany spicz.

Porwie nawet naszych bohaterów. Taki przywódca to nie w kij pierdział. Za takim to można nawet w ogień... A nie. Nie można.

## EAGLE IS DOWN

---

Bo oto nagle - padają strzały z broni automatycznej. Krew leje się na scenie, borowiki Croma znoszą go z podestu w fontannie krwi, kryją ciałem, rozglądają się dookoła, ale bardziej zależy im na ochronie szefa, dopiero potem na zlokalizowaniu zabójców.

Chaos panuje na placu, uciekające mutki, biegający ludzie, krzyki i wrzaski tratowanych i przestraszonych. Straszna masakra. Dantejskie sceny, wszystko dość przerażające, późny wieczór, szybko zapadający zmrok.

Gracze mają giwery? Niech poczują się jakoś w obowiązku zlokalizować strzelającego i go zneutralizować. Fajnie jakby nasze chłopaki ruszyli dupy i ubili zamachowców. Niech tak zrobią. Zamachowców jest dwóch i nie jest ciężko ich znaleźć. Oni sami będą uciekać wytrwale i zasłaniać się ołowiem, ale kiedy zdecydowali się na zamach wiedzieli już, że raczej nigdzie nie uciekną. Są pogodzeni z losem. Skończy im się amunicja i jeśli gracze nie odpuszczą to staną się lokalnymi bohaterami.

## MATKA NATURA, A OJCIEC NATÚRLICH!

---

Po tym, jak wszystko wreszcie się uspokoi do graczy podejździe goryl, który wczoraj odbierał od nich giwery w barze i powie, żeby szli za nim. Wejdą do niewielkiego, dwupiętrowego domku. Tam w salonie, bohaterowie znów zastaną tą samą piątkę mutków co poprzednio, Crom nadal w okularach, ale stary... Co on im powie...

*Ale zaraz, zaraz. Czy przypadkiem przed chwilą nie padł od kuli na scenie? Czy*

*nie powinien się wykrwawiać w szpitalu? Na pytanie o to odpowie tylko drobnym uśmiechem i stwierdzeniem, że trzeba czegoś więcej, niż kule z karabinu, żeby zburzyć fundamenty katedry porozumienia. Czy coś.*

Przywita ich, podziękuje za przyjście, zapyta jak wypadł. Zapyta jak minął dzień, jak podoba im się miasto. Bardzo, bardzo podziękuje za pomoc w zneutralizowaniu zamachowców (Niezależnie od sposobu zneutralizowania. Jeśli gracze w żaden sposób nie przyczynią się do pojmania zamachowców- Crom nie będzie miał żadnych wątpliwości. Pominie po prostu podziękowania i słowa uznania.) i powie, że wiedział, że na nich można liczyć, wiedział, że to porządni faceci. Wreszcie przejdzie do sedna. Odwróci się do ogromnego okna, w którym widać będzie lunę znad placu, na którym odbywał się festyn.

*Prowadzenie miasta to ciężki kawał chleba. A do tego miasta pełnego odmieńców w świecie wypełnionym nienawiścią do mutantów. Byłem przy śmierci wielu z mojego rodzaju, ale nigdy jeszcze nie uczestniczyłem w narodzinach. Do teraz. Co prawda będą to dziwne narodziny, ale czas... czas też jest dziwny, prawda? Wiecie... W tym pokoju nie ma ani jednego człowieka. Wy, moi drodzy, też jesteście jednymi z nas.*

Się porobiło, nie? Opadły graczom szczęki? Bohaterom? Tobie? To dobrze. Nie daj graczom czasu na reakcje, Crom kontynuuję wywód.

*Nigdy nie zdziwiły was wasze ponadprzeciętne umiejętności? Wasze szczęście w życiu? Lekka niechęć ze strony niektórych ludzi, zupełnie bezpodstawna, a tak widoczna? A zwierzęta? Mielście kiedyś? Nie uciekały od was?*

Odwróci się do bohaterów twarzą, wskaże na jednego z mutków, tego, który wczoraj łąpał bohaterów za ręce.

*Groom jest inny niż wszyscy, tak jak Wy nie ma mutacji na ciele, ale jego mutacją*

*jest to, że w każdym jest w stanie wyczuć mutanta. Nigdy się nie pomylił. Po prostu dotyka i wie.*

Uśmiechnie się.

*Dlatego, że to ja mam zaszczyt powitać was ponownie na świecie, staję się automatycznie waszym przyszywanym ojcem. Witajcie dzieci.*

## O CO CHO!?

---

Crom rację mówi prawdę. Gracze to mutanci. Lekko zmutowani, nic na ciele, ale ich mutacja polega na tym, że mają lepsze od innych umiejętności. Tego się pewnie nie spodziewali, nie? Czy nasi bohaterowie uwierzą? Crom postara się załagodzić wszystkie niejasności, będzie służył radą, ale jeśli nie będzie obiekcji przejdzie dalej.

## SŁUŻBA, NIE DRUŻBA

---

Crom powie, że takich ludków jak nasze Miśki mu trzeba. Po co? Wysłał trzy dni temu karawany w stronę największych miast z propozycją współpracy, wszystkie bezproblemowo przemierzają stany, po drodze rozdają gamble w zamian za pokojowe nastawienie. Takie symboliczne zawiązanie paktu o nieagresji ze wszystkimi. Wszystkie nie napotkały dotychczas przeszkód, oprócz jednej - tej do Detroit. Trzeba sprawdzić dlaczego, wyjechać jeszcze dziś, jeszcze w nocy. Karawana, jeszcze 2 dni temu napotkała na niewielki opór w Indianapolis, a teraz całkiem milczy.

Dlaczego nasze Miśki? Wyglądają jak ludzie, więc ludzie im zaufają, gdyby trzeba było z jakimiś gadać, a do tego nie ma za bardzo teraz komu zaufać, prawie wszystkich ludzi wysłał w karawanach, a przecież jego nowe dzieci coś mu jednak wiszą, choćby przysługę, no i już udowodniły swoją lojalność tam na placu.

Dlaczego teraz w nocy? Po pierwsze zależy Cromowi na czasie, jeśli wyruszą teraz, na miejsce powinni dotrzeć przed południem. Poza tym nie chce robić z tego wielkiej sprawy, bo zależy mu, żeby jego społeczeństwo było pewne, że świat dorósł już do nowego porządku, że nie będzie się polowało na mutanty, ale z drugiej strony musi wiedzieć co i jak, żeby ostrzec pozostałe karawany.

Gracze mają ruszać zaraz po zebraniu swoich rzeczy, coś tam Crom im dorzuci i zadanie wygląda tak- pojechać, zobaczyć co się stało, zlikwidować ewentualne zagrożenie(jeśli się da i jeśli w ogóle ono istnieje) i wrócić z meldunkiem. Proste jak budowa bojlera. Czy coś mogłoby w tak prostym planie pójść nie tak??

