

Autor: Konrad Górniak

System: Neuroshima 1.5

Modyfikacja zasad: Drobne zmiany przy tworzeniu postaci

Gotowe postaci: Brak

Liczba graczy: 3-6

Liczba sesji: Kilka

Setting: Postapo, Stal, Teksas, Neodżungla

Streszczenie: Gdy świat stanął w płomieniach, cywilizacja uleciała z dymem jako pierwsza. Ludzie podzielili się na wzajemnie nieufne i okrutne grupy, w których rządy sprawowane są silną ręką, a słabi nie mogą liczyć na współczucie. W ostatniej godzinie świata przed nastaniem bomb, nastął czas nowych istot. Maszyn, mutantów, wynaturzeń i potworów, które wypełzły nie tylko z kanałów i laboratoryjnych kadzi, ale i z wnętrza ludzi, którzy skutecznie je skrywali. Gdy wystrzelono bomby, opadły wszelkie kurtyny i kajdany, które wiązały jednego człowieka z drugim. Nastął kres, ale nie wszyscy chcą się z tym pogodzić. Niektórzy wciąż wierzą, że w ludziach jest dobro i można je zaszczepić w tym zrujnowanym świecie. Mała miejscina „White City” to dumne miasto podnoszące się z kolan po wielkiej wojnie numer 3. Jest skromne i radzi sobie jak może, ale każdy w nim może liczyć na uczciwe traktowanie, a nawet szansę na nowe życie. Jednak świat nigdy nie był przyjazny czemukolwiek, a zwłaszcza nie człowiekowi, który jest dobry. Szeryf i jednocześnie burmistrz tej społeczności boryka się z kilkoma problemami, których nie może rozwiązać i potrzebuje pomocy z zewnątrz. Hojnie płaci za uczciwą

pracę i szczerze słowa. Sam również ma problem prywatny, ale do niego dotrą tylko ci, którzy okażą się godni. Czy wśród graczy znajdzie się ktoś, kto nie tylko zdoła poznać sekret burmistrza, ale i pomóc mu go rozwiązać? Czy to nieznana i obca siła maczała palce w jego tragedii, czy też może wszystko jest niefortunnym zbiegiem okoliczności? Jedynie sprawdzenie tego na własnej skórze pozwoli uzyskać odpowiedzi i, być może, przywrócić wiarę w drugiego człowieka, nie tylko w Teksasie, ale i na całym świecie...

Prezenty od M.

Na początku było słowo...

Witam ponownie poszukiwacze przygód! Widzę, że cosik się wam nudzi na tych pustkowiach, a? Zatem mam dla was w prezenciku od M. Taką oto małą przygodę. O czym ona będzie? Zdecydowałem się przygotować wycieczkę trochę inną niż zwykle. Czego pełno jest w ZSA? Mutantów, wariatów, gangerów, maszyn zabójców, morderczych warunków środowiska i tajemnic. Dorzucimy do tego dużą dawkę narkotyków, alkoholu, wszelkiego tałatajstwa, chorób i różnych mas świństwa, a wypieczemy wspaniały obraz niesamowitej Ameryki wypieczonej po 5 września 2020 roku w nuklearnym piekarniku Ziemi.

Spróbujmy zatem czegoś innego niż dotychczas i nowe ciastko zjedzmy z nowymi dodatkami!

Więc, przygoda ma miejsce na terenie Texasu. Brać w niej udział mogą postacie pochodzące właściwie zewsząd, chociaż jak wiadomo, w Texasie nie każdego przyjeźdnego częstuje się chlebem i solą. Czasami na przyjeźdnego delikwenta wystawia się lufy i pruje ołowiem, tak od serca, dla serca! Chociaż zazwyczaj z całego gościa pozostaje raczej niewiele... Zaznacz proszę to graczom i niech zawsze pamiętają, że jeśli ktoś jest, ja wiem, z Hegemonii, to powinien uważać, żeby nie stracić czegoś więcej niż kilku gambli więcej w pubie.

Postacie graczy, jak mówiłem, są dowolnie ustalone. Polecam 75 pkt na umiejętności i cechy. Umiejętności wykupowane zgodnie z prawami podręcznika 1.5, ale bez restrykcji dla profesji. Kto żyje z poszukiwania przygód winien być elastyczny nie?

Ale nie za elastyczny, żeby nie pękła ta guma przy większym stresie. Fajnie, jakby drużyna się uzupełniała.

Co do sprzętu, dogadaj się proszę MG z drużyną, Drużyna to pewnie nie szczyłe, co zrejenterowały tylko z gaciami na tyłkach, a grupa, która na pustkowiach swoje przeżyła już pewnie. Coś tam mogą wiedzieć. Zalecam, żeby gracze mieli co następuje:

- Broń główną i poboczną + 2 pełne magazynki zapasowe do każdej + używany magazynek **LUB** 30 naboji i 1 wolny magazynek i kawałek pancerza

- 1 pojazd na całą drużynę (Bez ulepszeń, po prostu względnie sprawny pojazd)

- Zapasy żywności, wody i leków na 7 dni (Jeśli grasz z chorobami)

- Podstawowy ekwipunek (pojemniki + ubrania + więcej pojemników ale klimatyczny, wiadomo, że facet z NY nie będzie miał takiego samego sprzętu jak facet z Missisipi nie?)

- 1 specjalistyczny przedmiot. (Chemik może mieć np. Licznik Geigiera, Medyk zestaw operacyjny, Spec trochę sprzętu do lepszego grzebania w bebechach maszyny Molocha...)

No dobrze, co my tutaj mamy. Mamy gdzie się dzieje akcja, mamy naszych aktorów i co oni mają... Co jeszcze? Ach tak, kolory! Kolory mój szanowny czytelniku są do wybrania przez Ciebie! Tak, dokładnie tak, przez ciebie! Nie będę nic narzucać, bo zależnie od decyzji graczy mogą kolory się zmienić i wydaje mi się, że sesja pasuje do wszystkich odcieni.

To tyle słowem wstępu. Przejdźmy zatem do naszej opowieści!

Coś się święci...

No dobrze, więc naszą opowieść zaczynamy na terytorium Teksasu. Znajduje się tam tematyczna miejscina o jakże pięknej nazwie „White City.” Jest to cudo na wschód od Lurkin i daleki południowy wschód od Dallas, a na zachód od Wielkiej Rzeki. Ciekawa miejscina prawda? Cóż mogłoby na takie szczerze zadupie zagnać naszych bohaterów? Okolice jest znana z kilku rzeczy:

- Hodują i sprzedają tutaj wyjątkowo dorodne konie, które z jakichś bliżej nieznanym powodów całkiem nieźle znoszą warunki postapokaliptycznych stanów. Niestraszna im radiacja, opad kwasu, czy topiąca skórę temperatura pustynnych szlaków.

- Okolica ma dobre jedzenie i masę paliwa, bio-diesla, a także działającą wytwórnię (ręczną) naboju małego i średniego kalibru

- Jest to punkt handlowy z wioski na obrzeżach Neodżungli. Sprzedają tutaj wyciągnięte ze śmiertelnej gęstwiny gamble, oraz surowe i przetworzone drewno.

Jeśli potrzeba jeszcze większej zachęty wiadomo, że okolice jest bardziej „tolerancyjna” niż reszta Teksasu. Mam przez to na myśli, że jeśli się pojawi mutant, gościu z Hegemoni, ganger, czy jakiś inny wariat z pustyni, to nie strzelają od razu do niego ze wszystkiego co mają, i często trafia się tutaj robota transportowa, gdzie trzeba ochraniać karawany do i z wioski na południowy zachód. Prosta i dobrze płatna robota, bo mało co atakuje karawany, najczęściej jakieś mutki ze wschodu, albo z Neodżungli wystawią paskudne pyski i trzeba je sklepać.

Dalej niezainteresowani? Kurcze, ciężko zmotywować tych zakapiorów... To niech będzie jeszcze tak, że w jednej knajpie podeślesz im zapijaczonego człowieczka, który sprzeda im do uszu wieść, że lokalny Szeryf ma robotę dla sprawnych i chętnych ludzi, a jako zapłatę oferuje nie tylko solidny ką na tym świecie (Ranczo = dom + pole + stadko), ale jeszcze mały kapitał na start. No, to chyba już gnają na oślep jak rażeni przedwojennym prądem stałym do tej wiochy prawda?

Zbudujemy dziś warownię!

Miejscina jest zbudowana dość charakterystycznie, trudno nie trafić do tego miejsca. Jest to osada zbudowana na planie koła, otoczona podwójnym murem. Co? W 21 wieku mury? No czasami trzeba się odgradzić od różnej maści tałatajstwa, a że drzewa w okolicy dostatek, to i z niego są wszystkie budynki. Nie każdy nosi w kieszeni zapas pocisków burzących, czy ładunków wybuchowych. Wioska budzi wrażenie dumnej osady, a jej mieszkańcy niezwykle wręcz są dumni ze swoich osiągnięć. Dobrze, że z tej dumy nie pękają prawda?

Generalnie tak, przed wioską są pastwiska, na których pasą się stada koni, pilnowane przez kilkunastu mężczyzn z karabinami i pistoletami. Generalnie nie ma co ich kraść, chyba, że ktoś chce sporą dawkę ołowiu na śniadanie. Poza tym są tutaj również pola, bo w końcu nie samym mutkodyńcem czy gigadynią człowiek w post-apokaliptycznym świecie żyje. Do wioski prowadzą w sumie 4 ścieżki, ale każda z nich kończy się bramą i nie ma znaczenia, którą drogą

wejdą gracze, sprawa powinna wyglądać mniej więcej tak samo.

Brama jest wielka, oczywiście drewniana i podnoszona tak, że robi 0.25 obrotu. Czyli generalnie zwrot o 90 stopni. Pilnuje jej 4 Kowbojów z Winchesterami, a strzelają nie tak źle. Gracze generalnie mogą wejść, jeśli powiedzą uczciwie, po co przyjechali i zgodzą się na prawo ostatniego naboju. Zaskoczyłem cię MG? Spokojnie, nie każdy praktykuje prawo ZSA, ale już ci mówię, o co chodzi. Generalnie, jest taka zasada, że jak gdzieś do jakiegoś zadupia wdepniesz, to możesz wybrać sobie jedną pukawkę, zostawić w niej jedną kulkę, a resztę grzecznie oddać i nie marudzić za mocno, jak będzie ci brakować naboii. Broń biała pytasz? Tej mogą mieć ile chcą. Prawda, mogą rzucać dzidami, czy innymi toporkami, ale wtedy masz pełne prawo przerobić ich na sitka bez konieczności wykonywania rzutów. Prawo do noszenia broni dla Tekszańczyków jest święte! No i czasami zdarza się, że się nie zdąży biec do domu, otworzyć sejfu i wyciągnąć z niego gnata, skręcić i jeszcze załadować, zanim jakaś maskara cię nie przerobi na zupę z Tekszańczyka i cebuli! Faj, cebula...

Zgodzili się? Super, mogą wchodzić. Broń odbierze od nich starszy dziadek. Nazwijmy go Konstantyn. Solidny jak Konstytucja! Chyba, że wypije za dużo, wtedy to może zgubić kilka paragrafów i zakosić kilka naboii. Nie zgodzili się? Drzwi zamknięte i dopóki się nie zgodzą nie wjeżdżają. Czy mogą coś zrobić? Generalnie tak, ale to nie takie łatwe. Muszą wykonać 2 zadania poza wioską i pogadać z lokalnymi gospodarzami, którzy pilnują roli albo

trzody. Wtedy ludzie zaufają im na tyle, że ich wpuszczą, ale muszą zadania wykonać dobrze.

Założmy, że już się dostali do środka. Wioska ma garaż dla gości (ale bajer!) i oferuje go bez problemu. Jak zatem wygląda wioska.

Sama wioska to tak naprawdę dwie dzielnice: wewnętrzną i zewnętrzną. Zewnętrzna to taki pierścionek, co to ma wygrawerowane na sobie zagrody i warsztaty, coby nie przeszkadzać sąsiadom, jak ci sobie chrapią pod kołderką. Jest tam masa zagród, ale i warsztaty się znajdzie, coś na kształt przychodni i lokalnych farmaceutyków. Cholera nawet jakieś zakłady pielęgnacyjne się znajdują! Sauna, masaż, pierdzielony fryzjer. Po tym pierścieniu przemierza się pieszy i konny patrol, po 5 osób w każdym. Uzbrojonych w dobre strzelby, rewolwery i laski dynamitu. Jak robić zadymę, to trzeba się z nią liczyć prawda?

