

ZŁOMOWISKO



bezpiecznie tylko przy bramie



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Autor:

Filip „Cyrus” Madej

Ilustracje:

Paweł Żyliński, Kishyn, Jonasz „Ajschylos” Ulatowski,
Dominik „Zerdal” Florczyk, Maciej „Malvick” Popławski

Korekta:

Jędrzej „Bor” Dudkiewicz

Skład:

A. „Lai” M.

Podziękowania Urganowi, za opisanie choroby A.N.T.E.R.S



ORBITAL
NEUROSHIMA.PL



Spis treści

Złomowisko	3
Hard Junk	7
Full Metal Junkyard	7
Za kurhanem	8
Pochodzenie: Złomowisko	12
30 srebrników	14
01. W skrócie	14
02. Długa droga w dół	14
03. Pierwszy złom	17
04. Pierwsza krew	19
05. Pierwsze odpowiedzi	22
06. Druga krew	23
07. Pierwszy kopiec	27
08. Droga na miejsce	28
09. Drugi kopiec	32
10. Spowiedź	36
11. Obłężenie	38
12. Zakończenie	40
Statystyki postaci	41



Złomowisko

Anters? Chyba Anders? Nieważne, nie znam kolesia.

Czy to ma jakiś związek z bombami biologicznymi? Możliwe. Z Molochem? Na pewno, coś takiego nie miałoby prawa powstać bez jego udziału.

Najśmieszniejsze jest jednak to, że ci, którzy pamiętają - i w ogóle się tym interesują - twierdzą, że człowiek stworzył to... coś? Po prostu Złomowisko.

Pytasz czym jest? Ja osobiście twierdzą, że nie należy zadawać takich pytań, tylko zebrać kilkunastu chłopów i spalić to. To pewne, że z tego nie wychodzi nic dobrego. Jasne, możesz słuchać zbieraczy - tych co mówią, że to teren cholernie gambłodajny. Ale o niebezpieczeństwie, jakie tam czyha, słowem nie wspomną.

Wyobraź sobie koślawy kościół - nie wyższy niż dom, który mijales wchodząc tutaj. Właściwie wystarczy, że wyobrazisz sobie jego frontową ścianę i drzwi. Drzwi to kluczowa sprawa - wiszą spokojnie na jednym zawiasie i może czasem z lekka poskrzypują. Nie da się przez nie przejść - są zablokowane śmieciami, złomem, gruzem - wszystkim, co można znaleźć w pobliżu. Teraz przed tym wszystkim postaw tak ze dwa zmiażdżone samochody - dajmy na to marki Buick - z rozkradzionymi szybami.

Widzisz to dokładnie?

To lepiej odejdz stąd jak najszybciej, bo właśnie zbliżyłeś się do Złomowiska.

Pytasz skąd się wzięło?

Dobra. Skoro już musisz wiedzieć, to Złomowisko faktycznie zostało stworzone przez człowieka. Kiedy? Niedługo po wojnie, jeśli patrzeć na to z naszego punktu widzenia - naprawdę niedługo. Jak? Słyszałem różne wersje, ale ja wierzę w tę najbardziej, zdawałoby się, nieprawdopodobną. Nie uwierzysz, jak usłyszysz.

Któregoś dnia, nasze piękne wówczas miasto nawiedzili bandyci. Ot, sytuacja jakich wiele. Wiesz, jak wtedy jest - chaos, padają strzały, padają ludzie. To jeszcze było do zniesienia. Stary szeryf, zebrał swoich ludzi, którzy jeszcze nie puciekali

i rozprawił się z tymi co bruździli. Tak mówią. Mówią też, że tuż po tym, jak ubito część bandziorów, napadły na nas maszyny. Te stare, z serii co to jeszcze pluły kawą i skittelsami. (Nie śmiej się, to wcale nie było zabawne!). Wzięły nas z zaskoczenia.

Wtedy nie mówiło się otwarcie o Molochu. To nadal były tylko niepotwierdzone pogłoski o tym, co dzieje się gdzieś tam, na zachodzie. W tamtym okresie zaczęły się też pierwsze porwania - tak, właśnie te, którymi straszy się ludzi poza frontem. Jednym z pierwszych porwanych był właśnie szeryf. W sumie nie dziwię się - maszyny miały rację porywając go. Znaczący - było to rozsądne z ich strony, nie żebym nie lubił gości, bo dobrze wypełniał swoje obowiązki... Dość o tym.

Ci, co pamiętają tamte czasy, mogą powiedzieć, że Złomowisko powstało w całkiem krótkim okresie czasu - widzisz, jeżeli wiesz coś o historii, to kojarzysz coś o bandytach? Kojarzysz? Gdyby to było napisane w Biblii, pewnie któryś z ewangelistów napomknąłby o ośmiu plagach, ośmiu walkach i ośmiu kopcach. Ja nie jestem ewangelistą.