## CZY JA O CZYMŚ NIE WIEM?

---

*Mój znajomek miał takie powiedzenie, kiedy wydawało mu się, że coś kombinujemy. „Czy ja o czymś nie wiem?”  
Skubany zawsze potrafił wyczuć, że coś ściemniamy.*

Czy Twoi gracze wyczuli coś podczas rozmowy z Cromem na temat karawany do Detroit? Może tak, może nie. Nie należy im tego sugerować, ale ktoś może chcieć sprawdzić. Jak zda cholernie trudny test to może się okazać, że nowy tatuś coś kręci. A mianowicie - na czele karawany stał inny Crom. Jak mówi dodatek „Krew i Rdza II” Cromów jest kilku, a łączy ich wspólna świadomość. Ten Crom, z którym rozmawiają gracze doskonale wie co się stało z karawaną. Ktoś wybił wszystkich do nogi używając ciężkiej broni. Atak nastąpił też z powietrza, przez co Crom podejrzewa atak Molocho. Nie zdradzi się z tym przed bohaterami, to będzie ostateczny test lojalności. Test na prawdomówność.

Ale dla Ciebie mój kochaniutki MG mam informację za milion Gambli. Otwórz sobie dodatek „Krew i Rdza II” na stronie 50. Tam masz coś takiego jak *Projekt: Harald*. Teraz dodaj sobie 5 do 6 i niech mnie kule

biją jeśli nie wyjdzie Ci, że za atakiem stoi Posterunek, tyle że używający maszyn Molocha. Takie buty... Ty to wiesz. Ja to wiem. Nikt inny, póki co, tego nie wie i niech tak zostanie. Popsulibyśmy chłopakom całą zabawę.

## KOMU W DROGĘ, TEMU TRAMPKI NA NOGĘ

---

Spakowani, wyekwipowani (Od Croma dostaną jedną, dobrą sztukę broni z kilkoma nabojami, jeśli jakiś gracz nie potrzebuje więcej broni- dostanie średniej jakości kamizelkę kuloodporną) i nabuzowani bohaterowie ruszają na wschód. Słońce jeszcze leży pod horyzontem, świt dopiero za 2 godziny, a oni w samochodzie trochę zbici z tropu pędzą na wschód. Będą mogli podziwiać pierwszy świt w ich zmutowanym życiu.

Są mutantami, mieszkają w mieście mutantów, a jeszcze tydzień temu wpakowaliby mutantowi kulę w czoło szybciej, niż ten powiedziałby- *Jestem Twoim biologicznym ojcem*. Kuriozum goni kuriozum. Ale nie czekajmy długo. Przewińmy taśmę do przodu. Ostatnie raporty, wg. Croma pochodzą z miejsca oddalonego o 60 mil na zachód od Fort Wayne. Z Detroit to 300 mil. Minimum 6 godzin drogi, jak w mordę strzelił.

Aaa. Byłbym zapomniał. Crom dał naszym przyjemniaczkom do pomocy Clyde'a, tego mutka z bramy wjazdowej. Co 4 głowy, to nie 3. W drodze okaże się, że to rzeczywiście spoko koleś. Ma żonę, nie ma swoich dzieci, bo on jest niepłodny, „*może to i dobrze...*”, westchnie Clyde. Dużo próbują, ale bez efektu, jeśli wiesz co mam na myśli. Ale adoptowali sierotę z ostatniego rzutu uchodźców. Chłopczyka o imieniu Gram. Ale zbieg okoliczności, nie? Bardzo chciał jechać z ekipą, ale to nie miejsce dla dzieciaka. I tak już przeżył wiele. O tak.

Clyde ma też swoje wytyczne, o których bohaterom nie powie. Musi zabezpieczyć ciało Croma. Albo przynajmniej zadbać, żeby nikt nie mógł go rozpoznać. Wiesz... Środki ostrożności. Nikt nie może wiedzieć na razie, że Cromów jest więcej. Póki co tajemnica się utrzymuje i niech tak zostanie.



## MIEJSCE AKCJI

---

Kiedy bohaterowie dotrą na miejsce zobaczą obraz takiej masakry, jakiej nie widzieli dawno, albo wcale. Rzecz stała się na drodze, widać, że atak zaskoczył członków karawany, którzy po prostu szli, bądź jechali, całą szerokością drogi. Próbowali się bronić, ale nie mieli szans. Świadczy o tym rozmiar rzezi. Połowa ciał rozczłonkowana, reszta niemal zmielona. Tylko na froncie, gdzie Moloch bryka jak młoda kózka można spotkać takie widoki.

Mało kto był na to przygotowany. Trzeba rzucić za jakieś opanowanie. Smród jest nie do zniesienia. Widok jeszcze bardziej. Niestety Clyde ciągnie bohaterów w sam środek masakry. Ma rozkazy, a jest z tych co robią wszystko dokładnie.

Gracze idą jak gąski za naszym skautem? Nikt się nie rozgląda? A może jednak? Bo naraz pada strzał, a na ziemię pada Clyde z dziurą w czole. No to turlamy kostuchami, nie? Och, co to będzie za akcja. Ołów będzie przelewał się strumieniami. Niezła akcja. Bohaterowie będą potykali się o szczątki członków karawany, będą kryli się za pojazdami obryzganymi krwią i Bóg wie czym jeszcze. Nagle rozpęta się piekło. Na ziemię zaczną padać ciała Posterunkowych i Gangerów.



Skąd, u diabła, wzięli się tam Gangerzy? A no nie tylko Wędrowne miasto miało na celowniku karawanę do Detroit. Pobliski Gang o nazwie Hammer of Thor wiedział o tej pielgrzymce już od dłuższego czasu, znajomek z St. Louis dał im cynk. Więc Ci zasadzili się w Fort Wayne i czekali, czekali... a tu nie ma pielgrzymki. Więc wstali późnym popołudniem i ruszyli na trasę sprawdzić co z ich fantami. Dotrą na miejsce masakry kilka minut po naszych graczach, kiedy Posterunek zajęty jest koordynowaniem kontrolowanego ataku na graczy i w ogóle nie obserwuje co dzieje się za ich plecami. Nagle łatwa robota zmieni się w wojnę na 3 fronty.

Posterunek będzie chciał zlikwidować Gangerów jak najszybciej, Gangerzy będą strzelali do wszystkiego, a w centrum znajdą się gracze. Boże w niebiesiech, to będzie rzeź. Graczom nagle pod nogi spadną granaty dymne i z gazem usypiającym. Dla nich w tym momencie gra się skończy.