Wewnętrzna, to jest za drugim murem, dzielnica to już inna bajka. To generalnie dzielnica mieszkalna, gdzie mamy masę domów, w tym dom szeryfa. Znajdzie się tutaj również bar „Pod krwawym orłem,” kościół chrześcijański, oraz zakład szewca i krawca. Ach, przy domu szeryfa jest też więzienie, wspominałem, że jest więzienie? Nie? No to już jest. Przy knajpie jest garaż.

Niech będzie pochwalony!

Kto by się spodziewał, że ksiądz będzie po mszy odprowadzał wiernych, aż do bram kościoła? Ten właśnie tak robi i jako pierwszy wita nowo przybyłych. Ksiądz zna wszystkich i jest lokalnym pocieszycielem. To dobry człowiek,

najstarszy założyciel tej miejsciny i świetny psycholog. Od razu rozpozna z kim ma do czynienia, po wyglądzie postaci. Zna tutaj wszystkich i spotkał w swoim długim życiu tyle osób, że nie da się przed nim ukryć pochodzenia. Nawet jeśli ktoś jest mutkiem, to to rozpozna, ale nie będzie darł się w stylu: „Ludzie! Mutek! Trzeba go oczyścić w świętym ogniu i ołowiu!” To człowiek rozumny i inteligentny i wie, że nie każda mutacja to dzieło papcia M. Zaznaczy tylko, że ktoś jest wyjątkowy. Niezależnie od tego, jaka sława, czy niesława otacza naszych pro/anta-gonistów, powie, że widzi w nich potencjał.

Księżulek zna wszystkich mieszkańców i może opowiedzieć o najważniejszych co-nieco. Jednak głównie dobre rzeczy. Chętnie też wskaże kierunki i pobłogosławi graczy i zaprosi ich na wspólną modlitwę. Przedstawi im też lokalne prawo.

Pojawienie się na modlitwie, jako pierwsza zrobiona rzecz w mieście jest widziane bardzo na plus. Normalnie jakby trafili do stowarzyszenia moherowego czepca! Bohaterowie mogą tutaj zyskać sobie sporo przychylnych spojrzeń, jeśli dobrze odegrają modlitwę i w ogóle się na nią udadzą

Księżulek ma całkiem spory zapas książek i różnego rodzaju pism sprzed wojny, do których udziela dostępu, ale oczywiście pod nadzorem. Nikt nie chciałby zniszczenia tak drogocennych egzemplarzy, a za takie wykroczenie grozi sroga kara. Generalnie jest to zapas z wiedzy wszelakiej, od genetyki, przez połoźnictwo, metalurgię, elektronikę i na sadzeniu buraków skończywszy.

Jeśli gracze nie mają już o co pytać, to śmiało pošlij klechę do jego drewnianej warowni, niech przygotowuje popołudniowe nabożeństwo.

Szorstki Pit.

Drugą ciekawą lokacją jest warsztat Szorstkiego Pita. Szorstki jest ze względu na swoje podejście do obcych i generalne obejście, tak właśnie nazywany. Ksiądz może powiedzieć graczom, że Pit nie zawsze był utożsamiany z nazwiskiem. Zawsze wyprawiał skóry i przerabiał je na obuwie, rękawiczki, kurtki, spodnie, nawet podzielone torebki robi! Też raczej starszy, a taki szorstki ze względu na pomarszczoną i szorstką skórę, która przypomina jakiś papier ścierny! No i jeszcze dochodzi sprawa, że inni przyjezdni, dawno temu, zgwałcili i zabili mu żonę i córkę. Sprawców ukarano (nakarmiono nimi olbrzymie mrówki), ale to nic nie zmieniło.

Pit szorstko powita graczy i zapyta, czego mu błoto wnoszą do warsztatu. Nie jest to osoba, która dobrze przyjmuje krytykę i jeśli zbyt wiele obelg usłyszy, każe graczom wypierdzieć z jego zakładu. Ma święte prawo do tego, a jeśli gracze nie będą chcieli wyjść, to opuści pancerną ścianę i pójdzie sobie. Gracze nic nie wskórają w tym momencie. Pita wszyscy znają i nagada komu trzeba, ale wiedzą też wszyscy o jego stracie i nastawieniu.

Jeśli gracze się dogadają, to u Pita mogą kupić wszelkie wyroby skórzane, a nawet zlecić ich

wykonanie, za odpowiednią sumę oczywiście.

Nie powie graczom nic specjalnego i ograniczy z nimi swoje kontakty do wymian handlowych. To dopiero szorstki człowiek prawda?

Polej Medley!

Medley jest właścicielem baru w iście Kowbojskim stylu! Czaszka byka wita na wejściu, a zaraz za nim widać szeregi okrągłych stolików z trojgiem krzeseł przy każdym, z pianinem pod ścianą i grajkim przy nim! Za szynkwasem stoi barman, sam pan Medley. Mężczyzna z brzuszkiem w średnim wieku, trzyma strzelbę pod ladą i czyści kufle w swoim brązowo białym ubranku, od czasu do czasu kręcąc wąsa. Za nim stoją półki uginające się od butelek z różnego rodzaju alkoholem, niektóre datą sięgając czasów sprzed wojny. Normalnie marzenie! Może gracje gdzieś ćpnęli Tornado? Ale zaraz, są w Teksasie! Więc to im się nie śni!

Medley jest gadułą i sporo gada bez sensu, wyrażając swoje zdanie o wszystkim i wszystkich. Co prawda jego zdanie nie widziało się z prawdą od wielu lat, ale cóż? Nikt mu nic nie udowodni przecież?

Księżulek to według niego skończony kleptoman bez piątej klepki, który pierdzieli o zbawieniu jakiejś farmazoni i łapę wyciąga po gamble wiernych, żeby puścić się w siną dal, jak zbierze ich tyle, żeby bawić się do końca życia w Vegas, o!

Pani lekarz tutaj, w oczach Medley'a, doktor Rose, jest zupełnie niekompetentna i nie zna się na swojej robocie. Ludzi dzieli na zdrowych i martwych, a jak ktoś jest chory, to znaczy, że nie należy do pierwszej

kategorii. Jedyne co umie zrobić, to nastawić szczękę, chociaż przy tym usuwa jeszcze kilka zębów.

Szeryf zaś to patefon, co to nie umie bronić swoich i daje wiarę jakimś pomówieniom, zamiast wymierzać sprawiedliwość. Zapewne tylko udaje takiego dobrodusznego pantoflarza, a na boku ma z trzy kochanki i niewolnice!

Pit to nieszczęśnik, któremu życie przygotowało niezwykle smutny scenariusz. Nie wspominając już o tym, że jeszcze wdał się w bójkę z gościem szeryfa, który zarywał, do jego jeszcze żywej córki i go zatłukł. Chociaż podobno była to samoobrona...

Sam Medley jest od niedawna właścicielem baru, gdyż kilkanaście miesięcy temu całe zboże mu padło bez powodu i wszystkie zapasy musiał wyprzedać, żeby przeżyć. Jeszcze wcześniej stracił żonę i córkę przez to, że nikt im nie pomógł, gdy było trzeba. Kobiety zaginęły, gdy pracowały w tym nieszczęsnym polu i pewnego dnia słuch o nich zaginął.

Czy jest na sali lekarz?

Nie, lekarza w tej wiosce nie ma, ale jest lekarka. Może być? No, to wyobraźmy sobie kobietę, która spokojnie mogłaby wykonać rzut bykiem na odległość i do celu z całkiem solidną precyzją. Generalnie jest dość mocno umięśniona, nie to nie to słowo... Napakowana, tak to dobrze oddaje jej sylwetkę. Jednak ma bardzo przyjemny i delikatny głos, który zupełnie do niej nie pasuje. Sprawia wrażenie, jakby ktoś wręcz podkładał jej głos, ale trzeba przyznać, że zna się na swojej robocie.

Cały czas, podczas zabiegów, cytuje przysięgę Hipokratesa, święcie przekonana, że to nie tylko jej praca, ale wręcz powołanie. Jeśli prowadziłyby jakikolwiek kościół, pewnie byłaby to jego pierwsza mantra, pierwszy test, żeby do niego dołączyć i w ogóle, pewnie odczytywany byłby w każdym obrzędzie na jego początek i koniec! To dopiero dedykacja nie?

Jednak kobieta jest bardzo przywiązana do swojej pracy i daje jej z siebie wszystko. Warto dodać, że ma męża, potulnego mechanika Victora, oraz rocznego synka Nikolaja.

Poza leczeniem, również kształci kilku medyków i medyczek w mieście, bo kiedyś też myśli o emeryturze i odrobinie spokoju. Graczom może pomóc medycznie z ranami i zatruciami za drobną opłatą, albo sprzedać substancje medyczne za 125% ceny podręcznikowej.

Jeśli chodzi o jej zdanie na temat ludzi uważa, że ksiądz jest dobrym pasterzem, że zależy mu na mieszkańcach i służy im pomocom. Sądzi, że jest swojego rodzaju psychologiem i dzięki niemu ludzie są tutaj spokojniejsi.

Pitowi bardzo współczuje, ale nie podziela jego zdania. Nie każdy jest przegniłym do szpiku skurwesynem i nie każdy szuka jedynie rozrywki w tym rozbebeszonym świecie. Myśli, że gracze, jako przyjezdni, mogą mu pomóc pokazując, że są godni zaufania.

Medley'owi nie ma za złe, że nie ma o doktorce najlepszego zdania. Rozumie jego nieufność i żal po stracie rodziny. Ona też cierpiała, bo żona i córka Medley'a były wspianymi praktykantkami i miały

całkiem niezły fach w ręku. Bardzo żałuje, że nie udało się znaleźć chociaż ich kości, bo ten człowiek w końcu zapije się z żalu, nie mając wciąż pewności, że może znaleźć swoich bliskich. Już nie raz pomagała mu wytrzeźwieć.

Szeryfa bardzo ceni. Uważa za uczciwego i sprawiedliwego, nawet dla obcych. Nigdy nie przedłożył własnego zysku nad swój kodeks. Wygrał sobie tym jej szacunek. Dochodzi jeszcze sprawa, że dzięki niemu, po części, była szczęśliwą żoną i matką, bo wygrał rękę szeryfowej, Eveline, przyjezdnej z wioski na południowy zachód stąd, która została na stałe.

Victor Spawa, Victor radzi, Victor nigdy cię nie zdradzi!

Mąż doktorki jest spokojnym i wesołym człowiekiem, który jest otwarty na handel. Stanowi przykład tutejszego obywatela, takiego standardowego, jak najbardziej standardowy Kowalski na świecie. Co prawda nie kupuje 40 arbusów... Żart sprzed wojny, nie zrozumiesz...

W każdym razie, jest przeciętnego wzrostu, przeciętnej budowy i generalnie przeciętny przeciętniak. Możesz być z Vegas, możesz być z NYC, możesz być z Posterunku, albo z jakiejś wioski mutków na zadupiu. Jak długo przestrzegasz prawa, jesteś kulturalny, miły i uczciwy, będzie traktował Cię dobrze. Wychodzi z założenia, że wszyscy są równi i nie ocenia nikogo po tym, skąd pochodzi, czy czym się zajmuje, nie płaci i nie ocenia z góry. Normalnie jakiś walnięty w łeb, albo

geniusz w sumie. Bo jeśli by się zastanowić, to ilu jest takich ludzi w Stanach? Takim tylko daje rabat na swoje usługi i towary, aż 25% taniej można u niego wszystko kupić, jeśli spełnia się te kryteria oczywiście. Jeśli zaś nie, to kupiec sprzedaje usługi drożej o 30%, albo w ogóle ich nie udostępnia. Bucom i trepom dziękujemy, zapraszamy do szewca, bo to w sumie ten sam sort.

Warto więc określić, co Victor może zrobić. Generalnie naprawić, ulepszyć, albo zrobić brykę, jeśli dostarczyć mu odpowiednich części. Może też naprawić swoimi samoróbkami, ale mają one połowę wytrzymałości standardowego przedmiotu, przykładowo, długość życia chłodnicy wynosi 500 000 kilosów? No, to jego 250 000 przetrzyma, a potem zrobi jebut i wyleci przez maskę. Zamkniętą. Poza tym, potrafi świetnie naprawiać broń, czasami nawet znajdzie czy zrobi część do jej ulepszenia. Wzbogaci może karabin o dwójnóg, albo lunetę. Dorzuci tłumik do Colta, albo przerobi uchwyt na dużo lepszy do łapy. Broń też posiada, ale sprzedaje ją bez amunicji, a amunicję na kartki. Kartki do wykorzystania u Burmistrza, który jest jednocześnie szeryfem. Odprowadza takiego do bramy i wydaje mi zakupione naboje.

