**Autor:** Konrad Górniak
**System:** Neuroshima 1.5
**Setting:** Ruiny, Postapo, Las, Wioska prostych ludzi/mutków
**Ilość Graczy:** 3-6
**Gotowe Postaci:** Brak
**Zmiany w Systemie:** Drobne zmiany przy tworzeniu postaci.
**Streszczenie:** Świat umarł. To wiedzą wszyscy. Zagładę, jaką zmalował USA, i kto wie czy nie reszcie świata, Moloch, widoczna jest gołym okiem na wypalonych Słońcem pustkowiach, gdzie każda kropla wody to dar od losu. Gdzie zdrowa osoba jest prawdziwym wyjątkiem, który wcale nie potwierdza reguły. Bohaterowie nie są zielonymi żółtodziobami, którzy dopiero co wypełźli z bunkrów, czy innych schronów, a osobami, które jadły z niejednego pieca pustkowi, które miały do czynienia z niejednym dziwnym czymś. Teraz jednak, trafiają na coś, co może odmienić świat, coś jak ze wspomnianej bajki. Zaczyna się to jak każda inna opowieść o bohaterach, którą znają z matczynych bajań. Bohaterowie spotykają kogoś, kogo nie widzieli nigdy wcześniej, a kto się mocno wyróżnia i ma dla nich zadanie, pozornie niewielkie. Zbadać i skatalogować rośliny ZSA. Któż mógłby jednak przypuszczać, że pośród tych roślin odnaleźć można niesamowity wybryk natury, który to właśnie chce doprowadzić swoją matkę ponownie do pełni zdrowia? Jednak licho nie śpi i bestia z metali i trybików już ostrzy swoje szpony na to nowe dziecko ziemi, które może znacząco pokrzyżować jego plany, jakkolwiek skomplikowane by nie były.

Gracze ruszają na poszukiwania przyczyn tajemniczych zmian flory w okolicy Missisipi, miejsca, gdzie Mendelejew mógłby na spokojnie napisać całą swoja tablicę w 2 dni, a gdzie od niedawna można obserwować wzrost pięknej roślinności. Czekają ich różne przeszkody, od zmutowanych stworzeń, przez zdegenerowanych i zaćpanych ludzi, na dzikiej roślinności skończywszy. Czy wyjdą z tej walki zwycięsko i odmienią oblicze Stanów? Czy może okaże się, że spotkają swój koniec?

ZELENA
ZARAZA

## Zasadźmy sobie bohatera!

Witam ponownie! Ależ dzisiaj obrodziło, normalnie wyrastacie jak atomowe grzybki po Molochowym deszczyku! He, he, he! Co się nie śmiejesz?! Śmieszny żart był! No, ale pewnie nie moje wybitne poczucie humoru cię tutaj przygnało, tylko robota nie? Ano każdy chce ostatnio ode mnie tylko kolejnej roboty. Jakby świat nie miał dla was dość zadań! Tylko na śniadanie robota, w sosie z roboty, a na deser kubeczek roboty! Spokojnie, droczę się, ale nie jestem jakąś posoloną tablicą ogłoszeń!

Więc najpierw powiedz mi, jak się trzymasz? Jesteś sam, czy grupa stoi obok? Wiesz, w grupie zawsze raźniej, ale jeśli masz więcej niż czworo śmiałków w ekipie, to może się okazać, że oferty są zbyt mało płatne, więc dodatkowych ziomali, ziomalki możesz zostawić tutaj.

Co dalej… Guzik mnie obchodzi skąd jesteś! Tutaj jest równouprawnienie! Nie ma dyskryminacji czy jesteś z Appalachów, Miami czy innego Posterunku! Nawet se bądź pierdzielonym mutkiem, jeśli chcesz, ale uprzedzam, że nie odpowiadam za ewentualnych spotkanych w trakcie wykonywania roboty.

Ważne jest, co umiesz! Co jest twoim konikiem, że tak to ujmę. Nie, nie chodzi mi o zwierzę… W każdym razie, masz tutaj papier i długopis. Teraz pisz ty mnie, jakie masz umiejętności i jak oceniasz własne cechy. Masz na to 65 punktów i nie piszesz więcej niż 19 i mniej niż 4. Troglodytów nie potrzebujemy, natomiast masa specjalnych speców ma inne roboty i nie wierzę, że to wy. Dodatkowo umiejętności warto też określić ładnie, tylko bez ściemniania. 75 punktów do rozdania zgodnie z zasadami i kulturą!

Podpowiem wam, że uczeń wszystkiego jest mistrzem niczego, więc wiecie… Określiliście chyba już, kto się na czym zna, a kogo trzymać z dala od pewnych rzeczy?

No, to ogarnięte, to teraz do oclenia waszego sprzętu. Cóż wy tam macie?

Jedzenie, racje na 7 dni, do tego leki, też na 7 dni, co wy z tymi siódemkami? Niby szczęśliwa liczba czy jak? Dobra, dobra, stronę w kajecie muszę przerzucić no! Dobrze, macie jeszcze pick-upa? We względnie dobrym stanie? Okej, w to jeszcze uwierzę, ale w to, że ma modyfikacje, to już nie. Tego wam nie zapiszę. Wiecie, trzeba dbać o interes. Ciuchy macie, to dobrze, na golasa teraz biegają tylko mutki i maszyny. Co? Nie noszą ubrań. No dobra, coś jeszcze ważnego? Podstawowy sprzęt na przeżycie macie plecaki, jakieś manierki, garnki i inne takie to dobrze. No to czas sprawdzić gnaty.

Każdy z was ma 1 gnata? Mówicie, że dostaliście po gnacie na łebka i każdy był w cenie do 100 gambli i DODATKOWO 3 pełne magazynki do nich? Szczęśliwcy, nie ma co…

Macie jeszcze po 100 gambli przy sobie do wydania? To zupełnie inna rozmowa! Zapraszam w takim razie na zaplecze i tam dobijemy interesów! Tylko trzeba się spieszyć, zaraz wyruszacie!

## Sadzonka.

Tak właśnie nazywa się niewielki bar w równie małej mieścinie, na jakimś zadupiu w okolicy większego miasta. Nie jest istotne jakiego, bo tam, moi drodzy nie zabierze was ta przygoda. Przygotujcie się na trudy przetrwania w naszym wspaniałym ZSA!

No, to generalnie ten pub jaki jest każdy widzi. Pięć stolików zbitych z palet, wokół nich krzesła z równie przyjemnego dla rzyci drewna, a do tego kontuar z bimbrem i wódą o smaku piachu. Standardzik prawda?

Phil, bo tak się nazywa właściciel tego przybytku, ma syna i córkę, oraz żonę, którzy łażą tu i tam, zajmując się barem. Gdzieś tam jest dwójka wykidajłów, gotowych sprać jakichś awanturników, a do tego dochodzi jeszcze jeden ukryty przy czymś na kształt pianina, który brzdęka sobie na przestarzałych klawiszach z lufą rewolweru u pasa.

Sama nazwa wzięła się od tego, że w wywieszonych pod sufitem wiadrach rosną sobie roślinki ozdobne, które mają ładne kwiatki i rozłogi, czyli sadzonki nowych roślinek. Przykład, truskawki.

Jednak nie o pub chodzi. Nasi gracze trafiają do Sadzonki, może razem, może osobno, to już wasza decyzja mistrzu. Zmierzają gdzieś? Wracają skądś? Może kogoś/czegoś szukają? Daj im się wykazać. Niech zaczną się wczuwać w role. Mogą spróbować ze sobą pogadać, zapoznać się, albo całkowicie się olać, ich wybór. Generalnie niech mają trochę wolnej ręki, bowiem zaraz zaczynamy zabawę

Do pubu w pewnym momencie wjedzie grupa trzech osób, poprzedzona warkotem potężnego silnika i równie potężnej rury wydechowej.

Pierwszą z nich jest ładna blondynka z ostrymi rysami i poważnym wyrazem twarzy. Jest to May Stepens, kobieta z pistoletem przy nodze, karabinem w dłoni (SKS), a przy drugim udzie ładnie widać solidny nóż. Kobieta ma na sobie pełne opancerzenie RIOT, w komplecie z hełmem i kamizelką kuloodporną. Widać, że się nie patyczkuje. Dodam jeszcze, że chowa przy sobie dwa granaty odłamkowe i jeden dymny. Gdzie? W tej skórzanej torbie przy pasie.

Obejrzy sobie naszych bohaterów i da znak, że można wchodzić dla reszty grupki. Co? Przecież nie może być sama.

Wchodzi za nią facet w prostym ubraniu, z metalową walizeczką przy jednej łapce i zestawem notatek przy drugiej, ciągle coś wertuje. Przy pasie, w kaburze ma Kel-Tec’a i do tego wszystkiego idzie z plecaczkiem wypchanym, jakby zaraz miał pęknąć. Typowy jajogłowy, pingle na nosie, zamyślone spojrzenie, zupełny brak dopasowania do świata i przerzedzone, czarno-białe włosy.

Ostatni jest dość spokojnym facetem, który zdecydował się na strzelbę „pompkę.” Jest bardzo spokojny, gotowy posłać ścianę kul w stronę każdego, kto się o to poprosi. Na piersi ma… Poza zwykłym ubraniem i prostą kamizelką kuloodporną, jeszcze

dziwną, drewnianą deskę z pergaminem i do tego przypięty długopis. Wygląda jak typowy mieszkaniec pustkowi. Pobrudzony, zakurzony, gdzieniegdzie widać bliznę i duże doświadczenie w jego niebieskich oczach. Ruda czupryna jest chyba najbardziej nacechowaną emocjami jego częścią.

Cała trójka idzie do lady i woła karczmarza. Gadają z nim bez specjalnego ukrywania swoich zamiarów i dość głośno. Właściwie, to May gada cały czas, a Thomas tylko obserwuje okolicę. Szukają ludzi do najęcia, do kilu robót i pytają się karczmarza, czy nie ma jakichś kontaktów, bo czas ich goni.

Generalnie to karczmarz z lokalnej mieściny nikogo nie poleca. Są tutaj ludzie ustatkowani, mają swoje obowiązki, nie potrzebne im żadne przygody. Poleci szukać bliżej miast, ale tej grupie to nie pasuje, bo niedługo tu zabawią. Zapytani o co chodzi, czemu wyjeżdżają, polecają nie wtykać nosa między drzwi, a framugę.

Gracze, jeśli zaczną się interesować, mogą liczyć na konwersację z całą trójką.

Dowiedzieć się mogą następujących rzeczy:

- May jest ochroniarką Edgara Hilasa, tego zamyślonego blondyna
- Edgar jest botanikiem, takim jajogłowym, co bada roślinki
- Thomas Pitcher, to ten ze strzelbą, a pracuje jako grupowy kwatermistrz i spec. Załatwia wszystko co potrzeba i gdzie potrzeba.
- Grupa jest z NYC i jest dobrze przeszkolona.
- Płacą za robotę: lekami, medykamentami, czy też amunicją i mogą część z plecaków pokazać. Towar jest dobrej jakości i spec będzie mógł to stwierdzić. Bogata grupa co robią na takim zadupiu? Pracują, ale nie mogą powiedzieć, jeszcze, dla kogo i co robią. Generalnie interesuje ich, czy bohaterowie będą chcieli dla nich pracować, czy nie.