## KAWA NA ŁAWĘ

Możesz teraz pójść zrobić sobie kawę czy otworzyć piwo. Ktoś, lub coś, porwało Twoich ludków. Oni się boją, nie wiedzą co i jak. Srają w gacie. Fajnie, nie? Żyją? Nie? Co teraz? Akcja dała im w kość. Potrzymajmy ich w niepewności. Ja Tobie wyjaśnię co się stało. Wreszcie może zobaczysz pełny obraz.

Karawana to była zasadzka na graczy zastawiona przez Posterunek. Tak, tak. Ten sam, który niedawno ścigał ich po pustyni. Jeśli sądzisz, że to jakaś krwawa vendetta to musisz przeczytać ten tekst jeszcze raz. Nasi mundurowi mają Wielki Plan. Wreszcie mogę Ci go wyjawić.

Kiedy po drugiej porażce przy zamachu na Croma Posterunek zebrał się, żeby ocenić- co do cholery poszło nie tak, doszły ich raporty z samego miasta.

Pamiętasz jak mówiłem, że wędrowne miasto pojmało mutka, który spieprzał z miasta? On przekazał im najważniejszą informację dekady. Crom ma zaufanego mutka o imieniu Feel.

Feel jest szczególnym typem mutantów z Warhead Height (początkowe opowiadanie do Neuroshimy 1.0, podręcznik). Jest z Cromem od początku, a jego mutacja pozwala mu wyczuwać zagrożenie ze strony ludzi i mutków na odległość. Jest w stanie przewidzieć czyjeś złe zamiary wobec wybranej przez siebie osoby. Fajna sprawa, c'nie? Nie jest jednak tak różowo. Jego umiejętność ma pewne poważne ograniczenia- ziarnistość. Im więcej osób i większą powierzchnię Feel stara się sprawdzić swym dotykiem, tym słabiej widzi zagrożenia, jego widzenie staje się mgliste. Kiedy obserwuje cały plac ludzi, jak to robi podczas festynu- nie jest w stanie odróżnić osoby pragnącej pociągnąć za spust od takiej, która faktycznie celuje do Croma. Podczas festynu rzeczywiście dochodzi do takiej sytuacji, tuż przed wystąpieniem Croma, ale Crom mimo wszystko decyduje się przemawiać.

Gdyby Feel obserwował całe miasto, nie byłby w stanie odróżnić osoby, która przeklina na rządy Croma od zamachowca. Dlatego na ogół Feel obserwuje wjazdy do St. Louis. Niewielkie połączenie terenu, w dodatku przez ustawiony system furgonetek(który służy tylko i wyłącznie temu, żeby ułatwić zadanie Feelowi) ma możliwość sprawdzać niewielkie grupy ludzi/mutków naraz. Ciężko więc o sukces Posterunku, jeśli do tej pory do miasta wjeżdżali sami Agenci rządni zabójstwa Croma. Jasnym stało się, że takie podejście nigdy nie będzie skuteczne. Ustalono więc nowe założenia:

Agenci muszą wjechać do St. Louis z czystymi zamiarami. To musi być wiarygodne i niepodważalne. Muszą od samego początku być zwykłakami, którzy

mają czystą przeszłość i ich jedynym celem jest wjazd do maista.

Po drugie, by zbliżyć się do Croma muszą to być mutanty. A Crom musi im zaufać.

Pierwsza część poszła naszym posterunkowym śpiewająco- podłożyli dwóch żółtodziobów, dzięki czemu nasi bohaterowie automatycznie stali się wrogami Posterunku. Musieli uciekać przed pogonią, dzięki czemu całość ich przybycia była szczerą do bólu.

Problem pojawił się przy drugim punkcie. Jak znaleźć Mutanty, które chciałyby współpracować z Posterunkiem? Przecież w planach jest morderstwo Croma, ich przywódcy, na co żaden szanujący się mutant by nie przystał. To jak nakłanianie Al-Kaidy, żeby kropnęła Osamę. Nagle jakiemuś okularnikowi przypomniało się, że mają operację o nazwie Tolerancja. To był strzał w dziesiątkę. Wybrano trzy najbardziej nadające się do tego zadania obiekty i wcielono plan w życie.

Owszem, dużo Posterunek zakładał i bardzo dużo w tym przypadku, ale z drugiej strony nie byli tacy nieostrożni.

Pamiętacie scenę w barze Aviator, kiedy jeden z garniturków zostaje z graczami, a drugi idzie po piwa? Ten, który niesie trunki wrzucił do wszystkich piw rozpuszczalne w wodzie znaczniki radioaktywne. Cóż to takiego? A no takie coś, co pokazuje położenie naszych Młotków na specjalnym radarze w sztabie Posterunku. Znaczniki takie są aktywne przez 3 tygodnie. Emitują drobne, lecz specyficzne promieniowanie odbierane przez aparaturę Posterunku. Jajogłowi znali położenie graczy w każdym momencie. Dlaczego dorzucili to do wszystkich piw? Z dwóch powodów- żeby nie wzbudzać podejrzeń gracze sami sobie powinni wybrać kufel, więc musieli wyeliminować element losowości, a poza tym, gdyby coś stało się Agentom, Posterunek mógł szybko zlokalizować ich ciała.

Ale to nie wszystko. Bohaterowie byli ciągle nagrywani. Pamiętasz tą śmieszna czapeczkę Grama? Tą z wiatraczkiem? Taaaa... Wiatraczek to kamera. Takich kamerki z nadajnikami gps Posterunek wypuścił całe mnóstwo. Umieścić je w mieście nie było trudno. Wystarczył jakiś gostek w przebraniu handlarza ustawiony przy trasie do Saint Louis sprzedający gadżety za pół darmo, bo ma już dość pracy komiwojażera. Nic trudnego. Gracze byli ciągle podglądani, podsłuchiwani, a działania Posterunku idealnie dopasowywane do tego co udało się podejrzeć. Co prawda kamerki, o których mowa miały bardzo słabe baterie, a obraz wyglądał jakby ktoś ziemniakiem nagrywał płytę pilśniową, ale to zawsze coś.

Zdziwko Cię chapło? A tak. To wszystko to była starannie zorganizowana i przemyślana operacja Posterunku. Po nitce do kłębka. Gracze robili to czego od nich oczekiwano, wcześniej poddano analizie ich osobowość i te sprawy. Aż dziw bierze, że nasze baranki się nie połapały. To co się teraz dzieje, to nadchodzące zderzenie z rzeczywistością. Niech gracze zapną pasy. Będzie zabawa, będzie się działo...

## OSTATECZNA ROZGRYWKA

Bohaterowie obudzą się w ciasnym pomieszczeniu, szybko okaże się, że to paka jakiejś sporej ciężarówce. Będą siedzieli przypięci do krzeseł kajdankami, przed nimi będzie siedział jeden koleś z karabinem spokojnie leżącym na kolanach. Kłęby dymu z cygara będą unosiły się wokół jego twarzy.