Udzielili też dostępu do swojego warsztatu, ale za drobną opłatą. Tym większą im więcej rzeczy musi udostępnić. Powiedzmy, że +5% do ceny za każde narzędzie.

Nie jest plotkarzem i jeśli chodzi o innych nie mówi wiele. Większość uważa za dobrych ludzi, chociaż trzyma niewielki żal do szeryfa za to, że wygrał w zalotach do Burmistrzowej. Zaznacza jednak, że

ma dobre kontakty z nim i jego żoną, oraz ich dziećmi. Zastanawia się, kiedy burmistrzowa wróci do zdrowia, po urodzeniu trzeciego dziecka.

Burmistrz Martir.

Burmistrz mieszka w wielkim budynku w wewnętrznym pierścieniu wraz z żoną i trójką dzieci. Jest jednocześnie Szeryfem i osądza przestępców. Niekoniecznie sam biega za nimi, ale jeśli musi, bierze kogoś z mieszkańców do pomocy, jako czasowych pomocników, albo najmuje kogoś do tego celu i ściga tych psubratów, aż ich nie złapie.

Jest to człowiek podchodzący powoli pod 50-tkę. Ma trochę brzuszka i białe wąsy, trochę połysiałą głowę z białą szczeciną. Chodzi jak typowy kowboj i nosi ze sobą Colta i Wintchestera. Ma swoje zasady, których wiernie się trzyma. Jest uczciwym człowiekiem i ceni sobie szczerść. Jeśli przestępca jest z nim szczerzy, może liczyć na niższy wyrok.

Nie chwali się swoimi poglądami, bo wierzy, że jego przekonania wynikające z jego przekonań, nie powinny być głównym czynnikiem do oceny kogokolwiek. Woli, żeby ludzie sami ocenili innych i dali wszystkim szansę. Jest największym, nawet nad księdzem, orędownikiem sprawiedliwych Stanów z miejscem dla tych zmutowanych jego obywateli, którzy są gotowi do wspólnej pracy, wspólnego życia i wspólnej walki z Molochem. Nie każdy wie, ale Martir był na froncie przez jakiś czas i widział potworności, z jakimi przyjdzie się Teksasowi zmierzyć, jeśli Moloch będzie pozostawiony samemu sobie.

Będzie miał dla graczy robotę, jeśli będą chcieli zarobić i udowodnić, że są godni zaufania. Te same zadania dostaną przy bramie, jeśli nie oddadzą swojej broni i dalej będą chcieli wejść.

Zadanie 1: Złodzieje życia

Wiesz czego Teksasczycy nie lubią? Złodziei. Nie cierpią tych, którzy są zbyt leniwi, żeby samemu ruszyć rzyć i coś zrobić, wybierając zerowanie na innych. Burmistrz zaś nienawidzi złodziei najbardziej ze wszystkich, bo wszystkie cierpiące twarze widzi jako pierwszy.

Victor jakiś czas temu wyciągnął z mechanicznej emerytury prawdziwy kombajn i to taki full wypas. Nie dość, że mają do niego oracz zaczepiany od tyłu, to jeszcze ma działający silnik mogący pracować na biodieslu, to jeszcze okazuje się, że nagarniacz i zbiornik ziarna są całkiem sprawne. Jedyne, co wymagało wymiany to koła i kilka niewielkich części w środku maszyny. Bardzo ułatwi ona zbiory zboża i warto byłoby ją odzyskać, zwłaszcza, że bandyci, którzy odebrali sprzęt najpewniej nie mają pojęcia jak wykorzystać tego goliata. Gracze mają odzyskać urządzenie i sprowadzić je do wioski, we względnie nienaruszonym stanie. Rozumie się przez to stan, w którym maszyna jest w całości, nie ma uszkodzeń drogiego sprzętu i nadaje się do pracy. Kilka... Kilkanaście dziur w obudowie nikogo nie zaskoczy i jakoś przejdzie. Jest masa luźnego i poskręcane metalu, który można użyć do napraw tego typu rzeczy.

Nasi mężni herosi muszą zatem udać się na poszukiwania, a ostatnim

miejszem, gdzie widziano kombajn jest jedno z pól za wioską. Zanim jednak opuszczą jej bezpieczne mury, warto, żeby pogadali z Victorem, który był obecny przy ataku i wyciągnął kilku chłopców ze strefy ognia. Ochroniarze leżą teraz u żony mechanika i nie będzie z nich wielkiego pożytku. Cała zawierucha odbyła się niedawno i dalej są za słabi, żeby rozmawiać.

Sam Victor powie, że było z sześciu bandytów, czterech jechało pick-upem, a dwoje miało motocykle. Strzelali do nich z karabinów i pistoletów i wyglądali jak typowi gangerzy. Skórzane, poniszczone stroje łatanie tu i ówdzie. Składakowe wozy, bo właściwie części rozpoznawał od wielu modeli. Drzwi do pick-upa pochodziły z przynajmniej kilku aut i żadne nie było właściwym pojazdem. Motory zaś trzymały się, zdaniem Victora, na słowo honoru oraz dużą dawkę wiary. Normalnie te zbiry musiały mieć niezłe zasługi u tego na górze, bo normalnie inaczej nie da się wytłumaczyć, dlaczego ten złom na którym się poruszali, nie wybuchł im pod tyłkami.

Gdy Victor dowie się, że gracze jadą odzyskać ciągnik złoży im niewielką propozycję. Jeśli uda im się przywieść przynajmniej połowę tych drabów żywych, żeby mogli im sprawić prawdziwy sąd, to będzie bardzo wdzięczny i coś odpali graczom za fatywę. Jeśli graczom uda się to zrobić, to dostaną od Victora po 7 sztuk amunicji specjalnej do swoich pukawek. Jest to bardzo ciekawy projekt, mianowicie każdy pocisk jest tak wykonany, że pod swoim cienkim płaszczem posiada dawkę kwasu. Kwas zadaje 1 ranę ciężką, lub 1 ranę

lekką przy zdanym bardzo trudnym teście budowy u postaci trafionej.

No, to spakowani? Obkupieni, broń naoliwiona, opony oczyszczone, a bak napełniony? No to wspaniale, można zatem wyruszać, tylko pamiętaj, że gracze gnaty i kulki zostawili. Warto by je zabrali.

Więc gracze ruszają na pole, które, jak się okazuje, polem jest tylko z nazwy. Jest to goła, sucha i poznaczona licznymi kretowinami okolica, na której nawet zwykłe chwasty nie rosną. Sucho, pusto i tylko wiatr czasami porzuca małutkimi kamyczkami. Swoją drogą jest to osobliwe pole, bo jakby spojrzeć na nie z lotu ptaka, to wygląda jak placek, który ktoś niedbale rzucił pośród zielonych poletek w okolicy. Jakby popytali o to w miasteczku, dowiedzieliby się, że to pole Medley'a, a raczej to, co z niego zostało. Dlaczego tutaj znajdował się ten kombajn? Bo tutaj można go było spokojnie naprawiać i testować, zwyczajnie nie mieścił się w bramie. Nie zdążyli po prostu mieszkańcy zbudować żadnego garażu dla tak masywnej maszyny.

Czas na poszukiwanie śladów, tych jest kilka i wymienię je w kolejności od najłatwiejszych do znalezienia do najtrudniejszych:

- Ślady opon. Te są jak w morde strzeleli. Duże, szerokie i liczne, właściwie na całym polu. Znalezienie ich to nie problem, gorzej z rozpoznaniem do jakich pojazdów należały, ale trop skradzionego kombajnu jest nie do pomylenia.

- Ślady paliwa. Jeden z motocykli został postrzelony i jego bak przecieka.

- Łuski naboju. Część z nich należy do karabinów wioskowych, ale część i to

właśnie ta druga część powinna interesować graczy, rozrzucona po większej części pola, ale jest niemalże czarna w swojej barwie, więc trudno ją dostrzec. Mogą na jej podstawie określić ile było jakiej broni. Wiadomo, że był przynajmniej 1 rewolwer i 2 karabiny. Ponad to, były jeszcze na pewno jakieś pistolety.

- Palec z pierścieniem mający na sobie symbol metalowej sztaby. Koślawo wryty. Wylewająca się z niego krew dawno zdążyła zakrzepnąć. Jest srebrzysto-czarna w swej barwie i dość twarda. Spec po zdaniu cholernie rudnego testu medycyny Ułatwionego maksymalnie do rudnego za zdanie 2 testów chemii) będzie w stanie stwierdzić, że to nie rew, a przynajmniej nie ludzka.

Zebranie wszystkich śladów pozwoli bohaterom dotrzeć do niewielkiej wsi oddalonej kilkadziesiąt kilometrów dalej. Jest to mała wioska, pełna zrujnowanych domów, zbudowanych wzdłuż głównej drogi, na której trop się urywa. Generalnie droga asfaltowa nieźle zniosła apokalipsę i trudno na niej znaleźć już ślady innych maszyn. Mieścina nazywa się Honeysville i kiedyś słynęła z produkcji pierwszej klasy miodu, jeśli gracze znają chociaż trochę przedwojennej historii.

Warto dodać, że sama wioska jest na sporym wzniesieniu, jakby ktoś wywalił olbrzymi krater do góry dnem. Dookoła zaś, co ciekawe, rosną łąki kwiatowe i nawet pojedyncze drzewka się trafiają. Normalnie zaginiona dolina!

Domy pełne są mało istotnych gambli, a przynajmniej mało istotnych, jeśli ta przygoda ma być główną częścią zabawy. Jest tutaj masa, względnie dobrze zachowanych,

mebli, ubrań i butów. Pościelenie, poduszki, kołdry, słoiki, ceramika, kubki, generalnie masa śmiecia. Wszystko, co było metalowe jednak: garnki, łyżki, noże, widelce. To wszystko zniknęło. Gdzieniedzie nawet zawiasy z drzwi zostały wyrwane i kawałki metalowych ogrodzeń, których nie przeżarła rdza. Gdzieniedzie można znaleźć trochę pozostawionej elektroniki, jak laptopy, komputery, telewizory, głośniki. Wszystko jest oczywiście pozbawione zasilania i nie będzie działać. Każdy sprzęt ma też 50% szansy, że jest rozwalony i może służyć jedynie jako historyczny przycisk do papieru. Jeśli ktoś ma papier oczywiście. Rzuć 1k20. Wyniki powyżej 10 oznaczają, że sprzęt trzeba wywalić. Poniżej, że się do czegoś może nadawać. Jeśli wypadnie 10, Ty decydujesz Mistrzu! Za domami można znaleźć ule. Są w lepszym stanie, w gorszym stanie, ale generalnie pszczoł się w nich nie uświadczy. Niestety, stroje pszczelarskie zostały dawno zniszczone przez przyrodę, a metalowy sprzęt do opieki nad ulami zniknął.

Znajduje się też tutaj kilka większych gospodarstw z ogromnymi silosami, stodołami i zagrodami dla zwierząt. Kiedyś znajdowało się tutaj, na to wychodzi, kilka prężnych gospodarstw rolnych, zapewne korzystających z profitów posiadania tak szerokiej „Pszczelażeri.” W tych budynkach można znaleźć sporo ciekawych gambli, ale nie są one „za darmo.” Jedno gospodarstwo jest siedliskiem kręcących się po okolicy psów-mutków (s.400 Podręcznik podstawowy). Te bandy mogą od czasu do czasu uprzykrzyć życie naszym gracjom, gdy zbyt długo będą

myszkować po okolicy, zamiast szukać bandziorów. Co do cennych gambli: głównie broń i amunicja. Strzelba (dwururka) i zapas amunicji (30 sztuk) dobrej jakości ubrania (garnitury, suknie) i buty, dobre, tworzywowe narzędzia jak siekiery, młotki. No i najważniejsze, w pełni wyposażony warsztat mechanika, w którym można dokonać napraw i nawet ulepszeń pojazdu. Problem jest tylko taki, że nie ma prądu, więc wszystkie elektro-narzędzia są bezużyteczne. Prądnicy tutaj nie ma.

