NEUROSHIMA

# KREW RDZA



52 opowieści spod znaku płaszcza i spluwy

# New RPG Order

Prezentuje

## Neurshima - Krew i Rdza




Informacje o Release'ie

Źródło.....: NNN3
Skan.....: NNN3
Edycja/składanie.....: Tomek
Liczba stron.....: 128
Rozdzielczość.....: 822x1300
Wydawnictwo.....: Portal
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2004
Data release'u...: 22.03.2007

Opis:

Zbiór aż 52 szkiców przygód! Jeśli grasz w Neuroshimę raz na tydzień, to pomysłów zawartych w tym zbiorze wystarczy ci na cały rok!! Przygody mają bardzo różnorodne konwencje, od dynamicznych strzelanin, przez detektywistyczne, horrory, nawet po komedie i prezentują nieraz bardzo oryginalne i nietypowe spojrzenie na świat Neuroshimy. Akcja większości ma miejsce na bezdrożach lub w małych osadach i miasteczkach, dzięki czemu można łatwo wykorzystać je w większej kampanii NS.

Ponadto w dodatku znajduje się dokładnie opisana storylinia NS, czyli najważniejsze wydarzenia, które mają aktualnie miejsce w świecie gry. Dowiecie się o zmianach w Hegemoni, ofensywie Molocha, czy walce NJ z Tornado! Materiał ma kilkanaście stron i dokładnie, miesiąc po miesiącu pokazuje, co dzieje się w powojennych Stanach.

Info :

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com , bądź wejdź na stronę **http://bibliotekasnow.enlightning.de**

# NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA


## Autorzy dodatku:

Marcin Blacha, Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek

## Ilustracje:

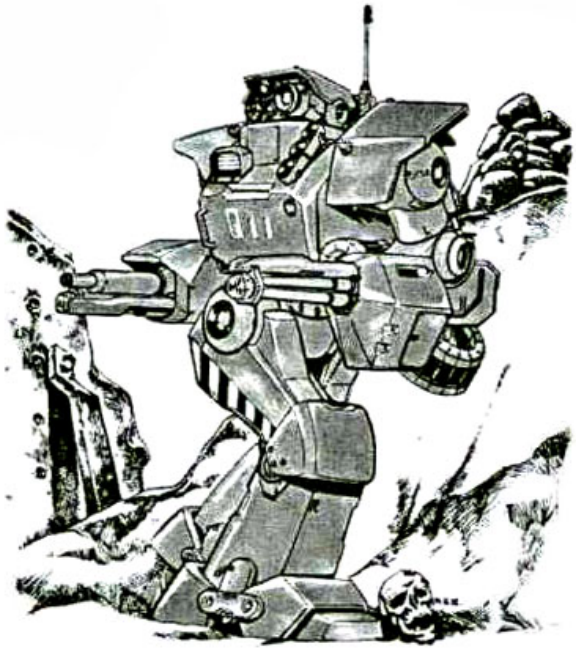
Tomasz Jędruszek, Radosław Gruszewicz,

## Ilustracja na okładce:

Tomasz Jędruszek

## Projekt okładki i skład:

Michał Oracz


Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiekolwiek podobieństwo postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe.



**Wydawca:** Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 370 29 79
www.rpg-portal.pl
portal@rpg-portal.pl
**Patron i-netowy:** www.valkiria.net
**Oficjalna strona gry:** www.neuroshima.valkiria.net

**ISBN: 83-918941-7-7**

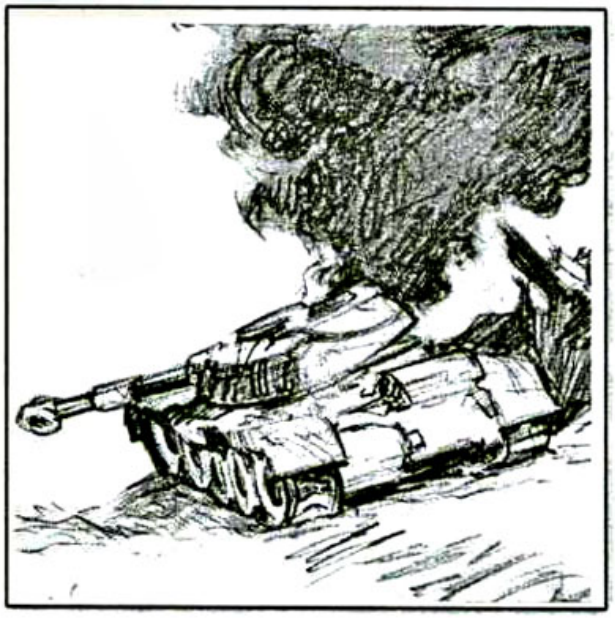


# Spis treści


## Storylinia 3

## Przygody 17

Knajpa, jakich tysiące 18
Dwie skrzynie z Atlanty 20
Dzieci Marooniego 22
Ranny żołnierz 24
Klatka 27
Magazyn Coca Coli 28
Czarownik z Yellow Rock 30
Fabryka lekarzy 32
Wioska skrzydlatych 34
Kurier 36
Czarny Król 39
Utyje szarańcza 41
Prawdziwe Safari Mobile 42
Ucieczka z Nowego Jorku 44
Ostatni patrol 46
W balonie 48
Pomnik 50
Zwariowana maszyna 52
Elektrownia 54
Sam Brown 56
Złodziej ciał 58
Christine i Bruce 61
Arka Noego 62
Pustynne jachty 64
Pożar lasu 66
Tajemniczy rejs 68
Konkurs piękności 70
Ludzie z jaskiń 72
Ukryci i zmutowani 74
Więzień 76
Wielki napad na pociąg 78
Bulwa 80
Księżycowa Ziemia 82
Zagłada Iron Ball 84
Opowieść wigilijna 86
Sklep wujka Maurycego 88
Kombinerki 90
Na ratunek 92
Siła terroru 94
Zemsta ochroniarza 96
Arkadia 98
Stonoga 101
Niebezpieczny ładunek 102
Mrowisko 104
Olimpiada śmierci 106
Ricky, Ostatni Samuraj 109
Polowanie na grubego zwierza 110
Monter Billy Boost 112
W rurociągu 114
Wielka ucieczka 116
Władca Maszyn 118
Strzelanina z Bandą Fista 120



# STORYLINIA



*„Zastanawiasz się pewnie teraz, czy Hegemonia nie byłaby w stanie ruszyć dupska i narzucić swojej woli całemu kontynentowi. Gdyby ruszyli naprzód zatrzymaliby się dopiero na Molochu albo na mocnych państwach ze wschodniego wybrzeża. Otóż powiem ci, że południowcy mają potencjał, ale nie mają ambicji. Potrzebny im po prostu charyzmatyczny przywódca. Ktoś na miarę Esteveza.*

*Módl się, żeby drugi taki sukinkot nie przyszedł na świat."*

- Neuroshima, str. 348

# Storylinia Neuroshimy, odsłona pierwsza

## Nowa gwiazda Hegemoni

Ten, kto wygłosił powyższe zdanie, krakał w niewłaściwą godzinę. No i wykrakał. Za najważniejszego wodza banditos od śmierci Esteveza uznawany był dotąd Gustavo Del Campo. Tymczasem już od kilku lat w całej Arizonie i Nowym Meksyku rozprzestrzenia się sława szefa silnego gangu, weterana wielu bitew, nazywanego Generałem. Prawdziwe nazwisko tej wschodzącej gwiazdy Hegemoni brzmi: **Abraham Bano**. W ciągu ostatnich kilku miesięcy z silnego i niezwykle sprytnego bandyty zaczął wyrastać na zdecydowanego polityka, ujawniając prawdziwy geniusz na miarę swoich czasów. Z pewnością można go już dziś nazwać drugim Estevezem, a kto wie, czy w przyszłości nie uda mu się prześcignąć w dokonaniach sławnego założyciela państwa bandytów.

Del Campo śledzi jego karierę uważnie, wiedząc, że prędzej czy później Generał zapuka do drzwi jego wygodnego apartamentu i ostatecznie poprosi o całkowitą władzę nad Arizoną. Generał nigdy nie uznał nad sobą zwierzchnictwa hegemona, podobnie jak większość koczowniczych gangów Hegemonii. Zdawał sobie jednak sprawę z siły padre Gustavo i przez to darzył do szacunkiem.

Miesiąc przed ogłoszeniem na wschodzie wspólnego kalendarza, Abraham ze swoimi ludźmi oraz wieloma zwerbowanymi po drodze gangami zawitał do Phoenix. Hegemoniści z jednej i z drugiej strony czekali ze złowróżbnym uśmiechem, spodziewając się w każdej chwili wybuchu krwawej jatki. O dziwo, zamiast rozpętać w mieście piekło, Generał zawarł z Del Campo układ. Co więcej, nie próbował nawet uzurpować sobie władzy, choć szanse na jej zbrojne przejęcie miał dosyć spore. Siły Generała i padre Gustavo były mniej więcej równe.

Odtąd Abraham staje się szarą eminencją, w rzeczywistości rządzącą Hegemonią dzięki politycznemu zmysłowi i nadzwyczajnej inteligencji, jednak

oficjalnie stoi u boku Del Campo jako sprzymierzony z nim Generał. Ze swoich najbardziej zaufanych i doświadczonych ludzi organizuje grupę, która staje się zarówno jego ochroną, jak też doradcami i pomocnikami. Ostrożność szybko przerodzi się w paranoję, a silny wpływ na sprawujących władzę w Phoenix oraz innych wodzów Hegemoni - w prawdziwy totalitaryzm. Każdy, kto myśli o jakiejkolwiek władzy czy polityce na terenie Arizony i Nowego Meksyku, powinien mieć się odtąd na baczności. Lepiej słuchać i nie podskakiwać. Wszyscy oni szybko, nie wiadomo jak i kiedy, staną się marionetkami w jego rękach. Nawet sam hegemon, Gustavo Del Campo.

Otaczająca Generała elitarna grupa nosi szare mundury i czarne opaski z czerwonym symbolem Hegemonii. Rozpoczyna się misja jednoczenia wszystkich miast, osiedli, wiosek i koczowniczych gangów. W dzikiej Hegemonii powoli tworzy się infrastruktura. Dzięki sile militarnej i charyzmie Generała, to, co dotychczas wydawało się niemożliwe, powoli zaczyna stawać się faktem. Hegemonia zmienia się w jeden, silny kraj. Dla jednych spełniony sen, dla innych, w szczególności sąsiadów, zgroza.

## Moloch w Utah

Na granicy Utah, w byłym Idaho, Moloch przesuwa swój mur o 100 km, zbliżając się znacznie do Salt Lake City. Ludzie nie stawiają tym razem zaciekłego oporu i głównie uwijają się tam roboty inżynieryjne, dźwigi, transportery i mobilne fabryki.

# Wspólny kalendarz

Dzięki porozumieniu między Nowym Jorkiem, Federacją Appalachów i Teksasem, przyjęta zostaje jedna, oficjalna data - rok 2055. Taki rok podają piloci z Orbitala, na podstawie swojego komputera pokładowego. Wspólny kalendarz rusza dokładnie dnia 22 stycznia, a ten za sprawą wędrowców i kupieckich karawan rozprzestrzenia się coraz dalej. Wreszcie znikną problemy handlarzy z odległych od siebie miast z umawianiem się w jednym miejscu i jednym czasie.

Rok 2055 zdominują wydarzenia w Hegemonii oraz początek ofensywy Molocha. Oto, co dokładnie wydarzy się w tym roku.

# Luty 2055

## Wewnętrzna wojna Hegemonii

Hegemonia to kraj, gdzie każde najmniejsze miasteczko czy osada od czasów wojny rządziło się autonomicznie. Nie powstała tam żadna na tyle silna organizacja, by narzucić choćby najbardziej podstawowe prawo reszcie i jednocześnie go pilnować. Ci, którzy nie znaleźli dla siebie miejsca w tym brutalnym świecie - ani jako wojownicy czy kasta rządząca, ani jako cwani kupcy lub usłużni czeladnicy, musieli odejść. I oto pojawia się człowiek, który uwierzył, że zdoła narzucić swą wolę wszystkim twardzielom, rządzącym kawałkami cywilizacji rozsianymi na zgliszczach dawnej Arizony.

To niełatwe zadanie. Co rusz, wojownicy Generała toczą bitwy i rozprawiają się z butnymi gangami i nieprzejed-

Niektóre wydarzenia opisane w poszczególnych przygodach są również bardzo ważne dla świata Neuroshimy, jednak nie chcemy z góry określać ich czasu i miejsca, aby MG sam mógł umiejscowić je gdzie i kiedy zechce.

nanymi sąsiadami. Jednak krok po kroku wpływy Abrahama sięgają coraz większych obszarów wokół Pohenix i coraz więcej ludzi przyłącza się do niego z własnej woli.

Największa z bitew w wewnętrznej wojnie Hegemonii wybucha, gdy piętnaście dużych i uzbrojonych po zęby gangów koczowniczych bojkotuje straże Phoenix i nie zatrzymuje się w drodze do miasta. Po kilkudniowej wymianie ognia dwa kilometry od miasta po obu stronach ginie ponad tysiąc ludzi, a niedobitki gangów przebijają się przez obrońców i docierają do Phoenix, niszcząc i plądrując co tylko wpadnie im w ręce. Tutaj wyłapuje ich garnizon w szarych mundurach. Tych, którzy przeżyli, Generał każe powiesić wzdłuż drogi do Phoenix. To świadectwo dla wszystkich, że w Hegemonii na miejsce dawnej anarchii nadeszły czasy silnego wodza i totalitarnej władzy.

## Nowojorska krucjata przeciw Tornado

W Nowym Jorku od dawna istniał zakaz zażywania Tornado, handlowania czy choćby posiadania go. Patrioci z NJ uznali czarny proszek za jeden z największych powodów, dla których ludzie nie potrafią zabrać się do odbudowy świata i wspólnego stawienia czoła maszynom. I rzeczywiście, w zrujnowanym mieście płonie dziś duch optymizmu i wiary w przyszłość, a ludzie pracują na dwieście procent normy.

Prezydent NJ twierdzi, że Tornado zabiera przede wszystkim ludzi wrażliwych i inteligentnych, a tacy są dziś szczególnie potrzebni. Jednak, pomimo sukcesów NJ, jedno miasto, choćby najbardziej prężne, całych Stanów nie odbuduje.

Dlatego Nowojorczycy rozpoczynają wielką krucjatę przeciw Tornado, nawołując swoich sąsiadów do odrzucenia tej plagi. Krucjatę podejmują ambasadorzy w Federacji Appalachów, oficjalni przedstawiciele handlowi, wędrujący szlakami do Detroit i do okolicznych ziem, wszystkich małych osiedli i miasteczek. W wielu miejscach można natknąć się na tablice z trafiającymi do przekonania hasłami, a nawet ulotki w większych miastach.

O dziwo, okazuje się, że w wielu miejscach krucjata odnosi spory skutek. Największym sukcesem jest przystąpienie do niej Federacji Appalachów, gdzie również zostanie wydany zakaz handlowania Tornado. Jednak na rozległych terenach Federacji, w niezliczonych, rozsianych pośród gór osiedlach, gdzie tłumnie przybywają kupcy ze wszystkich stron, upilnowanie tego zakazu jest prawie niemożliwe.

# Marzec 2055

## Nowojorska krucjata przeciw Tornado - c.d.

Oczywiście, fanatyzm NJ nie mógł się zatrzymać na plakatach i ulotkach. Spośród bojówek PP (Prawdziwych Patriotów) zorganizowana zostaje i puszczona w świat specjalna grupę misjonarzy, którzy zająć się mają szczególnie szkodliwymi siedliskami zarazy. Doskonale uzbrojeni i przeszkoleni, zaczynają nękać handlarzy prochami w sąsiednich stanach. Wędrujący w pojedynkę misjonarze w ciągu roku dotrą nawet do Vegas i Salt Lake City!

## Falstart Hegemonistów

Cóż, Hegemoniści zawsze byli w gorącej wodzie kąpani i nawet pod okiem srogiego przywódcy zdarza się, że ich zbytnio poniesie. Jeden z dowódców i zaufanych ludzi Abrahama, Krwawy Cortez, działając na własną rękę (i w dobrej wierze) przypuszcza zorganizowany

szturm na granice Teksasu. Znaczna część armii Hegemoni z łatwością wdziera się na sto kilometrów w zielone ziemie i zdobywa stosy łupów. Podczas, gdy oddziały wojowników plądrują kolejne rancza i osiedla, do Nowego Meksyku pędzone są stada bydła, a ciężarówki uginają się od gambli. Oddziały obronne Teksasu, które dotąd radziły sobie bez problemów z najazdami pomniejszych gangów Hegemoni, tym razem zostają rozbite.

Dopiero zmobilizowane w ciągu kilku dni posiłki dopadają Krwawego Corteza i kolejno gromią coraz bardziej rozproszone gangi Hegemonistów, ganiające samopas za łupami. Gdy Krwawy Cortez ginie, reszta armii wycofuje się, a wiele gangów ściganych schronić się musi w Neodżungli.

Gdy Generał dowiaduje się o samowolnej wyprawie, wpada we wściekłość, lecz na szczęście Cortez już wcześniej zginął, więc oszczędzono mu cierpień. Zdobyte łupy, oczywiście, zatrzymuje.

## Gazeta Posterunku

Posterunek wydaje pierwszy numer swojej gazety „Wieści z Frontu" (cena: 5 gambli).

Przyświeca im idea przebudzenia świadomości wśród ludzi, zmobilizowania do wojny i zdecydowanych działań. Błyskotliwe mózgi pracujące dla Posterunku postarały się o to, by „Wieści z Frontu" szybko stały się naprawdę poszukiwaną gazetą i najbardziej cenionym źródłem informacji w całych Stanach. Posterunkowcy działają na olbrzymim terenie od zachodniego wybrzeża aż do Wielkich Jezior, posiadają przy tym najlepiej zorganizowany system wymiany informacji. Jeśli ktokolwiek miałby dostarczać w miarę świeżych i pewnych wieści o najważniejszych wydarzeniach, to tylko Posterunek.

Jednak największą gratką dla przeciętnego zjadacza kukurydzy (z tych, co umieją w ogóle czytać) są zawarte w gazecie niezwykle przydatne i unikalne informacje, którymi dzielą się naukowcy (inżynierowie, mechanicy, chemicy, farmaceuci itd.) z Posterunku. Trzeba przyznać, że mają wiele do powiedzenia - mogliby spisać grube księgi na temat swoich odkryć, efektów 30-letniej pracy oraz gromadzonych przez ten czas wszelkich cennych materiałów pochodzących sprzed wojny.

W pierwszym numerze najwięcej miejsca poświęcono mechanicznym szpiegom. Można przeczytać o tym, jak bronić się przed infiltracją i po czym w ogóle poznać, że na zamieszkaną przez nas okolicę padł cień Molocha. W końcu, jak bezpiecznie uzyskiwać części ze złapanych lub uszkodzonych maszyn, oraz co można dzięki nim wykonać. Wielu ludzi zdziwi się, widząc jakie luksusy można sobie sprawić, gdy tylko upoluje się takiego blaszaka. Będzie to odtąd stały cykl.

Cykl gazety będzie niezbyt regularny, ale pokazywać się będzie przynajmniej jeden numer na dwa miesiące, a czasem częściej.

# Kwiecień 2055

## Ekspedycja Posterunku

Po ponad rocznej wyprawie powraca z północy ekspedycja Posterunku. Była to piąta z kolei próba zbadania północnych granic Molocha, tym razem jednak zakończona sukcesem. Przez Quebec i Ontario, omijając enklawy Drugiego, Trzeciego i Czwartego, dostała się na daleką północ, do Kanady a następnie na tyły Molocha. Okazało się, że Moloch sięga nie dalej niż 200 kilometrów w głąb Kanady, a jego mur obronny z tamtej strony prawie nie istnieje. Jednak

wyprawa była niezwykle ryzykowna i trudna, a trzej wchodzący w jej skład Posterunkowcy: Bill Grave, Dan Baxter i Green Boy, stali się bohaterami. Żołnierze wielokrotnie o włos unikali schwytania lub śmierci. Na tyłach Molocha, pomimo słabych umocnień, kręci się wiele maszyn, zaś ludzi nie można tam spotkać wcale.

Wszystkie te sensacyjne wiadomości zapełniają drugi numer „Wieści z Frontu".

## Hegemonia i Teksas

Generał Abraham Bano próbuje nawiązać rozmowy z Teksasem, proponując pieczę nad bezpieczeństwem zachodnich granic Teksasu i wspólną walkę z najbardziej uciążliwymi gangami i siedliskami mutantów. Ciężar wypraw i walk Hegemonia weźmie na siebie w zamian za pomoc w uzbrojeniu i zaopatrzeniu wojsk Generała. Chcą także uczestniczyć w handlu z Nowym Jorkiem i Federacją Appalachów na ziemiach Teksasu. Abraham roztacza wizję, że dotychczasowe siedlisko anarchii zmieni się w solidnego sąsiada, z którym można nawiązać współpracę jak z innymi wielkimi miastami.

Odpowiedź jest jednoznaczna: nie. Teksańczycy nie będą rozmawiać z Meksami.

Ponadto Teksas przeciwstawia się w ogóle powstaniu jakiejkolwiek silnej i niebezpiecznej organizacji na terenach Hegemonii. Wolą już użerać się z niewielkimi gangami, niż pozwolić, by te zjednoczyły się i stworzyły jedno, choćby miniaturowe państwo.

Dlatego też zaczynają krążyć szeptane pogłoski o wojnie. Na Zgromadzeniu Reprezentantów padły propozycje, aby uprzedzić fakty i nim będzie za późno, samemu zaatakować Hegemonię. W końcu i tak, prędzej czy później, przyjdą po paliwo, żywność i spróbują odebrać je siłą. Do tego zadania, oprócz dowodzonej przez generała Kida teksańskiej armii, nająć trzeba będzie ochotników z okolicznych ziem, albo nawet sprowadzić doświadczone oddziały i gangi z odległego wschodu - m.in. z FA. Teksas ma ropę, żywność, bydło, jest więc wystarczająco bogaty. Poza tym, chyba jako jedyny kraj, jest w stanie utrzymać na swoich urodzajnych ziemiach dużą armię.

Jednak, póki co, wydarzenia kolejnych miesięcy odsuną problem Hegemonii na dalszy plan.

## Hegemonia i Posterunek

W tym samym czasie Hegemonia próbuje nawiązać kontakty z Posterunkiem. W zamian za pomoc w dozbrojeniu Hegemoniści zaangażują się w walki na północy.

Jednak również Posterunek jest przeciwny temu, by Hegemonia, kraina bandytów, została wyposażona w broń i stała się najsilniejszą organizacją w Stanach. Zgadzają się jedynie na przyjęcie rekrutów do Posterunku i stworzenie podporządkowanych swoim oficerom oddziałów. Nie o to chodziło Generałowi i żadnego porozumienia nie zawarto. Nikt w tym czasie nie spodziewał się, że w niedalekiej przyszłości propozycja Posterunku wyda się o wiele bardziej korzystna.

# Maj 2055

## Saint Louis mekką mutantów

Saint Louis ustala równe prawa dla ludzi i mutantów. Mieszkańcy SL już od dawna byli najbardziej tolerancyjną społecznością dla odmieńców. Zresztą, w okolicy Mississipi mutacje są równie powszechne, jak blizny w Arizonie.

Oczywiście, nie znaczy to wcale, że najbardziej zdeprawowane mutki znajdą tu dla siebie spokojny dom. Za przestępstwa karani są wszyscy równo, tak ludzie, jak i mutanci. I to srogo. Tyle tylko, że nikt nie wygna ani nie powiesi tu mutka tylko za to, że wygląda „coś nie tak".

W Saint Louis nikogo nie zdziwi czteroręki mechanik ani żółtooki sprzedawca, a w kolejnych miesiącach miasto stanie się prawdziwą mekką dla wszelkiej maści dziwolągów. Zaś ci, którzy przeliczyli się z tolerancją miejscowych szybko skończą z policyjną kulą w zwichrowanym łbie.

## Hegemonia i Vegas

Zjednoczona Hegemonia nawiązuje dobre układy z rodzinami „przedsiębiorców" z Vegas. Tym samym Generał wreszcie znalazł pośredników w kupnie ciężkiej broni od N.Y. i Posterunku.

Jednak niewiele szlamu upłynęło w Mississipi, gdy ktoś zaczął bruździć w nowym układzie. W Vegas ginie głowa jednej z najważniejszych rodzin mafijnych - Johny Goff Goff. Szkoda faceta, bo był otwarty na propozycje i współpraca z Generałem Abrahamem mogła na dłuższą metę okazać się niezwykle owocna dla obu stron.

Udaje się schwytać domniemanego zabójcę. Okazuje się nim nomad Pinfinger. Jeśli udało się wyciągnąć z niego, kto maczał palce w próbie zerwania układów między Vegas a Hegemonią, to wiedzę tę zatrzymał dla siebie.

# Czerwiec 2055

## Wieści z Frontu #3

W trzecim numerze gazety znajdują się kolejne odsłony tajemnic Molocha. Naukowcy Posterunku ogłaszają niemal pewną teorię o pasie ochrony przeciwlotniczej Molocha. Sięgać ma on do 400 km wokół muru Molocha.

W gazecie zamieszczono mapę, i oczywiście, wiele przydatnych artykułów.

## Tornado w Vegas

Jeśli z Vegas wychodzi jakaś sensacyjna wiadomość, to wiadomo, że wiązać się musi z jakimś przekrętem, zabójstwem, wyuzdaną zabawą albo prochami. Tym razem chodzi o Tornado.

Podobno dzięki Tornado udało się odkryć super tajną, przedwojenną fabrykę. Rodziny „przedsiębiorców" z Vegas znacznie się na tym wzbogaciły, sprzedając część znalezionego tam sprzętu Hegemonii, Posterunkowi oraz wielkim miastom ze wschodu.

Spore doświadczenie z Tornado, umiejętności zdobywania informacji oraz nienaturalne szczęście robią swoje i nieraz już wpływały na losy Vegas.

Niejako przy okazji tamtejsi chemicy spreparowali nowy narkotyk wspomagający, bardzo silny i (zdaje się) w miarę bezpieczny. Nazwali go Blue Bambino. Reklamują BB jako „idealny dla żołnierzy".

## Blue Bambino

Występuje w postaci proszku lub tłoczonych tabletek o jasnoniebieskiej barwie. W około 5 minut po zażyciu tabletki postać otrzymuje bonus -10% do wszystkich testów Walki, Sprawności i Budowy. Efekt utrzymuje się przez godzinę. Narkotyk nie powoduje żadnych efektów ubocznych, jednak jego działanie nie kumuluje się z żadnym innym narkotykiem. Również zażycie więcej niż 1 porcji nie zwiększa bonusu ponad -10%.

Cena za 1 działkę: 20 gambli.

## Linia kolejowa NJ - FA

Wreszcie nadeszła ta historyczna chwila! 21 czerwca położone zostały ostatnie szyny, łączące kolejowym pomostem Nowy Jork i Federację Appalachów. Olbrzymie przedsięwzięcie odbudowania zniszczonej trasy kolei dobiegło szczęśliwie do końca. Towarowo - pasażerskie pociągi ruszają raz na 3 dni.

Nie wszyscy zdają się być zadowoleni z tego faktu. Jeszcze tego samego dnia odnotowano trzy próby wysadzenia linii w rożnych miejscach. Do ochrony kolei najęto dodatkowo 200 strażników, poruszających się konno lub jeepami. Noc z 21 na 22 czerwca była hucznym świętem obu nacji. Rdzawe niebo nad zniszczonym krajem dawno nie oglądało takiej zabawy.

# Lipiec 2055

## Mutanci w Teksasie

Od strony Oklahomy, na Teksas najeżdża Borgo, duchowy przywódca wrogich człowiekowi mutantów, wraz z tysięczną armią odmieńców. Fanatyczni czciciele Molocha sieją spustoszenie i grozę w najbardziej znienawidzonej przez siebie krainie. Są dobrze uzbrojeni, wyszkoleni i kierowani przez zdolny umysł. Borgo wykorzystał niezwykłą różnorodność mutacji swoich wojowników i każde z plemion otrzymało nieco inne zadanie. To święta wojna dla odmieńców i jej celem jest przede wszystkim śmierć i zniszczenie, jednak przy okazji uprowadzono cenne łupy w dużych ilościach.

W końcu, po dwóch tygodniach walk mutanci zostają wyparci i wycofują się na północ, w rejony Oklahomy lub Kansas. Północ Teksasu spotkały ogromne szkody. Borgo uchodzi z życiem i pewnie przyjdzie jeszcze o nim usłyszeć.

## Hegemonia i Teksas

W czasie, gdy Teksas uwiązany został wojną z mutantami, pojawiła się szansa na wdarcie się do osłabionej krainy, uprzedzenie zadziornych kowboi, szykujących się (podobno) do wojny przeciw Hegemonii i dokopanie im. Jednak Abraham decyduje się na propozycję pomocy sąsiadom. Kilka oddziałów Hegemonistów pomaga w walce z Borgo, ale mimo to przyszłość wzajemnych kontaktów wcale nie wygląda obiecująco. To tylko blade światełko w tunelu.

## Sukcesy i porażki zwiadu Molocha

Na terenie Wyoming zostaje złapany żywcem przez maszyny jeden z żołnierzy Posterunku. Odtransportowany do trzewi Molocha, zostaje poddany skanowaniu mózgu. Moloch uzyskuje m.in. informację o tym, że „coś" się dzieje na dalekim południu.

Wysyła szpiegów do Utah, lecz wyprawy nie wracają. Posterunkowcy mają czerwony alarm i działają ze zwielokrotnionym zaangażowaniem i ostrożnością. Najlepszy sprzęt skoperski jest w ciągłym użyciu.

Ponadto ludzie niszczą kilka szpiegowskich placówek Molocha w Nebrasce i Kansas.

# Sierpień 2055

## Wieści z Frontu #4

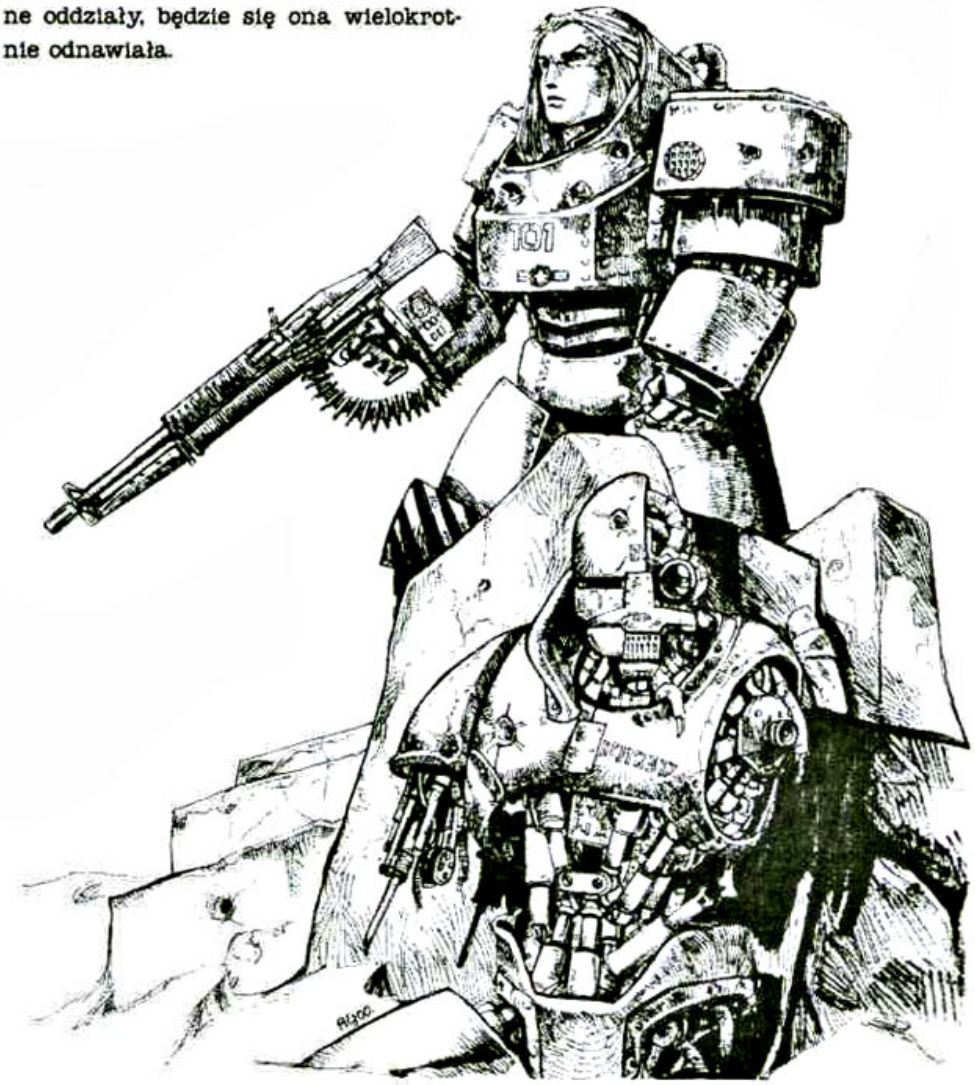
Tematem przewodnim czwartego numeru gazety jest sztuka przeżycia na terenach zatrutych przez broń chemiczną Molocha. Wieloletnie doświadczenie żołnierzy Posterunku wreszcie pomoże szerszej rzeszy ludzi, a Moloch będzie zgrzytał swoimi metalowymi zębami ze złości.

## Zaraza w Illinois

W Illinois pojawia się dziwna choroba, nazwana „dead breath". Zarażeni nią ludzie stają się szaleni i krwiożerczy, zaś po tygodniu furii - apatyczni i senni. Po miesiącu przypominają chodzące trupy. Apatia i szczątkowa świadomość przerywana jest nagłymi, kilkugodzinnymi napadami morderczego szału, podczas których chory atakuje wszystko, co żywe, z wyjątkiem innych zarażonych. Odtąd już na długie lata etykietka „dead breath" przylgnie do Illinois. Mimo organizowanych co pewien czas pogromów chorych i trzebienia zarazy przez dobrze zorganizowane oddziały, będzie się ona wielokrotnie odnawiała.

## Rekonesans Molocha na dalekim południu

Moloch wysyła na południe kilkanaście szpiegowskich wypraw. W skład każdej z nich wchodzą trzy niewielkie maszyny: szybki transporter, ukryty w jego wnętrzu mini-Inżynier (odpowiedzialny za uzupełnianie energii transportera) oraz Szpieg - najmniejszy z nich. Szpiegowskie wyprawy nie posiadają żadnej bojowej ochrony. Jedyne uzbrojenie każdego składu to zamontowany w transporterze wyciszony pistolet i 5 sztuk amunicji.



Z kilkunastu składów wracają trzy. Jeden Szpieg przekazuje zupełnie inne wiadomości niż dwa pozostałe, więc wiadomo, że albo on, albo tamte dwa zostały przeprogramowane przez ludzi. Ponadto jeden z transporterów jest zaminowany i w ostatniej chwili udaje się maszynom rozbroić bombę.

Znając spryt ludzi, Moloch nie wyciąga pochopnych wniosków. Kolejna wyprawa zajęłaby ponad trzy tygodnie, a to zbyt długo. Zamiast czekać, Moloch wysyła obok kolejnych szpiegowskich wypraw także maszyny bojowe, których celem jest nękanie południowców i odwrócenie ich uwagi od infiltracji.

Ponadto wystrzeliwuje na granicę Utah i Arizony 20 rakiet z niewielkimi robotami szpiegowskimi, które, jeśli coś znajdą, nadadzą sygnał do wędrujących transporterów. W promieniu kilku kilometrów kwadratowych od upadku rakiety okolica zostaje dodatkowo zatruta bronią chemiczną.

Ryzyko nadawania sygnałów przez wystrzelone balistycznie roboty jest duże, bo sygnał odbiorą także ludzie i rozpoczną z transporterami wyścig po Szpiega.

# Wrzesień 2055

## Wieści z Frontu #5

Wszystko o produkcji prochu i materiałów wybuchowych z wszelkich możliwych, dostępnych dziś środków. Ponadto rozważania nad możliwością, że za sprawą zarazy w Illinois stoi Moloch, a dokładniej jego wschodnia enklawa, nazywana „Drugim".

## Ofensywa Molocha

Po tygodniach walk na południu i akcji szpiegowskich, po wielu bitwach z ludźmi, wraca aż 12 Szpiegów. Moloch uzyskuje m.in. informacje o wielkim wodzu w Hegemonii, który zgromadził znaczną siłę i ma zamiar doprowadzić do zjednoczenia ludzi. Ilość podległych mu plemion i obszar, na jakim działa oraz kontakty, jakie utrzymuje z innymi wielkimi miastami powodują, że Moloch włącza od dawna nie używany czerwony alarm.

Decyduje się na przeprowadzenie szybkiego „marszu" na południe i stworzenie pasa samodzielnych i niezależnych enklaw, które umożliwią prowadzanie analiz, wydawanie rozkazów, dostarczanie energii, remonty i produkcję nowych maszyn nawet 1000 km od Molocha. Według planu na każde 200 km powinna powstać przynajmniej jedna enklawa, tworząc kontrolowany przez maszyny Molocha pas, ciągnący się od Wyoming, przez Utah, aż do Nowego Meksyku i Neodżungli. Pas ma się ciągnąć wzdłuż rzek Green River i Kolorado, a potem dotrzeć do Rio Grande.

W skład pierwszej wyprawy, która wyrusza drogą z Pocatello, wchodzą dwa Żółwie, ponad 30 ciężkich maszyn (w tym Juggernauty) oraz ponad 150 mniejszych (w tym Łowcy). Wyprawa mija spokojnie Salt Lake City, gdzie ludzie na widok maszyn zamykają się i kryją w panice.

Napotyka na opór w Utah. Jednak Posterunek nie był przygotowany na bitwę z taką armią maszyn i dostaje tęgiego łupnia, próbując przeciąć drogę wyprawy. Jedynym sukcesem ludzi jest zniszczenie Chemików, dzięki czemu w kolejnych bitwach wyprawa Molocha pozbawiona zostanie wparcia ataku chemicznego.

## Nowa sekta w Salt Lake City

Gdy tylko Moloch wyruszył na południe, w SLC momentalnie powstaje nowa, wielka sekta, głosząca ostateczny koniec świata. Wchodzący w jej

skład misjonarze czują tak wielki żar świeżo przebudzonej wiary, że w niespełna dwa dni wszyscy opuszczają swoje ojczyste miasto i udają się w różne strony świata, głosić „dobrą" nowinę.

## Atak rakietowy w Cleveland

Nie wiadomo skąd wystrzelona rakieta uderza w Cleveland, niszcząc kilka dzielnic. Piraci z Cleveland zarzucają zdradziecki atak zarówno Detroitczykom, jak i Nowojorczykom. Nowojorczycy odpowiadają, że bardziej prawdopodobne jest, że rakieta wypaliła za sprawą przypadkowego idioty z Cleveland, który znalazł przedwojenną wyrzutnię gdzieś na pustyni.

# Październik 2055

## Bitwa nad Green River

Wielka bitwa rozgrywa się nad rzeką Green. Pięć oddziałów Posterunku, wspartych wojownikami z okolicznych osiedli i miasteczek, a nawet kilkunastu większych gangów, rozprawia się z jednym Żółwiem i ponad połową maszyn. Reszta wyprawy Molocha zostaje wycofana, a w drodze powrotnej udaje się zniszczyć drugiego Żółwia. Mózgi wyprawy, które jak się okazało, były ukryte wewnątrz Żółwi, detonują się wraz z nimi.

Mimo dużych strat po stronie ludzi, bitwa zostaje wygrana.

Tego samego dnia wyruszają dwie kolejne wyprawy Molocha - jedna przez Utah, jedna przez Kolorado. Kolejny raz wiara ludzi w sens walki zostaje poddana ciężkiej próbie.

Warto wspomnieć, że w bitwie nad Green River ważną rolę odegrał pływający po Kolorado kuter „Czerwony Sokół", na którym Posterunek umieścił na czas bitwy jedną ze swych wyrzutni rakietowych. Niestety, bohaterowie z „Czerwonego Sokoła" po dzielnej walce i zniszczeniu jednego z Żółwi odpłynęli wraz z wyrzutnią.

## Moloch na morzu

Jeszcze jedna wyprawa Molocha płynie wzdłuż zachodniego wybrzeża do Zatoki Kalifornijskiej. Potężna armia, załadowana na dwa wielkie statki, pochodzące jeszcze sprzed wojny i zmodernizowane przez Molocha. Armia kierowana jest przez potężne, sztuczne mózgi i jest zupełnie niezależna od Molocha.

Posterunek wykrywa statki na wysokości San Francisco i uruchamia trzy łodzie podwodne. Nie udaje się zniszczyć statków Molocha, ale jeden zostaje uszkodzony i musi czekać, aż dotrze do niego ekipa naprawcza. Mnóstwo niewielkich łodzi pełnych maszyn i inteligentnych bomb głębinowych unosi się wokół, strzegąc go do tego czasu.

Jeden z okrętów Posterunku zostaje zatopiony. Pozostałe dwa odpływają - pierwszy, śledząc sprawny statek płynący na południe, zaś drugi na północ, by wytropić i zniszczyć wezwaną ekipę naprawczą Molocha.

To, czego nie udało się dokonać ludziom, następuje dzięki żywiołowi. Potężny sztorm i energetyczne burze z chmur znad Neodżungli poważnie uszkadzają statek Molocha i ten musi przybić do brzegów Półwyspu Kalifornijskiego. Łódź Posterunku, również uszkodzona, zmuszona jest wrócić do bazy. Drugi okręt, czatujący na północy, nie wraca w ogóle.

Dalsze losy morskiej wyprawy Molocha zakrywa mgła tajemnicy.

# Listopad 2055

## Wieści z Frontu #6

W numerze można przeczytać o wielkim sukcesie bitwy nad Green River. Dokładny opis walk, szczegółowe relacje z poszczególnych akcji, w wyniku których padły Żółwie i większe maszyny. Wymieniono także bohaterowie bitwy. Teraz każdy chciałby znaleźć się tam, w tym miejscu i w tym czasie, gdy ludzie gromili armię Molocha.

Ponadto relacja z walk na morzu i inne informacje. Niestety, jedna z siedzib Posterunku, ukryta nieopodal San Francisco, została namierzona i zniszczona. Na szczęście nikt nie został wzięty żywcem przez maszyny.

## Silna Hegemonia

Przemierzający regularnie wszystkie stany tajny agent Gildii Kupieckiej, John Doe, odnotowuje historyczną chwilę: otóż przewędrował całą Hegemonię autostradą ze wschodu na zachód i nie został ani razu napadnięty! Wiadomość ta sprawia, że comiesięczny wielki targ w Phoenix przyciąga stukrotnie więcej kupców i karawan, niż zazwyczaj.

To dowód, że Hegemonia zmieniła się w jedną, zwartą organizację, rządzoną silną ręką i po dawnej anarchii nie pozostał ślad. Handlarze zaczynają odwiedzać miasta, do niedawna czysto bandyckie. Jak długo jednak uda się utrzymać w ryzach Hegemończyków? Póki co, Hegemonia czeka na zdążającego w jej stronę Molocha, ale szykuje się też do wojny z Teksasem.

## Wojna z Czarnym Miastem

Czarne Miasto (Tucson) odrzuca propozycję Abrahama przystąpienia do Zjednoczonej Hegemonii i wyzywa go do walki. Silna armia gangersów, związana wspólnymi hasłami, zaczyna plądrować południe Hegemonii. Hegemoniści rozprawiają się z nimi i rozpoczynają oblężenie Czarnego Miasta. Niedobitki gangów z Tucson uchodzą, a Abraham zyskuje zaprzysięgłych wrogów.

## Atak atomowy na Molocha w Wisconsin

Najbardziej śmiałe i zakończone bezprecedensowym sukcesem przedsięwzięcie ludzi w roku 2055 to efekt współpracy wielu doskonale przygotowanych grup, m.in.: Posterunku, doktora Alluvacha i pułkownika Connorsa. Swoją rolę odegrały nawet chłopaki z Detroit. 11 listopada trzy oddziały Posterunku, oddział Connorsa i oddział Sand Runners przeprowadzili niespodziewany atak na wschodnią enklawę Molocha, zwaną „Drugim".

Celem ataku było sprawdzenie teorii Alluvacha o „skorupie" Molocha. Na podstawie wieloletnich badań algorytmów pojmanych maszyn, w szczególności Mózgów, dr Alluvach wysunął hipotezę, że mur obronny Molocha ma szerokość około 50 km, za nim zaś znajduje się „miękki" środek.

Po szturmie i zniszczeniu mobilnej straży enklawy na odcinku kilku kilometrów, grupa Samobójczego Komanda Posterunku przedostaje się pomiędzy fortyfikacje Molocha i detonuje bombę atomową - jeden z sekretnych „atutów" Posterunku. W powstałą wyrwę wjeżdżają rozpędzone jeepy SR z ekipą Posterunkowców. Poświęcając zdrowie, ludzie przebyli pojazdami ponad 5 kilometrów, po czym mijają systemy obronne i wjeżdżają do ...środka. Miękkiego środka. Jednak zaalarmowane maszyny nadciągnęły zewsząd i z powrotem wydostały się tylko 3 pojazdy, reszta została zniszczona przy próbie powrotu.

Podobno załoga jednego z uszkodzonych pojazdów pozostała w środku i zdążyła się tam ukryć. Jeśli maszyny ich dopadły, prawdopodobnie zażyli truciznę, by nie dać się złapać. Dla bezpieczeństwa misji, ze względu na ryzyko pojmania żadna z ekspedycji nie była wtajemniczona w szczegóły planu.

Cała akcja zakończyła się niespodziewanym sukcesem, a teoria „skorupy" Alluvacha została niemal potwierdzona. Pas obronny enklawy ma 5 kilometrów. W przypadku Molocha sięga pewnie znacznie dalej. Moloch przesuwa go cały czas na południe i wschód, rozciągając jak swoją granicę.

## Wieści z Frontu #7

Sensacyjne wiadomości o Molochu to główny temat siódmego numeru WzF.

Przy tej okazji przeczytać można o innych spekulacjach na temat Molocha, m.in. o tym, że dotychczas ludzie nie mieli do czynienia z ofensywnymi atakami Molocha, a jedynie z jego rozrostem i obroną budowanych struktur. Dopiero przykład szybkiego i zdecydowanego marszu w kierunku Hegemonii pokazał zupełnie inne oblicze Molocha.

Bardziej śmiałe teorie dotyczą niechęci Molocha do używania broni masowego rażenia. Wszystko wskazuje na to, że nawet wielkie ataki chemiczne czy biologiczne były przeprowadzane innymi sposobami niż przez użycie specjalnie do tego przygotowanej broni. Max Haller, jeden z największych mózgów pracujących dla Posterunku, twierdzi, że być może algorytmy Molocha do dziś nie pozwalają mu używać broni zakazanych dawnymi ludzkimi konwencjami wojennymi.

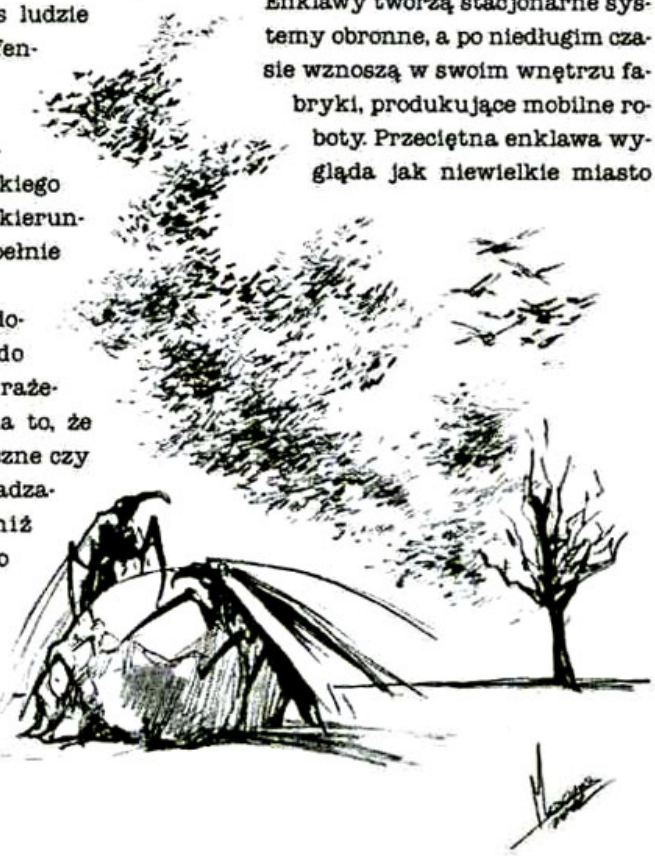
# Grudzień 2055

## Ofensywa Molocha - c.d.

Mimo partyzanckich ataków ludzi, Moloch tworzy enklawy coraz dalej wysunięte na południe. Znaczna część maszyn ma za zadanie chronić połączenie między enklawami, którym wędrują transportery z zaopatrzeniem, surowcami oraz wsparcie.

Maszyny bojowe opuszczają założone już enklawy i eskortują kolejne wyprawy. Jedynie Żółwie nie wracają na północ. Gdy dotrą na miejsce przeznaczenia, stają się zalążkiem nowej enklawy - wpierw jako wielki bunkier, chroniący inżynierów, potem zaś ich pancerz zostaje użyty do budowy muru.

Enklawy tworzą stacjonarne systemy obronne, a po niedługim czasie wznoszą w swoim wnętrzu fabryki, produkujące mobilne roboty. Przeciętna enklawa wygląda jak niewielkie miasto



otoczone stalowymi murami. Wydaje się być fortecą nie do zdobycia.

Im dalej na południe, tym bardziej zmienia się zachowanie Molocha - rozkazy nie wychodzą już z północy, ale od poszczególnych wielkich mózgów, które uczestniczą w ofensywie. Są prostsze i bardziej ograniczone, nie mają takiej mocy obliczeniowej, ale przez to są również cholernie skuteczne.

Warto zaznaczyć, że ofensywa Molocha to nie tylko parcie na południe. Myśli o ochronie tyłów.

## Hegemonia i Posterunek ponownie

W związku ze zbliżającą się do Hegemonii groźbą Molocha, Generał Abraham wraca do rozmów z Posterunkiem i godzi się na ich dawne warunki. Część armii Hegemonistów zostaje wcielona do Posterunku i uzbrojona. Tworzą osobne oddziały, które będą działać na terenie Utah, a później Arizony i Nowego Meksyku, czyli walczyć na swoim terenie. Posterunek zyskał tym samym nowego, silnego sprzymierzeńca w wojnie z Molochem. Oczywiście, gdyby okoliczności nie zmusiły do tego Hegemonii, byliby oni chyba ostatnią nacją, jaka zaangażowałaby się w wojnę za ludzkość. Los bywa przewrotny.

## Kamuflaż dr Alluvacha

Alluvach opracowuje kamuflaż, chroniący przed czujnikami i wzrokiem prostszych maszyn, np. Łowców. Dopóki skrywający się pod nim człowiek nie porusza się, maszyna uzna go za nieważny element otoczenia. Kamuflaż maskuje oznaki życia: bicie serca, ciepło, drobny ruch a nawet szepty. Sprzęt przypomina z wyglądu namiot, choć wewnątrz pokryty jest siecią przewodów i obwieszony elektroniką. Mieści jednego żołnierza i waży 6 kilogramów. Technicy Posterunku mogą wykonać egzemplarz kamuflażu na zamówienie, co na dziś kosztować będzie 700 gambli. Płatne z góry.

## Wieści z Frontu #8

W numerze przeczytać można o zastosowaniach i działaniu kamuflażu dr Alluvacha. Z pewnością jednak nikt nie będzie w stanie stworzyć go sam na podstawie zawartych informacji. Nawet poświęcając jeden prawdziwy kamuflaż i rozpruwając go całkowicie, by poznać tajemnicę jego działania, tylko najwybitniejsi elektronicy, jakich znaleźć się może kilku w całych Stanach, byliby w stanie wydobyć i zrozumieć jego sekrety.

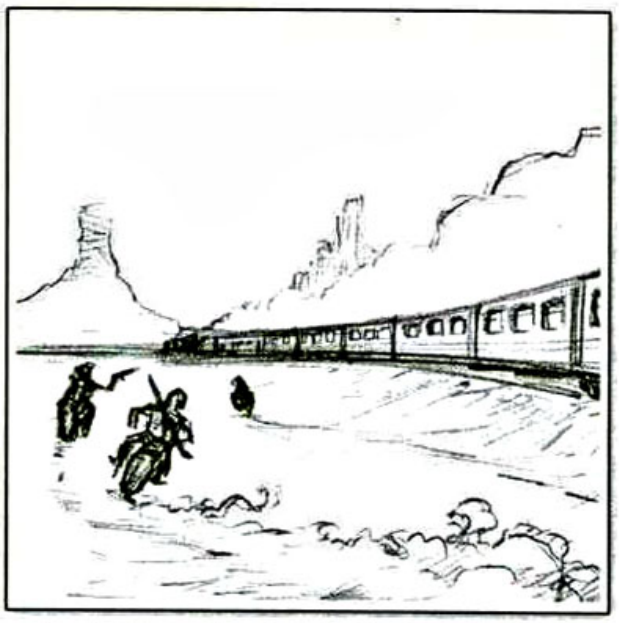
Ponadto relacja z ruchów Molocha i mapa terenów niebezpiecznych, ze względu na ruchy maszyn. Wojna przybiera inny obrót. Nigdy dotąd Moloch nie wyruszył ze swoich włości na taką skalę!

## Neodżungla

W przeciągu tego roku Neodżungla przesunęła się w Teksasie i Nowym Meksyku o 50, a miejscami o 100 km na północ. Zaczątki pojawiły się także w okolicy Nowego Orleanu.

## Przyszłość

Co przyniesie następny rok? Dokąd dotrze lądowa ofensywa Molocha? Co zrobią wielkie mózgi, które wylądują w końcu w Zatoce? Czy dojdzie do wojny Hegemonii z Teksasem? Czy Moloch odpowie na atak w Wisconsin? Na wiele tych i innych pytań spróbujemy odpowiedzieć wspólnie z graczami z całej Polski - na serii spotkań dotyczących storylinii Neuroshimy, które odbywają się na konwentach miłośników rpg, m.in. Dracool, Tornado, Bunkier, Imladris. Informacji o nich szukaj na sieci pod adresem: http://www.informatorkonwentowy.prv.pl



# PRZYGODY



# Knajpa, jakich tysiące

Zatrucie pokarmowe to rzecz znana nawet przed wojną. Dziś, kiedy po knajpach przestały chodzić inspekcje, a wyraz higiena kojarzy się ze zmutowaną hieną, jakość żarcia i częstotliwość zatruć pokarmowych troszkę się zmieniły. Żarcie podłe, a zatrucia potężne. Jadłeś kiedyś u O'Banona? Ja jadłem. Posłuchaj tego...

To w zasadzie knajpa jakich tysiące. Właścicielem jest Pete O'Banon. Podłe żarcie, mętna atmosfera, podejrzani goście. Jest wieczór. Gwiazdy na niebie, piwo w kuflach, klienci przy barze, a w odległym Teksasie spokojnie pasą się krowy. Tu, w knajpie gra muzyka, ludzie jedzą jakąś breję, ktoś opowiada kawały, inny idzie do klopa. Tak się składa, że akurat to mój kumpel był, co szedł do klopa i znalazł tam ni mniej, ni więcej tylko zwłoki mężczyzny. Denat był cały w wymiocinach, cuchnął i był przeraźliwie zielony. Zdechł kilka minut wcześniej.

O żesz ty w mordę! Co ten typ jadł i czy to samo mam na talerzu?! Dopiero po chwili człowiek zastanawia się kim w ogóle jest ten typ i czy to cholerstwo, które go wykończyło nie jest zaraźliwe. Wiesz jak to jest w takich sytuacjach - od razu robi się zamieszanie, pada dużo przekleństw, ludzie cisną się, bo każdy chce zobaczyć trupa. Właściciel knajpy próbuje uspokajać ale idzie mu to marnie. Nie ma się co dziwić. Ludzie żądają wyjaśnień. Kto to jest? Co jadł? Czemu zdechł? Seria niewygodnych pytań jest coraz dłuższa. Ktoś nawet wyciąga spluwę. Po chwili czyni to też Cyngiel, gość z Brimstone, znany w okolicy zabijaka. Cyngiel spluwa na deski podłogi i cedzi przez zęby: *Próbowałeś nas otruć* - zwraca się do właściciela knajpy - *Zginiesz, sukinkocie!*

O'Bannon prawie robi w portki, blednie i jąka coś o tym, że to był jego pomocnik, że chłopak był od dawna chory, że to nie ma nic wspólnego z żarciem... *Nie pracował w kuchni, zajmował się naprawą wozu i rąbaniem drewna na opał!* - broni się O'Bannon. *Aha* - ktoś odpowiada - *z takimi mięśniami, denat musiał być pieprzonym czempionem rąbania drewna.* Co tu dużo mówić, szef knajpy iże jak pies. Zresztą, mój kumpel Tommy mówi mi, że widział tego gościa, jak łaził po kuchni, gdy po południu przyjechaliśmy do knajpy. Cyngiel się nie pieprzy, po prostu chce wlać O'Banonowi, ktoś inny przerażony ucieka, ktoś wychodzi na zewnątrz i próbuje wymiotować. W końcu zamieszanie przerywa wystrzał. Jakiś kolo odsłania plakietkę Teksas Rangers. Gość każe się wszystkim cofnąć. Staje w obronie O'Banonna. Cholerni stróże prawa. Gospodarz próbuje nas potruć, a palant z Teksasu nie da się ludziom zabawić i wymierzyć sprawiedliwości.

Znakomita większość gości chce obedrzeć gospodarza ze skóry. *Spokój* - powtarza Ranger i zwraca się do Pete'a - *mów, jak było!*

O'Bannon kręci i zwodzi. Cyngiel jest rozpalony do czerwoności. Jeśli byśmy go poparli, Ranger miałby kłopoty, gdybyśmy opowiedzieli się za Sędzią, zabijaka na razie straciłby swoją pozycję i

pozostał przy groźbach. Nie wiedzieliśmy dokładnie, co czynić.

Nim O'Banon przyznał się do wszystkiego, trzeba go było zmiękczyć. W końcu się przyznał... Taaa, trochę pomagaliśmy, he, he... Denat, niejaki Pajda, to przybłęda, którego Pete znalazł kilka lat temu zdychającego w krzakach. Uratował mu życie i przygarnął, a w zamian zażądał czegoś, czego Pajda miał żałować do końca swego marnego żywota. Chłopak żarł wszystko, co przyrządził O'Bannon i sprawdzał, czy jedzenie nie jest trujące. Pete kupował żarcie od najgorszych dostawców i starał się je jakoś przyrządzić, by nie było zabójcze... Ostatnie miesiące życia to niekończące się bóle brzucha, biegunki i wymioty. Żarł wszystko, co podsuwał mu O'Bannon.