Po prawej będą widzieli ścianę monitorów, tu zobaczą zapętlone nagrania z ukrytych kamerki, kilka z nich skojarzą z czapeczką Grama, kilka z innych miejsc. Na wszystkich będzie widać ich przy różnych czynnościach. Centralne miejsce zajmować będzie radar pokazujący 3 punkty, świecące jeden przy drugim w centrum radaru.

Koleś będzie wyglądał do bólu jak Kapitan Ameryka. Muskularny, kwadratowa szczęka, no chodzący wzór chłopaczka z amerykańskiej armii. Przedstawi się jako Carl Jameson, dowódca w operacji: Tolerancja. Cała sprawa to jego dzieło.

Wyłoży wszystko graczom. Od A do Z powie to co już wiemy, nawet to z kamerkami i znacznikami radioaktywnymi. Wszystko. Przeprosi też za sytuację z Gangerami, która wyskoczyła niechcący. Po czym przedstawi jak się ma sytuacja.

Jeśli chodzi o kajdanki chętnie je zdejmie, jeśli gracze obiecują spokój. To tylko niezbędne środki bezpieczeństwa, tak samo zabójstwo Clyde'a. To też dla bezpieczeństwa. I cała ta walka była ustawiona dla wiarygodności. Paka ciężarówka jest wyłożona ołowiem i rurami z ciekącą wodą. Podobno to blokuje widzenie Feel'a, dzięki czemu są kryci. A teraz co następuje:

Carl daje graczom wybór - albo wracają do miasta i zabijają Croma, albo już teraz żegnają się ze światem. Jeśli nie wykonają zadania to lepiej, żeby zginęli próbując. Została im podana trucizna, która zabije bohaterów w ciągu 48 godzin, jeśli nie dostaną antidotum w ciągu 36 godzin. Antidotum ma tylko on, Carl. A jeśli wykonają zadanie i uda im się zbiec i skontaktować z posterunkiem, tu w tym miejscu- dostaną antidotum, oraz pozostałe 750 gambli, które mieli dostać i wszyscy rozstaniemy się w przyjaźni.

Gracze zostaną wypuszczeni w pobliżu samochodu, którym tu przyjechali.

---

## CO TERAZ?

---

Gracze mają teraz przed sobą decyzję. Co teraz? Chętnie zabiją Croma?

Jeśli tak to znajdą go jeszcze w tym dwupiętrowym domku, obstawy nie będzie tak dużo. Crom tam będzie, gdyż wieczorami przyjmuje interesantów w związku z

wymianą handlową. Co się tyczy Feel'a to jego zadaniem jest obserwowanie nowych, wjeżdżających przez bramę. Po to przetestowali lojalność naszych graczy, żeby wyłączyć ich już spod obserwacji Feel'a, żeby ten nie miał zbyt wielu ludzi do obserwacji.

Jeśli sobie poradzą, zabiją wszystkich i będą spieprzać- na bramce wyjazdowej zatrzyma ich rakietą z RPG. Rannych graczy odwiedzi kolejny Crom i powie, że jest go jeszcze pięciu i gracze mogą mu co najwyżej naskoczyć. To będzie ostatnie co gracze zobaczą w życiu.

Jeśli natomiast uda im się jakoś to przewidzieć i jednak uciec z miasta to nasz drogi Carl wysłucha raportu, uśmiechnie się i wpakuje bohaterom kulki w głowy. Posterunek nie zostawia świadków.

Ale przecież graczom było tak dobrze u Croma. Wcale nie muszą go zabijać. Jeśli pójdą do niego i powiedzą co i jak to Crom da im jeszcze 3 goryli do pomocy - więcej po prostu nie ma (musi nadal utrzymywać porządek w mieście, a otwarta wojna z Posterunkiem też nie jest mu na rękę) i naśle na Posterunek. Gracze znajdą tam antidotum i wiele gambli, jeśli oczywiście uda im się pokonać posterunkowiczów. Ale wtedy już całkowicie będą spaleni poza St. Louis. Sprawa się wyda, kolejne fiasko operacyjne Kochanego Wędrownego Miasta. Zdjęcia bohaterów graczy będą u każdego Posterunkowego w kraju. Carl Jameson to nie byle złotodziób. Każdy będzie chciał go pomścić. Ale gracze będą żyli. Wybór należy do nich.

---

## TAKI KONIEC

---

Jeśli graczom uda się przeżyć powinni dostać naprawdę sporo PDKów. Ich dalsze losy mogą być naprawdę zabawną służbą u Croma, utrzymywanie porządku w mieście, ukrywanie się przed Posterunkiem,

praca na dwa fronty- możliwości jest bardzo dużo.

Ale Gracze mogą bardzo łatwo stracić postacie. Jeśli Gracze będą chcieli kontynuować grę tymi postaciami to należy dać im możliwość przeżycia.

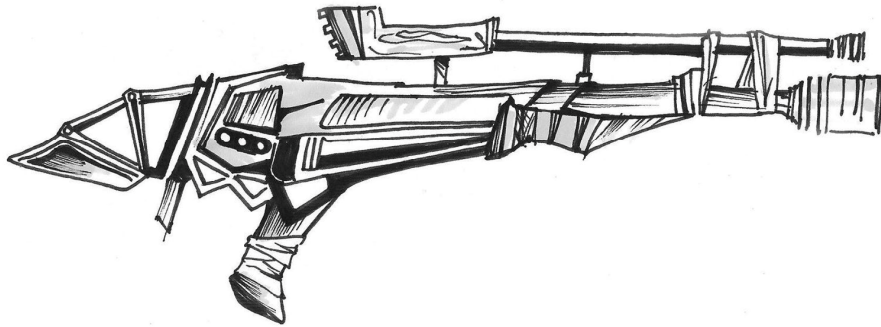
Jeśli natomiast ma to być tzw. „jednostrzałówka”, należy utrudnić graczom życie na maksa i zakończyć ich marny żywot spektakularnie- Idealnie byłoby, gdyby zabili Croma z ciężkim sercem, czując, że tracą szansę na godne życie, gdyby udało im

się nawet w te 36 godzin dotrzeć do Mobilnego Sztabu, a tam czekałby na nich komitet powitalny Carla- szpaler ustawiony z żołdaków Posterunku, każdy z nich trzymałby naładowane M16. Carl sypnąłby im suchą przemowę, o spełnionym obowiązku wobec kraju i nafaszerował ołowiem.

Finito. Adios.

---





---

## ZAŁĄCZNIK

---

Tutaj znajdziesz niezbędne opisy i statystyki do sesji.