Powiem tak - maszyny i ludzie około dziesięciu razy próbowali zdobyć, albo zniszczyć to miasto. Osiem razy daliśmy radę. I po każdym takim najeździe usypywaliśmy ze szczątków i ciał poległych stosy pogrzebowe. Bóg jeden wie po co. Zresztą, wtedy jeszcze nie było porządnego księdza w okolicy, to też każdy robił, jak chciał. Mniejsza z tym. Powstało osiem takich kopców - każdy porządnie usypyany, po brzegi wypełnionych całym tym tałatajstwem, co to się wała na polach bitew. Jeden na północy miasta. Drugi tuż za kościołem, już pewnie o nim słyszałeś. Kolejny jest położony tuż za bramą miasta, ale jest mały i raczej nie ma w nim nic ciekawego. Po dwa znajdując się kilka mil na zachód i na południu. Ostatni - chyba największy z nich - na wschodzie. Tam były - o ile nic się nie zmieniło - ciała z ostatniego najazdu bandytów. Swoją drogą, kiedy tam byłem ostatnim razem, to dalej służył za miejsce pochówku. Wszyscy leżą tam, na wzgórzu.



Nic mnie nie obchodzi, co ludzie robią z martwymi. Powiem ci jedno - jest to mało bezpieczne, to całe grzebanie w starych grobach. Nigdy nie wiesz, co możesz tam spotkać.

Tego nie widać, ale tak jest. Ten burdel się rozrasta. Nikt nie wie jak - za sprawą magii czy technologii - powiększa swoje terytorium. Nie wiadomo jak i w jaki sposób, tego czegoś cały czas przybywa. Kiedyś, na samym początku, kopiec za kościołem był tylko kopcem. Po prostu wielką kupą ziemi. A teraz? Po ataku Croats i po pożarze budynek zmienił się w nic nie wartą kupę gruzów, z wybitymi witrażami i wyrwanymi drzwiami. Właściwie została już tylko frontowa ściana, reszta została wchłonięta - tak, wchłonięta to dobre słowo - przez Złomowisko. Teraz nie widać już nawet szczątków wieży, która zawaliła się przez płomienie. Ale kościół to nie tylko pojedynczy przypadek. Zdarzały się jeszcze lepsze.

Pamiętam, jak kilka miesięcy temu, kiedy byłem przy wschodnich kopcach, widziałem sztuczne drzewo. Sztuczne. Plastikowe, z domieszką aluminium. Wypytałem złomiarza, który często tamtędy

chodził, a ten zaklinał, że jeszcze niedawno było i zdrowe i żywe. Dziwna sprawa, nie? Aż strach myśleć.

Tak samo sytuacja ma się ze zwierzętami. Widzi się czasami okropne rzeczy, ścierwo wielkości psa, ale na przykład z metalowymi zębami i sierścią z jakiegoś dziwnego plastiku. Ohyda. Cokolwiek by nie mówili spece, to nie jest w porządku. A to dopiero początek. Jest tego więcej. O wiele więcej. Na przykład technomorwy. Na pewno o nich słyszałeś, jak upodabniają się do śrubokrętów, rurek, czy może nawet silników. To przyjmij do wiadomości, że tutaj to minimum. Tutaj normalna morwa to skurczybyk wielkości telewizora. A często pojawiają się większe. Przykład? Wyobraź sobie, że pralka, którą próbujesz wyciągnąć z ruin domu, nagle ożywa i wbija ci cholerne kable w ręce. A ty nie masz możliwości oswobodzenia się spod jej cielska.

Tutaj, takie zwierzątka to element krajobrazu. Przyzwyczaisz się.

Niektórzy twierdzą, że to bez sensu, że mutanty nie mają nic wspólnego z grobami na północy i wschodzie. Niektórzy. Ja wiem, co widziałem. Widziałem, jak te małe pokraki rozrywają na strzępy bla-





chę, żeby dostać mnie i mojego kumpla. Nieważne co tam robiliśmy, nie pytaj bo i tak ci nie powiem. Popatrz tylko tutaj, to wytłumaczy wszystko: czegoś ci brakuje? Tak, to wtedy straciłem stopę. Właśnie przez te pieprzone dzieci. Pytasz jak to wygląda? Chcesz, to ci opowiem.