Jeśli nie, przygoda się kończy. Jeśli zaś gracze wykażą się, że darowanemu gamblowi nie zagląda się pod zakrętkę, to będą mieli do rozwiązania 3 dylematy…

## Dylemat 1: Nie zasłaniaj Słońca!

Pierwsza rzecz, jaką mają zrobić gracze, to pozbyć się mutków, które zdawały się zakładać swoje gniazdo gdzieś w ruinach pobliskiego miasteczka. Mutki te to grupa agresywnych stworzeń, które przejawiają instynkty stadne, ale brak jakiejkolwiek wyższej myśli, czy uczuć. Kierują się głodem i zabijają to, co wejdzie im pod kły, chociaż nie atakują osad.

Wyglądem przypominają ludzi, którzy zdecydowali się poruszać na czterech kończynach i ewolucja (Papcio M.) pomogli im w spełnieniu tego zadania, przerabiając ich trochę na czworonożne stworzenia. Mają ostre pazury i wydłużone kończyny, nie wspominając o wyciągniętej, jakby w jajo, głowie z dwiema parami oczu jak u ślimaka, na czymś na kształt mięsistych rogów. Zębami są w stanie mocno poranić nawet opancerzone osoby. Zdecydowały się na „szybkie” polowania. Biegać, uderzać, gryźć i uciekać po każdej

zadanej ranie, czekać, aż przeciwnik się wykrwawi. Są szybkie, ale raczej wątłej budowy i szybko padają pod skoncentrowanym ostrzałem. No i potrafią się nieźle maskować wśród ruin i pustkowi, a z daleka można takie coś pomylić z dawno wysuszonymi zwłokami.

Grupa więc wyruszy do miasta, udowodnić na co ich stać i zarobić łatwe gamble. Gniazdo mutki założyły w jednym z lepiej zachowanych budynków. Jest ich w sumie 12, jednak 6 z nich jest na polowaniu i nie wróci zbyt szybko.

Przed wejściem znajdują się 3 mutki. Dwa udają trupy, jeden przy drzwiach, a drugi na gruzach dawnego warzywniaka. Trzeci mutek jest w budynku obok tego, w którym mają gniazdo i obserwuje okolicę.

Walka nie powinna sprawiać problemów, mutanty atakują, zadają ranę i uciekają do budynku. Potem starają się wybiegać przez wybite okna i krążyć wokół bohaterów, kryjąc się przed ostrzałem, zanim znowu nie ruszą do degustacji.

Po pokonaniu pierwszej trójki, budynek opuści dwójka większych mutków. Wyglądają na silniejszych i są, w przeciwieństwie do gołych pozostałych, mocno włochate. Atakują najbliższe postacie, chyba, że zostaną zranione. Wtedy rzucają się na ostatnią istotę, która ich zraniła. We wnętrzu budynku znajduje się ostatni mutek. Właściwie, mutkowa, która właśnie wywala z siebie więcej tego tałatajstwa. Poród mocno ją osłabia i trzy naboje później robota może być skończona. Budynek już dawno ograbiono z wartościowszych gambli, ale da się znaleźć to i owo. Czego mutanty z ofiar nie zjadły, włożyły do gniazda. Trochę naboi, może jakieś opatrunki i świecące, srebrne opakowania leków. Jakieś metalowe przedmioty, które mogą się do czegoś przydać. Decyzja, co się tam znajdzie MG, jest twoja.

Nie pozostaje nic innego, jak zebrać zapłatę i połatać się trochę. Ostatecznie, to nie koniec testów. Edgar będzie bardzo zainteresowany szczegółami i będzie pytać dosłownie o wszystko, o ciała mutantów, ich zachowanie, wygląd gniazda. Jeśli gracze szczegółowo opiszą wszystko co zaobserwowali, to dostaną od niego nagrodę specjalną. Po dwanaście naboi jego własnej produkcji. Jak się okazuje, jest to całkiem niezły rusznikarz, bo naboje mają cechę: „Zapalający.” Trafienie powoduje mały wybuch ognia, który przypala ranę, zadając dodatkowe draśnięcie. To ci dopiero gorąca nagroda co nie?

## Dylemat 2: Znajdź mi nawóz!

Naukowiec będzie chciał co sił położyć swoje łapy na trupach mutantów. Jeśli gracze przywieźli jakiegoś, punkt dla nich. Mogą próbować go sprzedać, ale nie będzie to łatwe, bo Thomas Pitcher odpowiada za wszystkie ich rzeczy i chociaż Edgar jest rozrzutny jak dzieciak w sklepie z cukierkami, to Thomas trzyma zapasy żelazną ręką. Nie da dużo, równowartość 10 gambli za trupa. Jeśli gracze się nie zgodzą, to grupa ruszy zebrać pozostałe. Zresztą, ruszą tak czy owak i spotkają się z graczami po wykonaniu zadania.

No, to teraz pora na zlecenie. Gracze mają udać się do innego budynku wśród ruin. Jest to budynek Flask-Labu, przedwojennej firmy produkującej szklany i metalowy sprzęt laboratoryjny. Palniki, łapy, klapy, kolby, chłodnice, krówki… Nie, nie takie krówki! Tych cukierków już nie spróbujesz, a mówię ci, wspaniałe były!

Zaraz, o czym to ja… Tak, Flask-Lab! Mieli w miasteczku mała fabrykę, skąd wyjeżdżały zamówienia do okolicznych laboratoriów i High-school-ów. Czasami też dowozili do detalicznych klientów. Gracze mają zebrać cały sprzęt szklany, jaki tylko znajdą. Warunek, nie może być uszkodzony. Ciekawe, w czym delikatne szkło przetransportują?

Budynek w połowie się zawalił, więc trzeba wejść do środka przez okna, w których pełno potłuczonego szkła. Nie ma tutaj przeciwników, ale nie daj swoim graczom poczuć się bezpiecznie. Niech od czasu do czasu usłyszą spadające kamienie, może czują czyjeś spojrzenie na karku, jakiś wycie w oddali, może nawet jakieś odgłosy biegania po okolicy? Nic ich nie zaatakuje, ale nie mogą czuć się bezpiecznie nie?

Tutaj Mistrzu masz szansę zalśnić i pokazać trochę rdzy i nie bój się ubarwiać! Miasteczko to ruina, waląca się zewsząd mieszanina stali, betonu, kamieni i gruzu. Recepcja budynku to puste i powalone pułki z masą szkła dookoła, które kiedyś można by do czegoś użyć. Teraz, to tylko może zadziała jako system wczesnego ostrzegania i perfidna pułapka na Wielką stopę! Wejście i duża część stoisk leżą sześć stóp pod gruzem. Zagładę spółki Czas & Moloch przetrwała lada, na której leży rozwalony monitor i szkielet w kobiecym ubraniu. Cóż takiego może mieć taki szkielet? Notatnik z ostatnimi wyznaniami? Może posiada on jakąś wiedzę na temat tego, co spotkało to miasto? Może to jedynie prośba o godny pochówek i szacunek dla zmarłych? Druga ręka ściska kościanymi palcami dawno przerdzewiały pistolet. Skroń szkieletu zdobić może dziura.

Poza kobietą w tym niezamierzonym cmentarzu siedzi były ochroniarz. On nie ma pistoletu, ale za to ma w kieszeni klucze do drzwi prowadzących na zaplecze. Ruszenie szkieletu spowoduje, że się rozpadnie, bo trzyma się tylko w kształcie na słowo honoru i kurz. Nie wstydź się dorzucić jakiejś reakcji otoczenia. Posypania się gruzu, albo jakichś niby-dźwięków, może kroków?

Dostanie się do wnętrza budynku było proste, teraz trzeba kombinować. Sprzęt szklany jest w magazynie w piwnicy, ale dojście tam to trudniejsze zadanie.

Miejsce wygląda następująco. Zaraz za drzwiami, przez które nasza grupa przejdzie na parterze, jest korytarz z trojgiem drzwi. Po prawej jest para, po lewej jedno. Drzwi po lewej prowadzą do zniszczonego magazynu. Cokolwiek się tam wydarzyło, porozrzucało zawartość półek i je same, wylewając wszystkie chemikalia na podłogę, która jest teraz piękną, kolorową mozaiką wypalonych kawałków drewna. Pomieszczenia po drugiej stronie to laboratoria, w których jest trochę

prostej elektroniki: laptop, dyktafon, zegarki, termometry, ładowarki, itp. Większy sprzęt laboratoryjny jest niestety zniszczony, porozrzucany po pomieszczeniu. Szkła natomiast ponownie tworzą ostrą mozaikę na podłodze. Na końcu jednego z laboratoriów leży szkielet w laboratoryjnym kitlu. Ma ranę, jakby postrzałową, na potylicy i trzyma w dłoni kasetę do dyktafonu. Oznaczmy ją sobie jako LOG#1 dobrze? Przyda się później. Na końcu przygody jest też opis, cóż się na niej znajduje. Jeśli masz ochotę MG, możesz śmiało urozmaicić pomieszczenia o inny sprzęt laboratoryjny jak puszki, młotki, śrubokręty, jakieś metalowe cążki i takie tam. Pamiętaj tylko, że wilgoć dostała się do środka przez wybite okna więc może też się pojawić jakiś grzybek, pleśń, rdza…

Korytarz kończy się zamkniętym szybem windy i rozwidleniem, które prowadzi w lewo i prawo. Po prawej są toalety i jadalnia, a po lewej rozwalone schody i zawalone przejście. Trzeba by pokombinować, jak się dostać na górę. Podsadzą się? Może wejdą do jadalni i wykorzystają potrzaskane kawałki stołu i krzeseł, żeby zrobić z nich pseudo-drabinę? Może użyją drugiego szkieletu w kitlu, który w kości czołowej ma pojedynczą dziurę, a w pożółkłej dłoni trzyma kolejną kasetę LOG#2?