Drugi dom jest ciut bezpieczniejszy. Znajdują się tam podobne przedmioty, tylko broń to rewolwer z 18 nabojami, znajdzie się tam trochę biżuterii męskiej i żeńskiej, no i nie ma tam psów-mutków. Są za to pająki. Olbrzymie pająki, które zdecydowały się mieszkać i polować w silosach i domu. Samice są większe od samców i generalnie w świecie pająków, samiec jest zjadany, gdy przestanie być potrzebny więc... Samice siedzą w silosie i atakują każdego, kto wejdzie do środka. Samce natomiast trzymają się domu, w którym pozostawiały pułapki. Generalnie samiec jest wielkości psa, a samica jest wielkości kucyka. Statystyki pająków znajdziesz w podręczniku podstawowym do Neuroshimy, strona 399. Samice traktujemy jako giganty, a samce jako olbrzymie dobra? Warto dodać, że tutaj znajduje się sporo narzędzi rolniczych, ale w większości stanowią pułapki. Są zasieciowane i jeśli coś zechce je tknąć, cóż... Wywołują pająki z lasu. No i jeśli gracze zdecydują się przespać w tej mieścinie, to mogą spodziewać się nocnych odwiedzin przez sieciarzy...

No dobrze, więc zostaje ostatnia chatka i tutaj zaczynają się schody. Nie dosłownie oczywiście, ale i tak będzie trudno. Generalnie, domostwo zostało otoczone, tam gdzie trzeba, murem śmieciowym. Składa się z drewnianych desek, mebli, metalowych płyt i blach, kamieni, itp. Jest to generalnie przerażający sen na sterydach z kapką dopingu dla architekta i dekoratora, Cudem jest, że to się tak dobrze trzyma, że nie można tego rozwalić dotykiem, ani nawet rozpedzonym autem! Sam mur ma dwa wejścia, jedno z przodu, a drugie z tyłu, od strony pól kwiatowych. Przy głównym wejściu znajdują się również dwie śmieciowe wieże, na których szczycie znajdują się dwaj gangerzy z reflektorami, które jeszcze zasilają. Pamiętasz, jak pisałem o 2 karabinach? Tam właśnie się znajdują. Jeden na jednej wieży, drugi na drugiej, operowane przez 2 bezlitosnych, zwariowanych i dość mocno znudzonych gangerów, karabiny snajperskie, ale nie będą strzelać jak tylko zobaczą graczy. Dopóki gracze nie zbliżą się do muru, nie będą w nich strzelać. Dlaczego, to się wyjaśni później.

Wejście frontowe to spora brama, obecnie zamknięta. Natomiast wejście tylne, to niewielka furka wykonana z jakichś drzwi frontowych jednego ze zrujnowanych domów. Za domem znajduje się wspomniana stodoła, gdzie składowane kiedyś były pojazdy, pewnie te porośnięte wśród kwiecistych pól roślinnością. Boxy na pojazdy stoją naprzeciwko domu i tam właśnie znajduje się kombajn, który bandyci planują rozłożyć na części i przerobić na wóz pancerny. Mają tam kawałki wielu pojazdów od

motocykli, przez auta, na silnikach od autobusów skończywszy.

Generalnie, proponowany wygląd „Frotu bandytów” umieściłem na końcu scenariusza. Można się nim sugerować, ale jeśli masz ochotę, nie krępuj się i wymyśl coś ciekawszego! To tylko szkic i propozycja.

W każdym razie, tutaj, gangerzy trochę pozmieniali w domu, ale rozkład pomieszczeń jest mniej więcej taki sam. Zaczniemy więc po kolei, co się gdzie znajduje:

1 – W kotłowni, poza piecem i kilkoma bojlerami leży rozstrzelany i wybebeszony maszyno-człowiek. Jego części przeniesiono do boxów, zostawiając jedynie lekko gnijący moduł ludzki i kawałki metalowej ramy. Nic z niego nie wyciągną. Jeśli gracze będą przesłuchiwać gangerów, mogą od nich wyciągnąć, że robot był tutaj zanim przybyli.

2 – Pokój pełen „świętych” obrazków, z łóżkiem i kilkorgiem szafek. Nic specjalnego, chociaż znajdzie się tutaj kilka baterii i radyjko.

3 – Pokój jakichś nastoletnich dzieciaków. Biurko, szafa z ciuchami, łóżko. Na biurku leży rozkręcony pistolet i kilka sztuk naboju do złożenia do niego. Jeden z gangerów musiał czyścić swoją broń, gracze będą mogli tutaj znaleźć gangera z maczetą.

4 – Masa zniszczonych i wybebeszonych pralek, do tego masa przegniłych i śmierdzących ubrań. Nie ma tu nic specjalnego prócz kilku pudełek z detergentami, proszkami do prania itp.

5 – Duży telewizor, otwarty sejf w ścianie (a w nim medykamenty), wielka szafa, solidne, duże łóżko i para naćpanych, gangerów na nim. Ganger i gangerka są w innym świecie i nie kontaktują, kto do nich wszedł.

Mają przy sobie dwa pistolety i 10 naboji do nich łącznie. Wydaje im się, że gracze są jedynie wytworem ich wyobraźni i narkotyków.

6 – Znajduje się tutaj masa drewnianych i ceramicznych narzędzi do gotowania, oraz stoły i krzesła.

7 – Pokój zamknięty. Jest tam masa rzeczy dla dziecka: zabawki, łożeczko z karuzelą, przewijak, pieluchy, pudry i cholera wie co jeszcze, tylko dzieciaka brak. Gangerzy zrobili sobie z tego miejsca składowisko prochów. Można tu znaleźć masę strzykawek, proszków, tabletek, dilerek z jakimś mniej znanym zielskiem i co najciekawsze, testowali to na pluszowych misiach, z których 2 mają w puchatych rączkach strzykawki z wstrzykniętą zawartością, a trzeci ma pod nosem trochę... Mąki.

8 – W spiżarni jest działająca 24/7 lodówka i sklepowa zamrażarka, a w nich trochę puszek (~10) z czego 6 jest pustych, w pozostałych jest fasola. Trochę zamrożonych kawałków mięsa niewiadomego pochodzenia (pies mutek i pajak olbrzym). Trochę też jest pomrożonych warzyw.

9 – W boxach znajduje się auto-składak, dwa motocykle i kombajn. Przy jednym motocyklu jest trochę narzędzi i sama maszyna jest rozkręcona.

10 – Pusty garaż, w którym znajduje się sporo zapasowych części samochodowych i nie tylko. Znajduje się też tutaj prowizoryczna kuźnia, w której bandyci topili metalowe przedmioty na metalowe sztaby.

10a – Skład paliwa

Natomiast na piętrze:

1 – Sedes, wanna, prysznic, lustro, szczoteczki do zębów, ręczniki. Nic nadzwyczajnego

2 – Można przejść na piętro w stodole, nie wychodząc z domu

3 – Więzienie, w którym jest przetrzymywana dwójka osób. Dorosła i mocno posiniaczona kobieta z licznymi bliznami, oraz dziewczynka, ale o nich później.

4 – Znajduje się tutaj zbójownia bandytów, gdzie trzymają zapasy amunicji i nadliczbową broń. Obecnie jest to spory zapas broni białej (7 sztuk), oraz 1 strzelba (pompka) z zapasem naboji (12 sztuk), 2 obrzyny, Desert Eagl, Winchester, 3 tarcze, 2 pełne komplety zbroi śmieciowej dobrej, 2 kamizelki strzeleckie, 5 hełmów policyjnych (wojskowy, tyle, że redukcja dla głowy =1).

5 – Rezyduje tutaj szef, a właściwie szefowa Gangerów. „Duch pokoju.” Samo pomieszczenie to długi pokój z szafą z lustrem, łóżkiem i biurkiem, przy którym siedzi kobieta i coś bazgroli na mapie.

„Duch Pokoju” jest nieco zwariowaną kobietą, która jest nieświadomym mutantem. Wydziela z potem substancję chemiczną, która oddziałuje na zwierzęta i ludzi, chociaż w nieco inny sposób. Ludzie nie reagują na zapach, ale jeśli zetkną się z jej skórą, mają szansę równą 25% że zostaną potraktowani dawką „Pokoju.” Jest to narkotyk, który osłabia wolę osoby i sprawia, że staje się bardziej podatna na sugestie. Natomiast na zwierzęta działa sam zapach. Wystarczy, że go poczną, a potulnieją i są podatne na rozkazy „Ducha Pokoju.” Kobieta ma w szafie ukrytego pajaka, który jest wygłodniały i bez wahania rzuci się na graczy. Dodatkowo, kobieta ma przed sobą rewolwer, Colt Peacemaker z 4 nabojami w bębunku i 14 na stole. Gdy gracze wtargną do pokoju spróbuje

przewrócić biurko, wskoczyć za nie i napuścić na graczy swojego pająka.

Gracze, oczywiście, mają swobodę w podejściu do sytuacji, ale warto dać kilka słów wyjaśnienia. Bandyty to wyrzutki z kilku społeczności Stanów i stworzyli własny gang. Nazwali go „Władcy Metalu” i nie chodziło o to, że gromadzą metal zewsząd, żeby go przerobić na sztaby i mają wręcz niezdrową obsesję na jego punkcie. Chodzi o to, że każde z nich ma unikalną mutację, która uodparnia ich na działanie ognia i daje naturalny pancerz o redukcji 1 na każdej części ciała. Pamiętasz ten oderwany paluszek? Należy do „Ducha Pokoju” Każde z nich posiada metaliczną krew, która w przypadku działania na tkanki dużą siłą twardnieje, tworząc twardą powłokę, a jeśli część ciała zostaje odcięta, to metaliczna krew wypływa i zestala się. Szkoda, że jeszcze nie zdążyli znaleźć farb, czy czegoś innego, żeby oznaczyć swoje terytorium...

Jeśli gracze złapią „Ducha Pokoju” i zechcą przesłuchać, dowiedzą się, że kobieta, jak wspominałem, jest tylko lekko szalona. Odpowiada względnie składnie, ale nie umie nazwać żadnego zwierzęcia poprawnie. Przykładowo: „Wyjec” = Pies, „Plujka” = Pająk, „Wyjo-wrzeszcz” = Pies-mutek, „Czarnobzyk = Pszczoła-mutek.” Dodatkowo, o metalu mówi jak o jedzeniu i często opisuje, jaki jest smaczny. Nie może go fizycznie zjeść, ale każdy metal czuje inaczej i rozpoznaje stopy metali.

Tak czy owak, „Duch Pokoju” jako jedyna opowie im coś więcej. Pozostali gangrzy są raczej... Naćpani i łączą się bezprzewodowo

z Orbitalem. Co może im kobieta powiedzieć:

- Nie zdążyli nic zrobić z ciągnikiem, ale chcieli przerobić go na pojazd pancerny

- Ukradli go, bo dużo lepiej go zagospodarują niż ci wieśniacy

- Poza pajakami i psami mutantami okolicę nawiedzają roje Czarno-Bzyków, które strzelają jako ziemskie gwiazdy i wznoszą się ku niebu, dając w darze wspinałe światło nocy

- Kobieta i dziewczyna są rodziną, gang zgarnął je kilka miesięcy wcześniej, jak zrobili przeczesanie okolicy i rozwalili jedno gniazdo „Czarno-bzyków.”

Jeśli gracze nie zabiją „Ducha Pokoju” i zabiorą ją do wioski okaże się, że kobieta cierpi przez swój pot i przez to jest jaka jest. Jeśli zrobić jej detoks i regularnie podawać odpowiednie środki farmakologiczne, otrzeźwieje i będzie jej wstyd za to, co zrobiła. Jest świetnym chemikiem i potrafi robić wiele rzeczy, na przykład granaty, albo paliwo do miotacza ognia, które klei się do celu. Pozostali bandyci zostaną w wiosce skazani na ciężkie prace w polu przez 10 lat. Zapewne nie przeżyją nawet 2, ale tego gracze się nie dowiedzą, chyba, że na stałe zamieszkają w wiosce.