Mijas pierwsze rogatki, tak to nazywamy, po prostu po tym poznajesz, że wkraczasz na nie swój teren. Czujesz to w atmosferze: wszystko zastyga w oczekiwaniu, a ty wiesz, że to ty nie jesteś u siebie i idąc wązozami jesteś jak na widelcu. Nie widzisz tego, ale wiesz, że gdzieś na granicy półmroku wszystko co żywe wpatruje się w ciebie swoimi oczkami i tylko czeka aż się uspokoisz i pomyślisz, że wszystko w porządku. A potem będzie już za późno. Spadną na ciebie całą chmurą, ze swoimi pazurami, szponami, piskami, a ty nie będziesz w stanie wykonać ruchu, będziesz stał jak wryty, kiedy zobaczysz, przeciwko czemu stanąłeś.

I nie będzie dla ciebie ratunku.

Bo widzisz, one są przystosowane do środowiska, w którym żyją. Przyszływały się do toksycznych wyziewów, wiedzą - Bóg jeden wie skąd - jak walczyć z napromieniowanymi jaszczurkami, wiedzą, jak chronić się przed kwaśnym opadem. My, kiedyś, na początku, na samym początku, nie wiedzieliśmy tego. Nie mówię, że teraz wiemy, ale obecnie jesteśmy w lepszej sytuacji. Wiemy na przykład, że nie tak dobrze nie działa na chmary szarańczy, jak skrzynka mięsa. Jeżeli masz zamiar się wybrać gdzieś głębiej, prowiant to po prostu podstawa. I to nie ty go zjesz. Poza tym, na pewno przyda ci się maska gazowa. Już wspominałem o jaszczurkach. Nie mówiłem, co one potrafią. A robią różne paskudztwa, nie mam pojęcia, gdzie one się tego nauczyły. Na przykład, wyobraź sobie taką sytuację. Ich skóry dosyć dobrze schodzą u kupców, są bardzo wytrzymałe. Chcesz taką jedną upolować. No to idziesz jakiegś poszukać i znajdujesz, zazwyczaj wygrzewającą się na jakimś gładzie w słońcu. Masz już ją na celowniku, a ta ucieka. Gonisz ją przez pół dnia i nie widzisz, że to ona wprowadza cię w pułapkę. Kiedy już myślisz, że zapędziłeś ją w ślepy zaułek, ona wypuszcza jakiś ni to gaz, ni to kwas, a ty jesteś już martwy. Nie od razu, nie. Są różne gady, jedne cię paraliżują, inne usypiają, jeszcze inne ro-

bią ci taki odłot, że jakiegokolwiek drągi wysiadają. W takim czy innym wypadku - jesteś martwy, bo nawet jeżeli jaszczur nie jest mięsożerny, to i tak prędzej czy później przyjdzie coś innego, żeby zasmakować twojej nogi.

Pełna, cholera, symbioza.

Wyobraź sobie zwałowisko gruzów. Tak, tuż za kościołem, właściwie w środku. Na pierwszy rzut oka nie do przejścia, ale kiedy już wejdiesz tak do połowy, zobaczysz, że są w gruzach szczeliny dość duże, żeby nimi przejść na drugą stronę. Charakterystycznym elementem otoczenia są tu tłuczone kawałki lustra - nie wiadomo skąd się tu wzięło. Kiedy już przeciętnie się przez dziurę, zobaczysz co jest po drugiej stronie - dziwaczne zbiorowisko złomu, starych samochodów, na wpół zawalonych budynków, śmieci, szczątków mebli... Wszystko zwalone na kupę, wymieszane, zupełnie jakby ktoś zebrał to wszystko razem i może rzeczywiście tak było, różne rzeczy się słyszy, o tym co się działo dawniej... Poza całym tym szkłem i brudem, są tu ślady po pożarze. Nie wiadomo nawet którym - po tym pierwszym, kiedy spłonął kościół, nie zostało dużo. Jedne z niewielu pamiątek, to szczątki wieży dzwonnicy. Ten kościół można by drukować na pocztówkach, gdyby jeszcze były komuś potrzebne. To po prostu wizytówka tego miejsca. Nie, nie będę ci opowiadał jego historii, nie ma po co. Ale to nie jedyny takie miejsce z historią. Jest jeszcze parę innych - jak na przykład lej po bombie, z drugiej strony miasta, tam skąd nadeszły maszyny. To chyba był jakiś eksperyment Molocha, jeden z pierwszych, jak kilka innych, o których pewnie słyszałeś. Pytasz, co to było? Otóż kiedyś nasi zwiadowcy zauważyli samotny oddział blaszaka na wschodzie. To co w nim było dziwne to to, że nie było tam żadnych jednostek bojowych. Jedynie jeden wielki pojazd, na gąsienicach i kilkanaście mniejszych robocików. Przez lornetkę widać było, że nie są przystosowane do walki - ich jedynym zadaniem było oczyszczenie drogi przed kółsem. On też zbyt do bitki przygotowany nie był - ot, zwykła platforma na gąsienicach, załadowana jakimś pakunkami. Żartowaliśmy wtedy, że Moloch perkal i paciorki wiezie. I wtedy przyszedł raport od szpicy.