*Robiłem to dla dobra klientów* - tłumaczy - *nikt z was nigdy się u mnie nie zatruł!*

Cyngiel kiwa głową. Ranger blednie i odwraca się do O'Bannona. *Jesteś aresztowany i oskarżony o morderstwo* - mówi. *Człowieku, chyba dziś postanowiłeś robić mi na opak* - cedzi Cyngiel - *Pete uratował nam życie. Wara od niego...*

Jak widzisz, sytuacja zmieniała się jak w kalejdoskopie, i sami też mieliśmy niezły młyn. Dopiero po chwili Mike, mój kumpel, zasugerował mi, że może ten palant z Vegas chciał nas wykończyć i może żarcie było specjalnie zatrute. Taaa, ciekawa opcja. Zaraz potem zaczęliśmy węszyć. Okazało się, że faktycznie ziemniaki przyjechały z zachodu, od strony Vegas. Dość naciągana teoria, ale człowiek, który ma za wroga jednego z mafiozów Vegas musi uważać na wszystko. Oczywiście, nie chcieliśmy nikogo wkurzać, więc nie zdradziliśmy swoich przypuszczeń - jeszcze by się Cyngiel na nas rzucił, a strzelanina z nim to średnia przyjemność. Przede wszystkim trzeba było rozejrzeć się za jakimiś prochami, żeby oczyścić organizm. Ktoś na sali był lekarzem, więc pomagał. Jakoś atmosfera się uspokoiła, choć kosztowało to wiele nerwów. Debilowi z Teksasu ludzie wytłumaczyli, żeby spadał paść krowy i odwalił się od O'Bannona. Ten postawił wszystkim darmową kolejkę piwka i jakoś wieczór się uspokoił. Gorzej, że wieczorkiem Tommy podsłuchał rozmowę pomiędzy dwoma kolesiami. Ni mniej, ni więcej wynikało z niej, że jeden z nich to jakaś pieprzona szycha z Posterunku. To jego ktoś, czyli Moloch chciał wykończyć, a nie nas.

Goście zastanawiali się, czy ostrzec innych, bo zapowiadała się ciężka noc. Skoro Moloch ich namierzył, już im nie odpuści. Super perspektywa. Mówię do chłopaków, że wypieprzamy stąd, lecz było już za późno. Do knajpy, od strony piwniczek wskoczyły jakieś cholerne roboty. Na sali rozpętało się piekło. Wbiegliśmy do góry, z pokoju i zaczęliśmy walić w to cholerstwo. Cyngiel stał na barze, Ranger zasłonił się dwoma stołami. Reszta gości de facto już była trupami, choć jeszcze próbowali się bronić. Pociągnęliśmy serią, tymczasem dopadło do nas tych dwóch gości z Posterunku. „Tak, wiemy, słyszeliśmy, oby was tak..." - Tommy nie dokończył, bo jeden z nich wrzucił na dół granat EMP i wszystko na chwilę ucichło.

Płacimy dobrym sprzętem, jeśli pomożecie nam dotrzeć do bazy. To 80 kilometrów na północ.

Z patriotycznego obowiązku... No dobra, wiadomo, że Posterunek ma niezły sprzęt. Propozycja była kusząca.

Ruszyliśmy. Było ciemno, niebezpiecznie, a za nami ruszyły maszyny. Czy zdążyliśmy do bazy? A jak myślisz, jak opowiadałbym ci tą historyjkę, gdybyśmy to skrewili? Dopadliśmy na miejsce, choć straciliśmy brykę, a Mike został ciężko ranny. Ale było warto, mówię ci...



# Dwie skrzynie z Atlanty

Wyobraź sobie, że ktoś cię wykopał z miasta, albo jakaś ważna sprawa popchnęła cię do tułaczki. Jak wolałbyś wtedy podróżować? Samochodem? Jeepem? Motorem? A może na piechotę? Powiem ci, że każdy z tych sposobów ma swoje plusy i minusy. Samochód jest bezpieczny i szybki, ale widać go i słychać z kilometrów, nie wszędzie też wjedzie. Wystarczy kawał gruzu czy las i koniec jazdy, musisz albo zawracać, albo zostawić wóz. Na piechotę podróżuje się męcząco i powoli, ale nie musisz trzymać się dróg, dojdziesz gdzie tylko zechcesz i w każdej chwili możesz się łatwo ukryć. Jednak bez dwóch zdań najbardziej uniwersalny jest motor. Wierz mi, wiem, co mówię. Mój Steelstar uratował mi tyłek wiele razy, a zdobyłem go pewnej jesieni, w Georgii.

Trafiliśmy tam w piątkę, uciekając przed wariatami z F.A. Ubzdurali sobie, że okradłem jednego z ich bossów, choć ni za cholerę nie zdążyłem jeszcze niczego zwędzić! Byłem czysty, ale sława nie zawsze popłaca. Deptali nam po piętach odkąd spotkaliśmy pierwszego fanatyka z żelazną pałką i przedstawiłem się - przez próżność - prawdziwym imieniem. Nie mogłem sobie darować, żeby sprawdzić czy mnie tu znają. Cóż, znali.

Przez dwa tygodnie w Knoxville, a potem w Atlancie patrzeli nam na ręce, no i prędzej czy później coś się musiało popieprzyć. Jeden z nich, ponoć ktoś znaczniejszy, zawziął się na nas. I odtąd staliśmy się jego wrogami. Facet, mówili na niego hrabia Luka Kentucky, naprzykrzał się co rusz, ale uważaliśmy, by nie dać mu pretekstu. Widziałem go podczas ćwiczeń, jak machał żelastwem - strach się bać. A na jedno skinienie miał tuzin drabów. Byliśmy na ich ziemi, więc lepiej było chuchać na zimne. W końcu mieliśmy dość i wyjechaliśmy. No i wtedy dopiero się zaczęło.

Jeszcze tego samego dnia, pod wieczór, gdy rozbijaliśmy obóz, zobaczyłem światła samochodów. Gdy spojrzałem przez lunetkę, nie powiem, trochę mi się żołądek skurczył. Pierwszy z wozów należał do tego nadętego dupka z Federacji. Nie mieliśmy wątpliwości - on nie odpuścił. Wredna świnia urządziła sobie polowanie. Chodziło im tylko o mnie, nie o resztę naszej grupki, więc bałem się trochę, że nasza przyjaźń zostanie wystawiona na próbę.

Lufy karabinów podrygiwały wystając z okien, ale znaliśmy już na tyle „szlachetnych" z F.A., że spodziewaliśmy się raczej pojmania niż kulki. Oni lubują się w długich przemowach i krótkich, nierównych pojedynkach. Bo jakie szanse ma normalny gość w walce na to ich żelastwo z psycholem, który macha nim od rana do wieczora? Niewielkie, ot co.

Gdy spakowaliśmy się i odpalaliśmy wóz, do naszych uszu dobiegły jeszcze słowa, wykrzyczane przez megafon. Chcieli, byśmy się zatrzymali i poddali, bo ja jestem oskarżony o kradzież ...i teraz uważaj - kradzież dwóch skrzyń amunicji! Tego było już za wiele. Za dwie skrzynki wieszaliby mnie codziennie, przez okrągły rok. Pewnie jakiś „baron" przehandlował górę „książęcej" amuni-

cji z gangerami i teraz musi na kogoś zwalić. Albo faktycznie nie upilnował i ktoś mu buchnął dwie skrzynie. Tak czy siak, winny się znalazł - i to byłem ja. Prędzej przekonałbym kamień, żeby się uniósł w powietrze, niż te zakute łby z F.A. o mojej niewinności.

Dzień później dotarliśmy do Georgii, po drodze mijając jedynie wściekłego Łamacza, kilku kupców i walniętego snajpera, który przestrzelił nam koło. Nie mieliśmy jednak czasu na porachunki. Pruliśmy przed siebie, licząc, że w końcu sobie odpuszczą. Mogliśmy zatrzymać się w jakimkolwiek mieście i przygotować zasadzkę. Ale szanse w otwartej walce mieliśmy i tak zbyt małe, a oni już by nas nie wypuścili z ruin. To zawodowcy, więc pewnie otoczyliby ruiny i czekali, aż wyjdziemy - głodni i wynędzniali, choćby po tygodniu. Albo puściliby kilku pieszych, żeby nas wykurzyli. Oni zawsze chodzą z psami, pieprzonymi zmutowanymi bestiami. Tak czy siak, dalej dusiliśmy pedał gazu i sunęliśmy na południowy wschód..

Wszystko rozstrzygnęło się na bezdrożach między Macon a Jacksonsville. Droga skręciła w stronę błyszczącej na horyzoncie nitki rzeki. Po godzinie mknęliśmy już wzdłuż niej, oglądając się za siebie. Dopadliśmy do brzegu, a po dwóch kwadransach minęliśmy niewielki mostek. Próbowaliśmy, czy jakoś uda się przecisnąć przez niego samochodem, lecz niestety - trzeba by go porzucić. Gdybyśmy byli na piechotę, dopadliby nas szybko - dzięki psom. Mknęliśmy więc dalej.

I nagle ujrzeliśmy prawdziwy cud! Przy rzece leżało pięć motorów, a kilkanaście metrów dalej kąpało się sześciu gangerów. Olśniło nas w jednej chwili. Motorów pilnował tylko jeden. Zmietliśmy go zderzakiem i po chwili, przy wtórze wrzasków dobiegających z rzeki, przesiadaliśmy się z naszego kochanego wozu na motory. Wydaje mi się, że to była uczciwa wymiana, w końcu nie zostawiliśmy ich bez transportu.

Teraz pozostało tylko zawrócić i przedostać się do niewielkiego mostku, który minęliśmy niedawno. Prawda, musieliśmy przez chwilę powymieniać się ostrzejszymi argumentami z pościgiem, ale w końcu udało się. Gdy byliśmy już po drugiej stronie rzeki, pomachaliśmy naszym prześladowcom i ze śmiechem ruszyliśmy przed siebie.

Pech chciał, że w całej tej pogoni zgubiliśmy gdzieś mapę, ale co tam, ważne, że tamci mogli nas gonić już tylko na piechotę. Dopiero nazajutrz dowiedzieliśmy się, że jesteśmy na terytorium Krwawych Kłów. Całe szczęście, że zainteresowało ich, kto może być odpowiedzialny za dostarczanie amunicji Kameleonom, mutantom z południowej Georgii...

***Hrabia Luka Kentucky, Sędzia;*** Bud. 13, Zr. 16, Char. 16, Perc. 12, Spr. 13, **Umiejętności:** Bijatyka 3, Broń biała 8, Pistolety 3, Zd. Przyw. 4, Wypatrywanie 3; **Cechy:** Pojedynkowicz, Jeden z nas; **Sztuczki:** Rozkaz

***Przeciętny kizior z F.A.;*** Bud. 13, Zr. 13, Char. 12, Perc. 12, Spr. 11, **Umiejętności:** Bijatyka 2, Broń biała 2, Pistolety 3, Karabiny 3, Wypatrywanie 3;

**Cechy samochodów:**

***Szybki wóz pościgowy F.A.;*** Zwrotność -30, Maksymalna prędkość 100km/h, Przyspieszenie 30, Hamowanie 30, Kierowcy: PP 4, Zręczność 12;

***Jeep;*** Zwr. -40, Maks. Pr. 80km/h, Przysp. 30, Ham. 30, Kierowca: PP 3, Zr. 14;

***Opancerzona furgonetka;*** Zwr. -10, Maks. Pr. 70km/h, Przysp. 30, Ham. 20, Kierowca: PP 2, Zr. 12;

Statystyki pojazdów można dostosować do graczy, tak, aby nie zostali złapani natychmiast ani też by nie uciekli od razu. Zaś ilość przeciwników powinna być dla BG przytłaczająca.



# Dzieci Marooniego

Jeśli zapytasz kogokolwiek, co myśli na temat mutantów, każdy parsknie z obrzydzeniem i splunie pod nogi. Tak wypada. Ale co z tego, kiedy tak naprawdę cholernie wielu ludzi korzysta z ich pomocy, ich nieludzkich zdolności, kuma się z nimi, albo wręcz przyjaźni? No i jak tu walczyć o ludzki gatunek, co?

Byłem swego czasu daleko na północnym zachodzie, pod samym nosem Molocha. Ćwiczyłem się w polowaniu na pojedyncze maszyny - pod okiem mojego mentora Vigo, zabójcy maszyn. I tam, w górach Sierra Nevada, niedaleko Reno, spotkała nas naprawdę dziwaczna przygoda.

Odpoczywaliśmy po długiej wędrówce, gdy nagle zamrugał czujnik ruchu i po chwili naszym zdziwionym oczom ukazało się źródło sygnału: olbrzymi, potężnie zbudowany mutant. Uciekał ile sił w nogach przed goniącym go małym człowieczkiem. Ten ostatni wymachiwał krótkim pistoletem (Vigo od razu rozpoznał, że to paralizer) i krzyczał: - Dwayne, wracaj, bo pożałujesz!

Przetarliśmy oczy, po czym szybko dobyliśmy broni i wycelowaliśmy w mutanta. Wtem, gdy człowieczek nas ujrzał, krzyknął przeraźliwie: - Nieee! Nie strzelajcie! Łapcie go!

Dobre sobie - złapać mutanta ważącego z pół tony. Niełatwo byłoby go powalić serią z karabinu, a co dopiero „złapać". Mutant na nasz widok (i wycelowanych w niego luf) stanął, zaś człowieczek dopadł do nas ...i nagle potknął się wywijając salto. Coś chrupnęło, a broń wypadła mu z ręki i poleciała wprost pod nasze nogi. Gdy sięgnąłem po paralizer, dostrzegłem, że zamiast zwykłej baterii ma miniaturowy generator niezwykłej konstrukcji. Właściciel broni zwijał się na ziemi, trzymając się za kostkę i wskazywał na Dwayne'a. Strzeliłem. Oślepiający błysk, i półtonowy mutant padł na ziemię.

Pomogliśmy skuć Dwayne'a i odprowadziliśmy dziwaczną parę - mutanta i człowieczka ze zwichniętą nogą - do ich domu. Ranny przedstawił się jako Marooni i okazało się, że mieszka w dawnym ośrodku wypoczynkowym na szczycie jednej z gór. Można się było tam dostać jedynie dzięki kolejce linowej, obsługiwanej przez ...drugiego Dwayne'a! Ten mutant był nawet większy. Potężne mięśnie wciągnęły wagon na samą górę i po chwili mogliśmy podziwiać mały, wypielęgnowany świat Marooniego, niczym wycięty z przedwojennego zdjęcia. Meble, dywany, szyby w oknach i co tylko chcesz.

Przy kolacji wysłuchaliśmy historii gospodarza. Dziesięć lat temu porwał trzech mutantów z gniazda i wychował je na swych pomocników. Dzięki sile ich mięśni wielka prądnica dawała energię, działał młyn i kolejka linowa. Jednak dwa miesiące temu jeden z nich, najbardziej nieposłuszny, uciekł, po czym zaczął nawoływać pozostałych dwóch. Od tego czasu Dwayne i Carl (tak nazywał się drugi) pracowali gorzej i coraz częściej spoglądali ku oddalonym równinom. Kwestią czasu było, kiedy dołączą do Robbiego (trzeciego).

Na boku, tak, aby żaden z mutantów nie dosłyszał, Marooni złożył nam

propozycję. Widać było, że te słowa sprawiają mu ból, ale poprosił, abyśmy załatwili sprawę Robbiego raz na zawsze. Po prostu - ubili go. Utargowaliśmy się na 12 sprawnych akumulatorów, pół bagażnika wypieków i dwie walizki świetnych ubrań. Pożyczyliśmy także niezwykły paralizer i ruszyliśmy w góry. Gdy tylko znaleźliśmy się na dole i kolejka odbiła od ziemi, Vigo wyciągnął paralizer i przyjrzał mu się uważnie. Poznałem ten groźny błysk w oku, który widziałem ilekroć mój nauczyciel trafiał na ślad Molocha. Ale milcząc, schował broń za pas. Tą sprawę zostawiliśmy na później.

Nie doceniliśmy mutanta. Widząc wcześniej jego dwóch braci, Dwayne'a i Carla, wyciągnęliśmy wniosek, że Robbi będzie równie tępy. Bardzo się pomyliliśmy, a Marooni nie zdążył nas wyprowadzić z błędu.

Tak czy siak, ruszyliśmy w góry tropem Robbiego. Pierwsza pułapka czekała na nas w wąskim przejściu między skałami. Ciężki głaz i niewielka lawina mniejszych kamieni spadła zupełnie nieoczekiwanie i z trudem wyszliśmy z tego bez większych obrażeń, a jedynie potłuczeni i z góry na dół podrapani. Nim doszliśmy do siebie, po mutancie nie było już śladu. Gdy tylko wspięliśmy się na szczyt góry, z której Robbi pchnął na nas kamienie, nie wiadomo skąd zaczął ciskać pojedynczymi kamieniami, próbując nas zrzucić. Nie powiem, cholernie celnie.

Już wtedy zastanowiło nas, że ni w ząb nie widać wielkiego mutanta.

Kolejne, przygotowane na szybko, lecz bardzo pomysłowe pułapki przekonały nas, że mamy do czynienia z bardzo cwanym przeciwnikiem i trzeba spoglądać na każdy kamień, by bezpiecznie podążać tropem mutanta. Robbi znał lepiej od nas góry i okolicę, więc prowadził nas niebezpiecznymi ścieżkami, stromymi półkami skalnymi i chwiejnymi mostkami. Wiedział, że podąża za nim pogoń i dobrze tą wiedzę wykorzystał.

Zeszliśmy do piwnicy ruin dużego domu, w którym jak byliśmy pewni, schronił się mutant. Słyszeliśmy dochodzące ze środka odgłosy. W ostatniej chwili zorientowaliśmy się, że w piwnicy nikogo nie ma, a mutant wymknął się przez klapę na górę. Jednak nawet wtedy, gdy szybko wybiegliśmy na powierzchnię, zanim zdążył zatrzasnąć klapę, nie udało się nam go spotkać.

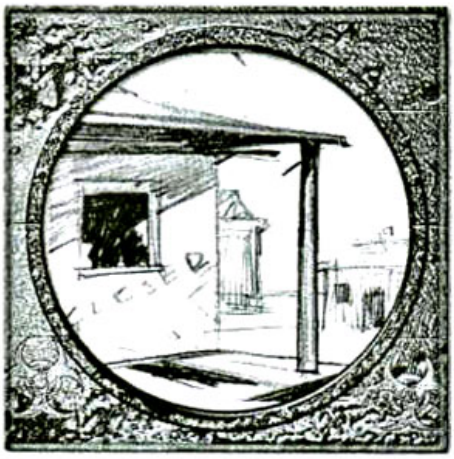
Już mieliśmy iść dalej, gdy mój kompan zwrócił uwagę na jeden z głazów pośród trawy. Wcześniej chyba go nie było... Gdy tylko się zbliżyliśmy, głaz ożył i mutant skoczył na nas w przypływie gniewu. W otwartym polu nie mielibyśmy z nim wielkich szans, więc ile sił w nogach umknęliśmy do ruin domostwa i tam, z wielkim trudem, udało nam się osaczyć go i położyć celnym strzałem.

Gdy powróciliśmy do Marooniego i zapytaliśmy o niezwykły paralizer oraz o to, czemu nie wspomniał o zdolnościach kameleona u Robbiego, zbył nas kilkoma słowami, znacząco przywołując do siebie dwóch pozostałych olbrzymów, by mu usługiwali - dopóki nie opuściliśmy jego domu.

***Mutanci;*** Spr. 13, Zr. 13, Perc. 14, **Akcje:** Cios łapą (1 segment, obrażenia Lekkie), Blok (1 segment), Szarża (3 segmenty, obrażenia Ciężkie); **Limit obrażeń:** 1 Krytyczna i 1 Ciężka; Pancerz: Lekki;

***Paralizer Marooniego.*** Cechy jak pistolety. **Reguły specjalne:** Niecelny, Zawodny, Cholernie mały zasięg (do 5 metrów);

Akumulator mieści 10 jednostek energii. Strzelec wcześniej nastawia siłę strzału od 1 do 10. Efekt: Paraliż - obniża Współczynniki o tyle punktów, ile wynosiła siła strzału (efekt maleje o 1 z każdą minutą). O tyle też spada po strzale poziom energii paralizatora.



# Ranny żołnierz

Nie trzeba być super bystrzakiem, by zorientować się, że dzisiejszy świat to miejsce, w którym przetrwają tylko egoiści. Dziś nie ma samarytanów, są tylko frajerzy. I jest ich bardzo niewielu.

Kilka miesięcy temu ni stąd, ni zowąd okazało się, że wraz z dwoma kumplami musieliśmy odegrać rolę samarytanów, choć - żebyśmy mieli jasność - jakoś wcale nie czuliśmy się frajerami. To był biznes, mój drogi, pomogliśmy, ale dla kasy.

Było to gdzieś na północ od Kansas, okolica pustawa, bo macki Molocha coraz częściej kierowały się w tą stronę. Jego roboty często ruszały tu na rekonesans. Ludzie dawno się stąd wyprowadzili. My więc spokojnie sobie szabrowaliśmy. Mieliśmy ciężaróweczkę, która chodziła całkiem dobrze i nie nawalała za każdym zakrętem, mieliśmy palniki i dwie butle z gazem, mieliśmy, podprowadzone kilka tygodni wcześniej z NY nożyce do cięcia metalu. Pewnie w tamtejszej straży pożarnej wciąż ich szukają, he, he.

No więc pogoda piękna, na dalekim horyzoncie pejzaż z Molochem w tle, a wokół dziesiątki opuszczonych osad, ruin, miejsc, w których zawsze można coś ciekawego znaleźć.

No i znaleźliśmy.

Gość leżał w ruinach jakiegoś małego motelu. Był tak zmasakrowany, że nawet nie dał rady się wczołgać do środka. Obok leżał motocykl, też noszący na sobie ślady „przemocy". Pierwszy na faceta zwrócił uwagę Tom, pamiętam jego zduszony, pełen fascynacji okrzyk: „Ja pieprzę, ale spluwa!". Patrzymy w kierunku Toma, a on stoi nad trupem i z podziwem kiwa głową.

No a potem okazało się, że to nie jest trup. Gość jeszcze żył. Patrzymy po sobie, Mike spluwa na ziemię, a to znak, że myśli. Można gościa dobić, niech się nie męczy. Ściągniemy z niego ten pancerz (mówiłem już o pancerzu?!), weźmiemy spluwę, zobaczymy, co ma jeszcze przy sobie i w spokoju zajmiemy się borgowaniem ruinek motelu. Dzień będzie można zaliczyć do udanych. Cóż, można też gościa utrzymać przy życiu, a kiedy powie sakramentalne: „Nie wiem, jak wam dziękować..." oznajmić mu, że my wiemy i spytać kulturalnie, gdzie można dostać więcej takich spluw i amunicji do niej.

Taaa... Debaty w grupie. To jest coś, co lubię. Tom wziął spluwę i poszedł pomiędzy budynki. Po chwili dało się słyszeć kilka eksplozji i oczywiście zaraz za nimi zduszony, pełen fascynacji okrzyk: „Ja pieprzę, ale spluwa!". Mike z uznaniem kiwał głową. W końcu ruszył w kierunku Toma zabrać mu spluwę. Mike mało mówi, ale też lubi sprzęt o dużym kalibrze. Zostałem sam z Brucem, a on tylko spojrzał w kierunku wron, które siedziały na dachu motelu i bąknął pod nosem: „No taaa, pewnie walczył z Molochem, trzeba mu pomóc, no nie?". Bruce pochodzi z Nowego Yorku. Że też Moloch nie rozpieprzył ich wszystkich pamiętnego września, ech...

Wyciągnąłem z plecaka saszetkę z prochami i usiadłem nad gościem. Facet leżał w kałuży krwi. Trzeba było się pospieszyć, bo on FAKTYCZNIE zdychał. Psia krew. Wzięliśmy go pod ręce i zanieśliśmy do jednego z pokojów w motelu, zdjąłem z niego pancerz, a rzecz była tak nafaszerowana elektroniką, że oczy prawie wyszły mi z orbit. Mat, ten gość umiera, potem obejrzysz ten pancerz, co? - Bruce sprowadził mnie na ziemię, a ja wysłałem go do chłopaków po więcej prochów. „Ach, i niech przyjdzie Tom, on służył w wojsku. I niech mi przestanie strzelać!"

Żołnierz miał połamane żebra, w okolicach wątroby miał dziurę wielkości puszki fasoli, a twarz przypominała kawał zaschniętego krowiego gówna - widziałem coś takiego w Teksasie. Jeden potężny strup krwi. Jeśli go uratujemy, to będzie cud. No ale jak mówi przykazanie: Trzeba pomagać drugiemu bliźniemu, który ma dostęp do cennych gambli. Bardzo się starałem.

„Ja pieprzę, ale spluwa". Nie musiałem się nawet obracać w stronę drzwi. Przyszedł Tom z Brucem. „Brakło amunicji, nie miał nic w kieszeniach?"

Kazałem Tomowi zająć się gościem, a sam dokładnie przejrzałem jego ekwipunek. To był jakiś pieprzony uniwersalny żołnierz. W kieszeniach miał jakieś ampułki, strzykawki, masę prochów, do tego jakieś mini granaty, ale zabroniłem chłopakom tego dotykać, miał jakiś spray, który okazał się czymś na rany...

Zamieniliśmy pokój w szpital polowy. Od chwili, gdy chłopakom brakło amunicji (było tego całe pięć pocisków, więc Bruce nawet sobie nie zdążył strzelić. Wrony rozwalił ze swojej PMki) mogliśmy wszyscy zająć się stawianiem na nogi rannego. Facet miał dokładnie 50% szans na przeżycie. Wiedziałem o tym, że albo go uratujemy, albo nie.

Muszę uczciwie przyznać. Uratował go Tom. Tak się zapalił do tej giwery, że zamienił się w pieprzonego czempiona lekarzy. Palił jednego papierosa za drugim, pod nosem wiecznie powtarzał „Ja pieprzę, ale spluwa" i w końcu postawił żołnierza na nogi. Po dwóch dniach facet po raz pierwszy otworzył oczy. Po drodze dwa razy prawie się przekręcił, jak testowaliśmy na nim jego prochy (jeszcze nigdy nie widziałem Toma tak załamanego. Tracimy go panowie, róbcie coś!), raz zaś zerwał się z łóżka i zaczął nas okładać. I prawie nas położył, skurczybyk. Potem trzeba było leczyć i jego i Bruca, bo palant z Posterunku prawie tego nie przeżył. Skończył z nożem w bebechach i wyłamaną ręką w obojczyku.

Kiedy wieczorem, drugiego dnia, otworzył oczy, pierwsze co usłyszał to: „Lepiej, żebyś miał dużo amunicji, bo jak nie to cię osobiście zapier..." Tom nie dokończył, bo gość znowu stracił przytomność. Oczywiście, debile zaczęli się kłócić, Mike wskoczył na Toma i zaczął się na niego wydzierać, Bruce siadł w rogu i szlochał pod nosem jęcząc: „Ja pieprzę, taka spluwa..."

Władowałem w gościa ostatni atut - największą strzykawkę, jaką miał - i wyszeptałem mu do ucha, żeby lepiej nie schodził z tego świata, bo... W sumie nie wiedziałem czym mu zagrozić.

Nad ranem się obudził.

Najpiękniejszy ranek w naszym życiu. W ciągu tych trzech dni udało nam się przejrzeć cały jego ekwipunek, począwszy od pancerza, przez spluwę, po wszystkie te ampułki, granaty, flary... Gość był jak chodzący magazyn US ARMY. Kochaliśmy go jak rodzonego brata.

Po tygodniu był na tyle silny, że zgodził się, byśmy zapakowali go na ciężarówkę i ruszyli do jego skarbnicy. Brakowało nam już żarcia i leków. Powie-

dział, że odwdzięczy się i pokaże nam gdzie jechać. Ruszyliśmy.

## PIERWSZA WERSJA ZAKOŃCZENIA

Gość służył w Posterunku. Podjechaliśmy do jednego z ich obozowisk. Ściągnęliśmy faceta z paki i nagle goście wokół nas zamilkli. Co jest? To pewnie jakiś zbieg był. Prawie się zesrałem. Patrzyli to na nas, to na niego. Trzeba go było jednak zostawić. Wiedziałem!!

Po chwili wybuchły owacje. Gwizdy, okrzyki, radość na twarzach. Ha! A więc trzeba go było uratować, to ktoś ważny. Wiedziałem!!!

Facet nazywał się Timothy Blake. Jeden z najważniejszych ludzi na froncie, porwany przez Molocha kilka tygodni temu. Skurczybyk wyrwał się Bestii, zdobył na jej terenie sprzęt i przedarł się na zewnątrz. Potem do tej epickiej historii włączyliśmy się my! Taa, jesteśmy, bracie, bohaterami narodowymi.

Gorzej, że te spluwy i amunicja do nich pochodziły z Molocha. Żeby je dostać, trzeba by tam wleźć. Nie odważyliśmy się. Dostaliśmy sporo innych cacuszek w ramach podziękowań i zapewnienie, że zawsze możemy tu wrócić i otrzymamy pomoc. W sumie więc, było warto.

## DRUGA WERSJA ZAKOŃCZENIA

Jechaliśmy na północ. Moloch stawał się coraz większy i większy. Czuć już było drżenie. Na szczęście nie pojawiały się żadne jego maszyny, więc jakoś nam szło. Facet wyglądał raz na jakiś czas, patrzył na kompas i kierował nas dalej.

We wszystkim połapał się Tom. Niby debil, ale ma nosa. Coś mi tu nie gra, wykrzyczał do mnie w szoferce, nie wydaje ci się? No nie wiem, w sumie... Umierający gość z super sprzętem. Kretyni naszego pokroju stawiający go na nogi, mimo że sami nawet nie potrafimy nastawić złamanej ręki, przebudzenie po tygodniu ze stanu klinicznej niemal śmierci, a teraz kierunek Moloch...

Zatrzymałem się.

Tom wyciągnął swoją wysłużoną Berettę, wskoczył na pakę i oddał osiem strzałów prosto w łeb żołnierza. Ten zaś rzucił się na niego, wytrącił mu broń i przywalił do ziemi. To był jakiś pieprzony cyberczłowiek, jakiś, cholera, mutant, jakieś gówno Molocha. Bruce nie był w stanie nic robić, tylko darł się na cały ryj, żeby go ratować, Mike wskoczył na pakę, złapał za nożyce z NY i odciął gościowi obie nogi. Pomogło. Maszyna puściła Toma i rzuciła się na Mike a. Ten skoczył z paki, a robot za nim. Na otwartej przestrzeni, bez nóg, nie miał szans. Władowaliśmy w niego wszystko, co mieliśmy.

I wiesz co? Samarytanie to frajerzy, pamiętaj chłopie...



# Klatka

Myślę sobie, że łapanie przestępców to najlepsze, co można robić w dzisiejszym świecie. Są z tego gamble, jest z tego zadowolenie i jeszcze oczyszcza się świat z mętów. Zgodnie z tą filozofią nawet się długo nie targowałem podczas jednego z naszych ostatnich zleceń - chodziło o dopadnięcie Di Piaggo, cholernego Włocha, który zalazł za skórę kilku szychom w Vegas.

Wzięliśmy portret gościa, info o tym, gdzie widziano go po raz ostatni, poszperaliśmy trochę, by dowiedzieć się, gdzie mógł się teraz udać i ruszyliśmy. Jako że jesteśmy w tej branży zawodowcami, trafiliśmy za pierwszym razem. Gość udał się do Lurkin City, gdzie, jak wiedzieliśmy, miał laskę. W okolicznych osadach zidentyfikowali typa na naszym portrecie, więc pewni swego wjechaliśmy do miasta. Wyglądało na to, że gamble z tego kontraktu zainkasujemy naprawdę szybko. Ładujemy się do baru, pokazuję portret di Piaggo i pytam, czy ktoś go widział. A goście w rechot. Myślę sobie, podobny do burmistrza, czy co?

Tymczasem barman wychodzi zza szynkwasu, podchodzi do okna i pokazuje na plac po drugiej stronie knajpy. Na placu klatka, a w klatce Di Piaggo.

O, żesz ty! No właśnie. Okazało się, że się spóźniliśmy. Głupi Włoch przeleciał niewłaściwą panienkę w mieście i dostanie czapę. Za trzy dni mają go stracić. Dokładnie w niedzielę. Po prostu super. Mieliśmy 72 godziny, żeby coś wykombinować.

Gdybyśmy próbowali go odbić, debile z osady oskarżą nas o współudział czy coś w tym stylu i też skończymy na szafocie - to było pewne. Spróbowaliśmy z gościem pogadać - tłumaczymy mu, że jesteśmy gotowi go stąd wyciągnąć, tylko musi nam pomóc. Bardzo się do tego zapalił. Taa, tylko że wciąż nie mieliśmy pomysłu co robić. Oczywiście, można było przeciąć w nocy kłódkę - gościa nikt nie pilnował i go stamtąd wyciągnąć. Ale w razie wpadki mielibyśmy przesrane. Mogliśmy spróbować podrzucić mu jakiś pilnik, czy coś w tym stylu, żeby sam wylazł i dybać na niego poza miastem. Było to dla nas bezpieczniejsze, ale cwaniak mógł się nam urwać. To byłaby porażka. Mogliśmy go zatruć, żeby wyglądało, że wykitował, to by go nie wieszali. Potem tylko byśmy wykradli ciało. Kurcze, możliwości było sporo, ale żadna nie wyglądała na najlepszą. Zastanawialiśmy się także nad wykupieniem faceta. Wiesz, nasz zleceniodawca z Vegas na pewno by nie narzekał, gdyby musiał dopłacić trochę gambli - Włoch był naprawdę cenny. Mieliśmy przy sobie towaru za jakieś półtora tysiąca gambli, tysiączka moglibyśmy się pozbyć - choć to by było bolesne. Pytanie, czy burmistrz zgodziłby się za 1000 gambli darować facetowi życie i tylko go na przykład wykastrować...

Cóż, ostatecznie udało się wyciągnąć Włocha z klatki i dowieźć do Vegas. Okazało się, że facet był naprawdę trefny i pracował dla Molocha. W Vegas gość pojął, że lepiej mu było wyciągnąć kopyta na szafocie. Cóż, nikt nie zna swojej przyszłości, czyż nie?



# Magazyn Coca Coli

Każdy głupi wie, że Coca Cola to specjał nad specjały i do tanich nie należy - np. w „Budzie", słynnej knajpie w Detroit za butelkę tego legendarnego napoju klient zostanie oskubany na 50 gambli. A to podobno tanio i okazja.

Wyobraź sobie zatem, jaką burzę wywołała wieść, że w takiej dziurze jak to zasrane miasteczko, gdzie teraz we dwójkę siedzimy, na rynku pojawiła się - tarami tarami! - Coca Cola. Nie jakaś tam butelczyna napełniona syfem, na który nabrać można tylko frajera. Prawdziwa. Zajebiście przeterminowana i zajebiście prawdziwa. Pierwszą butelkę opchnął niejaki Gonzo, lecz w kilka dni później przyszło biedakowi umrzeć - zadławił się czymś czy jakoś tak. Kolejne butelki puścił w obieg Pako, kolega Gonzalesa. Cwany gość, ale ostatnio jego też nie widziałem. Może wyjechał, khe, khe?

Dobra, bez ściemniania. Słyszałem, że Gonzo odkrył cały magazyn Coca Coli. I to gdzieś w pobliżu, podobno w podziemiach pod ruinami jednego z okolicznych miasteczek. Nietrudno się domyślić, kto przejął tajemnicę po szczęściarzu. Za to ni w ząb nie wiadomo, kto załatwił Pako. No, nie sądzę, żeby jeszcze łaził po tym świecie. Jego zasraniutkie życie jest o wiele mniej warte od jednej butelki Coli, a co dopiero - od całego magazynu! Gdy tylko więksi bossowie zorientowali się, co ten kretyn ma w rękach, wyrok zapadł natychmiast. Każdy chciał go dorwać. Tyle tylko, że żadnemu się to nie udało. Ktoś był szybszy. Wiem, gdzie ucho przyłożyć i możesz mi zaufać - Pako gryzie ziemię i to nie robota bossów. Kto inny teraz wie, gdzie leży magazyn. I albo koleś jest bardzo cwany, albo uwielbia pić Colę samotnie, bo od pewnego czasu ani jedna pieprzona butelka nie pokazała się w mieście. Każdy handlarz w tej dziurze wie, kogo poinformować, gdy wreszcie się taka pojawi. Wiesz jak jest, jeden pójdzie do Grubego Moba, inny szepnie Białemu Chicky'emu. Nic w przyrodzie nie zginie i wszystko zostaje w rodzinie. Sytuacja jest napięta jak diabli i powietrze można kroić nożem. Na oko licząc, taki magazyn może być wart ni mniej ni więcej, tylko pieprzoną fortunę. Porachuj sobie, 50 gambli za butelkę to 1200 za skrzynkę „6x4"! Jak myślisz, ile skrzynek może być w magazynie? Ja wolę nie myśleć.

Aktualnie największe gangi w mieście pilnują i węszą. Jak tylko frajer pojawi się z ofertą, od razu go sprzątną, wcześniej wyciągając informacje o ukrytym magazynie. No i właśnie, właściciel sekretu jakoś nie chce się sfrajerzyć. Czeka, aż sprawa przycichnie i prawdopodobnie spróbuje wywieźć napoje do innego miasta, gdy już zelżeją patrole i kontrole. Trochę poczeka, bo gangi łatwo nie odpuszczą. Miejmy nadzieję, że koleś nie zamierza przycichnąć na kilka lat, bo niech mnie, sam mam smaka na Colę, choć znam ją tylko ze starych plakatów.

Słuchaj, bo nie bez powodu gadam z tobą. Jeśli zabójca będzie próbował się z kimś dogadać, to albo sporo odpali któremuś z miejscowych, albo uderzy do przyjezdnych. Ja stawiam, że wybierze właśnie obcych. A tych jest tu trochę, w końcu to miasteczko handlowe. Zresztą, właśnie dlatego nie można tak sobie wszystkich przeszukiwać czy od razu lać - spadłaby renoma i popularność naszego rynku, a na to bossowie nie pozwolą. Na razie.

No i jeśli koleś szuka kogoś spoza miasta do zorganizowania transportu, może już w tej chwili się rozgląda za odpowiednim człowiekiem. Może przyjść też do ciebie. Ale skoro jest taki sprytny, to wiesz, możesz nic nie wykumać. Spyta o pogodę, skąd jesteś i tak dalej - i sobie pójdzie. I jeśli nie zaskoczysz, że to TEN gość, to będziesz biedniejszy o parę patoli, łapiesz?

Aha, jeszcze jedno. Znamy się już bity tydzień, więc lepiej nie próbuj mnie wykiwać. A raczej nas. Nie obraź się, że walę tak ostro, ale zależy mi na tobie, naprawdę.

I tyle, jeśli idzie o informacje od Cosmo, przyjaciela BG. Zalatany człowiek, jak każdy, kto chce jakoś związać koniec z końcem żyjąc w półświatku. Miał niezłą intuicję, zwracając się do bohaterów, bo faktycznie, zaczepi ich podejrzany typek, wędrowny handlarz, któremu zawsze towarzyszy jeszcze bardziej podejrzane indywiduum. Gość nazywa się Giacopo (a jego towarzysz Drus) i spróbuje wynająć BG do bardzo dziwnej roboty, mianowicie do pilnowania pewnego magazynu przez cały tydzień. Będą musieli się zmieniać, aby

strzec go i w dzień i w nocy. W tym samym czasie wśród najlepiej poinformowanych ludzi w mieście rozejdzie się pogłoska, że w magazynie jest nie byle co, a coś wartego złupienia, więc pewnie nadarzy się okazja do wypróbowania swych umiejętności jako strażników.

Jeśli bohaterowie zdecydują się jakoś dostać do środka, znajdą szereg zamkniętych i zaplombowanych skrzynek. Czy to Coca Cola? No, nie bądźmy naiwni. Zdradzę już w tym miejscu, że faktycznie, to Giacopo zna tajemnicę umiejscowienia magazynu. Jednak jest on piekielnie sprytny i podejrzliwy. Z wszystkich ludzi w mieście wybrał BG, jednak wpierw podda ich próbie zaufania. Jeśli otworzą skrzynki, znajdą w nich towary Giacopo, faktycznie niezłe gamble, ale jednak daleko im do wartości Coli. Głównie części elektroniki, stare telewizory itp. No i epizod taki zakończy pracę u Giacopo, a ten postara się znaleźć lepszych kandydatów, jeśli zaś cokolwiek mu zginie, zapłaci policjantom dodatkowo za złapanie złodziei.

Na szczęście bohaterowie nie są w ciemię bici i MG może w subtelny sposób zasugerować im myśl, choćby przed samym otwarciem skrzyń, że być może Giacopo poddaje ich próbie. Wtedy lepiej póki co grać uczciwie, by uzyskać dostęp do prawdziwie ważnego zadania, związanego z brązowym i musującym skarbem. Niby łatwe, a jednak zajęcie BG nie pozostanie niezauważone i zwróci się do nich kilku cichociemnych, m.in. Cosmo, żeby jednak sprawdzili skrzynki - za dobrą opłatą, lub wpuścili odpowiednich ludzi. Czy BG wtajemniczą Cosmo w swoje podejrzenia co do próby zaufania, czy też po prostu powiedzą „nie" i poważnie mu się tym narażą?

Gdy zdadzą pomyślnie egzamin, Giacopo wreszcie postawi na nich i zatrudni ich do ochrony swojej niewielkiej karawany (tu wybierz trasę karawany - około 300 km na zachód). Sam, zbytnio bojąc się ewentualnego napadu, wyjedzie tam samochodem znacznie wcześniej. Jakaż będzie radość, gdy skrzynie na wozach lekko zabrzęczą. Poza miastem można się do nich dobrać, lecz oczywiście, napad będzie. Tyle, że nie jednej bandy, a kilku różnych, zacznie się więc prawdziwie chaotyczna strzelanina. Niemal każdy członek karawany został przekupiony przez kogoś innego i każdy przygotował inną zasadzkę. MG musi wysilić trochę mózgownicę i zaimprowizować kilka zabawnych pomysłów przejęcia ładunku, na jakie wpadli BN-i.

Koniec końców, okaże się, że w 25 skrzynkach znajduje się ...wiele rozmaitych butelek wypełnionych wodą. I jedna butelka prawdziwej Coca Coli.

W tym samym czasie, gdy wszyscy zabijają się o skrzynie pilnowane przez BG, Drus cichaczem wyjedzie z miasta skradzioną ciężarówką i sam, bez pomocy żadnych „zaufanych" najemników, załaduje 10 skrzynek prawdziwej Coli, po czym ruszy na wschód.

Jeśli BG w porę zauważyli nieobecność Drusa - nie było ani przy Giacopo, ani w karawanie, mogą zwietrzyć podstęp. Jednak jeśli nie będą kontynuowali zaplanowanego przez Giacopo przedstawienia i podążą śladem Drusa, za nimi jak cień sunąć będą wszyscy, zaś zainteresowanie karawaną spadnie. Najlepszym wyjściem będzie wysłanie jednego tylko człowieka, by cichaczem przypilnował Drusa, zaś reszta BG powinna mimo wszystko ruszyć z karawaną i przy pierwszym wystrzale umknąć gdzie pieprz rośnie.

Czy gracze wykażą się odpowiednim sprytem i bystrością? Zobaczymy. Jeśli nie, zawsze mogą zaciekle bić się o jedną jedyną, pozostawioną przez Giacopo butelkę legendarnego napoju.



# Czarownik z Yellow Rock

Odkąd upadła cywilizacja, w wielu miejscach lokalne społeczności stoczyły się niemal do poziomu Średniowiecza. Powróciła tam wiara w zjawiska nadprzyrodzone, w magiczne moce i duchy. Nasi bohaterowie zetkną się tym razem z czymś, co na pozór wyda się prawdziwą magią, złowieszczą i groźną.

BG trafiają do niewielkiego miasteczka Yellow Rock. Dowiadują się, że zatrzymała się tu grupa kilkunastu najemników i panoszy się bez umiaru. Wrócili z ostrej akcji i muszą odsapnąć. Mimo, że pokiereszowani, byli bardzo zadowoleni - pewnie złowili okazję zdobycia gambli i jak tylko wydobrzeją, wrócą dokończyć sprawę. Co dokładnie? - tego nikt z miejscowych nie wie.

Goście mają pewną paskudną cechę: przeszkadza im każdy włóczykij, który zawędruje w pobliże ich tajemniczego skarbu, czyli w okolice Yellow Rock. Jako zawodowcy, wpierw przyjrzą się bohaterom ostrożnie. O wiele śmielej poczynają sobie z miejscowymi. Obłapiają kobiety, wyżerają zapasy miasteczka, kpią z kilku tutejszych strażników. „Zaprzyjaźnili" się także z burmistrzem i często przesiadują w jego domu, korzystając z luksusów.

Pośród wielu szczegółów MG musi w subtelny sposób przekazać informację, że Vic, gospodarz knajpy, w której się zatrzymali jest nieco szalony i na prawej dłoni nosi czarną rękawicę. Mogą się z nim nawet zaprzyjaźnić i ten stanie się dla graczy głównym źródłem informacji o Yellow Rock.

Pierwszej nocy całe miasteczko zostanie obudzone nagłą eksplozją, która miała miejsce na głównym placu. Z trudem dostrzec można, że wokół poniewierają się szczątki ciała. Potężny wybuch rozszarpał jakieś zwierzę, a może człowieka. Tej samej nocy okaże się, że zaginął jeden z najemników - ci wpadną w szał i przeszukają wszystkie domy, brutalnie traktując mieszkańców. Nikt nie ma pojęcia, co mogło się wydarzyć. Jeśli w śledztwo zaangażują się bohaterowie, dowiedzą się nieco więcej niż agresywni bandyci. Zaginiony najemnik próbował spędzić noc z córką burmistrza, Yvenne. Rozmowa z nią wniesie nowy szczegół - z roztrzęsionej dziewczyny można wydusić, że była świadkiem czegoś niezwykłego. Podczas szarpaniny z bandziorem jakiś głos nakazał jej odsunąć się od niego, a w następnej chwili, gdy uciekała w noc, za jej plecami nastąpiła eksplozja. Ktoś wspomni też, że dostrzegł jakiś błysk na jeziorze. Tej samej nocy, podczas rozglądania się po miasteczku, bohaterowie ujrzą, jak Vic przemyka między domami. Jeśli będą go śledzić, okaże się, że dotrze do brzegu pobliskiego jeziora i odpłynie ukrytą łodzią, znikając w ciemności.

Od samego ranka na Yellow Rock padnie cień terroru. Wściekli żołnierze przeszukają każdy kamień i zagrożą śmiercią, jeśli sprawa nie wyjaśni się do wieczora. Podejrzenia skupią się także na bohaterach. Gracze muszą zdecydować, czy przemogą niechęć i przyłączą się do poszukiwań winnych, czy zareagują agresywnie.

Gdy słońce złączy się z horyzontem, żołnierze zbiorą na placu mieszkańców.

Gdy tylko szef żołdaków skończy wygłaszać groźby i rozkaże zabatożenie na śmierć kilku obywateli Yellow Rock, rozlegnie się krótki świst i placem wstrząśnie eksplozja. Strzępy ciał i krew prysną na wszystkich zebranych. Po dowódcy i większości jego oddziału pozostanie tylko dymiący lej. Zginie także kilku z mieszkańców, wielu zaś padnie rannych. Resztka oddziału otworzy ogień na ślepo, więc bohaterowie będą zmuszeni do uciszenia ich lub ucieczki. Gdy masakra na placu zakończy się, najbystrzejsi przypomną sobie, że tuż przed wybuchem dostrzegli cień mknący na niebie wprost na plac.

Sytuacja się odwróciła i teraz to mieszkańcy rzucą się na pozostałych rannych najemników, chcąc ich zlinczować. Powstrzymać mogą ich tylko bohaterowie. Jeśli uda im się przepytać więźniów, okaże się, że odkryli na wyspie na pobliskim jeziorze starą i opuszczoną bazę wojskową, w której magazynach wciąż leży amunicja. Jednak gdy ją badali, coś ich zaatakowało. Byli pewni, że to uśpione dotąd systemy obronne. Z trudem wydostali się spod ostrzału, a eksplozje wstrząsały całym wybrzeżem. Dopiero gdy to samo spotkało ich tu, w Yellow Rock, rozgorzała między nimi na nowo kłótnia, co mogło ich tam zaatakować. Z pewnością to samo dostało się za nimi do miasta.

Tymczasem Vica rozpiera energia. Co chwila wtrąca groźby skierowane do najemników i napawa się faktem, że role się odwróciły. Najemnicy postanowią opuścić miasto tego samego dnia, jednak nie będzie im dane wyjechać. Gdy tylko miną ostatnie domy, na drogę wyjdzie Vic i ze śmiechem wykrzyczy w ich stronę słowa pogardy, a następnie wskaże ich palcem i ...po krótkim świście nastąpi eksplozja. Siła wybuchu rozerwie resztę żołdaków.

I w tym momencie Vic uzna się za boga. Resztki ludzkich uczuć znikną i Yellow Rock powita nowego potwora, gorszego jeszcze od najemników. Z lokum burmistrza rozkaże wynieść na plac wszystkie sprzęty i urządzić sobie wygodną siedzibę pod gołym niebem, a następnie dogadzać sobie niczym barbarzyński król, niechętnie udzielając audiencji. Całą amunicję każe zatopić w jeziorze, czego sam dopilnuje. Jakakolwiek więź połączyła go wcześniej z bohaterami, teraz zniknie. Ktokolwiek mu się sprzeciwi, zginie w eksplozji, gdy tylko palec Vica uniesie się w skazującym na śmierć geście. Zabija także tych, których jego paranoiczny umysł uzna za wrogów. Jedną z ofiar stanie się burmistrz i odtąd wszelkie nadzieje mieszkańców spoczną na bohaterach.

W tym momencie bohaterowie stąpają po kruchym lodzie. Muszą uważać na słowa i albo opuścić ukradkiem miasto, albo spróbować unieszkodliwić Vica. Jedno i drugie wiąże się z dużym ryzykiem. Trzecim wyjściem jest czekać, starając się dogadzać szaleńcowi - w końcu kiedyś musi zasnąć. Okaże się jednak, że Vic wcale nie ma zamiaru spędzić nocy w Yellow Rock i ponownie uda się na jezioro. Większość mieszkańców postanowi uciec pod jego nieobecność, zaś kilku przygotuje prowizoryczną zasadzkę.

Od graczy zależy, jak wykorzystają okazję. Jeśli dostaną się na wyspę, ujrzą, jak Vic przenosi niewielkie rakiety z ruin bazy do leżącego przy brzegu korpusu zniszczonej maszyny bojowej, a następnie załadowuje jej zasobniki. Część tajemnicy została wyjaśniona. Reszta wyjaśni się dopiero wtedy, gdy Vic zostanie unieszkodliwiony. Pod czarną rękawicą skrywa się bowiem wymontowany z maszyny układ, który odpala rakiety, a następnie naprowadza je na cel. Wystarczy, że na ciele ofiary pojawi się mały punkcik, a rakieta uderzy dokładnie w to miejsce. Prawdziwy palec Nemezis.



# Fabryka lekarzy

Do dziś wielu ludzi uważa, że Moloch wcale nie chce zniszczenia ludzkości, a jedynie realizuje jakieś własne, niepojęte dla nas cele. Oto przygoda, która stawia kolejny znak zapytania w tej sprawie.

Pewnego razu w miasteczku Steamborrow pojawił się handlarz, który oferował na sprzedaż niezwykłe leki, które nie mogły pochodzić z przedwojennych zapasów. Podejrzenia wzbudziła przede wszystkim wysoka jakość ich produkcji. Sprzedawca obawiał się pójść wprost do tutejszych bossów lub kupców i wybrał inną drogę rozprowadzenia swego towaru - detaliczną. Traf chciał, że zwrócił się akurat do naszych bohaterów. Jeśli tylko znają się oni nieco na medycynie, rozpoznają w mig, że trafiło im się coś naprawdę niezwykłego. Zaproponowana cena jest niewielka, więc nadarza się okazja zrobienia doskonałego interesu. Jednak jeśli tylko wybiegną myślą nieco dalej, zadadzą sobie pytanie - skąd ów włóczęga to wziął i czy ma tego więcej?

Jeśli o to nie zapytają i tylko popchną towar dalej, wtedy sprawą zainteresują się co bardziej przedsiębiorczy ludzie, i to oni „delikatnie" wybadają, skąd bohaterowie mają te leki. Jakkolwiek potoczą się wydarzenia, dopiero przyciśnięcie lub śledzenie włóczęgi ujawni źródło medykamentów. Włóczęga znalazł je w położonych ponad 20 km stąd górskich jaskiniach, tam też uda się, jeśli otrzyma zamówienie na więcej towaru.

Bohaterowie mogą dotrzeć do jaskiń śladami handlarza albo sami - zgodnie z jego wskazówkami lub też, jeśli nie upilnowali tajemnicy, tropem grupy wysłanej przez jednego z bossów. Jeśli tylko bohaterowie nie byli dość ostrożni, ich tropem może podążyć inna grupka, łasa na gamble.

Jaskinie to prawdziwy labirynt, w którym, o dziwo, znaleźć można wiele śladów ludzkiego pobytu - opuszczone sale mieszkalne, sztucznie modelowane korytarze.

Głębiej w korytarzach można odkryć nieco pozostawionego dobytku. Nigdzie nie widać leków, ale za to w zgliszczach mebli znaleźć można kilkanaście porcji dziwnego narkotyku, nieco tornado i zapakowanej w hermetyczny plastik żywności - nie do wiary, ale świeżej! Niełatwo natomiast wypatrzyć ukryte w kilku miejscach miniaturowe kamery, jak i skryte wśród załomów skalnych wnęki, z których wysunąć się mogą metalowe śluzy, zdolne w jednej chwili zamknąć korytarz.

Po kilometrze jaskinie otwierają się na wielką dolinę, a widok tego, co się w niej znajduje niemal zetnie bohaterów z nóg. Pomiędzy wysokimi ścianami gór spoczywa niewielkie miasteczko. Kilka ulic, zielone pola i niewielkie domki, a z kominów snuje się dym. W samym środku wioski wznosi się betonowa kopuła, przypominająca bunkier.

Na pierwszy rzut oka wszystko wyda się w porządku, może z wyjątkiem niezwykłej czystości i uśmiechów na twarzach tutejszych mieszkańców. Poza tym wszyscy są tu do siebie niezwykle podobni. Na polach dostrzec można rzadko spotykany urodzaj, w

sadach rosną zdrowe owoce, a wszyscy mieszkańcy zajmują się rolnictwem. Jeśli przypadkiem bohaterowie zechcą od razu wrócić do jaskiń, wtedy okaże się, że to nie takie proste, bowiem wspomniane śluzy zamkną się, gdy tylko BG dotrą do ukrytej wioski.

Już podczas pierwszych rozmów okaże się, że mieszkańcy doliny nie są na bieżąco z wiadomościami o świecie. Zdają się znać wydarzenia jedynie z opowieści. Wojna, mutanci, gangi - owszem, słyszeli, ale nic ponadto. Na wszelkie pytania o dziwną sytuację w dolinie będą otrzymywali wymijające odpowiedzi z dołączonym grymasem usłużnego uśmiechu, zupełnie jakby wieśniacy nie mogli zrozumieć, o co bohaterom chodzi. Wszyscy są przekonani, że urodzili się tutaj i żyją tak od zawsze, a wieści o świecie docierają do nich co pewien czas od podróżnych, którzy w podobny sposób trafili do doliny.

Bohaterowie otrzymają nocleg w jednej z pustych chat, równie czystej jak inne i skromnie urządzonej. Po bliższym przyjrzeniu się zarówno chacie, jak i otoczeniu można odkryć kilka interesujących szczegółów. Pod warstwą trawy, na głębokości około 20 centymetrów znajduje się metalowa siatka, zaś pod nią widać kanały i metalowe koryta-rze. W ścianach chat ciągną się kable i w wielu miejscach tkwią dziwne, miniaturowe urządzenia. Ponadto w nocy dostrzec można na zewnątrz drobny ruch, jakby buszowały tam myszy. W rzeczywistości to niewielkie maszyny.

Tej samej nocy do wioski dotrze ledwie żywy, zarośnięty i wyczerpany włóczęga. Skieruje się wprost do betonowego bunkra, a ten otworzy się i wpuści dziwnego gościa. Gdy tylko bohaterowie zbliżą się tam, zamknie się on znów na głucho i żadna siła go nie otworzy.

Sytuacja zmieni się, gdy w końcu BG postanowią opuścić wioskę albo przejść do bardziej zdecydowanych działań - np. przedostać się do podziemnych tuneli. Wtedy rozlegnie się cichy, piszczący alarm i z kopuły wyłoni się pięć strażniczych maszyn (Obrońców) oraz jeden Łowca. Wydało się, to Molochi Nie ma wielkiego wyboru i BG muszą je pokonać, a gdy się to uda, czeka ich kolejna próba sił. Jako, że miejscowy Mózg nie ma więcej maszyn do dyspozycji, pchnie do walki to co ma. Wieśniacy rzucą się na BG z gołymi rękami, grabiami, cepami i czymkolwiek, co wpadnie im w ręce. Ponadto z bunkra wychynie kilku podobnych do miejscowych ludzi, jednak znacznie bardziej steranych życiem i jednocześnie bardziej doświadczonych - w odróżnieniu od niezdarnych wieśniaków. Gdy siły Molocha zostaną pokonane, ukryty w betonowym bunkrze Mózg zdetonuje się sam.

W pewnym momencie przyjdzie bohaterom z pomocą tajemniczy przybysz, którego wcześniej widzieli w mieście. On też po skończonej jatce rozjaśni nieco sprawę. Otóż od dwóch lat tropił tzw. „lekarzy", mutantów hodowanych przez Molocha, którzy pojawiali się w różnych miastach i osiedlach i jako zupełnie niedoświadczeni, z reguły szybko lądowali na samym dnie, często pobici i okradzieni nawet z ubrania już pierwszego dnia. Jednak właśnie o to Molochowi chodziło. Gdy tylko taki nowonarodzony mutant otrzymał odpowiednią lekcję twardego życia, odchodził. Teraz już wiadomo dokąd. Tutaj, w ukrytej oazie, otrzymywał przydział leków i ruszał między ludzi. Sęk w tym, że jak na razie nic złego oni nie zrobili, a w kilku miejscach, do których dotarli, naprawdę leczyli. I to nieźle. Jednak wiadomo, że Moloch z pewnością szykował jakieś diabelstwo i kwestią czasu było, by uruchomił swoją „piątą kolumnę". Kolejny popieprzony eksperyment Molocha.

„Lekarze" nie różnią się niczym od ludzi, z tym wyjątkiem, że jak wszyscy mutanci hodowani przez Molocha stworzenia, rosną i dojrzewają o wiele szybciej niż ludzie. I jeszcze ten jeden szczegół: wszyscy „lekarze" są do siebie podobni. Warto, by odtąd BG przyglądali się twarzom konowałów, którzy będą szyć ich rany. Niczego nie można być pewnym na tym popapranym świecie.