Tak czy siak, na piętrze znajduje się tylko jedno pomieszczenie, biuro kierownika, gdzie swoją drogą kierownika można zastać. Jako kostka w garniaku, z rewolwerem w dłoni i dziurą w skroni. Biuro jest dość dobrze zachowane, popękane szyby oparły się żywiołom i przeszły próbę czasu. Prawie, jak dzieło sztuki normalnie! Okrągły stół, masa krzeseł, przestarzałe normy i dokumenty na kredensie z nagrodami i innym badziewiem. Najciekawszy w pomieszczeniu jest sejf w ścianie. No, to spece mogą się wykazać i spróbować wykręcić kodzik. Zamek szyfrowy, taki klasyczny, oraz panel z numerkami obok. To drobna zmyłka, bo oba zamki otwierają sejf, po prostu kierownik nie miał wyczucia do pokrętła i kazał zamontować klawiaturę numeryczną, której użycie automatycznie odkręci sejf. Swoją drogą, w tym pomieszczeniu jest też szyb windy. Drzwi są otwarte, ale nie ma samej windy, a tylko nią da się zjechać do magazynu, bo schody są zawalone. W budynku jest prąd, działają dalej rezerwy energii, ale widna jest zablokowana i nie jeździ. Da się zjechać po linach trzymających windę na parterze i wejść do niej, czy odblokować hamulce, żeby pojechała do piwnicy. Może gracze mają narzędzia i wypalą w jej podłodze dziurę? Niech popiszą się kreatywnością! Samą windę zajmuje osoba w stroju inżyniera. Medyk jest w stanie określić po kościach płeć. Jeśli gracze nie wzięli dyktafonu, to tutaj mogą go znowu znaleźć z kasetą LOG#3. Przy samym szkielecie ponadto jest jeszcze kilka paczek fajek. Rzuć 3d20, żeby określić ile jest tam tych raczkowych cukiereczków.

No dobra, to teraz zaczynają się małe problemy. Po wyjściu z windy, swoją drogą drzwi są wiecznie otwarte, graczy spotyka

metalowa klatka. Można przez nią dostrzec sporo półek, skrzyń i regałów z gotowym sprzętem szklanym. Ile go wezmą i ile będą mogli, to już twoja decyzja MG. Najpierw jednak, trzeba się dostać do środka! Przy drzwiach, swoją drogą solidnych i nie posiadających żadnego zamka, znajduje się komputer z klawiaturą. Kontroluje on zamki magnetyczne i trzeba z nim trochę podziałać, żeby wejść do środka. Pierwsza rzecz, trzeba go uruchomić i wpisać hasło. Jest to Trudny test komputerów, albo… Można wykorzystać imiona pracowników z logów! Komputerowi wystarczy próbka głosu jednego z trojga pracowników.

To nie koniec, bo to dopiero dostęp do komputera, teraz trzeba otworzyć drzwi. Kod jest zapisany za pomocą kropek i myślników, zgodnie z alfabetem Morsea, który można odtworzyć za pomocą przycisku „Podpowiedź.” Słowo w Morsie to: „Otwórz.” Wszystko ładnie pięknie, drzwi się otwierają i nagle dup! Drzwi zaczynają trzeszczeć jak nienaoliwiona oś i dochodzi do pęknięcia część mechanizmu. Człowiek apokalipsy się przeciśnie przez pozostawioną szparę, ale przenoszenie delikatnych, szklanych przedmiotów odpada. No chyba, że chcą spędzić tutaj kilka dni, to proszę bardzo, ale grupy botanicznej już nie będzie w mieście.

Przy drzwiach znajduje się małe okienko, przez które można podawać większe i mniejsze przedmioty, tylko, że trzeba je otworzyć. Zamknięta jest na solidny zamek bębenkowy z 4 obrotowymi bębenkami. Na każdym z nich są cyfry od 0 do 9. Kod: 2310 – można go wywnioskować z LOG#3.

No i teraz jeszcze ostatnia zagadka. Jak wyjść z piwnicy ze sprzętem? nawet jeśli wezmą skrzynię z kąta, która swoją drogą ma kółka, nie zmieści się w wyjściu awaryjnym windy. Można spróbować rozciąć windę, gdzieś w okolicy może znajdzie się palnik? Albo chociaż jakaś siekiera przeciwpożarowa? Zawsze można spróbować współpracy i jedną osobę dać na windę, drugą do windy, trzecią do okienka, a czwarta niech dyga i nosi towar.

## Dylemat 3: Odzyskać buraka!

Gracze wracają zwycięsko z wyprawy do laboratorium, ale się okazuje, że grupy badaczy ni ma. Gracze pewnie będą chcieli się dowiedzieć, gdzie są nie? Jeśli pamiętają, że mieli badać truchła mutantów, to punkt dla nich, tam się udała ekipa, ale nie znajdą tam całej grupki. Brakuje najbardziej zainteresowanego graczami, Edgara.

Krótką rozmowę później bohaterowie dowiedzą się, że banda naćpanych gangerów zaskoczyła ich, gdy badali trupy mutków i przerzucili sobie człowieczka przez ramię, a potem odjechali, zabierając ze sobą jeszcze trupy mutków. Cholera wie po co, raczej na naukowców nie wyglądali. Trzeba zmontować ekipę ratunkową i ocalić jajogłowego speca, bo inaczej nici z zapłaty.

Na całe szczęście w pyle, gruzie i ruinach pozostały ślady opon, za którymi można śmiało się udać. Tropiciel może się okazać

niezwykle przydatny, nie tylko dlatego, że dzięki niemu szybciej dotrą do porywaczy, którzy wpadli na pomysł zacierania śladów i jeździli po ruinach miasteczka. Dodatkowo odkryje, że nie są jedynymi na tropie. Naszych porywaczy tropi jeszcze coś i jest tego kilka sztuk. Możesz MG rzucić graczom kilka wskazówek:

- Ślady stworzeń
- Pozostawione kępki sierści
- Rozbebeszone przerośnięte szczury

Gracze powinni dotrzeć do podniszczonego i popękanego budynku kamienicy mieszkalnej. Naćpani porywacze są na 2 piętrze i rozstawili przednią straż. Jest ich w sumie 8 sztuk, z czego 4 jest widoczna. Jeden stoi przy frontowej bramie, drugi leży na dachu z karabinem, a trzeci z czwartym patrolują okolicę, nie zwracając na nią głównie uwagi, zajęci flirtowaniem ze sobą. Wszyscy są naćpani i chociaż mogą wydawać się łatwym łupem, to wcale tak nie jest. Biorą prochy, które poza tym, że dają im niezły odlot, to jeszcze poprawiają ich refleks. Działają, jakby mieli 4 segmenty i trzepią się jak wszy na grzebieniu, prze co trudniej ich trafić. Testy trafienia w nich z broni palnej lub białej są trudniejsze o poziom. Jednak tak trzęsąc się sami mają spore problemy z utrzymaniem gnatów w dłoniach i są dość niecelni, testy o poziom w górę i dodatkowo, przy wyrzuceniu 15-20 na kostce broń wypada im z ręki.

Gracze mogą śmiało kombinować, jak dostać się do środka. Prowadzi tam kilka dróg:

1 – Wejście frontalne, z dużą ilością przeciwników do pokonania

2 – Wejście tylne, drabina pożarowa, która jakimś cudem się trzyma. Pilnowane przez jednego gangera.

3- Wejście od piwnicy, które sprawny tropiciel może znaleźć, bo tam gangerzy zostawili kiepsko zamaskowane maszyny i jeśli grupa podąży za śladami, znajdzie je

Trzeba się jednak śpieszyć. Pamiętasz MG, jak pisałem o 6 brakujących mutkach i tym, że ktoś tropi jeszcze gangerów? Uderz w gong na obiad, jeśli gracze się za długo namyślają. Mniej więcej po 3-4 obchodach wokół budynku zjawiają się mutki, szarżując.

Jest ich 6 i rzucają się w trybie berserka na gangerów. 4 z mutków biegną na górne pietra, a 2 rzucają się na tych na dole. To włochate warianty i nie napędza ich głód, a żądza krwi. Będą mordować bez namysłu, a są silniejszą wersją, więc warto mieć się na baczności.

Gracze mogą to rozegrać na kilka sposobów. Albo rozwalić gangerów i uciec przed pojawieniem się mutantów, albo wykorzystać zamieszanie związane z ich atakiem i wykraść botanika spod nosa krwiożerczych mutków. Nie daj graczom złudzeń, jeśli nie będą się spieszyć, jajogłowego przerobią na mielone.

Wnętrze budynku pełne jest gruzu i może to spowolnić grupę, podobnie jak określenie, w którym mieszkaniu znajduje się Edgar. Zależnie od tego, jak zdecydujesz MG, gracze mogą rozwikłać zagadkę zaginionych trucheł, znajdując spiżarnię z podwieszonymi i wybebeszonymi mutkami pod sufitem.

Ostatecznie, gracze powinni odzyskać naukowca i odjechać z tego miejsca, wracając do baru, gdzie dostaną zapłatę za szkła (150 gambli do wyboru w amunicji, lekach, medykamentach), oraz ocalenie naukowca (gadżet do wyboru np. celownik optyczny, tłumik, lepszy magazynek, może maski przeciwgazowe, liczniki Geigera, albo mierniki skażenia chemicznego. Niech to będzie coś cennego, ale nie zbyt potężnego.

## Pierwsze pędy

Drużyna dowiaduje się o co całe zamieszanie i skąd wzięła się ta ekipa. Dowiedzieli się z pewnych źródeł, że nad Missisipi, w obrębie pasa śmierci, gdzie Molochowe pierdy i wycieki przerabiają krajobraz w malowniczy cmentarz, pojawił się zielony las.

Szok prawda? Jednak wcale nie ściemniają, bo mają na to dowody. Kilka grup znad Missisipi potwierdza, że też są przerażeni i nie mają pojęcia skąd się tam to wzięło. Dodatkowo mają zdjęcia, które mogą pokazać. Wygląda to jak prawdziwy, przedwojenny las, a jeśli ktoś pamięta czasy sprzed wojny, może zakręcić łezką w oku.

Grupa ma za zadanie wjechać na teren tego lasu i go zbadać. Pierwsze co może nasunąć się na myśl, to że mają do czynienia z zarodnikami Neodżungli. Jednak nic bardziej mylnego! Tam żadnego Smarta, czy innego badziewia z Neo nie ma. Nasi bohaterowie mogą się przyłączyć, ale jeśli zdecydują się nie jechać, to tutaj przygoda się kończy, a wkrótce potem mogą natrafić na grupę ratunkową, która ma odnaleźć badacza z jego ekipą.

Zakładam jednak, że gracze chcą się dowiedzieć o co chodzi? Podrzuć im trochę informacji o pasie śmierci. Przypomnij im, że to miejscami dwustu kilometrowy pas ciągnący się od rzeki Missisipi, na którym nie ma zupełnie nic. Jest to pas, w którym nic nie przetrwa, a jeśli coś przetrwało, to generalnie stoi na szczycie łańcucha pokarmowego. Zasugeruj, że może to być niezwykły wręcz przełom w świecie nauki, zbadanie tych roślin. Kto w dzisiejszym świecie zajmuje się skatalogowaniem jakichkolwiek roślin? Kto wie, jakie mogą mieć właściwości? Może robią owoce, które są tabletkami i remedium na większość chorób? Może są w stanie uodpornić każdego na radiację? Może w owocach mają zgromadzone związki chemiczne, których się obecnie nie produkuje? Zasugeruj sporo opcji zarobkowych ustami Edgara i powiedz, że nawet miłościwie nam panujący prezydent USA (Nowego Jorku) będzie chciał się spotkać z osobami, które pomogły w ogarnięciu dlaczego i jak przyroda odżywa. Gracze są przekonani? Super!