To nie była zwykła platforma. To była



platforma opancerzona jak jasna cholera. Wtedy zaczęliśmy już coś podejrzawać. Wystaliśmy dodatkowych ludzi w tamten rejon, z rozkazem atakowania gdy tylko maszyny otworzą ogień. Do niczego takiego nie doszło - platforma wjechała spokojnie na przedmieścia.

Zwiadowcy wrócili i powiedzieli, że to nie jest zwykły pakunek. Że to nie perkal i paciorki, ale trotyl i plastik przyjechał do nas i właśnie teraz zatrzymał się na środku przedmieść.

I wtedy nastąpiła detonacja. Wybuch słychać było w promieniu dziesięciu kilometrów, a blask rozświetlił noc jeszcze dalej. Tym, co zostało, nie zdołalibyśmy napełnić szufelki. Po prostu czarna dziura w ziemi, szeroka na sto, a głęboka na jakieś dwadzieścia metrów. I tyle, nic więcej nie zostało z przedmieść, robotów, dwudziestu naszych ludzi, po prostu wypalone koło w ziemi.

Do tej pory nie wiemy, po co Moloch zrobił coś takiego.

Teraz jest to po prostu Miejsce.

Co jeszcze ciekawego możesz tu znaleźć? Pytasz, jakich ludzi możesz tu spotkać? Czego ty oczekujesz? Wszyscy jesteśmy tutaj normalni. Nie ma bohaterów. Po prostu kilkudziesięciu ludzi, którzy próbują przeżyć. Staramy się sobie pomagać, bo od śmierci Chow Chowa, dawnego tutejszego pseudomafiozy, podupadliśmy jeszcze bardziej - ataki Croats się nasiliły, a Złomowisko zjadło resztki lecnicy. Teraz miejsce gdzie się gnieźdzymy, znajduje się mniej więcej w okolicy dawnego wejścia do miasta - jest tam taka cholernie wielka kamienna brama, a w niej miejsce dla około piętnastu ludzi. Ci, którym nie starczyło miejsca pobudowali sobie baraki nokoło, lub żyją w niedalekich gruzach. Sama brama jest mniej więcej przystosowana do obrony - okna zamienione deskami w wąskie szczeliny, obkute żelazem drzwi, a w piwnicach miejscowy skład żywności i sprzętu. Dziwi cię, że tak sobie radzimy, że nie znalazł się dupek, który próbowałby siłą przejąć władzę nad grupą? Nie, nie ma tu takich. Nikt nie jest na tyle głupi - już dawno wszyscy tutejsi zrozumieli, że tylko dzięki współpracy możemy jakoś przeżyć. Nie mówię, że nie zdarzają się zgrzyty - oczywiście że są, a w końcu każdy tutaj ma swoją broń - z przyzwyczajenia, nigdy nie wiadomo,

kiedy znowu coś wypełźnie ze złomu.

Oprócz tych, którzy mienią się mieszkającami, czasami przebywają tutaj przyjezdni - zazwyczaj łowcy gambli, którzy zwabieni pogłoskami o Złomowisku przyjeżdżają tutaj, żeby wypełnić zlecenie, czasami po to, żeby po prostu poszperać, może znaleźć coś, co odmieni ich życie. Zazwyczaj znajdują ostateczną odmianę w szponach Croats, jednak czasami zdarzają się tacy fachowcy, którzy wychodzą z tym po co przyszli. A można znaleźć czasami naprawdę zadziwiające rzeczy - do tej pory opowiada się o człowieku, który wyszedł po pięciu dniach w złomie, targając na wózku całkowicie kompletny komputer i meblościankę ze szklanymi drzwiczkami. Nikt nie wie, skąd on to wytrzasnął. Jednak to jest wyjątek, chwalebny wyjątek. Nigdy nie masz pewności co znajdziesz i zazwyczaj po prostu grzebiez to tu to tam, a jak tylko znajdziesz cokolwiek wartościowszego, spieszasz zanim coś znajdzie ciebie.