Jeśli któryś z bohaterów w jakikolwiek sposób się zrani, mieszkańcy wioski okażą się doskonałymi lekarzami - zupełnie, jakby każdy skończył przedwojenną szkołę medyczną.



# Wioska skrzydlatych

Można powiedzieć, że w dzisiejszych Stanach na każdego normalnego człowieka przypada jeden szaleniec lub mutant. Ludzi szalonych nie trzyma się dziś w szpitalach - często to oni sprawują władzę. Ponadto mają zastraszająco łatwy dostęp do potężnych broni, zarówno pozostałości po dawnych czasach, jak i technologii Molocha. Ci nieobliczalni ludzie nie boją się sięgać po to, co zakazane. Pewnego razu nasi bohaterowie spotkają jednego z nich...

Wędrując autostradą przez tereny porośnięte zdziczałą roślinnością, zatrzymują się nad przepaścią. Droga się urywa, a dawny most leży w gruzach. Jedynie kilkanaście ocalałych przęseł podtrzymuje odcięty fragment mostu pośrodku przepaści. Można tam dojrzeć kilka zabudowań, opartych o ciągnące się w górę przęsła mostu. Ocalała część ma około 30 metrów, zaś od zboczy dzieli ją z każdej strony ponad 150 metrów przepaści. W dole, kilkadziesiąt metrów poniżej, pośród drzew leżą rozbite samochody. Miejsce to wydaje się na tyle niedostępne, że wraki mogą okazać się do dziś nie splądrowane.

Na dnie, niecały kilometr stąd na wschód, widać niewielką wioskę. Z kominów dobywają się smugi dymu - to znak, że jest zamieszkana.

Jeśli bohaterowie zdecydują się zejść na dół, muszą pokonać zbocze, co nie będzie łatwe. We wrakach odnajdą nieco gambli. W trakcie przeszukiwania dostrzegą na niebie krążące wielkie ptaki, które nagle zapikują w dół. Atak jest niespodziewany i niezwykle zaciekły, a z bliska można się zorientować, że szybujący napastnicy to niemal ludzie, skrzydlaci mutanci. W walce używają pazurów i lekkich włóczni, próbują też pochwycić ofiarę i unieść w górę. Jest ich dwukrotnie więcej niż BG, lecz jeśli połowa z nich zostanie mocno poraniona, umkną w górę - wydaje się, że lądują na stojącym fragmencie mostu.

BG docierają do wioski. Około pięćdziesięciu mieszkańców wychodzi im na spotkanie. Przedstawiają obraz nędzy i rozpaczy - dotknięci jakąś chorobą, wymizerowani. Niewielkie poletka wydają marne plony, a wychudzone bydło również dotknęła zaraza. Jeśli BG zostali pokiereszowani przez skrzydlatych, otrzymają natychmiast pomoc. Okaże się, że szybujące potwory są zmorą miejscowych. Porywają ludzi co pewien czas i zabijają każdego, kto spróbuje stąd odejść. Służą podobno pewnemu szalonemu naukowcowi, Lionelowi, który mieszka w budynku na moście. Niegdyś przybył do wioski i wiele pomógł miejscowym, jednak gdy jego żona umarła na tutejszą chorobę, oszalał i odszedł. Po kilku miesiącach przybył w otoczeniu mutantów i zażądał ofiar dla swoich badań. Od tej pory na wioskę padł cień terroru.

Trzy miesiące temu jednemu z mieszkańców udało się wymknąć i sprowadzić pomoc. Za zgromadzone gamble całej wioski udało się wynająć Brota, pilota niewielkiego samolotu. Jednak pech chciał, że po przybyciu on także zachorował. Na szczęście nie umarł i jego stan zaczął się poprawiać.

Można snuć przypuszczenia, co stanie się w najbliższym czasie - czy sza-

leniec rozkaże mutantom zaatakować wioskę i dobrać się do skóry bohaterów, czy każe zniszczyć ją całkowicie, czy też poczeka. Wioskowi są raczej niechętni do obrony i pogodzeni z losem, jednak z trudem da się ich przekonać i wspólnie przygotować na oblężenie. Bohaterowie mogą także wpaść na pomysł, by z pomocą samolotu (ukrytego na polanie nieopodal) wznieść się nad przepaść i zaatakować siedzibę szaleńca, a także stwory, które nie będą mogły umknąć w powietrzu przed maszyną.

Jeśli nie zdecydują się na inicjatywę, wioska zostanie zaatakowana następnej nocy. Ponad trzy tuziny mutantów zrzuci grad kamieni i płonące pochodnie, po czym rozpocznie się masakra. Jeśli zaś spróbują po prostu uciec z tego miejsca, mutanci dopadną ich w trakcie ucieczki, być może nawet w czasie wspinaczki. Najpierw zaatakuje niewielka grupka, lecz jeśli BG nie ustrzelą wszystkich napastników i któryś zdoła uciec, po dwóch kwadransach nadciągną wszystkie.

Być może bohaterom uda się pojmać żywcem szaleńca. Gdy wreszcie ujarzmią jego wściekłość i szał, mogą dowiedzieć się, jaki cel przyświecał porwaniom. Służyli oni za materiał do badań. Otóż szalony naukowiec poprzysiągł znaleźć lekarstwo na toczącą wioskę zarazę. Nieopatrznie to on właśnie dawno temu spowodował, że miejscowy wirus zmutował. Był to efekt uboczny jego genetycznych eksperymentów z pochodzącym od Molocha mutagenem. Dzięki niemu stworzył skrzydlatych mutantów, lecz cena okazała się zbyt wielka - jego ukochana zmarła w wyniku stworzonej przez niego choroby. Zasuszone ciało kobiety spoczywa wciąż w jednym z pokoi niewielkiego domku.

***Skrzydlaci mutanci;*** Spr. 10, Zr. 13, Perc. 14, **Limit obrażeń:** 1 Krytyczna.

**Walka:** Atak z powietrza - przy każdym ataku należy przeprowadzić test Inicjatywy (w tym wypadku Trudny test Sprytu). Każda ze stron może wykonać jedną obronę i jeden atak. Wpierw atakuje ten, kto wygrał Inicjatywę, drugi zaś się broni. Następnie atakuje ten, kto przegrał test Inicjatywy, a broni się jego przeciwnik.

Mutant może próbować pochwycić lub zadać cios. Aby uniknąć ciosu mutanta, gdy ten wygrał Inicjatywę, trzeba zdać Trudny test Zręczności. Gdy przegrał Inicjatywę, wystarczy Przeciętny. Aby uniknąć pochwycenia, odpowiednio - Problematyczny i Łatwy.

Aby trafić mutanta, gdy ten wygrał inicjatywę, trzeba zdać Trudny test Zręczności, a gdy przegrał - wystarczy Przeciętny.

Do testów ataku i obrony można użyć Umiejętności Bijatyka lub Sztuki walki.

Trafienie mutanta z broni palnej w locie jest trudne - za jego Ruch należy doliczyć 40% utrudnienia.

***Choroba:*** Każdego dnia pobytu we wiosce każdy z BG musi wykonać Przeciętny test Kondycji. Jeśli nie zda tego testu, zapadnie na tutejszą chorobę i jego Współczynniki zostaną obniżone o 1. Każdy następny nie zdany test obniży je o kolejny punkt, zaś zdany zmniejszy tą karę o 1.




# Kurier

Jest taki film z czasów przed wojną, o listonoszu, co to jeździł na koniu z flagą USA na plecach i zbawiał Stany. Co za pieprzenie! Gdyby robota kuriera była taka epicka, to... zresztą co się będę denerwował. Lepiej posłuchaj. Kawał czasu temu miałem nieprzyjemność robić za kuriera i powiem ci, ta lekcja jasno mi pokazała, że ten film nie na darmo - gdy go nakręcili - został określony mianem science fiction!

Jedziemy naszym różowym cadillakiem, pogoda piękna, horyzont odległy, bak pełny. Żyć nie umierać. No i na poboczu stoi bryka, owinięta wokół słupka drogowego z dawnych czasów. Silnik jeszcze wciąż pracuje. Co sobie myślisz w takiej chwili? No jasne, że zastanawiasz się, co za debil wpieprzył się w jedyny słup przy drodze na odcinku dobrego tysiąca kilometrów. Przez ostatni tydzień drogi nie mijaliśmy żadnego słupa - w końcu jest i facet od razu się w niego władował. Spojrzałem na Toma i mówię mu, widzisz Tom, są jednak na świecie więksi jeszcze debile od ciebie.

No nic.

Zatrzymaliśmy się zobaczyć, czy może będą jakieś ciekawe gamble w bagażniku. Zaglądamy do środka bryki, a na przednim siedzeniu leży facet, trochę - delikatnie mówiąc - poturbowany. Jak podeszliśmy do niego, podnosi głowę i uśmiecha się krzywo. Myślę sobie, faktycznie idiota. Cieszyć się na spotkanie obcych - no, ja pierniczę, zupełny brak instynktu przeżycia.

Co się okazało - facet był kurierem, wiózł listy i paczki do różnych miejsc. Listy to nic, ale paczki od razu nas zaciekawiły, więc pytamy co tam w tych paczkach ciekawego wiezie. A gość charczy (faktycznie, chyba było z nim źle), że najcenniejszą przesyłkę ma w głowie. Nie kuś brachu, bo ci zrobimy trepanację - mówi do niego Mike i mruga okiem porozumiewawczo, ale kurier ciągnie swoje - mam wiadomość dla pana Schultza z Detroit. Jest wiele warta. Naprawdę wiele. Normalnie biorę za robotę od Schultza 200 gambli i połowa jest dla was, jak pomożecie mi tam dotrzeć. Jak da więcej - połowa tego więcej też dla was.

No widzisz, chłopie, myślę sobie, bezbronny jesteś jak ślimak, ale dojny jak krówka w sile wieku. W to mi graj. Od każdej paczki też odpalę połowę - będzie po drodze. Ja będę miał na lekarza i nową brykę w Detroit, panowie będą mieli na laski i prochy, ok.?

Ok., w to mi graj, myślę sobie i tylko Bruce spojrzał na horyzont i pyta, czy słyszymy to krakanie. Tom wyciągnął snajperkę, co ją zdobył miesiąc temu i po chwili już mówi, że nic nie słychać, he, he.

Ruszamy. Pierwsza przesyłka i od razu mi się trochę ciśnienie podniosło, ale myślę sobie - gamble, rzecz do życia potrzebna, a życie to moje ulubione zajęcie. Nie będę narzekał. Bez komentarza zjechałem z autostrady i kieruję naszego cadillaca przez bezdroża, wprost na ziemie „Wilczych kłów". Nie cierpię czerwonych, ale robota kuriera, więc trzeba nagiąć światopogląd. Jedziemy. Chłodnicę mieliśmy zapasową, więc jak się urwała, nawet się nie wściekłem, a

jak na tych cholernych bezdrożach tłumik zahaczył o jakąś norę pieprzonych gryzoni i został tam już na zawsze, też jeszcze byłem spokojny. Myślę sobie, w Detroit nowy tłumik za dwa gamble dostanę. I nagle ziuuup, strzała wbija mi się w maskę. Ja pierniczę, jak ja nie cierpię czerwonych.

Mówię kurierowi, sprężaj się facet, nie będziemy tu zimować.

No nie zimowaliśmy, ale trzy dni zeszły. Wódz namyślał się nad odpowiedzią. Wypalił wagon zielska w tym czasie, a ja myślałem, że mnie cholera weźmie. Mike był cały czas na haju, Bruce poszedł uczyć się strzelać z łuku do ptaków, a ja zostałem z Tomem w bryce i pilnowaliśmy ładunku. Indianie poskładali do kupy kuriera, tak że przynajmniej była szansa, że cały dotrze do Detroit. W sumie wyhandlowaliśmy od nich masę zielska, a Tom kupił sobie - jak to nazwali - nóż. Jak dla mnie była to pieprzona maczeta. Tom łaził po obozowisku indiańców i wiecznie powtarzał: „Ja pieprzę, ale kindżał!"

W końcu wyruszyliśmy. Czułem się jak idiota. Wszyscy mieliśmy wisiorki na szyjach od lasek, co się jakoś po nocy przypałętały, Bruce zrobił sobie tatuaż i wpiął we włosy pióro. Najgorsze było to, że debil wymienił Berettę na jakiś bumerang, którym podobno nauczył się rzucać - choć zabroniłem mu pokazywać mi, jak to robi. Nie, sorry, najgorsze było to, co te cholerne dzieciaki zrobiły z moim różowym cadillakiem. Wysmarowały mi całą karoserię w barwy wojenne. Mam nadzieję, że w Detroit mi to zmyją.

Gotowy?! - spytałem kuriera i było to pytanie retoryczne. Na szczęście wykumał. Wrzuciliśmy go na tylne siedzenie i ruszyliśmy dalej.

Dotarliśmy do autostrady i wreszcie można się rozpędzić. Ale nie. Penny - bo tak się nazywał kurier - mówi, że przy starej stacji trzeba się zatrzymać. Zatrzymałem się. Jest tylko jeden mały problem, mówi. Aha, słucham - odpowiadam spokojny jak nigdy - choć to tylko poza, bo już się we mnie gotowało. Przesyłkę zostawiam zawsze w kanale pod stacją, a w takim stanie nie zejdę. Ktoś z was musiałby tam wejść.

Luzik. Nic mnie już nie wytrąci z równowagi. Mówię: „Ciągniemy zapałki, kto schodzi na dół" i myślę sobie, że jak na mnie wypadnie, to go tam wrzucę i odjadę. Wypadło na Toma. Bruce pyta, czy pożyczyć mu bumerang na wszelki wypadek. O, nie, mam dość. Idę się odlać.

Penny wytłumaczył wszystko co i jak i Tony ładuje się do kanału. Mijają dwie minuty i słychać serię z PMki Tomego. Wciąż spokojny pytam Pennego: „Co to kurna jest?!" Wzrusza ramionami. „Chyba wystrzały, tak?" Ładuję go w pysk, każę pilnować go Brucowi i złażę na dół. Na dole gniazdo Kitchinów. Rozwalamy je z Tomym, zostawiamy list i wyłazimy na zewnątrz. „A zapłata? Wzięliście zapłatę? Powinna być tam mała skrzynka z gamblami" - to oczywiście Penny „Mistrz Refleksu". Złażę po skrzynkę. Zapłata sowita. Bierzemy wszystko dla siebie i niech się nawet nie próbuje cholerny kurier odzywać. Jedziemy dalej.

Mijamy zabudowania jakiejś osady i za nami widzę tłum motorów, które opuszczają ruiny. Cadillac jest szybki. Oni szybsi. Cholera. Patrzę na Pennego, kurczę, jak jest kurierem, to chyba ma jakieś znajomości na tym terenie!

„No, nie jest dobrze", mówi, a ja sobie myślę, że jednak go zamorduję. Jak on trzyma się w tym biznesie?! Co pół kilometra nie jest dobrze?!

Dopadają nas. Otaczają. Szczerzą zęby. Coś ze dwudziestu chłopa pod bronią. Nie podskoczymy im.

Uśmiecham się i mówię, że miło ich widzieć i że serdecznie pozdrawiam, ale wieziemy kuriera z ważną wiadomością i było by cool gdyby to uszanowali.

Jeden z nich złazi z motoru i podchodzi do mnie. Wiesz, kto ja jestem? - pyta. A ja mu mówię - No, nie wiem stary, ale pewnie się dowiem, co?

Niewiarygodnie skuteczna dedukcja - mówi gość - zwą mnie Profesor. Wiesz, dużo czytam. Gazet i innych takich.

No to mu mówię, że świetnie, że dużo czyta, i że nie chcemy przeszkadzać w lekturze i właśnie się spieszymy, bo - jak mówiłem - kuriera wieziemy.

Profesor zagląda na tylne siedzenie i widzi leżącego, poobijanego Pennego. Spluwa na ziemię i krzywo się uśmiecha. Myślę sobie, albo akurat przypomniał sobie jakiś dowcip, albo - co bardziej prawdopodobne - wpadł na pomysł, by spuścić nam manto. Cóż, jak zwykle miałem rację.

Co się okazuje - debil Penny w zeszłym miesiącu przywiózł Profesorowi list od kogoś z Doverbeach i Profesor chciałby wysłać odpowiedź. Wiesz, Penny - mówi Profesor - słowa nie oddają pełni moich emocji, więc przekażesz temu skurczysynowi Johnemu, że jak go spotkam, to zrobię z nim coś takiego, popatrz. No i chłopcy złapali Bruca i zaczęli go okładać. Profesor mruga do mnie porozumiewawczo - Spokojnie, nic mu nie będzie. Panowie wybaczą, ale sprawa niezwykłej wagi.

No, powiem ci, Bruce wyglądał jakby przejechało się po nim stado pędzących bawołów. Ale żył. Profesor dał nam dwa galony benzyny i kilka gazet, które już przeczytał. To w ramach przeprosin dla kolegi, by sobie czytał, jak będzie dochodził do zdrowia.

Puścili nas. Gdyby Brucowi pysk tak nie spuchł, to pewnie by strasznie brzydko się wyrażał na temat Pennego. A tak siedzieli sobie złożeni na tylnym siedzeniu. Tapicerka definitywnie nadawała się do wymiany.

Jeszcze jakieś niespodzianki?! - pytam Pennego i daję po gazie. Jedziemy dalej. Kolejny przystanek znowu na jakimś zadupiu, z dala od autostrady. Jedziemy mozolnie pod górę i widzę w odległości chatkę. Normalnie western. Podjeżdżamy. Wychodzi panna, żywcem wyjęta z filmów z przed wojny. Kłania się, zaprasza do środka, częstuje ciastem. Składamy w pokoju Bruce'a, pani się nim zajmuje. Jest czas, by się obmyć i najeść. Zboczeniec Penny ląduje z nią w jednym pokoju na noc. Nieźle to sobie wykombinował.

Spokojny, jak zawsze, pytam rano Pennego, czy możemy już ruszać dalej. Tak, oczywiście możemy jechać, mówi uśmiechnięty od ucha do ucha. Pani daje nam kilka jabłek i płyn do mycia szyb. Re-we-lac-ja. Jak znikliśmy z horyzontu, zatrzymuję się i trzaskam Pennego po twarzy. To dla higieny psychicznej, rozumiesz, tłumaczę mu.

Jedziemy dalej. Po drodze zahaczyliśmy jeszcze o dwie podejrzane knajpki, ukrytą pomiędzy skałami, w małej dolince osadę mutantów, gdzie - jak się potem okazało - zaiwanili Bruce'owi bumerang, a na końcu ścigaliśmy karawanę dwunastu tirów 8 Mili, które odjechały z miejsca spotkania, bo spóźniliśmy się o dwie godziny. Oczywiście, debile nas ostrzelali, jak ich ścigaliśmy, mimo że dawałem im znaki światłami, żeby się zatrzymali.

Kiedy w końcu dojechaliśmy do pieprzonego Detroit, byłem kłębkiem nerwów. Gdyby Schultz powiedział coś niemądrego, chyba bym mu natrzaskał po twarzy. Ręce mi się trzęsły. Bruce wciąż mendził, by wracać po bumerang, noga Toma była spuchnięta i obawialiśmy się najgorszego, że trzeba mu ją będzie trzeba odciąć. Mike milczał przez całą drogę i zastanawiałem się tylko, kiedy zechce palnąć coś głupiego.

Stoimy przed słynną siedzibą Schultzów. Chłopaki zostają na dole, w bryce, ja ładuję się z Pennym na górę. Podejrzewam, że ludzie Schultza jeszcze nie widzieli tak nabuzowanego gościa. Szedłem przez te korytarze, jakbym chciał mu wlać. Naprawdę, chciałem odebrać te gamble i upić się w jakieś knajpie.

Jesteśmy w gabinecie. Penny kłania się nisko i wypija szklankę wody. Stoimy przed panem Mac Neil'em, prawą ręką Schultza. Penny w końcu kłania się jeszcze raz i mówi, że przyjechał przekazać panu Schultzowi ważną wiadomość: „Agenci Posterunku informują, że w Detroit, w gangu Parker Lots działają ludzie służący Molochowi i że Moloch swoimi drogami ma w najbliższym czasie przekazać im olbrzymią partię broni, by w mieście zapanował chaos i anarchia."

Mac Neil kiwa głową i mówi, że już wiedzą o tym i że trzy dni temu był tu Dawid Lockery z tą samą wiadomością. Sprawa już jest nieaktualna.

No to ja już zupełnie spokojnie spoglądam na Pennego (do dziś nie wiem, jak przeżył to spojrzenie), kłaniam się panu Mac Neil i wychodzę, niechcący trzaskając drzwiami.

Na szczęście dla Pennego, okazało się, że Schultz to honorowy typ i dał nam za tą wieść 500 gambli. Dałem Pennemu stówę i kazałem zejść mi z oczu. Zszedł.

Od tej pory trzymam się z dala od kurierów...



## Czarny Król

Jak większość śmieci, które chodzą po tej planecie, Tornado wciągnęło mnie bez reszty. Wiesz, jak to jest? Najpierw bierzesz z ciekawości, potem dla przyjemności, a na koniec z konieczności. No i tak sobie zdychałem powoli, do dnia, w którym mój dostawca powiedział, że towaru brak. Został mu tylko jakiś szajs zanieczyszczony paskudztwem rodem z Missisipi. Wiesz co? Dzisiaj to mu chyba wierzę, ale wtedy potrzebowałem tablety na musi No i olewając wszelkie ostrzeżenia, dostałem co chciałem. Jazda po tym gównie, była nieziemska! Żadne tam wizje sprzed Apokalipsy! Człowieku tego się nie da opisać! Wydaje ci się, że kroczysz wśród stworów Molocha, tuż za czarną sylwetką kolesia, który rozwala w pył całe legiony mechanicznych pokrak. Gdzieś w oddali widać oślepiające rozbłyski eksplozji nuklearnych, a ten gość grzeje do przerośniętych tosterów z tej swojej dziwnej giwery! Wizja nie wydaje się długa, ale w rzeczywistości mija prawie sześć godzin. Pokochałem Czarnego Króla (tak właśnie nazywają ten szajs) od pierwszego połknięcia. Od razu wykupiłem cały zapas, jaki tylko miał mój znajomek i żarłem ile wlezie. Już po niedługim czasie strasznie zaczęło mnie cią-

gnąć na północ. Trudno to było wyjaśnić... Fascynacja „autorytetem", zwierzęcy pęd ku zagładzie, a może fakt, że na północy łatwiej o ten towar? Pewnie wszystko po trochu.

Dobra człowieku, teraz przejdziemy do bardziej interesującej części tej historyjki! Ale wcześniej może nalejesz gorzały staremu ćpunowi, bo strasznie mi zaschło w gardle od tego gadania. A więc, wbrew wszelkiej logice, pojechałem na północ, nie robiąc sobie nic z zagrożeń i łażącego tam paskudztwa. W końcu znalazłem się w okolicach Salt Lake City i gdy szukałem kolejnych działek, natknąłem się na człowieka, który obiecał mi niesamowite ilości Czarnego Króla, w zamian za pomoc w pewnym przedsięwzięciu. Oczywiście, mój przećpany mózg nie zatrybił, że coś tu nie gra i dałem się zrobić jak jakiś frajer z Vegas. To całe przedsięwzięcie nazywało się Oświeconą Lożą Walczących Współbraci - najzwyklejsza sekta! Pieprzone czubki od wizji apokaliptycznych! Ich „sanktuarium" znajdowało się dzień drogi na zachód od miasta i był to zniszczony kompleks wojskowy. Wiesz, jak to wygląda? Rozpieprzone koszary, baraki i lotnisko zawalone starymi, pognitymi F-16, a oprócz tego trzy całkiem sprawne silosy atomowe. Te świry wierzyły, że wizje po tabletach nie są strzępami przeszłości, lecz przyszłości. Uważali, że pewnego dnia Mesjasz zstąpi na ziemię i rozwali Molocha w drobny, elektroniczny pył. Trzeba mu tylko dać znać. I właśnie do tego miały posłużyć atomówki z przedwojennych silosów. Dzień i noc kilkunastu speców chronionych przez sporą ilość gangerów i innych szumowin, pracowała nad złamaniem kodu dostępu do komputera zarządzającego odpalaniem i programowaniem taktycznych rakiet balistycznych. Jedno im trzeba przyznać - sprzęt mieli pierwsza klasa, robił wrażenie. Do tego sporo broni, amunicji, paliwa, no i oczywiście dragsów, czego chcieć więcej! Zapomniałem jeszcze dodać, że prace szły im dość sprawnie. Cholera wie, skąd ci kolesie się urwali? Łamać przedwojenne kody to nie byle śmieć potrafi. Wiesz, w gruncie rzeczy nie mam nic przeciwko dokopaniu Molochowi atomem, ale jestem zdeklarowanym ateistą i nie uśmiechało mi się oddawanie pokłonów jakiejś głowicy. Ale wyrwać się stamtąd nie było tak prosto, w końcu żarłem Czarnego Króla na ich koszt, a to zobowiązywało. Jakakolwiek próba ucieczki lub niesubordynacji i użyźniłbym pustynię. Na szczęście moją długą nieobecnością zainteresował się mój kumpel, Dante, nawiedzeniec z Federacji Appalachów. Wyrwał mnie od tych czubków siłą, zostawiając za sobą kilka trupów. Niestety, sam też oberwał w płuco i kilka dni później zeżarły go zdziczałe kundle. Wiesz jak to jest z bohaterem; myśli że ma dwa Desert Eagle i kawałek miecza na plecach to go nawet Stalowa Policja nie ruszy. A ja, przez niego musiałem uciekać dalej sam, wygłodniały, z resztką żarcia, wody, paliwa, amunicji i co najgorsze brakiem dragów.

No a teraz znalazłem się w tej zaplutej dziurze, z dala od Molocha i świrów z Salt Lake City. I co? Zaintrygowała Cię na tyle moja opowieść, by ruszyć na północ po łupy? Jeżeli tak, to życzę powodzenia, chłopie! Ale jeżeli nie masz najmniejszej ochoty szukać tych czubków, to muszę stwierdzić że jesteś pierwszym kolesiem w tej okolicy, u którego zostało jeszcze trochę mózgu.

*Michał „Kuglarz" Dzidt*

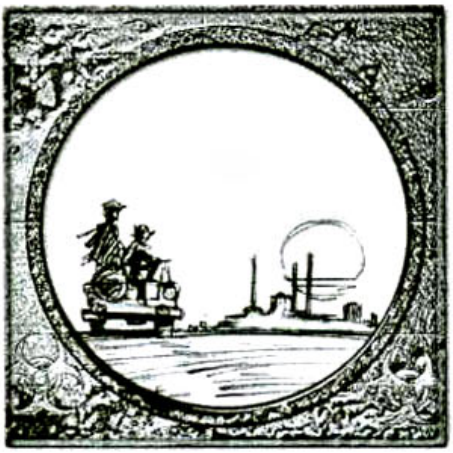


# Utyje szarańcza

Kolejna nieduża osada na drodze bohaterów. New Yorkshire to wioska rolników. Tymczasem w momencie, w którym do osady przybywają bohaterowie, okolica sprawia wrażenie pustynnej. Ludzie są wyczerpani, ledwo powłóczą nogami. Jak się okazuje, okolicę dotknęła jakaś klęska żywiołowa. Gdy bohaterowie pytają, o co chodzi, miejscowi spuszczają wzrok i odchodzą. Wyglądają na zastraszonych, tak, jakby ktoś kazał im milczeć. Jeżeli członkowie drużyny nie należą do cierpliwych, pewnie wzruszą ramionami i pójdą w swoją stronę. Jednak wtedy wydarzy się coś, co ich zatrzyma. Nad miasteczko zbliża się ogromna chmura. Czyżby już za chwilę miała rozpętać się burza z piorunami? Ale chmura zniża lot i teraz dopiero widać, że to ogromny rój owadów. Szarańcza zalewa jedyna ulicę New Yorkshire, przepędza przechodniów i powala na ziemię tych, którzy nie zdążyli znaleźć schronienia. Potem podrywa się do góry - jeszcze przez jakiś czas zawiśnie nad miastem i odleci, skąd przyleciała. Z tamtego kierunku zbliża się jakaś postać. Z daleka niewyraźna, w miarę jak się zbliża przesłania ją czarny rój. Szarańcza otacza przybysza i kiedy staje na granicy miasteczka, zza szumu skrzydeł ledwie słychać jego tubalny głos. Nieznajomy domaga się ofiary i mieszkańcy wioski posłusznie prowadzą w jego stronę wychudzoną krowę - ostatnią w miasteczku. Jeśli któryś z bohaterów postanowi zareagować, w jego kierunku oderwie się spory kłąb szarańczy, która nieźle go pokąsa, jeśli ten nie ucieknie.

Przybysz odejdzie, a wraz z nim szarańcza. Teraz dopiero mieszkańcy osady pękną i wyznają wszystko jak na spowiedzi. Oto Pan Szarańczy - mutant, który potrafi kontrolować owady. Z niewiadomych powodów upodobał sobie New Yorkshire i skazał je na powolną śmierć głodową niszcząc pola i odbierając zwierzęta. Teraz wszystkim w osadzie grozi śmierć. Chyba, że... no właśnie. Chyba, że bohaterowie pomogą.

Drużyna ma trzy wyjścia. Może odjechać z miasteczka i nie wtrącać się w miejscowe porachunki. Może odnaleźć Pana Szarańczy i odbyć z nim męską rozmowę. Pierwszy przypadek nie wymaga komentarza. W drugim pozwól bohaterom odnaleźć mutanta (który nawiasem mówiąc wygląda jak człowiek). Ten wyjaśni drużynie, że kiedy był głodny i potrzebujący, mieszkańcy przegnali go jako parszywego mutka i skazali na śmierć głodową. Gdy odkrył swoje nadzwyczajne zdolności, postanowił odwdzięczyć się pięknym za nadobne. Każe bohaterom uciekać z miasteczka, do wyboru pozostaje zatem możliwość pierwsza, czyli taktyczny odwrót, albo trzecia, czyli walka. Do walki warto odpowiednio się przygotować. Jeśli chcesz poprowadzić przygodę humorystycznie, pozwól bohaterom znaleźć beczki z pestycydami, do tego opryskiwacze, a może nawet samolot rolniczy bez paliwa. Może drużyna zdecyduje się zrobić z samochodu robaloszczelny bunkier? Jeśli wolisz poważne zakończenia pozwól zabić samotnego mutanta bez kłopotów. Pan Szarańczy nawet nie będzie się bronił.



# Prawdziwe Safari Mobile

Jak mawiał mój przyjaciel, żadna praca nie hańbi, jeśli tylko daje gamble. Minęły czasy, gdy można było pół życia przepracować w jednym miejscu i na tej samej posadzie. Dziś życie płata więcej niespodzianek i kto jednego dnia jest górnikiem, drugiego może być bossem, a trzeciego żebrakiem. Ciekawe, czy nasi bohaterowie okażą się na tyle elastyczni, by spróbować sił w nowej branży i zrobić na tym całkiem niezły szmal.

BG siedzą już od pewnego czasu w miasteczku West Bearcave, gdy pewnego dnia przybywa niewielka karawana, a wraz z nią kilku dzianych wycieczkowiczów z NY. Okazuje się, że przybyli tutaj, by załapać się na „to słynne Safari Mobile". Sęk w tym, że frajerzy pomylili miasteczka, ale ni w ząb o tym nie wiedzą. Ktoś musiał ich po drodze wprowadzić w błąd, więc trafili tutaj. Znajomy barman zwęszył niezłą okazję do oskubania Nowojorczyków. Potrzebuje tylko wspólników. Otóż wymyślił on, że po co wyprowadzać gości z błędu i wysyłać do położonego dwa dni drogi stąd osiedla East Bearcave, skoro można by spełnić ich zachciankę i ...zorganizować samemu safari! I z tą właśnie sprawą zwraca się po znajomości do BG.

Jeśli odmówią to kij im w oko, są frajerami i jedyne co warto dla nich przygotować, to banda gangerów i mutantów. Jeśli jednak się zgodzą, mają kilka dni na rozglądnięcie się po okolicy i poszukanie czegokolwiek, co goście z NY mogliby sobie ustrzelić i potem wspominać w drodze do domu. Trzeba też zadbać, by mimo pozornego niebezpieczeństwa raczej nic im się nie stało, bo mogłyby być z tego kłopoty.

Goście ulokują się w gospodzie, gdzie zadowoleni i pełni wiary będą toczyli teoretyczne dyskusje o polowaniach, ostrzyli noże i polerowali strzelby. Tymczasem nasi BG wyruszają na rekonesans.

Oto, na co trafią i co będą mieli do wyboru: od sąsiadującego plemienia Harrutów można odkupić tanio zwłoki dosyć przerażającego mutanta z czerwonymi rogami, pancerzem wyrastającym ponad głową i kolcami. Trzeba by jednak jakoś upozorować, że monstrum się porusza. Niecały dzień drogi stąd znajdują się jaskinie, a w nich żyją wielkie szczury i - podobno - Łamacz. Szczury to żadna atrakcja dla Nowojorczyków, ale legendarny Łamacz to co innego. Tyle, że dla samych BG jest on wielką zagadką i nie wiadomo, jak się zabrać do polowania.

Kiedy już się nakombinują, co wybrać, wreszcie nadarzy się okazja - prawdziwa bomba. Oto u podnóża wysokiej skarpy, nie wierząc własnym oczom, BG dostrzegają olbrzymiego, uszkodzonego robota. Gdy tylko się do niego zbliżą, stwór ożywa i zaczyna wymachiwać ostrzami i ramionami. Przypomina nieco Łowcę, lecz jest znacznie większy. Cóż, można wracać. Trzeba jedynie wymyślić sposób, by frajerzy nie zwąchali podstępu i nie domyślili się, że maszyna nie potrafi się poruszać. No i przygotować atrakcyjny plan safari - zarówno tropienia jak i samego polowania.

Na wieść o temacie najbliższego safari - polowaniu na wytropioną niedawno zabójczą maszynę Molocha - goście aż podskakują. To jest to! Są dziś nieco wstawieni, więc można odłożyć wyprawę na jutro. Lub wcale nie - i wykorzystać lekkie przyćmienie klientów.

Gdy w końcu wyprawa dotrze do ostatniego przystanku safari, gdzie czeka blaszana ofiara, dostrzec można mały szczegół. Wcześniej głowa robota zwisała bezwładnie, teraz zaś rozgląda się, a wszystkie diody migają wesoło. Można to uznać za dobry znak - w końcu teraz wygląda groźniej!

W tym miejscu trzeba wreszcie rozjaśnić co nieco historię. Naszych bohaterów spotkało szczęście w nieszczęściu (lub na odwrót), ponieważ uszkodzony robot należy do eksperymentalnych maszyn Molocha. Wykonywał właśnie specjalną misję, gdy nieopatrznie wszedł we wspomniane wcześniej jaskinie. Olbrzymie szczury pierzchły, jednak legenda o mieszkającym głębiej Łamaczu okazała się prawdziwa. Bestia wytoczyła się z ciemności i natarła na robota, łamiąc go kilkakrotnie. Jak wiadomo, pancerz Łamacza powstrzymuje nawet karabinowe kule, a wielka płyta, która chroni go od przodu (gdy szarżuje) wytrzyma dosłownie wszystko. Gdy maszyna próbowała umknąć, Łamacz zaszarżował jeszcze raz i tym razem potężne uderzenie zrzuciło blaszaka w przepaść. Wszystkie systemy poszły w cholerę, a Łamacz wrócił pilnować swoich maleństw.

Mniej więcej trzy dni zajęła mu samonaprawa i w tej chwili zamierzał wstać i kontynuować misję. Gdy nagle na horyzoncie pojawili się ludzie...

Aby zbytnio nie psuć BG humoru, dodajmy, że robot nadal kuleje, a odnóża skonstruował kosztem swych bojowych ramion - i teraz posiada tylko łapę z chwytakiem. Jeśli tylko uda mu się złapać któregoś z napastników, natychmiast schowa go wewnątrz swojego metalowego brzucha, gdzie jak się okaże, uwięziono już kogoś. Otóż spoczywa tam w narkotycznym letargu piękna dziewczyna z wioski Harrutów. Jeśli uda się pokonać bestię, wdzięczność ocalonej dziewczyny będzie większą jeszcze nagrodą niż gamble ucieszonych i pobijanych Nowojorczyków.

***Łapacz, eksperymentalny robot Molocha;*** Spr: 12, Zr: 10, Zaaw. Progr:4, **Akcje:** Cios łapą (1 segment, obrażenia Ciężkie), Blok (1 segment), Pochwycenie (3 segmenty), **Limit obrażeń:** 1 Krytyczna i 1 Ciężka; Pancerz: Ciężki;

Pochwycona ofiara musi zdać Bardzo trudny test Budowy, aby się uwolnić, w przeciwnym razie zostanie zamknięta w blaszanym brzuchu potwora i całkowicie unieruchomiona.

Opisany w przygodzie uszkodzony robot może zadać tylko 1 cios w każdej turze walki lub zamiast tego spróbować pochwycić przeciwnika. Ponadto działa na resztkach energii i z czasem zacznie słabnąć. Co 3 tury walki jego Współczynniki spadają o 1.



## Ucieczka z Nowego Jorku

W dużych miastach, takich jak Nowy Jork, żyje się lepiej i bezpieczniej, ale mieszkańcom grożą specyficzne niebezpieczeństwa. Należą do nich epidemie. Nawet powszechne choroby, jak grypa lub ospa, mogą okazać się groźne, jeśli zabraknie lekarstw i odpowiedniej opieki medycznej. Co dopiero w przypadku epidemii rzadkich, śmiertelnych chorób!

Bohaterowie przebywają w Nowym Jorku, gdzie załatwiają swoje własne interesy. Ze względu na nie muszą odwiedzić jedną z dzielnic, w której rozpoczyna się epidemia jakiejś choroby. Kiedy kończą załatwiać sprawy, okazuje się, że dzielnica została otoczona przez policję. Chorobę rozpoznano jako bardzo niebezpieczną mutację dżumy i nie można dopuścić, by rozprzestrzeniła się na inne rejony miasta. Przez kilka najbliższych dni drużyna będzie mogła śledzić rozwój choroby. Graczy czekają opisy dotkniętych przez zarazę ciał i spanikowanych ludzi, którzy pragną jak najszybciej wydostać się z odciętej od świata dzielnicy. Policja pospiesznie wznosi parkany z blachy i ogrodzenia z drutu kolczastego. Uzbrojeni funkcjonariusze nie wahają się strzelać do uciekinierów. W dzielnicy rozpętuje się prawdziwe piekło. Nowojorczycy, którzy uważają się za wzór wszelkich cnót i spadkobierców cywilizacji sprzed wojny pod wpływem strachu stają się dzicy i agresywni, albo na odwrót - zamykają się w domach, kulą po kątach i czekają na najgorsze.

Bohaterów czekają przeprawy z bandytami, którzy korzystają z paniki i nieobecności sił porządkowych. Przyjdzie im się również spotkać z szaleńcami dotkniętymi pierwszymi objawami choroby. Zobaczą zwały trupów, płonące ciała, szabrowników i ludzi ginących przy próbie opuszczenia dzielnicy. Będą również świadkami czynów dobrych i szlachetnych. Mogą pomagać lekarzowi, który nie stracił głowy i próbuje zorganizować porządną opiekę medyczną dla wszystkich zarażonych. Przyjdzie im bronić szpitala przed nowopowstałym gangiem, który chce lekarstw tylko dla siebie. Być może trzeba będzie odbić jakiegoś porwanego lekarza!

Jeden z umierających już pacjentów wyzna bohaterom, że zna drogę na zewnątrz dzielnicy. Być może drużyna wpadła już na ten pomysł - wiedzie ona przez słynne miejskie kanały i tunele metra. Tyle tylko, że wyższe poziomy podziemi chronione są przez policję, a niższe znają tylko żebracy, degeneraci i myślące szczury. Bohaterowie powinni zatem odnaleźć niejakiego Franka Bentleya, który wprowadzi ich do kanałów i skontaktuje ze szczurami. Drużyna może opuścić dzielnicę z dwóch powodów - żeby uciec, albo by powrócić z lekarstwami dla chorych. Tak czy owak przywódca myślących szczurów będzie żądał zapłaty za wskazanie drogi. Podczas wędrówki bohaterowie mają wyjść w centrum Nowego Jorku (wewnątrz zamkniętej dzielnicy!), wejść do jednego z komisariatów, wmieszać się w tłum ludzi i skasować z tamtejszego komputera wszystkie informacje, dotyczące obdarzonych inteligencją gryzoni. To nie jest łatwe zadanie, ale wykonalne, tym bardziej, że w ostatnich

dniach policja ma masę problemów i łatwiej dotrzeć do komputera. Oczywiście, przysługa dla szefa szczurów to nie jedyny epizod podczas ucieczki z Nowego Jorku. W najgłębszych czeluściach kanałów, tam gdzie ludzie zapuszczają się niesłychanie rzadko, mieszkają potworne istoty, w tym także stworzone przez Molocha maszyny. To szczególny rodzaj mechanicznych wojowników, którzy całe miesiące poświęcają na dotarcie tam, gdzie nikt ich się nie spodziewa, by zaatakować kilka razy i wycofać się w nowe miejsce. Nieliczni Pogromcy Maszyn, którzy się z nimi spotkali, nadali im nazwę Krety. Bohaterowie napotkają po drodze dwa Krety i jeśli uda się je schwytać i unieszkodliwić (maszyny unikają walki), będzie można je zbadać. Ale ostrożnie! Pojemniki umieszczone w odwłokach zawierają gaz z dżumą! To właśnie Krety wywołały zarazę. Jeśli w drużynie znajdzie się osoba zaznajomiona z biologią albo medycyną będzie ona mogła nie tylko określić zawartość pojemników. Będzie wiedziała również, że ich zawartość może posłużyć do przygotowania szczepionki.

## Krety

Zadaniem tych maszyn Molocha jest sianie terroru i wykonywanie specjalnych, długoterminowych misji. Krety różnią się od siebie wielkością jedne mają półtora metra długości, inne ledwie dwadzieścia centymetrów. Na maszynę składa się podłużny korpus o kształcie cygara, rozszerzający się nieznacznie ku tyłowi i owalny, zadarty lekko ku górze odwłok. Na całej długości korpusu i odwłoka maszyna posiada otwory o różnej średnicy. Wypuszcza z nich różnorodne odnóża, w zależności od sytuacji, w której się znalazła. Kiedy musi przekopać się pod ziemią są to krótkie i grube „włosy" z tworzyw sztucznych. Gdy zmuszona jest przejść po suficie, odnóża przypominają pajęcze, z ostrymi haczykami na końcach. Krety mogą również wypuścić na przedzie parę nóg podobną do odnóży modliszki, doskonałych do cięcia i do obrony. Różne modele Kreta dysponują innymi odnóżami, w zależności od celu misji.

Maszyna z jednakową wprawą porusza się we wszystkich kierunkach i chociaż świder do kopania może wypuścić tylko z przedniej strony korpusu, w szerokich tunelach z łatwością biega tyłem i z gracją wykonuje uniki. Jej jedynym zmysłem jest wyśmienity słuch - wyczuwa najlżejsze nawet drgania na powierzchni, ponadto słyszy szept z odległości kilkunastu metrów. Kret nie jest dobrym wojownikiem, ale jeśli wykonał swoją misję, atakuje bez wahania. W innym przypadku zawsze stara się uciec i cierpliwie zaczekać na kolejną okazję. Standardową bronią są „łapy modliszki", ale każdy egzemplarz wyposażony jest w dodatkową broń - nie tyle śmiertelną, co budzącą postrach. Może to być żrący kwas, który wywołuje nie gojące się oparzenia twarzy, działający na system nerwowy gaz, po którym każdej nocy śnią się koszmary, wirus, który powoduje gnicie gałek ocznych i tym podobne okropieństwa.

**Krety;** Agresja 15/5 (wypełnił misję/jeszcze nie), Spr. 17, Zr. 11, Zaaw. Progr. 3, Ruch: 1 segment - 0,5 do 2 metrów (w zależności od warunków środowiska); **Akcje:** Atak „łapami modliszki" (1 segment, obrażenia Lekkie), Atak gazem lub kwasem (3 segmenty, różne efekty), Blok(1 segment), **Limit obrażeń:** 2 Rany Ciężkie, Pancerz: brak (cienka metalowa osłona); **Słabe punkty:** 1) Wyczuwa drgania i dźwięki, ale nie widzi. Może przejść w odległości trzech metrów od nieruchomego człowieka, który wstrzymał oddech i nie wykryć go. Z bliższej odległości wyczuwa bicie serca. 2) W odwłoku Kreta znajduje się zazwyczaj zbiornik z gazem, wirusami albo innym świństwem. Jego zawartość wiąże się najczęściej z celem misji. Jeśli odwłok zostanie uszkodzony, maszyna wróci na terytorium Molocha. 3) Kret jest odporny na wilgoć i rozpoznaje szum płynącej wody, ale kompletnie nie radzi sobie w całkowitym zanurzeniu. Z niewiadomych przyczyn traci orientację i zaczyna świrować.



# Ostatni patrol

Chociaż od czasów wojny minęło już przeszło trzydzieści lat, niektórzy jeszcze nie rozliczyli się z przeszłością i żyją minionymi czasami. Niektórzy z nich brali czynny udział w wojnie i wiedzą o początkach walki z Molochem więcej niż ktokolwiek inny.

W małej wiosce położonej na pustkowiach Arizony żyje społeczność złożona głównie z Indian Navaho i mieszańców. Żyją z uprawy i polowania, a wodę zapewnia im czyste źródełko bijące pośród skał. Wśród Indian od blisko trzydziestu lat żyje biały mężczyzna - jak twierdzą miejscowi - wielki wojownik. W momencie, gdy w wiosce pojawiają się bohaterowie, jest on umierający i po raz pierwszy od zakończenia wojny styka się z „cywilizowanymi ludźmi". Najlepiej, gdyby bohaterowie trafili do wioski opromienieni chwałą. Może uratowali życie jednemu z myśliwych, którego zaatakował niedźwiedź? Albo znaleźli kobietę zranioną przez maszyną Molocha i zaprowadzili ją do wioski?

Jeżeli bohaterowie zechcą porozmawiać z umierającym starcem, ten wyspowiada się ze swojego życia, chociaż mówienie sprawia mu trudność i często kaszle krwią. Przez ostatnie trzydzieści lat wiódł proste życie myśliwego i wojownika. W czasie wojny był natomiast oficerem w stopniu pułkownika. Pod koniec, jako jeden z nielicznych ocalałych przejął wiedzę o systemach obronnych i schronach na terenie Arizony i sąsiednich stanów. Przez ostatnie trzydzieści lat starał się zapomnieć o wszystkim, teraz jednak, na łożu śmierci gryzie go sumienie. Nie jest co prawda pewien, czy może zaufać przybyszom, ale czyn, którego dokonali (np. uratowanie życia Indianina) pozwala żywić nadzieje, że drużyna będzie potrafiła wywiązać się z zadania. Pułkownik chce, by bohaterowie ruszyli zamiast niego na ostatni patrol i unieszkodliwili po kolei wszystkie systemy obronne oraz sprawdzili, czy mieszkańcy schronów bez przeszkód wydostali się na zewnątrz i poradzili sobie w nowej rzeczywistości. Starzec dysponuje specjalnym urządzeniem wojskowym, które nazywa konsolą. Zostało ono przeprogramowane w taki sposób, że wskazuje położenie wszystkich wspomnianych miejsc oraz wyjaśnia, co trzeba w nich osiągnąć. Służy w nich jako klucz uniwersalny i terminal, pozwalający odczytywać dane z komputerów i uruchamiać niektóre z urządzeń elektronicznych. Konsola działa w specyficzny sposób - pokazuje kolejne miejsca dopiero wtedy, gdy zadania w poprzednim zostały zakończone. W każdej z odwiedzonych baz wojskowych, w każdym ze schronów i magazynów bohaterowie uzyskają klucz, który pozwoli im odblokować kolejne informacje zawarte w konsoli. Gdyby jakiś haker próbował ominąć te zabezpieczenia, przy każdej jego pomyłce urządzenie ulegnie samozniszczeniu. Pułkownik zabezpieczył się na wypadek, gdyby urządzenie wpadło w niepowołane ręce. Oczywiście, uczestnicy ostatniego patrolu zostaną odpowiednio nagrodzeni. W każdym z miejsc czeka na nich świetny sprzęt i nieco dóbr sprzed wojny.

W ten sposób rozpoczyna się cykl kilku przygód, z jednym wątkiem przewodnim. Bohaterowie będą odwiedzali kolejne miejsca i w każdym z nich czeka na nich coś innego i nowego. Czasami konsola zawiedzie drużynę do wielkiego leja po wybuchu bomby, innym razem do osady, założonej przez mieszkańców schronu. Ważne jest, żeby każda z przygód była inna i aby w każdej bohaterowie otrzymywali zarówno nagrodę, jak i hasło odblokowujące konsolę. Poniżej podaję przykłady, ale wiele spośród zawartych w tym dodatku przygód również może stać się elementem tej mini-kampanii.

**Skażona strefa.** Według informacji z konsoli, na tym terenie znajduje się podziemny silos z eksperymentalną rakietą wyposażoną w głowicę z bronią chemiczną. Nie jest to tylko wyłożony betonem dół, ale również niewielki kompleks z podręcznym magazynem, laboratorium, zbiornikami z paliwem i mini-elektrownią. Rakieta nie została wystrzelona i zadaniem bohaterów będzie rozbroić ją, a w ostateczności zniszczyć. Kłopot w tym, że po kilkudziesięciu latach zarówno głowica, jak i cały silos przestały być szczelne i w strefie kilku kilometrów obecne jest skażenie chemiczne. Ze względu na obecne w atmosferze silosu łatwopalne opary paliwa i inne związki chemiczne, nie można używać ognia, ani nawet światła elektrycznego. Ograniczenie dotyczy również urządzeń elektrycznych, które mogą zaiskrzyć, w tym i samej konsoli. Hasłem do następnego miejsca jest kod dezaktywujący komputer wyrzutni, możliwy do uzyskania po rozbrojeniu rakiety. Nagroda - paliwo rakietowe i mnóstwo części elektronicznych wysokiej klasy.

**Zagrożona osada.** W miejscu wskazanym przez konsolę powinien znajdować się schron. Zadaniem bohaterów jest sprawdzić, co stało się z jego mieszkańcami. Po przybyciu na miejsce okaże się, że wokół schronu powstała osada. Na początku jej mieszkańcom wiodło się nieźle - dzięki zachowanym maszynom i wiedzy zdołali stworzyć sobie znośne warunki życia, obsiać pola, uzyska świeżą wodę i rozwinąć na lokalną skalę przemysł. Dzięki energii z reaktora schronu od początku mieli prąd. Jednak po kilku latach powołane przez nich wojsko pod pretekstem zapewnienia osadzie ochrony przejęło władzę. Dowódca ogłosił się królem i przejął na własność wszystko, czym dysponowała osada, łącznie z ludźmi. Ze schronu uczynił swoją siedzibę. Bohaterowie muszą uwolnić tubylców od tyrana. Nagrodą będzie dla nich wdzięczność ludzi i przekazywane z pokolenia na pokolenie mistyczne hasło - „Ginger EX 9061", które wedle przepowiedni ma przynieść wolność i pomyślność.

**Twierdza.** Konsola informuje, że kolejne miejsce to budynek w jednym z dużych miast Arizony, w którym mieściła się komórka wywiadu wojskowego. Znajdowały się tam informacje na temat stanu uzbrojenia armii i prac nad prototypową bronią. Po dotarciu do osady okaże się, że o tym miejscu dowiedział się również Moloch, a także Partyzanci Doktora Alluvaha. I jeden, i drugi chce przejąć wojskowe dane. Bohaterowie nie mogą do tego dopuścić. Trudność w tym, że budynek otoczony został przez maszyny. Drogę do środka trzeba sobie wywalczyć, a w korytarzach i tak można natrafić na Łowców i innych wojowników Bestii. Według konsoli kodem odblokowującym nową misję ma być numer seryjny jednego z chipów z danymi do zniszczenia. W sejfie, w którym ukryte są nośniki, bohaterowie znajdą również prototypową broń.



# W balonie

Bohaterowie zostali wynajęci przez Posterunek, by zdobyć pewien ważny dla naukowców mikroprocesor, będący elementem maszyny montowanej na obrzeżach Molocha. Posterunek nie ma zamiaru ryzykować życia swoich żołnierzy, może natomiast przeznaczyć sowitą nagrodę dla śmiałków, którzy podjęliby się niebezpiecznego zadania. Mikroprocesor znajduje się na terenie wysokiego budynku, stojącego samotnie w parku w jednym z miasteczek. Bestia zaczyna dopiero instalować się w tym miejscu i póki co, nie postawiła tam swoich najcięższych systemów obronnych. W dodatku na terenie miasteczka znajduje się wylęgarnia mutantów i to oni właśnie są głównymi strażnikami okolicy. Ponieważ w takich warunkach maszyny wykrywające organizmy ludzkie okazują się nieskuteczne, istnieje całkiem realna szansa, że mikroprocesor uda się wydobyć. Bohaterowie zostaną zaopatrzeni w szczegółowe plany budynku i instrukcje, jak dotrzeć do gadżetu. Pozostaje tylko życzyć im powodzenia.

Rzeczywiście, miasteczko sprawia wrażenie sennego. Duże maszyny pracują w jednym miejscu - budują jakiś rurociąg. Mniejsze i głupsze wałęsają się po okolicy, ospale zbierając informacje. Wszędzie można się natknąć na mutków - na szczęście to druga generacja: silne lecz głupie małpoludy, posługujące się zaimprowizowaną bronią w rodzaju drewnianych drągów i łomów. Jeśli tylko drużyna zachowa ostrożność, powinna dotrzeć do budynku bez szwanku. Dotrzeć trzeba na przedostatnie, siódme piętro, ale oczywiście o windzie nie ma mowy. Po przejściu dwóch najniższych pięter wszystko wydaje się zadziwiająco łatwe - budynek nie jest strzeżony w ogóle. Widocznie Moloch nie zdaje sobie sprawy, jaki skarb znajduje się na jego terytorium. Tymczasem na trzecim piętrze zza drzwi klatki schodowej dobiega przeciągły szum - na korytarzu ciągną się jakieś kable, wszędzie palą się światła. Na tym i wyższych piętrach ulokowane zostały inkubatory mutków. Obecne są tu całe rzesze strażników, tyle tylko, że teraz posilają się przy specjalnie zainstalowanych dozownikach w dużej sali konferencyjnej na końcu korytarza. Bohaterowie dotrą pewnie na przedostatnie piętro, ale kiedy uda się im wymontować mikroprocesor, rozlegnie się przenikliwy dzwonek. To nie alarm - Moloch daje sygnał strażnikom, że dozowniki zamykają się i czas wracać na stanowiska. W tym momencie korytarze i klatka schodowa zapełniają się ubabranymi w jakiejś papce małpoludami. Co gorsza, duża grupa wędruje na wyższe piętra. Ujmijmy to tak - nie sposób wyjść z budynku pozostając niezauważonym, nawet przez okno - na zewnątrz również kręci się sporo mutków i maszyn. Jedyne, co mogą zrobić bohaterowie, to czmychnąć na najwyższe piętro i zabarykadować się.

Strych budynku to dobrze oświetlona rupieciarnia. Niestety, można tu spostrzec barłogi mutantów, co sugerowałoby, że już wkrótce ktoś załomoce do drzwi. I rzeczywiście mutki usiłują wejść do środka i już niedługo podnio-

są alarm. Zanim jednak graczom przyjdzie do głowy coś głupiego i śmiertelnego, powinni rozejrzeć się po rupieciarni. Możesz nawet delikatnie zasugerować poszukiwania, mówiąc że spod jednego z czarnych od kurzu pokrowców wystaje długi i łysy ogon, który przed chwilą drgnął. Oczywiście to złudzenie wywołane zdenerwowaniem i grą światła spływającego z ogromnych świetlików. W rzeczywistości to gumowy wąż podłączony do dziwnego aparatu. Jeżeli gracze zainteresują się aparatem i zdejmą zakurzone pokrowce, ich oczom ukaże się gondola balonu. Oto ich jedyna szansa, by wydostać się z budynku. Bohaterowie mają sporo czasu - jak się wydaje Moloch przygotowywał to pomieszczenie do specjalnych celów - może chciał umieścić w nim systemy obrony przeciwlotniczej? Ściany są wzmocnione, a drzwi opancerzone.

Z niemałym trudem, ale jednak - wszystkie elementy balonu da się wynieść na dach. Widać z niego zgromadzone na dole tłumy mutantów - jest ich mrowie! Ktoś powinien patrolować krawędzie dachu, gdyż na dole znajduje się kilka maszyn zdolnych do wspinaczki. Na szczęście nie okażą się zbyt groźne - służą do budowania, nie do walki. Kiedy wreszcie bohaterom uda się przygotować balon do lotu, okaże się, że czas jest najwyższy. Z północy nadciągają posiłki - widać maszyny bojowe w tym kilka, które można by zakwalifikować jako samobieżną artylerię. Czas wzbić się w górę!

Żaden z członków drużyny nie latał nigdy balonem i przez pierwsze kilkanaście minut będzie gorąco. Balon będzie podnosił się i opadał, kilka razy o mały włos uderzy w ziemię. Mutki rzucą się w stronę gondoli z głośnym krzykiem, ale zaraz potem balon wzbije się z powrotem do góry. Ucząc się na błędach bohaterowie unikną pierwszego niebezpieczeństwa, ale przygoda na tym się nie kończy. Lekki wiatr wolno pcha balon w kierunku wschodnim, za nim pędzi wielka rzesza mutantów i maszyny. Na szczęście te strzelające nie nadążą za tempem lotu i po pierwszym niecelnym strzale zrezygnują. Wygląda na to, że nieprędko da się bezpiecznie wylądować. Niezmordowane mutki cały czas maszerują za balonem, potrząsając wojowniczo maczugami, maszyny również nie zostają w tyle. Bohaterowie postanowią pewnie wznieść się bardzo wysoko - może nawet zniknąć z oczu pogoni - ale ze względu na silne wiatry sterowanie balonem na bardzo dużych wysokościach będzie utrudnione.

W czasie lotu z pewnością wydarzy się kilka przygód. Na pewno przynajmniej raz uszkodzeniu ulegnie aparat podgrzewający powietrze w balonie. Zdarzy się pewnie i tak, że drużyna znajdzie się w zasięgu jakiejś maszyny strzelającej - przecież to blisko terytoriów Molocha. Na szczęście maszyna taka potrzebuje trochę czasu, by przyjąć rozkazy od ścigających balon automatów i do tego czasu można próbować zniszczyć ją z broni palnej. Przygody w balonie najprawdopodobniej skończą się, gdy balon przeleci nad jakąś większą rzeką lub bez szwanku będzie leciał wystarczająco długo, by ścigający zrezygnowali. Być może w krytycznym momencie nadciągnie pomoc z Posterunku i nareszcie bohaterowie będą mogli wylądować.