---

### TECZKA

---

Zawiera pokaźne opisy najważniejszych osiągnięć naszych Miśków z 36 ostatnich miesięcy ich życia. Co tam będzie umieszczone, zależy od inwencji MG. Procedura : Parasol to nic innego jak dodanie do piw znacznika radioaktywnego w celu obserwacji obiektów. W teczce znajdą oczywiście zdanie o tym, żeby obiekty poddać tej procedurze, ale nie będzie wyjaśnienia, czym procedura taka jest.

Bardzo ciekawym rozwiązaniem jest zrobienie tego w postaci Handout'a. Jeśli Gracze na początku zadeklarują, że po tej przygodzie będą chcieli grać dalej tymi bohaterami, można nawet do formularza dorzucić pytanie o 3 najważniejsze osiągnięcia w ramach ich profesji. Z czego są najbardziej znani. A potem umieścić to w teczce. Może są tam rzeczy, których gracze nie chcą wyjawiać innym graczom. Może łączy ich nie tylko to bagno?

W samochodzie Posterunkowych znajdują kilka przydatnych przedmiotów łącznie z latarką noktowizyjną i wodoodporną latarką. Trochę zarcia, sporo naboji. No i samochód. Bardzo dobry SUV. Da się go opchnąć, albo zatrzymać.

---

### OPERACJA MAGPIE, ORAZ OPERACJA HARALD

---

Mimo, że więcej jesteś w stanie wyczytać z podręcznika, to dla jasności dwa zdania o każdej z operacji:

**MAGPIE**- Posterunek jeździ po stanach w poszukiwaniu speców do współpracy. Czasem zmusza ich do pracy siłą, czasem, jeśli ktoś jest bardzo oporny- pozbywają się takich osobników w niewyjaśnionych okolicznościach.

**HARALD**- przejmowanie i wykorzystywanie dronów bojowych Molocha do walki z nim samym. Cała operacja to fiasko, ale zaliczyła kilka sukcesów dopóki Moloch się nie połapał i nie zmasakrował żołnierzy na froncie tymi nowymi zabawkami.

---

### OPERACJA: TOLERANCJA

---

Operacja polega na zebraniu, poddaniu obserwacji i wyselekcjonowaniu mutantów do współpracy z Posterunkiem w przyszłości. Posterunek obserwował przeróżne obiekty i specjaliści przez 3 lata oceniali trzy czynniki: mutację wewnętrzną, mutację zewnętrzną i stopień asymilacji, zapisując do tego wszystkie informacje dodatkowe. Każdy z tych współczynników w skali od 0 do 9. Każdemu z obiektów przyznawali więc trzycyfrowy znacznik np.

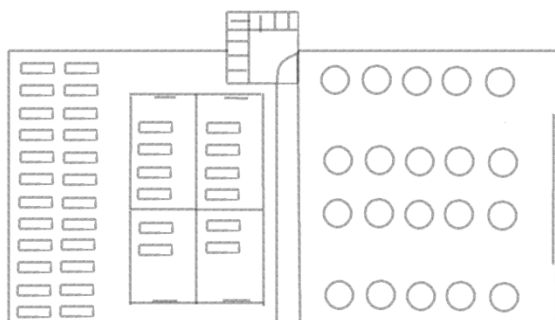
1.2.7. czyli niewielka mutacja wewnętrzna, całkiem mała zewnętrzna i dobrze dogaduje się z ludźmi.

Nasi bohaterowie dostali oznaczenia 3.0.9., a to bardzo pożądany zestaw do tej misji. Szukali też, w jaki sposób nakłonić obiekty do współpracy, kilka ze zdarzeń z tych 3 lat obserwacji sami zainscenizowali, żeby sprawdzić jak obiekt reaguje. Taki Wielki Brat, ale z lepszym budżetem.

PS. Należy pamiętać, że Teczka, którą znajdą nasi gracze na sesji, to nie jest teczka operacji Tolerancja. Teczka Agentów jest spreparowana tak, żeby wyglądała na teczkę operacji MAGPIE- są dokładne opisy 3 lat życia naszych bohaterów, ale nie ma ani pół słowa na temat jakiegokolwiek mutacji.

## LOKACJE

### AVIATOR



Aviator to świetny bar, prawdziwa gratka, dla tych którzy przemierzają drogę stanową nr 55 z północy lub z południa. W okolicy wszyscy już słyszeli o Aviatorze i chcą choć raz tam pojechać, a jak już im się to uda przyjeżdżają poraz drugi... i trzeci...

Co takiego wspaniałego jest w tej barówce? A no słuchaj chłopie.

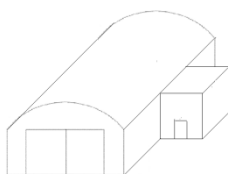
Całość mieści się w starym hangarze na lotnisku. Hangar ma

wysokość 14 metrów, szerokość 20, a długość 100. Teren dookoła jest ogrodzony mocnym i kompletnym ogrodzeniem z siatki, patroluje go 10 zakapiorów z bronią automatyczną. W środku hangaru człowiek przenosi się do nowego, lepszego świata.

Bar ma dwie części- mieszkalną i jadalną. Hangar w połowie dzieli lada ze skrzydeł samolotów za którą stoi niska ściana z blachy falistej, na której przyłączone są półki z różnej maści alkoholami, przedwojennymi i takimi, które pędzone są teraz przez lokalnych producentów. Te butelki mają nawet etykiety i nazwy takie jak Pizgacz, Stara/Nowa Whisky, Johny Runner.

Pod sufitem kręcą się ogromne wiatraki zrobione ze śmigieł samolotów, stoliki zrobione są z samolotowych kół. Całość oświetlona jest elektrycznie, jest bardzo jasno, z głośników na sali jadalnej puszczana jest muzyka, właściciel ma tylko dwie płyty, ale nikomu to nie przeszkadza. Słucha się tego dobrze.

Część mieszkalna to kilka pomieszczeń o różnym standardzie mieszkania. W połowie budynku znajduje się jeszcze dobudówka- na parterze dobudówki znajdują się kible oraz wejście do baru, wejście na piętro jest zamknięte, bo jest to wejście na galerijkę, która ciągnie się przez całą jedną ścianę Hangaru. Stoją tam 4 najemnicy z karabinami i pilnie obserwują gości. Strzelają bez zastanowienia jeśli tylko ktoś wyciągnie broń w środku. Na górze są też kwatery właściciela. Zejście do piwnicy też jest zamknięte, ale jest to po prostu rozległy magazyn na produkty dowożone do baru oraz miejsce na dużą kadź, gdzie właściciel destyluje bimber o nazwie Aviator. Piłem to człeni. Rzeczywiście niezły odlot. Stoją tam też 3 porządne generatory, z których pracuje tylko jeden, czasem dwa kiedy ruch jest spory i potrzeba więcej prądu. 3 jest zapasowy.