Powyższa sytuacja powoduje, że całe to miejsce żyje gambliami - gdy tylko jakiś wędrowiec trafi do miasta i okazuje się, że ma coś wartościowego, otwiera się piwnice, bramy i handluje po mocno konkurencyjnych cenach. Ludzie tutaj preferują kupno żywności - pomimo kilku myśliwych i poletek za miastem, nie mamy nadwyżek jedzenia - wielkimi i cholernie kosztownymi gambliami się nie najesz, a takich mamy całkiem sporo - niektórzy łowcy opychają wszystko na miejscu, żeby potem nie nosić tego przez pustynię. Tak czy inaczej, wszystko sprowadza się do tego, że mamy tu dużo naprawdę ciekawych rzeczy i jeszcze więcej chłamu do wciśnięcia turystom. Gdyby tylko jacyś przyjeżdżali, ale cóż, to nie jest Salt Lake...

Co ty możesz o tym wiedzieć? Co możesz wiedzieć o przeżyciu w tym miejscu? Tuż pod stalowym dupkiem Molocha, z Croats na karku, z całym tym syfem, który wyrasta nam za plotem... Przeżycie tutaj nie jest możliwe. Nie interesuje mnie co - wiem, że za parę lat coś nas tu zeżre. Albo będzie to blaszak, albo Croats, albo po prostu zarośniemy tym miejscem i nie będzie już nikogo, kto odważyłby się tu przybyć. A wtedy nie będzie tu już ludzi.

Chicago? Nie, nigdy tam nie byłem.



Hard Junk

Full Metal Junkyard

Wiadomo, że możesz wpuścić tu graczy po to, żeby nabierali kupę gambli, potem sprzedali wszystko w miejscowym sklepie, by następnie żyć jak panowie. Wiadomo, że mogą znaleźć to czego szukali i jasne jest także to, że mogą znaleźć cokolwiek innego i, jak już wcześniej wspomniałem, że coś może znaleźć ich. Moim zadaniem jest podanie ci kilku przykładów, co to może być.

1. Pacuszka leków, zakopana gdzieś w ruinach - głównie psychotropy. Wartość, w zależności od kupca, waha się od 20 do 60 gambli.

2. Zdjęcie w ramce, przedstawiające przytuloną parę na tle kościoła. Może dostaniesz kilka gambli za ramkę, chyba że wpadniesz do Salt Lake i opchniesz jakimś nawiedzonymu za kevlar.

3. Kino domowe w okropnym stanie. Zdany do użytku jest tylko zestaw głośników stereo - godzina pracy specja i masz wspinały surround na kabelku jack. W takim stanie, w jakim je znajdziesz, może i 30 - 40 gambli.

4. Wspinala zachowane biurko - jak tylko je wyciągniesz z zawalonej ściany - jeszcze daleko sprzed wojny, u kolekcjonera dostaniesz za nie grube gamble, naprawdę grube.

5. Zbiór płyt CD z muzyką - piraty i oryginały - zdane do odtworzenia okazują się może cztery, czy pięć.

6. Lampka nocna z abażurem i stłuczoną żarówką. Nie wiadomo po co to komu, ale w końcu bierze się co Bozia daje, nie?

7. Beczka gdzieś w piwnicy, przywalona szczątkami rowerów i szafek. Po otwarciu okazuje się być pełna wspaniałego, przedwojennego wina - za coś takiego, u specyficznego kupca możesz przeżyć do końca życia. Ewentualnie otworzyć knajpę i brać setkę za kieliszek. Albo i więcej.

8. Trzy pełne kanistry z przedwojennym paliwem, ukryte w schowku za jakimś zrujnowanym domem. Wartości czegoś takiego nie muszą chyba opisywać.

9. W pełni zdana do użytku maszyna do szycia - ma nawet komplet igieł i nici! Z czymś takim możesz zostać jedynym w okolicy krawcem! Uważaj tylko na kon-

kurencję.

10. Na wpół złamana biblioteczka - książki, które się zachowały, to encyklopedia zdrowia, wydanie rosyjskojęzyczne oraz przewodnik po Meksyku, wydanie kieszonkowe.

11. Ciało któregoś z twoich poprzedników - przygniecione stalowymi drzwiami i zupełnie ogołoczone. Pociesz się, nie jesteś tu sam!

12. Dwa samochody ustawione jak domek z kart - w całkiem niezłym stanie - cała elektryka do wymiany, zatarte skrzynie biegów i łącznie sześć i pół opony, ale za to silniki nie są bardzo przeżarte rdzą. Poza tym w tylnej kanapie jednego z nich coś ma legowisko. Nie chcesz wiedzieć co i cieszysz się, że nie ma tego czegoś w domu.

13. Skrzynka pełna tandetnych, plastikowych budzików - nie wiadomo dlaczego, wszystkie zatrzymane na jednej godzinie - 13:05. Wymienisz baterie i wszystkie będą hulać jak ta lala - okrągła 50 za całość.

14. W pobliżu dwóch trupów - zestaw podróżny dla księdza. W skład wchodzi: metalowy krucyfiks, biblia, woda święcona, olejki do ostatniego namaszczenia - wszystko w skórzanej walizce, wyłożonej gąbką. Drugi szkielet jest przybity do ziemi palikami.