# Pomnik

Ricca jest niedużą osadą, którą możesz umieścić w dowolnym miejscu kontynentu. Jej mieszkańcy trzymają się z dala od kłopotów - są zamożni, zdrowi i dysponują maszynami rolniczymi sprzed wojny. Handlując jedzeniem dorobili się i można powiedzieć, że żyją w luksusie, oczywiście jak na warunki panujące po wojnie. Ricca ma swoją własną bibliotekę i co ciekawe, wszyscy mieszkańcy potrafią czytać. Zainspirowani jedną z książek postanowili sprawić sobie pomnik. Spory o to, czyja statua stanie w mieście trwały długo, aż wreszcie miejscowi zaczęli wypytywać podróżnych i postanowili.

Jeśli bohaterowie trafią do Ricca i nie podpadną miejscowym, czeka na nich propozycja. Dostaną zlecenie na dostarczenie jednego z dwóch pomników znajdujących się w miastach położonych kilkaset kilometrów stąd. Wybór należy do nich, ponieważ oba pomniki trudno zdobyć i jeszcze trudniej transportować. Pierwszy z nich, przedstawiający prezydenta Abrahama Lincolna, stoi w New Antioch trzysta kilometrów na północ. Tamtejsi mieszkańcy zostali wybici do nogi i obecnie w mieście panoszy się kilkudziesięcioosobowy gang Koniarzy. Bohaterowie dostaną starą pięciodolarówkę, żeby przywieźli ten posąg, co trzeba. Drugi pomnik, większy i trudniejszy w transporcie, przedstawia Atlasa dźwigającego na plecach kulę ziemską, na której stoją wysokościowce. Stoi on w dużym mieście Berneapolis, wedle relacji włóczęgów opanowanym przez złe siły. Wybór należy do bohaterów. Trzeba zastanowić się ważąc zarówno niebezpieczeństwo, jak i trudności z transportem. Ricca może ofiarować potężny ciągnik z wielką przyczepą, ale ten wybór może nie zadowolić bohaterów - chociaż silnik jest mocarny, nie pozwala rozwinąć dużej prędkości i nie będzie mowy o ewentualnej ucieczce przed samochodami albo motocyklami. Mieszkańcy Ricca nie potrafią powiedzieć nic więcej na temat niebezpieczeństw - interesuje ich tylko pomnik.

Zacznijmy od New Antioch. Rzeczywiście opanowane jest ono przez gang, który wymordował mieszkańców. Koniarze - jak można się domyślać - podróżują na koniach, co może trochę śmieszyć. Są to jednak poważni faceci, tyle że ćpuny uzależnione od Tornado. Po zajęciu New Antioch rozpoczęli nieprzerwane święto, a kiedy skończyło im się żarcie, nie mieli tyle samozaparcia, by ruszyć dalej i zaczęli zjadać konie. Teraz to gang piechurów i głodomorów, wiecznie naćpanych i pijanych. Pomnik Abe Lincolna, który stoi na środku rynku interesuje ich tyle, co zeszłoroczny śnieg, ale oczywiście nie dadzą rozmontować go i zabrać przybłędom. Bohaterowie mogą załatwić sprawę na kilka sposobów. Regularna strzelanina, dobra w każdej sytuacji, to pierwszy z nich. Koniarze nie dysponują zbyt dobrą bronią, na dodatek mają niejakie kłopoty z celowaniem. Zamiast strzelać do gangersów można ich po prostu przekupić. Uda się to tylko pod warunkiem, że drużyna wyda się wystarczająco silnym przeciwnikiem, by nie warto było z nim zadzierać. Jeżeli bohaterowie obi-

ją kilku koniarzom twarze, nie będzie to jeszcze powód do wszczynania wojny, ale do refleksji i w rezultacie do rozmów. Trzecim i najbardziej ryzykownym zagraniem jest... kradzież pomnika. Chłopaki są narkomanami i pijakami - jeśli tylko dostarczy się im więcej narkotyków i alkoholu będą spali jak małe dzieci. Możesz zasugerować graczom to rozwiązanie - jeśli wjadą do New Antioch będzie się im wydawało, że nikogo tu nie ma i dopiero gdy narobią trochę hałasu, z zaułków wyjdą otumanieni Koniarze.

Berneapolis jest bardziej intrygujące. Pogłoski mówią, że zakorzeniło się tam zło i podróżni omijają je z daleka. Miasto nie jest byle zadupiem - stoi tu nawet kilkanaście wieżowców, a system dróg jest bardzo rozwinięty. Na początku również ta osada wyda się wyludniona. Dopiero w centrum bohaterowie zostaną zaskoczeni przez dwie grupki mieszkańców. Wyglądają oni dziwnie - wszyscy ubrani jednakowo, w ciuchy przypominające mundury z pierwszej wojny światowej. Na głowach mają nawet furażerki! Są zorganizowani na sposób wojskowy, co wygląda nieco komicznie, bo bynajmniej nie wyglądają na żołnierzy. Jakiś facet z brzuszkiem i potężnym wąsiskiem, starsza pani z trudem ukrywając zadyszkę, czternastolatek w za dużym mundurze i tak dalej. Wbrew pozorom są jednak bardzo zdyscyplinowani i strzelają lepiej niż można sądzić na pierwszy rzut oka. Bohaterowie muszą stanąć przed obliczem Generała. Nie ma żartów. Jeśli tylko spróbują dać nogę albo w jakikolwiek sposób zagrozić miejscowym - ci otworzą ogień. Rzecz w tym, że na terenie Berneapilis zagnieździły się ogromne pająki. Mieszkańcy obawiali się ich od dawna, ale nie chcieli opuszczać osady pełnej magazynów i sprzętu. W końcu zjawił się tutaj jakiś dezerter z frontu, kazał mówić do siebie Generale i zjednoczył miasteczko w walce przeciw zagrożeniu. Przy okazji wprowadził dyktaturę, stan wojenny i wcielił wszystkich do wojska. Generał jest nieźle szurnięty na punkcie wojskowości, a mieszkańcy, nawet jeśli nienawidzą faceta, muszą docenić jego starania - z ofiar zamienili się w myśliwych. Ale bohaterów interesuje przecież pomnik. Mogą go dostać na dwa sposoby - jako odznaczenie bojowe, wykonując dla Generała misję, albo poprzez udany bajer. W pierwszym przypadku muszą wejść do jednego z wieżowców opanowanych przez pająki i wytłuc wszystko co się tam zalęgło. Na trop drugiego rozwiązania można wpaść wsłuchując się w bełkot dowódcy Berneapolis. Uważa się on za żołnierza Stanów Zjednoczonych, który służy na jednym z odcinków frontu. Jeśli bohaterowie przekonają faceta, że przysyła ich Sztab Główny, albo, że młodzi amerykańscy chłopcy umierają w jakimś szpitalu i potrzebują symbolu Ameryki, nie będzie żadnego problemu. Generał zasalutuje, poprosi o rozkazy na piśmie dla swojego adiutanta i nawet wyznaczy rekrutów, którzy pomogą przy załadowywaniu pomnika na przyczepę.

**Przeciętny Koniarz,** Ganger; Bud. 11, Zr. 10, Char. 9, Perc. 8, Spr. 9; **Umiejętności:** Bijatyka 3; Jazda konna 4; Karabiny 2; Zastraszanie 4; Odporność na ból 2; **Ekwipunek:** nóż, M1 Garand, 7 naboi, kilka tabletek, osobiste drobiazgi;

**Ogromne pająki:** NS str. 244



# Zwariowana maszyna

Przygoda może rozegrać się gdziekolwiek, blisko terytoriów Molocha. Bohaterowie mogą przebywać na tym obszarze z różnych powodów, ale jeśli potrzebujesz pretekstu by skierować ich w te strony, może to być Tornado. W jednej z knajpek drużyna zasłyszała, że ostatnio na obszarze zaobserwowano kilka Tornad - można ruszyć ich śladem i wzbogacić się, zbierając narkotyk. Nawet, jeśli w drużynie nie ma Chemika, sprzedać można surowe grudki - mało wysiłku, łatwy zarobek.

Rzeczywiście, po początkowych niepowodzeniach drużynie uda się wreszcie wyśledzić Tornado. Jeśli bohaterowie podążą jego śladem, natrafią na kilka miejsc, w których tajemniczy wiatr osadził na ścianach narkotyk. W pewnym momencie nastąpi załamanie pogody. Niebo stanie się prawie czarne, gdzieś w oddali widać będzie błyskawice i do uszu bohaterów dojdą suche trzaski gromów. Na kilka minut wszelki ruch w powietrzu zaniknie, potem zalegnie głucha cisza, aż nareszcie z tyłu uderzy fala wyjącego wiatru. Chmura Tornado, która dotąd oddalała się od bohaterów zacznie pędzić w ich kierunku. Chyba czas zwiewać!

Drużyna zacznie uciekać przed Tornado i kiedy zejdzie z drogi żywiołu, pojawi się nowe zagrożenie. Z piasku zaczyna wykopywać się potężna maszyna. Bydlę jest silnie opancerzone i strzelanie do niego nic nie da. Na szczęście gruchot nie wydaje się być agresywny. Powoli podnosi się i zaczyna odchodzić. Maszyna wygląda na bardzo niezgrabną. Jej wnętrze chronią dwie pokrywy, przypominające głębokie talerze, albo kapelusze, które stykają się brzegami. Każdy z nich ma kilkanaście metrów średnicy. W pancerzu nie widać ani jednej szczeliny, poza otworami na odnóża. Z dna dolnego „kapelusza" wystaje kilkanaście krótkich i grubych nóżek. Po wygrzebaniu się z ziemi maszyna majestatycznie kroczy naprzód, nie zwracając uwagi na bohaterów. Jeśli drużyna zjechała z drogi Tornada, będzie miała okazję zobaczyć, jak kolos wchodzi wprost w zasięg wiru i zostaje porwany do góry. Trąba powietrzna wyrzuca gruchota na kilkadziesiąt metrów, ten zaś spada z głośnym hukiem.

Maszyna była zakopana w ziemi przez dobry rok. Jest to jeden ze starszych modeli, wykorzystujących organy ludzkie, przede wszystkim zaś mózg. Moloch to cwane bydlę, ale pewnie nie przewidział tego, co się właśnie stało - gruchot wpadł w chmurę narkotyku i... naćpał się. Bohaterowie zobaczą, jak podnosi się i zatacza, a potem zaczyna kroczyć naprzód niczym pijany. Dziwne zachowanie można przypisać jakimś wewnętrznym uszkodzeniom po upadku, ale solidna konstrukcja pod pancerzem nawet się nie zachwiała. Jeśli drużyna postanowi obserwować maszynę, zauważy jak ta „przykuca" na moment i wyrzuca coś przed siebie, po czym rusza dalej, wciąż zachowując się jak pijana. Tym czymś, co spadło na ziemię okazuje się być otoczone grubą warstwą żelu pianino. Niezła zagwozdka, prawda? To nie jest zwykły robot, ale drań do specjalnych misji. Wędruje po opusz-

czonych miasteczkach i zbiera ślady kultury ludzkiej, które uzna za interesujące. Zebrane próbki przenosi na terytorium Molocha, gdzie podlegają one szczegółowemu badaniu. Być może niektóre z nich służą nawet podczas hodowli mutków, albo ludzi - maszyn. Zaintrygowani pianinem Bohaterowie podążą pewnie śladem maszyny i będą świadkami dalszych atrakcji.

Zataczając się robot maszeruje, aż dochodzi wreszcie do samotnej ściany, będącej pozostałością po zrujnowanym budynku. Gdy stoi przed niewiele wyższym od niego murem, z jakiejś niewidocznej szczeliny psika farba. Maszyna pisze na murze JOSH. To wydarzenie powinno naprowadzić bohaterów na trop, szczególnie jeśli jest wśród nich ktoś, kto zna się na Molochu. Robot ma w sobie mózg człowieka i Tornado wywołało właśnie nieprzewidziane przez program komputerowy efekty. Teraz pytanie, czy gracze chcą się dowiedzieć czegoś więcej i czy wykażą się inwencją. Jeśli wiedzą, jak działa Tornado, powinni pamiętać o efekcie wspólnej podróży - osoby, które zażyły narkotyk w tym samym czasie przenoszą się w przeszłość mniej więcej w to samo miejsce i wcielają się w nieodległe osoby. Josh nie jest do końca osobą, ale... czemu by nie spróbować! Przecież drużyna uzbierała już trochę grudek.

Dalsza część przygody nie jest oczywista. Po pierwsze, nie wiadomo, czy gracze wpadną na pomysł przeniesienia się w przeszłość i czy zechcą to zrobić. Po drugie, wszystko zależy od tego, jak wiele informacji na temat Molocha i jego tworów chcesz ujawnić. Epizod ze zwariowaną maszyną może dostarczyć wiadomości, które da się rozbudować w kampanię. Zakładając jednak, że ma to być jedna przygoda, rzeczy będą się miały jak następuje. Wszyscy bohaterowie, którym „wycieczka" się powiedzie (reguły Tornado: NS str. 431 i 432), pojawią się w dużej metropolii Stanów Zjednoczonych. Wcielą się losowo w jedną z następujących osób: żebrzącego kloszarda; młodego biznesmena stojącego w tłumie przy światłach ulicznych; małą dziewczynkę czekającą z mamą w kolejce po hot-doga i policjanta spisującego protokół po samochodowej stłuczce. Widzą się nawzajem. Powstanie pewnie kłopot z wyłowieniem z tłumu Josha - jest on młodym skejtem - ale na właściwy trop naprowadzić mogą dwie wskazówki. Po pierwsze szukać trzeba kogoś, kto zachowuje się dziwnie, po drugie kogoś, kto maże na ścianie graffiti.

W momencie, kiedy bohaterowie ruszą w jego kierunku ten zatoczy się, wyda z siebie ochrypły pomruk i niezgrabnie rzuci do ucieczki, ale... dokładnie w stronę bohaterów! W stronę skejta pędzi grupka skinheadów, wyglądających w porównaniu do powojennych gangersów jak ministranci. Dopadają uciekającego i zaczynają go bić. Jeśli bohaterowie nie pomogą, Josh zostanie skopany i szybko wróci do rzeczywistości, to znaczy zatraci strzępki swojego człowieczeństwa. Jeśli bohater-policjant również pospieszy z pomocą, część napastników pierzchnie, ale trzem nadal trzeba będzie pokazać wyższość powojennej szkoły bijatyki. Ocalony Josh będzie sprawiał wrażenie debila. Wda się w rozmowę z bohaterami, w trakcie której powie, że był kiedyś żołnierzem o imieniu Joshua Werner, będzie mamrotał coś o ścigających go maszynach. Bełkocąc i śliniąc się odpowie na te pytania dotyczące Molocha, na które uważasz, że powinien odpowiedzieć. Teraz, jeśli masz ochotę rozwinąć wątek na kilka przygód, możesz dodać coś od siebie - lokalizację jakiegoś miejsca, sposób na zniszczenie Bestii, cokolwiek.

A potem nastąpi wielki, jasny rozbłysk.



# Elektrownia

Podczas podróży po okolicach Vegas bohaterowie trafiają do położonej na pustkowiu osady Fern Fields. Jest to nowopowstała miejscowość, z drewnianymi, dosyć solidnymi domami, które pachną jeszcze świeżo ściętym drewnem. Fern Fields powstała nie bez powodu. Ludzi ściągnął tu niejaki Peter Blackout Cornelli, inżynier, który dowiedział się o istniejącej na tych terenach elektrowni. I rzeczywiście, nasi bohaterowie będą mogli podziwiać duży budynek z wysokimi kominami, górującymi nad niską zabudową miasteczka. Tutejsi ludzie są gościnni, chociaż podejrzliwi wobec każdego, kto interesuje się ich skarbem. Członkowie drużyny zostaną zaproszeni do miejscowego Domu Gościnności, postawionego wspólnymi siłami specjalnie na takie okazje, gdzie mogą zjeść i przespać się pod dachem. Jeśli bohaterowie zdobędą zaufanie mieszkańców Fern Fields, ci opowiedzą o przeszłości miasta. Z dumą podkreślą, że Blackoutowi udało się na powrót uruchomić elektrownię i teraz wystarczy, że przeszkoli kilku ludzi, zapewni stałe dostawy materiałów rozszczepialnych i mieszkańcy miasteczka będą mieli w bród energii, a w dodatku zarobią sprzedając nadwyżki.

W nocy, kiedy wszyscy położą się spać, od strony elektrowni dobiegną odgłosy wystrzałów i głośne krzyki. Jeżeli członkowie drużyny pobiegną w tamtą stronę, w pewnym momencie powali ich na ziemię potężna eksplozja. Wybuch pozbawił budynek szyb i z prawego skrzydła buchają do góry kłęby dymu. W stronę Fern Fileds czołga się jakiś człowiek, a już po chwili w jego kierunku zaczynają padać strzały z elektrowni. Jeśli drużyna pomoże czołgającemu się nieszczęśnikowi, okaże się, że jest to Blackout we własnej osobie. Facet ciężko oberwał, ale będzie żył. Może mówić i wyjaśni co jest grane. Otóż elektrownia została opanowana przez terrorystów. Jakieś palanty z nieodległego Vegas wpadły na pomysł, że szantażując mieszkańców Fern Fields zdołają wyciągnąć od nich trochę gambli. No, właściwie nie trochę, tylko całkiem konkretną i sporą ilość w żywności, samochodach, lekarstwach, broni i amunicji. Tyle, że mieszkańcy miasteczka, nawet gdyby chcieli, nie mogliby sobie pozwolić na okup. Ale wszystko po kolei.

Terroryści, którym przewodzi niejaki Stan Miller, zadłużyli się u jednego z ważniaków w Vegas. Gamble na hazard pożyczał im nie kto inny jak stary Hal Forbeck. Chłopaki nie miały szczęścia ani w ruletce, ani w pokerze i kiedy mafia zaczęła upominać się o spłatę długów, wpadli w panikę. Na szczęście dobry pan Forbeck jest przede wszystkim biznesmenem, a w drugiej kolejności mordercą. Stwierdził, że pierwszą ratę długu kumple Stana mogą odrobić wysadzając w powietrze elektrownię w Fern Fields, która już niedługo zepsuje mu interes z prądem. Chłopaki weszli więc do elektrowni, wzięli zakładników w postaci czwórki przebywających tam techników z Blackoutem na czele, podłożyli ładunki tam, gdzie było najwię-

cej zegarów i dziwnie wyglądających urządzeń i doprowadzili do wybuchu. Korzystając z zamieszania Blackout uciekł i został ranny. Twierdzi, że wybuch nie zniszczył elektrowni, ale doprowadził do uszkodzenia urządzeń chłodzących rdzeń. Najdalej za pięć dni, jeśli urządzenia nie zostaną naprawione, nastąpi gigantyczna eksplozja.

Przed bohaterami zadanie. Mieszkańcy Fern Fields nie chcą uciekać i porzucać nadziei o elektrowni, do której tak się przywiązali. Trzeba pozbyć się natrętów, a przede wszystkim naprawić elektrownię i to w ciągu najdalej pięciu dni. Do dzieła można się zabrać na kilka sposobów - po pierwsze, klasyczna akcja antyterrorystyczna. O tyle trudna, że terrorystów jest trzy razy więcej niż bohaterów, są nieźle wyposażeni i na dodatek potrafią posługiwać się swoim sprzętem. Dysponują na przykład maskami przeciwgazowymi i granatami dymnymi oraz gazem rozweselającym (to nie żart!). Na dodatek, przy każdej próbie zdobycia elektrowni będą zabijali jednego zakładnika.

Dużo lepsze rezultaty dadzą zapewne negocjacje. Buńczuczny na początku Stan w miarę upływu dni będzie tracił animusz. Już na samym początku rozmowy zasugeruje, że można się jakoś dogadać. W trakcie pierwszej rozmowy okaże się, że istnieje kilka wyjść z sytuacji. Bohaterowie mogą gnać co sił w silniku do Vegas i rozmawiać z Halem Forbeckiem. To najtrudniejsza, ale też najlepsza z możliwych dróg - przede wszystkim drużynę ogranicza limit czasu. Jeśli mają dobre auto, będą potrzebowali trzech dni, by dotrzeć tam i z powrotem. Dwa dni pozostają na dotarcie do Forbecka i dogadanie się z gangsterem. Ten oczywiście zażąda spłaty długu, ale i tak wolałby, żeby elektrownia była zniszczona. Bohaterowie muszą przekonać go, że umowa z Fern Fields jest bardziej opłacalna. Negocjacje na temat szczegółów umowy muszą przełożyć do czasu, aż rozwiąże się problem z elektrownią. Tymczasem staną przed problemem zdobycia gambli na spłatę długu. Jeżeli wspomną Forbeckowi, że jego ludzie schrzanili robotę, ten, jako rozsądny facet pomyśli chwilkę i wyznaczy bohaterom zadanie zastępcze. Będzie to przygoda w przygodzie i możesz posłużyć się własnym pomysłem, albo wybrać pasujący szkic przygody z tego dodatku. Pamiętaj o ograniczeniu czasowym!

Chyba mniej skomplikowane jest dostarczenie okupu terrorystom. Rzecz w tym, że zdobyć trzeba wymaganą ilość gambli. Fern Fields nie ma ich, trzeba zatem szukać gdzie indziej. Jeśli bohaterowie nie chcą zamieniać się w bandytów i łupić jednych, by ratować drugich, mogą zaciągnąć dług w Vegas, który mieszkańcy miasteczka będą spłacali, gdy elektrownia zostanie naprawiona. Oczywiście, dług może potem przejąć Hal Forbeck i kłopoty powrócą, ale to już temat na osobną przygodę. Jeśli gracze lubią walkę i łażenie po opuszczonych ruinach, mieszkańcy miasta mogą wspomnieć o opanowanym przez groźne mutki miasteczku w pobliżu - jak się zdaje pełnym nieprzebranych skarbów.

Trudne, ale ciekawe rozwiązanie przygody polega na wejściu do elektrowni cichaczem, wykonaniu koniecznych napraw i ewentualnie cichym uwolnieniu zakładników. Wówczas będzie można podjąć negocjacje już na spokojnie i wziąć chłopaków Stana na przetrzymanie.

Oczywiście w każdej chwili bohaterowie mogą uciec z zagrożonego miasteczka. Jeśli im się nie powiedzie, na własne oczy zobaczą prawdziwy i historyczny wybuch atomowy!



## Sam Brown

Nasi bohaterowie z pewnością są bardzo towarzyscy i lubią poznawać nowych ludzi. Problem w tym, że w świecie po wojnie trudno spotkać kogoś interesującego. Jedni chcieliby człowieka zabić, inni oszukać, jeszcze inni zjeść. Paskudne intencje - oto problem współczesnego świata! W trakcie tej przygody bohaterowie dowiedzą się, że na świecie istnieją jeszcze interesujący i sympatyczni ludzie. No, może nie do końca niewinni, ale sympatyczni.

Sam Brown, miła i słodka blondyneczka, zgłasza się do bohaterów, kiedy ci leczą rany w jednym z niewielkich miasteczek Federacji Appalachów. W bliższej i dalszej okolicy znajduje się jeszcze kilka takich samych dziur. Dziewczyna pochodzi z jednej z nich, ale uzbierała już dosyć środków, by opuścić tę brudną i pokrytą pyłem okolicę na zawsze. Musi jedynie załatwić ostatnie sprawy, ale przeszkadza jej w tym mąż psychopata. Natan - tak ma na imię - chce jej odebrać gamble i zatrzymać żonę przy sobie. Sam chce wynająć bohaterów jako ochroniarzy, do czasu aż uda się jej załatwić wszystko i wyjechać. Nie powinno to potrwać dłużej niż kilka dni.

Na początku wszystko będzie wyglądało dosyć niewinnie. Sam zechce odwiedzić pobliskie miasteczko, stanie przed jednym z domów i da bohaterom dzień wolnego. Następnego dnia bohaterowie dostaną wolne na granicy kolejnej osady. Pod koniec dnia, spotka się z drużyną w umówionym miejscu i tamże dojdzie do małego zamieszania. Zza budynku wyskoczy rosły facet w kraciastej, flanelowej koszuli i wymachując rękami zacznie wrzeszczeć i zwymyślać Sam. Dziewczyna zrobi kwaśną minę, skinie na bohaterów i poprosi, żeby nie robili Natanowi dużej krzywdy. Jeśli członkowie drużyny zaczną się stawiać, Natan wyskoczy do nich z pięściami i dojdzie do bijatyki. Wkrótce ci, którzy nie biorą udziału w bójce dostrzegą pędzącego w ich stronę szeryfa. Na ten widok Sam zagwiżdże na palcach i popędzi w kierunku samochodu. Już w trakcie ucieczki wyjaśni, że nie chce być zatrzymana w tej dziurze ani dzień dłużej niż trzeba.

Bohaterowie mogą nabrać podejrzeń wobec tej rezolutnej i miłej dziewczyny, nie bez podstaw zresztą. Sam Brown znalazła swój własny sposób na radzenie sobie w powojennym świecie. W kilku oddalonych od siebie miejscach ma kilku mężów i co pewien czas wędruje od jednego do drugiego. Swoje częste nieobecności tłumaczy pracą - każdemu z mężów powiedziała, że pracuje dla jednego z baronów Federacji jako kontrolerka kopalni, więc sporo czasu spędza poza domem. Dzięki swojej obrotności i darowi przekonywania przez długi czas potrafiła utrzymywać oszustwo. Nie jest to zresztą jej pierwszy numer. Jeszcze rok temu była „wędrowną żoną" kilkaset kilometrów na wschód stąd. Wybierała niezbyt rozgarniętych mężów, więc raczej nie miała kłopotów. Problemy zaczęły się dopiero, gdy Natan, jeden z mężów odwiedził sąsiednią miejscowość i w jednej z knajpek dowiedział się o nowej żonce Boba - wypisz wymaluj jego Sam. Z ciekawości

poszedł pod dom Boba i - o zgrozo! - rzeczywiście była to jego Sam. Natan zbił Boba na kwaśne jabłko i teraz ściga żonę, żeby wyjaśnić sprawę i zapewne zemścić się. Sam zaś, widząc, że w okolica jest już spalona, odwiedza po kolei wszystkich mężów, zabiera część dobytku - „na inwestycje! nie pytaj kochanie jaką, jesteśmy bogaci! bogaci!". Bohaterowie zaś służą jako ochrona na wypadek, gdyby coś poszło nie tak jak trzeba. A właśnie poszło. Teraz dziewczyna tłumaczy, że to jakiś maniak, który prześladuje ją od dawna. Udając przerażoną i zdenerwowaną, prosi, by bohaterowie zabrali ją do starego przyjaciela kilkanaście kilometrów stąd i zostawili pod drzwiami. Patrząc przez okno członkowie drużyn zobaczą jak Sam wita się z jakimś mężczyzną bynajmniej nie po przyjacielsku, po czym zakasuje rękawy i zabiera się za gotowanie.

Bohaterowie widzieli, że dziewczyna wszędzie dźwigała ze sobą niedużą walizeczkę. Wychodząc od ostatniego męża miała już dwie i jeśli kto proponował, że poniesie, mówiła, że są lekkie, bo zawierają same papiery. Jeśli ktoś rzeczywiście śledzi Sam, widzi jak ta zajęta jest w kuchni. Na głośne pytanie męża, co jest w walizeczkach odpowiada, ze papiery z kopalni. Ciekawski facet zagląda i rzeczywiście - same papierzyska. Nikt poza dziewczyną nie wie, że pod drugim dnem kryje się majątek w lekarstwach. Teraz podglądacz będzie świadkiem głośno prowadzonego dialogu - Sam pyta męża, czy spełnił jej prośbę i zamienił sprzęty na lekarstwa. Ten odkrzykuje, że tak, ale dopytuje się, czy jest pewna tego interesu. Obrażona Sam odpowiada, że tak, że to dla dobra ich przyszłych dzieci i nie może być mowy o jakiejkolwiek wtopie. „Dzięki temu nareszcie będziemy mogli spędzać więcej czasu razem, kochanie!". Dyskusja kończy się. Po sutej kolacji światło zgaśnie, a nazajutrz dziewczyna ucałuje męża, w ukryciu zapakuje leki pod podwójne dno drugiej walizki i pójdzie na spotkanie z bohaterami. Został jeszcze jeden dom do obskoczenia, ale tym razem zanosi się na poważne kłopoty!

Na drodze naszej ekipy czekają Natan, Bob i pierwszy z odwiedzonych mężów, którego bohaterowie mogli nie widzieć. Towarzyszy im banda ponurych drabów, z umorusanymi twarzami. To krzepcy górnicy, sól tej ziemi, bardzo wrażliwi na kłopoty sercowe kumpla z kopalni. Dobrym rozwiązaniem jest natychmiastowa ucieczka. Nie ma nawet co marzyć o dotarciu do kolejnego męża z taką grupą pościgową. Miejmy nadzieję, że bohaterowie nie będą na tyle głupi, by strzelać do górników, bo facet obok Natana to miejscowy szeryf. Zdaje się, że lokalne władze wiedzą już o przekręcie. Rzecz jasna, Sam nie pozwoli na jakiekolwiek pogaduszki. Nie może ryzykować utraty ochroniarzy i nie pozwoli, by ci dowiedzieli się o majątku, jaki ukrywa w walizkach. Najlepiej, gdyby bohaterowie wraz z dziewczyną zmyli się w góry i wzięli na przeczekanie. Tam Sam zastanowi się, czy ryzykować ostatnie odwiedziny, ale rozsądek weźmie w końcu górę nad pazernością. Gdyby w międzyczasie drużyna stała się nazbyt podejrzliwa, bajeczka zostanie uzupełniona o kolejne elementy - „zmowa szowinistów", „prawo zawsze stoi po stronie facetów, nawet jeśli są psycholami", „no dobra, był moim mężem, ale dopiero po latach znalazłam dosyć siły, by wyzwolić się spod jego dominacji" - oto słowa kluczowe jej przetykanego szlochem monologu. Bohaterowie zostaną uściskani, ucałowani w policzki i po czułym pożegnaniu, a także wypłacie („oto wasze tabletki, nawet nie wiecie ile musiałam przejść, by je zaoszczędzić") Sam ruszy swoją drogą.



# Złodziej ciał

Zwykle jest tak, że im mniejsze miasto, w tym większe gówno możesz w nim wdepnąć. Jednak nawet w tych największych, jak Detroit, zdarza się natrafić na szajs, o jakim ludzie woleliby nawet nie słyszeć.

Pewnej nocy bohaterowie siedzą w naprawdę stylowej knajpie. Wystrój, klimat - takiego nie znajdziesz w ruderach na pustkowiach. Ze zdartej płyty gramofon wygrywa cudowną, przedwojenną muzykę, na oko sprzed ponad 100 lat - jakieś lata 30-te, 40-te XX wieku. Ta chwila mogłaby trwać wiecznie.

Wchodzi jakiś gość, potem inny. I jeszcze jeden. Skupmy się na tym ostatnim. Siada przy stoliku, patrzy. Koleś obok, w ciemnych okularach zagaduje do niego, jakby się znali od lat. Tamten patrzy tylko dziwnie i odburkuje. Okularnik znowu - nie poznajesz? Tamten dalej patrzy dziwnie. Scenka zaczyna ściągać uwagę BG. I nagle zostaje brutalnie przerwana. W tym miejscu można zgasić spokojną muzykę, bo w następnej chwili gramofon szlag trafi.

**Akcja.** Wejściowe drzwi z trzaskiem odskakują i do środka wpada dwóch dryblasów w mundurach, jeden z obrzynem, drugi z długim jak cholera miotaczem ognia. Zanim ktokolwiek zdąży pomyśleć "placek z jagodami", obaj jak na rozkaz, kierują lufy w dziwnego jegomościa i ...bach!

Teraz uwaga, trzeba przetrzeć patrzałki. Szybki jak diabli, dziurawy od śrutu i cały w płomieniach, gość zrywa się, roztrąca ich i wyskakuje przez drzwi. Jeden z mundurowych leci trzy metry na ścianę, drugi pada na posadzkę ze złamaną nogą. Chwilę trwa przeklinanie, w końcu krzyczą: - *Kto go widział? Kto go widział?*

Zbiega widzieli m.in. Bohaterowie Graczy.

- Jest nagroda za unicestwienie tego stwora! On tylko wygląda jak człowiek. Szyyyyybkoooo!

Hmm, mundurowi to straż jednego z bossów. Ten do biednych pewnie nie należy. Raczej pewny interes. Na co czekać? Obok BG z knajpy wybiega jeszcze kilku gości, odbezpieczając broń.

**Pogoń.** Noc, miasto, ruiny. W oddali widać mknącą pochodnię. Dziwne, ale uciekinier nawet nie próbuje się gasić, tylko mknie jak zraniony zwierz. Znika w oddali za rogiem. Trzeba biec ile sił w nogach. BG dopadają zakrętu, ale tamtego nigdzie nie widać. Na ulicy leży przewrócony pijak i coś bełkocze, wskazując ręką. Zbieg ukrył się w ruinach! Trzeba je sprawdzić.

Godzina poszukiwań nic nie daje. Facet uciekł. ...A jednak coś jest. W cieniu, pod zwałem kamieni leży totalnie wybebeszone ciało, w dodatku jakby wysuszone. W okolicy pałęta się kilku mieszkających tu Szczurów. Łącznie pięciu. Po przepytaniu okazuje się, że dwóch z nich coś widziało. Są mrukliwi i ledwie można ich zrozumieć.

**Więcej wyjaśnień.** BG wracają do knajpy. Mundurowi zbierają się i powoli dochodzą do siebie. Obaj są na jakiś czas wyłączeni z akcji. Słuchają relacji z pościgu, a na wieść o znalezio-

nym ciele niemal podskakują. Szybko dodają: - Jakie szczury, gdzie są, którzy to? Trzeba ich przepytać!

Warto dodać, że nagroda jest wciąż aktualna.

Ale hola, hola. Najwyższa pora, by co nieco wyjaśnić. Cóż, faktycznie. Obaj ranni, przerywając sobie co chwila, przedstawiają pośpiesznie sytuację. Otóż, nie wiadomo, z czym mamy do czynienia, ale to coś wczoraj ukradło ciało bossa i próbowało wejść do siedziby "przedsiębiorstwa". Gdyby nie to, że strażnik znalazł zwłoki prawdziwego szefa, nikt by się nie zorientował. Zaryczał alarm, no i próbowano złapać to coś. Uciekło. Potem, po drodze dwukrotnie zmieniło postać. Idąc tropem istoty rodem z koszmaru dwaj strażnicy trafili do knajpy. Muszą dostać to coś. Zastępca szefa rozkazał za wszelką cenę to zabić i nawet nie próbować łapać.

Wygląda na to, że bestia zmienia się w ofiarę, którą wybebeszy. Czyli teraz udaje faceta, którego ciało spoczywa w ruinach. Właśnie po odnalezionych zwłokach można to wytropić, bo wiadomo wtedy, jaki wygląd przybrało stworzenie.

Boss nie chce rozgłaszać nagonki wszem i wobec, bo nie jest pewny, o co może chodzić stworowi. A ma sporo szemranych rzeczy, tak u siebie jak i na sumieniu. Uznał, że lepiej być ostrożnym i nie działać pochopnie.

**Śledztwo.** BG znów idą do ruin i jeszcze raz wypytują Szczury, tym razem o denata. Jak wyglądał, kim był? - Nooo, długa broda, jedno oko, długa szrama przez twarz. To był jeden z nas, Harry, Szczur.

Cóż, jeśli myślą o nagrodzie, trzeba od czegoś zacząć. Najlepiej rozdzielić się i wypytać, kogo tylko się spotka o charakterystycznego Szczura. Po godzinie uda się ustalić, gdzie się kierował - widziano go zdążającego ulicą na wschód. Dalsze wypytywanie zakończy się niespodziewanym wprost sukcesem. Jest w hotelu... W tej chwili.

**Obława.** Rzeczywiście, opisany gość jest w hotelu, ale jak mówi hotelowy wykidajło, był dobrze ubrany i zapłacił garścią tabletek. Czuć było od niego swąd spalenizny. Dostał pokój nr 13. BG nie zdążą nawet zastanowić się, co teraz, gdy schodami zejdzie jednooki mężczyzna, ogolony i przebrany.

Mają chwilę, by zdecydować, czy przystępują do akcji zanim stwór coś zwietrzy, czy wycofają się i naradzą. Jeśli zdecydują się na akcję, to prawdopodobnie stwór zdoła się wyrwać i trzeba będzie wszystko zacząć od nowa. Tyle, że teraz BG sami się przekonają, jak trudno zranić tą nieludzką istotę.

**Fortele.** BG muszą mocno wysilić mózgownice, by stawić czoła prawie nieśmiertelnej istocie. Najlepszym sposobem na jej pokonanie wcale nie jest władowanie w nią góry ołowiu. Zresztą, zaatakowany stwór szybko umknie i szukaj wiatru w polu.

O wiele sprytniej byłoby wpierw oznaczyć ją w jakiś sposób, np. niezauważenie przyczepiając jakiś drobiazg do pleców, tak by odtąd każdy zwrócił uwagę, gdzie podąża. Dopiero potem, wiedząc dokładnie, w którym miejscu przebywa, przygotować dobrą zasadzkę. Dopóki w nią nie wdepnie, lepiej nie improwizować. BG mogą nawet przechodzić blisko niej i udawać, że nie mają pojęcia, czym naprawdę jest.

Poza tym, jeśli w którymkolwiek momencie udałoby się odstrzelić kawałek stwora, można taki fragment zbadać do jakiegoś speca, by określił co to jest i co może to zabić. Podążenie tym tropem bardzo się opłaci, ponieważ okaże się, że ultrafiolet jest dla niego zabójczy. I faktycznie, stwór porusza się tylko w nocy. Wystarczyłoby złapać isto-

tę w sieć, unieruchomić i poczekać na wschód słońca.

Jeśli nawet BG nie wpadną na wizytę u speca, a zdobędą choćby kawałek istoty, to w świetle dnia zacznie on skwierczeć i zeschnie na twardą skorupkę. BG nie są głupi, a 2 + 2 = 4.

Gdy tylko zgubią ślad stwora, a ten zmieni wygląd, pozostaje szukanie ciał w podejrzanych miejscach, gdzie istota uciekła lub wypytywanie, o to czy ktoś w okolicy nie zginął, zaginął albo czy się dziwnie nie zachowuje. Jeśli wszystko zawiedzie, trzeba czekać na taką informację albo pilnować budynku, gdzie raz próbował się dostać. Tyle, że jego pilnują też ludzie bossa i nie lubią, gdy im ktoś "pomaga". Żeby zdobyć nagrodę dla siebie, nie można pozwolić, by ludzie bossa wmieszali się w akcję. Jeśli BG zobaczą, że jakiś podejrzany gość zmierza do budynku i być może jest to zmiennokształtny stwór, lepiej go nawet przepłoszyć i potem, przy innej okazji samemu się nim zająć

**Stwór i jego cel.** To coś udaje człowieka, ale nim nie jest. Jest cwane, ale nie posiada ludzkiej inteligencji. Mówi z trudnością, powoli, jednak nie tak, by od razu można rozpoznać złodzieja ciał. Posiada fragmenty wiedzy swoich ofiar, jakby kalkę umysłu, skradzione najwyraźniejsze ze wspomnień. Przemiany dokonuje dopiero po zabiciu ofiary, gdy ma na to chwilę spokoju. Może zmieniać się nawet w zwierzęta, ale tylko odpowiednio duże. Potrafi wydłużać swoje kończyny, palce przekształcać w zabójcze pazury, z ciała wypuszczać kolce itp. Jest śmiertelnie groźnym drapieżcą, którego coś przyciągnęło do miasta i do budynku martwego bossa.

Złodziej ciał rzeczywiście będzie chciał dostać się do budynku bossa. Spróbuje np. skraść wygląd jednego ze strażników (chociażby jednego z dwójki rannych, spotkanych przez BG w knajpie). Istota szuka pewnej rzeczy, która do niego należy, a która spoczywa w jednej ze skrzynek gambli w magazynach "przedsiębiorstwa". Jest to sporych rozmiarów dziwne jajko, które pewien zbieracz, pracujący dla bossa przytaszczył niedawno z pustyni. Nikt nawet nie zwrócił na nie większej uwagi. Może nawet teraz nikt się nie zorientuje, że może chodzić właśnie o to.

Ten, który znalazł jajko widział w podobny sposób rozszarpane zwłoki zwierzęcia, niedaleko pewnej jaskini, tam, gdzie znalazł jajko. W przyszłości może się z niego narodzić podobna istota.

***Złodziej ciał;*** Bud. 12, Zr. 19, Char. 18, Perc. 12, Spr. 9, **Umiejętności:** Bijatyka 2; **Limit obrażeń:** bez limitu;

Złodzieja ciał niemal nie da się zabić w normalny sposób. Jednak odczuwa on ból z powodu ran. Gdy otrzyma obrażenia krytyczne, ucieka. Kary od ran otrzymuje o stopień mniejsze, choć ciało ma tak samo miękkie jak człowiek - jest podatny na rany cięte itp. Kiedy straci fragment ciała, klony też będą okaleczone przez jakiś czas, aż w ciągu doby część ta nie odrośnie a stwór zregeneruje swoje zdrowie. Nawet strzał w samą głowę nie zabija istoty. Jedynie słońce ma moc unicestwienia tej istoty.



# Christine i Bruce

Przygoda przeznaczona jest dla jednego gracza. Akcja rozpoczyna się w momencie, gdy bohater przegrał w karty cały swój dobytek, a na dodatek zadłużył się. Nie musiała to być zresztą gra w karty, nawet nie chodzi o hazard. Rzecz w tym, by bohater miał zobowiązanie, które musi wypełnić. Facet, u którego ma dług - miejscowy gangster - długo i głośno będzie zastanawiał się, w jaki sposób można spłacić dług. Aż wreszcie doznaje olśnienia - „zaopiekujesz się moją córką!". Wygląda to na ciężką robotę, prawda? I rzeczywiście jest ciężka. Christine to piękna, młoda i przede wszystkim zdrowa dziewczyna. Co więcej, bardzo miła, uczynna i uśmiechnięta. Problem polega na tym, że Christine ma psa o imieniu Bruce. To wielkie bydlę rasy kundlo-mutek, z zębami jak koparka i ogonem, którego machnięcie zdolne jest powalić Juggernauta. Dziewczyna nie widzi świata poza swoim psiskiem, a potwór jest o nią zazdrosny jak Otello. Bydlak jest bardzo ruchliwy i przychodzą mu do głowy głupie pomysły. A tam, gdzie jest Bruce, tam pędzi Christine. A gdzie jest Christine, z polecenia jej ojca przez całą jedną noc ma być nasz bohater. Rano tato wróci z pokera i sprawdzi, czy z córeczką wszystko w porządku.

Zacznie się niewinnie. Bohater zostanie zagoniony przez bestię w kąt domu, a dziewczyna będzie go przekonywała, żeby nie bał się ugryzienia, bo Bruce łapie nogę w zęby, żeby się z nim bawić. Potem Christine siądzie w fotelu i zacznie malować paznokcie, a Bruce posiedzi przy bohaterze jeszcze ze dwie godziny. Wtem w jego durnym łbie przekręci się jakiś trybik i głośno ujadając popędzi na zewnątrz. Bosa i roznegliżowana Christine piśnie i ruszy za pieskiem. Bohater nie ma wyjścia i dołącza do peletonu. Bydlę dokonało rzeczy niemożliwej. Jakimś cudem wlazło na spadzisty dach budynku, skacząc po szczeblach drabiny i teraz na przemian zsuwa się i włazi wyżej, ujadając jak szalone. Dziewczyna chce wejść za nim i dobrze byłoby, gdyby bohater ją powstrzymał, bo jeśli spadnie, to przerąbane. Ta szlocha i domaga się, żeby pomóc pieskowi zejść. Jest jakieś wyjście? Ściąganie ze stromego dachu psa wielkości dorodnego cielęcia to prawdziwa sztuka. Miejmy nadzieję, że bohater podoła! Kiedy tylko piesek znajdzie się na dole, Christine odstawi drabinę. Umówiła się z chłopakiem i nie chce przyzwoitki na randce. Trzeba zeskakiwać z dachu. A gdy już bohater będzie na dole, doskakuje do niego Bruce i dawaj ślinić-lizać i łapać zębami za nogę. Ślady zostaną do końca życia. Tymczasem słychać warkot silnika samochodu. Christine pędzi narzucić coś na siebie, na bohaterze leży Bruce. Lepiej, żeby nasz pechowiec szybko się pozbierał. To nie chłopak dziewczyny tylko dwaj porywacze. Słyszeli, że tato z obstawą poszli na pokera, a dziewczynę chroni jakaś łachudra. Bohater będzie musiał poradzić sobie z dwoma napastnikami w akompaniamencie pisków Christine i skomlenia biegającego w kółko psa. Kiedy już mu się uda i tato wróci do domu, na placu boju z dumną miną siedział będzie Bruce.



# Arka Noego

Przed wojną jedną z atrakcji miasta Wichita było ZOO. Kiedy miasto zostało zaatakowane bronią biologiczną, okazało się, że dziesiątkujące ludzi mikroby nie mają żadnego wpływu na zwierzęta. Co więcej, doskonale odnalazły się one w zniszczonym świecie. Gdy do miasta powrócili ludzie, część zwierzaków została zjedzona, ale miejscowy weterynarz, Chan Kung, wykazał się fantazją i nie pozwolił wybić zwierząt do końca. Pokazał innym, że ZOO można wykorzystać nawet po wojnie.

Być może bohaterowie przybędą do Wichita zwabieni sławą Arki Noego, bo tak nazwane zostało ZOO. Być może zawitają tu przypadkiem. Już na wjeździe czekają na nich atrakcje. Niedaleko centrum dojrzą słonia, który dźwiga trąbą dużą drewnianą belkę. Siedzący na nim chłopaczek na widok bohaterów zagwiżdże przeciągle i z pobliskiego budynku na spotkanie drużyny wyskoczy trzech mężczyzn z kuszami. Nie mają wrogich zamiarów - po prostu chcą wybadać intencje przybyszów. Wichita zamieszkują gościnni ludzie, przyzwyczajeni do częstych wizyt. Wiedzą, jak zaszokować przybyszów, więc po powitaniu zaproszą naszych bohaterów do miejscowego baru, gdzie ciężko zarobione gamble można wydać na dobre, jęczmienne piwo, wódkę z ziemniaków i smaczne jedzenie. Co ciekawe, w barze można również kupić plastikowe i gumowe zabawki przedstawiające egzotyczne zwierzęta, z których każda ma na szyi tabliczkę: „Byłem na Arce Noego". Są wśród nich nawet dinozaury! Bohaterowie zostali usadzeni w taki sposób, że przez okno mogą obserwować wybieg, na którym hasa żyrafa z małym żyrafiątkiem.

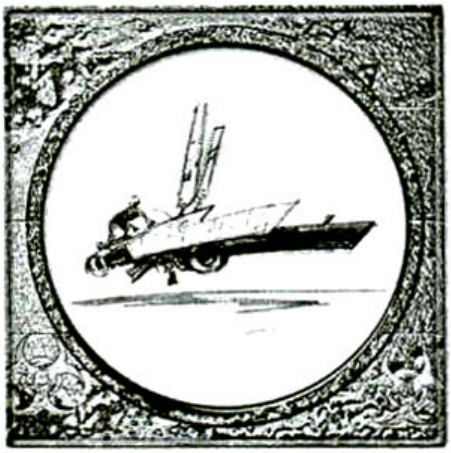
Niedługo w barze pojawi się staruszek Chan Kung i opowie bohaterom historię miasteczka. Za drobną opłatą w wysokości 20 gambli od łebka w amunicji lub lekarstwach zgodzi się pokazać drużynie zwierzaki przebywające w zamknięciu. W dużym budynku zamontował terraria dla jadowitych pająków i węży, akwaria z rybkami, boksy z metalowej siatki dla ptaków. Na zewnątrz budynku znajdują się natomiast wybiegi, między innymi hipopotama i nosorożca. Widać, że zwierzęta mają się całkiem nieźle i aż dziw bierze, że prawie wszystkie urodziły się już po wojnie i nadal się rozmnażają. Chan Kung mówi, że na początku miał ogromne kłopoty z wyżywieniem ich i wówczas stracił bezpowrotnie wiele gatunków, ale potem pojawiły się dochody z turystów, sponsorzy z Detroit i Nowego Jorku, no i okazało się, że nowe pokolenia zwierząt dostosowują się do miejscowych warunków, tutejszego jedzenia i klimatu. Niektóre rozmnażają się tak dobrze, że miasteczko sprzedaje młode. Jeśli w drużynie jest jakiś Treser bestii, za kolosalną sumę kilkuset lub kilku tysięcy gambli może kupić sobie szczeniaka zwierzęcia, na które pozwolisz.

Graczom całe to ZOO wyda się pewnie podejrzane. Jest w końcu tak różne od tego, co spotyka się w innych miejscach. Zdrowe, łatwe do oswojenia zwierzęta - i to na dodatek tak egzotyczne - muszą budzić ciekawość. Oczywiście, jak

zwykle pierwszym podejrzanym jest Moloch, ale tym razem to nie Bestia stoi za cudem Arki Noego, a w każdym razie nie bezpośrednio. Żołnierze Posterunku podczas jednej z wypraw zdobyli na Molochu technologię i wyposażenie do produkcji genetycznie zmodyfikowanych zwierząt. Wędrowne Miasto nie może sobie pozwolić na stworzenie stałej hodowli laboratoryjnej, musi przecież pozostać mobilne, naukowcy postanowili zatem umieścić sztuczne zwierzaki w miejsce tych, które wymierały w ZOO w Wichita. Sponsor z Detroit, który finansuje przedsięwzięcie całkowicie (a nie jak utrzymuje Chan Kung częściowo) to w rzeczywistości Posterunek. dwóch pomocników starego Chińczyka to naukowcy Posterunku, posiadający dużo większą wiedzę niż stary weterynarz.

Bohaterowie trafią na trop intrygi przypadkiem, choć podczas zwiedzania powinieneś podsunąć im kilka wskazówek. Na przykład na skomplikowane pytania dotyczące zoologii odpowiadał będzie zawsze jeden z pomocników. A jeśli padnie pytanie o nazwisko sponsora, Chan Kung odpowie, że hojny mecenas woli zostać anonimowy. Tymczasem podczas pobytu bohaterów w Wichita dojdzie do kilku dziwnych wydarzeń. Ktoś włamie się do pokoju jednego z mieszkańców Chińczyka, wspinając się po ścianie budynku i wchodząc przez otwarte okno. Nic nie zginie, ale całe mieszkanie będzie zdemolowane. Jeszcze tego samego dnia, wieczorem, chłopaczek, którego bohaterowie widzieli podczas wjazdu do miasta zostanie stratowany przez słonia. W ciągu następnego dnia wszystkie zwierzęta staną się agresywne i opanują miasto. Co więcej, do pewnego stopnia będą współpracowały ze sobą we wspólnym celu, którym jest mordowanie ludzi. Technologia według której klonowano zwierzęta okazała się być pułapką. Skaza w kodzie powoduje, że w określonych warunkach zwierzęta zamieniają się w morderców ludzi. Dotarcie do prawdy skomplikuje zachowanie pomocników Chińczyka. Sprawiają oni wrażenie przerażonych, jak zresztą wszyscy pozostali mieszkańcy, ale wyraźnie widać, że próbują ukryć jakąś tajemnicę. Palą papiery świadczące o eksperymentach prowadzonych przez jakąś organizację (Posterunek), znikają na kilka godzin, by przeprowadzić jakieś dodatkowe badania na zabitych zwierzętach.

Teraz drużynę czeka konfrontacja nie tylko z wielkimi bestiami jak słoń czy tygrys, ale również z małymi draniami, jak pająki, które po rozbiciu terrarium rozlazły się po miasteczku i są wyczulone na obecność człowieka. Przyczynę dziwnego zachowania zwierząt zdradzi jeden z pomocników Chana Kung, śmiertelnie ranny po ataku nosorożca. Wyzna prawdę o eksperymencie Posterunku, ale nie będzie wiedział, z jakiej przyczyny doświadczenie ze zwierzętami się nie powiodło. Jeżeli drużyna zdobędzie próbki tkanek zwierząt i podda je badaniom w laboratorium, gen agresji zostanie ujawniony (wymagana opinia speca). Tylko gdzie szukać takiego laboratorium? Najłatwiej chyba w samym Posterunku, ale Wędrowne Miasto jest przecież podejrzane. Jeśli bohaterowie będą chcieli kontynuować ten wątek, w następnych przygodach muszą przekonać się o niewinności Posterunku. Jeśli dogadają się z jego mieszkańcami i wyruszą w miejsce, w którym zdobyto aparaturę do klonowania, natrafią na trop młodszego brata Molocha. Ale to już zupełnie inna historia.



# Pustynne jachty

Wśród Łowców krąży legenda o Mechaville, legendarnym cmentarzysku robotów-kolosów, gdzie wiele lat temu doszło do wielkiej bitwy maszyn z maszynami. Niewielu traktuje tą opowieść poważnie. Odnalezienie cmentarzyska nie tylko dałoby kupę gambli, ale być może również odpowiedź na pytanie, co tam się tak naprawdę stało. Czy część robotów oszalała? Czy walczyła dla ludzi? Została przez nich przeprogramowana? A może Moloch nie jest tak jednolity, jak się przyjęło uważać? Co pewien czas uderza wieść, że ktoś właśnie odkrył Mechaville. Nic, tylko plotki.

Przygodę można umiejscowić w dowolnym miasteczku. Pewnego razu BG widzą, jak z przyczepy ciężarówki wjeżdżającej do prywatnego warsztatu wypada ciężki kawał złomu. Rozpoznają fragment robota. W następnej chwili kilka postaci wyłoni się z bramy i natychmiast wniesie zgubę do środka.

Gdy BG zasięgną języka, okaże się, że warsztat należy do Alvinów, cechu zbieraczy, który przybył tutaj z Oklahomy. Co pewien czas przywożą coś w ciężarówkach i potem tygodniami majstrują za zamkniętymi drzwiami. Ludzie zauważyli, że mechanicy od roku zaczęli się bogacić. Są niezwykle ostrożni i niełatwo się do nich zbliżyć, choć wielu miejscowych próbowało. Alvini opłacili kilku cholernie dobrych najemników, a ci pilnują, by nikt nie wtykał nosa w sprawy warsztatu.

Okazja zwęszenia czegoś więcej nadarzy się szybko. Do miasta przybędzie Łowca o imieniu Trevor, wypytując o złom, mechaniczny i elektroniczny sprzęt, a także o Alvinów. BG dowiedzą się o tym np. od miejscowego barmana.

Na upartego do warsztatu można zajrzeć pod nieobecność Alvinów, gdy pilnuje go tylko dwóch ludzi z psami. W tym czasie jednak nie będzie w środku prawie nic podejrzanego - tylko narzędzia i wyposażenie warsztatu. Wyjątkiem jest głowa bojowej maszyny Molocha, ukryta w jednej ze skrzyń. Jeśli strażnicy dostrzegą włamywaczy, wypuszczą psy, a sami sięgną po broń.

Jeśli BG zdecydują się na włamanie, na miejscu spotkają Trevora, który zdecydował się dokładnie na to samo. Jeśli zaś będą woleli poczekać na rozwój wypadków, Trevor spróbuje sam i zostanie złapany, a następnie uwięziony w piwnicy warsztatu. Będzie tam czekał na powrót szefa Alvinów. Gdy BG dowiedzą się o jego zniknięciu, może ich to zainteresować na tyle, że postanowią go odnaleźć. Nietrudno się domyślić, kto stoi za jego zniknięciem.

Od Trevora bohaterowie dowiedzą się o pewnym miejscu, zwanym przez ludzi pustyni Doliną Bez Cienia, które zdaje się zasługiwać na bliższe zbadanie. Na sprawę trafił idąc tropem pewnych nader cennych gambli i ludzi, którzy je rozprowadzali - właśnie Alvinów. Miniaturowe silniczki, optyka, zaawansowana elektronika. Bez wątpienia dzieło Molocha, ale i tak nie trudno znaleźć nabywców na takie cacka. Odnalezienie ich siedziby zajęło mu dwa miesiące. Dolina Bez Cienia to obszar pustyni niedaleko stąd, do którego wstępu broni pas lotnych piasków. Żywioł pochłonął wielu zbyt ciekawskich ludzi.

BG mogą spróbować dostać się tam według wskazówek Trevora, to jednak byłby bardzo lekkomyślny ruch, ponieważ w normalny sposób nie da się zbadać doliny. Można poczekać na przybycie Alvinów i śledząc ich, dowiedzieć się w jaki sposób oni tam wędrują, o ile rzeczywiście to jest miejsce, skąd biorą swoje tajemnicze skarby. Można też zwyczajnie zorganizować napad na powracającą ciężarówkę lub porwać jednego z nich i przepytać.

Koniec końców, okaże się, że Alvini wożą w ciężarówce kilka niezwykłych pojazdów, skonstruowanych w Oklahomie, które mogą podróżować nawet przez tereny lotnych piasków. Przypominają poduszkowce lub niewielkie łodzie, zaopatrzone w składane maszty i żagle, silnik oraz wirniki.

W zasadzie jedyny sposób, by dostać się do wnętrza Doliny Bez Cienia to zdobycie pustynnego jachtu. Okazji jest kilka. Na co dzień pojazdy, zamknięte w ciężarówce, trzymane są w hali warsztatu. Gdy Alvini wyruszają na wyprawę, przesiadka na pustynne jachty ma miejsce na granicy niebezpiecznych terenów - tam zostawiają przy ciężarówce jednego strażnika. Po całym dniu pracy w Dolinie Bez Cienia wracają z łupami i pakują je do ciężarówki.

Jeśli uda się buchnąć pojazd z warsztatu, goście w mig się zorientują, że ktoś ich próbuje wydymać i wyruszą natychmiast w stronę doliny.

W razie jakiegokolwiek pościgu, gdy jedna strona używa jachtów, druga zaś pojazdów kołowych, ci na pustynnych jachtach mogą skierować się wprost na najgorsze tereny pustyni i tam bez problemów umknąć pościgowi.

BG przybędą do Doliny Cieni po 6-ciu godzinach podróży, z czego jakieś 3 stracą na poszukiwania podejrzanego miejsca. Na ogromnej i płaskiej tafli pustyni ujrzą mrowie piaskowych wydm. Gdy obejdą pierwszą z nich dookoła, z drugiej strony dostrzegą zasypany piachem, czarny kadłub olbrzymiego robota. Tego właśnie szukali. Teraz pozostaje wymontowanie cennych części. Jest to i trudne i bardzo czasochłonne i warto zwrócić uwagę na to, ile BG zabrali ze sobą wody czy prowiantu. Słońce praży tu niemiłosiernie i w kilka dni potrafiłoby chyba zabić nawet człowieka pustyni. Jeśli zaś BG postanowią zabrać większe elementy złomu, warto zwrócić uwagę na obciążenie jachtu. Gdy przesadzą, problemem stanie się już tylko to, jak się stąd wydostaną.