Parking jest strzeżony przez cały czas i kosztuje 5 gambli od doby, nocleg kosztuje w zależności od standardu:

5 gambli za osobę- wspólna sala;

8 gambli za osobę- 4 osobowy pokój; Jeśli grupa wykupi wszystkie 4 miejsca- 30 gambli za pokój;

2 osobowy pokój - 10 gambli za osobę;

Piwo 2 gamble, obiad 5g, smażone przekąski 3g, szklanka

czegoś mocniejszego 4g, Aviator 5g, trunki sprzed wojny 15 g za kieliszek. Jedzenie jest cudne, piwo najlepsze jakie bohaterowie pili, Aviator ryje beret ostro. Drinki i jedzenie roznoszą młode dziewczyny w krótkich spódniczkach. Klepanie po tyłku uchodzi tylko jeśli dziewczynie się to podoba, jeśli jej się nie podoba, jeden z najemników schodzi, woła kilku kolegów z zewnątrz i klepią delikwenta po tyłku metalową pałką. W barze panuje spokój mimo tego, że broń nie jest zabierana na wejściu. Barman każe mówić do siebie Ted. Właściciel siedzi na górze, zwie się Hank Moody. Część jadalna jest przestronna, jest tu sporo ludzi, stoliki wieczorem szybko się zapełniają, ale obsługa szybko może skombinować kolejne.

Klimat wewnątrz jest wspaniały, atmosfera w sam raz na rozpoczęcie sesji.

---

## MILES DAVIES

---

Kolejna barowa to Miles Davies w St. Louis. Jako, że w niej gracze tylko będą pili, nie nastąpi tu żaden atak, czy coś to darujemy sobie rozkład pomieszczeń. Warto jednak coś na temat tego baru napisać.

Po pierwsze kiedy gracze będą się do niego zbliżali usłyszą głośnego bluesa wylewającego się na ulicę. Zobaczą ogromny plac, prawdopodobnie dawny parking na którym znajduje się teraz mnóstwo stolików i ognisk, przy których tłoczą się mutki. Potem dopiero zobaczą jasno oświetlony front baru, nad którym niebieski neon mówi, że bar nazywa się Miles Davies. Ogromne okna frontowe będą otwarte w ten gorący wieczór tak, że można byłoby przez nie bez problemu wejść do środka. Tłum przed barem jest radosny, wszyscy piją alkohol, ale nie robią tu chlewu. Pary tańczą w takt muzyki z baru na zaimprovizowanym parkiecie na środku placu, pozostali przyglądają się im i biją brawo. Panuje tu atmosfera delikatnego podniecenia i dobrej zabawy. Graczom pospadają czapki, a nawet jeszcze nie weszli do środka.

W środku atmosfera będzie taka sama, ale podciągnięta do granic wytrzymałości. W rogu baru, tuż obok lady jest ustawiona wielka scena na podwyższeniu, na której żywy band gra bluesowe przeboje i robi to naprawdę świetnie. Środek oświetlony jest różnokolorowymi neonami i światłami zmieniającymi kolory w takt muzyki. Kolorowy tłum zna i śpiewa piosenki, przy stolikach siedzi niewiele osób, większość pozostawiła na krzesłach swoje rzeczy i bawi się na najbliższym pustym kawałku przestrzeni baru. Jest niewiarygodnie. Gracze dostają stolik zaraz obok lady, z dobrym widokiem na scenę. Piwo dają tu bardzo dobre, są też różnokolorowe drinki o komicznych nazwach takich jak Mutajito, lub Molochia. Każdy z nich podany jest z parasolką i kawałkiem owocu. No rewelacja.

VIProom jest ukryty za kotarą w ścianie dokładnie za plecami naszych bohaterów, a dokładnie umiejscowiony jest w lewym rogu baru. Przejście jest dość wąskie, a kotara i wystrój całego baru sprawiają, że ciężko to zauważyć na pierwszy rzut oka.

PS. Kiedy będziesz, mój drogi MG, opisywał St. Louis postaraj się nadać temu miastu właśnie taki charakter. Jazz, blues, country... To jest miasto muzyki i to każdego rodzaju. Znajdą się tu bary dla metalowców i dla fanów disco. Nocą jest głośno i kolorowo, miasto usypia nad ranem. Wokół panuje dość spory porządek. Mutki czują, że cały świat patrzy na Sojusz Mutantów jak na kiepski eksperyment i wszyscy chyba sądzą, że mutki same siebie zjedzą. Każdy ma moralny obowiązek zadać kłam takim podejrzaniom, przez co w granicach miasta panuje porządek i prawo. Przynajmniej w tym okresie, w którym gracze odwiedzają St. Louis. Jest to początek miasta, i każdy chce, żeby się udało.

---

## PLAC FESTYNU

---

Plac Festynu znajduje się niemal w centrum miasta. Zamknięto na tą okazję całe potężne skrzyżowanie z ruchem okrężnym, tam bez problemu zmieści się około 8000 osób i w zasadzie tyle się zjawia. Strzały padają z budynku bezpośrednio naprzeciwko sceny. Budynek był wysoki, teraz zostało mu tylko 5 pięter i z najwyższego piętra strzelec pociągnął za spust. Jest niezamieszkały ponieważ grozi zawaleniem. Pod wejściem stoi drugi na motorze z włączonym silnikiem. Jeśli gracze się ogarną szybko, są w stanie złapać zamachowca jeszcze w budynku, gdyż jemu zbieganie po schodach zajmie co najmniej 3-4minuty. Jeśli się

nie pośpieszą koleś wsiądzie na motocykl, zamachowcy wjadą na plac, otworzą jeszcze ogień do zebranych i pognają do wyjazdu.

Jeśli gracze pobawią się w śledztwo to odkryją cały zamach. Jak mogą zdobyć informacje? Wystarczy dobrze pytać, dobrze płacić, kilka osób obić. MG- zostawiam to Tobie, sam znasz swoich graczy i swoje możliwości. Jeśli zechcą powęszyć to przygotuj im dobre śledztwo. Teraz dam Ci kilka wskazówek jak to ogarnąć.

Na wjeździe do miasta spisują sztuki broni jakie posiada wjeżdżający, są sprzedawcy, którzy mieli snajperki, a z takiej broni właśnie padnie strzał bo odległość to około 500 metrów. Ktoś musi taki strzał wykonać dobrze, do tego też można jakoś wykorzystać listy wjazdowe. Drugi z zamachowców będzie chciał mieć na 100% sprawny motor, więc dzień wcześniej będzie stał w warsztacie. Wreszcie można się rozejrzeć, skąd najlepiej strzelać i przeszukać te rejony, zamachowiec w nocy przed zamachem schowa snajperkę na stanowisku strzeleckim. Jest jeszcze kilka innych opcji. Cała ta sprawa ze śledztwem to tylko propozycja. Rozwiń ją, jeśli będziesz miał na sesji graczy chętnych zadawać pytania. Dzięki temu sesja będzie dla nich ciekawsza.