Przejdźmy teraz do tematu porwanych. Kobieta i dziewczyna nic nie będą mówić. Są milczące i chociaż posłusznie będą wykonywać polecenia graczy, to żaden z nich pożytek w walce, czy zbiorze informacji. Były wielokrotnie torturowane i nie wierzą, że mogą stąd uciec. Są całkowicie uległe, ale będą się bronić, jeśli gracze będą coś im chcieli zrobić... Ożywią się dopiero nocą, bo jeśli nie zapadła jeszcze, to do nocy będą musieli

gracze kombinować, jak uruchomić kombajn. Nie jest uszkodzony, po prostu nie ma paliwa, wiatru w kołach, ani energii w akumulatorze. Wszystko, żeby rozwiązać te problemy jest na farmie, ale potrzeba czasu, żeby to wszystko zrobić. Jeśli trzeba, zawsze możesz dorzucić kręcące się po okolicy psy-mutki i olbrzymie pająki, które poczuły zapach krwi, usłyszały odgłosy walki, albo tylko przechadzają się pod murem.

Co zaś dzieje się po zmroku? Dzieją się cuda i to takie mniej bezpieczne, niż bardziej. Wspomniane przez „Ducha Pokoju” „Czarne-Bzyki” jak się okaże, są dość dużymi (wielkości 15 centymetrów) pszczołami, które nocą wylatują w licznych rojach. Walka z nimi to jak zawracanie rzeki kijem. Efekt żaden, a można się do tego utopić. Pszczoły świecą wieloma kolorami, od zielonego, przez niebieski, na fioletowym prawie, że skończywszy. Kwiaty odpowiadają na kolory pszczoł, również świecąc płatkami na różne kolory. Gracze nie mogą jeszcze tego wiedzieć, ale te kolory oznaczają co dana pszczoła robi:

zielony – leci po pyłek kwiatowy

niebieski – zbiera pyłek

fioletowy – wraca z pyłkiem

No i jest jeszcze jeden kolor, mianowicie czerwony. Oznacza on, że dana pszczoła czuje się zagrożona, a jeśli zacznie błyskać, oznacza to, że przerośnięta owadzia owieczka zaczyna walczyć. Wysuwa żądło, które można traktować jako miecz dla celów walki i atakuje. Ale tutaj nie kończy się zabawa! Błyskanie jest sygnałem dla najbliższych pszczoł, że któraś z robotnic jest zagrożona, a jak robotnice są zagrożone, to królowe nie będą miały co jeść, a jak one nie będą

dokarmiane, to kolonia padnie! Więc co robią kolektywnie? Kolektywnie rzucają się na cel, chcąc go jak najskuteczniej ukatrupić. No i najlepsze, pszczoły są za duże, żeby od tak tracić żądło, więc mogą kłuć ile tylko fabryka siły dała!

Jeśli gracze zdecydują się na walkę z rojem... Cóż, możesz śmiało poprosić ich o nowe postacie. Rój jest niezliczony, ich postacie nie potrafią nawet do tyłu liczyć!

Widząc wznoszące się ku górze, kolorowe światła, więzione kobiety odezwią się po raz pierwszy, że trzeba się schować, a córka będzie bardzo panikować i histeryzować.

Tego gracze też się nie dowiedzą od tak, ale mogą się domyślać kilku rzeczy. Prawda jest taka, że kobiety zostały złapane na polu przez kilka pajaków, które szukały podarunku dla samic, żeby te, zajęte jedzeniem, nie zjadły samców podczas kopulacji. Niestety nie zdążyły wrócić na czas i pszczeli rój rozszarpał pająki, które zawięły kobiety w kokony. Kokony z zawartością zabrał rój, który oddał je królowej. Zamiast jednak je zabić i zjeść, królowa zamknęła kobiety w woskowej komórce i przerobiła na fabryki hormonów dla swoich młodych. Dokarmiła kobiety przez intubację, a robotnice zrobiły organiczne igły i filtry, z których pomocą odciągały pożądane substancje ze swoich pół-przytomnych fabryk.

Po jakimś czasie gang „Ducha Pokoju” zagnieździł się w mieście i wpadł do gniazda, wypalając jego znaczną część i zabijając królową. Jednakże, gdy znaleźli te dwie kobiety, zamiast wykorzystać i odstrzelić, zabrali je. Wierzyli, że kobiety mają

władzę nad rojem, ale to nie jest prawda. Kobiety wydzielają zapach, który wabi pszczoły, bo pachną jak... Królowa. No i teraz pozostaje pytanie, jak je wydostać z tego miejsca i wrócić do wioski po nagrodę? Skoro ten rój się pojawił, a to nie koniec nowości! Pszczoły są podatne na ostre światło. Jakikolwiek bezpośrednio światło reflektorów, latarek, czy czegoś, co bardzo mocno świeci rani pszczoły, które chcą to zniszczyć i atakują bez wytchnienia, bez względu na ból i straty. Jeśli gracze zdecydują się pozostać w domu, czy też wyjechać, niech lepiej zamkną okna, bo owady będą osiadać na ścianach budynku i szukać szpar do środka. Obsiądą też auto, blokując widoczność jeszcze bardziej. Mogą nawet próbować rozbić szkło w oknach, ale nie mogą tego zrobić. Żądła im się ślizgają, a metal pojazdów, czy drewno domów, jest dla nich za twarde.

Najprostsze rozwiązanie? Poczekać w aucie/domu na świt. Pszczoły odchodzą ze świtem. Drugim sposobem jest ostrożne wyjechanie ze wsi, trzeba jednak uważać, bo owady lubią też na chwilę przycupnąć na ziemi i mogą nie zdążyć uciec spod opony.

Tak czy owak, gracze ostatecznie wrócą do wioski i otrzymają nagrodę, Szeryf będzie zadowolony, jeśli odzyskają sam kombajn i zapłaci im 100 gambli w amunicji i lekach. Jeśli dostarczą bandytów do osądzenia, to dorzuci jeszcze 50 gambli w amunicji, a jeśli gracze sprowadzą do wioski te dwie kobiety, to doda kolejne 50 gambli w amunicji

Victor, zgodnie z obietnicą przekaże naboje i pochwali graczy za to, że zachowali się jak należy.

Natomiast Medley... Och, on będzie wychwalał graczy pod niebiosa, jeśli przywieźli te dwie kobiety żywe. To są bowiem jego żona i córka, które tak dawno zaginęły. Gracze mają u niego darmowy nocleg i drinki do końca życia. Ich, albo jego.

Zadanie 2: Duchy Pól

Po wykonaniu zadania gracze zaskarbią sobie trochę szacunku u lokalnej gawiedzi. Dodatkowo będą mogli wypocząć chwilę i się opatrzyć, albo i zrobić jakieś zaopatrzenie, czy handel, bo mogło im wpaść trochę sprzętu. Jednak praca dopiero się zaczyna.

Teksańczycy również nie lubią zjawisk niewyjaśnionych. Nikt nie wie o co chodzi, sięją panikę i niepokój, a potem i tak okazuje się, że wszystkiemu jest winien jakiś twór Molocha, albo inne tałatajstwo ZSA.

Na jednym z pól, nocą, pojawiają się, jak twierdzą naoczni świadkowie, rad-zombie. Wcale nie są takie wesołe. Chodzące trupy, które nie przejmują się odpadniętymi kończynami, albo strzałami w jakąkolwiek część ciała, poza głową. Burmistrz poprosi graczy o zajęcie się problemem, w zamian obiecuje 100 gambli. Mają znaleźć przyczynę pojawienia się tych cudacznych stworów i położyć temu kres. Niestety potrzebuje wszystkich rąk na pokład, bo standardowa ekipa, która zajmuje się tego typu sprawami dalej leży w szpitalu.

Problem jest taki, że gracze muszą poczekać do zmroku, bo dopiero po zejściu Słońca te dziwaczne stworzenia się pojawiają.

Czekając na polu mogą się rozejrzeć dookoła, ale szybko okaże się, że na samym polu pozornie nic nie ma. Ot, masa zboża, które sobie szumi. Dopiero po zmroku pojawią się stworzenia, które opisywali miejscowi. Wysokie, przeraźliwe chude postacie, które świecą przeraźliwym jaskrawo-zielono-żółtym światłem, zawodzą raz po raz, a do tego wydają się gubić kawałki swojego ciała! Prawdziwe paskudztwa. Jeśli gracze rzucą się od razu do walki... Cóż, czeka ich niemiła niespodzianka, bo te stwory noszą ze sobą broń. Głównie pistolety najróżniejszej marki, ale widać, że postaci jest co najmniej ośmioro. Walka z nimi jest trudna, ale możliwa do wykonania, bo nie wydają się być wyszkolone w żadnej formie walki i ostatecznie, da się ich rozjechać... Nie jest to optymalne rozwiązanie, bo chociaż można z nich zebrać sporo sprzętu (pistolety + 15 kul w każdym – wystrzelone pociski), to traci się sporo innych możliwości.

Kilka testów spostrzegawczości, odrobina cierpliwości i trochę nasłuchiwanie pozwoli postaciom wyłapać, że te istoty, to nie są jakieś bezmózgie zombie. Któreś się zaśmieje, któreś będzie szło bardziej „żywo.” Może nawet się pojawić wyraźne zwątpienie w chodzie i dziwnie ludzkie spojrzenie. Zresztą, jeśli postacie dadzą się zauważyć i pozwolą się im zbliżyć, to że zbliżaniem się tych pseudo zombie, charczenie i warczenie będzie maleć, aż w końcu zamilkną przed graczami, zastąpione przez nerwowe spojrzenia i pytania w stylu:

- Ekhm... Tak... Cześć? Nie boicie się? Nie chcecie uciekać? Przyszliście popsuć nam zabawę?

Te wszystkie zombie, to tak naprawdę ludzie, którzy są pokryci świecąca farbą w taki sposób, że w nocnym świetle, jeśli się ktoś im nie przyjrzy dobrze, będzie myślał, że są tak o dobre 15-30 kilogramów lżejsi. Jak wspominałem, „Rad-zombie” jest ośmioro i dzieli się na 4 facetów i 4 kobiety. Są to właściwie podlotki, takie 16-22 lata, które wywinęły niezły fortel. Generalnie, są to nastolatki i nastolatki, nie za bardzo garną się do pracy i w głowie mają ciut innych spraw. Ekhm... Więc, wpadli na pomysł, jakże oryginalny, ucieczki ze swojej miejsciny, gdzieś na zachód od White City. Chcieli się poczuć jak twardziele i twardzieli czaisz ziom? Chcieli pokazać, jacy są twardzi, ale nasi bohaterowie widzieli już niejedno nie? Nie przestraszą ich żadne próby zastraszenia, zwłaszcza, że są cholernie trudne dla NPC.

Gracze mają tutaj właściwie 3 drogi do wyboru

a) Zastrzelić nastolatków i nastolatki, oraz odebrać nagrodę. Problem się skończył? Tak, więc szeryf zapłaci i nie będzie chciał znać szczegółów. Zawsze mogą gracze próbować wcisnąć mu bajeczkę, ale w zombie nie uwierzy. Gangerzy, bardziej prawdopodobne. No i nie wsadzi bohaterów do więzienia, jeśli się dowie, kim byli żartownisie, ale każe im zebrać ich ciała (jeśli tego nie zrobili) i przygotować je do pogrzebu.

b) Złapać żartownisiów i wywieźć ich do szeryfa. Ten zapłaci graczom, a dzieciaki pośle na pola do pracy. Później, może skontaktuje się z ich rodzinami.

c) Zaprowadzić ich do szeryfa za ich zgodą. To najtrudniejsze, przekonać młodzież do posłuchania starszych... Niech gracze pokombinują, a opłaci

się. Mogą w końcu zebrać masę naboju i broni dla siebie, a dodatkowo również zyskać całkiem niezły sprzęt, 4 motocykli. Bowiem dzieciaki wskażą graczom, jeśli tym uda się przekonać młodzież o tym, że źle robiła strasząc rolników, kradnąc im jedzenie i niszcząc plony. Zaprowadzą graczy do pewnego niewielkiego kawałka pola, gdzie jest niewielkie wycięcie w roślinach. To wycięcie, to tak naprawdę dość spory dół, w którym znajduje się dawny, przedwojenny bunkier. Jego właściciel niestety nie zdołał do niego dotrzeć, ani go nawet skończyć. Jedyne co zrobił, to zakopał go i wyposażył w garaż ukryty pod „sztuczną” plastikową ziemią, z beczkami w środku.

Najciekawsze jest, skąd nastolatki wzięły w ogóle farbę świecącą. Bo tym właśnie ona jest, świecącą farbą, ale czy na pewno to wiedzą młokosi i młokoski? Ha! Oczywiście, że nie! Wydaje im się, że to jakaś pasta ze świecących grzybów, którą ktoś wsadził na dół schronu w takich fajnych beczkach z dziwnym trójkątem na sobie, który ma takie jakby koło z wąsami w środku. Bez problemu powiedz graczom, że młodzi opisują przenajświętszy dla Borgo znak bio-hazardu. Spokojnie, jeśli ktoś ma licznik geigera, albo wyczuwa promieniowanie, to nic nie znajdą, ale mogą trochę postraszyć młodych mutacjami, wypadaniem włosów, czy czymś innym.