May i Thomas zaprowadzą ich do auta, bo warto byłoby je opisać. Mogą jechać swoim, oczywiście, nawet się to zaleca. Auto to sporych rozmiarów tir z opancerzeniem na kabinę kierowcy i spychacz kolejowy na przednim zderzaku. Prawdziwa bestia, a jak dodać do tego, że wiezie cysternę, której sporą część przerobiono na kwaterę i laboratorium, a w drugiej części ma

paliwo, to klękajcie narody! Mechaniczny spec powinien zaryczeć się widząc piękno tego cacka! May będzie bardzo wdzięczna za ocalenie Edgara, a Thomas będzie raczej chłodny i sceptycznie nastawiony do całej kompanii. Trudno się dziwić zresztą, chłopina podejrzewa każdego o kradzież i bycie gangerem, a ostatnie wydarzenia nie przyczyniły się do zmniejszenia jego problemu z brakiem zaufania. No dobrze, wszyscy gotowi? To jedziemy na wycieczkę, zabierzcie swoją teczkę!

## Kiełkująca Intryga

Gracze docierają z cysterną na miejsce po kilku dniach spokojnej jazdy. Możesz oczywiście im coś rzucić, jakieś zdarzenia losowe, ale nie jest to konieczne, w lesie i tak będzie sporo punktów zapalnych.

Sam las jest spory i jego dokładny rozkład pozostawiam Tobie MG. Nie ma sensu go narzucać, w końcu to dziwny las prawda? Niech za każdym razem wygląda trochę inaczej. Niemniej jako podstawę można uznać, że jest zielony, ma masę zdrowo wyglądających drzew, a po zbliżeniu się widać mchy, porosty, grzybki, cholera brakuje tylko brodatego faceta z czerwonym kapeluszem, który strzela do graczy żołędziami z pistoletu! Niby zdrowy las, ale wygląda tak cholernie niezdrowo w postapokaliptycznych stanach.

W każdym razie, drużyna pewnie nastawiła się na spotkanie z potężnym skażeniem bio-chem-rad? To dobrze o nich świadczy, ale tutaj zdziwią się, jak czyste jest powietrze, jak zielona rośnie trawka, i jak niewielki poziom radiacji występuje na tym terenie. Prawie 0! Coś zdecydowanie nie jest w porządku.

May jest bardzo nieufna i spogląda z niepewnością na ten fenomen. Thomas jest spokojny i dziwnie wręcz nieprzejęty. Natomiast Edgar, ten to jakby nażarł się jakiegoś prochu. Podskakuje, biega, koślawo tańczy i nawet coś próbuje śpiewać. Zupełnie, jakby dostał za dużą kawę. Po wstępnej eksplozji euforii, trzeba wziąć się do roboty. Edgar chce zbierać próbki roślin i je katalogować. Gracze muszą z nim chodzić i go ochraniać w drodze do ciekawej rośliny i z powrotem do laboratorium, które tak dobrze zaopatrzyli w szkła. Czasami może się okazać, że trzeba ściąć całe drzewo, a czasami wykopać spod ziemi system korzeniowy. To niełatwa robota i może sporo zająć, ale zapasów drużyna ma mniej więcej na miesiąc. Więc spokojnie mają czas. Jednak nie wszystko może iść jak po maśle i naszych graczy mogą spotkać jakieś kłopoty w trakcie badania roślinności.

Jeden problem, to może być sama natura, która rośnie na niezwykle wręcz zdradliwym terenie, który miejscami może być równy jak obrus na stole, a miejscami pofalowany jak powierzchnia morza. Trzeba wykombinować, jak by przez taki teren przetransportować tira, który może się ostatecznie przewrócić, a nie mają fizycznej możliwości go postawić.

Żyzna gleba i względnie zdrowa roślinność potrafi ściągnąć

sporą ilość zwierzaków, które lubią sobie podjeść zielone, albo wszamać tych, co przyszli podjeść listków i koniczynek.

Kolejny to może być jakieś uszkodzenie pojazdu. Generalnie klasyk, strzeliła chłodnica i trzeba ją jakoś naprawić, albo wymienić. Czy gracze poświęcą swojego Pick-upa?

Twoi gracze wydają się niezmordowani? Dają sobie radę ze wszystkim? Można zawsze podwyższyć im tętno jakimś gniazdem mutantów, w którym rośnie poszukiwana przez Edgara roślinka, albo atakiem bandytów, którzy stwierdzili, że zrobią leśniczówkę do celów towarzysko-przyrodniczych, częstując ołowiem i stalą.

Jeszcze twoi gracze nie wymiękli i mają sporo energii i werwy? No to teraz run application Moloch.exe! Grupka chemików (2-4) maszyny wpadły na naszych bohaterów i zniszczyły w trakcie wymiany ognia trochę sprzętu laboratoryjnego. Trzeba by dogonić puszki i wydobyć z nich narzędzia zastępcze, bo inaczej cała wyprawa może się nie udać!

Ostatnim gwoździem do trumny może okazać się pojedynczy, ale bardzo zdolny, Traper. Maszynka dość wredna, co to potrafi zastawiać pułapki, a uwierz mi, że w lesie można ich zastawić sporo, a i materiałów do tego nie brakuje. Generalnie powinien utrudniać życie na maksa i być swojego rodzaju straszakiem i siewcą paniki. Tam trzasnęła jakaś gałązka, to na pewno Traper! Prujemy ciągłym w krzaki!

Decyzja, jak zwykle, jest w twoich rękach.

Edgar będzie zbierać próbki przez 14 dni. Ma ich łącznie 7 do zebrania i każdy spec w ekipie, co zna się na biologii ma prawo do Bardzo Trudnego testu wiedzy ogólnej (Biologia), przy każdej roślinie, żeby pomóc ją skatalogować i opisać, co przyspieszy proces skracając czas do 7 dni maksymalnie. Oczywiście, jeśli gracze spartolą sprawę, to możesz im czas wydłużyć, bo nasz botanik jest zdolny do przeciągnięcia wyprawy na siłę.

Tak czy owak, dochodzimy do pierwszego punktu zapalnego. Jest nim „KoronaMutek” Mutant koronny, „Mutantum Coronum!”.

No, właściwie, to tylko to, co z niego zostało. Scena to prawdziwe pobojowisko: wypalona ziemia, połamane drzewa, dziury po wybuchach granatów, kawałki ciał i powykręcane korpusy maszyn z piłami i miotaczami ognia. Natomiast pośród nich leży ogromna roślina w kształcie wydłużonej rzepy, która zdrewniała i porasta ją kora. Dodatkowo, z jej szczytu wyrastają ogromne ręce, również zdrewniałe, które mogą się poruszać tak jak ludzkie, ale są dużo masywniejsze i zaopatrzone w silne szpony. Na ich poziomie również widać niewielkie otwory, które wyglądają, jakby ktoś zrobił nacięcie w roślinie i wsadził w nie nóż, aby go rzepa obrosła. Dziwne jakieś puste w środku gałęzie wyżej, a na samym szczycie są jakieś liście przypominające bardzo cienkie pnącza. Najdziwniejsze są jednak bliskie ziemi i korzeniom okolice, w których znajdują się poszarpane resztki pół-przepuszczalnych błon, za którymi jest otwór, w którym widać jakieś czerwone, niebieskie, zielone,

żółte i fioletowe rurki wykonane z materiałów organicznych. Prawie jak żyły. Edgarowi zaświecą się oczy, a potem dostanie euforycznej gorączki, jak zacznie badać tego cudaka. Odkryje bowiem, że ma niezwykłą wręcz strukturę, przypominającą wręcz laboratorium, tyle, że z tkanek.

Wiesz już co czeka naszą grupę dalej? Dokładnie tak. Przechodzimy do głównej części zadania i meritum tej przygody. Muszą znaleźć nieuszkodzoną roślinę.

## Dzieci Kwiatów.

Podczas poszukiwań gracze mogą natknąć się na różne zmyłki prowadzące ich do bardziej niebezpiecznych miejsc w tym lesie, jak polany „Makówek" albo inne „Galaretowate Milusie" w obstawie mutantów, które mogą nadwątlić ich siły. Może znów odezwie się Traper? Albo olbrzymie pająki zdecydowały się wrócić do leśnych ostępów?

Ostatecznie jednak powinni trafić na niewielką wioskę otoczoną drewnianymi balami. Jej mieszkańcy są mutantami na pierwszy rzut oka, ale nie są to mutanci od papcia M. Generalnie, są to dość prymitywne stworzenia człekokształtne, które widzą bohaterów jak swojego rodzaju przybyszów z kosmosu. Wyższe stworzenia, których nie umieją do końca zrozumieć. Świat poza lasem jest dla nich enigmą, zagadką i nigdy nie opuszczali lasu. Las się o nich troszczy, las o nich dba, las ich karmi i chroni. W zamian oni troszczą się o las, pielęgnują go, a nawet na swój sposób strzegą. Nie pchają się do walki, uzbrojeni w łuki, kusze i włócznie. Mutacje mieszkańców można określić jako ciężkie i roślinne. Ktoś ma korową skórę, komuś rosną pnącza zamiast włosów, ktoś ma ciernie/kolce kaktusa na skórze i jest zielony, komuś rosną gałęzie z liśćmi z ramion, a jeszcze inna osoba ma odrastające kolczyki z gruszek.

Generalnie, miejscowi proszą o pomoc, gdyż las cierpi. Jego dzieci są mordowane przez stalowe demony, które szukają leśnych proroków. Odwdzięczą się naszym graczom za pomoc, oferując im schronienie, wyżywienie i opiekę medyczną. Już od graczy zależy, czy wybiją wioskę, czy wykorzystają do swoich celów. Mutantów w sumie jest około 30, jednak gdzieś 10 jest zdolnych do walki. Reszta to starcy, kobiety i dzieci. Tak, te mutki mogą się rozmnażać. Paskudne prawda? Wypytując o ten las, mogą dowiedzieć się, że dawno temu (ledwie kilka miesięcy wstecz, ale dla wioski, która nie ogarnia pojęcia czasu, są to wręcz wieki), przybyła na te tereny potężna istota boska (jeśli masz ochotę, możesz dodać tutaj motywy znanych religii, albo wymyślić całkiem inną!) Widziała, jak cierpi ziemia pod jarzmem metalowej bestii i postanowiła ją wyleczyć. Posłała swoich proroków, przez których jej boska moc wsiąka do gleby, uzdrawiając ją i wszystkie jej dzieci. Jednak metalowy diabeł nie chce pozwolić sobie na odebranie chociażby garści ziemi i śle swoje bestie, żeby zniszczyć proroków. To już może być podpowiedź, o co chodzi z tym lasem.