Jest też taka ewentualność, że gracze będą chcieli dużo strzelać. W takim przypadku czemu im tego nie dać? Gracze są czasem jak dzieci, jeśli nie dostają tego czego chcą- zaczynają marudzić. Dajmy naszym dwóm zamachowcom 3 lub 4 pomocników, którzy będą osłaniać ich odwrót wzdłuż jednej z ulic, a do tego kawałek jakiegoś sprawnego samochodu, który wszystkich tych gości zbierze i będzie spirzał w stronę pustyni. Pościg, ostrzelanie, dzięki manewry po mieście, koordynowanie pościgu, rozprawka na pustyni albo wśród ruin przedmieść St. Louis. Dość spore pole do popisu. Brać, wybierać, nie płakać.

Pytasz czemu nie zajęły się tym służby Croma i gdzie w tym wszystkim jest Feel? A no służby Croma czasem dostają takie pogroźki, czasem poważne czasem nie. Ostrzegają swojego przywódcę, ale on nie chce ulec pogroźkom i idzie do przodu. Tuż przed jego wystąpieniem Feel da mu znać, że coś jest nie tak, ale on i tak nie posłucha. Wcześniej Feel zajęty jest jak zwykle patrzeniem na intencję ludzi wjeżdżających do miasta, samo miasto rzadko sprawdza, gdyż do miasta wpuszczani się tylko Ci, którzy mają dobre zamiary. Nikt nie podejrzewa, że cios może wyprowadzić ktoś z wewnątrz. Posiadanie Feel'a ma swoje zalety, ale nie jest remedium na wszystkie ataki.

---

## CZYM POSTERUNEK URACZY GRACZY?

---

Mobilne Centrum dowodzenia, do którego Sullivan i O'Neil składają raporty jest w istocie tym samym, w którym pod koniec sesji znajdują się nasi gracze. Dowódca całej misji, nasz drogi Carl siedzi w ciężarówce i słucha raportów tej dwójki- do czasu, aż któregoś razu raport nie nadejdzie. Wtedy zbiera zabawki i zapierdziela tam, gdzie radar wskaże mu graczy. Więc gracze za każdym razem walczą z tą samą jednostką- uciekając do St. Louis i w końcowej scenie, podczas badania pozostałości karawany. Carl nie ma czasu na przegrupowanie. Dostał taką jednostkę i im więcej gracze zniszczą na początku, tym mniej będzie do niszczenia później.

Cała jednostka to jedna 18 kołowa ciężarówka, 5 furgonów, 8 samochodów terenowych. Cały personel to 30 osób. W tym mamy 4 jajogłowych od komputerów, naszego Dowódcę, a reszta to żołnierze Posterunku. Stopień wyszkolenia i wyposażenie jest takie samo dla wszystkich poza Carlem. Na pace dwóch furgonów znajdują się 2 drony molocha z operacji Harald. Śmiertelnie niebezpieczne, ale zostaną użyte tylko na karawanie- obsługa jest trudna no i zdarzają się usterki. Podczas pierwszego pościgu udział będą brały wszystkie samochody terenowe, a w każdym kierowca i strzelec, oraz dwie furgonetki. To jak zostanie przeprowadzony pościg zależy już tylko od Ciebie Mistrzu. Trzeba ich zapędzić do St. Louis i tyle. Niech to będzie ciężki pościg.

Po pościgu Posterunek od razu uda się niedaleko Fort Wayne, na pustynię, ale dadzą popalić karawanie jeszcze wcześniej. Najpierw napadną na nich w Indianapolis, ale tam drony ulegną chwilowej usterce i z zasadzki wyjdą nici, a Posterunek chce by to wyglądało na atak Molocha, więc odpuszczają. Gdy karawana szybko będzie parła w stronę Detroit, Posterunek wypuści na nich drony pod Fort Wayne. Tym razem bez usterek.

Tam zaczekają na graczy. Przypuszczają na nich atak tylko i wyłącznie żołnierze, bez ciężkiego sprzętu. W powietrze poderwą się drony, ale tylko w formie straszaka. Gdyby coś poszło nie tak- gracze umarliby, a Posterunkowi zależy na tym, żeby żyli. Najlepiej, żeby walka potrwała chwilę, Posterunkowi nie będą łatwo odpuszczali, tym razem wyposażeni w ostrą amunicję będą starali się, żeby cała walka wyglądała prawdziwie. Nagle stanie się prawdziwa, gdy zjawią się Gangerzy. Będzie ich 15 i będą różnie uzbrojeni. Gaz usypiający trzeba wypuścić na graczy w odpowiednim momencie. Jeśli zaczną przegrywać- wyklucz ich, żeby nie umarli. Jeśli zaczną wygrywać, tj. na polu wali zostanie mniej niż 5 gangerów zdolnych do walki- rzuć im gaz pod nogi. Tak naprawdę przez przypadek Posterunkowi udało się coś, co nie udałoby się tak bez udziału gangu Hammerów. Prawdziwa walka. Co prawda mniej kontrolowana niż zakładali, ale wszystko jest już w porządku.

Żołnierz Posterunku- Bd-15, Zr 14, Ch 12, Spr 8, Per 16.; Prowadzenie pojazdów 3; pistolety, karabiny 4; reszta z pakietu Wojownik na poziomie 1 lub 2.

Wyposażenie- M16, każdy przy sobie 2 dodatkowe magazynki; Glock 17 z dodatkowym magazynkiem; Na stanie są jeszcze granatniki, RPG, kilka rakiet do tego. Jest jeszcze M60 zamontowane na 3 spośród samochodów terenowych.

Carl Jameson- Bd 17, Zr 16, Ch 15, Spr 12, Per 16; Pakiety specjalizacji Wojownik na 4, pakiety specjalizacji Ranger na 4, pakiet Negocjacje na 3. Byle kto nie zostaje dowódcą w tak ważnym projekcie. Carl ma jeszcze przybornik z dwoma granatami, jednym Claymorem, Sporym nożem. Ma M16 z lunetą, do tego umie z niej korzystać. Ma Desert Eagla i 4 pełne magazynki. Niezły z niego skurczybyk.

Jeśli Twoje patałachy będą chiałły rozwalić Mobilny Sztab- czeka ich małe piekło. W nagrodę dostaną przynajmniej 2000 gambli w sprzęcie i amunicji, a do tego wozy, ciężarówki. Jeśli wymyślą sposób jak to wszystko ogarnąć, staną się bogaci.