Koniec końców, gracze wykonają kolejne zadanie. Trochę mniej skomplikowane i trochę mniej warte w sumie, ale hej. Rolnicy będą mniej przerażeni i spokojniej będą spać. Zdecydowanie polubią naszych graczy.

Zadanie Burmistrza

Gdy bohaterowie już udowodnili, że potrafią ogarnąć proste zadania, burmistrz zaprosi ich do siebie z prośbą o przysługę. Zależnie od tego, jak się pokazali, powie im to, co uzna za konieczne. Jeśli bohaterowie są w Twojej ocenie MG, widziani jako pozytywne postacie, które potrafią wykonać robotę i do tego kierują się zdrowym rozsądkiem, to powie im wszystko. Im mniej są godni zaufania, tym mniej się dowiedzą. Generalnie, Tobie przypada decyzja Mistrzu.

Generalnie, burmistrz ma następujący problem. Jego żona urodziła mutanta. Kiepska sprawa nie? Zwłaszcza w Teksasie, gdzie jest ta czystość rasowa i w ogóle, zaścianek myślowy. Mieszkańcy, chociaż tacy dobrzy i radośni i pomocni, gotowi są roznieść burmistrza i jego żonę i dwójkę synów, jeśli to wyjdzie. Dlaczego?

- 1) Kobieta ewidentnie zmutowała, albo się puściła z mutantem
- 2) Burmistrz wiedział i nic nie powiedział, a nawet celowo to skrywał. Możliwe, że sam jest mutantem i pozostała dwójka dzieci nie jest nawet jego
- 3) Ktoś z wioski jest mutantem i zgwałcił kobietę, a burmistrz tego nie zauważył, więc jest kiepskim szeryfem.

Można oczywiście mnożyć problemy, ale tyle już zdecydowanie wystarczy, żeby dać graczom do zrozumienia, że nie wolno im o tym mówić, jeśli w ogóle się o tym dowiedzą, tak w ogóle nie? Burmistrz nie wierzy, że kobieta go zdradziła z kimkolwiek z wioski, ale jeśli gracze

chcą, mogą poszukać informacji wśród mieszkańców. Muszą jednak uważać, bo chociaż wioskowi są tolerancyjni i nie zabijają wszystkiego, co nie spełnia ich wizji świata, to wiadomość, że komuś urodziło się zmutowane dzieciątko... Przesiąkną strachem, że ktoś wśród nich jest agentem Bestii i nie mogąc przerzucić ogromnych sił na południe, zdecydował się zniszczyć ich od środka. Atmosfera zdecydowanie zgęstnieje i zostanie podjęta decyzja, że pochodnie i widły powinny pójść w ruch, a mutek z matką odejść... Najlepiej na drugą stronę. Burmistrz chce, żeby wyjaśnili sprawę, dlaczego jego żona urodziła dwoje zdrowych dzieci, a trzecie jest mutantem.

Więc, założmy, że gracze myślą i nie dopuszczają, żeby ktokolwiek z nich pisał chociaż słówkiem, ale zechcą zebrać trochę informacji. Pospolici mieszkańcy (inni NPC, stworzeni przez Ciebie MG) wiedzą tylko tyle, że kilka dni temu burmistrzowa urodziła i jest bardzo słaba. Rozumieją, że kobieta urodziła już trzecie dziecko i gorzej znosi ten poród.

Ksiądz powie, że matka dziecka jest złotą kobietą, wierzącą i codziennie widział ją praktycznie w kościele. Była bardzo niepewna, gdy tutaj przybyła, obawiała się, że mieszkańcy jej nie zaakceptują i będą traktowali jak trędowatą. Widział, jak dobrze się jej żyje z burmistrzem i jak dobrze się dogadują. Widzi w nich idealną parę.

Pit współczuje tej kobiecie, takiego beznadziejnego człowieka bez kręgosłupa moralnego i społecznego. Udaje silnego, ale jest tak naprawdę słaby i nie umie walczyć o swoje. Kobieta jest z nim tylko dlatego, że

tego wymagał od niej jej ojciec, który z kolei jest szefem wioski nieopodal Neodzungli.

Medley również współczuje tej kobiecie, bo chociażby chciała, nie może uciec. Uważa, że jest poszukiwana przez łowców nagród. Podobno jest córką jakiegoś Magnaty z Hegemonii i szukają jej. Czy to po to, żeby ją porwać i sprzedać dla okupu, czy to dlatego, że ojczulek chce ją wydać za jakiegoś tam paniczyka... Nie pamięta szczegółów, ale musi przyznać, że jest wdzięczny jej za to, że przekonała szeryfa, żeby wykupili od niego całe ziarno, które mu zostało zanim wszystkie rośliny mu padły. Podobno dalej robi z niego jakieś wypieki.

Victor, jak to przeciętny mieszkaniec wioski twierdzi, że burmistrz jest zajęтым człowiekiem, bo sporo ma na głowie. Nie umie wymienić co dokładnie, ale na pewno ma jakieś ważne sprawy. Nie obwinia kobiety za to, że nie wybrała go, ani za to, że jego stosunki z burmistrzem się popsuly. Przecież człowiek nie może się przyjaźnić z kimś, kto zabrał mu wspaniałą kobietę sprzed nosa prawda? Nie rozmawia z nią, ani nie utrzymuje kontaktów i wspomina, że jest szczęśliwy, bo znalazł wspaniałą kobietę. Wspomni, że kilkakrotnie słyszał plotki, jakoby ktoś wieczorami, gdy było już ciemno, uciekał z domu burmistrza, jakaś męska sylwetka, ale nigdy nikogo nie złapano...

Doktor Rose zaś... Cóż, ona ma bardzo szczególną odpowiedź dla graczy, gdyż o wszystkim wie. Odbierała poród i wie dokładnie o co chodzi. Nie wierzy, że kobieta puściła się z mutkiem, czy była zgwałcona. Spodziewa się, że to wpływ jej pochodzenia, ujawniły się jakieś

cechy, które do tej pory były uśpione, a które wykształciły się w pobliżu Neodzungli. Nie może jednak tego udowodnić, bo nie ma sprzętu, a nikt teraz nie produkuje sprzętu laboratoryjnego, pozwalającego na analizę kodu genetycznego i chociażby ustalenie ojcostwa.

Zanim gracze odejdą z kwitkiem, wpadnie do kliniki wyrośnięty facet, z łapami jak bochny chleba, klatą jak przód auta i nogami jak betonowymi kolumnami autostrad. Chłop góra normalnie, co to by niedźwiedzia mógł jedną ręką złamać. Facet nazywa się Brook i przybył z karawaną do wioski, pohandlować. Przywozi głównie wyroby drewniane i drewniano-metalowe jak włócznie, topory, strzały, bełty, garnki, miski, skrzynie, czyste drewno itd. Pokaże też pani doktor kilka luźnych obrazków, zdecydowanie wyrwanych z jakiegoś pisemka, które przedstawiają najróżniejszy sprzęt, którego zadań można się tylko domyślać. Doda jeszcze, że niedługo będzie wyruszać do swojej wioski i jakby kobieta chciała coś zamówić, to do jutra ma czas, żeby coś z tego wybrać, bo to ostatnio wyciągnęli z Neodzungli. Potem wyjdzie, zostawiając graczy samym sobie.

Doktor Rose opowie o Brooku, że jest to solidny i bardzo uczynny mężczyzna, który może wydawać się oschły w obejściu, ale jest bardzo uczuciowy. Zajmuje się prowadzeniem karawan i hoduje najpiękniejsze kwiaty, jakie tylko widziała w swoim życiu. Jeśli gracze sami nie zainteresują się tymi rzeczami na papierze, to niech Rose poprosi ich o pomoc i zajrzenie do biblioteki księdza. Sama ma pacjentów, których musi dogłądać i nie może ich zostawić.

Jej mąż z kolei jest zajęty i zanim skończy ksiądz zamknie bibliotekę.

Ksiądz oczywiście udostępni graczom bibliotekę, w której po zdaniu trudnego testu sprytu znaleźć będą mogli to, co im jest potrzebne. Mianowicie katalog produktów firmy „Proledge Corp.” Dowiedzą się, że był to lider produkujący sprzęt medyczny do rehabilitacji i leczenia domowego. Nie były to jakieś farmazony, ale konkretne produkty, które spec może ocenić na całkiem pomysłowe, pozwalające uzyskać jakość szpitalną we własnym domu. Fakt, było to cholernie drogie, ale cóż, były osoby, które było na to stać. Mieli wszystko: inkubatory, respiratory, monitoring statusu, nawet analizatory krwi. Podobno te ostatnie mogły wykryć, czy ktoś ma nowotwór jeszcze przed wystąpieniem pierwszych objawów, a niektóre nawet mogły badać zgodność genetyczną, jeśli komuś potrzebny był przeszczep.

Jeśli gracze sami na to nie wpadną, ale powiedzą o wszystkim doktor Rose, ta ucieszy się niezmiernie i powie grupie, że tego potrzebuje, żeby określić, dlaczego dziecko jest zmutowane, co pozwoli rozwiązać wszelkie możliwości. Jeśli zgodzą się jechać z karawaną, to wypisze im specjalny kwit do zakupu tego sprzętu od drwali w wiosce i każe dorzucić do karawany więcej sprzętu, żeby było za co go kupić.

Szeryf będzie zachwycony wieścią, jeśli gracze zdecydują się pofatygować i mu o tym powiedzieć. Zawiadomi karawanę, że będzie miała kilkoro dodatkowych rąk do pracy i ochrony, bo oczywiście, że gracze pojedą pozyskać ten sprzęt nie? Przecież nie przepuszczą okazji, żeby się wzbogacić?

Karawana

Zatem gracze ruszają w karawanie. Jest to kilka przerobionych aut ze sporą możliwością załadunkową. Jakby ktoś małe kontenery władował na ich tyły i przyspawał na stałe z otwieraniem na tyle.auta są 4, plus pojazd graczy i jedzie w każdym 3 osób. Na dachach aut znajdują się stanowiska CKM, które obsługuje właśnie trzecia osoba. Droga do samej osady jest raczej bezpieczna. Długa, nudna, ale raczej bezpieczna. Prawda, może się trafić jakieś wędrownie plemię mutków, które na kamień woła „Bulu,” a na człowieka „Papu.” Jednak z tym CKM powinien świetnie sobie poradzić.

Prawdziwe problemy zaczną się , gdy naprzeciw grupy wyjdzie całkiem spora grupa ludzi. Chociaż wyjdzie, to niewłaściwe słowo... Hm... Ci ludzie się niemalże wpięrdzieli pod koła aut, nie tyle blokując udeptaną przez gumę ścieżkę, co robiąc szybki rachunek stwierdzą, że śmierć pod kołami jest dużo lepsza niż to, przed czym uciekają. Oczywiście, Brook, jak dobry samarytanin pomoże tym nieszczęsnym, uciekającym mieszkańcom tego miejsca. Bo to są właśnie drwale i drwalowe i drwalowięta z wioski.

Jeśli gracze posłuchają, to dowiedzą się, że wioskę napadła jakaś maskara z Neodżungli i większość zaczęła uciekać, jak się okazało, że nie da się temu czemuś solidnie przypierdzielić siekierą. To znaczy da się, ale efekt bywa raczej mizerny, a co gorsza, pozwala tej maskarze oddać i tutaj efekt jest zaskakująco solidny... Problem jest taki, że drwale nie wiedzą wszystkiego i w wiosce jest nie jedna,

nie dwa, nawet nie trzy, a pięć maskar i to w jednym opakowaniu! Taka cholerna promocja, na produkty z Neodżungli! Jakby normalnie była sobota! Co? Ach, nie, nie zrozumiesz. W każdym razie, gracze dowiedzieć się jeszcze mogą kilku rzeczy, oczywiście wyolbrzymionych:

- Potworów jest ze siedem (choć tak naprawdę jest 1)

- Bestia jest niezwykle wytrzymała i seria z automatu nie robi na niej wrażenia.