15. W szafie, na wieszaku - skórzany płaszcz z brązowej skóry, w niezłym stanie. Oryginalny z logo Harley'a Davidsona na mankietach! Nikt takiego nie ma! Nawet nie myśl o tym żeby go sprzedać, takim rzeczom należy się szacunek.

16. Pudło pełne zabawek - w pokoju z resztkami kolorowej tapety na ścianach. Klocki, samochodziki, kilka lalek. Bezcenne.

17. Zestaw garnków ze stali nierdzewnej. W świetnym stanie, prawie nie dziurawe.

18. Torba lekarska, z kilkoma parami butów w środku. Wszystkie kobiece, w numerze 11. Jak znajdziesz kogoś, kto to kupi, to nieźle zarobisz.

19. Latarka, potężny halogen, który wypala źrenice. Bez baterii. Zamknięty w szafce w kącie zrujnowanego pokoju.

20. Dobrze zamknięte w skrzyni tafle szkła - szyby 1.5 na 1.5 metra, jak znajdziesz kogoś, kto buduje szybowiec, jesteś bogaty. Jak nie - zawsze możesz zbudować własny.



Za kurhanem

Czyli część tego, na co możesz się natknąć szperając w poszukiwaniu czegokolwiek, co może ci pozwolić przeżyć kolejny dzień. Wszystko co jest opisane poniżej, będzie starało ci się w tym przeszkodzić. Nie przygotowuj się. I tak nigdy nie będziesz gotowy na wszystko, czym może poczęstować cię to piekło, jakim jest Złomowisko. I nie zapomnij o masce gazowej, pamiętasz?

I wiesz, że cokolwiek widziałeś po pustkowiach, nigdzie nie znajdziesz takiej menażerii jak tutaj. Nie łudź się. Nigdzie indziej nie zobaczysz zwierząt w tak okropny sposób zmutowanych, chorych, czy napromieniowanych. Chyba, że byłeś w Chicago. A wtedy chyłł czoła i ustępuję drogi na ulicy.

Zmutowane psy

Skończył się czas pocziwego burka przy budzie. Nadszedł czas na krwiożercze półmutanty, które po przebytych doświadczeniach zamieniły się w istoty doskonale przystosowane do życia w złomie. Wyobraź sobie potwora wielkości małej szafki, który warczy, ślini się na twój widok i przyprawia cię o drżenie kolan



swoimi rozgorzzałymi oczami. Do tego obrazka dodaj stalowe zęby. Tak, nie przesiyszałeś się. Z powodu jakiegoś niewyobrażalnego diabelstwa, choroby, czy mutacji niektóre zwierzęta w Złomowisku są, że się tak wyrażę, ulepszone. Zdarzają się, właśnie, stalowe zęby. Ale jeszcze częściej mamy do czynienia z plastikową sierścią, segmentowymi ogonami, czasem widać w szkieletach kości, które nie mają szpiku tylko jakiś chemiczny ściek. A wszystko to dopełnione wybuchową mieszanką agresji i inteligencji, która pozwala polować na ludzi. Dobrze zrozumiałeś. Polować. To sukinyństwo potrafi wyjść w ciągu dnia na ulicę i urządzić sobie jakieś pieprzone safari. Nie boi się ludzi. Wie, że jest twardy. Nie musi się bać, zdaje sobie sprawę, że to my się go obawiamy. Zazwyczaj to samotnicy, spotykający się z innymi osobnikami swego rodzaju tylko po to, żeby się rozmnożyć. Czasami polują w stadach, a wtedy my nie robimy nic innego, jak tylko wyciągamy każdą broń palną jaką się da i barykadujemy w domach. Nie ma sensu walczyć z nimi otwarcie, na ulicy, bo ich zawsze będzie więcej. Bo jest ich cholernie dużo, w końcu kto przed wojną nie chciał mieć swojego pieska?