Niespodzianka czeka ich, gdy postanowią wrócić. Na horyzoncie pojawi się jeszcze jeden taki pojazd. W razie, gdyby BG zniszczyli pozostałe lub ukradli wszystkie, Alvini skorzystają z ostatniego, rezerwowego jachtu - jednak mniejszego i o słabszym silniku.
Cóż, teraz pozostaje już tylko umknąć lub rozprawić się z prześladowcami. Alvinom nie tyle rozchodzi się o skradziony sprzęt (w końcu to tylko kropla w morzu) ile o to, że ktoś wykradł ich tajemnicę.

***Przeciętny najemnik;*** Bud. 13, Zr. 15, Char. 16, Perc. 12, Spr. 12, **Umiejętności:** Bijatyka 4, Broń biała 2, Pistolety 4, Karabiny 6, Wypatrywanie 3; **Ekwipunek:** Ruger Mini lub M16, do tego 40 naboi albo Springfield i 20 naboi; 2 granaty zaczepne na cała grupę; **Ilość:** najemników jest tylu, ilu BG.

***Przeciętny Alvin;*** Bud. 10, Zr. 12, Char. 13, Perc. 11, Spr. 13, **Umiejętności:** Mechanika 3, Elektronika 3, Pistolety 1, Karabiny 1; **Ekwipunek:** nóż lub załadowany pistolet (bez dodatkowej amunicji); **Ilość:** 6 mechaników (w tym szef) i trzech kierowców;

***Pustynny jacht;*** Zwr. +40, Maks. Pr. 60km/h, Przysp. 10, Ham. 10, Kierowca: PP (pustynny jacht) 1, Zr. 12;
Załadowany jacht sunie wolniej niż pusty. Za każdego człowieka -5km/h, podobnie za złom o wadze zbliżonej do człowieka. Mały jacht otrzymuje dwukrotnie większą karę za obciążenie.



# Pożar lasu

Środek lata. BG podróżują samochodem przez północne rejony kontynentu, blisko terytoriów Molocha. Zniszczona droga biegnie przez rozległe połacie lasów, o tej porze roku suchych i gorących. W ciągu ostatnich kilku dni podróży trafił im się po drodze zajazd, w którym uzupełnili wszystkie zapasy z wyjątkiem żywności i leków. Właściciel powiedział bohaterom, że kilkadziesiąt kilometrów na wschód stoi niewielkie miasteczko o nazwie Bremen, gdzie można pohandlować do woli i gdzie przyjmują każdy towar.

W drodze do Bremen drużyna napotka dwóch autostopowiczów. Jednego dwa dni po wyruszeniu z zajazdu, drugiego trzy dni. Ponieważ miasteczko można osiągnąć dopiero po czterech dniach, będzie okazja, by lepiej poznać pasażerów, pod warunkiem oczywiście, że bohaterowie ich zabiorą. Obaj są młodymi mężczyznami o wyglądzie farmerów, mówiącymi z wyraźnym niemieckim akcentem. Wyższy, blondyn, przedstawia się jako Peter, natomiast brunet każe nazywać się Szczerba i w uśmiechu demonstruje brak górnych jedynek. Jeżeli bohaterowie zabrali i jednego, i drugiego, okaże się, że mężczyźni nie znają się, a na dodatek obaj utrzymują, że pochodzą z Bremen. Sytuacja cokolwiek dziwna.

Obaj mężczyźni pod wieloma względami przypominają normalnych ludzi, bynajmniej nie maszyny Molocha, który w tej przygodzie odgrywa tylko rolę odległego straszaka. Jednakowoż Szczerba jest rzeczywiście mieszkańcem Bremen, a Peter to psychopatyczny morderca i podpalacz, w dodatku mutant. Jego organizm jest odporny na wysokie temperatury i szybko leczy obrażenia od poparzeń. Chociaż Peter sprawia wrażenie człowieka spokojnego i zrównoważonego, sympatyczniejszego nawet niż drugi autostopowicz, uważa, że zabijanie ludzi w pożarach nie tylko oczyszcza z grzechów, ale czyni jego samego ulubieńcem jakiegoś dziwacznego bóstwa. Peter to guru sekty mutantów, którym wpoił swoje przekonania i którzy służą mu jako podpalacze.

Kilka godzin po zabraniu Szczerby po jednym z postojów samochód bohaterów nie chce już ruszyć. Doświadczony mechanik odkryje uszkodzenie, ale nie będzie mógł jednoznacznie określić, czy zostało spowodowane umyślnie, czy wynikło ze zmęczenia materiału. Oczywiście, podejrzani będą obaj autostopowicze i jeśli tylko bohaterowie zechcą posunąć się dalej niż zwykłe przesłuchanie, obaj czmychną w las. Ponieważ przygoda ma być dramatyczna, postaraj się, by drużyna nie nabrała podejrzeń zbyt szybko. Bohaterowie muszą przewędrować jeszcze trzy, cztery dni piechotą do miasta i wrócić z Bremen z częściami zapasowymi. Peter postara się jednak, by nigdy nie dotarli do miasteczka, a nawet, jeśli im się uda - aby spłonęli wraz z mieszkańcami osady. Naśladowcy szalonego mutanta, którzy zostali w tyle, gdyż musieli podążać za samochodem pieszo, teraz będą mogli osaczyć drużynę i zabrać się do dzieła.

Wkrótce w okolicy wybuchnie pożar. Bohaterowie będą w stanie ugasić ogień

i obserwując, jak szybko rozprzestrzeniają się płomienie zorientują się, że nawet mała iskra podczas suszy przemienić może się w żywioł nie do ogarnięcia. Incydent prawdopodobnie odwrócił uwagę bohaterów od autostopowiczów. Po wyjątkowo niespokojnej nocy, w trakcie której stojącym na warcie będzie się wydawało, że widzieli między drzewami jakąś istotę, przyjdzie czas na niespokojny ranek. Na zachodzie rozpętał się potężny pożar, rozprzestrzeniający się z wiatrem na zachód, czyli w kierunku, w którym podążają bohaterowie.

Dalsza część przygody to wędrówka przez leśny labirynt, w którym w coraz to nowych miejscach zaczyna rozwijać się ogień. Na dodatek potężna ściana płomieni przesuwa się ze wschodu, nie ma więc czasu na kluczenie i zastanawianie się. Oto niektóre sytuacje, w których postawiona zostanie drużyna:

- Ucieczka przez przesiekę, między walącymi się niczym kostki domina płonącymi pniami.

- Jeden z bohaterów zapada się w dół - pułapkę, przygotowaną przez maszynę Molocha. Chociaż robota zniszczył ogień, pozostali członkowie drużyny będą musieli wyciągać nieszczęśnika w gęstym dymie i żarze.

- Płomienie przepłoszyły zmutowanego drapieżnika, który zostaje uwięziony na niewielkiej przestrzeni wraz z jednym z bohaterów. Ściany płomieni ograniczają dostęp ze wszystkich stron i dopóki ktoś z zewnątrz nie wskaże drogi ucieczki, nie ma co próbować biegu na oślep.

- Jeśli członkowie drużyny dotrą wreszcie do leśnego miasteczka Bremen, zdążą akurat na czas, by wszcząć alarm i pokierować pospieszną ewakuacją. Miasto dysponuje sześcioma samochodami, w tym dwiema ciężarówkami. Konwój może szybciej uciekać przed ogniem, ale pojawią się nowe przeszkody - na przykład w postaci pni blokujących drogę lub uszkodzonych mostów. Jeśli jeden z bohaterów potrafi obsługiwać ciężkie maszyny, istnieje możliwość zainstalowania dźwigu na przyczepie pickupa. Odda on nieocenione usługi podczas ucieczki przez zagrożone pożarem tereny.

- Oczywiście, członkowie drużyny mogą całkowicie zapomnieć o Szczerbie i Peterze, a warto zapytać mieszkańców Bremen, który z nich faktycznie jest obywatelem miasteczka. Jeśli Peter zostanie zdemaskowany i będzie w stanie uciec, zniknie w ogniu pożaru. Jeśli gracze zapomnieli o zagadce autostopowiczów, już wkrótce mutant zastawi na uciekinierów ogniową pułapkę i zniknie w płomieniach, dołączając do swoich.

## Azbestowy Rycerz

Azbestowy Rycerz to kombinezon wytwarzany w rejonach Missisipi. Jeden egzemplarz można znaleźć w Bremen. Kombinezon chroni przed wysokimi temperaturami, chociaż producent nie gwarantuje, do jakiego stopnia wysokimi (właściwie producent nie gwarantuje nic). Wdzianko jest uderzająco podobne do stroju szturmowca Imperium z Gwiezdnych Wojen, może tylko bardziej niezgrabne. Daje utrudnienia jak ciężki pancerz na każdej lokacji i chroni jak lekki pancerz. Przez kilkanaście minut można w nim wytrzymać w samym środku pożaru, potem robi się gorąco. Do każdego egzemplarza dodawany jest toporek strażacki, zawieszony przy pasie. Na plecach umieszczono zaczepy na zbiorniki z tlenem, ale trzeba je dokupić we własnym zakresie, podobnie jak maskę tlenową.



# Tajemniczy rejs

Podczas podróży w rejonie Missisipi bohaterowie zabłądzą wśród bagien. Błąkając się we mgle dotrą nareszcie nad brzeg Wielkiej Rzeki i będą świadkami dziwnego zdarzenia. W odległości kilkunastu metrów od brzegu z nurtem płynie wielka barka. Przez rzednące z wolna opary można dostrzec jedynie jej zarysy, w tym poruszające się miarowo sylwetki wioślarzy. Absolutna cisza w jakiej pracuje załoga wydaje się niesamowita, ale o bardziej zastanawiający jest dziwny kształt unoszący się nad barką - postrzępiona i powiewająca z wiatrem humanoidalna sylwetka, wyciągająca ręce w kierunku, w którym płynie rzeka. Barka wyładowana jest po brzegi dużymi skrzyniami, a na jej środku sterczy wielki krzyż.

Zanim mgła zupełnie się rozwieje, krypa zniknie za zakrętem rzeki. Bohaterowie zechcą być może pójść jej śladem, a nawet gdyby nie mieli tego w planach, najbliższe osiedle ludzkie i zarazem przeprawa promowa znajduje się na południu, w dole rzeki (czyli wielkiego wyboru nie mają). Składa się na nie kilka baraków skleconych z dużych płatów blachy falistej i uszczelnionych smołą. Miejscowi żyją z rybołówstwa, polowania, handlu i oczywiście z promu, który zabrać może nawet sporą ciężarówkę.

Na promowej przystani bohaterowie dostrzegą tajemniczą barkę, która wywarła na nich tak niesamowite wrażenie. Nie widać ani krzyża, ani unoszącego się nad nią ducha, natomiast obozująca na nabrzeżu załoga i dowódca dowcipkują i popijają - bynajmniej nie wodę. Jeśli członkowie drużyny zechcą podejść i przedstawić się, mogą pohandlować, a nawet zyskać zaproszenie na kolację złożoną z fasoli, mięsa i czerstwego ale bardzo smacznego chleba. Przewoźnicy okażą się rozmowni dopiero po kolacji, pod warunkiem, że bohaterowie będą w stosunku do nich uprzejmi i nie natrętni w swojej ciekawości. Okaże się, że na barce znajduje się średniowieczny kościółek. Pewien bogaty szlachcic z Federacji postanowił sprowadzić go na swoje ziemie. Budowla trafiła do Stanów ze Szkocji jeszcze w XIX wieku, przetrwała jakimś cudem wojnę i teraz ktoś z Appalachów przypomniał sobie o niej. Z kościółkiem związanych jest kilka ponurych legend, ale po wojnie ich treść została zapomniana. Albo prawie zapomniana. Ktoś ściga ładunek i nie są to bynajmniej piraci. Aby umknąć niebezpieczeństwu, dzisiejszego ranka załoga płynęła blisko brzegu w ciszy. A dziwny kształt unoszący się nad krzyżem? Nikt nic nie wie na ten temat.

Jakie tajemnice związane są ze średniowiecznym kościołem? Proponuję dwie wersje dalszego ciągu przygody - racjonalną i spiskową. Według pierwszej, proboszcz parafii zajmował się przed wojną amatorsko cybernetyką i wpadł na ślad prapoczątków Molocha w Internecie. W momencie wybuchu wojny swoje obserwacje ukrył gdzieś we wnętrzu budowli. Według drugiej wersji, konstrukcja kościoła, w szczególności układ rzeźb i płaskorzeźb, a

także napisy pod drogą krzyżową zawierają jakąś mistyczną tajemnicę, którą szlachcic z Appalachów chce rozwikłać.

Bohaterowie mogą zatrudnić się na barce jako ochrona. W zależności od twojego wyboru ustal, kto będzie ich ścigał i zapewnij drużynie emocjonujący rejs. A co do kształtu unoszącego się nad pokładem - w tym akurat nie ma nic nadprzyrodzonego. Jeden z członków załogi to mutant, bardzo zdeformowany, ale obdarzony doskonałymi zmysłami. Cała załoga mówi na niego Puchacz. Dowódca ukrywa mutka przed niechęcią ludzi i dopóki bohaterowie nie zasłużą na zaufanie, tajemniczy członek załogi nie ujawni się za dnia. Przekradający się nocą po jedzenie mutek jeszcze bardziej skomplikuje przygodę. Jest bardzo chudy, ma długie ręce i nogi a jego plecy pokrywa szeroki płat skóry, który powiewa na wietrze niczym peleryna. Stąd wziął się niesamowity widok, gdy bohaterowie widzieli barkę pierwszy raz.

Oczywiście nie ma przygody bez niebezpieczeństwa. Istnieją aż trzy poważne zagrożenia. Pierwsze to pościg - za barką płynie kilka łodzi piratów rzecznych. Są oni szybsi niż transport, ale znają te wody gorzej niż pilot barki. Już dwa razy udało się ich zgubić we mgle - przepłynęli obok, nie wiedząc nawet, że właśnie doścignęli swój łup. Ich łodzie wyposażone są w silniki motorowe, wykorzystywane do płynięcia pod prąd rzeki. Drugie niebezpieczeństwo kryje się w wodach rzeki. Mielizny, wysepki, zatopione po wojnie wraki, no i oczywiście toksyczna woda. Pływanie po Missisipi to prawdziwa katorga, szczególnie, gdy powietrze wypełnione jest trującymi oparami. Zdarzy się pewnie kilka razy, że bohaterowie będą ściągali barkę z płycizny, ciągnąc na brzegu liny. Po trzecie, brzegi rzeki nie zawsze są bezpieczne. Raz tylko bohaterowie natrafią na bezpieczną przystań, w której będzie można uzupełnić zapasy. Na brzegach czają się dzikusy - nie tylko mutanci, również zdegenerowani ludzie. Kilka razy w trakcie podróży zasypią barkę gradem strzał i oszczepów. Raz zdarzy się, że po przybiciu do brzegu załoga barki zostanie zaatakowana przez obdartusów uzbrojonych w pałki i włócznie. Nie są dobrymi wojownikami, ale jest ich wielu - trzeba będzie uciekać na barkę i odpływać. Bohaterowie, jako ochroniarze, wsiadają rzecz jasna ostatni! Nie każde spotkanie musi być jednak niebezpieczne. Barkę może minąć na przykład prom rzeczny kompanii Harrison & Bergerron i chociaż załoga takiej jednostki raczej nie będzie chciała zadawać się z przypadkowymi podróżnymi, zawsze miło spotkać kogoś, kto nie jest bandytą. Jeśli uważasz, że bohaterowie będą mieli kłopoty z piratami, załoga i pasażerowie promu mogą przybyć z odsieczą i pomóc w czasie bitwy rzecznej.

Przybycie do celu podróży i wyładowanie kościoła na suchy ląd nie musi kończyć przygody. Tak naprawdę dopiero od tego momentu zacząć się może wątek kryminalny. W świecie po apokalipsie nieczęsto trafia się możliwość wyjaśnienia zagadki sprzed wieków i zapewne gracze zainteresują się sprawą zabytkowej budowli.



# Konkurs piękności

Nawet w spustoszonym świecie ludziom nie wystarcza do życia tylko jedzenie i bezpieczne miejsce, w którym można odpocząć. Im lepiej powodzi się jakiejś grupie, tym chętniej szuka ona rozrywek - najpierw niewyszukanych, jak walki gladiatorskie, potem coraz bardziej wysublimowanych.

Pewien okręg górniczy w Federacji Appalachów postanowił urządzić wybory Miss America. Pomysł powstał podczas wieczornego spotkania w jednej z knajp. Podrzucił go jeden z techników, któremu udało się odnaleźć film z zapisem wyborów Miss Universum z 2011 roku. Na początku wybory miały być ograniczone tylko do trzech zaprzyjaźnionych osad, potem pomysł podchwyciły inne miasteczka w okręgu. Wieści o nim dotarły nawet do wysoko urodzonych, którzy również zapalili się do tej idei.

Drużyna wkracza na scenę w momencie, kiedy cała okolica żyje nadchodzącymi wyborami. Zgłaszane są coraz to nowe kandydatki i nic nie stoi na przeszkodzie, by jedna z bohaterek również zgłosiła swoją osobę. W końcu to wybory Miss America - wieści o nich zostały rozesłane nawet do Nowego Jorku i do Detroit! Przebieg przygody zależy od tego, w jakim charakterze występują bohaterowie. Jeżeli mają zamiar kibicować swojej przyjaciółce, będą podchodzili do sprawy zupełnie inaczej, niż gdyby byli całkowicie bezstronni. Tak czy owak zostaną rzuceni w wir wydarzeń i walki interesów.

Po pierwsze, szybko okaże się, że niektóre z kandydatek mają „mocne poparcie". Są członkiniami gangów, czasami dziewczynami szefów i po prostu muszą zostać uznane za najpiękniejsze. Podobnie rzecz się ma z kandydatami zgłoszonymi przez miejscową szlachtę. Tutaj na dodatek ważną rolę odgrywa polityka. Chodzi o zwycięstwo prestiżowe i dyplomatyczne, jak w przypadku barona Xaviera, który koniecznie chciałby wydać swoją córkę za syna jednego z książąt. Sława „najpiękniejszej" bardzo zwiększyłaby jej szansę. Do tego dochodzą kandydatki nisko urodzonych - to przecież oni wpadli na pomysł wyborów, które coraz mniej kontrolują. Wkrótce okaże się, że w Nowym Jorku i szczególnie w Detroit ktoś również zainteresował się wyborami. Z obu miast przybyły prawdziwe piękności. Szczególnie egzotyczna kandydatka z Miasta Kierowców przyprawia męskie serca o szybsze bicie.

Jeżeli drużyna nie wystawia własnej kandydatki, jej członkowie okażą się jedyną obiektywną grupą w okolicy. Miejscowi poproszą ich, by zostali jurorami, zanim sytuacja całkowicie wyrwie się spod kontroli i jakaś zbrojna grupa narzuci swoich własnych sędziów. Gdy bohaterowie podejmą się tego zadania, popadną w kłopoty. Na początek będą przekupywani. Zgłoszą się do nich „prawdziwi fani" dziewczyn i zaoferują lekarstwa, papierosy i amunicję w zamian za wybranie „tej jednej, jedynej". Co gorsza każdy będzie podejrzewał, że drużyna przyjęła już łapówkę od kogoś innego, więc jeśli bohaterowie nie zgodzą się na przekupstwo, zyskają nowych wrogów. To oczywiście wią-

że się z zastraszaniem. Szczególnie szefowie gangów, którzy uważają, że wszystko można zyskać siłą, posłużą się taką właśnie metodą. Jeśli na bohaterach nie zrobi to wrażenia, jeden z nich zostanie napadnięty. W ostateczności całej drużynie grozi śmierć - niektórzy uważają, że łatwiej wybrać nowych sędziów, niż męczyć się ze starymi. Ale i zamachy to nie wszystko. Szlachta Federacji woli bardziej subtelne metody. Baron Xavier na przykład w prywatnych rozmowach zacznie rozgłaszać, że wybór jego córki jest już przesądzony. W końcu wieść rozniesie się, a gdy bohaterowie będą jej przeczyli, jedna z kandydatek pokaże zaadresowaną do niej wiadomość, która sugeruje, że w oczach jurorów nie ma ona szans i powinna się wycofać. To oczywiście zmyłka - Baron Xavier przekupił dziewczynę, by wycofała się i pokazała wszystkim pismo obciążające sędziów. Teraz szlachcic zgłosi się do członków drużyny i pokaże im sfabrykowane zdjęcie, na którym przyjmują oni łapówkę od przedstawicielstwa Detroit. Zrobiony na komputerze fotomontaż nie jest zbyt zręczny, ale kto z ludzi, którzy w życiu nie widzieli komputera, uwierzy w podstęp! Arystokrata chce, by wybrano jego kandydatkę, wówczas uciszy wszystkich malkontentów i zajmie się gangersami nastającymi na życie bohaterów. Propozycja jest bardzo kusząca i można ją przyjąć dla świętego spokoju. Oznacza to jednak zaprzepaszczenie jedynej w swoim rodzaju szansy wyboru Miss America!

## Niektóre kandydatki na Miss America

***Elisa Xavier***, Szlachetnie Urodzona Baronówna - ma sprytnego i podstępnego ojca, który nie cofnie się przed niczym, by zapewnić szczęście jedynemu dziecku i zwiększyć znaczenie rodu. Kandydatka nie wyróżnia się urodą, nie licząc pięknych i długich włosów.

***Pepper, dziewczyna Aniołka Piekieł*** - jej uroda pozostawia wiele do życzenia i gdyby nie olśniewająca figura, byłaby z góry skreślona. Dziewczyna cierpi na Mount Rushmore, ale ukrywa swoją chorobę.

***Jenny Michigan, z dalekiego Detroit*** - prawdziwa latynoska piękność, chociaż wyniszczona przez narkotyki i alkohol. Ma za sobą poparcie delegacji z miasta w osobach sześciu gotowych na wszystko Huronów.

***Susie*** - miejscowa dziewczyna, której uroda w niczym nie ustępuje urodzie pozostałych kandydatek. Przekupiona przez barona Xaviera wycofa się i zarzuci bohaterom, że ją zastraszyli.

***Bingo*** - barmanka z sąsiedniej miejscowości, ulubienica połowy okręgu. Jest uderzająco podobna do przedwojennej tenisistki Kurnikowej, co może być atutem albo przeszkodą.

***Julia Ferens*** - przybyła z drugiej strony gór. Budzi wielką sympatię, a na dodatek jako jedyna jest w prawdziwej potrzebie. Jeśli nie dostanie gambli za wygraną, nie będzie miała za co kupić lekarstw dla umierających członków plemienia. Plemienia mutantów, do którego sama należy. Parada w kostiumie kąpielowym nie wchodzi w grę.

***Linda Peters*** - zadeklarowana feministka z Nowego Jorku, która poprzez udział w konkursie chce głosić na prawo i lewo prawdę o seksistowskim i przedmiotowym traktowaniu kandydatek na miss. Najładniejsza z dziewczyn.



# Ludzie z jaskiń

Ta przygoda rozgrywa się w górach, najlepiej na zachodzie lub w centralnej części kontynentu. Można założyć, że bohaterowie przybyli na miejsce w poszukiwaniu jakiegoś człowieka, mieszkańca osady odgrodzonej od świata wysokimi szczytami. Dokładny cel nie jest istotny. Postępując zgodnie ze wskazówkami, drużyna dociera we wskazane miejsce, gdzie faktycznie stoi otoczona palisadą wioska. Tyle tylko, że wyludniona. Jak się zdaje, ludzie opuścili to miejsce przed kilkoma ledwie dniami. Wygląda na to, że zabrali wiele przedmiotów pierwszej potrzeby, zostawili natomiast rzeczy cenne. Jeśli wśród bohaterów znajdzie się doświadczony tropiciel lub osoba wyjątkowo spostrzegawcza, odnalezione zostaną dziwne ślady. Na podłogach niektórych domów, na ścianach szopy i na niektórych przedmiotach (jak stojący na podwórzu wóz) dostrzec można ślady fosforyzującej substancji. Najwięcej śladów znaleźć można na stojącej na środku wsi studni - zarówno na zewnątrz jak i wewnątrz cembrowiny. Tam zobaczy je nawet osoba nie zaznajomiona z tajnikami tropienia, szczególnie wieczorem i w nocy, kiedy delikatnie promieniują światłem.

BG z pewnością wpadną na pomysł, że jakaś banda mutantów uprowadziła wieśniaków i nie jest to dalekie od prawdy. Jeżeli bohaterowie postanowią spędzić noc we wiosce, zapewne jeszcze mocniej utwierdzą się w swojej teorii. W nocy ze studni wypełznie obrzydliwa kreatura. Humanoidalna, całkowicie pozbawiona ubrania, trupio blada i pokryta w niektórych miejscach delikatnym, fosforyzującym nalotem. Stworzenie rozejrzy się niepewnie nie wychodząc poza cembrowinę studni i jeśli żaden z bohaterów nie zdradzi swojej obecności, zejdzie na ziemię i na zmianę pełznąc i idąc na czworakach ruszy w kierunku jednego z domów. Istota jest bardzo zwinna, a jej ruchy, nawet gdy pełza, są pełne gracji. Widzi w ciemnościach lepiej niż człowiek, więc bohaterowie mogą ją podglądać tylko zza zasłony. Jeśli tylko się ujawnią, stwór natychmiast zerwie się do biegu na czworakach i w kilku susach dopadnie do studni. Zatrzymać może go tylko wprawny strzelec. Jeżeli gracze postanowią czekać, stwór wczołga się do jednego z domów i spędzi tam kilka minut. Następnie wybiegnie i szybkim krokiem dopadnie do studni, trzymając w lewej ręce niewielkie zawiniątko. Być może bohaterowie zdążą w tym czasie zastawić zasadzkę, albo zdecydują się po prostu zastrzelić kreaturę. W obu przypadkach okaże się, że zawiniątko to opatulona w beciki lalka.

Nie wiadomo na pewno czym jest to stworzenie i jego pobratymcy. Być może początek temu gatunkowi dali ludzie, może wyhodował go Moloch. Istoty żyją głęboko pod ziemią, w górskich jaskiniach. Słońce nie tylko oślepia je, ale wręcz zabija, ponieważ skóra stworów nie chroni przed promieniami UV. Pod ziemią znajdują wszystko, co potrzebne do życia, a skromną dietę opartą na grzybach, porostach i paskudnych zwierzętach z podziemnego świata uzupeł-

niają polując nocą na zewnątrz. Mieszkańcy wioski na początku nie zdawali sobie sprawy, że mają takich sąsiadów. Później, od czasu do czasu ktoś widział polującego stwora albo zwiadowcę obserwującego pogrążoną we śnie wioskę. Istoty nie wydawały się agresywne. Nikt nie wiedział jak wytropić ich gniazdo, więc mieszkańcy wioski zdecydowali, że nie będą z tego powodu opuszczali bezpiecznej bądź co bądź doliny w górach. Można powiedzieć, że i jedni, i drudzy żyli obok siebie nie wchodząc sobie nawzajem w paradę, chociaż mieli się na baczności.

Było tak do czasu, aż wiosce zagroziła nowa grupa mutantów - Czciciele Wielkiego Ojca. Mutki przybyły z północy i jak się okazało były dosyć inteligentne i zaznajomione z metodami wyciągania haraczu. Przy pierwszej wizycie zabrali kilka sztuk bydła, przy drugiej zażądali już o wiele więcej. Za trzecim razem - pewni siebie - przysłali tylko pięciu wysłanników. Doszło wówczas do walki i jeśli bohaterowie dokładnie przeszukają osadę, odnajdą na uboczu miejscowego cmentarza pięć świeżych kurhanów, w których spoczywają pół zwierzęce, pół humanoidalne ciała. Mieszkańcy wioski wiedzieli, że muszą umykać, ale nie chcieli zostawiać swego dobytku. Porozumieli się z ludźmi z jaskiń i tamci zgodzili się ukryć uchodźców do czasu, aż napastnicy odejdą. Istota, którą widzieli w nocy bohaterowie, wróciła po lalkę jednego z płaczących dzieci - studnia łączy się z systemem jaskiń.

Drużyna stoi teraz wobec zagadki. Wie o zniknięciu mieszkańców i ma prawo podejrzewać mutantów, ale bohaterowie nie wiedzą o dwóch grupach - „dobrych" i „złych" mutków. Nad ranem do wioski przybędą Czciciele Wielkiego Ojca - będzie ich ponad czterdziestu. Rozwścieczeni zniknięciem swoich kumpli zechcą wyładować całą złość na bohaterach. Nie da się pokonać wszystkich - pozostaje ucieczka. Jednak napastnicy są szybcy, w razie potrzeby biegają na czterech łapach i tropią za pomocą węchu. Nie ma sposobu, by wymknąć się obławie, nawet kluczą po górskich ścieżkach. Na szczęście z pomocą drużynie przyjdą ludzie z jaskiń. W krytycznym momencie, gdy drużyna zostanie otoczona i przyparta do muru (dosłownie!) jej członkowie zapadną się pod powierzchnię ziemi (dosłownie!). Ludzie z jaskiń zaciągną bohaterów w głąb swoich tuneli, tam gdzie ukryli się mieszkańcy wioski. Niestety, Czciciele Wielkiego Ojca odkryją wejście do podziemi. Chociaż obawiając się pułapki nie wejdą do jaskiń od razu, po kilku godzinach postanowią zejść w głąb ziemi i wyrównać rachunki z tymi, którzy stanęli im na drodze.

Dalsza część przygody to walka z przeważającym liczebnie wrogiem. Po stronie bohaterów stoi podziemny lud i kilku mężczyzn z osady. Przeciwnicy nie znają podziemi, ale nie boją się ciemności i potrafią wyczuwać węchem, nie pójdzie więc z nimi łatwo. Drużyna musi działać jak partyzanci, zdejmując Czcicieli Wielkiego Ojca po kolei, przede wszystkim zaś odciągając napastników od groty, w której zgromadzili się mieszkańcy osady. Bohaterowie wpadną w poważne tarapaty, jeśli zgubią swoich widzących w ciemności przewodników, nie mogą zatem polegać tylko na sobie. Pozwól graczom na burzę mózgów - być może wymyślą jakieś ciekawe rozwiązanie, pozwalające unieszkodliwić większość nieprzyjaciół na raz. Jeśli ktoś wpadnie na pomysł, by zawalić część jaskiń i pogrzebać przeciwnika, daj szansę zrealizować ten plan. Jeśli większość bohaterów świetnie pływa, umieść w przygodzie podziemne jezioro, które pozwoli odgrodzić się od najeźdźców. Drużyna zwycięży tylko wówczas, gdy gracze wykażą się pomysłowością!



# Ukryci i zmutowani

Niech to szlag, miała być międzystanówka, prosta jak drut. Może i kiedyś tędy biegła, ale dziś ledwo można ją dostrzec, gdy miejscami zarysuje się pod powierzchnią ciągnącego się po horyzont błota. Trzeba być nie lada tropicielem, żeby nie zgubić drogi.

Już od wielu dni bohaterowie nie natknęli się na żadną mieścinę. Coraz rzadziej można dostrzec cokolwiek żywego w tym zniszczonym krajobrazie. Za to co parę kilometrów można się natknąć na szkielet. Żadnych zwierząt, ptaków, tylko muchy i robactwo. Zamiast trawy i drzew - potworne kikuty i czarna maź. Jakaś potworna zaraza przesiąkła ziemię i trudno uwierzyć, że tutejsze zielsko żyje dzięki fotosyntezie. Nie ma tu nic, co by się nadało na pożywienie, ani wody, która chociażby wyglądała na pitną. Tych kałuż nie odważyłby się dotknąć nawet gość z Missispi.

Nad krajobrazem unoszą się dziwne, rdzawe chmury, być może zrodzone ze skażonej ziemi, a toksyny w powietrzu zabarwiły niebo na czerwono. Co pewien czas z błota wystają drogowskazy, lecz nic na nich nie widać, farba odeszła już dawno temu, jakby spalona. Do tego pokryte są jakąś czarną, oleistą substancją. Nie wróży to nic dobrego.

W pewnym momencie strudzeni wędrowcy dostrzegą na zachodzie dym. Tam skąd dochodzi, u podnóża ponurych wzgórz, leży wioska, zbudowaną na zgliszczach niewielkiej górniczej osady. Kilka połamanych kominów starej kopalni, podupadłe domy, rozsypujące się mury i ogrodzenia, budynki połatane zeschłym błotem. Żadnych psów, żadnych zwierząt, żadnych pól uprawnych. To zapadła dziura, przy której Mavuho to prawdziwa metropolia. Można zapomnieć o uzupełnieniu paliwa czy amunicji.

Przybyciu bohaterów przyglądają się pokraczne, ludzkie sylwetki, odziane w łachmany. Absolutne milczenie mogą przerwać jedynie bohaterowie. Kilku miejscowych, chyba jakaś starszyzna, nakaże podać wędrowcom po kubku mleka - w geście dobrej woli lub ze strachu. Nie ma tu wojowników, a krótkie dzidy dźwiga tylko kilku chuderlaków.

W tym miejscu każdy lek, kawałek żywności, jakiekolwiek narzędzie czy umiejętność bohaterów wzbudzi natychmiastowy zachwyt. Szybko okaże się, że dzikusy traktują bohaterów niemal jak bogów i szaleją ze szczęścia z byle powodu. Ciągną przybyszy za rękę do swoich chorych i proszą, by ich uzdrowili. We wiosce szerzy się wiele chorób i mutacji (przy niektórych istnieje szansa na zarażenie się). Ten etap przygody to pole do popisu dla medyków.

Od mieszkańców można wyciągnąć kilka (jak się okaże, istotnych) informacji: że mleko pochodzi od krów, które pasą się w dolinach ukrytych w górach; że w górach żyją potwory, które napadają co pewien czas wioskę; że korytarze kopani zostały wielokrotnie już przeszukane, nic tam nie ma, a dziś już lepiej tam nie wchodzić, bo grożą zawaleniem.

Wioska, co prawda, nie ma nazwy, ale ma za to swój sekret. Otóż na co dzień połowę jej mieszkańców stanowią mutanci, aktualnie ukryci pod ziemią, w starej kopalni. W przeszłości kilka już razy wioskowi mieli gości - i od tego czasu obawiają się powszechnej wśród "czystych" ludzi nienawiści do mutantów. Zwiadowca, który wypatrzył BG, zdążył dopaść wioski na tyle wcześnie, że powiadomieni o intruzach mieszkańcy zdążyli się przygotować. Natychmiast ukryli najbardziej zdeformowanych, a także swoje olbrzymie, zmutowane krowy - jedyne źródło pokarmu w okolicy.

Choroby to skutek życia w tej krainie nędzy, zaś mutacje powodowane są przez mleko potwornych krów. Jego spożywanie może pozostawić ślad również na BG. W górach, zgodnie ze słowami mieszkańców, żyją potwory - najbardziej chorzy wieśniacy, którzy oszaleli i uciekli tam, by żyć jak zwierzęta. Wioskowi chętnie pozbyliby się ich rękami bohaterów.

Bez względu na to, czy BG zdecydują się na wyprawę w góry, czy nie, mutanci i tak odwiedzą wioskę w nocy. Zresztą, wyprawa w góry nie przyniesie żadnych efektów poza jednym spotkaniem z mutkiem. Ten rzuci się natychmiast do ucieczki, tocząc pianę z ust jak szaleniec. BG mogą zauważyć podobieństwo mutanta do niektórych chorych z wioski.

W nocy, we wiosce, w pobliżu zejść do kopalni można usłyszeć stłumione dźwięki, dochodzące z głębi. To głosy krów. Także w nocy w pobliże wioski zakradną się mutanci. Okaże się, że kierują się oni do szybów i tuneli. Następnie, w ciągu kilku chwil gdzieś tam w dole rozpęta się piekło. Krzyki i wrzaski, mimo że wytłumione, dotrą aż do wioski. Nie pozostaje nic innego, jak popędzić na miejsce dramatycznych wydarzeń.

Okaże się, że upiorni, zdegenerowani i zdeformowani mutanci tłoczą się w tunelu, zaś wokół biegają przerażeni mieszkańcy wioski, wymachując włóczniami i próbując odpędzić stwory. Jednak to robota dla bardziej doświadczonych siepaczy, jak BG. Walka przypominać będzie rzeź. Najgorsze jednak przed nimi. Z mroku wychyną potworne bestie, opasłe, rogate i większe od konia. Gdy i z nimi BG sobie poradzą, krew i ciała będą pokrywały ziemię wszędzie dookoła.

Uff, już po wszystkim. Tylko przerażone i pełne żalu oczy wieśniaków dadzą nieco do myślenia. Kolejno przystąpią oni do niektórych zwłok i zaniosą się szlochem. Jeśli BG poproszą o wyjaśnienie, jeden ze starszyzny zdradzi wreszcie sekret wioski. Niestety, za późno.

W ferworze walki ofiarami padli zarówno szaleni mutanci, jak i zaatakowani przez nich zmutowani chorzy, ukrywający się w kopani, a nawet obrzydliwe krowy. Reszta mieszkańców, pozbawiona uzyskiwanego od zwierząt mleka i sera, skazana zostanie na śmierć. Trudno sobie wyobrazić, by bohaterowie mogli jakoś wynagrodzić tą stratę, więc pewnie opuszczą wioskę i nie będą chcieli oglądać się za siebie.

***Szaleni mutanci;*** Bud. 12, Zr. 10, Char. 12, Perc. 9, Spr. 7; Broń: maczugi, pałki, kości.

***Zmutowane krowy;*** Spr. 5, Zr. 7; **Akcje:** Szarża (3 segmenty, obrażenia Lekkie); **Limit obrażeń:** 1 Krytyczna;



# Więzień

W czasie podróży autostradą bohaterowie dostrzegają stojący na poboczu wóz z podniesioną maską. Obok samochodu stoi wysoki mężczyzna w szarym prochowcu, z przewieszoną przez ramię torbą, z której wystaje kolba obrzyna. Mężczyzna macha ręką - wyraźnie prosi, by drużyna zatrzymała się.

Człowiek ten nazywa się Lincoln Cole. Jest wędrownym sędzią, egzekwującym prawo na terenie całego kontynentu. Żyje z nagród wypłacanych za najgorszych przestępców. Awaria samochodu zatrzymała go jakieś czterysta kilometrów od Nowego Jorku, gdzie transportuje schwytanego przestępcę. Jeśli bohaterowie zatrzymają się i zajrzą do wnętrza wozu, dostrzegą na tylnim siedzeniu śpiącego mężczyznę ze skutymi z tyłu rękami. Facet jest potężny, wygolony na zero i zasługuje na dożywocie za samą twarz. Drużynowy mechanik bez trudu wykryje przyczynę usterki - w samochodzie zabrakło paliwa a olej skończył się jeszcze chyba w czasach prezydentury Kennedy'ego. Silnik zatarł się tak, że nie ma mowy o dalszej jeździe, nawet po naprawach. Słysząc diagnozę Lincoln Cole splunie, zaklnie parszywie i chociaż nie wygląda na człowieka skłonnego do kompromisów, poprosi o pomoc. Jeśli bohaterowie nie są dobrymi samarytanami, zaproponuje, że podzieli się z nimi nagrodą, która wynosi tysiąc nowojorskich dolarów (mniej więcej 500 gambli). Być może w wozie naszej drużyny nie ma wystarczająco dużo miejsca, ale więzień może przecież trafić do bagażnika, a w obliczu tak wysokiego zarobku można porzucić kilka tanich i zajmujących zbyt dużo przestrzeni gratów, jak ciężkie karabiny maszynowe.

W trakcie wspólnej podróży bohaterowie będą pewnie wypytywali o więźnia i Lincoln przedstawi im całą historię. Roberts (nikt nie wie jak gość ma na imię) od dziecka wychowywany był w kolonii mutantów. Mutki przygarnęły malucha jak swojego i postanowiły zrobić zeń przykładnego odmieńca. Chyba im się powiodło. Była to kolonia telepatów i przebywając z nimi przez większość dzieciństwa Roberts nauczył się kilku empatycznych i psionicznych sztuczek. Była to również kolonia ludożerców, więc mały rozsmakował się w ludzkim mięsie. W wieku trzynastu lat, po pogromie urządzonym przez mieszkańców z Missisipi, dostał się w ręce ludzi i przechodził z rąk do rąk, aż został sprzedany na aukcji niewolników w Miami. Kupił go jakiś kaznodzieja i przez pewien czas nie wiadomo, co się z małym działo. Potem, w Nowym Jorku, doszło do serii brutalnych morderstw. Jeśli ludzie zarzynają ludzi, nikt nie zwraca na to uwagi; gdy mutki i bestie pożerają ciała zabitych, to niedobrze, ale mieści się w powojennej normie. Dopiero gdy człowiek bestialsko zabija i zjada drugiego, a na dodatek istnieje podejrzenie, że zna jakieś telepatyczne hokus-pokus, to już niedopuszczalne. Policja na początku nie przypuszczała, że mordercą może być człowiek, ale przez przypadek jakiemuś świadkowi udało się nagrać Robertsa kamerą. Szastprast i po kilku miesiącach złapali go. Facet wyspowiadał się z całego życia,

żeby dłużej posiedzieć w kiciu, zanim nastąpi egzekucja, a gdy rany mu się trochę zaleczyły, zjadł kawałek strażnika i zwiał. Tu na scenę wkroczył Cole - ścigał faceta aż do samej Hegemonii i teraz ciągnie go na powrót Nowego Jorku. Lincoln okazał się bardziej cwany od strażników więziennych i nie igra z telepatią. Kupił od jakiegoś handlarza woreczek środków usypiających i aplikuje je pacjentowi co jakiś czas.

Na opowiadaniu takich właśnie historyjek będzie upływała podróż. W jej trakcie bohaterowie powinni zauważyć co następuje:

- Samochód Cole'a był prowadzony tak, jakby kierowca nie miał pojęcia o jeżdżeniu autem, albo za wszelką cenę chciał przed czymś uciec, masakrując wóz o stojące na poboczu słupy i drzewa.

- Cole nie pozwala rozmawiać ze swoim więźniem. Karmi go i poi po zaaplikowaniu środków oszałamiających, a przez resztę czasu Roberts śpi albo jest zakneblowany.

- Jeśli w drużynie jest jakiś łowca mutantów, Cole nie będzie w stanie powiedzieć nic na temat plemienia mutków-telepatów. Bohater nie słyszał też nigdy o przypadku, by ktoś był w stanie nauczyć się psionicznych sztuczek.

Prawda jest taka, że to morderca wiezie do Nowego Jorku łowcę nagród. Człowiek nazywany Robertsem jest Sędzią, a nazywany Lincolnem Cole to psychopatyczny drań. Cała powyższa historyjka to prawda, pod warunkiem, że zamieni się osoby i zmieni kilka szczegółów. Nigdy nie było żadnych telepatycznych mutków - prawdziwy Roberts wymyślił ich, żeby uzasadnić usypianie i oszałamianie więźnia. Sędzia oczywiście trafi nie przed oblicze wymiaru sprawiedliwości, ale w ręce nowojorskiej mafii, której nie raz zalazł za skórę. Roberts uciekał z Nowego Jorku nie tylko przed sprawiedliwością, ale również przed zemstą miejscowej mafii, której obawia się o wiele bardziej. Facet nie potrafi prowadzić samochodu - stąd jego wgniecenia na karoserii. Jeden z członków drużyny musi przejąć kierownicę.

Jeśli bohaterowie nie połapią się w mistyfikacji, w NJ czekają ich kłopoty. Roberts stwierdzi, że skoro drużyna dotąd nie nabrała podejrzeń, przyda mu się również w mieście. Wynajmie ich zatem jako pomoc. Powie, że musi się przebić na policję, a na wjeździe na pewno czekać na niego będą uzbrojeni bandyci. I faktycznie, będą czekać uzbrojeni ludzie, tyle że policjanci. Roberst wybierze rogatkę, na której policja nie jest wyposażona w charakterystyczne uniformy, przełamie szlaban i popędzi co sił w silniku, więc bohaterowie nie połapią się, że ścigający ich od wjazdu do miasta faceci są stróżami prawa. Roberts każe jechać w kierunku zrujnowanej i skażonej części miasta i uda się zgubić ogon. Niestety, wóz jest poważnie uszkodzony i ruszy tylko pod magicznym dotykiem kierowcy z Detroit, ale w obecnej sytuacji najlepiej w ogóle porzucić samochód i w dalszą drogę udać się na piechotę. Prowadzić będzie ona przez wąskie zaułki i zniszczone budowle. Roberts sam poniesie swojego więźnia, zaś bohaterom poleci, by bacznie rozglądali się na boki i wypatrywali ludzi mafii. Jeśli drużyna naprawdę jest łatwowierna, powie on bohaterom, że kumple mordercy mają wtyki w policji - przez skorumpowanego gliniarza. Jeśli na drodze pojawi się jakiś patrol, który rozpozna Robertsa, ten będzie miał wytłumaczenie, dlaczego policja strzelała do niego. Jeśli więzień zostanie dostarczony do jednego z budynków mafii, przygoda skończy się, a bohaterowie powinni jak najszybciej opuścić Nowy Jork - tu już nie mają przyjaciół. Miejmy nadzieje, że w trakcie przygody poznają się na oszustwie.



# Wielki napad na pociąg

Przygoda rozgrywa się na granicy terytorium Molocha. Możesz ją poprowadzić, jeżeli w trakcie poprzedniej przygody jeden z bohaterów został uprowadzony przez maszyny. Teraz reszta drużyny będzie miała szansę go odbić. Jeżeli wolisz, to zamiast Bohatera Gracza porwanym może być Bohater Niezależny. Ktoś, po kogo warto iść do samego piekła.

Pomijamy przyczyny i sposób w jaki doszło do uprowadzenia - to element poprzedniej przygody. Ta zaś rozpoczyna się w momencie, gdy tropiący maszyny-porywaczy bohaterowie natrafiają na sidła, zastawione na zwierzynę. Jeśli nasi łowcy byli nieuważni, być może jeden z nich wpadł we wnyki zamaskowane w gęstym leśnym poszyciu. Gdy reszta drużyny próbuje uwolnić spętanego, z gęstwiny wychodzi pięciu dzikusów, półnagich, uzbrojonych w oszczepy i toporki z ostrzami wykonanymi z naostrzonej blachy. Każdy z nich obwieszony jest trofeami w postaci elementów maszyn - mikroprocesorami, kolczykami i ćwiekami z oporników, trybikami oraz diodami. Jeden z nich, kalecząc angielski i mieszając go ze słowami pochodzącymi z francuskiego, przedstawia się jako Czarny Cietrzew, wódz wyprawy łowieckiej. Od słowa do słowa okazuje się, że przed bohaterami stoją członkowie dzikiego plemienia myśliwych, które żyje w tych lasach. Wnyki zastawione były na robota i Czarny Cietrzew przeprasza drużynę. Zapyta, czy bohaterowie ścigają maszyny, które uprowadziły człowieka i jeśli usłyszy twierdzącą odpowiedź, zadeklaruje, że może pomóc. Specyficzni pogromcy maszyn mogą zażądać jakiejś zapłaty za pomoc, jeśli uznasz to za stosowne. W końcu jednak wyprowadzą bohaterów z lasu i wskażą im niewielkie wzniesienie ze zniszczonymi budynkami. Tam zaczyna się linia kolejowa, którą wchłonął Moloch. Drużyna znajduje się na samym obrzeżu Molocha, choć Bestia nie budowała tu jeszcze niczego i nic nie zmieniła. Wykorzystała zamiast tego już istniejącą infrastrukturę, miedzy innymi linię kolejową. Automatyczna lokomotywa, zaprzęgnięta do przedwojennego jeszcze składu wagonów kursuje w głąb Molocha i z powrotem, transportując materiały budowlane i cenne zdobycze maszyn. Najprawdopodobniej tym właśnie pociągiem zabrany został jeniec. Jeżeli bohaterowie wejdą na wskazane przez myśliwych wzniesienie i spojrzą tam, gdzie ciągną się tory kolejowe, rzeczywiście dostrzegą w oddali pociąg stojący przy zbiorniku z wodą. Da się go dogonić nawet na piechotę!

Ciąg dalszy przygody to właśnie próba dokonania napadu na pociąg, jak w klasycznym westernie. Tyle tylko, że jest to pociąg prowadzony i załadowany towarem przez Molocha i w jednym z wagonów powinien znajdować się jeniec Bestii. Ochrona pociągu składa się z kilku zainstalowanych na stałe maszyn, obrotowych karabinów automatycznych, a także mniejszych i inteligentniejszych robotów, które mogą poruszać się między wagonami, nazywa-

nych w żargonie Posterunku Szerszeniami. Centrum dowodzenia, czyli komputer, znajduje się w lokomotywie. Oprócz kierowania pociągiem odczytuje on i przetwarza obraz z kamer oraz czujników zamontowanych przy nieruchomych maszynach-strzelcach, może również komunikować się z Szerszeniami przez specjalne gniazdo wejścia-wyjścia. Do lokomotywy podpięte jest sześć krytych wagonów towarowych. Wieżyczki z karabinami automatycznymi znajdują się na pierwszym, trzecim i ostatnim - ich lufy mogą strzelać po kątem 120 stopni względem osi prostopadłej do dachu wagonu. Poszczególne wagony połączone są ze sobą przejściami - bez trudu da się wędrować między jednym a drugim. Ładunek, równo poukładany pod ścianami, to metalowe skrzynie wypełnione różną zawartością. W każdym z wagonów znajduje się coś, co wysyłane w świat maszyny uznały za ważne i postanowiły dostarczyć na terytorium Molocha. Porwany bohater znajduje się w pierwszym wagonie od lokomotywy. Jest uśpiony, znajduje się pod nieustanną obserwacją dwóch Szerszeni, z których jeden wyposażony jest w strzykawkę wypełnioną środkiem usypiającym. Drugi wagon zawiera dziwne przedmioty, znalezione wśród ruin, w dawnych osiedlach ludzkich. Maszyny nie wiedziały do czego przedmioty mogą służyć i dodały je do transportu na teren Molocha. Są wśród nich wyszukane zabawki, nagrania audiovideo, fragmenty broni, kości pamięci z kodami komputerowymi i mnóstwo innych przedmiotów, które jadą do miejsca, gdzie dokonana zostanie selekcja na rzeczy wartościowe dla Molocha i śmieci. Jedna ze skrzyń ze znaleziskami pękła i jej zawartość rozsypała się po podłodze wagonu - w ciemności łatwo pośliznąć się na jednym z gratów. Dwa następne wagony zawierają elementy maszyn odnalezione na południu. Są to głównie zaawansowane technologicznie części elektroniczne, trudne do wyprodukowania nawet dla Molocha. Posłużą do rozprzestrzeniania Bestii i budowania nowych maszyn. Ostatni wagon jest pusty, ale jego część (podobnie jak pierwszego i trzeciego) zajmuje mechanizm obrotowy wieżyczki z karabinem maszynowym - trzeba uważać na głowę.

Zadaniem bohaterów będzie wejść do środka pociągu i wynieść uprowadzonego. Sposób, w jaki zabiorą się do rzeczy zależy tylko od nich. Jeśli drużyna porusza się samochodem, pozwól jej członkom gonić pociąg i opanowywać go z pędzącego wozu. Jeśli bohaterowie poruszają się na piechotę, lokomotywa ruszy dopiero w chwili, kiedy będą w pobliżu. Ruszający pociąg da się dogonić, ale gdy już jeden z bohaterów spadnie, nie będzie sposobu, by z powrotem załapać się na pokład. Oczywiście, niebezpieczeństwem są wieżyczki i Szerszenie, ale również gwałtowne przyspieszanie i zwalnianie składu, przejazdy przez tunele, maszyny przyzywane przez komputer w lokomotywie drogą radiową. Im dalej bohaterowie zapuszczą się na terytorium Molocha, tym więcej ich przybędzie. Cała trasa pociągu obliczona jest na jakieś pięć godzin, ale już po trzeciej godzinie pociąg znajdzie się w otoczeniu tylu maszyn, że wydostanie się z niego będzie niemożliwością. Do tego momentu przynajmniej raz drużyna będzie miała szansę zjechać na bocznicę i po prostu zawrócić - mniej więcej w drugiej godzinie tory rozwidlają się i dają ustawić. Trzeba jedynie przestawić bocznicę, a do tego z kolei trzeba wysiąść z pociągu. Najłatwiej zrobić to po opanowaniu lokomotywy i zatrzymaniu pociągu, ale przecież wyobraźnia graczy jest nieograniczona i znajdą inne rozwiązania.



# Bulwa

Bohaterowie trafiają na zjazd z autostrady, przy którym postawiono wielki bilboard z napisem: „Tanie leki. Bądź trendy - jedz aspirynę!". Jeśli drużyna cierpi na deficyt lekarstw lub chciałaby wymienić gamble na medykamenty, pewnie zjedzie z głównej drogi i podąży za drogowskazem. Po drodze pojawią się jeszcze dwa podobnie głupie napisy: „W Europie jedli aspirynę i wojna nic im nie zrobiła!" oraz „Aspiryna krzepi". Bohaterowie mogą mieć uzasadnione podejrzenia co do różnorodności lekarstw, które mają do zaoferowania tajemniczy lekarze.

Droga zawiedzie członków drużyny na niedużą farmę, otoczoną ceglanym murem z zasiekami z drutu kolczastego. Na wieżyczce przy bramie stoi strażnik - piętnastolatek, który na widok zbliżającego się auta zeskoczy ze swojego stanowiska i zniknie za murem. Okaże się, że jeśli bohaterowie chcą wjechać do środka, muszą pozostawić auto przed bramą i złożyć w nim całą swoja broń palną. Jeśli jakieś jej egzemplarze przeznaczone są na handel, drużyna dostanie drewniane skrzynie, młotek i gwoździe. Ma rozładować magazynki i umieścić broń oraz amunicję w skrzyniach i zabić wieka gwoździami. Potem można wejść i rozejrzeć się.

Farma to pięć wolno stojących budynków, pomiędzy którymi przechadza się kilku uzbrojonych ludzi. Z kominów dwóch domów bucha dym, wszędzie unosi się słodkawy zapach. Spod stojącej przy największym z budynków cysterny wypełza umorusany facet i z uśmiechem zaprasza do środka. Bohaterowie trafiają do prawdziwej apteki, z ladą i półkami, na których stoją szare pudła, a nawet z kasą sklepową. Kłopot w tym, że można w niej kupić tylko aspirynę i śladowe ilości innych lekarstw. Sprzedawcy przyjmują prawie każdy rodzaj gambli, jest więc okazja, by wymienić ciężkie i nieporęczne przedmioty, których na dodatek nie przyjąłby nikt inny. Prozac i Al, dwaj bracia chemicy, jak się zdaje rządzą nie tylko w fabryce, ale też na całej farmie. Nie wydają się zbyt sympatyczni, ale interesy załatwiają uczciwie i sprawnie. Kiedy bohaterowie zakończą transakcję, wobec braku zaproszenia ze strony gospodarzy ruszą w drogę i tu niespodzianka. Jakiś kilometr od farmy, na wzgórzu, widać grupę stojących przy motocyklach mężczyzn, do których dołączają nowi. To gangersi z Dark Visions - bynajmniej nie przybyli tu handlować. Drużyna powinna wrócić w obręb murów otaczających zabudowania. Motocykliści podjeżdżają bliżej, trzech z nich wysuwa się na czoło i ogłasza żądania. Gangersi chcą haraczu w lekarstwach. Kłopot w tym, że żądanych leków po prostu nie ma na składzie. I nawet gdyby Prozac i Al zgodzili się je wydać, po prostu nie mogą.

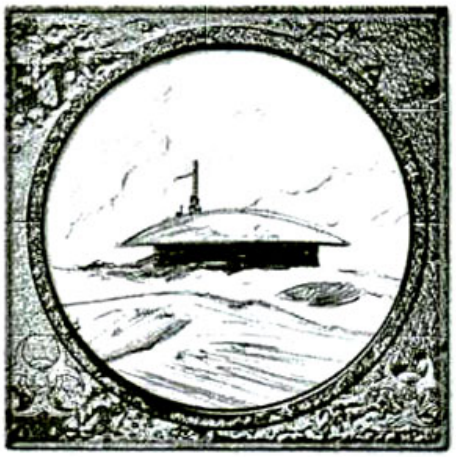
Bohaterowie będą zatem uczestniczyli w oblężeniu, po stronie obrońców. Dark Visions nie mają zamiaru szturmować. Liczą na to, że uda się im zastraszyć ludzi za murem i nie przyjmują do wiadomości, że lekarstw nie ma. Próby przepędzenia ich spełzną na niczym - ostrzeliwani odjadą poza zasięg strzałów albo pochowają się za gła-

zami, w dołach i ruinie szopy kilkaset metrów od muru. Pozostaje czekać, a oczekując na rozwiązanie sytuacji bohaterowie będą mogli poznać tajemnicę chemików.

W piwnicy jednego z zabudowań przetrzymywana jest dziwna istota. Trudno nazywać ją mutantem, to organiczna masa przypominająca wyglądem wielki, przelewający się bąbel z budyniu. Posiada jednak pewne ludzkie cechy. Potrafi na przykład wykształcić twarz, na której w odpowiedzi na bodźce z zewnątrz odmalowują się emocje - widać jak się boi, cierpi, albo jest szczęśliwa. Istota jest karmiona organiczną papką, na którą składają się głównie rozgotowane ziemniaki. Podrażniona prądem poprzez elektrody wydziela substancję, która jest głównym składnikiem aspiryny. Istnienie stwora (nazywanego przez miejscowych Bulwą) utrzymywane jest w tajemnicy. Każdemu, kto go odkryje grozi śmierć, ale dopóki trwa oblężenie, każdy obrońca jest ważny. Chemicy nie zabiją bohaterów, spróbują ich za to przekonać, że stwór egzystuje na poziomie zwierzęcia i nie warto zawracać sobie nim głowy. Nie zdradzą natomiast, że jest to produkt Molocha (tego można się domyślać) i że pochodzi z rozbitego w czasie napadu transportu Posterunku. Napadu dokonali Dark Visions - ci sami, którzy teraz oblegają farmę. Gangerzy zorientowali się co sprzedali i co jakiś czas powracają po nowe dostawy leków. Wiedzą coś, czego Prozac i Al nie zdradzili bohaterom - Bulwa jest w stanie wyprodukować również inne środki chemiczne, między innymi witaminy i proste leki, wystarczy podrażnić cielsko chemicznie, lub za pomocą prądu elektrycznego o określonych parametrach. Wiąże się to jednak z zadaniem istocie ogromnego bólu. Chemicy próbują różnych możliwości - między innymi z tego powodu wymieniają swoje lekarstwa na wszelkie możliwe gamble.