- Przeraża samym swoim widokiem i potrafi hipnotyzować wszystkich, którzy na nią spojrzą. (nie potrafi)

- Bestia jest niezwykle szybka i bardzo trudno ją zobaczyć, czy w ogóle w nią wycelować. (Jest łatwo.)

Na końcu przedstawiam statystyki bestii. Sam potwór zaś jest swojego rodzaju końcowym bossem, y którym, miejmy nadzieję nasi gracze sobie poradzą...

Wioska

Sama wioska, czy też jej koncepcja, została zaprezentowana w dziale hand-outowym, ale można poświęcić jej kilka słów. Mianowicie znajdują się tutaj różne miejsca interesujące, takie jak chociażby mechnik, który co prawda zajmuje się raczej zapleczem maszynowym, ale pojazdy też postawi na równe nogi. Pub to nic innego, jak zwykła spelunka, gdzie można się nachlać i nie martwić życiem, czy tym, czy jakieś draby nie wejdą i nie dobiją pijanego. Warto zaznaczyć, że w każdej turze walki z bestią pada stąd 1 strzał, którego obrażenia są określane, uwaga uwaga, werble... Rzutem kością! Tak jest, dobrze czytasz! Rzucasz kosteczką i nie określasz, czy

NPC z pubu trafił, czy też nie, bo nie trafić w tę bestię, to jakby spudłować strzał w ziemię. Więc ustalmy, że mamy w sumie 4 rodzaje ran, więc co 5 oczek na kostce się zmieniają. 1-5 krytyczna, 6-10 lekka, 11-15 ciężka, 16-20 draśnięcie. Oczywiście, możesz ten system zmienić, to jest jedynie propozycja.

Dobrze, przejdźmy dalej do tego, co jest w wiosce. Tartak już praktycznie to jest jedno wielkie ognisko, do palenia kiełbasek. Magazyn troszkę się rumieni, ale to chyba zawstydził się, że tak każdy o niego zabiega, bo zarówno NPC z pubu nie chce stracić swoich zapasów (które swoją drogą są odpowiedzialne za sprowadzenie bestii, która ma chętkę na alkohol z kaktusa i suszone mięso.) Bestia nie ma ochoty odpuszczać wyzerki i bohaterowie graczy chcą zdobyć maszynę. Normalnie się robię zazdrosny!

Rezydencja starszyny i domki mieszkańców są opustoszałe, ale nie ma w nich nic ciekawego. Ot, trochę lokalnego śmiecia i wyrobów z drewna. Co ciekawe, każdy ma w domu metalowe głównie siekier z podpisanymi na nich imionami. To swoista tradycja, gdy ktoś umiera jego szczątki się pali, a w domu pozostawia właśnie głównię z jego siekiery. Zbyt wiele razy cmentarz, teraz pochłonięty przez Neogzunglę, był rozkopywany przez padlinożerne mutanty.

Więc czas przejść do samej bestii. Jest ona pomiędzy pubem i magazynem i nie może zdecydować, czy rozwalić ten irytujący domek w drzazgi, czy rzucić się na ucztę... Po odniesieniu łącznie 4 ran krytycznych ucieka w stronę lasu, a po odniesieniu 2 ran... Cóż, robi się gorąco i to

dosłownie. Dlaczego? Sama bestia to nic innego jak w cholere przzerośnięta gadzina. Przedstawiam państwu Hydre! Wiesz co to hydra? Nie? Generalnie, to takie stworzenie, które ma więcej niż jedną głowę, przypomina węża i jak się mu jedną głowę utnie, to na jej miejscu wyrastają dwie nowe. Można by pomyśleć, że to stworzenie mądrzeje z każdym cięciem, ale nic bardziej mylnego. To zwierzę, nie zdolne do wyższej myśli i kieruje się jedynie pragnieniem zaspokajania swoich potrzeb. Więc cóż się dzieje, po 2 ranach krytycznych? Ano... Cóż, zwierze zaczyna atakować na dystans...

Ma to coś 5 głów i każda jest inna. Jedna jest czerwona, druga niebieska, trzecia zielona, czwarta żółta, piąta biała. Każda z głów, poza dwiema parami ostrych i grubych zębów, posiada zdolność plucia na odległość szczególnymi substancjami, które są równie zabójcze, co sama hydra.

Czerwona pluje czymś na kształt napalmu. Przykleja się to, to do ciebie mój drogi i pali jak jasna cholera. Lepiej szybko się tego pozbyć!

Niebieska jest ciekawa, bo nie tyle pluje, co dmucha lodowato zimnym powietrzem, które potrafi w upalny dzień doprowadzić do powstania sopli na dachu, czy zamrozić szyby. Szkoda, że oswojenie tego bydlęcia wymagałoby 3 jedynek na kostkach, a i tak pewnie by zjadło tę osobę niedługo potem...

Zielona głowa pluje jadem, prosto w oczy, oślepiając nieszczęśnika na dłuższy czas i powodując odparzenia skóry.

W skrajnym przypadku może całkowicie wypalić gałki oczne...

Żółta głowa pluje kwasem. Dosłownie i to dość paskudnym, bo stężonym HCl, może cholera wręcz rzyga, a nie tylko pluje, kto tam ją wie? Ale widać, że przeżera się przez pancerz i mocno parzy skórę, powodując powstanie nieprzyjemnych wizualnie i czuciowo, blizn.

Biała głowa jest natomiast jeszcze bardziej specyficzna, bo zamiast dmucha, ale nie powietrzem, a skupionym strumieniem pary wodnej, o niezwykle wysokiej temperaturze. Jakies 150-270 stopni celcjusza mój drogi.

Hydra nie porusza się szybko i to jest kluczem do jej pokonania. Trzeba biegać między budynkami i chować się za nimi po oddaniu strzału, zanim któraś z hydrowych głów przerobi nieszczęśników na papkę... Czegoś, zależnie czym chuchnie i dmuchnie nie?

Jak wspominałem hydra po 4 ranach krytycznych ucieka w neodżunglę. Zaraz potem pojawia się kawaleria! Berg i reszta drwali wpada i obserwuje pobojuwisko. Gracze dostają pochwałę, wdzięczność wieśniaków, swoją maszynę i skarb skrywany w wiosce od wielu lat. Pierwszy założyciel wioski był niegdyś łowcą maszyn i gdy już ciało zaczęło odmawiać posłuszeństwa, pozostawił po sobie miotacz EMP (Podręcznik podstawowy strona 138) w całkiem niezłym stanie i to nawet podkreślon o 200%, bo trafienie powoduje dosłownie wypalenie się maszynki. Fakt, nie można nic z niej zbierać, ale złom, to złom nie? Za trofea z Molocha też nieźle płacą, tak przynajmniej słyszałem... No więc, już chyba czas wracać do wioski...

Prezent od M.

Gdy tylko gracze wrócą z maszynką do wioski, okaże się, że szeryf czekał na nich z niepokojem i już właściwie od samej bramy do miasteczka będzie na nich czekał. Zapytany o zapłatę za maszynę powie, że zapłaci, zgodnie z obietnicą jak na początku przygody, jeśli tylko maszyna będzie działać. Maszyna oczywiście działa, ale szeryf tego nie wie no i jako stróż prawa, ufa przede wszystkim swojemu bebechowi i dowodom. Może zaoferować graczom przedniej jakości paliwo, w ramach przedpłaty, jeśli są niezwykle uparci...

Gracze czekają niecierpliwie na wyniki testów? Może olali sprawę i uznali, że powinni już dostać zapłatę? Szeryf nie traci czasu i jak tylko skończy się gadka, zabiera maszynę i panią doktor do siebie. Gracze, oczywiście mogą iść za nim i wpaść do jego domu. Trafiają do pomieszczenia, w którym dwoje dzieci, zdrowych, ładnych dzieci, przygląda się trzeciemu. Wspomnianemu mutantowi, przy zmartwionym spojrzeniu matki, która krąży po pokoju. Jak wygląda zmutowane dziecko? Pozostawię tę kwestię tobie MG, no prawie w pełni. Dziecko jest świetnie przygotowane do przeżycia w ciężkich warunkach. Ma nieco wyciągniętą głowę, twardy pancerzyk segmentowany wzdłuż nosa i przez środek czoła. Na pozostałej części czoła ma szersze płyty pancerza. Oczy są zabezpieczone przez nie tylko powieki, ale jeszcze dodatkowo cienkie i niemalże w pełni przezroczyste nabłonki. Szkielet i mięśnie są wyraźnie wzmocnione i większe. Po zamontowaniu maszyny

przyjdzie pora na testy. Jeśli gracze chcą, też mogą się przetestować, żeby sprawdzić np. Jakie mają wartości cech, jakie mają choroby i w jakim są one stadium, jaką mają grupę krwi ile jakich krwinek itp. itd. W ogóle zauważyłem, że nie zaznaczyłem, jak maszyna wygląda. Jest to ogromna właściwie szafa położona jakby na boku, po jednej jej stronie znajduje się komplet igieł do poboru próbek, po drugiej komora z narzędziami do mycia, a na środku jest ekran, na którym są wypływane informacje. Trochę czasu, testów i cierpliwości, no i oczywiście krwi potrzeba, żeby wszystko kochana pani doktor ogarnęła jak działa, ale po kilku próbnych klucjach w końcu zrozumie jak to urządzenie działa i będzie można przeprowadzić testy. Wykażą one, że dziecko różni się od swojego rodzeństwa jedynie w jednej części. Mianowicie: Posiada Mutagen 32

Czym jest mutagen 32 i czemu jest w bazie danych tego urządzenia? Cóż, matka nie posiada mutagenu 32, ojciec też nie, nawet jak kilkakrotnie się zbadają, nic nie będzie wykazane.

Jeśli któryś z graczy gra hibernatusem i powiedzmy, że był naukowcem/ważną personą w armii, możesz przekazać mu te informacje z czystym sumieniem, w pozostałych i raczej nie.

Mutagen 32 – Jest to mieszanka genetycznie zmodyfikowanych organizmów i chemikaliów, które są wprowadzane do organizmu zdrowego człowieka, żeby stworzyć „Super żołnierza.” Problem z tą mieszanką był taki, że nie działała na ludzi. Układ immunologiczny najzwyczajniej w świecie zwalczał te substancje i doprowadzał do ich wydalenia. Jedyne sukcesy, jakie miały miejsce,

były uznane za nieetyczne (jeśli badania genetyczne i inżynieria genetyczna na ludziach była kiedykolwiek etyczna), gdyż dotyczyły eksperymentów na kobietach w ciąży. Młody i rozwijający się płód jest dużo bardziej podatny na ingerencję, zwłaszcza od wewnątrz i zwłaszcza, jeśli wspomniana ingerencja nie jest dziełem przypadku. Białka, którymi pokryte są substancje w mieszance Mutagenu 32 są wykrywane jako materiał budulcowy dla rozwijającego się płodu. Dlatego też dorośli i nawet urodzeni ludzie, najczęściej wydalają ten syf naturalnie.

Na pewno powstanie masa teorii spiskowych i wiele z nich może nawet musnąć nieco prawdy. Jednak ta kształtuje się jak następuje:

Kobieta nie miała i nie ma w sobie mutagenu i nikt o nim nie słyszał. Wśród zamieszania i rozmów, tylko ktoś ze zdaniem cholernie trudnym testem percepcji (Bardzo trudnym, jeśli deklaruje, że rozgląda się po pomieszczeniu) dostrzeże, że jedno z dzieci szeryfa właśnie pobrało próbkę mleka z butelki dziecka. Zanim ktoś jednak zacznie krzyczeć, zobaczą, że wyniki badań, poza wskazaniem składu mleka standardowego dla typowej krowy, pokazują również... Mutagen 32.

Szeryf chwilę pomyśli i wreszcie go olśni, że jego żona piła dużo mleka w trakcie ciąży i po jej zakończeniu. Mleko brali od swoich kilku krów, które paśli padniętym zielskiem z pola Szorstkiego Pita! Zanim jednak uda się pobiec i zaarrestować tego drania, będzie można usłyszeć wrzaski na zewnątrz. Jakaś kobieta stoi pod drzwiami szeryfa, w które solidnie uderza,

trzymając jednocześnie konia za uzdę i drze się na cały regulator:

- *Panie szeryfie! Panie Szeryfie! Na polu Pita wylęła się jakaś maskara!*

Zaskakujący zbieg okoliczności? Możliwe, jednak nie ma czasu do zastanowienia się. Szeryf siodła konia i jedzie, zabierając ze sobą karabin. Gracze mogą ruszyć za nim, lub nie. Nie ciągnie ich ze sobą... Ale jeszcze im nie zapłacił prawda? Warto, żeby przeżył, bo ostatecznie gracze chyba chcą mieć ten spokojny kąć na ranchu nie?