Sama wioska jest zbudowana na planie okręgu, otoczona palisadą z drewnianych bali, pod którą rosną „Makówki” lub inne niebezpieczne rośliny. Posiada most zwodzony, gdyż wokół wioski został wykopany szeroki rów, w którym mogą znajdować się widoczne korzenie i zniszczone, nieliczne maszyny. Jakiś Pająk, jakiś Łowca, coś co można by określić jako grupę badającą obronę.

Poza główną bramą, jest jeszcze tylna, która wygląda dość podobnie, ale jej mechanizm jest popsuty i nie da się jej opuścić. Może spec może pomóc?

Wnętrze wsi mutantów jest wyłożone mchem, a przy każdym domku jest mały ogródek. Mogą tam rosnąć najróżniejsze rośliny, ale każdy ogródek jest monokulturą. Edgar jak coś wyjaśni o co chodzi. Same domy są drewniane, zrobione z desek, ale co dziwne, wyglądają, jakby były roślinami, które wyrosły do tych kształtów. Jakby się tak tym domkom przyjrzeć, to zauważy się liście i gałęzie, nawet niektórym wystają korzenie. Cholerne mutki nie? Ludzie walczą o przetrwanie i mieszkają w śmieciankach, a te sobie hodują wręcz domki! Normalnie Bogusław widzisz i nie grzmisz!

Poza domami znajduje się tutaj kilka interesujących miejsc, takich jak: **Alchemik** (Alkohol, proste leki i opatrunki, dziwne wynalazki chemiczne, może zrobić proch do broni palnej). **Mechanik** (Bardziej kowal, nie tyle zna się na naprawach, co rozmontuje to, co wpadnie mu w łapy. Potrafi robić zbroje śmieciowe i ma sporo części z maszyn Molocha. Może bohaterowie naprawią u niego pojazd? Albo zmontują sobie maszynkę do pomocy? Chyba coś tam stoi w kącie…) **Guślarka** (zna się na łataniu innych i ma masę roślinnych psychotropowych substancji. Grzybki, skręty, proszki, pastylki itd. Jest w stanie przepowiadać przyszłość. Rzuć k20 na gracza i jeśli wypadnie mu wynik w zakresie 1-4, możesz uznać, że babcia, bo to starsza mutantka jest, przepowiedziała przyszłość postaci. Co się wydarzy? To już Twoja działka, żeby to ogarnąć. Jeśli się nie powiodła wróżba, możesz powiedzieć, coś w tajemniczy sposób, może coś jak: „Duch lasu skrywa przede mną twój los dziecko. Miej się na baczności, bo metalowy diaboł nie śpi!”)

Jest jeszcze **wojownik**, który może zmierzyć się z graczami w walce. Może to być walka wręcz, konkurs rzutu, albo strzału do celu, czy polowanie w lesie na jakieś zwierzęta albo mechaniczne bestie. Może to być też coś zupełnie innego, wybór, należy do ciebie MG. Sam mutant Siedzi najczęściej na głównym placu i krzyczy na młodszych mutków, trenując ich.

Sama wioska raczej nie ma wielu okazji do wykonania jakiejś roboty. Bohaterowie są tutaj traktowani z przestrachem i chociaż co odważniejsi mogą pokusić się o podejście bliżej, to raczej niewielu będzie chciało rozmawiać z nimi, poza wymienionymi wyżej postaciami. Mutanty boją się postaci graczy, którzy wyszli z metalowych stworzeń i mają nad nimi władzę. Widzą ich jako boskich posłańców,

tylko nie wiedzą, od którego boga pochodzą.

Tak czy owak, Edgar dalej będzie pchał graczy do poszukiwań, samemu zostając w wiosce z resztą swojej ekipy, chcąc zbadać mutanty oraz ich botaniczne mutacje.

## Leśny Prorok i Stalowa Bestia

Gracze prędzej czy później trafią na ślad ciężkich nóg, które wydeptały drogę w mchu. Starczy, że podążą tropem i natrafią na scenę batalii. Oczywiście, jeśli mają tropiciela, to mogą zajść maszyny z flanki i uzyskać lepszą pozycję.

Maszyn jest tyle ilu graczy + 3. Są to Maszyno-ludzie, którzy mają ze sobą miotacze ognia i piły tarczowe. Atakują tę gigantyczną rzepę z wielu stron, więc nie ma tak, że wszystkie maszyny idą np. od frontu. Ich ataki zadają dodatkowe obrażenia roślince, ale właśnie, czy to roślinka? Pamiętasz te wąskie otwory, jakby się drzewo na cienkiej stali zagryzało? No, to teraz zobaczą gracze, co to było. Mianowicie były to otwory na… Oczy głowy, która wyciąga się z rośliny, za każdym razem krzywiąc się z bólu przy otrzymanej ranie. Każda rana zadana roślinie piłą albo ogniem zadaje dodatkową ranę o tym samym poziomie i ignoruje pancerz. Ale sama roślina nie jest bezbronna! W końcu po coś ma te ogromne liście i długie, grube korzenie, o masywnych rękach nie pisząc!

Jeśli gracze zostaną wykryci przez maszyny, te rzucą się na nich połową sił i będą musieli się bronić. Zapowiada się gorąca wymiana ognia, ale hej, nikt nie mówił, że będzie łatwo! Niech tylko twoi gracze nie ronią łez, a kombinują! Zresztą, pomoc może przyjść z najmniej oczekiwanej strony. Sama rzepa nie bardzo ma ochotę się ruszać i poddawać zabiegom ogrodniczym. Dlatego z miłą chęcią miażdży, chwyta i powala przeciwników. Pamiętasz o korzonkach? Potraktuj je jak długie i twarde macki, które mogą pochwycić zbyt blisko stojące potworności i przerobić je na metalowe placuszki. Może też sobie podać takiego metalowego drwala do rąk i rozłożyć go na części pierwsze. Liście natomiast mogą działać jak tarcza i przyjmować obrażenie na siebie. Uwaga jest tylko taka, że po przyjęciu ciosu (nawet draśnięcia) listek odpada.

Po walce okaże się, że roślina jest dość mocno zmęczona konfrontacją (podobnie jak gracze) i zapadnie w coś na kształt snu. Nie będzie na nic reagować i cóż z tym klocem mają zrobić gracze? Przecież to bydle z kilka ton waży przynajmniej. Na pomoc przyjdą mutki z wioski, które przybyły, gdy wyczuły, że ich leśny prorok jest zagrożony. Podziękują graczom za pomoc i pochwalą, pytając, czy mogą coś dla graczy zrobić, żeby odwdzięczyć się za ocalenie ich proroka i przez to całego lasu. Bo ten właśnie prorok, jest sercem całego ekosystemu i bez niego cała okolica umrze z pewnością.

Gracze mają tutaj w sumie 3 wybory, które kończą tę przygodę na różny sposób:

1 – Gracze decydują się zabezpieczyć roślinę i zabrać ją do NYC. Przeraża to mieszkańców wioski, którzy spróbują stawić opór, ale ostatecznie,

zginą. Las umrze bez tej rośliny, a posadzona w NYC roślina będzie mogła oczyszczać powoli szczeliny, chociaż będzie celem ataku mutków i obiektem pożądania wielu ugrupowań.
2 – Gracze rozmawiają z tubylcami i mogą spróbować wytargować od nich „sadzonkę" tego dziwacznego organizmu, który będzie mógł być posadzony gdziekolwiek sobie tylko zamarzą.
3 – Gracze mogą przekonać tubylców do zezwolenia na badanie proroka. Procedury są dla rośliny bolesne i może się okazać, że uzna to za atak i będzie się bronić, atakując BG, lub NPC. Po zebraniu danych Edgar wróci z ekipą do Zgniłego Jabłka. Później, kto wie? Może pobrane próbki pokażą coś istotnego? Coś wartego uwagi? Coś, co sprawi, że ze Zgniłego Jabłka przyjedzie kolejny konwój?

## Dodatki i Odpadki

**Log#1**

*Totoshi Samizu, doktor materiałoznastwa ze specjalizacją w materiałach szklanych. Dostaliśmy surowce podrzędnej jakości i nasze produkty są do chrzanu. Jakby zanieczyszczono minerały jakimiś… Nie wiem, solami? Trudno coś powiedzieć, ale szkło w ogóle się nie lepi i pęka przy formowaniu. Mówiłem Simone o tym, ale zdaje się mnie olewać. Wydaje mi się, że może mieć w tym jakiś interes. Jakimś dziwnym trafem konkurencja podkupuje naszych klientów, dokładnie wiedzą, czego im potrzeba i pojawiają się akurat w chwili, gdy nasze produkty się psują… Wygląda to dla mnie dość podejrzanie....*

**Log#2**

*Heldi Haeth, inżynier transportu i zarządzania. Jaki to ma sens? Firma ledwie zipie, zaraz wszystko się posypie. Konkurencja podkupiła nam ponad 70% klientów. Może zarząd nie chce o tym mówić, ale ja to widzę. Pracownicy to widzą. Wszyscy to widzą i udają, że są ślepi… Rozumiem, że martwią się o swoje rodziny i nie chcą dokładać im zmartwień też nie chcę im tego robić… Ale muszę zasugerować na najbliższym spotkaniu zarządu ogłoszenie upadłości… Może uda się chociaż zabezpieczyć kilka milionów sprzedając wozy i budynki… Zac wciąż nie wierzy, Simone mogła brać udział w tym całym zamieszaniu, ale wcale się mu nie dziwię. Też bym nie mogła uwierzyć, że własna córka działa na moją szkodę...*

**Log#3**

*Garreth Gerini, główny magazynier. Co do cholery się tutaj dzieje? Każdy biega, lata, jakby był do jasnej cholery u siebie na podwórku! Kiedy staliśmy się placem zabaw?! Wszyscy tylko mówią o trefnym towarze, kolejnej trefnej dostawie i spadku obrotów. Fakt, ostatnio nie wiedzie się nam za różowo, ale bywało gorzej! Towar trafia do klienta na czas i wciąż mamy rezerwy lepszego towaru. Wiem, że dostawy surowców trzeba zorganizować na nowo, ale bez przesady! W końcu to piach, jak trudno może być kupić piach? Za miesiąc mam urodziny i nie mam zamiaru do tego czasu skończyć*

*z pikawą na dłoni! Dwa dni później zresztą, dwudziestego trzeciego października, będziemy otwierać nowy biznes z bratem, wchodzimy do świata fajek i poczęstuję chłopaków na magazynie naszym towarem! Od razu trafią się pierwsi klienci!*

**Ludzie/Mutki**

**Edgar Hilas – Botanik**
Botanik, spec, pasjonata z NYC. Jest przede wszystkim zainteresowany nauką i gdzieś ma skąd ktoś jest i czym się zajmuje. Nastały ciężkie czasy i jakoś trzeba sobie radzić nie? Jest idealistą, ale podobnie jak ich większość, nie chwali się tym za mocno. Może graczy delikatnie kierować we „właściwym" kierunku.