Gangerzy- Można ich podzielić na 3 grupy, w każdej po 5 luków o jednakowych statystykach:  
Bd 15, Zr 17, Ch 8, Spr 12, Per 8; Słabej jakości rewolwery, Pakiet Broń Strzelecka i Siła Woli na 2.  
Bd 15, Zr 16, Ch10, Spr 11, Per 8; Słabej jakości pistolety; Pakiet Broń Strzelecka 3; pakiet Siła Woli 1;  
Bd 17, Zr 17, Ch9, Spr 9, Per 8; Dobrej jakości Pistolety; Pakiet Broń Strzelecka 1; pakiet Siła Woli 4;  
Daj jednemu Obrzyna, jednego zrób dowódcą. I puść ich na graczy, Będzie fajnie.

---

## CROM I JEGO ŚWITA

---

Crom zawsze chodzi w tej samej grupie: 5 mutków i on. Oprócz niego jest Feel oraz Groom, oni w zasadzie są tak jakby jego zastępcami. Groom wydaje rozkazy armii mutków, w tym trudnym okresie wciąż w budowie i w częściowej rozsypce, a Feel dba o administrację i siatkę szpiegowską. Do tego każdy z nich ma swojego bodyguarda.

Crom w swojej budowie nie różni się niczym szczególnym od ludzi, oprócz tego, że jest go kilka sztuk. Bd 13, Zr, 12, Ch 20, Spr 13 Per 12; Wszystkie umiejętności ze specjalizacji Cwaniak na 6; Zdolności przywódcze 8; Znikome umiejętności związane z walką. Jest bardzo wysoki, ale smukły, raczej niezgrabny. Pewny siebie, zwykle ubrany w biały garnitur i okulary przeciwsłoneczne, nawet w ciemnych pomieszczeniach.

Feel- Jego umiejętność specjalna to wielki atut Cromy- odgadywanie intencji ludzi na odległość. Co prawda ma to spore ograniczenia, ale lepsze to niż nic. Poza tym nie ma żadnych mutacji na ciele Bd 10, Zr 10, Ch 12, Spr 12, Per 20; Raczej małowówny, bez potrzeby się nie odzywa. Głos ma niski. Zwykle ubrany jest w hawajską koszulę.

Groom- Jego umiejętność specjalna to wyczuwanie w ludziach mutacji, ale nie tylko. Wyczulony też jest na promieniowanie- jego źródło i natężenie. Potrafi bezbłędnie poruszać się po pustyni omijając



skupiska radioaktywności. Kiedy zbada graczy wyczuje w nich coś podejrzanego(znaczniki radioaktywne dla radaru), ale weźmie to za część ich mutacji. Bd 14, Zr 14, Ch 14, Spr 18, Per 10.

Na wyposażeniu tej trójki znajdują się ozdobne sztuki broni, ale tylko służące jako ostateczność, gdyż to bardziej dodatki do stroju. Dlatego każdy z nich ma swojego miśka.

Ci trzej ochroniarze to trzej bracia, zwą się Iks, Igrek, Zet. Oni wcale się nie odzywają, są tu tylko od obserwowania ludzi i strzelania do nich, jeśli coś im się nie spodoba. Sprawują się dobrze. Są potężni, dobrze zbudowani, dobrze ubrani i dobrze wyekwipowani. Nie chciałbyś się z nimi tłuc.

Bd 22, Zr 18, Ch 8, Spr 8, Per 14, Pakiet Broń strzelecka na 4, Pakiet Spostrzegawczość na 4, Pakiet Siła Woli na 4. Dwóch z nich ma standardowe Pompki, jeden ma 2 MP5, strzela z obu bez kar. Do tego po Glocku 17. Jeśli Twoje patałachy ruszą na Croma, niech wiedzą, że nie będzie łatwo.

Domek, w którym siedzi Crom to ładna, dwupiętrowa rezydencja. Drzwi frontowe prowadzą do ogromnego holu. Na wprost od drzwi znajdują się szerokie, dębowe schody an piętro. Na parterze po lewej i prawej znajdują się dwa pokoje z osobnymi wejściami z holu, a na górze znajdują się tylko dwa ogromne pokoje. W jednym z nich siedzi Crom.

---

## ŻOŁNIERZE ST. LOUIS

---

Jest tam kilku ciołków. Choćby Ci przy szlabanie, a do tego nasz drogi Clyde. Po mieście kręci się jeszcze kilkunastu ludzi do utrzymania porządku. Ci są już mutantami, specjalnie wybranymi do zadania, jakie spełniają. Ich mutacje pomagają w pracy, ale na różne sposoby.

Wyberzmy reprezentacyjną czwórkę, która będzie zaangażowana w przygodę i na tej podstawie zrób ich więcej jeśli będzie taka potrzeba, czy do opisu, czy do rozgrywki. W zależności od wariantu rozgrywki takie mutanty będą przeciw graczom, albo pojedą z bohaterami natłuc Posterunek. W mieście zostało takich kilka. Jeśli gracze przychodzą ubić Croma to oprócz jego świty dostaną do pokonania 4 takich. Jeśli jadą na Posterunek to dostaną ich do pomocy.

Łomot- Bd 23, Zr 12, Ch 12, Spr 7, Per 16; Broń to rura nabijana kolcami. To były Gladiator.

Jednoręki- Bd 10, Zr 20, Ch 15, Spr 10, Per 15; Ten ma 3 ręce i strzela z każdej, bez kar. Fajnie.

Niedźwiedź- Bd 17, Zr 13, Ch 10, Spr 10, Per 20; Koleś ma taki przydomek bo nie śpi. Zasypia raz w ciągu roku na miesiąc. Do tego się nie męczy. Nigdy.

Krzykacz- Bd 15, Zr 15, Ch 10, Spr 15, Per 15; Niby nic szczególnego, ale koleś ma głos jak megafon. Jeśli krzyczy to z bliskiej odległości zadaje lekkie obrażenia. Korzystaj z tego do woli.

Jeśli będzie trzeba więcej- wymyśl więcej. Niech nasze ludki czują, że są w mieście mutantów, mutanty patrolują ulice, sprzedają w sklepach, nalewają piwo i naprawiają auta.

---

## SULLIVAN I O'NEIL

---

Na koniec nasze ciotki na pożarcie. Ekwipunek już znasz, ich wygląd też. Wiesz czym się wożą. A statsy? Bd 15, Zr 11, Ch 15, Spr 10, Per 9; Pakiety ze specjalizacji Wojownik na 1. Na wyposażeniu Berrety z dwoma magazynkami. Czemu tak kiepsko? Bo Gracze mają ich rozgnieść bez problemu. Czemu oni się nie połapią, że coś jest nie tak? Wg tego co jest w teczce to jadą zgarnąć do roboty jakichś speców. Potem dopiero okazuje się, że mają ich kropnąć.

---

## GRAJCIE, PANIE!

---

Masz już wszystko. Siadaj i prowadź. Miłej zabawy!