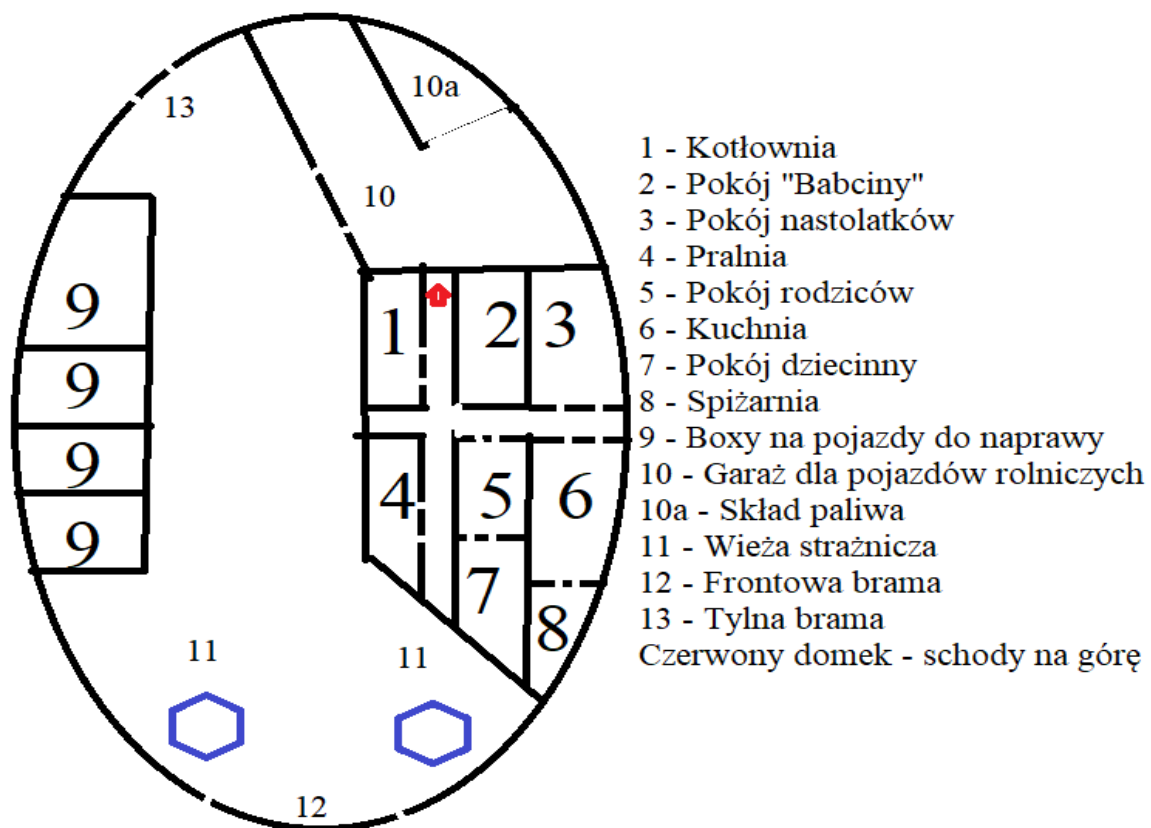
Na miejscu okaże się, że spod pola wyczołgują się maszyny. Nie są to byle jakie urządzenia, ale specjalnie przygotowane maszyny, które dość dawno temu Moloch wysłał na tereny Teksasu. Niestety, czy może stety, zaradni ludzie zajęli się robotami dowodzącymi w typowym dla siebie stylu ala rodeo, dzięki czemu maszyny przeszły w tryb czuwania. Zakopały się na 30 metrów w dół i tylko raz na jakiś czas wynurzały się, żeby trochę się podładować.

Misją konwoju było założenie enklawy zmutowanych i całkowicie poddanych woli Bestii ludzi, którzy byliby kontrolowani przez Chipy wszczepiane do rdzenia kręgowego, ale cóż... Większość maszyn została zniszczona, a te, które zostały, miały czekać na pojawienie się posiłków, które nigdy nie nadeszły. Walka z nimi nie jest trudna, gdyż są to podłużne i pokraczne maszyny, które mają 4 cienkie odnóża i wielki świder na swoim przodzie i nie nadają się do walki. Jeszcze w swojej tylnej części posiadają coś na kształt szklanego bombla. Zniszczenie ich to kwestia formalności i wystrzelonych pocisków, ale uwaga! Maszyny są w stanie się wysadzić w powietrze. Jest ich

5 i padają już po 2 celnych trafieniach. Jeśli któryś z graczy wyrzuci na kości związanej z trafieniem 19-20, maszyna wybucha i działa jak granat.

Szklane baniaki na tyłach maszyny wypełnione są po brzegi białawą, przypominającą mleko substancją, która po analizie w maszynie zostanie nazwana: Mutagen 32...

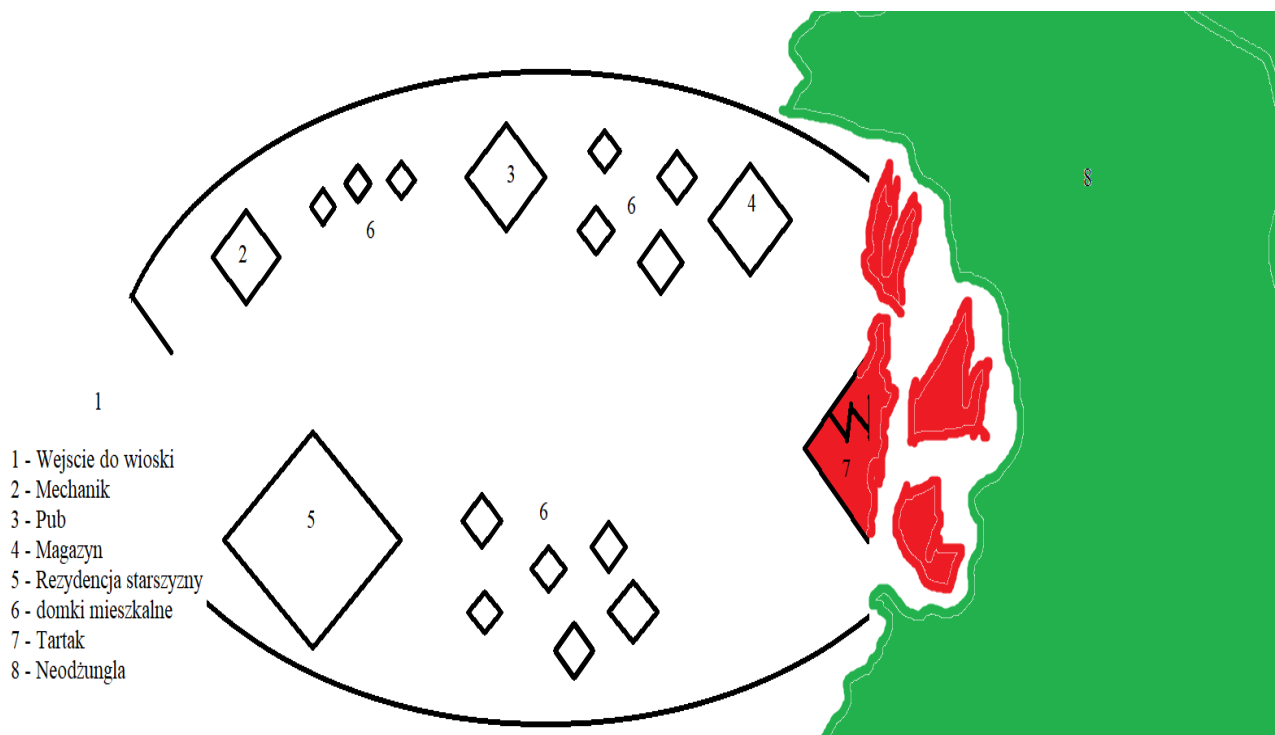
Taki był odo Prezent od M. Cóż się dalej stanie z naszymi bohaterami? Zostaną w Teksasie, czy udadzą się dalej? Osiądą na ranchu, czy może zew przygody każe im ruszać dalej? To już jest materiał, na zupełnie inną opowieść...



"Fort Bandytów"



"Fort Bandytów, piętro"



Wioska drwali

Hydra:

Reguły:

Agresja: 20

Pierwsze spotkanie: Trudny test morale

Ruch: 0,25m/segment

Trafienie: Duży cel -50%, za ruch +10%

Słaby punkt: Głowy, obrażenia o 2 poziomy w górę,

Zr: 15 **Pr:** 16 **Spr:** 13 **Kondycja:** 18

Tryb berserka: Tak

Wytrzymałość: 6 Ran krytycznych

Redukcja ran: Korpus i szyje – 1 poziom w dół.

Pancerz: Korpus 3

Uciezka: Po 4 ranach krytycznych

Atakowanie większej liczby przeciwników: Może walczyć z maksymalnie 5 przeciwnikami z utrudnieniami + 30% od przeciwnika. Przy 2 dostaje +60% utrudnień, przy 3 dostaje +90%

utrudnień, przy 4 i 5 dostaje 100% utrudnień.

Akcje:

Za 1 sukces: Ugryzienie/cios głową (1 rana lekka)

Za 2 sukcesy: Pochwycenie / Powalenie / Rozbrojenie / Cios kłami (1 rana ciężka)

Za 2 segmenty: Spluniecie jednej głowy

Za 3 sukcesy: Pochwycenie / Powalenie / Rozbrojenie i cios głową (2 rany lekkie), lub Cios kłami (1 rana ciężka)

Za 3 segmenty: Spluniecie 2 głów

Pochwycenie (Szyją): Ofiara otrzymuje utrudnienia 30%, dopóki nie zostanie uwolniona. Może się uwolnić zdając trudny test budowy, lub, gdy hydra otrzyma ranę.

Powalenie (Głową): Postać zostaje powalona na glebę i musi zdać przeciętny test siły woli lub budowy, żeby nie stracić tury. Postać powalona

musi zużyć 2 segmenty na podniesienie się.

Rozbrojenie: Postać musi zdać trudny test budowy i trudny test zręczności. Oblanie testu budowy pozbawia postać broni, która łąduje 2 segmenty ruchu od niej, oraz powala postać. Oblanie testu zręczności powoduje otrzymanie 1 lekkiej rany.

Splunięcie: Rzuć 1 k6. Każdej cyfrze na kości przypasuj jedną głowę hydry, a na ostatniej cyfrze zaznacz czaszeczkę. Jeśli wypadnie liczba czaszki, hydra zachłysnęła się swoim splunięciem i zadała sobie 1 ciężką ranę.

Splunięcie Ogniem: Hydra zbiera dawkę napalmu, którą strzela, jak rozpadającym się balonem, który pozostawia za sobą płonący ślad. Jeśli ktoś/coś zostanie trafiony śladem zostaje podpalony. Na miejscu uderzenie właściwej bomby dochodzi do powstania niewielkiego jeziora ognia i podpala celów w promieniu 3m od centrum jeziora. Podpalone ofiary dostają co każdą swoją turę 1 lekką ranę, chyba, że na jej początku pozbędą się płonących przedmiotów, lub ugaszą ogień pierwszą akcją.

Splunięcie Chłodem: Trafione postacie odczuwają skutki wychłodzenia organizmu. Początkowo, jest to spowolnienie ruchów (-0,2m ruchu na segment w czasie wychłodzenia), oraz utrudnienia w celowaniu (-2 do zręczności na czas wychłodzenia). Utrudnienia mogą się kumulować do maksymalnie 0m ruchu na segment i -10 do zręczności.

Splunięcie Jadem: Trafienie powoduje ślepotę na 3 Tury. Postać może normalnie się poruszać i wykonywać akcje, jednak każda z nich jest o 2 poziomy trudniejsza.

Splunięcie Kwasem: Poparzenie, postać, jeśli posiada, traci 1 punkt pancerza, za każdym razem, jeśli zostanie oblana kwasem. Jeśli nie ma pancerza, otrzymuje 1 lekką ranę i musi rzucić 1k20. Jeśli wypadnie 17-20, uszkodzeniu ulega losowy przedmiot posiadany przez postać

Splunięcie Parą: Jak splunięcie ogniem, tylko obrażenia – 1 rana lekka w stożku