**Pochodzenie:**NYC **Cecha:**Zalety klasycznego wykształcenia
**Profesja:**Spec **Cecha:**Wykształcenie
**Specjalizacja:** Technik
**Sztuczki:**Dobywanie
**Choroba:**Zawroty głowy
**Współczynniki: Bd**10, **Zr**14, **Ch**10, **Pr**8, **Spr**18
**Umiejętności:**Pistolety:5, Ogólna:4 Samochód:2, Ciężarówka:2, Siła woli (Cała):3, Medycyna (Cała):3

**May Sterens – Ochroniarz**
May jest kobietą twardą, rzeczową i do tego zakochaną w Edgarze, aż po same uszy. Należy do wojska z NYC i zajmuje stanowisko Kaprala. Nie jest zadowolona z tego przydziału, wolałaby tłuc mutki w mieście i robić klepankę cwaniakom w mieście. Jednak bliskość Edgara sprawia, że zapomina o niedogodnościach. Kobieta jest zawsze zdania, że interes ogółu, dominuje nad interesem jednostki i zrobi to, co tylko będzie mogła, żeby chronić swoją sekretną miłość i interes miasta. Jednak będzie unikać niepotrzebnego rozlewu krwi. Jeśli jednak rozlew będzie potrzebny, to idź lepiej po wiadra...

**Pochodzenie:**NYC **Cecha:**Czas patriotów
**Profesja:**Ochrnoniarz **Cecha:**Zanim on
**Specjalizacja:** Wojownik
**Sztuczki:** Pewna Ręka
**Choroba:** Osteoporoza
**Współczynniki: Bd**13, **Zr**15, **Ch**12, **Pr**8, **Spr**12
**Umiejętności:** Walka Wręcz (Całość:3), Karabiny:4, Pistolety:2, Zastraszanie:2, Zdolności przywódcze:3 Siła woli (Całość:2), Rusznikarstwo:3

**Thomas Pitcher – Kwatermistrz.**
Thomas jest kwatermistrzem wyprawy i jednym z oddanych ludzi Colinsa. To Nowojorczyk z dziada pradziada i to dosłownie. Jego rodzina żyła w NYC zanim spadły bomby i przetrwała apokalipsę dzięki staraniom tego właśnie policjanta, dzięki temu i Thomas żyje.

Jest osobą do bólu uczciwą, dopiero jak ktoś się sprawdzi, może liczyć na więcej niż kilka słów od kwatermistrza. Może nie okazuje emocji przez chorobę, może przez to, co widział będąc wojskowym na terenie Zgniłego Jabłka, a może chodzi o coś innego… Tak czy owak, zawsze będzie za tym, żeby zrobić to, co dobre dla Nowego Jorku.

**Pochodzenie:**NYC **Cecha:**Czas patriotów

**Profesja:**Handlarz **Cecha:**Szklarz
**Specjalizacja:** Technik
**Sztuczki:** Sztuka jest Sztuka
**Choroba:** Mount Rushmore
**Współczynniki: Bd**8, **Zr**12, **Ch**15, **Pr**10, **Spr**15
**Umiejętności:** Strzelby:3, Negocjacje(Całe:3), Postrzeganie Emocji:2, Odporność na ból:3, Morale:2, Niezłomność:1, Mechanika:2, Rusznikarstwo:2, Materiały wybuchowe:2,

**Wódz wioski (Carmac)**
Wódz wioski jest jedyną postacią, która zdecydowała się na poproszenie przybyszów o pomoc. Jest to względnie wysoka, ale mocno przygarbiona postać, która trzyma się mocno swojej laski. Jest to tak naprawdę drzewko, które sobie grzecznie wyrasta z jego prawej dłoni i jedną gałęzią służy za podpórkę. Na drugim końcu gałęzi, jeśli ktoś by się zdecydował odwiedzić go na wiosnę, zobaczyć mógłby okrągłą plątaninę liści. Jego skóra jest fioletowa i pogrubiała, przypomina trochę gadzią, zwłaszcza na plecach. Nosi na sobie strzępki ubrań, które przerobił na leśne szaty proroka, wsparte na licznych gałęziach, które tworzą coś na kształt rusztowania. Starszy jest pokojowo nastawiony i potrafi się porozumiewać w prosty sposób, a także czytać i pisać ze zrozumieniem na dodatek. Ocalenie proroka jest dla niego rzeczą świętą i osobistą, gdyż wierzy, że tą istotą jest jego syn, który wiele lat temu uciekł z domu, którego Carmac już nie pamięta. Jest przekonany, że twarze na tym stworzeniu są twarzami jego syna. Czy ma rację? Któż to wie…

**Pochodzenie:** Nie twój zasrany interes! **Cecha:**Wszechstronność do kwadratu (Kwas w żyłach Chlor w płucach)
**Profesja:**Kaznodzieja Nowej Ery **Cecha:**Amen
**Specjalizacja:** Ranger
**Sztuczki:** Siup dup
**Choroba:** Zdrowy lecz zmutowany
**Współczynniki: Bd**12, **Zr**15, **Ch**14, **Pr**13, **Spr**8
**Umiejętności:** Sprawność: (Cała:3), Walka Wręcz: (Cała:4), Broń dystansowa (Cała:2), Zdolności przywódcza:2, Postrzeganie emocji:3, Opieka nad roślinami:3, Odporność na ból:2, Orientacja w Terenie: (Cała:3), Spostrzegawczość: (Cała:3), Kamuflaż:(Cały:2), Przetrwanie:(Całe:3)

**Bezwłosy mutek miejski:**

**Reguły:**
**Agresja:** 16
**Pierwsze spotkanie:** Przeciętny test morale
**Ruch:** 5m/segment
**Trafienie:** Duży cel -20%, za ruch +10%
**Słaby punkt:** Głowa, obrażenia o poziom w górę,
**Zr:** 14 **Pr:** 13 **Spr:** 12 **Kondycja:** 16
**Tryb berserka:** Nie
**Wytrzymałość:** 2 Rany Ciężkie
**Redukcja ran:** Nie
**Pancerz:** Nie
**Ucieczka:** Po 1 ranie ciężkiej

**Akcje:**
**Za 1 sukces:** Ugryzienie/cios łapą (rana lekka)
**Za 2 sukcesy:** Pochwycenie / Powalenie / Rozbrojenie / Cios Pazurami (2 rany lekkie)

**Za 3 sukcesy:** Pochwycenie / Powalenie / Rozbrojenie i cios łapą (2 rany lekkie),

**Pochwycenie:** Ofiara otrzymuje utrudnienia 40%, dopóki nie zostanie uwolniona. Może się uwolnić zdając trudny test budowy, lub, gdy mutek otrzyma minimum 1 lekką ranę.
**Powalenie:** 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 ląduje 2 segmenty ruchu od niej. Oblanie testu zręczności powoduje otrzymanie 1 lekkiej rany.

**Zasady Specjalne:**

Mutant po zadaniu dowolnej rany ucieka w stronę najbliższej osłony, za którą może się chować. Jeśli zadał ranę, dostaje połowę swojego ruchu (2.5m) na przemieszczenie się do tej właśnie osłony.

**Włochaty Mutek miejski**

**Reguły:**
**Agresja:** 20
**Pierwsze spotkanie:** Trudny test morale
**Ruch:** 4m/segment
**Trafienie:** Duży cel -20%, za ruch +10%
**Słaby punkt:** Głowa, obrażenia o poziom w górę,
**Zr:** 15 **Pr:** 16 **Spr:** 13 **Kondycja:** 18
**Tryb berserka:** Tak
**Wytrzymałość:** 1 Rana krytyczna
**Redukcja ran:** Tors poziom w dół
**Pancerz:** Nie
**Ucieczka:** Walczy do końca

**Akcje:**
**Za 1 sukces:** Ugryzienie/cios łapą (2 rany lekkie)
**Za 2 sukcesy:** Pochwycenie / Powalenie / Rozbrojenie / Cios Pazurami (1 rana ciężka)
**Za 3 sukcesy:** Pochwycenie / Powalenie / Rozbrojenie i cios łapą (2 rany lekkie), lub Cios pazurami (1rana ciężka)

**Pochwycenie:** Ofiara otrzymuje utrudnienia 40%, dopóki nie zostanie uwolniona. Może się uwolnić zdając trudny test budowy, lub, gdy mutek otrzyma minimum 2 lekkie rany.
**Powalenie:** 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 ląduje 2 segmenty ruchu od niej, oraz powala postać. Oblanie testu zręczności powoduje otrzymanie 1 lekkiej rany.

**Cybrog: „Piła Spalinowa”**

**Agresja:** 18
**Pierwsze spotkanie:** Trudny test Morale (Strach)
**Ruch:** 2m/segment / 45km/h
**Trafienie:** Duży cel – 20%
**Zręczność:** 16
**Percepcja:** 10
**Spryt:** 8
**Kondycja:** 20
**Zaawansowanie Programu:** 3

**Akcje:**
**Za 1 sukces:** Atak bronią (Rana lekka od broni wręcz, draśnięcie i podpalenie od miotacza)
**Ackaj za 2 sukcesy:** Atak bronią (Rana ciężka od broni wręcz, lub draśnięcie od miotacza i podpalenie , -20% do trafienia miotaczem)
**Akcja za 3 sukcesy:** Atak bronią (2 rany ciężkie od broni wręcz, lub strzał piłą tarczową (Obrażenia ciężkie) lub draśnięcie od miotacza i podpalenie -30% do trafienia) Lub Strzał bombą napalmową.

**Tryb Berserkera:** Tak
**Wytrzymałość:** 1 rana krytyczna
**Redukcja ran:** Brak
**Pancerz:** Ramiona, nogi, tułów (Redukcja 2),
**Słaby punkt –** Głowa modułu ludzkiego, obrażenia poziom w górę, PT + 40%
**Ucieczka:** Walczy do końca
**Autodestrukcja:** 2 rany ciężkie i 2 lekkie
**Atakowanie większej liczby przeciwników:** Może walczyć z maksymalnie 3 przeciwnikami z utrudnieniami + 30% od przeciwnika. Przy 2 dostaje +60% utrudnień, przy 3 dostaje +90% utrudnień.

**Strzał bombą napalmową:** Maszyna zbiera sporą 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 wybuchu, zadającego 1 ranę ciężką (Zdany trudny test budowy zmniejsza obrażenia do 1 rany lekkiej) i podpala cel w promieniu 3m od centrum wybuchu.

**Podpalenie:** Cel zostaje podpalony i dostaje licznik podpalenia, oraz musi się ugasić. Wymaga to poświęcenia 3 segmentów, lub pozbycia się płonących przedmiotów (Odrzucenia – akcja kosztująca 1 segment). W każdej turze płonięcia postać otrzymuje 1 ranę lekką za każdy licznik podpalenia. Licznik zwiększa się co turę, symbolizując wzrost płomienia. Jeśli postać zostanie ponownie podpalona, licznik rośnie o 1 za każde kolejne podpalenie. Obrażenia od podpalenia zadawane są na koniec tury podpalonego, po wykonaniu przez niego wszystkich akcji.