Zmutowane psy - reguły

Agresja: 20 / 15

Pierwsze spotkanie: Problematyczny test Morale (Lęk)

Ruch: 4 m / segment

Trafilenie: Za ruch +50%

Słaby punkt: Głowa, pt +70%

Zręczność: 15 (10 - 16)

Percepcja: 12 (9 - 12)

Spryt: 8 (7 - 11)

Doświadczenie: 3 (2 - 5)

Akcje:

1 segment: Ugryzienie (Lekka rana)

1 segment: Cios łapą (Dwa draśnięcia)

2 segmenty: Ugryzienie i pochwycenie (Lekka rana)

3 segmenty: Ugryzienie i powalenie (Ciężka rana)

Tryb berserkera: Tak

Wytrzymałość: Różnie, od jednej ciężkiej, po bydlaki z jedną krytyczną

Redukcja ran: Zazwyczaj nie, zdarzają się okazy, które ignorują pierwsze draśnięcia, lub lekką ranę

Pancerz: Jak wyżej, są przypadki z polimerową skórą, wtedy pancerz wynosi 1

Ucieczka: Rana stanowiąca połowę wytrzymałości

Kondycja: 14

Manewry: Zwiększone tempo walki, furia

Zmutowane Gady

Tutaj jest jeszcze lepszy piknik niż w wypadku psów. Wiesz dlaczego? Psy, owszem, były już od samego początku nieźle przystosowane do życia. Chodzi mi o kły i pazury, nie? To wyobraź sobie, że jaszczurki w zestawie oprócz tego mają twardą jak cholera skórę i system wydalniczy, który pozwala im na robienie różnych śmiesznych rzeczy z wydzielinami, które mają gdzieś tam w sobie. To na początek. Po wojnie i po życiu w tej okolicy, dorzuć im jeszcze twardszą skórę, mordercze instynkty i bardziej zabójcze substancje ustrojowe.



Zmutowane gady - reguły

Agresja: 15 / 5

Pierwsze spotkanie: Przeciętny test Morale (Łęk)

Ruch: 1.5 m / segment

Trafienie: Za ruch +10%

Słaby punkt: Głowa, pt +80%

Zręczność: 7 (Gat. Pierwszy) / 13 (Gat. Drugi) / 8 (Gat. Trzeci)

Percepcja: 8 / 9 / 12

Spryt: 4 / 9 / 10

Akcje:

1 segment: Ugryzienie (Lekka rana / Draśnięcie, Jad / Draśnięcie, Kwas)

2 segmenty: Ugryzienie (Ciężka rana, Pochwycenie / Lekka rana, Jad / Lekka rana, Kwas)

3 segmenty:

Gatunek pierwszy: Ugryzienie i powalenie (Ciężka rana). Ugryzienie (Dwie ciężkie)

Gatunek drugi: Plunięcie Jadem (opis niżej)

Gatunek trzeci: Plunięcie Kwasem (opis niżej)

Tryb berserkera: Tak / nie / nie

Wytrzymałość: Dwie krytyczne / krytyczna / cztery ciężkie

Redukcja ran: Poziom w dół / nie / nie

Pancerz: Tułów 3 / 1 / 2

Głowa 2 / 0 / 1

Ucieczka: Krytyczna / ciężka / dwie ciężkie

Kondycja: 14 / 10 / 12

Manewry: Furia

Ogólna zasada na Złomowisku jest taka - zobaczysz gada, to miej się na baczności. To jest *naprawdę* niebezpieczne zwierzę. Utwardzona skóra pozwala im na przeżycie postrzału z karabinu. Szpony z jakiejś syntetycznej substancji, twardszej od naturalnej, umożliwiają pocięcie ci broni na kawałki, jeśli będziesz na tyle głupi, że podejdziesz bliżej. Jednak pewnie nie zdołasz, bo zanim się na tyle zbliżysz, ona spryska cię swoim jadem, a ty poczujesz jak z twoją skórą dzieje się coś bardzo niedobrego. Ogólnie, można rozróżnić kilka gatunków jaszczurek, postaram ci się je jakoś opisać.

Pierwsza, najbardziej podobna do spotykanych w reszcie Stanów Heloderm, to po prostu zielonożółty, trzy i półmetrowy potwór, który charakteryzuje się wyraźnie zaznaczonymi płytami grzbietowymi, jak u jakiegoś przedpotopowego dinozaura. Paskudnie to wygląda, kiedy tak leży pełna pewnością siebie - ten okaz ma najgrubszy pancerz ze wszystkich. Na szczęście nie ma tak dobrze wykształconych gruczołów i nie potrafi pluć swoim jadem.

Drugi rodzaj jaszczurki jest nieco mniejszy, ale to nie zmniejsza niebezpieczeństwa - potrafi pluć jadem. Wprawdzie jej skórę można przebić dobrze naostrzonym nożem, jednak będziesz musiał przebyć daleką i trudną drogę, żeby to zrobić - jej podstawową taktyką jest po prostu nadęcie się i splunięcie ci kwasem po oczach. A to nie jest nic przyjemnego. Nie radzę się po czymś takim pokazywać w towarzystwie.