Przygodę zakończyć można na kilka sposobów. Bohaterowie mogą się przekraść przez kordon motocyklistów z Dark Visions i poszukać w okolicy kilkudziesięciu kilometrów środków chemicznych, które mogłyby zostać przetworzone przez Bulwę na niektóre z lekarstw. Al i Prozac wspominali o dosyć powszechnych substancjach, jak alkohol, mydło czy ocet. Moloch, twórca Bulwy nie przez przypadek wybrał właśnie tak powszechnie dostępne środki. Nawet przez przypadek można odkryć, że istota przetwarza znaleziska z okolicy na leki. Stwór był jedną z wielu istot, które miały trafić do kolonii mutantów jako żywe ołtarze - w zamian za ofiary wydawały lekarstwa i witaminy - a także, o czym nie wiedzieli dwaj chemicy - substancje uzależniające, które miały zapewnić wierność mutków. Chemicy cieszyli się ze stałych klientów, a tymczasem sprowadzili na siebie nieszczęście w postaci powracających Dark Visions. Groźba uzależnienia od produktów Bulwy wisi również nad bohaterami! Jeśli wspólnie z chemikami zaczną eksperymenty z różnymi środkami, otrzymają kilka dobrych, lecz osłabiających wolę lekarstw. Wyjątek stanowi Tornado - już jedna dawka zabija Bulwę i powoduje że jej truchło uwalnia trujący dla człowieka gaz.

Wygadany cwaniak może przekonać gangersów, żeby pofatygowali się i poszukali chemikaliów koniecznych do produkcji lekarstw. Jeśli bohaterowie potrafią dobrze walczyć, być może uda im się przetrzebić szeregi gangersów w kilku szybkich wypadach spoza muru. Jeśli motocykliści poniosą dostatecznie duże straty, sami rzucą się do ataku na mur i szanse wyrównają się, ponieważ otoczoną zasiekami farmę trudno zdobyć.



## Księżycowa Ziemia

Przygoda rozpoczyna się, gdy bohaterowie zdobywają informacje o miejscu nazywanym Księżycową Ziemią. Jest to silnie skażony obszar, na którym - jeśli wierzyć plotkom - znaleźć można mnóstwo skarbów. Plotki wspominają również, że Księżycowa Ziemia jest zaczarowana, ale kto wierzy w magię? Bohaterowie trafią tu po otrzymaniu zlecenia. Jakiś bogacz twierdzi, że gdzieś na tym terytorium można znaleźć zabytkowe obrazy wywiezione w czasie wojny do schronu. Trzeba znaleźć je i przywieźć z powrotem, a w zamian za obrazy czeka sowita nagroda w paliwie.

Księżycowa Ziemia nie ma wyraźnych granic. Można je ustalić mniejwięcej za pomocą licznika promieniowania. Jeśli bohaterowie zignorowali informację o tym, że jest to teren skażony i wybrali się w drogę bez odpowiednich zabezpieczeń, czeka ich poważna choroba, a w najgorszym przypadku śmierć. Radioaktywny obszar ciągnie się przez kilka kilometrów, potem stopień skażenia spada bardzo znacznie, tak jakby ktoś odgrodził wnętrze koła radioaktywnym okręgiem. Gdy bohaterowie dotrą do środka koła, będą wiedzieli, że trafili na Księżycową Ziemię. Grunt pokrywają mniejsze i większe leje po wybuchach pocisków, do złudzenia przypominające kratery. Na terenie o powierzchni dwóch kilometrów kwadratowych stoi tylko jeden budynek - za to bardzo duży. Wygląda jak betonowy grzyb na krótkiej, bardzo szerokiej nóżce. Na powierzchni „kapelusza" widać ślady po eksplozjach, ale budynek nie jest nigdzie uszkodzony. Co ciekawe, teren wokół budowli nie jest w żaden sposób skażony, można zatem zdjąć stroje ochronne.

Jeśli bohaterowie obejdą budynek dookoła, dostrzegą wejście. Drzwi wyglądają dosyć niezwykle. Po części przypominają pancerne wejście do schronu - są solidne i to nawet bardzo, ale przede wszystkim rzuca się w oczy ich okrągły kształt. Składają się z dwóch skrzydeł, które rozstępują się pod wpływem dotyku ludzkiej dłoni. Za nimi znajduje się ciemny korytarz.

Historia tej budowli jest przedziwna. Powstała ona na zamówienie znanego w całych stanach miliardera, jako schron odporny na działanie kataklizmów i większości znanych ludziom sposobów niszczenia. W schronie ukryto dzieła sztuki, a dostępu do nich broni labirynt zabezpieczeń. Miliarder stwierdził, że gdyby większość ludzkości uległa zagładzie, obrazy i rzeźby pozostaną bezpieczne. Zlecił opracowanie systemu zabezpieczeń przed zagrożeniem z zewnątrz, a sam wymyślił labirynt, przez który przejść może tylko człowiek cywilizowany, posiadający wrażliwość estetyczną i wiedzę na temat historii sztuki. Tym razem przeciwnikiem bohaterów nie będzie horda mutantów ani gangersów, ale ktoś o wiele trudniejszy do pokonania!

Za zewnętrznymi drzwiami znajduje się krótki, kręty korytarz wiodący w górę. Na jego końcu drużyna dostrzeże terminal komputerowy (zasilany, jak

cały budynek ze specjalnych akumulatorów). Na ekranie dostrzec można napis w dziesięciu językach: „Dopasuj tytuły do obrazów". Bohaterowie nie mają pewnie pojęcia o historii sztuki, ale zagadkę da się rozwiązać metodą prób i błędów, jest zatem łatwa. Jeśli masz w domu jakieś albumy z reprodukcjami przynieś je na sesję i zademonstruj graczom przedstawione w nich obrazy. Zagadka przeznaczona jest dla bohaterów, ale sesja będzie ciekawsza, jeśli rozwiążą ją gracze. Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi drzwi otworzą się i drużyna będzie mogła przejść dalej, gdzie czekają dalsze wyzwania. Labirynt nie jest tak skomplikowany jak mogłoby się zdawać na początku, gorzej, że jest on trójwymiarowy. Prawie wszędzie do wyboru są dwa testy, czasami trzy, więc bohaterowie zawsze będą mieli wybór. Większość zagadek ma ograniczenia - można na przykład zgadywać tylko 3 razy, lub istnieje limit czasu na odpowiedź. Terminal zawsze informuje o ograniczeniu zanim zada zagadkę, więc lepiej, jeśli bohaterowie nie będą się zabierali za coś, czego nie są pewni - w przypadku porażki komputer zablokuje się na następne 30 lat i jedna z dróg przez labirynt zostanie odcięta. Podobnie, jeśli któryś z bohaterów wpadnie na pomysł, by rozbroić zamek i test nie powiedzie się. Ze względu na unikalność wewnętrznych zabezpieczeń każdego z zamków, aby je otworzyć zawsze trzeba wykonać pod rząd dwa Bardzo Trudne testy elektroniki.

Misja nie jest łatwa. Najlepiej, jeśli drużyna wróci w cywilizowane rejony i podszkoli się nieco. Bohaterowie mogą poszukać książek o sztuce, zdobyć kilka albumów, może nawet zapłacić za kilka lekcji rysunku u jakiegoś starego przedwojennego nauczyciela. Jeśli uda im się wrócić i przejść przez labirynt, odnajdą nie byle jaki skarb - zebrane ze zbiorów prywatnych i muzealnych dzieła sztuki - obrazy, grafiki, rzeźby. Ucieszą się chłopaki, prawda?

Nie podajemy wszystkich zagadek z labiryntu, ponieważ nie wiemy jakimi środkami dysponujesz. Najlepiej byłoby, gdyby gracze mogli na własne oczy zobaczyć dzieła sztuki, których dotyczą pytania. W idealnej sytuacji, po dotarciu na Księżycową Ziemię bohaterowie odjadą w poszukiwaniu książek i ludzi znających się na rzeczy, co da ci punkty zaczepienia dla innych przygód. Równocześnie gracze (nie bohaterowie) mogą postarać się o własne książki, którymi będą posługiwali się na sesji. Jeśli wszystkim spodoba się ten pomysł, może on dostarczyć dobrej zabawy.

## Przykładowe zagadki

Ułóż fragmenty obrazu w całość; Dopasuj styl w malarstwie do obrazów; Która kultura starożytna stworzyła to dzieło sztuki?; Który z wymienionych artystów zasłynął jako rzeźbiarz?; Rozpoznaj malarza przedstawionego na zdjęciu.




# Zagłada Iron Ball

W świecie spustoszonych Stanów trzeba umieć cieszyć się każdą chwilą spokoju czy odrobiną szczęścia, bo zniszczenie przetacza się przez ziemie wciąż od nowa. Kiedyś mówili „nie znasz dnia ani godziny". Dziś jest to cholerny fakt, o którym każdy pamięta przez cały czas. Wiedzieli o tym także mieszkańcy Iron Ball. Miasto prężnie się rozwijało, jego mieszkańcy byli pełni wiary w przyszłość i stanowili wzór dla swoich sąsiadów. Nagle miasto ucichło. W jeden dzień Iron Ball umarło i zmieniło się w przerażający cmentarz. Nasi bohaterowie są pierwszymi ludźmi, którzy dotarli tam i zetknęli się z horrorem.

Bywa, że BG nie tylko piją piwo i strzelają do mutków. Czasem zdarza się im przez chwilę uczciwie popracować. Tym razem trafiła się okazja typu „ewentualnie może być". Zostali wynajęci jako ochrona niewielkiej karawany, której trasa biegnie przez piętnaście osad i miasteczek. Trzynastym przystankiem jest Iron Ball, podobno całkiem ciekawe miejsce. Kupcy zapewnili, że zastać tam można czyste hotele, działające kina, kilka stacji paliwowych, wiele zakładów pracy, sklepów, knajp, a nawet bibliotekę, zaś w nocy otuchy dodają mieszkańcom kolorowe neony.

Gdy słońce chyli się już ku zachodowi, BG dostrzegają przed sobą ruiny dawnego miasta. Po chwili zapada zmrok. Między budynki i zniszczone uliczki wjeżdżają już w ciemnościach. Miasto wygląda na niezamieszkałe. To nie Iron Ball, tylko jakieś opuszczone ruiny. Można się tu zatrzymać na noc i wewnątrz któregoś z budynków rozpalić ogień.

Rano okazuje się kilka rzeczy. Po pierwsze, BG dostrzegają huśtającą się na wietrze tablicę z napisem „Welcome to Iron Ball". Po drugie, w świetle dnia dostrzec można to, co ukryła noc: całe miasto porośnięte jest jakąś śluzowatą substancją. Z dachów budynków, ze słupów i kabli zwisają półprzezroczyste gluty rdzawego koloru. Ta sama maź tworzy kałuże w wielu miejscach. Dostrzec można też zmumifikowane ciała, przyklejone do murów na różnych wysokościach. Kokony, bąble oraz dziwne struktury, jakby gdzieniegdzie ze śluzu wyrosły nieziemskie rośliny. Z kanałów wyrastają pnącza i oplatają wraki samochodów.

Gdzieś daleko rozlega się podejrzany dźwięk, potem drugi, a po chwili słychać oddalone odgłosy jakby zawodzenia i łomot uderzeń.

To rzeczywiście Iron Ball... Jeszcze niedawno musiało tu być jak w Vegas. Odrestaurowano domy, bary, szpital. Jednak stało się tu coś złego. Jakiś obcy pasożyt albo zmutowany twór zaatakował miasto zmieniając je w piekło.

Gdy BG odszukają źródło hałasu, dotrą na plac, gdzie ujrzą mnóstwo poruszających się sylwetek. Nie są to normalni ludzie. Porośnięci tym samym, co oplata miasto, zdają się być nieobecni i tylko jakieś szaleństwo zmusza ich do działania. Zebrali się wokół jednego z budynków i uzbrojeni w deski lub to,

co się napatoczyło pod rękę, szturmują drzwi i zabite deskami okiennice. W jednym z okien na piętrze widać ruch i po chwili ktoś ciska w dół cegłą.

Jeśli bohaterowie nie umkną natychmiast z miasta, lecz postanowią zbadać sprawę, spotkają kilku ukrywających się w różnych miejscach przed szaleńcami zdrowych mieszkańców Iron Ball. Oni też wyjaśnią bohaterom, że część ludzi schroniła się w budynku dawnego komisariatu i bronią się tam od trzech dni. Są odcięci i nie uciekną, czekają jednak na pomoc z zewnątrz. Ukrywający się ludzie dawno już uciekliby z Iron Ball jak inni, gdyby nie to, że w budynku zamknięci są ich bliscy. Co chwila stwory, karykatury ludzi próbują się tam dostać. Najwięcej jest ich właśnie wokół komisariatu. W reszcie miasta rzadko można się na jakiegoś natknąć.

Gdy BG spytają, jak się to wszystko zaczęło, usłyszą o pewnym kierowcy, który przybył do Iron Ball w ciężarówce z wielką, czerwoną gwiazdą. Przywiózł na sprzedaż świnie, nawet niedrogo. Wieczorem miasteczko świętowało, ubito kilka sztuk na wspólną zabawę. Rankiem zaczęło się. Do wieczora 99% populacji zmieniło się w ohydne, szalone potwory. Rzucili się na pozostałych, a także na siebie nawzajem i zaczęli żywcem pożerać.

Za pomoc uwięzionym nie czekają BG żadne gamble ani nagrody. Jednak być może pójdą po prostu na ratunek ludziom. Karawaniarze również łamią się, czy warto ryzykować, ale nie są skończonymi kanaliami i w razie czego pomogą. Mogą również zdecydować, że wyślą kogoś do najbliższego miasta z ostrzeżeniem przed sprzedawcą świń i wieścią o mutantach w Iron Ball.

Na wyeliminowanie wszystkich szaleńców szanse są mizerne - populacja miasteczka wynosiła jakieś 300 osób. O wiele łatwiej będzie odwrócić ich uwagę.

W budynku zamkniętych jest pięciu mężczyzn, trzy kobiety i dwójka dzieci. W chwili obecnej skończyła im się amunicja i jedyne czym dysponują to mocne ściany i wyposażenie komisariatu. Piwnica pod budynkiem jest niewielka i nie łączy się z żadną inną ani z kanałami.

Największym zagrożeniem obok hordy zmutowanych szaleńców, jest groźba zarażenia. Dziwna substancja zdaje się lekko poruszać, sunąć, jakby próbowała dotknąć zdrowych ludzi. Trzeba uważać na roznoszących ją szaleńców, a także unikać ochłapów, które spadają z dachów, słupów itd.

***Zmutowany szaleniec;*** **Agresja 15; Bud. 11, Zr. 8, , Perc. 12, Spr. 8, Limit obrażeń:** 1 Krytyczna i 1 Ciężka;

***Zarażenie:*** Człowiek, na którego spadnie śluz, może zostać zarażony i w ciągu kilku godzin zmienić się w zmutowanego szaleńca. Im większy i dłuższy kontakt ze śluzem, tym większe szanse na zarażenie. Jeśli postać została trafiona przez mutanta w walce, należy rzucić dodatkowo K20. Wynik 1 oznacza chorobę. Jeśli postać nie zdążyła się uchylić przed płatem substancji, choć natychmiast strząsnęła go z siebie i wytarła, wtedy na K20 wystarczą wyniki od 1 do 3. Gdyby zaś całkiem zanurzyła się w kałuży śluzu, pechowe będą wyniki od 1 do 18.



# Opowieść wigilijna

Powiedz mi tak uczciwie, wierzysz w duchy? No cóż, ja wierzę. Spotkałem kiedyś jednego szamana, który podał nam takie zielsko, że ja cię kręcę. Wtedy po raz pierwszy zobaczyłem świat po drugiej stronie.

To było w Arkansas, nad Missisipi. Wiał zimny wiatr, wokół martwa noc, a my ciągnęliśmy z fajki przy ognisku. Zrobiło się jakoś dziwnie, no i chyba zasnęliśmy.

Rankiem otwieramy oczy, głowa pęka. Ledwie widać czubki własnych butów. Rozglądamy się, a tu ani śladu po szamanie! Musiał zwiać, gdy spaliśmy. No, zerwaliśmy się na równe nogi i każdy skacze do swoich tobołków. Kolejne zdziwienie: wszystko jest! Nie zginęła amunicja, ani leki, żaden sprzęt, ubrania. Nic nie ukradł. Dziwne...

W końcu mówimy sobie: pal diabli, dziwak to dziwak. Ruszyliśmy niezbyt żwawo przed siebie, a byliśmy wtedy w drodze do Memphis, stolicy króla rock'n'rolla. Idziemy tak z kilka godzin wśród miłej dla oka pustki, aż w końcu na horyzoncie dostrzegamy cel naszej podróży. Szare, smutne miasto. Nie to, czego się spodziewaliśmy, ale cóż.

Nagle patrzę, a tu z piachu wystaje głowa jakiegoś fagasa! Widzę, że koleś ledwo żyje, spieczone wargi, kurz na włosach i gębie. Ani chybi, złodziej. Dobrze mu tak, niech czeka, aż zjawią się sępy. Ale, że nogi nas już bolały, a głowa cały czas pulsowała od szamańskiego ziela, przysiedliśmy na chwilę przy głowie, by odpocząć. Johny Grubas, jeden z moich kompanów, postukał w głowę i nieszczęśnik otworzył oczy. I zagaduje, co byśmy go uwolnili. Dobre sobie. Johny pyta: A za co tu siedzisz. A tamten, że za kradzież bydła. I że jeśli go uwolnimy, to on już nigdy nic nie ukradnie. No myśleliśmy, że popękamy ze śmiechu. Jednak, mówię sobie, czemu od razu gnić za byle kradzież? Czasy mamy ciężkie, trzeba trochę zrozumieć bliźniego. Wziąłem saperkę i ciach, ciach, odkopałem gościa. Ależ był szczęśliwy. Skoczył w stronę Missisipi, jakby to była co najmniej rzeka pełna wody.

Ruszyliśmy dalej. Gdy mijamy pierwsze ruiny, zaczepia nas jakiś żebrak, brudny i śmierdzący jak sama Missisipi. Nic, tylko posłać kulkę i odciążyć świat. Ale tu zdziwił mnie Johny. Chyba pozazdrościł mi poprzedniego gestu i teraz on chciał zgrywać świętego. Wyciągnął jeden ze swoich zegarków, podniósł w górę, jakby mu się przyglądał (wiadomo, że to my mieliśmy widzieć, że wybrał jeden ze swoich ulubionych) i nagle, szast prast, rzuca Szczurowi. Zatkało nas. Szczura też. Pewnie spodziewał się tylko bliższego kontaktu z pięścią drugiego człowieka. A na twarzy Johny'ego pojawił się dumny uśmiech. Gdy tylko Szczur umknął ze zdobyczą, poszliśmy dalej.

Przy bramie do miasta czekało nas kolejne spotkanie. Widzimy już kręcących się po brudnych ulicach ludzi, czuć w powietrzu zapach spalenizny. Ach, cywilizacja! A tu drogę zastępuje nam strażnik. I mówi: Zanim wejdziecie do miasta, musicie oddać broń na przecho-

wanie. Takie mamy tu prawo, a ja mam obowiązek go pilnować. Patrzymy po sobie i nie wiemy co odpowiedzieć. Nas czterech, on jeden. No, chyba znudziło mu się życie. Rozglądamy się wokół, na wszelki wypadek, szukając wycelowanej w nas lufy CKM-u. Wszystko wskazuje na to, że strażnik przyszedł bez kolegów. Dasz wiarę? Tym razem inicjatywę przejął Lox. Loxowi lepiej nie wchodzić w drogę, szczególnie gdy jest zmęczony po podróży. Podszedł do wąsatego jegomościa, który zastąpił nam drogę i nawet nie zauważyliśmy jak i kiedy, wąsaty leży na ziemi trzymając się jedną ręką za rozbity nos, a drugą za brzuch. Lox wziął mu broń i skierowaliśmy się do baru. Już z daleka przyciągał nasz wzrok żółty neon z napisem „BAR". I o to nam chodziło.

Wchodzimy, patrzymy, a tu sobie ludziska akurat wieszają jakiegoś księżula. Biedak ledwie utrzymuje równowagę, stołek się chybocze, a miejscowi patrzą z ukosa na nowoprzybyłych. Johny ma dość niewyparzony pysk, więc z miejsca i bez zastanowienia rzuca: Co jest grane? Co to za wieszanko? Naprzód wychodzi zwalisty gbur i sadzi, krótko i zwięźle: Nie twoja sprawa. W ręce gbura ciąży drewniana pałka. Wzrok reszty też nie należy do przyjaznych. No i co tu robić? Niby faktycznie, nie nasza sprawa. Co nas obchodzi jakiś tam postrzeleniec? Pewnie napytał sobie biedy i mniejsza o szczegóły. Ale dostrzegam, że barman chowa ukradkiem do worka jakieś niczego sobie gamble, a pośród nich krucyfiks. Wszystko jasne, kaznodzieja był niewystarczająco biedny, a bywalcy knajpy cholernie chciwi. Pomyślałem, że i tak mamy już kłopoty w tej dziurze, bo pewnie niedługo strażnik poskarży się swoim kolegom. Na noc nie zostaniemy, więc można przynajmniej zrobić dobry uczynek. Gbur wyglądał na twardego, ale okazało się, że niewiele wart jest w praktyce. Gdy w końcu zasapani posłaliśmy na deski ostatniego chciwca, zorientowałem się, że troszkę uleciał nam z głowy sam zainteresowany, czyli kaznodzieja. Cóż, nobody's perfect. Klapnęliśmy na krzesła

...I nagle się budzimy! Przy ognisku nad Missisipi. A szaman siedzi w kucki, patrzy się na nas i się śmieje. No tak, myślę sobie, teraz kojarzę tą gębę! Złodziej, Szczur, Sędzia, Kaznodzieja -w każdym z nich krył się ten nawiedzony łajdaczyna. Trzeba mu przyznać, że takiego zielska z latarką szukać.

Gdy zbieraliśmy się w drogę, Lox zagadywał jeszcze do szamana. Słyszałem, że mówi coś o składzie opartym na Tornado i kilku innych dodatkach, w tym pochodzących z wojskowego laboratorium, odkrytego niedawno w Vegas. Nikt z nas jednak tego nie skumał. Pomachaliśmy na pożegnanie i podrałowaliśmy na północ.

I wiesz co? Gdybyś się tak głupio nie śmiał, to opowiedziałbym ci drugą część tej historii. Bo na tym się nie skończyło. To, co nam się śniło tamtej nocy nie było takim sobie majakiem. Myślę, że to nas zmieniło.

No, może nie na zawsze, ale jakiś czas jeszcze zdawało mi się, że stało się ze mną coś naprawdę dziwnego...

Wydarzenia, które rozegrają się we śnie sprowadzonym przez narkotyk, mogą mieć zadziwiający i mistyczny wpływ na BG. Zależnie od tego, czy dany bohater zdecydował się pomóc którejś z napotkanych postaci, może wybrać którąś ze Cech profesji tej postaci i wykorzystać ją kiedy zechce, ale tylko jeden raz. Profesje spotykanych postaci to kolejno: Złodziej, Szczur, Sędzia, Kaznodzieja.

# Sklep wujka Maurycego

Droga numer 223 na odcinku w dolinie Kaurów, niedaleko miasta Blue Grass, patrolowana jest mniej więcej raz na dwa dni. Pewnego razu pojawiła się tam bardzo ciekawa reklama:




No i frajerzy skręcali. Nie wszyscy oczywiście, ale że niedaleko do miasta, to codziennie przynajmniej kilku wędrowców czytało reklamę. Okazja jak nici Blisko miasta, więc bezpiecznie. Dobre ceny - trzeba sprawdzić, co nie?

Gdy już ktoś skręcił, jak kazał napis, faktycznie, ciągnęły się tam tory. Mniej więcej po pięciu minutach drogi potencjalny klient „Sklepu wujka Maurycego" mijał wracającego i zadowolonego człowieczka, z którym można było pohandlować. Na wymianę miał kilka ciekawych drobiazgów, które kupił w sklepie, ale jeszcze większą ekscytację rozbudzał opowieściami, co i za ile udało mu się u Maurycego sprzedać, a co mógłby, gdyby tylko miał. Za 3 naboje Maurycy daje litr benzyny! Prawie dwa razy taniej niż wszędzie! A co dopiero za broń... I tu mały człowieczek nie omieszkał wypytać, czym wędrowiec czy grupka dysponuje. W końcu odchodził machając na pożegnanie.

Jeśli klienci wydali mu się groźni, gdy tylko zniknął z pola widzenia, natychmiast zawracał i na skróty gnał do niezwykłego sklepu, ostrzec mut... to znaczy Maurycego.

Wróćmy do napalonych wędrowców, Bohaterów Graczy. Po dwóch kwadransach podziwiania ciągnących się starych torów, docierają w końcu do niewielkiej jaskini - jednego z wlotów kopalni, i dostrzegają szyld. A co z Maurycym? Ano, jest ich aż trzech! Zamiast powitać klientów uśmiechem, zdają się dziwnie spięci. Jeden jest niski, potężnie zbudowany i nosi gogle. Drugi, średniego wzrostu, nosi lotniczą czapkę. Trzeci natomiast siedzi głębiej w korytarzu, lecz mimo to trudno nie zauważyć, że ma sporo ponad dwa metry wzrostu. Ciekawe towarzystwo jak na sklep. W ciągu kolejnych chwil BG mogą zauważyć mnóstwo coraz bardziej zastanawiających szczegółów, co spowoduje całą serię dosyć zabawnych scenek, dlatego w tym miejscu należy się pewne wyjaśnienie.

Otóż, mały człowieczek uznał, że trafili się „klienci" niebezpieczni i pognał ostrzec swych kompanów, by nie napadali ich jak innych frajerów, tylko uruchomili przygotowany na takie okazje fortel - i udali, że sklep już dziś zamknięty. Pech chciał, że biegnąc potknął się i zwichnął nogę. Tak więc trzech bandytów pomyślało, że oto nadchodzą „klienci" idealni. Przygotowali broń i już mieli jak zwykle ze śmiechem powitać swe ofiary, gdy nagle, w ostatniej chwili za plecami BG wychylił się z krzaków człowieczek i na migi zaczął dawać znaki mut... no dobrze, mutantom. BG mogą dojrzeć ich dziwne spojrzenia w kierunku lasu, zaś tamże - falujące liście i znikającą czuprynę. Coś tu nie gra, to jest pewne. Ponadto, najbystrzejszy z bohaterów dostrzeże, że w ostatniej

chwili „sprzedawcy" schowali przygotowaną chwilę wcześniej broń i przywołali na prymitywne twarze niewinne uśmieszki.

Jaką broń? Dobra, po kolei. Tom, niski mutant, o czerwonych oczach (ukrytych pod goglami) używa pałki. Verner, średniego wzrostu, łysy, ze szpiczastymi uszami (ukrytymi pod czapką) uzbrojony jest w dwa przerażające noże. Tom, dwu i pół metrowy olbrzym, walczy podkładem kolejowym (który w ostatniej chwili ukrył za plecami).

Jak pewnie zauważyłeś, żaden z nich nie używa broni palnej. A to dlatego, że muszą zachować ciszę - żadnych wystrzałów, żadnego huku. Inaczej cały zbójecki proceder diabli by wzięli. O rzut kamieniem stąd znajduje się trakt, niedaleko miasto. Dzięki temu „klientów" jest mnóstwo, ale trzeba zachować szczególną ostrożność.

W ostateczności, gdyby wędrowcy mieli jednak broń i zdążyli z niej wypalić, z lasu wychynąć miał mały człowieczek, na tyle jednak silny, by utrzymać CKM. Po kilku seriach obie strony powinny się oddalić, zaś sklep przenosi się wtedy hen, daleko, w pobliże innego miasta.

Tym razem jednak, z powodu nieprzewidzianych okoliczności, nie przystąpiono ani do planu A, ani do planu B. Mutanci improwizują. Z tego też powodu co nieco gubią się w „zeznaniach".

Po pierwsze, nie wiedzieć czemu, wszyscy mówią do siebie per Maurycy. Po drugie, jako, że nie zdecydowali się jeszcze na wprowadzenie w życie żadnego z dwóch możliwych planów, często wymieniają między sobą znaczące i niezrozumiałe dla BG spojrzenia. W niezbyt klejącej się rozmowie niezręcznymi aluzjami próbują wybadać, na ile groźni są BG i jaką mają broń. Ponadto zrobią wszystko, by ową broń od BG odkupić, choćby za sporo gambli - w końcu gdy tylko udałoby się im rozbroić bohaterów, od razu sobie na nich to odkują. Każdy odkupiony od BG egzemplarz broni natychmiast ląduje w dużej, zamykanej na kłódkę skrzyni.

Co jakiś czas z jaskini dobiega jakby czyjś zduszony głos. Wtedy dwu i pół metrowy olbrzym wstaje, znika na chwilę tamże, słychać odgłos kopnięcia i jęk. Zapada cisza, a obrzym wraca z niewinną miną i rzuca jakąś idiotyczną uwagę o szczurach.

W zasadzie to właśnie zabawna dyskusja z bandytami powinna zdominować sesję, nie zaś wcześniejsze sceny czy ewentualna późniejsza walka. Gdy jednak dojdzie do walki (bandyci za nic nie pozwolą wejść do jaskiń ani odejść z ich gamblami), sama walka powinna być przeprowadzona również zabawnie - strzały niecelne, uderzenia zaś bolesne i widowiskowe, ale nie powodujące ran. Gdy tylko mutanci zaczną przegrywać, z lasu wyskoczy człowieczek z CKM-em i rozlegnie się ogłuszające „tratatata", zaś powietrze zgęstnieje od kul. mutanci umkną do tunelu krzycząc „Tom! Spadamy!", „Bill, szybko!" itd.

W jaskini wskoczą do górniczego wózka, rozpędzonego przez olbrzyma, po czym pomkną w mrok i słuch po nich zaginie. BG zaś odkryją kilku związanych podróżnych, którzy padli ofiarą fałszywych sklepikarzy. Skradzione im towary wciąż spoczywają tu w skrzynkach. Teraz to BG muszą zadać sobie pytanie, czy zbójnictwo naprawdę jest takie złe.

***Bill;*** Bud. 16, Zr. 12, Char. 14, Perc. 7, Spr. 10, **Umiejętności:** Bijatyka 2, Broń biała 2;
***Verner;*** Bud. 12, Zr. 15, Char. 12, Perc. 12, Spr. 9, **Umiejętności:** Bijatyka 2, Broń biała 3;
***Tom;*** Bud. 18, Zr. 8, Char. 13, Perc. 8, Spr. 6, **Umiejętności:** Bijatyka 2, Broń biała 1;
***Mały człowieczek;*** Bud. 8, Zr. 11, Char. 12, Perc. 13; **Umiejętności:** Blef 4; nie walczy, tylko unika i ucieka, a z CKM-u strzela tylko ogniem zaporowym.




# Kombinerki

Słyszałem kiedyś, że przed wojną byli tacy ludzie, pochodzący z Europy (nazywali się Polacy), którzy słynęli z lenistwa, nieuczciwości i tego, że zawsze kombinowali coś na boku. Jeśli jeszcze istnieje Europa, to ci Polacy pewnie mają się teraz jak w raju - brak już praw i regulaminów, no i trzeba się sporo nakombinować, by przeżyć kolejny dzień. Swego czasu, jakieś dwa lata temu, trafiłem do pewnej knajpki - nie pamiętam już nazwy - i wtedy zrozumiałem, że w Pieprzonych Stanach każdy kombinuje, jak ci przysłowiowi Polacy. Nie tylko ja i moi znajomi. Dosłownie każdy...

Jechaliśmy wtedy na południe, byliśmy po całym dniu drogi, naprawdę zmęczeni jak cholera. Wóz ledwo się toczył i trzeba go było wiecznie stawiać na nogi. Gdy zobaczyliśmy drogowskaz do knajpy, zrozumieliśmy, jak bardzo jesteśmy wykończeni. Ciepłe żarcie i kąpiel - tego nam było trzeba.

Bryka ledwo się dotoczyła na parking i w końcu z głośnym ziiip stanęła. Załadowaliśmy się do wnętrza, ktoś poszedł do klopa, inny zamówił coś do żarcia, Mike, o ile pamiętam, został jeszcze przy wozie i zabezpieczał towar w bagażniku. To on pierwszy wyczuł, że coś tu śmierdzi.

Faktycznie, coś było nie tak. Właściciel wyglądał jak gladiator z Hegemoni, a rolę kelnerki pełniła laska wyjęta wprost z Detroit. Któryś z naszych coś zagadał do gospodarza, w stylu: „Co słychać? Dzieje się coś ciekawego ostatnio w okolicy?", a ten odparł, że nic. Powiem ci - nie ma takich właścicieli knajp. To była jakaś podpierdółka. Przypalone żarcie, rozlane piwo, brak jakichkolwiek innych gości... Wszystko zaczęło mi się bardzo ładnie układać. Pieprzone puzzle, a na nich obrazek zatytułowany: „Wdepnąłeś w kłopoty, brachu". Właściciel krzywo się uśmiechał, nawet opowiedział jakiś dowcip, najsmutniejszy, jaki słyszałem w życiu, a potem jego dwaj pracownicy przysiedli się do nas i zaczęli opowiadać o kłopotach z bojlerem i jakąś historyjkę o handlarzu bojlerów - jestem pewien, że słyszałem ją już kiedyś w Detroit. Atmosfera była tak drętwa, że groziło wypadkiem.

Powoli przeżuwając żarcie naliczyliśmy w sumie dziesięciu facetów, u większości widać było spluwy ukryte pod ubraniem. Tak, mechanicy od bojlera też mieli coś pod koszulą i byłem pewien, że nie były to klucze francuskie. Gdybyśmy teraz podziękowali i ruszyli do bryki, pewnie dostalibyśmy serię w plecy. Spokojnie dokończyłem gulasz i razem z resztą naszej bandy udaliśmy się do pokoju na stryszku.

Tak, też byłem pewien, że nas będą podsłuchiwać. Mocno się napociliśmy, by gadać o pierdołach, a na migi i znaki ustalić plan działania. Kretyn Mike udowodnił przy okazji, że naprawdę jest debilem.

Nie ulegało wątpliwości, że ta ekipa - właściciel i pomagierzy - coś tu załatwia, a my dość nieoczekiwanie wdepnęliśmy w sam środek ich biznesu. W zasadzie byłem pewien, że ten właściciel wcale nie jest właścicielem, a jego pomocnicy, wcale nie są jego pomocni-

kami. Nie mieliśmy pojęcia, co tu się dzieje i jedynym dobrym znakiem był fakt, że nie powitali nas ołowiem już na początku. Siedzieliśmy i kminiliśmy, co dalej.

Tymczasem na parking podjechała bryka, rzecz była duża, osiemnastokołowa. Słychać było głosy kilku gości i ujadanie jakiegoś psa. Bestia musiała mieć sporo ponad metr w kłębie. Mike wyjrzał przez okno i dostrzegł tira w świetnym stanie z zajebistym napisem na pace, zasłoniętym jednak szmatami. Widziałem tylko pierwsze litery: „Tek"...

Wyłazić z pokoju, czy siedzieć? Pchać się tam, czy udawać, że znikliśmy. Co za bagno! Psia krew, a mogliśmy spokojnie pchać brykę na południe. Odpoczynku nam się zachciało!

Po jakimś czasie nowo przyjezdni rozwiązali nasz dylemat. Puk, puk i u drzwi stoi kilku drabów. Zapraszamy na drinka, mówią, chcielibyśmy pogadać. Po prostu super.

Na dole coś ze dwudziestu drabów. Już nawet przestali ukrywać broń.

„Trochę nie komfortowa sytuacja nam się wyklarowała, co?" - pyta szef ekipy, łysy Japoniec o ruchach łasicy. Niby nic nie widzieliście, ale coś tam już kołacze po łbach, mam rację? Stąd właśnie narodził się problem, mówi.

Oczywiście próbowaliśmy zaprzeczać i udawać idiotów. Mike nawet był wiarygodny. Japoniec kazał, żebyśmy się zamknęli. Potem wyłożył swoją propozycję. Chciał być pewny, że nikomu nie sypniemy, co tu się wydarzyło i co tu się jeszcze wydarzy. Co więcej, gość był na tyle miły, że nie chciał nas wykończyć - a to przecież byłby najpewniejszy sposób. Wiedział, że strzelanina to trupy - a swoich ludzi potrzebował całych i zdrowych do akcji, która czekała go tego wieczoru. Mieliśmy wziąć w tym udział. Nie będziecie przecież rozpowiadać, że skroiliście sir Jonathana Stone'a, co? Tak właśnie myślę...

Kiedy odzyskałem mowę, a trwało to długo, wciąż milczałem. Dosłownie nie wiedziałem, od czego zacząć. Powiadomienie ich, że krojenie Stone to popieprzony pomysł chyba nie miało sensu. Musieli to wiedzieć! Wiedzieli. I dlatego uznali, że mają szansę. Od wielu miesięcy nikt nie podniósł ręki na Stone'a i jego ludzi. Są bez formy, są zbyt pewni siebie i jest dobry sposób, by sprzątnąć im ciężarówkę pełną gambli - darów od prawdziwych Teksańczyków! Mamy taką samą jak oni - wystarczy je podmienić na postoju lub w czasie drogi...

Jak już mówiłem, nie mieliśmy wyjścia. Zmuszeni i bardzo niechętni - wzięliśmy udział w najsłynniejszym skoku ostatnich lat na południu, słynnej „podmiance Stone'a". Nie, nie powiem jak tego dokonaliśmy. Pewnie i tak słyszałeś nie jedną wersję...

## Sir Johnatan Stone

Najsłynniejszy kapelan Teksasu, człowiek nazywany duchowym przywódcą południa, osoba, na którą Moloch dwukrotnie przeprowadził atak. Facet ma sporo ponad dwa metry wzrostu, głos grzmiący, jak gdyby urodził się z tubą wciśniętą w pysk i spojrzeniu, które pali. Gość potrafi przerazić.

Od kilku lat jeździ po południu Stanów i nawołuje do jedności, do podporządkowania się Teksasowi, do wojny z mutantami i wszelkim - jak mawia - gównem. Towarzyszy mu armia kilkudziesięciu Teksańczyków, a każdy z nich - jak mówią - potrafi więcej niż szwadron gangerów.



# Na ratunek

Wiesz, mama zawsze mi powtarzała, że warto po sobie zostawiać dobre wrażenie i jakiś kontakt, bo nigdy nie wiesz, kiedy i jak ci się to przyda. Co prawda, to prawda, mamusia zawsze miała rację. Swego czasu mogłem zabić takiego jednego kretyna, Pennego, kuriera, który wprowadził mnie w niezłe kłopoty, ale darowałem mu życie. Na szczęście, bo niemal pół roku później, gość uratował mi tyłek. Trzeba przyznać, że odkupił swoje winy z nawiązką.

Byliśmy ponownie w drodze do Detroit, tym razem jednak (bo akurat naprawdę się spieszyliśmy) pojechaliśmy skrótem - nie autostradą, a podmiejskimi dróżkami. Są o wiele bardziej wyboiste i zaśmiecone, ale można sporo nadrobić - na autostradach dość często, już w pobliżu Detroit, człowiek natyka się na karawany i ni diabła nie da się tego ominąć. Wleczesz się potem za takim sznurem przez pół dnia, jak w korkach sprzed wojny. Raz w życiu mrugałem światłami w kierunku ludzi 8 Mili i dostałem w odpowiedzi serię z CKM, więc teraz wiem, że od tych maniaków trzeba trzymać się z dala. No dobra, w każdym bądź razie mknęliśmy sobie podmiejskimi dróżkami, Mike siedział zatopiony w mapie okolicy, Tomy lustrował otoczenie z lornetki, a Bruce pieprzył o bumerangach. Byliśmy jakieś 80 kilosów od miasta, gdy Tomy powiadomił nas, że mamy przesrane i wskazał ręką na prawo od nas.

No fakt, mieliśmy przesrane.

W takich sytuacjach można zrobić dwie rzeczy. Albo dajesz gaz do dechy i liczysz, że uda ci się uciec przed tą zgrają gangerów, lub zatrzymujesz się i grzecznie czekasz. W pierwszym przypadku masz szansę na to, że uciekniesz - ale małe. Masz też szansę na dachowanie, lub inny wypadek. No i na sto procent sprawiasz, że gangerzy podczas pościgu mocno się podniecą i podkręcą. Wtedy trudniej się z nimi negocjuje i zdecydowanie bardziej ochoczo strzelają.

Zatrzymałem się. Nie było sensu uciekać, zwłaszcza, że trasa była dość niekorzystna, masa dziur i kamieni.

Zapaliliśmy po papierosie i czekaliśmy.

Kiedy zbliżali się, widzieliśmy coraz wyraźniej ich sylwetki. Powoli docierało do nas, że popełniliśmy błąd. To byli Skulzz, banda satanistów. Oni nie negocjowali. Pieprzony Tomy i jego lornetka. Mógł to wcześniej zauważyć. Wskoczyliśmy na powrót do bryki i wio, ruszamy.

Nic z tego. Nie wiem, co jest, ale nie rusza. Mike wyskoczył z bryki i próbuje stawiać ją na nogi, grzebie pod maską, ja jeszcze raz kręcę kluczykiem i znowu nic. Chyba coś z akumulatorem. Co za gówno. Mamy zapasowy. Tomy wyciąga go, Mika próbuje ściągnąć klemy, ja pierniczę, ale trzęsą mu się ręce. Nigdy tego nie zrobi. Bruce odpycha go. Tomy kładzie akumulator na jezdnię i wyciąga snajperkę z bagażnika. Kładzie się na dachu i strzela. Jeden ganger spada z motoru. Super. Na pewno negocjacje będą udane.

Patrzcie - mówi Bruce. Co, wrony? - pytam i odwracam się za siebie. Drogą

pędzi srebrne volvo i miga do nas światłami. Panowie, autostop, mówię. Bierzemy sprzęt z bagażnika i wybiegamy w jego kierunku. Wóz hamuje z piskiem, wskakujemy do środka.

Penny, to ty?!

Za kierownicą siedzi nasz znajomy kurier, któremu kiedyś pomogliśmy dostarczyć kilka przesyłek. Gość uśmiecha się i wciska pedał do dechy. Ruszamy z piskiem. Tomy wybija mu tylną szybę (Zapłacimy! - krzyczę) i ustawia się ze swoją snajperką. Uśmiecha się, odpala peta i przykłada broń do ramienia. Tymczasem pędzimy i muszę przyznać, że nie doceniałem dotąd Pennego. Prowadzi rewelacyjnie. Gangerzy zbliżają się, ale za kilkanaście kilometrów jest już autostrada. Jeśli utrzyma tempo, dopadniemy jej, a potem pokażemy palantom środkowy palec i znikniemy w oddali. Byłem pewien, że ta bryka na dobrej nawierzchni potrafi wiele.

Niestety, kurier jak zwykle postanowił mnie wkurzyć. Zamiast ruszyć na zachód, w kierunku autostrady wyraźnie ciął na północny wschód, a w końcu zjechał z drogi i ruszył na przełaj. No Penny, myślę sobie, ty debilu, zamiast ciąć autostradą ile fabryka dała, skręcasz w teren, super. Na pewno uciekniesz motorom. Bryka wyje jakby miała zaraz wyzionąć ducha, krzyczę więc na całe gardło: „Ty debilu, gdzie jedziesz?!".

Tomy pokazuje mi, by może go zastrzelić i sami wrócimy na autostradę, ale ja wiem że nie damy rady, jest już za późno. Trzeba go było stuknąć, jak wsiadaliśmy do bryki.

Tniemy bezdrożami, wozem telepie, zaraz będziemy dachować, to pewne, a teren się podnosi i jedziemy coraz wyżej. Coś mi kołacze po łbie i w końcu poznaję to miejsce. Jedziemy do laski Pennego, do pani doktor ze wzgórza. Co za gość. Co on chce, powitać gangerów ciastem?! Goście są już blisko. Pierwsze kule śmigają koło bryki, zaraz będzie gęsto od ołowiu. Volvo ciągnie ostatnimi siłami. Czarno to widzę.

W końcu pojawia się chatka pięknej pani i jej ciasteczek, Penny hamuje przed domem i wypada na zewnątrz. Wpada do środka, znika na moment, nawet nie zdążyłem odpalić papierosa. Tomy ustawił się ze snajperką i dalej strzela, Bruce pieprzy, że przydałby się teraz bumerang. Ja kręcę, to jest jednak idiota. Nagle obok mnie skała, na którą chciałem się przed - zbliżającą się niechybnie - śmiercią odlać, przesuwa się i rozkłada się spod niej wyrzutnia rakiet. Obok, przy studni to samo. Penny wypada z chaty i pędzi do krzaków. Po chwili siedzi za CKMem.

Co powiem, Tomy wstał z ziemi, otrzepał się, spojrzał wokół siebie i oczywiście skwitował to po swojemu: „Ja pieprzę, ale system".

Ja tylko stałem i patrzyłem. Widziałem kątem oka panią doktor, która w kuchni majstrowała nad jakąś kontrolką. Po chwili w niebo wystrzeliły dwie rakiety. Penny rozpoczął serię z CKMu. Gangerzy zbaranieli. My staliśmy jak barany na tym wzgórzu, gangerzy jak bydło pędzili z powrotem, skąd przyjechali, a pani doktor i Penny dalej celowali. Po chwili Tomy wykumał, że żaden z gangerów nie może przeżyć, by nie wydało się, co tu się kryje. Jego snajperka dokończyła dzieła.

Uśmiechnięty Penny zlazł ze swojego stanowiska i ruszył w moją stronę. Pieprznąłem go tak, że się nakrył nogami. Nie mogłeś od razu powiedzieć, że wszystko pod kontrolą?! Chcesz, żebym umarł ze strachu?!

No dobra, potem go przeprosiłem i przytuliłem. Fajnie jest mieć przyjaciół. Wieczór przeznaczyliśmy na przeszukiwanie ciał gangerów. Zbieranie gambli w ciepłą noc to sama przyjemność...



# Siła terroru

Kto ma siłę, ten ma władzę - stara prawda jeszcze z czasów przed wojną. Jeśli masz spluwę, a drugi gość nie ma - będzie ci czyścił buty każdego dnia. Jeśli masz karabin, a gość ma nóż, przyszykuje ci śniadanie i wyprasuje koszule. Jeśli masz wyrzutnię rakiet, a on tylko kilka spluw, będziesz żył dostatnio. No, przynajmniej do czasu, aż jednak ci nie odstrzelą z tych spluw łba.

Tak się składa, że brałem kiedyś udział w takiej akcji. Posłuchaj.

Było to gdzieś na zachód od Appalachów, jesienią. Pogoda była paskudna i najchętniej zaszylibyśmy się pod ziemią i przeczekali kilka miesięcy. Jak się miało okazać, miało nam się to - wręcz dosłownie - udać. Trafiliśmy do mieściny, chyba Beedawn, czy jakoś podobnie. W sumie coś z czterdziestu chłopa, trochę kobiet i dzieciaków. Osada jakich tysiące.

Przysiedliśmy w jakieś knajpce, zamówiliśmy nocleg i żarcie, do tego kąpiel i poprosiliśmy właściciela o kilka newsów z okolicy. Szukamy roboty, powiedziałem mu wprost. Facet coś pokręcił, powiedział, że popyta, dowie się. Chrzanienie. Każdy właściciel knajpy wie wszystko, co dzieje się w okolicy i wcale nie musi podpytywać! No nic, póki co, posililiśmy się, ja wziąłem kąpiel, chłopaki poszli się przespać, Tom pilnował bryki. Coś na pewno w końcu się pojawi. Kłopoty zawsze nas znajdowały.

Jak zwykle, nie pomyliłem się.

Późnym wieczorkiem zapukał do nas szef przybytku i mówi, że jest robota. Z chęcią go wysłuchaliśmy.

Okazało się, że miejscowi mają poważny problem. Kilkanaście mil na wschód, w paśmie wzgórz i grot znajduje się wyrzutnia rakiet, wycelowana w osadę. Zajęło ją kilkunastu gangerów i od wielu miesięcy terroryzują mieszkańców. Ludzie z Beedawn zwożą im żarcie, ubrania, paliwo i czego sobie gangerzy zapragną - a jeśli chcieliby się zbuntować, na miasteczko spadną pociski. Raz już ludzie postawili się i odmówili dostarczania żarcia. Wtedy gangsterzy udowodnili, że nie blefują. Zginęło siedem osób od jednej rakiety. Od tej pory ludzie chodzą jak w zegarku i spełniają każdą zachciankę gangerów.

Cóż, gospodarz zaproponował nam, byśmy dostali się do tych grot i w jakiś sposób uszkodzili wyrzutnię. To jedyne, o czym marzą - by rozwalić to cholerstwo.

Podałem kwotę, za jaką podejmiemy się zadania, gospodarz się zgodził. Ok., staruszku, mówię mu, dwa dni odpoczniemy i bierzemy się do pracy. Żyjemy na twój koszt, co ty na to? Oczywiście, że się zgodził.

Mieliśmy kilka planów działania. Mogliśmy uderzyć na bezczelnego i zaatakować gangerów z zaskoczenia, mogliśmy udać zagubionych wędrowców i jakoś się tam wkręcić, mogliśmy też spróbować przeniknąć do wnętrza przez pasmo grot, odnajdując jakieś niechronione przejście. To wyjście zdawało się najtrudniejsze i najbardziej czasochłonne, lecz wyglądało na najbezpieczniejsze. Zakładało brak bezpośred-

niego starcia z gangerami. Chcieliśmy niezauważeni przeniknąć w pobliże wyrzutni i zniszczyć ją. Potem się wycofać.

Miejscowi narysowali nam na tyle dokładną mapę okolicy, na ile potrafili. Przydały się też uwagi dwóch chłopaków, którzy dawniej łazili po tych grotach i którzy właśnie odkryli tą wyrzutnię. Wzięliśmy liny, haki, latarki, do tego spluwy i dwa granaty i ruszyliśmy w drogę. Mieliśmy wrócić po kilku dniach.

Wejść do grot było od cholery i byliśmy pewni, że gangerzy nie są w stanie obstawić wszystkich. Albo okopali się przy samej wyrzutni, albo mają czujkę gdzieś wysoko, która z lornetką lustruje okolicę. Jeśli czujka, ciężko będzie podejść. Cóż, liczyliśmy, że goście są leniwi i nie chce im się aż tak pilnować. Pewnie pilnują kilku korytarzy i czasem, tylko dla pokazu, objeżdżają okolicę - tak mówili ludzie z Beedawn.

Faktycznie, gdy zbliżaliśmy się od północy do pasma, przez okolicę przejechał jeep z dwoma gośćmi z lornetkami. Nocą podobno jeździ co kilka godzin, w ciągu dnia o wiele rzadziej. Przedostaliśmy się na wzgórza, potem do grot. Zaczęła się zabawa. Żaden z nas nie jest specem od takich zadań, lecz człowiek ima się różnych zadań, by zarobić trochę gambli. Było ślisko, mokro i czasami bardzo wysoko, innym razem cholernie ciasno. Wiedziałem, że to ostatni raz, kiedy podejmuję się łażenia po grotach. W dodatku musieliśmy być cicho, bo nie mieliśmy bladego pojęcia, jak daleko niesie się echo pod ziemią. Pogłos był duży. Z każdą minutą byłem bardziej pewny, że trzeba to było zrobić klasycznie - głównym wejściem, z długą, ciągłą serią na dzień dobry.

Kiedy po sześciu godzinach trafiliśmy do właściwej groty, jak dotąd niezauważeni, zbaranieliśmy. Wpierw Mike, bo zna się na takich sprawach, a potem my wszyscy, gdy wyszeptał o co chodzi. Ta wyrzutnia była niesprawna. W ogóle nie działała. Nie miała prawa działać. Brakowało jakichś części. To była tylko atrapa. Jak to cholerstwo wcześniej strzeliło? Widać, wtedy jeszcze było sprawne.

Co robić?

Wycofać się i powiedzieć wieśniakom, że misja wykonana? Całkiem niezły pomysł. Sześć godzin męczenia się w grotach i mamy zapłatę.

No, ale oczywiście Tomy wpadł na lepszy pomysł. Może się do nich przyłączmy? Pogoda pod psem, przez najbliższe trzy miechy będziemy się tułać w deszczu i błocie. Bez sensu. Tu masz żarcie, koce, życie jak w raju. Cholerny Tomy. Miał rację. To mogło się udać. Podpiąć się pod ekipę od wyrzutni i przezimować spokojnie. Tak, to był najlepszy plan...

Wylazłem z ukrycia z rękami w górze. Goście zbaranieli. Stanąłem na środku i mówię im, jak sprawy stoją: „Na zewnątrz czekają moi ludzie. Jak mi się coś stanie, wycofają się i powiedzą ludziom w miasteczku o tym, że ta wyrzutnia nie działa. Bo chyba wiecie, że nie działa, co? Brakuje tu tej dziwnej części - mam rację, co? No właśnie. Oczywiście, nie jesteśmy świniami, nie chcemy psuć wam zabawy. Moja propozycja jest taka..."

Oczywiście, zgodzili się. To była grupa bardzo sympatycznych kolesi, w sumie było ich ośmiu. Zamieszkaliśmy w tych jaskiniach do marca i była to najlepsza zima w moim życiu. Wieśniaki przysłały jeszcze dwie grupy patałachów, by zepsuć wyrzutnię, ale ich pogoniliśmy. Wiedzieliśmy, czego się spodziewać po mieszkańcach Beedawn i dobrze się do tego przygotowaliśmy. Na wiosnę wyjechaliśmy i obiecaliśmy sobie, że zimą znowu odwiedzimy Beedawn. Najlepsze miejsce w Stanach na ciężką zimę...



# Zemsta ochroniarza

Zemsta to jedna z najsilniejszych ludzkich motywacji. Kiedyś miałem dostęp do biblioteki i przeczytałem sobie kilka książek i powiem ci, że wszystkie kręciły się wokół zemsty. Taki „Hrabia Monte Christo". Albo taki „Makbet". Albo „Tożsamość Bourne'a". Co książka, to o zemście. Och, czytałem też kilka innych pozycji, „Kubusia Puchatka" na ten przykład, ale o nich kiedy indziej. Bo tematem tej historii jest zemsta. Więc pozostańmy w klimacie hrabiego Monte Christo.

Rzecz miała miejsce w małej osadzie, kilkanaście mil pod Detroit. Właśnie jechaliśmy na południe, po długim, dwumiesięcznym pobycie w mieście najwspanialszych lasek na świecie. Siedzimy sobie wieczorkiem w knajpie, patrząc na obsługujące nas pasztety i z rozrzewnieniem wspominając panny z Detroit, kiedy nagle przysiadł się do nas jakiś byczek. Tłumaczę mu, że tu jest rezerwacja, bo czekamy na Dr Alluvacha, ale facet uparty. Albo nie złapał dowcipu, albo nie wie, kto to Dr Alluvach. Tom splunął na deski i mówi do gościa prostszym językiem: „Wypierdalaj facet!"

A gość giba się tylko i mówi, że ma interes. Że jest okazja na duży interes i by mu dać kilka minut na wyjaśnienia. Jako gest dobrej woli zapodał dzban browca, więc Tom się do niego przyssał i był spokój na dwie minuty. No i facet tłumaczy, że ma takiego jednego gościa, który potężnie zalazł mu za skórę i chce się zemścić. Normalnie, widziałem jak się palantowi oczy zaświeciły i cały aż zaczął się trząść. Mówię mu, człowieku, uspokój się, gówno mnie obchodzą twoje prywatne sprawy. Mam taką zasadę, że się nie wcinam między wódkę a zakąskę. Nie licz na nas, nie wchodzimy w to! Akurat Tom dopił piwko, beknął przeciągle i pokiwał głową potwierdzając stanowisko ekipy.

A facet uparty. Mówi - Boss ma małą fabryczkę Blue Bambino, cały towar, jaki tam będzie jest dla was. Ja tego nie robię dla kasy. Chcę tylko skurczybykowi dokopać do dupy. Wprowadzę was najbezpieczniej jak się da i zrobimy palanta na czysto.

Ujął mnie tym. Fabryczka Blue Bambino i ochroniarz, który tam pracował i chce się zemścić... W końcu zasady są po to by je łamać. Dobra gościu, wchodzimy w to. Jeśli ten boss tak zalazł ci za skórę, powiem ci - nas też wkurzył.

No i zaczęła się zabawa. Boss nazywał się Schultz. Słyszeliśmy o nim, jak bawiliśmy w Detroit. Nie da się o nim nie słyszeć. Trochę nam rura zmiękła. Ale co tam, raz się żyje.

Przygotowania nie zajęły nam wiele czasu, Candy miał wszystko opracowane. Kupiliśmy tylko odpowiedni sprzęt, który był potrzebny do skoku, podjechaliśmy do miasta i bez gry wstępnej przystąpiliśmy do akcji.

Na miejscu wszystko było tak, jak mówił Candy - zeszliśmy do kanałów, tam ruszyliśmy na południe i faktycznie, po kilkunastu minutach pojawił się pierwszy czujnik, dokładnie ukryty w szlamie, tak jak mówił ochroniarz. Mike tylko na to czekał. Wypowiedział sakramentalne: „Ja się tym zajmę" i po chwili

szliśmy dalej, a ludzie Schultza nadal nic o nas nie wiedzieli. Taką przynajmniej miałem nadzieję.

Potem minęliśmy jeszcze jeden czujnik, a potem - dokładnie co do minuty, minęliśmy strażnika, który zgodnie z obchodem ruszył w głąb korytarza - my wtedy spokojnie leżeliśmy na dnie kanału, ukryci pod metrem niewiarygodnie cuchnącego szlamu. Wszystko szło jak po maśle.

Swoją drogą, Schultz to musiał być kretyn, skoro nie zmienił zabezpieczeń, jak wywalił ochroniarza. Spytałem o to Candy'ego. Po pierwsze, pracowałem w innej części - i nie wie, że znam tą część, po drugie, jest pewien, że nie żyję. Mieli mnie wykończyć jego ludzie. Wykończyli pewnego frajera, któremu pożyczyłem moją brykę. No tak, facet był cwany. Dobrze, że nie mścił się na nas...

Szliśmy dalej. Minęliśmy jeszcze kilka rozwidleń i w końcu stanęliśmy przed ciężkimi, żelaznymi drzwiami - czułem się jak w łodzi podwodnej. Zazwyczaj nikogo przy nich nie ma - wysapał Candy.

Zazwyczaj. To lubię we wszelkich planach. Przez takie właśnie zazwyczaj, zazwyczaj wszelkie skoki się nie udają, psia krew. No nic, trzeba było zaryzykować.

Za drzwiami nikogo nie było. Zamknęliśmy je za sobą i mordki nam się uśmiechnęły. Czyste korytarze, zapach chemii... Byliśmy na miejscu. Jeszcze tylko zamek kodowy w kolejnych drzwiach - i znowu Mike pokazał, co jest jego pasją i w czym naprawdę jest specem. Byliśmy w laboratorium.

No dobra - mówi Candy - jak ustaliliśmy, towar jest wasz. Wpierw jednak postrzelajmy, co? Tę fabryczkę Schultzowi zamkniemy - nie może przeżyć ani jeden cholerny chemik!