**Rośliny:**

**1. Makówka**
Jest to roślina pułapka, wykształcona na bazie rosiczki. W ekosystemie spełnia rolę dostarczyciela substancji odżywczych do gleby, wzbogacając ją w związki chemiczne. Prowadzi standardową fotosyntezę, ale również wyciąga część substancji z jedzonych zwierząt. To, czego nie zjada magazynuje w postaci dużego kłącza, do którego doczepiają się korzeniami inne rośliny.
Wygląda jak fioletowo-żółty kielich z czarnymi kropkami zatknięty na grubej, zielonej łodydze z liśćmi. Wyposażony jest w liczne cierniowe „zęby” którymi gryzie i pożera ofiary, odwracając płatki kwiatu na drugą stronę, tworząc obraz zakrwawionej czaszki z potężnymi zębami. Jest to roślina wielkości zmutowanego psa.

Odmiana żeńska tego kwiatu jest bardzo podobna, ale nie zabija ofiar, tylko gryzie je pojedynczy raz. Gdy przesyła krew wzdłuż łodygi, zależnie od posiadanej przez ofiarę choroby, zabarwia liście na kilka minut na inny kolor.
Statystyki jak dla psa (NS, podręcznik 1.5 – strona 400)

**2. Galaretowaty tuliś**

Jest to roślina przypominająca drzewo. Wysoka tak na dobrych 5 metrów, szeroka na 3 i z liśćmi palmowymi jako źródłem pokarmu. Liście wyrastają nie z gałęzi, a z głównego pnia drzewa, natomiast owoce rosną na gałęziach, w specyficznych kieszonkach, które przypominają tulące je dłonie. Roślina ma dziwną budowę, jest bardzo elastyczne i podatne na odkształcenia, ale szybko wraca do standardowego kształtu. Owoce bywają jadalne, jeśli roślina nie rośnie na skażonym terenie, wtedy mają różny smak, od jabłka, przez gruszkę, na pigwie skończywszy. Jeśli rosną na skażony terenie, zawierają w sobie proste związki chemiczne, które można wykonać z substancji zanieczyszczających glebę, np. HCl , $HNO_3$, $H_2SO_4$, NaOH, $Mg(OH)_2$ itp. Konsystencja owocu przypomina skórzany, białawy worek porośnięty puchatym włosiem, z płynnym wnętrzem. Celem uzyskania owoców należy pogłaskać drzewo. Owoce można wykorzystać jako granaty, ale trudno powiedzieć, co mogą w sobie mieć. Kwasy? Zasady? Substancje samozapalające się na powietrzu? Może jakieś substancje lecznicze? Wybór należy do ciebie MG, ale pozwoliłem sobie przedstawić poniższą tabelę, tak, żeby na szybko móc coś skombinować. No i owoce zabarwiają się dopiero po zerwaniu.

| Rzut 1k20 | Kolor | Działanie |
|---|---|---|
| 1-2 | Zielony | Leczenie 1 rana ciężka |
| 3-4 | Żółty | Odparzenia od kwasu 1 rana ciężka |
| 5-6 | Niebieski | Odparzenia od zasady 1 rana ciężka |
| 7-8 | Czerwony | Granat odłamkowy |
| 9-10 | Pomarańcz | Granat zapalający |
| 11-12 | Fioletowy | Pożywny owoc, działa jak posiłek i dawka leku |
| 13-15 | Brązowy | Płyn jest bardzo pożywny i leczy 1 lekką ranę |
| 16-18 | Czarny | Owoc do zjedzenia, smaczny, ma pestkę do sadzenia. |
| 19-20 | Różowy | Mieszanina 2 efektów pozytywnych lub negatywnych |

**3. DETOX**

Jest to roślina o kształcie pnącza, która jest pół-pasożytem. Owija się wokół żywiciela (Zwierzęcia, człowieka, innych roślin) i wyciąga z nich wszystkie

substancje toksyczne. Robi to jednak przez dość długi czas i jeśli ktoś jest na potężnym haju, może go to zabić np. poprzez odwodnienie organizmu, czy śmierć z głodu. Roślina przypomina długą linę, rozłożoną w lesie w postaci okręgu, wzbogaconą o liczne liście, jeśli nie posiada żywiciela.

**4. Grzybonilia.**

Jest to grzyb przypominający purchawkę, który jak wspomniana forma życia się zachowuje. Mocno ściśnięty pęka i wywala z siebie pył. Jednak wnętrze tego całkowicie blado-białego grzyba to co innego. Ten grzybek potrafi w swoim wnętrzu wytworzyć laski wanilii, które wystają z niego jak z jakiegoś jeżowca, gdy są dojrzałe.

**5. Mutantum Coronum**

Jest to największy i najbardziej skomplikowany organizm roślinny w badanym lesie. Właściwie tylko pół-roślinny, bo posiada w sobie elementy zwierzęce, jak ośrodkowy i obwodowy układ nerwowy, dodatkowy układ krwionośny i masę innych układów, których nie da się znaleźć wśród innych organizmów, czy to roślinnych, czy zwierzęcych. Jest to spowodowane tym, że ten twór, został wyprodukowany w kadziach Molocha.

Teraz ważna sprawa, gracze nie mogą się tego dowiedzieć:

Molochowi włączył się program ochrony środowiska, który przeanalizował aktualny stan USA i doszedł do wniosku, że teren został kategorycznie zaniedbany i należy podjąć wszelkie starania, aby wrócił do przedwojennej normy. Maszyna przeanalizowała wszystkie za i przeciw, i doszła do wniosku, że najlepszym sposobem będzie wykonanie autonomicznego organizmu, który będzie prowadził samodzielnie oczyszczanie terenu. Mózgi zaprzęgnięto do pracy i opracowały wzorzec organizmu. Pozostałe informacje są już dla Ciebie MG, do określenia, czego gracze mogą się dowiedzieć. Generalnie jest to niesamowicie wielkie laboratorium organiczne, które jest w stanie monitorować wszelkie swoje działania, zmiany w środowisku, wytworzyć niezbędną pomoc do swojej pracy i później przetrwać na oczyszczonym terenie.

Sama roślina wygląda jak ogromna, wyciągnięta rzepa, która posiada na swoim czubku wiele dużych liści, o mięsistej budowie. Są na tyle duże, że można by z nich robić koce. Pod liśćmi skrywa kanały przypominające zdrewniałe rury. Rury wykonują ruchy, jakby się otwierały i zamykały. Są to rury oddechowe, które pochłaniają z powietrza toksyny i zanieczyszczenia jak tlenki siarki, chloru, czy innego azotu, transportują je do organów wewnętrznych, gdzie są przetwarzane na inne związki, z których część jest absorbowana, a część wydalana do środowiska, jak np.: czysty tlen, azot, czy tlenek węgla (IV).

Niżej znajduje się głowa, która może chować się we wnętrzu organizmu w razie zagrożenia. Głowy są w sumie 3, rozmieszczone dookoła rośliny umożliwiając jej widok na 360$^{o}$.

Niższe partie rośliny są najbardziej skomplikowane, gdyż w centrum znajdują się 3 komory

produkcyjne, w których Mutantum produkuje organizmy niezbędne do oczyszczenia terenu. Mogą to być rośliny, które zajmują się oczyszczaniem terenu toksyn i związków toksycznych, wzbogacania terenu w substancje odżywcze dla innych organizmów, czy po prostu jego zwykłe urozmaicanie. Ten organizm posiada informacje na temat kodów genetycznych organizmów przedwojennych, jak sekwoje, sosny, świerki, porzeczki, czy chociażby maliny, truskawki, albo jagody, które jest w stanie w swoich komorach wytworzyć i rozsiać po terenie. Dodatkowo, cały pas od głowy w dół, aż do korzenia, w swoim wnętrzu zajmują skomplikowane organy, w których dochodzi do licznych przemian chemicznych, przetwarzających toksyny i inne ciekawostki ze świata chemii do pożądanych substancji.

Korzenie tego stworzenia przypominają macki o różnym stopniu długości i grubości, pozbawione przyssawek, którymi może swobodnie poruszać w poszukiwaniu wody i skażenia, ale też żeby się bronić. Jest w stanie poderwać korzeń z gleby i owinąć go wokół napastnika, aby następnie go zniszczyć na drodze miażdżenia, obijania o okoliczny teren, czy zwykłego rozerwania.

Ręce są całkowicie zdrewniałe i mogą służyć jako zarówno kończyny chwytne, które będą łapać przedmioty, albo inne organizmy i wprowadzać je do komór pomiędzy rękami. Same komory zaś stanowią dużo bardziej skomplikowaną wersję molochowego, sztucznego łona. To właśnie tam przygotowywane są nasiona i sadzonki innych organizmów, które następnie wybiera rękami i rozrzuca dookoła. Te same komory mają jeszcze jedno zastosowanie, mianowicie mogą być swoistym centrum mutacyjnym dla lokalnej fauny, bardziej i mniej rozwiniętej. Kojarzysz lokalne mutanty? To ludzie i mutki pochwycone przez tą roślinę, wpakowane do komory, przeanalizowane, zbadane i następnie przerobione inżynieryjnie do obecnej postaci. Rzepa, po włożeniu do komory takiego organizmu, zamyka go w niej pół-przezroczystą błoną i usypia gazem. Następnie podłącza się do pochwyconego stworzenia za pomocą licznych tub w swojej komorze i zalewa ją bursztynowym płynem, zanim rozpocznie analizę. Badanie trwa długo, kilka miesięcy przynajmniej, podczas utrzymywania funkcji życiowych pochwyconych. Potem nadchodzi czas na adaptację organizmu, poprzez wyleczenie go z wszelkich chorób i ułomności, jak np. braki kończyn, niesprawne oczy, czy chociażby łysina i otwarte rany. Tutaj już powinno następować wypuszczenie delikwentów, ale proces produkcyjny Molocha nie jest idealny i ta roślina też ma wady, w których dodaje losową, roślinną mutację badanemu delikwentowi. Może ona podlegać pod takie cuda jak róże rosnące na klatce piersiowej, przez wyrastające na głowie pnącza z kwiatami, czy korową skórę, na korzeniach i zdolności wydajnej fotosyntezy skończywszy.

Nic więc dziwnego, że Bestia się walnęła z kilkaset rasy w tę swoją metalową puszkę i rozsyła oddziały,

żeby pozbyć się swojego przypadkiem wyprodukowanego i rozesłanego dalej dzieła…

Roślina rozmnaża się poprzez wyprodukowanie w komorze od zera swojej idealnej kopii w wersji miniaturowej, która następnie jest doczepiana do pochwyconego zwierzęcia, nad którym przejmuje kontrolę za pomocą korzeni, wbijając je w ciało gospodarza i wiedzie go na tereny najbardziej skażone. Gdy gospodarz padnie, roślina wykorzystuje jego ciało, na którym się rozwija. Po około roku jest gotowa do naprawiania środowiska.