Nie jestem z tego szczególnie dumny, ale takie są realia dzisiejszego świata. Wymordowaliśmy piętnastu bezbronnych ludzi. Taka praca. Nie ma przed tym ucieczki, jeśli człowiek chce przetrwać w Popieprzonych Stanach. Zwinęliśmy towar do toreb, rozwaliliśmy wszystkie naczynia i urządzenia. Mike zwinął jeszcze kilka elektronicznych cacek. Potem wpadli ochroniarze - do których dotarły odgłosy strzelaniny, ale wiedzieli, że mają przesrane. Nawet jeśli by nas wykończyli, Schultz i tak by ich powywieszał za jaja. Nie mieli motywacji. Bruce dostał tylko w rękę, ale sam jest sobie winien - wykrakał to sobie przed akcją. Wyglądało na to, że wszystko jest tip top i że możemy się zwijać.

Cóż, nigdy nic nie jest tip top.

Otwarły się drzwi, które jakoś wcześniej zignorowaliśmy i wylazło z nich coś przerażającego. Tom tylko wyszeptał: „Ja pieprzę, zombie" i zaczął walić w to z PMki. No i zaczęły się kłopoty, bo potwór wcale się tym nie wzruszył. To był jakiś cholerny trup naszpikowany cybernetyką i całą masą prochów i chemii. Waliliśmy w niego, ile się dało, a on szedł i szedł w naszym kierunku. Candy rzucił się na niego i przewrócił na ziemię, Tom wskazał głową drzwi. Potwierdziłem.

Wybiegliśmy z laboratorium, a na odchodne wrzuciliśmy tam wszystkie granaty, jakie mieliśmy. Siedem sztuk. Candy i Zombie nie mieli szans.

Cóż, to nie była robota, w której graliśmy fair. Zawsze tak jest, gdy człowiek wpieprza się w sprawy innych ludzi. Wiedzieliśmy od samego początku, że pakujemy się w gówno i jedyne co trzymało nas na powierzchni, to prochy warte kilkaset, a może i więcej gambli. Wyszliśmy z tego cali i bogaci. Dziś tylko to się liczy.



# Arkadia

Strudzeni drogą i wyczerpani bohaterowie widzą na horyzoncie miasteczko. Jeszcze pół godziny drogi i będą mogli podziwiać je w całej okazałości. Nie są to przedwojenne ruiny, na których postawiono prowizoryczne baraki. Miasteczko, jak informuje tablica na wjeździe, nazywa się Arkadia i powstało po wojnie całkowicie od nowa. Jest niesamowicie porządne - na ulicy nie widać ani jednego śmiecia, wszystkie domy wyglądają jak świeżo malowane, każdy z nich otoczony jest ogródkiem i białym płotkiem. Nad ulicą, między domami wiszą nawleczone na sznurek chorągiewki z papieru. Na ulicach widać nawet znaki drogowe! Mogłoby się wydawać, że jakimś dziwnym trafem drużyna trafiła w czasy przed wojną, albo zażyła Tornado. Nic z tych rzeczy - miasteczko jest jak najbardziej realne. Tylko dziwnie puste. Nigdzie nie widać mieszkańców!

Tubylcy pojawią się dopiero, kiedy bohaterowie wysiądą z samochodu. Powychodzą ze swoich domów, podejdą do furtek w ogrodzeniu i będą się przypatrywać. Widok niesamowity, bo są to całe rodziny, przy każdej furtce mama, tato i dwoje dzieci. Każde z nich ma na twarzy uśmiech od ucha do ucha i wszyscy wyglądają jakby niesamowicie cieszyli się z wizyty gości. Tyle tylko, że ich twarze są potwornie zmęczone. Wszyscy sprawiają wrażenie wymizerowanych i wycieńczonych. Kiedy się ruszają, wydaje się, że zaraz padną ze zmęczenia. W chwilę potem od strony ratusza nadchodzi komitet powitalny. Jego członkowie wloką się jak żywe trupy, ale widać, że są niesamowicie podekscytowani i szczęśliwi. Burmistrz przerwie ciszę, przywita bohaterów i zaprosi ich do ratusza na uroczysty obiad.

Jeśli bohaterowie skorzystają z zaproszenia i nie będą obawiali się trucizny, zjedzą jeden z najlepszych posiłków w życiu. Aż dziw bierze, że z roślin i zwierząt własnej hodowli można przygotować coś tak smacznego. W trakcie obiadu burmistrz opowie trochę o Arkadii. Bohaterowie dowiedzą się, że jest to miasto ludzi szczęśliwych. Los nie odwrócił się jeszcze od niego ani razu. Mieszkańcy żyją w doskonałej zgodzie i harmonii, dzieląc między siebie obowiązki. Nie wahają się zginąć w obronie domów, ale na szczęście napady zdarzają się niezwykle rzadko, gdyż osada leży na uboczu i nie kontaktuje się ze światem zewnętrznym, przez co bandyci nie zdają sobie sprawy z jej istnienia. Wszystko, co potrzebne, produkowane jest na miejscu, a jeśli nie da się wyprodukować jakichś dóbr, mieszkańcy godzą się żyć bez nich. Burmistrz odpowie na każde pytanie, więc bohaterowie mogą do woli sycić swoją ciekawość. Nareszcie, pod koniec rozmowy Burmistrz uściśnie każdemu dłoń i jeszcze bardziej szczerząc zęby złoży propozycję - tak wspaniali ludzie, jak bohaterowie doskonale pasowaliby do Arkadii. Jeśli drużyna chce się tu osiedlić, zaszczyci mieszkańców miasteczka. Bohaterowie mogą do woli rozglądać się i rozmawiać z miejscowymi - może przyjmą ofertę?

Jeśli członkowie drużyny faktycznie zechcą pogadać z mieszkańcami, ci potwierdzą każde słowo burmistrza. Każdy, kogokolwiek spytać, czuje się szczęśliwy i gorąco namawia do osiedlenia się. Jakiś wąsacz stwierdzi, że tak wspaniali młodzieńcy z pewnością znajdą sobie urocze żony (a kobiety mężów, przy których będą mogły zrealizować swoje marzenia o macierzyństwie). Jakaś kobieta stwierdzi, że wielu z początku nie zastanowiło się wystarczająco dobrze i wyjechało z miasteczka, by wrócić po kilku dniach i osiąść już na stałe. Każdy z rozmówców zaprasza bohaterów na wieczorną kolację, wielu wręcza jakiś podarunek, w rodzaju kwiatka zerwanego w ogródku. Bohaterowie mogą wejść do jedynego sklepu w miasteczku, otwieranego specjalnie dla cudzoziemców, bo mieszkańcy nie potrzebują pieniędzy, by dzielić między siebie dobra. Można tam dostać jedzenie, wyprodukowane na miejscu drobiazgi i gamble oddane tu przez przybyszów, którzy zdecydowali się osiedlić. Między innymi doskonale utrzymane auto - Mustang z 2007 roku, trochę elektroniki i szeroki wybór lekarstw (mieszkańcy Arkadii nie chorują).

Noc bohaterowie mogą spędzić w ratuszu. Właściwie muszą, bo Arkadia ma bardzo restrykcyjne zasady w tym względzie - żadnego nieporządku i bałaganu. Jeśli drużyna jest podejrzliwa (a kto by nie był) może nocować poza miastem, ale nigdzie indziej. Gdyby doszło do przepychanek z tego powodu lub jakiegokolwiek innego, miejscowi, choć cały czas uprzejmi i uśmiechnięci, okażą się stanowczy. W najgorszym razie wydobędą broń i z uśmiechem na ustach będą strzelać w obronie własnej. Nocą bohaterowie będą świadkami dziwnego zdarzenia, niezależnie, czy będą je obserwowali z okien sypialni w ratuszu, czy spoza miasteczka. Na cmentarz przy osadzie przybywa grupka mężczyzn z łopatami, którzy zaczynają kopać doły. Dołów jest dokładnie tyle, ilu jest członków drużyny. Poza tym nocą w Arkadii dzieją się dziwne rzeczy. Miasto zaczyna tętnić życiem. Jeśli mimo zakazu ktoś wyjrzy na ulice i zacznie się przyglądać mieszkańcom, zauważy, że z ich twarzy poznikały uśmiechy. Widać zamiast nich wysiłek i ból. Oczy tych ludzi są nieobecne, nic nie mówią, nie reagują na obecność bohaterów. Niektórzy pracują w polu, inni malują domy, naprawiają płoty przy ogródkach, zbierają śmieci, nawet gotują jedzenie. Pracują całą noc bez ustanku. Nocą miasteczko ma innych strażników - przechadzają się po nim mężczyźni z bronią i z psami. Ci nie są nieprzytomni - wręcz przeciwnie. Z wielką uwagą rozglądają się za intruzami. Ratusz jest szczególnie strzeżony, więc wymknięcie się z niego i powrót mogą okazać się bardzo trudne. Ludzie z psami nie będą wdawali się w pogaduszki. Jeśli złapią któregoś z bohaterów poza miejscem noclegu, rozkażą mu wracać do łóżka. W razie sprzeciwów zagrożą bronią i nie zawahają się strzelać, gdy zobaczą broń w rękach bohaterów.

Rankiem drużynę przywita uśmiechnięty burmistrz i zaprosi wszystkich na śniadanie. Jeśli bohaterowie zaczną wypytywać o wydarzenia z nocy, bez zastanowienia będzie udzielał szczerych odpowiedzi. Doły na cmentarzu były kopane dla kilku mieszkańców Arkadii, którzy niedługo umrą. Dlaczego umrą? Ponieważ nie dostaną jedzenia przeznaczonego na posiłki dla bohaterów i padną z wycieńczenia. Poza tym i tak byli słabi i zestarzeli się, więc muszą zwolnić miejsce dla nowych obywateli. Dlaczego wszyscy mieszkańcy pracują w nocy? Bo wolą pracować w nocy, a w dzień wypoczywać i korzystać z owoców swojej pracy. Kim są mężczyźni z psami? Tutejszą policją,

która poświęca się dla szczęścia reszty mieszkańców i tak dalej. Ponownie bohaterowie będą mogli spędzić dzień w miasteczku i ponownie spotkają się z uprzejmą serdecznością. Tym razem jednak dostrzegą coś, czego nie widzieli wcześniej. Jeden z pracujących w ogrodzie mężczyzn ma podwinięte rękawy koszuli i na jego ręce można dostrzec mnóstwo nakłuć. Okaże się, że takie nakłucia mają wszyscy mieszkańcy Arkadii.

Właściwie w tym momencie drużyna powinna podjąć decyzję, co dalej. Doskonale widać, że szczęśliwe na pierwszy rzut oka miasteczko wcale nie jest utopią. Pytanie tylko, czy drążyć jego tajemnicę, czy raczej uciekać co sił w nogach. Zakładamy, że wolą pierwsze rozwiązanie. Aby rozwiązać zagadkę Arkadii, trzeba dużo obserwować. W dzień nie jest to trudne, bo mieszkańcy nie mają nic do ukrycia. Nocą natomiast należy uważać na strażników z psami, ale tylko po zmroku da się dojść do samego sedna tajemnicy. Otóż sześć lat temu do biednego i zdegenerowanego miasteczka przybył uciekinier z Vegas. Facet miał dobre powody do ucieczki, ponieważ ukradł mafii duże ilości narkotyków, które sam zresztą wyprodukował. Johnny Jasny, utalentowany chemik, niewolniczo pracował dla jednego z gangsterów i chciał posmakować wolności. Gdy przybył do miasteczka, które wówczas nie miało nawet nazwy, stwierdził, że na takim zadupiu z pewnością nikt go nie znajdzie. Zaczął żyć wśród miejscowych, wymieniając narkotyki na żywność i wszystko co potrzebne do życia. Przez cały czas prowadził swoje własne badania, a że wreszcie mógł realizować swoje plany, zaczął pracować nad swoim wymarzonym preparatem - Uszczęśliwiaczem. Kiedy osiągnął już pewne wyniki, okazało się, że właściwie włada już całą osadą, ponieważ wszyscy uzależnili się od jego narkotyków. Zaczął więc podawać ludziom Uszczęśliwiacz. Bohaterowie widzieli, jak działa narkotyk - w dzień mieszkańcy Arkadii są po prostu otępiali i zadowoleni z wszystkiego. Ponieważ Jasny nie chciał mieszkać wśród ruder, ale w pięknym mieście jak sprzed wojny, na noc obywatele dostają Pracusia, narkotyk, dzięki któremu wykonują każde polecenie, nie czują zmęczenia i pracują jak w transie. Zapłatą za szczęśliwe życie jest krańcowe wyczerpanie i przedwczesna śmierć.

Jasny mieszka w jednym z domków, ale mieszkańcy zbudowali mu w piwnicach solidny schron. Wciąż obawia się, że ludzie z Vegas go znajdą, a pokochał już życie w swoim wymarzonym raju. Do ochrony ma sześciu strażników z psami, którzy otrzymują Uszczęśliwiacz i Pracusia, ale stworzone według innej formuły, dopuszczającej agresję i uśmierzającej ból. Na co dzień przechadza się między mieszkańcami, którzy pod wpływem narkotyków już dawno zapomnieli, że jest kimś szczególnym i traktują go po prostu jak swojego człowieka. Na pewno bohaterowie spotkają Jasnego, ale ten po prostu będzie się uśmiechał i udawał jednego ze zwykłych mieszkańców. Do jego laboratorium w schronie można trafić śledząc strażników z psami lub szukając kogoś, kto w nocy nie jest pod wpływem Pracusia. Jak zachowa się drużyna wobec Jasnego i co stanie się z Arkadią? - zależy tylko od graczy.



# Stonoga

Dzisiejsze Stany pełne są wszelkiej maści paskudztwa. Zmutowane zwierzęta, twory Molocha, dzikie bestie... Gdzie się obejrzysz, kły, szpony i jad. Każdy chce jakoś przeżyć i trzeba przyznać, że tym potworom idzie całkiem nieźle. Niby mam swoją Berettę, niby mam sprawny PM, ale jak człowiek ląduje gdzieś na środku zadupia, to jednak trzęsie portami. Kły i pazury to ten rodzaj broni, który się nie zacina, nie psuje i nie kończy się w nim amunicja.

Taaa, wiem, że pewnie słyszałeś niejedną historię o polowaniach na bestie. Posłuchaj mojej. O tym, jak bestia polowała na nas...

Było to gdzieś na północ od terytoriów Teksasu, dokładnie nawet nie wiem gdzie, bo na mapie w tym miejscu mieliśmy z chłopakami pustą plamę. W sumie nic nie zapowiadało kłopotów. Wiesz, czasem czujesz coś instynktownie, czasem ludzie w okolicy ostrzegają przed bestią, która grasuje w okolicy, czasem dostrzeżesz jakieś ślady. Cóż, my wyraźnie nie mieliśmy farta.

Jedziemy naszą wysłużoną bryką i nagle - dobrze, że akurat patrzyłem przed siebie - pustynię przecina rów. Zbaraniałem. Szeroki na jakieś półtora metra, głęboki na jakieś dwa. Myślę sobie, kogoś zdrowo popieprzyło. Bruce coś chrzanił o rowach melioracyjnych i że pewnie tędy indiańce wodę ciągną.

No nic, przejechać przez to się nie da, trzeba by robić jakieś kładki pod koła. Ominiemy to. Diabli wiedzą jak daleko to się ciągnie, ale nie może przecież biec przez całe Stany! Skręciłem w prawo i jedziemy wzdłuż rowu. Dwa kilometry dalej coś mnie tknęło. Mówię do Mike, żeby spojrzał na kompas, bo coś mi nie gra. Słońce było wysoko, nie połapałem się od razu co jest grane.

Kompas się połapał. To był łuk. No nic, łuk, nie łuk, kiedyś się skończy. Jedziemy dalej. Tom gapi się w lornetkę i mówi, że coś widzi w oddali, jakieś niewiadomo co. No - mówi Tom - jakby stwora, taką dużą stonogę.

Super. Jedziemy dalej. Gorzej, że łuk się zacieśnia. Po kolejnych dwóch kilosach wykumałem, że jedziemy po takiej pętli, jakby wzdłuż ślimaka. Ta pętla się zacieśniała. Co jest grane?! W końcu nie trzeba było lornetki, by zobaczyć, że ta stonoga, to nie żart Toma, i że to ona kopie ten rów. I że - do jasnej cholery - okrąża kolejnymi, coraz mniejszymi okręgami!

No cóż, próbowaliśmy zrobić kładkę nad rowem i przejechać, ale nim się udało, robal już był przy nas i porwał kładki. Dobrze, że nie stał na nich wóz, bo by wpadł do tego rowu i byśmy go za cholerę nie wyciągnęli! Bestia była silna, te jej łapska miały całkiem rozsądny zasięg! Odskoczyliśmy od rowu, a ona kopie kolejne, jeszcze mniejsze koło. Mówię do chłopaków - pieprzyć brykę, uciekamy - i skaczemy przez rów, a robal za nami i ryje w ziemi jak jakiś turbokret! Nagle Bruce krzyknął i widzę, jak zarywa się pod nim ziemia. Wtedy już przestaliśmy żartować. Zaczęliśmy pruć z wszystkiego co mamy. Długo się broniła. A my potem długo wydostawaliśmy się z tych zaklętych, cholernych okręgów.



# Niebezpieczny ładunek

To przygoda dla bohaterów, którzy stracili wszystko i podejmą się najtrudniejszego zadania, byleby się odkuć i zarobić trochę gambli. Jest to także przygoda dla wszystkich, którzy lubią ryzyko. Co tu zresztą dużo gadać. Bohaterowie trafiają do jakiegoś miasteczka, gdzie większość ludzi słyszała o nich, dzięki ich reputacji. Miejscowi odnoszą się do drużyny przyjaźnie, w barze jeden z bohaterów dostaje nawet darmowe piwo! W tejże samej knajpie do bohaterów przysiada się rosły, atletycznie zbudowany mężczyzna z zabandażowaną ręką. Przedstawia się jako Herbert Coleman. Po wstępnej gadce-szmatce przechodzi do rzeczy. Twierdzi, że jest chory na osteoporozę i niedawno złamał sobie rękę. W czym problem? Ano w tym, że przez to nie może wywiązać się z powierzonego mu zadania. Jest Handlarzem (wygląda jak farmer z dziada pradziada) i regularnie transportuje towary do sąsiedniego Jamestown. Nieźle na tym zarabia, ale teraz, ze złamaną ręką nie da rady dowieźć towaru zgodnie z umową. Chodzi o sto dwadzieścia butelek z nitrogliceryną, pakowanych w skrzynki po dziesięć. Herbert twierdzi, że tutejsi ludzie przekonali go, żeby zwrócił się do prawdziwych bohaterów i legend pustkowia, czyli naszej drużyny.

Zadanie jest śmiertelnie niebezpieczne, ale nagroda będzie sowita. W Jamestown z nitrogliceryny robią dynamit i właśnie materiałami wybuchowymi mieszkańcy osady zapłacą bohaterom. To cenne gamble - łatwo je wymienić gdziekolwiek. Tymczasem do roboty! Jeśli bohaterowie cieszą się dobrą sławą, Herbert zostawi im wolną rękę - pojadą z transportem sami, mogą nawet przeładować nitrogliceryną do swojego własnego samochodu, jeśli wolą sprawdzony środek transportu. W innym wypadku pojedzie razem z nimi, chociaż złamanie daje mu się mocno we znaki. Podróż do Jamestown potrwa siedem dni, może trochę dłużej. Samochód (lub konny wóz) będzie jechał wolno, a przynajmniej jeden z bohaterów musi iść przodem i bezustannie sprawdzać drogę - odrzucać na bok kamienie, kłaść deski w miejscach, gdzie na drodze są dziury. Herbert zaproponuje również, by teren z przodu badał zwiadowca. Okolica jest co prawda spokojna, ale z takim ładunkiem lepiej nie ryzykować. Jeśli bohaterowie zechcą zabezpieczyć skrzynie, na przykład montując dodatkowy pancerz na samochodzie, Herbert da im najwyżej jeden dzień. I jeszcze jedno - w skrzyniach naprawdę jest nitrogliceryna. Bohaterowie na pewno będą podejrzliwi, więc lepiej niech uważają z testowaniem zawartości butelek.

A potem w drogę! Z początku wszystko wyda się banalnie proste. Wybuchowy ładunek nie sprawia kłopotu, droga wydaje się dosyć dobra. Przez dwa dni nie zdarzy się nic godnego uwagi. Chociaż w okolicy mieszka sporo ludzi bohaterowie nie napotkają na drodze ani żywej duszy. Aż wreszcie drugiego dnia w nocy usłyszą w oddali wystrzały. Jeśli zdecydują się wysłać zwiad w tamtą

stronę, dwa kilometry dalej wzdłuż drogi odnajdą dwa trupy mężczyzn wyglądających na włóczęgów. Ogołoceni są ze wszystkiego, łącznie z butami. To ślad po gangersach, których drużyna spotka w dalszej części przygody. W ciągu następnego dnia znowu nie wydarzy się nic godnego uwagi, raz tylko w oddali bohaterowie dostrzegą jakieś dymy - na szczęście są to dymy z kominów chat. Jeśli zwiad zawędruje do domów, okaże się, że mieszkają w nich zwykli ludzie, którzy od dawna nie widzieli w okolicy nic podejrzanego.

Wczesnym popołudniem szóstego dnia zwiad dojrzy pędzące auto. To kurier, który nie ma nic wspólnego z nitrogliceryną. Ucieka przed zbliżającymi się kłopotami i nie da się zatrzymać. Bohaterowie muszą szybko zjechać na pobocze, jeśli nie chcą ryzykować zderzenia, bo kierowca rozpędzonego samochodu ledwie panuje nad kierownicą. Niedługo po nim zza wzgórza wyjadą cztery furgonetki. Zaraz potem zwiadowcy zauważą, że koło jednego z nich eksploduje i wóz przewraca się, po czym bardzo spektakularnie wybucha. Widząc na drodze auto drużyny, furgonetki zaczynają hamować i ustawiają się tak, by tarasować drogę. Wysypują się z nich uzbrojeni faceci, na pierwszy rzut oka wyglądający na gang (ze względu na wspólne barwy na ramionach i związanych na szyi chustach). Gangersi ustawiają się tak, jakby chcieli obsadzić barykadę z samochodów i bronić się przed nieprzyjacielem nadchodzącym od strony, z której przyjechali. Jeden z mężczyzn, skulony, jakby oczekiwał solidnej kanonady, biegnie w stronę bohaterów. Pokazuje puste dłonie i wyraźnie chce udowodnić, że nie ma wrogich zamiarów. Nazywa się Krogulec i jest szefem gangu o wdzięcznej nazwie Ranne Ptaszki.

Widać, że facet jest zdesperowany. Szybko i bez ogródek wyjaśnia bohaterom, w czym rzecz. Otóż dzisiaj rano jego gang postanowił zdobyć trochę gambli w mieścinie o nazwie Jamestown. Gang wpadł do osady jak błyskawica, porwał kilka skrzyń z towarem i wtedy z jednego z budynków wyszły jakieś cholerne roboty. Wydobyły broń i kilkoma celnymi strzałami rozwaliły dwie furgonetki. Ranne Ptaszki rzuciły się do ucieczki, ostrzeliwując się przed robotami, ale kule nie imały się metalowych pancerzy. W trakcie ucieczki jeszcze dwa auta poszły z dymem i nawet wtedy okazało się, że roboty nie dały za wygraną lecz ruszyły w pogoń. Samochody gangu nie mają już paliwa, Krogulec zdecydował się zatem na obronę. Prosi bohaterów, by pomogli walczyć mu z robotami - najpewniej maszynami Molocha.

Bohaterowie mają minutę na reakcję. Jeśli zainteresują się „towarem", który gangersi ukradli z Jamestown, najgorsze przypuszczenia staną się prawdą. Ranne Ptaszki czuwają na barykadzie z nitrogliceryny, chociaż nikt z gangu o tym nie wie. Tymczasem zza wzgórza wyłania się solidny wóz pancerny. Maszyna zatrzymuje się i na autostradę wychodzą z niej „roboty", czyli ludzie w pancerzach wspomaganych. Mieszkańcy Jamestown zaprosili do siebie Stalową Policję, która sumiennie wywiązuje się ze swoich obowiązków. Co zrobią bohaterowie? Mogą porzucić ładunek i zwiewać co sił w nogach, zanim zostaną wzięci za gangersów. Mogą walczyć ze Stalową Policją wespół z gangersami. Nareszcie mogą próbować negocjacji i to wydaje się najlepszym rozwiązaniem. Życzmy im powodzenia, bo to ostatnia przeszkoda na drodze do Jamestown.



# Mrowisko

Przygoda rozgrywa się na pustkowiu w rejonie rzeki Missisipi. Bohaterowie natrafiają tam na dziwny ślad - samochód rozbity o przydrożny budynek. Chociaż wygląda na to, że wóz rozbił się niedawno, w środku dostrzec można szkielet kierowcy i pasażera na przednim siedzeniu. Jeżeli bohaterowie rozejrzą się dokładniej, znajdą trochę gratów, a między nimi dziecięce ubrania. Uważna analiza śladów wokół samochodu pozwoli ustalić kilka faktów. Na pewno wokół wozu krążyło mnóstwo drobnych, wielonogich istot. Co więcej, niosły one kogoś, kto krwawił. Drużyna domyśli się pewnie, że z samochodu wyniesiono dziecko. Jednak kto to zrobił i w jakim celu - ustalić może tylko pościg za porywaczami.

Idąc za śladami bohaterowie zawędrują na suche tereny, gdzie opary znad rzeki dają się mniej we znaki. Ziemia ogołocona jest z roślinności, nie ma nawet wszechobecnych insektów, nie mówiąc już o innych zwierzętach. Popękany grunt urozmaicają jedynie rozsiane gdzieniegdzie głazy. Właśnie z jednym z takich głazów łatwo pomylić wielki kopiec, do którego wiedzie ślad. Wygląda on właściwie jak wysoka, obła wieża, wykonana z jakiegoś chropowatego materiału. Tuż nad ziemią widać okrągłe wejście, poza nim w kopcu nie można dostrzec żadnych otworów.

Okaże się, że bohaterowie nie są jedynymi intruzami przy kopcu. Z cienia wychodzi niedźwiedź i głośno pomrukując zaczyna obchodzić budowlę. Uderza łapą i kruszy ją, potem znów zaczyna wędrować dookoła. Jeśli bohaterowie w jakikolwiek sposób ujawnią swoją obecność, rozjuszone zwierzę ruszy na nich z głośnym rykiem. Prawdopodobnie dystans będzie na tyle duży, że drużynie uda się postrzelić niedźwiedzia. Wówczas stanie się coś zaskakującego i przerażającego zarazem. Z wejścia do kopca wyleje się fala czarnych mrówek, długich jak dłoń dorosłego mężczyzny. Mrówki zaleją ranne zwierzę, i zaczną obdzierać zwierzę z ciała. W niedługim czasie zostanie z niego tylko szkielet, a zdobyte mięso poniosą z powrotem do kopca. Niezależnie od tego, jak blisko znaleźli się bohaterowie, żaden z monstrualnych insektów nie zwróci na nich uwagi, chyba, że jeden z członków drużyny jest ranny. Domyślasz się pewnie, że mrówki przyciąga krew. Jeśli ją poczują, natychmiast ruszają w kierunku rannego lub martwego. Krwawiący bohaterowie powinni zmykać czym prędzej.

Odważniejsi BG mogą podejść do kopca, dotknąć go, nawet zajrzeć do tunelu i nic im się nie stanie. Istnieje zatem nadzieja, że do środka da się wejść i wyjść cało. Jeśli bohaterowie są odważni, zapewne zaryzykują.

Tunel tylko na początku jest ciasny. Nachylony w dół korytarz stopniowo przeradza się w obszerne przejście o grubo ponad metrowej średnicy. Niewygodnie, bo niewygodnie, ale można się nim przemieszczać, tym bardziej, że nigdzie nie widać mrówek. Obowiązuje tylko jedna zasada - żadnej krwi. Jakby na przekór temu na drodze bohaterów czeka kilka pułapek, nie wiadomo czy zastawionych rozmyślnie, czy po-

wstałych przypadkowo podczas konstrukcji mrowiska. Pierwsze niebezpieczeństwo w wyższej partii podziemnych korytarzy to wystające ze ścian kawałki zardzewiałej blachy, zbutwiałych desek i drutu zbrojeniowego. Aby przejść przez tą sekcję wąskiego korytarza trzeba wykazać się zręcznością, a w razie poważniejszego zadrapania natychmiast opatrzyć ranę. Część blach da się dosyć łatwo obciąć albo przypiłować, co ułatwi przejście mniej zręcznym osobom. Ostatni z bohaterów otrzyma dodatkowe utrudnienie. Oto z korytarza naprzeciwko wypływa powódź mrówek. Są to robotnicy, którzy nie zrobią żadnej krzywdy, ale trudno przechodzi się pomiędzy ostrymi krawędziami, gdy po człowieku pełzają wielkie robale! Na szczęście mrówki nie zatrzymają się ani na chwilę pędząc do swoich obowiązków. Na jednym z drutów bohaterowie dostrzegą strzęp ubrania z Myszką Miki co powinno utwierdzić ich, że są na dobrej drodze.

Drużyna powinna kierować się korytarzami nachylonymi w dół. Oto kolejne zagrożenie - pod nieobecność mrówek w korytarzach pojawiły się mutki, w ogóle nie przypominające ludzi. Te twory inżynierii genetycznej podobne są do turkuci podjadków, żyją pod ziemią i znane są z tego, że potrafią przebić się nawet do ludzkich ziemianek i urządzić prawdziwą masakrę. Mięso ludzkie nie jest ich przysmakiem, ale zaszczepiony instynkt mordercy bierze górę i mutki ruszają na bohaterów. Jest ich pięciu i chociaż nie są zbyt wytrzymałe, w ciasnych korytarzach mrowiska walka z nimi jest utrudniona. Jeśli bohaterowie zechcą używać broni palnej, po każdym wystrzale istnieje +20% szans, że kawałek tunelu zawali się. Czy ktoś nosi przy sobie saperkę? Po otrzymaniu rany każdy z bohaterów ma około pół minuty na opatrzenie rany, inaczej zwabi mrówki.

Po rozprawieniu się z podziemnymi mutkami bohaterowie nie napotkają większych przeszkód do czasu, aż dotrą do centralnej części mrowiska. Istnieje pewna niedogodność - trzeba czołgać się wśród insektów, które wyłażą ze wszystkich korytarzy i spieszą w tym samym kierunku co bohaterowie. Każdy z członków drużyny będzie dosłownie niewidoczny pod czarnymi masami mrówek i warto co jakiś czas otrząsnąć się trochę z paskudztwa i poprawić opatrunki. Na samym spodzie mrowiska znajduje się duża jama, w której zbiega się kilkanaście mniejszych i większych korytarzy. Podłogę, ściany i sufit pokrywają legiony mrówek, za wyjątkiem samego środka jamy, gdzie spoczywa królowa. Teraz bohaterowie będą mieli pewność, że mrówki zachowaniem w ogóle nie przypominają swoich mniejszych współbraci - obok monstrualnej królowej leży porwany chłopak, na oko dziesięcioletni. W tył jego głowy i w niektóre miejsca na ciele królowa wbiła cieniutkie i sztywne jak druciki rurki, przez co dzieciak stał się częścią jej organizmu. Jeśli wśród bohaterów znajduje się osoba z dużą wiedzą medyczną, stwierdzi ona, że w ten sposób królowa pozyskuje enzymy i hormony, których jej ciało nie jest w stanie wyprodukować. Królowa mrówek wcale nie jest mrówką, ale sztucznym tworem, podobnie jak żuki, do których strzelali bohaterowie. Drużyna staje przed dylematami - czy ryzykować odbicie chłopca i narazić się na gniew potwora? Może po prostu uciec? Jeśli bohaterowie podniosą uśpionego chłopca i zechcą go wynieść, królowa będzie szła za nimi, ledwie mieszcząc się w ciasnych korytarzach. Nie zaryzykuje zerwania nici, a mrówki nie odważą się zaatakować bohaterów w sąsiedztwie ich przywódczyni. A do wyjścia z mrowiska droga długa!



# Olimpiada śmierci

Przygoda rozgrywa się w jednym z południowych stanów, tam gdzie popularne jest niewolnictwo. Idealnym miejscem jest region Miami. Bohaterowie z jakiegoś powodu dostali się w łapy łowców niewolników i teraz są transportowani na południe, do niedużego, zrujnowanego miasteczka, które zapełnia się ludźmi tylko raz na trzy miesiące. Olympia - takie miano otrzymało ono po wojnie - jest areną walk gladiatorskich, ale dosyć szczególnych. W zmaganiach uczestniczą nie pojedynczy gladiatorzy, ale całe drużyny. Oprócz tego walka nie ogranicza się tylko i wyłącznie do prostego okładania się. Turniej składa się z kilku różnych konkurencji, w czasie których zdobywa się punkty. Ta drużyna, która zyska ich najwięcej wygrywa pierwszą i jedyną nagrodę - wolność.

Ciężarówka zatrzymuje się przy jednym z domów w Olympii. Bohaterowie wysiadają w asyście uzbrojonych strażników. Podchodzi do nich jakiś miejscowy. Rick, jak się przedstawia, gra równego gościa, chociaż z miejsca podkreśla różnicę pan-niewolnik. Oto „trener" naszej drużyny. Z pomocą uzbrojonych ludzi zaprowadzi bohaterów do piwnic domu, zamknie w jednym z pomieszczeń i przedstawi zasady. Drużyna będzie miała czas do jutrzejszego dnia, by przygotować się na zawody. Reguły nie są skomplikowane - trzeba pokonać trzy przeciwne drużyny w kilku konkurencjach. Pierwsi otrzymują 4 punkty, drudzy 2, trzeci 1, a ostatni 0. Trzy spośród konkurencji są indywidualne, należy wyznaczyć do nich jednego z bohaterów, w pozostałych grupa działa jako zespół. Jeśli ktoś złamie reguły - kulka w łeb i dyskwalifikacja. Proste, prawda?

Zawody będą toczyły się na miejskim stadionie, chronionym przez miejscową mafię. Mimo, że bilety są drogie, tłumy przychodzą oglądać igrzyska i z wysokości trybun obserwują co dzieje się na płycie boiska. Wielu z nich to bogacze, prawdziwi koneserzy walk gladiatorskich, którzy widzieli już niemal wszystko i poszukują bardziej wyrafinowanych widowisk. Wskrzeszony duch olimpiad - jak reklamowane są te zawody niewolników - przyciąga ich uwagę i każe kupować elitarne miejsca w lożach. Bohaterowie mogą poczuć się jak w domu wariatów, ale najkrótsza droga do wyjścia na wolność to po prostu wygranie „olimpiady". Jako ludzie wolni będą mogli odgryźć się na prześladowcach, a jeśli postanowią uciec, ryzykują życiem jeszcze bardziej, niż gdyby wybrali walki na arenie.

Pierwszą konkurencją, traktowaną jako rozgrzewka przed zawodami, jest strzelanina. Każdy z bohaterów dostaje nóż, specjalny kombinezon i pistolet emitujący impulsy elektromagnetyczne. Jeśli impuls trafi w kombinezon, wyzwala szok elektryczny powodujący ból i zwiotczenie mięśni, osłabiające trafionego na około piętnaście sekund. Cztery drużyny są wprowadzane z czterech stron do zniszczonego wieżowca, na szczycie którego zatknięto flagę. Kto pierwszy dostanie flagę, automatycznie wygrywa. Oprócz tego na co trze-

cim piętrze znajduje się ukryty proporczyk. W momencie wyłonienia wygranego gra kończy się i pozostałe miejsca ustalane są na podstawie liczby zdobytych proporczyków. W tej konkurencji wszystkie chwyty są dozwolone (po to nóż), ale jako, że liczy się przede wszystkim tempo, nie warto marnować czasu na wyrzynanie konkurencji. Opuszczenie budynku to złamanie reguł i kulka w łeb.

Do drugiej konkurencji wyznacza się jednego z członków drużyny. Jego zadaniem będzie uruchomić brzęczyk sterowany przez komputer. Każdy z czterech zawodników może to zrobić na dwa sposoby. Poprzez rozwiązanie uruchomionej na komputerze łamigłówki lub poprzez wywołanie krótkiego spięcia w układzie elektronicznym sterującym brzęczykiem. Podczas rozgrywania tej konkurencji gracz będzie miał do wyboru - czy chce układać na czas przygotowaną przez ciebie układankę, czy woli wykonać trzy testy elektroniki.

Trzecia konkurencja - tym razem zespołowa - to najzwyklejsza sztafeta. Kluczową rolę odgrywają Współczynnik Budowa i umiejętność Kondycja, więc silniejsi bohaterowie będą musieli nadrabiać straty za słabszych. Każdy biegnie 400 metrów. Wykonuje się cztery testy - od Łatwego, po Trudny - na każde 100 metrów. Bohaterowie sumują zdobyte sukcesy, które przesądzają o kolejności przybycia na metę. Ponieważ jest to sztafeta, trzeba przekazywać pałeczkę. Jej rolę pełni odbezpieczony granat. Podczas przekazywania granatu należy wykonać Łatwy test Zręczności, albo drużyna traci 1 sukces, poświęcając czas na podnoszenie granatu. Jeśli kolejny Łatwy test zręczności nie uda się, granat wybucha.

Po czwarte, konkurencja indywidualna. Wyznaczony bohater musi przejść przez długi boks, dotrzeć na jego koniec i wbić nóż w drewnianą tarczę na ścianie. Problem w tym, że z przeciwległego krańca sędziowie wypuszczają trzy wściekłe psy. Przejść można na dwa sposoby - ignorując ból i cały czas brnąc do przodu, na przekór atakującym psom, albo pokonując je w walce i pędząc co sił w nogach do celu, już bez żadnych przeszkód. Bohaterowie umieszczani są w osobnych boksach, mogą bronić się przed psami za pomocą noża i warto zauważyć, że o ukończeniu konkurencji decyduje samo wbicie ostrza w tarczę. Jeśli ktoś potrafi miotać nożem, może po prostu podbiec bliżej celu i cisnąć nim. Tyle tylko, że jeśli chybi, będzie sobie musiał radzić z psami bez broni.

Po tej konkurencji nastąpi dzień przerwy. Bohaterowie będą mogli odpocząć i podleczyć rany. Oprócz dobrego jedzenia dostaną również po jednym medpaku, w końcu organizatorom igrzysk zależy na dobrej zabawie tłumów. Za dwa dni z samego rana ciąg dalszy imprezy.

Zaczyna się od konkurencji zespołowej. Znowu coś na rozgrzewkę przed trudnym dniem i znowu jedna z ulubionych konkurencji widzów. Każdy z bohaterów otrzymuje grubą szarfę, metalową tarczę i nabijaną gwoździami pałkę. Cztery drużyny wchodzą na arenę i obowiązują zasady „każdy na każdego". Głównym ograniczeniem jest konieczność samokontrolowania rządzy krwi. Jeśli ktoś otrzyma ranę, nie może ani atakować, ani być atakowany, a kolor jego szarfy jest ogłaszany na głos przez sędziego. Jeśli zraniony zaatakuje kogoś, kulka w łeb. Kulkę w łeb dostaje również ten, kto będzie chciał ponowić cios w rannego. Wygrywa ta drużyna, której członkowie zranili jak najwięcej przeciwników i w której jak najmniej ludzi dało się zranić. Konkurencja zostaje przerwana w momencie, gdy wszystkie drużyny, poza jedną mają samych rannych zawodników.

Znowu konkurencja indywidualna. Tym razem liczy się spostrzegawczość, zwinność i odrobina sprytu. Wyznaczeni bohaterowie zostają wprowadzeni na specjalnie przygotowaną bieżnię, gdzie poszczególne tory oddzielone są ścianami. Jak zwykle trzeba znaleźć się przy przeciwległej ścianie, ale tym razem szybki bieg nie jest najlepszym rozwiązaniem. W ścianach umieszczone są detektory dźwięku, skalibrowane tak, że reagują tylko na dźwięk na danym torze. Jeśli wykryją choćby szmer natychmiast wyzwalają pułapkę - łuk elektryczny, strugę kwasu, zatrutą strzałkę, co uznasz za stosowne. Na dodatek im bliżej do celu, tym trudniejsze jest podłoże i łatwiej narobić na nim hałasu. Na każdym z pięciu odcinków bohater będzie wykonywał coraz trudniejszy test, Skradania się, począwszy od Łatwego. Jeśli się powiedzie, wchodzi na następny odcinek z 1 sukcesem. W przypadku porażki uaktywnia pułapkę, traci 1 sukces i musi ponowić test na tym odcinku. Bohater może dobrowolnie zadeklarować podniesienie Poziomu Trudności testu o 1, zyska wówczas dodatkowy sukces, co odzwierciedla zwiększenie tempa. Jak zwykle pierwszy na mecie jest zwycięzcą, a próba opuszczenia toru lub zaszkodzenia przeciwnikom to kulka w łeb.

Jeśli do tego czasu bohaterowie nie wysunęli się na prowadzenie, to niedobrze. Pozostała jeszcze jedna konkurencja i drużyna może już nie nadrobić zaległości. Oznacza to, że bohaterowie będą musieli czekać trzy miesiące w niewoli do następnej „olimpiady". Na dodatek dopiero teraz Rick mówi im, że najgorszy z czterech zespołów natychmiast po zakończeniu ostatniej konkurencji jest eliminowany. Nie z gry, ale z życia. Być może jeden z bohaterów wpadnie na pomysł, żeby zjednoczyć wszystkie cztery drużyny i wywalczyć sobie drogę na wolność. Jeśli przedstawi go konkurentom na arenie, tamci zabiją go śmiechem. Jedyną nadzieją na wyrwanie się z niewoli jest bardzo sprytna i graniczącą z cudem ucieczka, albo wygranie zawodów. Tyle, że zwycięstwo można osiągnąć również poprzez wyeliminowanie drużyn znajdujących się przed bohaterami. To właśnie umożliwia ostatnia konkurencja. Urządza się specjalną licytację, w czasie której bohaterowie walczą o prawo do walki z jakimś przeciwnikiem. Organizatorzy szeregują przeciwników w skali od 1 do 20, a za numerami kryją się potwory lub grupy zawodowych gladiatorów uzbrojone zależnie od trudności. Walki licytuje się dwójkami - pierwsza i druga ekipa osobno, a trzecia i czwarta osobno. Chodzi o to, by wmanewrować przeciwników w jak najcięższą walkę albo samemu wylicytować jak najłatwiejszą, ale gwarantującą upragnione punkty do zwycięstwa.

Powodzenia!

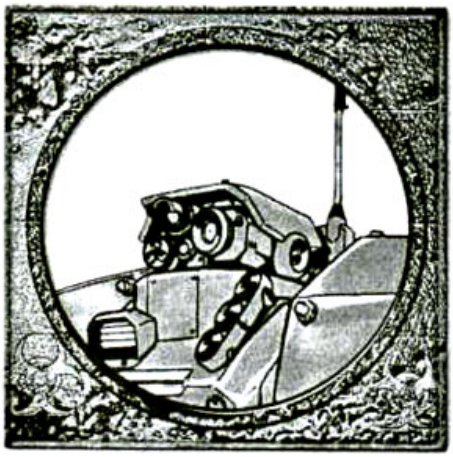


# Ricky, Ostatni Samuraj

Bohaterowie jadą sobie drogą na spotkanie kolejnej przygody, kiedy nagle, na środku pustkowia dostrzegają faceta z pokrowcem na wędkę, łapiącego stopa. Kto by się nie zatrzymał Mężczyzna kłania się grzecznie, niemalże uderzając głową w kolana i przedstawia się jako Ricky, Ostatni Samuraj, mistrz miecza. Faktycznie, w pokrowcu nie trzyma wędki, tylko japońską katanę i to świetnie utrzymaną. Ricky składa drużynie propozycję - jeśli bohaterowie pozwolą mu przez jakiś czas podróżować ze sobą, będzie ich uczył walczyć mieczem. To dobra propozycja, bo gość naprawdę jest niezły w te klocki. Potrafi wyczyniać z kataną prawdziwe cuda, więc wszyscy miłośnicy broni białej mogą skorzystać na tej znajomości. Problem z Rickym polega na tym, że Ostatni Samuraj nie wie, co to instynkt samozachowawczy, ponadto jest trochę szurnięty. Co jakiś czas włącza mu się dziwna faza i sądzi, że jest kimś zupełnie innym, a czasami nawet czymś. Te dwie przypadłości tworzą razem mieszankę wybuchową.

Po raz pierwszy bohaterowie zorientują się, co jest grane na najbliższym cywilizowanym postoju, czyli w niewielkim miasteczku na pustkowiu. Powinni wcześniej pobrać lekcje od Rickyego, żeby czuli do niego potem chociaż odrobinę szacunku. Miasteczko w ostatnich dniach opanował gang. Niezbyt natarczywy, nawet mieszkańcy przyznają, że miewali dużo gorszych „gości". Gangersi łażą piechotą od osady do osady, jedzą i piją na koszt „gospodarzy" i idą dalej. Zwyczajne dzieje. Ale nie w tym przypadku. Ricky Ostatni Samuraj wkracza do akcji. Na głównym placu wyzywa na pojedynek wszystkich gangersów, a gdy ci ze śmiechem zaczynają go otaczać, rusza do natarcia i zaczyna rzeź. Przerażeni gangersi rzucają się do ucieczki, chowają się za domami, korytami z wodą, beczkami - gdzie kto może. A Ricky robi piruet, zamiera w miejscu i uderzając palcem o wargi wydaje wibrujące dźwięki. Teraz jest wentylatorem. Jeden z gangersów pyta z przerażeniem w oczach, „ten facet jest z wami?" i niezależnie od odpowiedzi rzuca się do ucieczki, podobnie jak pozostali.

Następnym razem nie pójdzie tak łatwo. Jeśli bohaterowie zdecydują się wozić Rickyego przez jakiś czas, ten będzie ich uczył miecza i mądrości Zen, ale od czasu do czasu zaszaleje, wyzywając na pojedynek mniej już tchórzliwych gangersów, a raz nawet małego chłopca, który dręczy psa. Bohaterowie muszą odkryć, że w przypadku mniej licznych przeciwników i małych chłopców Ostatniego Samuraja powstrzymuje klimatyczna gadka: „Ricky, twoje Jin nie jest godne jego Jang". W przypadku silnych grup nie ma przepros. Nie daj Bóg, jeśli bohaterowie trafią do jakiegoś większego miasta, gdzie funkcjonuje Policja. Ricky nienawidzi „struktur władzy" wręcz obsesyjnie i nie ma siły, która powstrzymałaby go przed wyrzynką. Pamiętaj jeszcze o jednym - czasami Ostatni Samuraj staje się Geronimo, czasami paśnikiem dla sarenek, innym znów razem Statuą Wolności. Miłej zabawy.



# Polowanie na grubego zwierza

Przygoda rozgrywa się w niedużym miasteczku w Teksasie. Zakładamy, że bohaterowie zżyli się z miejscowymi i zostali zaakceptowani. Pewnego pięknego wieczora, gdy drużyna siedzi w knajpie jeden z bywalców zaczyna się skarżyć, że w okolicy pojawiły się jakieś natrętne drapieżniki, podbierające kurom jajka i porywające kurczęta. Inni podchwycą temat i okaże się, że kuna, tchórz, czy inna fretka dokucza większości mieszkańców. Starczy kilka kufli miejscowego piwa i zgromadzeni zapalą się do polowania, na które zaproszeni zostaną również bohaterowie. Oczywiście, polowanie na kunę to trochę dziwny pomysł, ale Teksańczycy traktują je bardziej jako spotkanie towarzyskie i okazję do postrzelania, niż faktyczne łowy. Nazajutrz wszyscy chętni spotykają się jeszcze przed wschodem słońca, niosąc strzelby. Po kilku głębszych na rozgrzewkę prowadzą psy pod kurnik i zachęcają, by ruszyły za tropem. Te węszą wokół budynku, ruszają w stronę porośniętych krzakami wzgórz, a myśliwi idą za nimi. Po drodze udaje się przepłoszyć kilka ptaków i jakieś drobne zwierzęta. Raz spod nóg myśliwych wyskakuje lis, ale natychmiast pada rażony celnym strzałem. Grupki myśliwych stopniowo rozdzielają się, by iść nowymi śladami i w końcu bohaterowie zostają sami, z dwoma psami. W pewnym momencie psy wracają z podkulonymi ogonami, skomląc, jakby ktoś je zbił. Na okolonym krzewami szczycie wzgórza bohaterowie dostrzegają cielsko niedźwiedzia - pogryzione i okrutnie okaleczone. Rozstaw szczęk i siła szponiastych łap sugerują, że misia powalił... tyranozaur?

Jak się zdaje wyprawa łowiecka natrafiła na godnego przeciwnika. Bohaterowie nie zdołają na powrót skrzyknąć rozproszonych myśliwych, muszą zatem samotnie podążyć za tropem. Bo ślady są, i to wyraźne. Należące chyba do King-Konga ślady biegną z zachodu, a od trupa niedźwiedzia idą na północ. Równolegle z nimi biegną ślady stóp ludzkich, jednak na wzgórzu człowiek zawrócił i zamiast podążać za bestią wrócił tam, skąd przyszedł, czyli na zachód. Ponieważ aż po horyzont nie widać żywej duszy, bohaterowie sami muszą zadecydować, którą drogę obiorą. Tobie natomiast należą się wyjaśnienia. Ślady człowieka należą do Salmana Borisa, żołnierza z Posterunku. Został on wysłany w te tereny razem z dwoma naukowcami - ich zadaniem było przejęcie kontroli nad jedną z maszyn Molocha i przetestowanie jej z dala od terenów Bestii. Robot, nazywany w slangu Posterunku Tytanem. Dysponowali specjalnym programatorem, podłączonym do elektroniki maszyny i pilotem, za pomocą którego robot miał być kierowany. Niestety, podczas próby uruchomienia procedur walki program okazał się błędny i robot wymknął się spod kontroli. Zabił obydwu naukowców i ruszył przed siebie. Za nim podążył żołnierz, któremu skończyła się już amunicja i jedyne, co mógł zrobić, to podążać za mechanicznym potworem.

Liczył, że z pomocą pilota da się odmienić jego zachowanie. Gdy Tytan napotkał niedźwiedzia, zabił go, a w bitewnym zapamiętaniu zranił również żołnierza, po czym ruszył na północ. Żołnierz zawrócił, by dotrzeć do najbliższej ludzkiej osady, zanim rana pozbawiła go przytomności.

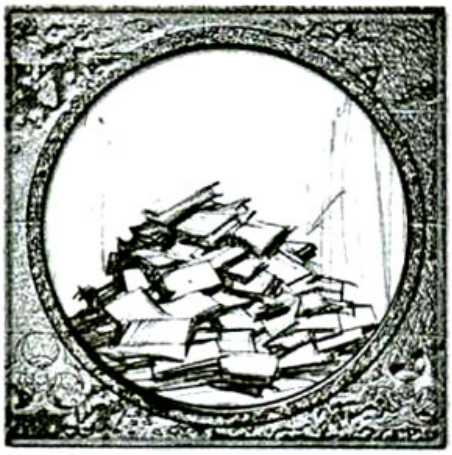
Jeśli bohaterowie poszli za żołnierzem, po pewnym czasie wśród odcisków stóp dostrzegą również ślady krwi. Wytrawny tropiciel po kształcie śladów wywnioskuje, że tropiony traci siły i porusza się coraz wolniej, zataczając się lekko. I rzeczywiście, za najbliższym wzniesieniem bohaterowie znajdą trupa, a przy nim manierkę z wodą, trochę żywności, karabin bez amunicji, nóż, leki na Drgawki i osobiste drobiazgi. A także pilota - dziwne urządzenie wielkości skrzynki na narzędzia, z dużą ilością pokręteł, przycisków i manipulatorów. Tutaj jeden ślad się urywa, ale pozostają jeszcze tropy sprzed kilku godzin, kiedy żołnierz szedł w przeciwną stronę, razem z maszyną. Piętnaście minut dalej bohaterowie dostrzegą ciała naukowców. Padlinożercy zabrali się już do dzieła, więc nie jest to piękny widok. Niedaleko od trupów widać rozgnieciony na miazgę samochód terenowy.

Tytan nie jest szybką maszyną. Dodatkowo, zanim zbuntował się, naukowcy ustawili go w tryb poruszania się tylko na nogach, bez pomocy rąk, przez co maszynę łatwo dogonić. Można za nią nadążyć idąc wolnym krokiem. Gdy bohaterowie dostrzegą robota zapewne postanowią go zniszczyć, jednak Tytan jest bardzo dobrze opancerzony i jego nieskomplikowana konstrukcja pozwala mu działać nawet, jeśli uszkodzone zostaną niektóre elementy. Jeśli bohaterowie nie dysponują bronią ciężką, zadającą Krytyczne Obrażenia, mogą co najwyżej lekko uszkodzić maszynę. Cała nadzieja w podstępie - bohaterowie mogą spróbować zwabić maszynę w pułapkę, staranować czymś ciężkim, albo utopić w rzece (z tym będą kłopoty). Oczywiście, drużyna może spróbować użyć pilota i tu dopiero zaczyna się zabawa. Każdorazowy obrót pokrętła, przesunięcie dźwigni albo wciśnięcie przycisku wywołuje u maszyny jakieś reakcje, czasami nie widoczne na pierwszy rzut oka, a czasami dosyć spektakularne. Użycie pilota powinno pomóc w walce z maszyną, być może przez jakiś czas drużyna będzie miała złudzenie, że panuje nad Tytanem, jednak już po minucie robot zaatakuje ich z całą furią.

Chociaż może się wydawać, że działanie pilota jest bardzo ograniczone tak na prawdę można z niego skorzystać w odpowiednim momencie, by wysłać Tytana do piekła maszyn. Na przykład uciekając przed robotem bohaterowie mogą zwabić go na skraj głębokiej rozpadliny i przesunąć dźwignię pochylającą korpus, przez co Tytan spadnie. Manipulator lewej ręki może wbić się w mur i dotąd go szarpać, dopóki ściana nie zawali się. Oto przykładowe funkcje przycisków, śmiało możesz dodać swoje własne.

## Tytan

Maszyna jest z grubsza humanoidalna, chociaż ze względu na nisko zawieszony środek ciężkości i długie ręce bardziej przypomina potworną małpę bez głowy. W pozycji wyprostowanej ma około trzy metry wysokości. Może poruszać się zarówno na samych nogach, jak i pomagając sobie rękami. Tytan nie jest uzbrojony w żadną broń palną, jego łapy są za to niesamowicie silne i uzbrojone w wysuwane pazury. Istnieje teoria, że został stworzony jako broń psychologiczna - ludzie przekazują sobie opowieści, że po stronie Molocha walczą olbrzymy z lodowej północy. Teorię zdają się potwierdzać pewne rozwiązania konstrukcyjne, jak chociażby budowa stóp, które pozostawiają na ziemi ślady gigantyczne, ale z grubsza ludzkie.



# Monter Billy Boost

W Salt Lake City mówi się, że wiara to najważniejsza rzecz w życiu. Po wojnie obrodziło sektami i kultami, a ludzie nagminnie oddają się pod opiekę wszelkiej maści bogów i bożków. Tak się składa, że ja nie byłem religijny ani przed wybuchem wojny, ani teraz, kiedy minęło od tamtej chwili blisko trzydzieści lat. Znam jednak wielu ludzi, którym nagle coś strzeliło do głowy i - jak mawiają - nawrócili się pod wpływem zła i okrucieństwa wojny. Jednym z nich jest Billy Boost.

To było jakieś dwa lata temu. Od dłuższego czasu docierały do nas różne plotki i informacje o genialnym techniku, który potrafi podrasować broń jak nikt inny w Stanach. Jego spluwy były celne, niezawodne, po prostu o niebo lepsze od firmowego złomu odkopywanego w bunkrach i magazynach US ARMY. Oczywiście, wraz z prawdziwymi informacjami docierały do nas też dziesiątki innych, co najmniej dziwnych wieści. Podobno kochał swoją broń jak ulubione zwierzątko. Podobno był przesądny. Podobno był trochę zdziecinniały. Cóż, nobody s perfect. Mogłem to znieść, jeśli tylko snajperka, którą miał wykonać dla mojego kumpla, Tommiego będzie tak dobra, jak ludzie mówili. Zebraliśmy furę gambli i postanowiliśmy faceta odszukać.

Zajęło to kilka tygodni. Nie było to nawet takie trudne, jak z początku sądziliśmy. Facet siedział w Brimestone. Niestety, na miejscu okazało się, że sprawy przybrały dość nieoczekiwany obrót. Pieprzona sekta namieszała mu we łbie i gość się nawrócił. Nie zajmuje się już bronią, bo ta służy do zabijania. No powiem ci, zbiło mnie z nóg. Ja pierniczę, prawie dwa miechy tropienia gościa, by w końcu dowiedzieć się, że został klechą!

Spokojnie, myślę sobie. Na pewno mu przejdzie. Wyglądał na łebskiego gościa, musi zmądrzeć. Trzeba tylko było do niego jakoś trafić. Rozbiliśmy się obozem w mieścinie i zaczęliśmy oględziny sytuacji. Facet mieszkał w prostej chacie, dawny warsztat zamknął na kłódkę. Przez okno było widać, że wszystko pokryte jest kurzem, nie ruszane od wielu tygodni. Dowiedzieliśmy się, że gościem, który za wszystko odpowiada jest niejaki Rudy Ogon, kaznodzieja z Vegas. Akurat faceta nie było w mieście i miał szczęście, bo bym go poznał z moim kastetem. Okazało się, że w Brimestone jest jeszcze siedem osób, które również odnalazły Billy'ego i podobnie jak my, mocno się zdziwiły. Wszyscy byliśmy w kropce.

Cóż było robić, węszyliśmy dalej. Billy rzucił alkohol. Niedobrze. Odrzucił prochy i wszelkie wyskoki. Modli się i nawraca. Próbuje być wegetarianinem (choć to w dzisiejszych czasach trudne). Unika zabaw i rozrywki. Mówiąc jednym słowem, przypadek beznadziejny. Porozmawialiśmy z nim chwilę. Powiedział, że rusza do Tawn, małej osady kilkanaście kilometrów na zachód, by pomóc potrzebującym i pocieszyć zmartwionych. No, jak to usłyszałem, prawie straciłem nadzieję. Co za słownictwo?! Skąd ten gość to załapał?! Pocieszyć zmartwionych?! Człowieku,

przed tobą stoi czterech zmartwionych ludzi, którzy liczyli na cud snajperkę! Nie widzisz tego?!

Akurat nas pocieszać nie chciał. Upatrzył sobie mieszkańców Tawn.

Nic to, myślę sobie. Ruszamy z tym typem do Tawn, może po drodze uda się go odwrócić, to znaczy nawrócić na dawne, właściwe tory. Facet oczywiście ucieszył się, że będzie mógł podzielić się swoim szczęściem i radością z tego, że odnalazł prawdziwą ścieżkę. Powiedział, że z chęcią opowie nam w drodze o nowym życiu, które rozpoczął kilka tygodni temu.

Ruszyliśmy. Oczywiście na piechotę, bo do bryki nie chciał wleźć. Nawet nie zrozumiałem dlaczego, ale monolog na ten temat trwał dobre pięć minut.

Po drodze, a zajęła nam trzy długie dni, tłumaczyłem mu, że potrzebujemy broni, by polować na zwierzęta, a nie by zabijać ludzi. Tłukłem mu, że to do obrony przed mutantami. Że do walki z maszynami Molocha. Opowiadałem, że świat pełen jest zła, i my będziemy to zło zwalczać. Mówiłem o karaniu grzeszników. Matko, jakich ja argumentów nie używałem!

Jak grochem o ścianę. Mur przez który nic się nie przebiło. Nie, nie, nie. Nie chciał więcej robić broni.

W końcu, zdesperowany, drugiej nocy postanowiłem go upić. Zagadałem, zakręciłem, dolałem mu troszkę do ziółek, potem już poszło z górki. Po dwóch godzinkach zaczął wreszcie przypominać tego słynnego Billy'ego, o którym tyle słyszeliśmy. Obiecał zrobić broń, a Tommy dokładnie wszystko mu wyjaśnił - jak ma wyglądać ta snajperka. Zadowolony położyłem się spać.

Obudziły mnie modły. Billy wytrzeźwiał i wszystko wróciło do normy. Aarghh...!

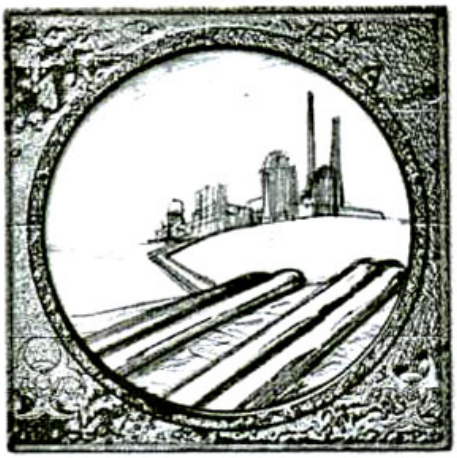
Cóż, potem było już coraz gorzej, wpierw mu tylko groziliśmy, potem szantażowaliśmy, potem w końcu Tom się wkurzył i przystawił mu lufę do łba. Wszystko na nic. Billy swoje, o próbie, o silnej wierze, o tym, że nie podda się podszeptom. No i oczywiście musiał zawsze dodać, ile to jego broń wyrządziła zła i jak bardzo on musi teraz cierpieć i że to jest jego pokuta.

Jakoś o naszych cierpieniach nie pamiętał.

Suma summarum, trzeciego dnia drogi, gdy Tawn widniało już na horyzoncie, zrezygnowaliśmy. Nawet nie wkroczyliśmy do miasta, tylko na obrzeżach wzięliśmy transport z powrotem do Brimestone i zostawiliśmy Billego z jego problemami. Gdy dotarliśmy do miasta, ludzie pytali, czy udało nam się coś wskórać. Odpowiedź skwitowali uśmiechem.

Potem wszyscy długi piliśmy.

Podobno Billy w końcu znormalniał i zaczął znowu robić spluwy, ale nie sprawdzałem tego. Nie wiem, co go do tego nakłoniło i jakich ktoś użył argumentów. Musiały być silne.



# W rurociągu

Przygoda rozgrywa się w południowej części kontynentu, niedaleko pól naftowych. BG przybywają tam z mało heroiczną misją - przywożą ze sobą pocztę z jednego z dużych miast, a zabrać mają zbiorniki wypełnione paliwem. Celem jest spora osada o nazwie Constantina, prawdziwe centrum przemysłowe z rafinerią i odbudowywaną od lat fabryczką kwasu azotowego. Bohaterów z miejsca otoczy tłum miejscowych, z rąk do rąk podawane będą paczki i listy. Radosna atmosfera będzie trwała dotąd, dopóki któryś z bohaterów nie wspomni o zbiornikach z paliwem. Tłumek momentalnie uspokoi się, a po chwili milczenia ktoś powie - „wiedziałem...".

Okazuje się, że przed bohaterami do rafinerii przyjechała czwórka mężczyzn w półciężarówce. Powiedzieli, że mają odebrać paliwo, a auto z pocztą dotrze niebawem - wyruszyło z opóźnieniem, żeby zebrać wszystkie przesyłki. Faceci z półciężarówki mieli potrzebne dokumenty, identyczne jak te, które okazać mogą bohaterowie. Wszystko wskazuje jednak na to, że byli oszustami. Tak przynajmniej mówi przywódca miejscowych. Prawda jest jednak bardziej skomplikowana. Zleceniodawcy bohaterów wysłali wcześniej innych ludzi z gamblami, które miały być zapłatą za paliwo. Bohaterowie dostali mniej wartościową pocztę i nie powiedziano im nic o poprzednikach. Zamiast tego w jednym z listów, skierowanym wprost do przywódcy tutejszych robotników zleceniodawcy drużyny umieścili drobną sugestię. Transport paliwa byłby dużo łatwiejszy, gdyby dało się chociaż w części wykorzystać przedwojenne rurociągi, które jakimś cudem dotrwały do dnia dzisiejszego. Tyle tylko, że są one w którymś miejscu zatkane, a żeby znaleźć miejsce zatoru, trzeba wejść do środka. Do tego nie kwapi się nikt, chociaż rafineria dysponuje specjalnym bolidem do czyszczenia rur. Da się do środka upchnąć kilku ludzi, ale w żadnym razie bolid nie powinien być wykorzystywany do tego celu. Oczywiście, bohaterowie nie muszą o tym wiedzieć. Po szybkim przeczytaniu listu i odczekaniu chwili, przywódca zasugeruje sposób na dogonienie „złodziei". Trzeba pojechać rurociągiem, który biegnie wzdłuż autostrady.

W środku bolidu jest ciasno, ale da się jakoś upchnąć wszystkich. Założone przez miejscowych pasy bezpieczeństwa nie wyglądają na solidne, ale co dzisiaj wygląda solidnie! Zamontowany przez jakiegoś spryciarza hamulec, połączony z miernikiem odległości pozwala natychmiast reagować na przeszkody w rurociągu i sterować sprzętem od wewnątrz, a nie jak zazwyczaj - z bazy na końcu rurociągu. Nie ma z czym zwlekać - w drogę! Jeszcze jedna sprawa - na całej długości rurociągu znajduje się tylko kilka stacji, w których można wysiąść z bolidu. Nigdzie indziej nie jest to możliwe! Miejmy nadzieję, że bohaterowie usłyszeli...

BG będą chcieli zapewne wypróbować osiągi swojego nowego pojazdu. Ktoś przypomni sobie, że wciśnięto mu do kieszeni zmiętoszoną mapę, poświeci latarką i stwierdzi, że przez kilkana-

ście kilometrów ciągnie się prosta. Można przycisnąć gaz do dechy. Czy trzęsie? I to jak! Diabelstwo od czasu do czasu obraca się wokół własnej osi i w sumie dobrze, trwa rotacja: jedni są przyciśnięci pasami do sufitu, drudzy do podłogi, potem sytuacja się zmienia. Byleby tylko nie wypuścić latarki, bo trudno ją będzie złapać na powrót, a to jedyne źródło światła. Kiedy bohaterowie nacieszą się już trochę nową bryką, warto spojrzeć na mapę, jaki jest następny punkt programu. Czeka ich coś niebagatelnego - przerwa w rurociągu. Ktoś zrobił solidną dziurę. Jedyna nadzieja, to przejechać odpowiednio szybko. Cała naprzód! Jeśli bohaterowie zdecydowali nie zatrzymywać się, tylko gnać z całym impetem, uda im się. Jeśli będą jechali za wolno wypadną z rurociągu, nieźle potłuką tyłki i na tym ich przygoda z bolidem się skończy. Gdyby zatrzymali się przed wyrwą, muszą wykombinować jak załatać dziurę, bo bolid nie jedzie do tyłu, dopóki się go nie zawróci na jednej ze stacji.

Jeśli chodzi o stację - to następna atrakcja, przy założeniu, że poprzednia została w tyle. Można zatrzymać się, wysiąść, rozprostować nogi, strzelić w pysk tego drania, który wbijał kolano w nerki. Stacja wygląda jak grube przęsło mostu, przez które przelatuje rurociąg. Można zejść po drabince na dół, gdzie w małym baraku mieszka konserwator. Facet konserwuje głównie siebie, za pomocą pędzonego na miejscu bimbru, ale jest na tyle przytomny, by przytaknąć, że kilka godzin temu przejeżdżała tędy półciężarówka wypełniona kanistrami z paliwem. Nie ma na co czekać - w drogę. Tym razem główne atrakcje to oberwanie się pasa bezpieczeństwa na szczególnie trudnym zakręcie, latarka, która wypadła z ręki i lata po całym bolidzie jak głupia, oraz oczywiście rozdarcie mapy, tak jakby nie mogło być gorzej. W końcu bolid wjedzie w gniazdo jakichś stworzeń, które zagnieździły się w rurach. Została z nich miazga, ale nieźle wytrzęsły pojazd i zatarły trochę łożyska. Przydałoby się pół godzinki na czyszczenie i drobne naprawy. Szkoda, że nie ma smaru ani oleju.

A potem znowu do przodu. Bohaterowie są już prawdziwymi weteranami jazdy rurociągiem. Chociaż żołądki mają w gardle, a twarze powykrzywiały się od przeciążenia. Zbliżają się do drugiej stacji. Przy niej majówkę urządziło sobie kilku gangersów z gangu motocyklowego. Patrzą na wysiadających z pojazdu bohaterów jak na kosmitów i warto wykorzystać ten moment, by zmyć się w dalszą drogę... lub zainteresować losem konserwatora. Gość, związany w baleron, leży sobie przy słupie, a gangersi objadają się jego zapasami. Tylko od bohaterów zależy, czy zechcą zadzierać z kilkoma motocyklistami, czy raczej ruszą ścigać swoich bandytów, bo ci przejechali tędy przed kilkunastoma minutami.

Do następnej stacji podróż minie bez większych zakłóceń. W sam raz, żeby przygotować się na konfrontację z paskudnymi oszustami. No, właściwie to pojawi się pewna przeszkoda i to całkiem namacalna. Gratulacje - właśnie bohaterowie zlokalizowali zator! Tylko czy (jeśli polegają na mapie) zdołają odpowiednio szybko wcisnąć hamulec? Jeśli tak, to pozostaje przebić się przez ściany rurociągu i już wszystko gra.

Potem spotkanie ze złymi ludźmi, co to się podszywają pod bohaterów. Ogłupiali nie będą szukać zwady, grzecznie oddadzą auto z ładunkiem i pójdą swoją drogą. Chyba, że drużyna naprawdę chce kłopotów. A potem pozostaje odstawić ładunek do zleceniodawców (bo przecież bohaterowie nie wiedzą, jak to jest naprawdę). Ci również zgłupieją i nawet zapomną zapytać, gdzie jest ten słynny zator...



## Wielka ucieczka

Akcja przygody rozgrywa się na północy, w pobliżu terenów Molocha. Bohaterowie wybierają się upolować coś do jedzenia, ponieważ skończyły się im zapasy. W trakcie polowania okazuje się, że drużyna weszła na terytorium alahamy. Rozwścieczony potwór bez chwili wahania atakuje bohaterów i nie wiadomo jak skończyłoby się to spotkanie, gdyby nie interwencja nieoczekiwanego sojusznika. W ich obronie staje maszyna - podobna do łowcy, jednak większa. Gdy robot wiąże alahamę walką, członkowie drużyny mogą go wspomóc i wpakować w cielsko bestii kilka kulek. Gdy monstrum padnie, maszyna przez chwilę będzie się wpatrywała w swoich sojuszników (niech się boją), po czym umknie w las.

Daj bohaterom trochę czasu. Niech zapomną o tym niecodziennym spotkaniu. Możesz w międzyczasie poprowadzić inną przygodę, może nawet kilka. Po jakimś czasie drużyna wróci w te okolice i trafi do osady, która współpracuje z Posterunkiem. Żołnierze będą rozmawiali z bohaterami, może wypytają ich, czy nie zdarzyło się ostatnio coś ciekawego. Pokieruj rozmową tak, by ludzie z Posterunku usłyszeli o dziwnie zachowującej się maszynie Molocha. Wówczas dopiero zacznie się właściwa część przygody. Jak gdyby nigdy nic Żołnierze z Posterunku sięgną po broń i zwyczajnie zaaresztują bohaterów. Zaskoczenie powinno być tak duże, by drużyna nie miała szansy głupio zareagować. Musisz dać do zrozumienia, że ucieczka, albo wywołanie awantury oznacza śmierć.

Bohaterowie zostaną odeskortowani do pobliskiego obozu, gdzie w kilkunastu namiotach stacjonuje zwiad Wędrownego Miasta. Pośród namiotów stoi naprędce sklecony budynek z drewnianych bali, który służy za więzienie. Nie jest ono puste. W środku siedzi mocno wystraszony człowiek, na pierwszy rzut oka jakiś farmer. Żołnierze nie wyjawią powodu, dla którego zamknęli bohaterów. Na każde pytanie będą odpowiadali: „wszystko w swoim czasie". Drużyna może snuć domysły, ale ich potwierdzenie znajdzie dopiero w rozmowie ze współwięźniem. Nazywa się on Carl i faktycznie jest farmerem - hoduje bydło i handluje z Posterunkiem. Facet nie ma zielonego pojęcia, dlaczego przyjaźnie dotąd nastawieni żołnierze wpakowali go do więzienia. Dopiero wypytywany o dziwne wydarzenia z ostatnich dni, albo zapytany wprost opowie, że był świadkiem sceny, kiedy jakaś maszyna Molocha walczyła z innymi maszynami. Pojęcia nie ma, o co w tym chodzi, ale gdy opowiedział o wszystkim kontrahentom z Posterunku, ci natychmiast zaciągnęli go do swojego obozu i zamknęli w areszcie.

Co sprytniejsi bohaterowie domyślają się, że Posterunek chce ukryć prawdę o maszynie, która broni ludzi i walczy z potworami oraz innymi maszynami. Przypuszczają pewnie, że jest to jakaś modyfikacja wprowadzona przez naukowców Wędrownego Miasta do programu robota. Tyle tylko, że powszechny zwyczaj, a jak twierdzi Posterunek - prawo, zakazuje używania maszyn w wojnie przeciw Molochowi. Raz, że ła-

two pomylić „swoje" roboty z nieprzyjaciółmi, dwa - twory Molocha są rzekomo zbyt nieprzewidywalne, by człowiek mógł na nich polegać jak na sprzymierzeńcach. Zdaje się, że nasza drużyna i nieszczęsny Carl stali się niewygodnymi świadkami.

Jeszcze tego samego dnia w więzieniu bohaterów pojawi się dwóch mężczyzn. Po ich zachowaniu i ubiorze od razu można stwierdzić, że są to szychy. I rzeczywiście, panowie Grey i Jonson są naukowcami z Posterunku. Przybyli tu specjalnie, po alarmujących doniesieniach, że eksperymentalna maszyna wyrwała się spod kontroli. Teraz zagrają „dobrego i złego glinę". Pan Grey będzie wypytywał, co właściwie bohaterowie widzieli, czepi się każdego szczegółu, będzie drążył zupełnie nieistotne sprawy. Równocześnie postara się zasugerować drużynie, że bohaterowie pomylili się - wcale nie widzieli maszyny Molocha, ale człowieka w pancerzu wspomaganym. Może Stalowego Policjanta? Jeśli jeden z bohaterów (a na pewno Carl) czepi się tego tropu, Grey będzie zachęcał do opowiadania o tamtych wydarzeniach właśnie z takiej perspektywy. Nie było żadnej maszyny, to wszystko jedna wielka pomyłka. Równocześnie Jonson, jako „zły glina" będzie odzywał się bardzo rzadko, ale jego niewzruszona twarz i usta od czasu do czasu wykrzywiające się w wyrazie powątpiewania mają zasugerować, że to nie żarty i gra idzie o życie. Po skończonym przesłuchaniu pan Grey z uśmiechem zapewni, że wszystko wypadło bardzo dobrze i już niedługo bohaterowie będą wolni. Obaj wyjdą, a bohaterowie pozostaną w oczekiwaniu na uwolnienie. Tyle tylko, że więzienia pilnują strażnicy. Chłopakom nudzi się, więc umilają sobie czas rozmową. W pewnym momencie do uszu jednego z bohaterów dobiegnie wypowiedź, że Grey i Jonson zagrali jak zwykle i znowu trzeba będzie kopać doły. To złe wieści.

Nie ma wątpliwości, że trzeba zmykać i to jak najszybciej. Pozwól bohaterom na opracowanie jakiegoś sprytnego planu, a kiedy już ustalą co i jak, do rozmowy niespodziewanie wtrąci się Carl. Jego ustami wytknij wszystkie słabe punkty planu i zaproponuj pomoc. Carl ściąga buty i rozrywa podeszwy, zdejmuje organiczne pokrycie na cybernetycznej ręce i rozdaje bohaterom narzędzia. Jeśli ktoś się dobrze przyjrzy mechanicznej protezie, dostrzeże na wierzchu dłoni symbol. Taki sam tatuują sobie Partyzanci Doktora Alluvaha. Carl wyciąga ukrytą broń - krótkie ostrza do osadzenia na trzonkach, małe samopały, garotę. Wydobywa również wytrychy i fiolkę z trucizną. Równocześnie opowiada, jak się rzeczy mają. Otóż „gospodarze" bohaterów bynajmniej nie są członkami Posterunku, ale nieznaną paramilitarną grupą, która zadziwia wiedzą na temat Molocha i jego tworów. Nie wiadomo skąd wzięli się ci faceci i jakie mają zamiary, ale grają ostro i chyba nieźle wkurzą Posterunek, gdy wyjdzie na jaw, że podszywają się pod przedstawicieli Wędrownego Miasta. Widać, że Carl odczuwa wobec nich respekt, ale nie jest pewien ich intencji. Stwierdza, że nie dowiedział się wszystkiego, ale usłyszał dosyć i czas zwiewać.

Tutaj przychodzi czas na realizację planu. Spryt bohaterów i drobna pomoc ze strony partyzanta pozwolą pewnie wymknąć się z więzienia. Pozostanie jednak pytanie: co dalej? Bohaterowie otrzymali szansę nawiązania bliższych stosunków z tajemniczym Doktorem. Mogą również poszukać Posterunku i donieść o wszystkim. Nareszcie mogą zabrać się za rozpracowywanie dziwnej grupy. A jaka jest prawda o organizacji panów Greya i Jonsona? To już zależy tylko od ciebie.



# Władca Maszyn

Oto kolejna przygoda, w której bohaterowie spotykają się z maszynami. Tym razem przygoda bezpośrednio nawiązuje do storylinii i uczestnicząc w niej bohaterowie staną się częścią historii. Podłożą fundamenty pod jeden z najbardziej spektakularnych ataków na Molocha i to dzięki ich wysiłkom Posterunek będzie w stanie zadać Bestii tak poważny cios.

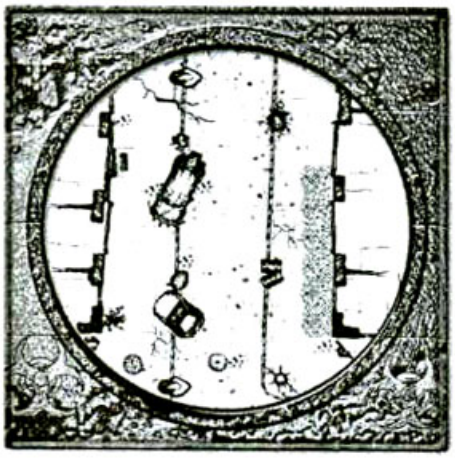
Wszystko zaczyna się w knajpce, w jednym z dużych miast. Nie jest to lokal pięciogwiazdkowy, ale bohaterowie lubią do niego przychodzić, zabijając czas w oczekiwaniu na kolejną robotę i życiową szansę. Lokal prowadzi Indygo, fajna babka, która ksywkę zawdzięcza kolorowi włosów. Kobieta ma złote serce i wydziela w swoim lokalu miejsce, w którym degeneraci, szczury i kloszardzi mogą posiedzieć, ogrzać się, a czasami nawet zjeść coś za darmo. Jednym z takich wyrzutków jest Bernard Fulton, przed wojną młody i obiecujący cybernetyk, teraz zdziadziały żebrak. Dnie i noce przesiaduje w kącie knajpy i gapi się w ścianę. Nikt nigdy nie zwracał na niego uwagi, aż do pewnego dnia. Bohaterowie siedzą w knajpce, sączą piwo i odpoczywają po ostatnich perypetiach, gdy przez uchylone drzwi wbiega do pomieszczenia jakieś stworzenie. Przez jedno mgnienie oka trudno stwierdzić, co to za stwór rzucił przez moment długi cień na ścianę - ktoś stwierdza, że był wielkości dwóch złączonych pięści, inny zauważył, że przypominał pająka. Trzeci widział długie odnóża i zawieszone pod odwłokiem ruchliwe macki. Część gości również zwróciła na to uwagę, nikt jednak nie dostrzegł, że była to w rzeczywistości maszyna. W knajpie wybucha panika. Jedni uciekają, drudzy zrywają się z krzeseł i odruchowo patrzą pod nogi, jeszcze inni wskakują na stoliki. W powszechnym rozgardiaszu każdy wypatruje stwora. Jednak tylko bohaterowie dostrzegą, że intruz skrada się pod ścianą w stronę pomieszczenia dla kloszardów. Gdy jest już blisko, zanim ktokolwiek zdąży zareagować, wskakuje na wyłysiałą głowę Fultona i wpija mu „macki" w uszy i pod czaszkę. Żebrak podnosi się jak zombie, przez moment rozgląda się jakby obudzony z długiego snu, po czym gwałtownym ruchem porywa leżącą obok czapkę, nasuwa ją aż za uszy i przeciskając się przez rozhisteryzowany tłum brnie do przodu. Zatacza się przy tym i niezgrabnie macha rękami.

Jeśli bohaterowie ruszą za Fultonem, dościgną go bez trudu, podobnie, jeśli chcą zniszczyć robota, uda im się to, ale żebrak wróci do dawnego stanu apatii, wcześniej będzie jednak bronił „pasożyta" ile sił. Robot jest jego dziełem i Fulton nie pozwoli skrzywdzić maszyny. Z żebrakiem nie da się rozmawiać, artykułuje on jedynie jakieś nieskładne dźwięki, widać natomiast, że ma coś do powiedzenia i nie sprawia wrażenia agresywnego, podobnie jak maszyna na jego głowie, którą można nareszcie dokładnie obejrzeć. Jeśli bohaterowie nie zadziałają jak barbarzyńcy, już wkrótce będą mogli poznać sens tych dziwnych wydarzeń. Żebrak stara się powiedzieć: chodźcie za mną.

Jakieś dwa lata temu Fulton był naukowcem z Posterunku. Podczas jednej z misji został uprowadzony przez Molocha i być może jako jedyny człowiek na świecie przeżył torturę jakiej go poddano. Zdołał się wyrwać spod wpływów Molocha, a ponieważ zachował tylko resztki człowieczeństwa i był częścią systemu, bez problemu przeszedł przez pas umocnień Bestii i wydostał się na wolność. Znajdował się jednak w opłakanym stanie, nie tyle z powodu obrażeń i bólu, co z powodu nadmiaru informacji, które zostały wtłoczone do jego mózgu. By uniknąć obłędu i na powrót stać się człowiekiem, musiał pozbyć się cyborgizacji, które stały się częścią jego systemu nerwowego. Był jednak człowiekiem dzielnym i wiedział jakie znaczenie mają dla ludzkości jego doświadczenia i posiadane informacje. Dotarł do miasta, rozmontował obce części swojego mózgu i powierzył je maszynom, które przywędrowały razem z nim, by wykonywać polecenia „jednostki nadrzędnej". Po przekazaniu maszynie ostatniego elementu swojej pamięci stał się umysłowo upośledzony. Wiedział jednak, że maszyny potrafią go rozpoznać i znajdą wreszcie, gdy jego organizm, a przede wszystkim umysł odpocznie. Ta chwila nadeszła. Teraz Fulton jest dosyć silny, aby odszukać brakujące części siebie, przekazać zgromadzoną wiedzę o Molochu i umrzeć w spokoju. Nie poradzi sobie jednak bez pomocy.

Drużyna dowie się o wszystkim, gdy odnaleziona zostanie druga z trzech maszyn i Fulton odzyska kolejną część pamięci i inteligencji. Na razie wie jedynie, że trzeba szukać, a instynkt nieomylnie kieruje go we właściwym kierunku. Druga maszyna znajduje się w posiadaniu montera pracującego dla władz miasta. Wojskowi znaleźli ją i obezwładnili, teraz zaś zespół speców próbuje dowiedzieć się o niej czegoś więcej, jest to bowiem nieznany dotąd typ robota i wszyscy uważają go za jakąś sprytną broń. Sposób, w jaki drużyna wydobędzie robota z miejscowego laboratorium leży wyłącznie w gestii graczy. Uczyń to zadanie trudnym, ale nie niemożliwym. Bohaterowie mogą zakraść się, spróbować przekupstwa, zastraszyć speców albo wręcz dokonać zbrojnego napadu. Zależy, co wychodzi im najlepiej. Tak czy owak będą musieli potem uciekać i ukrywać się, ale po przyłączeniu drugiej maszyny (właściwie drugiego, pół-autonomicznego elementu) opowieść Fultona powinna zrekompensować wszystkie straty i zachęcić do dalszego działania. Facet jest już w pełni sprawny umysłowo, ale potrzebuje trzeciego elementu, w którym zawarte są najważniejsze informacje o tych strukturach Molocha, których częścią był przez jakiś czas.

Trzeci element, czyli trzecia maszyna, jest niepodobna do pozostałych dwóch. Wygląda jak duży mikroprocesor nowej generacji i chociaż o własnych siłach potrafi przemieszczać się tylko na niewielkie odległości. Jest na tyle sprytna, że potrafi przyczepić się do czyjegoś ubrania, albo nawet do podwozia samochodu i korzystać z transportu za friko. Trzeci element niefartownie znajduje się w zapomnianej kieszonce płaszcza pewnego psychopaty. Facet zwariował, bo wydaje mu się, że śledzą go maszyny Molocha. Ciekawe dlaczego tak sądzi...? Wziął zakładników i zamknął się na najwyższym piętrze jakiejś rudery. Łatwo go znaleźć, bo wokół pełno wojskowych. Tych samych, z którymi zadarli bohaterowie. To dopiero wyzwanie - trzeba nieźle się nagłowić jak dotrzeć do psychola unikając wojska i nie dać się przy tym wykończyć psychopacie. Jeśli i to zadanie zostanie wykonane, pozostaje tylko odszukać Posterunek i dołączyć do krucjaty przeciw Bestii. Powodzenia!



# Strzelanina z Bandą Fista

Oto scenariusz „deathmatchu": gracze kontra enpisi. Nie znajdziecie tu trudnych wyborów moralnych, zagadek, tajemnic czy epickich przygód. Jedna lokacja, ściśle określona broń i amunicja, do tego wrogowie. I to nie tacy zwykli. W sesji typu „deathmatch", opartej tylko i wyłącznie o zmagania z przeciwnikiem, ów przeciwnik musi być niecodzienny. Bynajmniej nie pod względem bogatego tła czy skomplikowanej psychiki! Musi być silny, niemal jak bohaterowie graczy, a czasem nawet silniejszy. Zamiast chmary średnio-inteligentnych kolesi do rozwałki, wystawimy kilku cwanych i doświadczonych zabijaków. Nie popełniają błędów, są bezlitośni, i sporo się będzie trzeba natrudzić, by ich w końcu odfajkować. Tacy goście mogą mieć nawet własne Sztuczki!

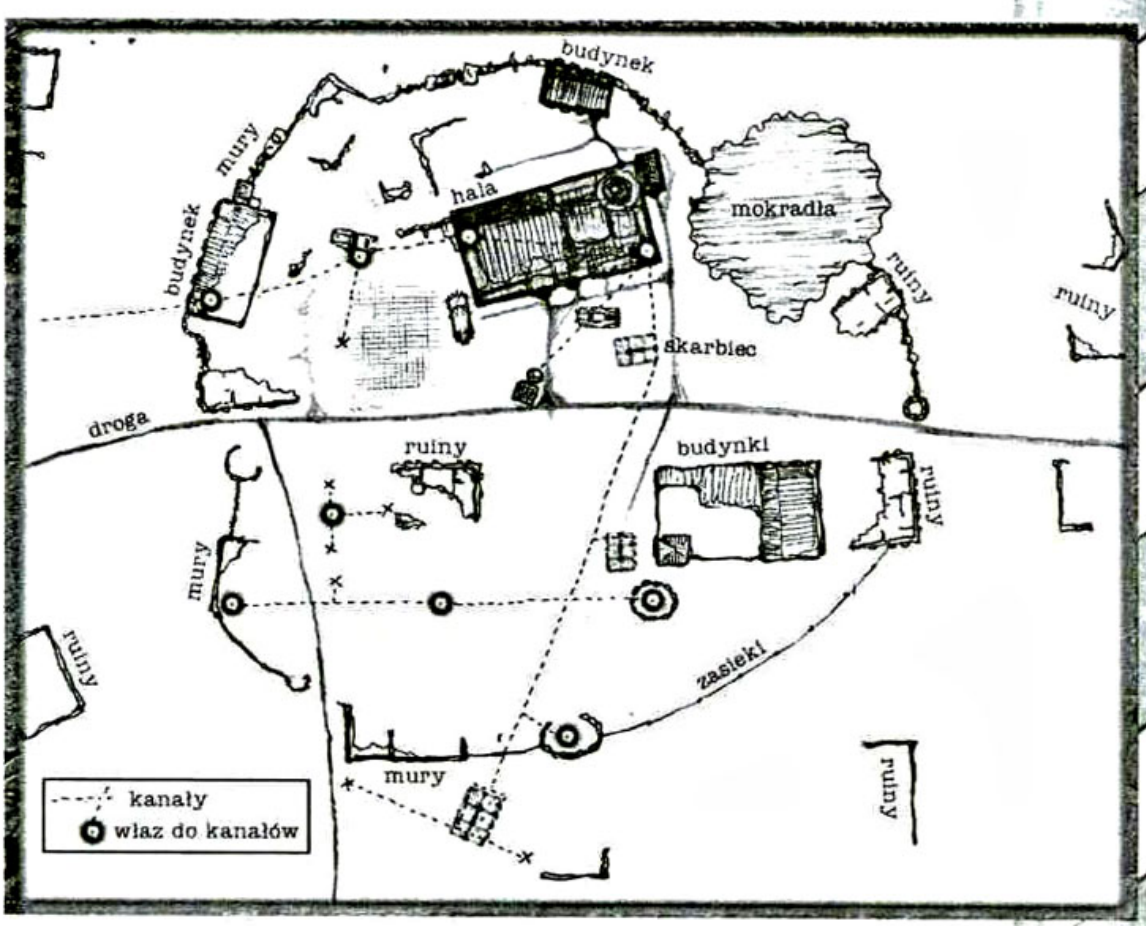
## Wstęp

Wędrując przez pustkowia między miastami, nasi bohaterowie spotykają ukrywającą się między głazami kobietę - urodziwą, choć przerażoną i po ciężkich przejściach. Da się z niej wyciągnąć, że uciekła z niewoli pewnego gangu, który za siedzibę obrał sobie starą bazę wojskową, ukrytą w pobliskich wzgórzach. Teraz nie ma tam nikogo, cały gang pojechał na łowy, a jedynego strażnika, kobietę-jędzę, udało jej się unicestwić. Kobieta pochodzi z odległej osady, nazywa się Twist, a porwano ją ze dwa miesięce temu.

Po cóż nam w scenariuszu ta kobieta? Na bazę mogli by gracze trafić sami, np. „przypadkiem", polując na jakąś zwierzynę, kryjącą się we wzgórzach. Główną rolą zbiegłej niewolnicy będzie bieżące informowanie graczy o poszczególnych enpisach, z którymi przyjdzie się im zmierzyć. O bazie wiele nie wie, trzymano ją bowiem w zamknięciu. Z początku będzie mówić na tyle ogólnikowo o bandzie, że graczom nie powinno przyjść do głowy wypytywanie o poszczególnych jej członków. Potem jednak, dobrze, jeśli im to przyjdzie do głowy. O członkach bandy wie sporo, bo nader często ją odwiedzali.

## Krajobraz

Przed wojną wzgórza tkwiły centralnie pośrodku miasteczka, to jednak dawno temu spłonęło i wokół widnieją jedynie zgliszcza i kontury dawnych domów, nieliczne zaś stoją jeszcze, ale w stanie kompletnej ruiny. Nas interesuje to, co kryją same wzgórza. Otaczają one niewielką dolinę, pośrodku której wznosił się niegdyś kompleks fabryczny. W miejscu tym, już po wojnie, powstała baza jakiejś wojskowej formacji. Kto to był? Ciężko stwierdzić, ale musieli stoczyć tu bitwę nie dawniej jak rok temu. Wyschnięte ciała, oblepione pustynnym pyłem, straszą do dziś przypadkowych gości. Gang z pewnością celowo ich nie uprzątnął, aby dodatkowo strzegły kryjówki. Po dokładnych oględzinach ruin można odkryć podobnie stare i oblepione piaskowym pyłem truchła bestii, które stały się przyczyną upadku bazy - dziwne




stworzenia, przypominające psy, o czterech chwytnych kończynach.

Samą bazę tworzy kilkanaście budynków, pośrodku stoi największy, o ścianach z metalu, zaopatrzony w komin. Ponadto wokół bazy ciągnie się barykada, utworzona ze złomu, rupieci i szczątków miasteczka (betonowych odłamków, kamieni, cegieł itd.). Z podobnego materiału wzniesiono w kilku miejscach coś w rodzaju bunkrów - okręgi o ścianach gruzu, wysokich do pasa.

## Przeciwnicy

Gangerzy wracają z akcji, mają więc przy sobie cały sprzęt. Sporo amunicji zużyli, choć trochę zdobyli. Łupy zostawili w jeepie, który ukryli daleko stąd, gdy tylko odkryli ślady w pobliżu swojej kryjówki. Zakładają, że ktoś właśnie ich frajerzy w ich własnej kryjówce, szybciutko więc rozpoczynają podchody. Miejmy nadzieję, że nasi bohaterowie spodziewają się powrotu gospodarzy, inaczej mogą zostać niemile zaskoczeni. Gangerzy niezauważenie dostaną się kanałami do wnętrza swojej bazy, postarają się rozpoznać sytuację i przygotować atak z zaskoczenia.

Teraz uwaga! Zanim zaczniesz prowadzić, musisz ustalić skład gangu. Zależnie od doświadczenia, siły bojowej i ilości bohaterów w twojej drużynie, wybierz według własnego uznania odpowiednią liczbę gangerów z poniższej listy. I pamiętaj, gdy niewolnica opowie już o gangerach, od tego momentu nie wypada tej liczby zmieniać, więc lepiej zastanów się zawczasu.

## Fist

Opancerzony twardziel, szef grupy. Dobrze strzela, ale głównie z broni krótkiej (typ rewolwerowca), bardzo dobrze walczy wręcz (ma przy sobie masę ostrych narzędzi do zabijania). Jedzie na prochach, więc póki co jest nadczłowiekiem. Cwany lis, może próbować wciągnąć graczy w rozmowę; oczywiście cel ma tylko jeden: sprzątnąć kolesi, którzy odkryli jego kryjówkę, i to bez strat własnych. W razie czego, gdyby sprawy zaczęły przybierać zły obrót może negocjować, ale przenigdy nie wystawi się jak frajer. Ponadto, choćby nie wiem jakie umowy zostały zawarte, gdy tylko będzie miał okazję, wbije nóż w plecy. Nie ma żadnych zasad, oprócz dwóch: nie dać się zfrajerzyć (np. okraść lub pohańbić) i dbać o skórę swoich ludzi. W wychodzeniu z opresji jest niesłychanie dobry.

**Cechy:** Bud. 16, Zr. 14, Char. 10, Perc. 10, Spr. 15;

**Umiejętności bojowe:** Pistolety 6, Karabiny 3, Broń ręczna 4, Broń maszynowa 1, Wyrzutnie 3, Rzucanie 4;

**Inne umiejętności:** Wypatrywanie 1, Czujność 3, Skradanie 3, Ukrywanie się 4, Niezłomość 4, Kondycja 2, Perswazja 2, Zdolności przywódcze 3, Blef 3;

**Broń i amunicja:**

pompka (obr. Ciężkie, mały zasięg do 30m) i 14 naboi (śrut);

podwieszany granatnik i 2 granaty zaczepne;

rewolwer Magnum 44 (obr. Ciężkie, Niezawodny, Celny, Wolne przeładowanie) i pas 20 naboi 0.44;

**Broń biała:** 4 noże różnej wielkości, tasak na plecach;

**Inny sprzęt:** pancerz Lekki na rękach, Ciężki na tułowiu (łącznie 40%, ale połowa zniwelowana przez zażyte prochy), 1 medpak, 1 painkiller;

**Sztuczka: *Atak z zagadania.*** Wymagania: Blef 3+, Skradanie się 3+, Pistolety/Broń ręczna 4+; Podchodzi i gada, wolno, słowo za słowem. Nagle, nie wiadomo jak i kiedy, wyrywa gnata lub nóż i jazda na wroga! Aby Sztuczka się udała, należy wykonać test Blefu (przeciwko Niezłomności). Jeśli Atak z zagadania się powiedzie, atakujący automatycznie zyskuje inicjatywę w walce. Aby w ogóle można ją zastosować, wroga strona musi dopuścić do chwilowego zawieszenia broni i dać się wciągnąć w negocjacje.

## Venom

Wołają na niego też "snajper". Dobry strzelec, szczególnie uzdolniony w broni długiej. Mistrz ukrywania się - jest jak kameleon, wystarczy chwila, by odwrócił koszulę, owinął głowę jakąś szmatą itd., i już wygląda jak część krajobrazu, w którym się zainstalował. Robi też za tropiciela w tej bandzie. Prawa ręka Fista.

**Cechy:** Bud. 10, Zr. 15, Char. 13, Perc. 14, Spr. 13;

**Umiejętności bojowe:** Pistolety - 2, Karabiny - 4, Broń ręczna - 1, Broń maszynowa - 1;

**Inne umiejętności:** Wypatrywanie - 5, Czujność - 3, Skradanie - 3, Ukrywanie się - 4, Niezłomość - 2, Kondycja - 1, Tropienie - 3, Maskowanie - 2,

**Broń i amunicja:**

karabin Springfield (obr. Ciężkie, Niezawodny, Celny) i 9 sztuk amunicji 0.30;

rewolwer Colt „Peacemaker" (obr. Lekkie, Niezawodny, Mały zasięg - do 20m, Niecelny) i 10 naboi 0.40-44;

**Broń biała:** nóż;

**Inny sprzęt:** świeca dymna, lornetka z matowym szkłem, 1 painkiller;

**Sztuczka: *Kamuflaż.*** Wymagania: Ukrywanie się 4+, Zręczność 15+; Prawdziwy kameleon! Dopiero co wskoczył w krzaki w czerwonym garniturze, a już wyskakuje w stroju maskującym, tak podobnym do otoczenia, jakby był jakimś niewidzialnym Predatorem. Bohater zawsze jest obwieszony masą szmat, które w momencie potrafi tak wywrócić, żeby upodobnić się do otoczenia. Sztuczka zajmuje dwie tury walki, po czym postać staje się trudniejsza do Wypatrzenia o 30%. Nie da się jej stosować kilka razy z rzędu, by zwiększyć utrudnienie ponad te 30%.

## Pain

Były żołnierz, trawiony przez dziwną chorobę - nieustający ból. W zasadzie oprócz niego nie czuje już nic, w tym także efektów ran. Dobrze wyszkolony, choć przy tym zupełny świrus. Grymas szaleństwa, wiecznie zaciśnięte zęby i tępe, zacięte spojrzenie, jakby patrzył przez rozmówcę i zmagał się z jakimś niewidzialnym przeciwnikiem. Nosi stary mundur i powyginany hełm. Rzadko się odzywa. Bardziej przypomina zombiego czy ghula, niż człowieka.

**Cechy:** Bud. 11, Zr. 15, Char. 14, Perc. 10, Spr. 8;

**Umiejętności bojowe:** Pistolety - 2, Karabiny - 3, Broń ręczna - 2, Broń maszynowa - 3, Rzucanie - 1;
**Inne umiejętności:** Wypatrywanie - 1, Czujność - 1, Skradanie - 2, Ukrywanie się - 2, Niezłomość - 4, Kondycja - 4, Morale - 3;
**Broń i amunicja:**
karabin M16 (obr. Ciężkie, Celny) i 20 sztuk amunicji 5,56mm;
pistolet Desert Eagle (obr. Ciężkie, punkt przebicia pancerza) i 7 naboi 0.50AE;
drugi pistolet Smith&Wesson 659 (obr. Lekkie) i 6 naboi 9mm;
**Broń biała:** saperka, bagnet;
**Inny sprzęt:** pancerz Lekki na tułów i głowę - hełm (20%);
**Cecha:** ***Ból.*** Tak, cholernie boli - od dwudziestu lat. Bohater cierpi na wieczny ból, spowodowany wadliwym działaniem układu nerwowego. Nie musi wykonywać testów Odporności przy otrzymywaniu ran, poza tym lżej je znosi: tylko 10% za Lekką i 20% za Ciężką ranę.

## Silly

Operator broni ciężkiej, kierowca i technik w jednej osobie. Z reguły nie bierze udziału w walkach, jego zadaniem jest dbanie o pojazd i zapewnienie szybkiego odwrotu. Jest dla bandy zbyt cenny, by wystawiać go na ogień. Tylko w szczególnych prypadkach przybywa kompanom na wsparcie, np. obsługując RKM, zamontowany na jeepie. Wiecznie na wszystko narzeka.
**Cechy:** Bud. 7, Zr. 12, Char. 8, Perc. 7, Spr. 15;
**Umiejętności bojowe:** Pistolety - 2, Karabiny - 1, Broń ręczna - 1, Broń maszynowa - 3, Wyrzutnie - 2;
**Inne umiejętności:** Wypatrywanie - 1, Czujność - 1, Skradanie - 1, Ukrywanie się - 1, Niezłomość - 2, Kondycja - 1, Maszyny ciężkie - 3, Wozy bojowe - 4, Prowadzenie samochodu - 2, Mechanika - 3, Elektronika - 1, Rusznikarstwo - 1;
**Broń i amunicja:**
pistolet Browning HP (obr. Lekkie, Bardzo celny) i 12 naboi 9mm;
**Broń biała:** nóż;
**Inny sprzęt:** Lekki pancerz na tułowiu (10%), „Łapki na myszy" - sztuk 5, lornetka;
**Sztuczka:** ***Łapka na myszy.*** Wymagania: Spryt 14+, Zręczność 12+; Zawsze miał przy sobie kilka sztuk tego świństwa. Bohater potrafi zamontować trudną do wypatrzenia wybuchającą pułapkę: tuż przed zahaczeniem przezroczystej żyłki pośród gruzu należy wykonać Trudny test Wypatrywania (jeśli ofiara pułapki biegnie, patrzy w inną stronę itp. - Cholernie trudny; jeśli porusza się ostrożnie, pochylona itd. - Przeciętny test). Zastawienie tej pułapki zajmuje tylko 3 tury walki. Pułapka zadaje obrażenia Lekkie w nogi. Do zamontowania pułapki wymagany jest wcześniej przygotowany zestaw. Pułapkę da się montować tylko w niektórych miejscach - pośród gruzu, w lesie itd., nie da się jej założyć na prostej drodze, pustyni czy w czystym korytarzu.

## Speed Bo

Mutant, niewiarygodnie szybki. Na pierwszy rzut oka wygląda zupełnie jak człowiek, a jednak po bliższych oględzinach okazuje się, że niektóre mutacje są widoczne. Twarz, mimo, że ludzka, kojarzy się z jakimś jaszczurem - wielkie, skośne oczy, szorstka skóra, miniaturowe uszy, gruba i długa szyja. Nosi szary, wojskowy prochowiec. Niezwykle chude ciało skrywa sporą siłę. Podobno nie przepada za światłem, za to w nocy widzi lepiej niż normalny człowiek. Niewolnica Twist wspomina go najgorzej.
**Cechy:** Bud. 13, Zr. 18, Char. 10, Perc. 14, Spr. 13;
**Umiejętności bojowe:** Pistolety - 2, Karabiny - 2, Broń ręczna - 3, Broń maszynowa - 1, Rzucanie - 4;
**Inne umiejętności:** Wypatrywanie - 3, Czujność - 2, Skradanie - 3, Ukrywanie się - 3, Niezłomość - 2, Kondycja - 4;
**Broń i amunicja:**
karabin Ruger Mini (obr. Ciężkie, Niezawodny) i 10 sztuk amunicji 5.56mm;
pistolet Colt M1911 (obr. Ciężkie, Niezawodny) i 4 naboje 0.45ACP;
**Broń biała:** mały topór, 2 noże;
**Inny sprzęt:** Lekki pancerz na rękach (20%), gogle przeciwsłoneczne;
**Cecha:** ***Mutanoki unik.*** Najpierw posłałem mu jeden pocisk. Ale gdy zobaczyłem, co on na to, wywaliłem cały magazynek. Tak bardzo nie lubię mutantów. Bohater posiada pewnego rodzaju instynkt, nad którym zupełnie nie panuje. Gdy tylko pada strzał, na który nie był przygotowany, jego ciało wykonuje coś w rodzaju błyskawicznego spazmu. W kolejnej swojej turze będzie miał tylko 2 segmenty, ale za to trafienie go tym strzałem jest utrudnione o dodatkowe 30%. Mutant może wykonać tylko 1 taki unik w ciągu 1 tury walki (nie można stosować przeciwko kilku jednoczesnym strzałom).

## Dead

Treser psów i lekarz w jednej osobie. Potrafi wzywać każdego psa z osobna, gwiżdżąc w gwizdek na różne sposoby. Potrafi wydawać im szczegółowe rozkazy nawet na odległość: „czekać", „atakować" itd. Gdy jest bezpośrednio przy psach - może im wskazać cel i nakazać bądź to szybki i wściekły atak, bądź to ostrożne podejście do celu i atak z zaskoczenia. Cały jego świat kręci się wokół psów i alkoholu. Brudny niczym Szczur, odziany w łachmany, które skrywają lekki pancerz własnej roboty. Nigdy nie pali się do otwartej walki, zawsze szuka sposobu, by podejść wroga bez ryzyka - choćby miał czekać tydzień.

**Cechy:** Bud. 11, Zr. 13, Char. 13, Perc. 12, Spr. 12;

**Umiejętności bojowe:** Pistolety - 2, Karabiny - 2, Broń ręczna - 3, Broń maszynowa - 1, Rzucanie - 1;

**Inne umiejętności:** Wypatrywanie - 2, Czujność - 1, Skradanie - 2, Ukrywanie się - 3, Niezłomość - 3, Kondycja - 2, Leczenie ran - 3, Pierwsza pomoc - 4;

**Broń i amunicja:**

pistolet Ruger P85 (obr. Lekkie, Niezawodny) i 8 sztuk amunicji 9mm;

**Broń biała:** okuta, kolczasta pałka, nóż;

**Inny sprzęt:** Lekki pancerz na tułowiu (10%), gwizdek na psy;

**Sztuczka:** ***Wszystko będzie OK.*** Wymagania: Charakter 12+, Spryt 12+, Pierwsza pomoc 3+; Typowa pomoc lekarska w ogniu walki. Lekarz poklepuje rannego i wykrzykuje ów frazes. Jeśli ranny nie zdał wcześniej testu Odporności dla tej rany, od teraz traktuje się ją tak, jakby zdał (utrudnienia od rany odpowiednio maleją). Cała „operacja" zajmuje 2 segmenty.

## Psy Deada

Trzy paskudne, zmutowane psy, posłuszne tylko swemu panu - Deadowi. Super agresywne, posiadają szczątki psiego węchu, służą więc bandzie także do tropienia. Imiona: Szrama, Wąchacz, Sprężyna.

**Cechy:** Spr. 12, Zr. 12; Ruch: 1 segment • 2 metry;

**Akcje:** 3-metrowy skok (1 segment), Ugryzienie (1 segment, obrażenia Lekkie), Blok (1 segment);

**Limit obrażeń:** 2 Ciężkie;

***Ugryzienie:*** Udane ugryzienie oznacza, że pies trzyma ofiarę, zadając w każdej turze Lekką ranę. Aby uwolnić się od pochwycenia trzeba zadać psu minimum 2 Lekkie rany. Pies trzymający zębami ofiarę nie może używać Bloku.

## Jeep

Opancerzony jeep, wypchany skradzionym żarciem, workami ziarna, kanistrami z benzyną, butlami czystej wody i inną drobnicą (splądrowali kilka domów jakiejś osady). Z tyłu zamontowane gniazdo RKM-u. Ciekawostką jest, że ten potężny RKM zazwyczaj jest zablokowany - stalową blokadę, o wiele mocniejszą od największych kłódek, zmontował sam Sily w przypływie natchnienia. Klucz do niej ma tylko Silly. Inny sposób: Cholernie trudny test Otwierania zamków.

Karabin maszynowy M60 (tylko ogień ciągły, Zawodny) i taśma 40 naboi 7.62mm;

## Wydarzenia

**1. Szczury z kanałów.** Bandziory bez wątpienia znają swój teren. Gdy tylko bohaterowie rozgoszczą się w ich bazie wypadowej i rozpoczną gruntowne poszukiwania skrzętnie ukrytych skarbów gangu (aby przyspieszyć poszukiwania, powinni się rozdzielić), gangerzy ostrożnie wychyną z kanałów. Sam zdecyduj, które miejsce wybiorą (lub wylosuj). Pamiętajmy, że mimo znajomości terenu, nie są oni telepatami, i może się zdarzyć, że wybiorą właz, przy którym akurat kręci się bohater gracza. Jeśli uda się im niepostrzeżenie zająć jakąś sensowną pozycję, muszą obmyśleć dalszą taktykę. Najważniejszym dla nich punktem będzie główna hala fabryczna, ich „dom", idealnie przygotowany do obrony i połączony z kanałami.

**2. Pierwszy strzał.** Jeśli gracze zachowują się beztrosko, i twoi gangerzy mogliby ich z powodzeniem

sprzątnąć, możesz skorzystać z tej opcji: zanim rozpocznie się ewentualna walka, gangerzy spróbują wziąć graczy do niewoli. Mając bohaterów na końcu luf, odezwą się z ukrycia i poproszą, aby ci rzucili broń i wytłumaczyli się, co tu robią. Oczywiście, o puszczeniu graczy wolno nie ma mowy (w końcu odkryli oni kryjówkę bandy). Ale z drugiej strony, Fist wie, że ma do czynienia nie z byle włóczęgami, więc również nie jest aż tak skory do bitwy - mimo najlepiej przygotowanej zasadzki może stracić kilku swoich ludzi. Nie jest bowiem możliwe namierzenie wszystkich bohaterów i jednoczesne wyeliminowanie - banda Fista to nie jednostka antyterrorystyczna, zaopatrzona w snajperki i komunikatory. Koniec końców, bez względu na to, jakimi torami będzie się rozwijać sytuacja, takiego status quo nie da się długo utrzymać i dojdzie do pierwszego strzału. Wtedy pójdzie już z górki: wszyscy w jednej chwili znikną pośród rumowisk i rozpocznie się bitwa.

**3. Walka.** Podstawową taktyką gangerów będzie korzystanie z ukrytych kanałów, dzięki którym będą mogli niemal w magiczny dla graczy sposób zmieniać kryjówki (do czasu, aż gracze sami nie odkryją włazów). Venom postara się znaleźć stanowisko w znacznej odległości i będzie czekał na okazję do oddania „snajperskich" strzałów (wprawdzie nie ma snajperki, ale celny karabin i lornetkę). Fist i Speed Bo będą starali się podejść bohaterów, bo najlepiej radzą sobie w bliskim lub bezpośrednim dystansie. Dead nie będzie szafował psami, zbytnio się o nie boi, ale jeśli gracze zejdą do kanałów, będzie to miejsce idealne. Silly póki co jest daleko stąd, ukrył jeepa i obserwuje sytuację ze wzgórz.

**4. Deszcz.** Gdy tylko walka rozegra się na dobre, ciężkie chmury na niebie w końcu pękną i lunie deszcz. Szum wody zagłuszy większość odgłosów oprócz strzałów, zmniejszy drastycznie widoczność, a oprócz konturów ciężko będzie dojrzeć jakiekolwiek szczegóły w przemykających sylwetkach. Trudno będzie odróżnić swoich od wrogów. Cóż, pogody się nie wybiera.

**5. Wjazd Silliego.** Korzystając z deszczu, Silly zaszturmuje - najpierw zjedzie z drogi, objedzie okolicę kluczą między spalonymi domami i wyłoni się tuż przy jednej z bram, zaparkuje pewnie przy jednym z włazów lub przy głównej hali fabrycznej. W razie czego, ale naprawdę w ostateczności, odblokuje RKM i wygarnie z niego, roznosząc w strzępy wszelkie prowizoryczne umocnienia swoich wrogów.

**6. Ewentualne negocjacje lub wycofanie się.** Jeśli Fist straci zbyt wielu ludzi, postara się wycofać i dorwać bohaterów graczy w przyszłości (nigdy im nie daruje - taki typ). Jeśli po obu stronach będzie wielu rannych, ktoś może spróbować negocjacji. Jednak pamiętajmy, jakie podejście do negocjacji ma Fist - zgodzi się rozmawiać tylko po to, by zaatakować znienacka.

## Mapa i opis

**Mur wokół bazy.** Na mur składają się szczątki spalonych samochodów, gruz i wszelkie odpadki, walające się w zniszczonym mieście, a także części maszyn fabrycznych. W rzadko którym miejscu jego wysokość przekracza 1 metr.

**Bramy.** Do bazy prowadzą 3 drogi: jedna od strony przełęczy w górach, dwie od strony spalonych zabudowań. To nic więcej jak tylko przerwa w „murze" i dodatkowe stanowiska obronne.

**Główna hala fabryczna.** Wysoka na około 15 metrów. Wielka, otwarta przestrzeń, nie podzielona na piętra. W połowie wysokości znajdują się szyny,

prowadnice i dźwigi - wszystko zniszczone, połamane, nieczynne. Wzdłuż ogromnych ścian, dookoła całej hali, ciągną się galerie o szerokości około 5 metrów, połączone ze sobą wieloma drabinami i schodami - stanowią one coś w rodzaju pięter, a jest ich oprócz parteru trzy. Na każdym piętrze ciągną się rzędy okien (podobnie jak galerie - na każdej ze ścian, dookoła całej hali) - kratki grubego, brudnego szkła, w większości powybijane lub pootwierane. Parter zajęty jest nieczynnymi urządzeniami produkcyjnymi, budkami, kanałami itd., a ponadto zasypany gruzem i złomem niegdyś wiszących urządzeń oraz dachu (obecnie dziurawego jak ser szwajcarski). Na każdym z pięter można dostrzec, że gangerzy urządzili sobie tu dom: butelki, posłania, wtaszczone na piętra meble pełne drobiazgów, fotele, lampy, trofea jakiś adapter itd. Sam budynek dawno temu był pomalowany na niebiesko, dziś tylko gdzieniegdzie odstają płaty farby - w większości jest on pokryty rdzą.

**Inne budynki.** Dziurawe dachy, gruz, urwane schody, dawna spalenizna i pustynny pył - tak wyglądają wszystkie splądrowane budynki prywatne. W większości są to dwupiętrowe domki, 30 lat temu każdy z nich miał własny ogródek, furtkę, kilka drzew. Większość stała na niewielkich wzniesieniach, między którymi wiły się uliczki. Teraz spalone zgliszcza stoją na łysych górkach jak kopce termitów. W mieście dookoła wzgórz są też dzielnice większych budynków - do 6 pięter. Było tam i centrum, i stacje benzynowe, sklepy, szkoły - normalne, małe miasteczko. Teraz - normalne ruiny. Zaś w częście kompleksu fabrycznego w dolinie pośród wzgórz można znaleźć różne magazyny, baraki biurowe, garaże itd.

**Stanowiska obronne.** Utworzone z podobnego materiału jak mury wokół bazy, tzn. z wszelkiego gruzu i złomu. Po stacjonujących tu rok temu żołnierzach zostało także trochę worków z piaskiem. Mają średnicę około od 3 do 5 metrów. Jednak największym atutem tych „bunkrów" są ukryte włazy do kanałów - bowiem stanowiska te utworzono właśnie w miejscach wejść do kanałów. Są przysypane pyłem i rupieciami, ale miejscowi doskonale o nich wiedzą.

**Kanały.** Większość korytarzy w kanałach jest szeroka na 2 metry, wzdłuż betonowych ścian biegną rury i kable - zupełnie zniszczone. Czasem trafia się szerszy - nawet na 6 metrów. Co i rusz korytarz jest zawalony, zalany, a idąc grzęźnie się w błocie. No i wszędzie ciemno.

**Pomieszczenia w kanałach.** Wejścia do pomieszczeń dosyć trudno zauważyć - ciemność, rury (już stacjonujący tu żołnierze dodatkowo je zamaskowali). Odkrycie ich w ciemnościach jest niemożliwe, przy świetle latarki itp. potrzebny będzie Bardzo trudny test Wypatrywania.

**Skarbiec.** Tutaj gangerzy ukrywają swoje bogactwa na czas nieobecności. Znajdziemy tutaj i konswerwy, i leki, i trochę broni bez amunicji, książki, mapy, komputery, narzędzia, i gamble w postaci akumulatorów, silników, lamp etc. Czyli porządny dobytek 6-cio osobowego gangu z okresu niecałego roku, od tego odejmujemy to wszystko, co poszło im „na życie" (czasem musieli kupować żarcie, płacić za usługi, pomoc medyczną itp.). Wejście do skarbca jest zamaskowane jeszcze bardziej - jego odkrycie wymaga Cholernie trudnego testu Wypatrywania dla gościa, który zapętał się w ów korytarz. Jest zamknięte na klucz (ma go Fist) - otwarcie bez klucza to Bardzo trudny test Otwierania zamków lub strzał z rakietnicy (drzwi są ciężkie i metalowe).

# NEUROSHIMA: KREW I RDZA

"Zastanawiasz się pewnie teraz, czy Hegemonia nie byłaby w stanie ruszyć dupska i narzucić swojej woli całemu kontynentowi. Gdyby ruszyli naprzód zatrzymaliby się dopiero na Molochu albo na mocnych państwach ze wschodniego wybrzeża. Otóż powiem ci, że południowcy mają potencjał, ale nie mają ambicji. Potrzebny im po prostu charyzmatyczny przywódca. Ktoś na miarę Esteveza.
Módl się, żeby drugi taki sukinkot nie przyszedł na świat."
- *Neuroshima, podręcznik podstawowy, str. 348*

Ten, kto wygłosił powyższe zdanie, krakał w niewłaściwą godzinę. No i wykrakał.



PORTAL
Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.rpg-portal.pl, portal@rpg-portal.pl
Patron i-netowy: www.valkiria.net
cena: 32zł