**Reguły:**

**Agresja:** 4/20 (nie atakowana / będąca atakowaną)
**Pierwsze spotkanie:** Przeciętny test morale (strach)
**Ruch:** Nie dotyczy
**Trafienie:** Duży cel -80%
**Słaby punkt:** Komora (Obrażenia 1 poziom w górę)

**Zręczność:** 14
**Percepcja:** 8
**Spryt:** 20
**Kondycja:** 20

**Wytrzymałość:** 20 ran krytycznych
**Redukcja ran:** Brak
**Pancerz:** Części zdrewniałe (Redukcja 1)
**Ucieczka:** Nie dotyczy

**Manewry:** NIE

**Akcje:**

**Za 1 sukces** – Pochwycenie / Powalenie
**Za 1 sukces –** Cios korzeniem / kończyną (Rana lekka)
**Za 1 sukces –** Zasłonięcie liściem (Negacja najbliższego ciosu)
**Za 2 sukcesy -** Miażdżenie (Wcześniej musi być pochwycenie)
**Za 2 sukcesy –** Rzut (Wcześniej musi być pochwycenie, zależnie od odległości i obiektu, w który się uderza draśnięcie do rany ciężkiej)
**Za 3 sukcesy –** Pochwycenie i uwięzienie.
**Pochwycenie:** Ofiara otrzymuje utrudnienia 40%, dopóki nie zostanie uwolniona. Może się uwolnić zdając trudny test budowy, lub, gdy roślina otrzyma minimum 1 ciężką ranę.

**Powalenie:** 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.

**Miażdżenie:** Podobnie jak w pochwyceniu, z dodatkiem, że w każdej kolejnej turze walki ofiara otrzymuje 1 ranę lekką.

**Rzucenie:** Roślina rzuca postacią przed siebie na odległość 5-10-15 m. (1 sukces – 5m, 2 sukcesy 10m, 3 sukcesy 15m). Po uderzeniu postać musi zdać test odporności na ból. Zdany oznacza brak ran, niezdany, oznacza 1 draśnięcie za każdą porażkę. Postać dodatkowo, jeśli o coś uderzy może być oszołomiona, ogłuszona, albo stracić przytomność. Musi wykonać test siły woli, zależnie od twardości przedmiotu może być łatwy ( np. uderzyła w jałowiec), przeciętny (inny człowiek), lub trudny (drzewo/kamień.)

**Uwięzienie:** Postać zostaje uwięziona w komorze stworzenia i

otrzymuje utrudnienia 25% za niewielką objętość, w której może się poruszać. Ma 3 tury, żeby się wydostać. Po tym czasie wydostaje się gaz, który dodaje dodatkowe 25% do utrudnień za każdą turę działania. Po osiągnięciu 100% utrudnień postać mdleje. Należy zadać łącznie 2 ciężkie rany, błonie żeby ją uszkodzić i wyzwolić więzioną postać.

**Zasady specjalne:** Organizm jest w stanie walczyć z dowolną ilość przeciwników. Otrzymuje utrudnienia + 25% za każdą stronę, z której atakują przeciwnicy, do maksymalnie 75%, a nie za ilość przeciwników
Rany zadane za pomocą ognia lub broni tnącej jak piły / topory zadają 2 rany o tym samym poziomie zamiast jednej.

Organizm nie może się przemieszczać i jego maksymalny zasięg wynosi 30 metrów. Jeśli postacie znajdują się dalej i są w stanie prowadzić skuteczny ostrzał, roślina nie może im nic zrobić. Chyba, że w okolicy ma amunicję do miotania...

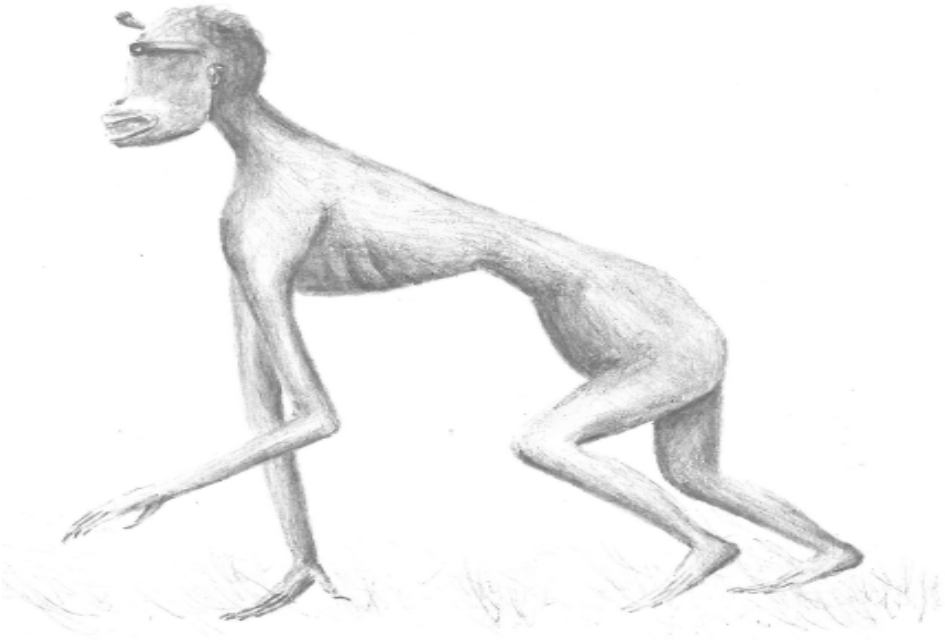
**Bestiariusz:**

*Mutant z leśnej wioski - przykład*

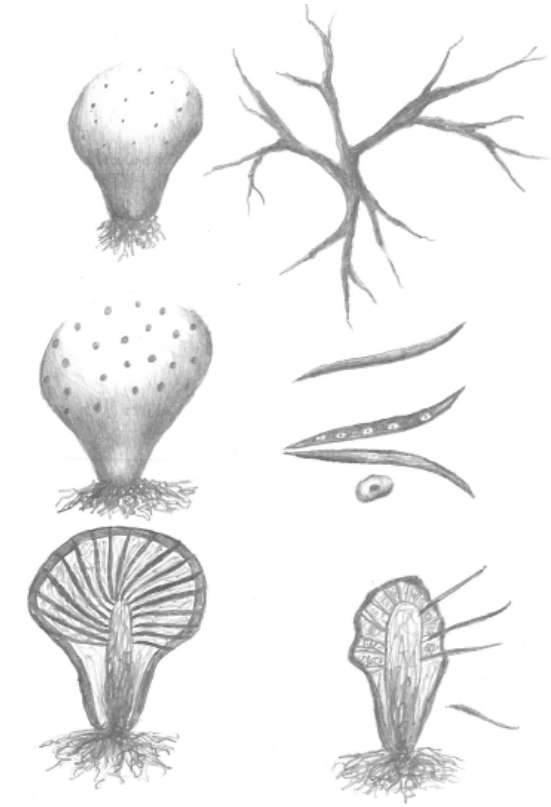
*Makówka męska (na dole) i żeńska (na dole)*



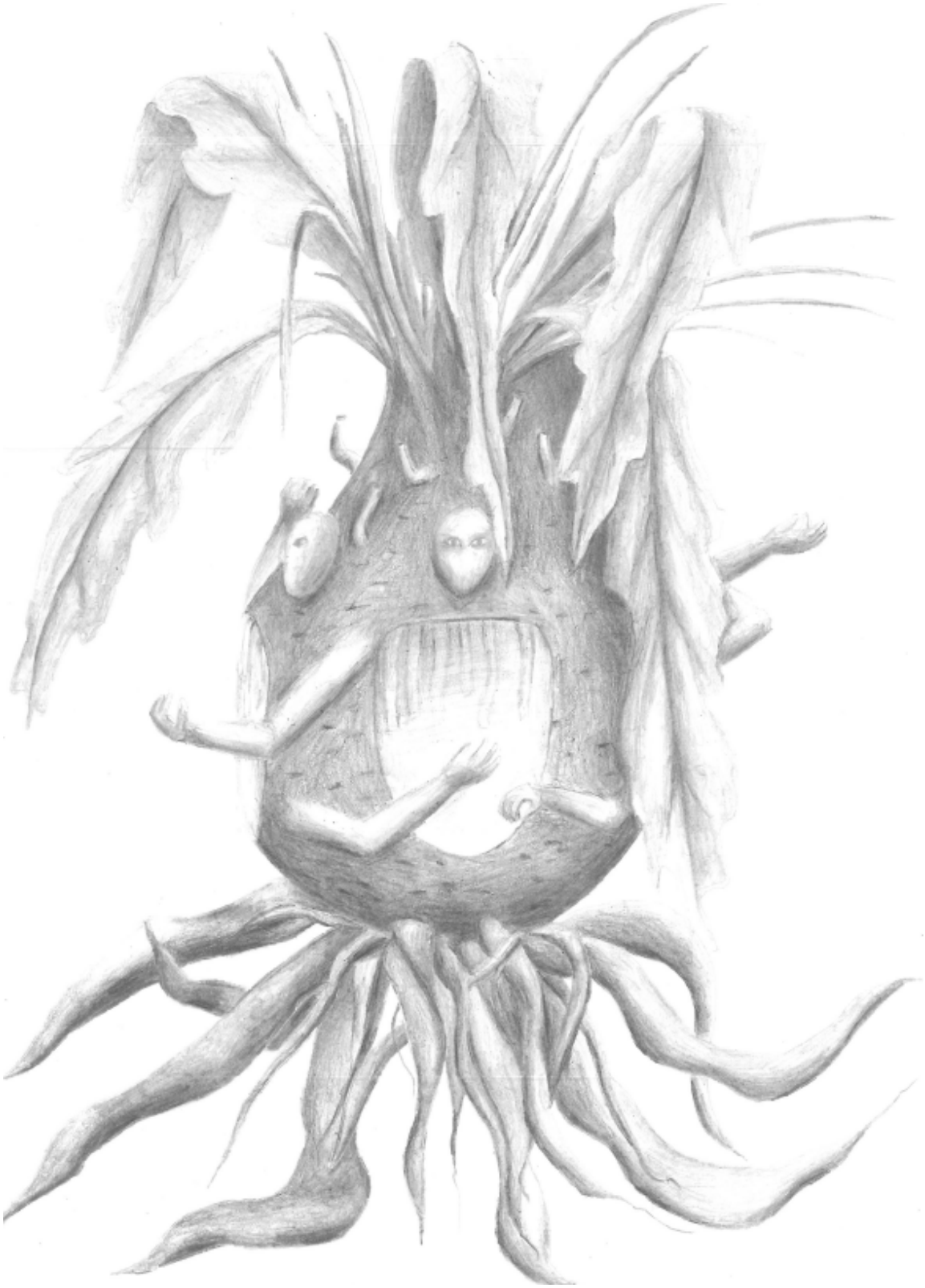
*Galaretowaty Tuliś*



*Mutek miejski, niewłochaty*



*Grzybonillia*



*Mutantum Coronum*