Trzeci, jadowicie zielony i dlatego dobry do wypatrzenia gatunek, jest mniej więcej rozmiarów zwykłej Heloderm. Nie ma zbyt mocnego naturalnego pancerza, ale jest najbardziej podatny na choroby i mutacje - chyba wie, co mu nie zaszkodzi. Tak czy inaczej, znakomicie przyjmuje to świństwo, które zamienia skórę w polimer. I to nie wszystko. Wiesz, co jeszcze ułatwia jej znalezienie? Zostawia po sobie ślad, kiedy tak pełźnie, wydziela jakiś śluz - żrący jak jasna cholera. I może go produkować i wydzielać w każdej chwili, zwłaszcza w stresie. Wyobraź sobie taką sytuację, kiedy ty podchodzisz po jej zastrzeleniu, chcesz ją obeдрzeć z uczciwie zarobionej skóry, a ta przepala ci i rękawice i skórę. To naprawdę niebezpieczne stworzenia.

Zasady działania:

Jad: jest to trucizna pochodzenia organicznego, jednak zmodyfikowana przez mutacje i choroby. Wystarczy zetknięcie się go ze



hard junk





skóra, aby zaczął działać. Trafionego czeka B. Trudny test Kondycji. Zdany - częściowy paraliż - utrudnienia +60% do wszelkich testów ruchowych, narastające o 15% co turę. Nie zdany - całkowity paraliż - postępuje 30% co turę, do 120%, potem następuje unieruchomienie. Jeżeli przeżyjesz, to utrudnienia znikają w tempie 10% na 6 godzin, w obu przypadkach. Przy plunięciu - zasady rozpylenia tak, jak w wypadku strzału ze śrutówki. Testuje się samą Zręczność.

Kwas: nie zbadano jeszcze pochodzenia tej substancji, jednak chyba jest organiczna - inaczej jaszczury nie potrafiłyby go produkować, przynajmniej w takich ilościach. W mechanice gry działa tak - jeżeli nie masz odzieży ochronnej, to po udanym ugryzieniu, w czasie następnych dwóch tur, dostajesz w każdej z nich dodatkową ranę, taką, jakie dawało samo ugryzienie. Bez rzutu obronnego. Jeżeli masz na sobie ubranie ochronne, to niwelują one pierwszą ranę, a drugą obniżają o jeden stopień. Potem nadają się do wyrzucenia. Jeżeli dotykasz skóry (na przykład przy obdzieraniu z niej, lub przy chwyceniu jaszczurki), to bez ochrony dostajesz z miejsca w lokację, która się z nią styka, dwie lekkie rany co turę. Kiedy masz ochronę, zaczynasz od drugiej tury kontaktu: najpierw draśnięcie, potem dwa, zwiększa się o jeden stopień co turę, aż do dwóch lekkich - w końcu rękawice zostają przeżarte i wchodzą zasady bez ochrony. Je-

dynym sposobem na dobranie się gadowi do skóry jest poczekać dzień lub dwa po zabiciu - wtedy substancja rozejdzie się po otoczeniu, a ty będziesz mógł w spokoju zdejmować swoje trofeum.

Zasada opcjonalna: w wypadku wielokrotnego pogryzienia przez pierwszy lub trzeci gatunek, wzrasta ryzyko zarażeniem się ANTERS. Przyjmijmy, że za każde ugryzienie przez danego osobnika +10% - rzuć po każdym ciosie, który wszedł w ciało.

Croats

Czas na pieprzoną wisienkę na torcie. Croats. W tym mieście nie da wymówić się tej nazwy, nie zięjąc nienawiścią. Nie ma tu nikogo, komu by kogoś nie zabiły. Każdemu z nas kogoś zabrały - matkę, ojca, czasami brata, albo córkę. A najczęściej po prostu oko lub stopę. Każdy człowiek od nas żywi do nich osobistą urazę. Żaden z nich nie ma skrupułów przed zabijaniem tych potworków. To już nie jest prosta wojna. To jest międzygatunkowa wendeta. Nie można przestać, dopóki któraś ze stron nie wyginie. I, szczerze powiedziawszy, to one mają przewagę.

Cokolwiek o nich słyszałeś, wyobraź to sobie dwa razy większe, wredniejsze, liczniejsze. Tak, masz rację. To są dzieci. Bit-boys, powiadasz. W Filtydelfii jakoś z nimi żyją. Filtydelfia. Racja, żyją. Ale spójrz na mapę - Filtydelfia to kiedyś była metropolia, dziś to też jest jedno z niemałych miast, mają jakiś przemysł, są na wschodnim wybrzeżu - pomiędzy Nowym Jorkiem, a Federacją. A my? My mamy tylko Złomowisko i Starą Bramę.

A one rosną w siłę. Nikt tak na poważnie ich nie badał, ale z tego co wiemy, to tutaj, na miejscu, rośnie w siłę kilka szczepów. Różnią się nieco, na przykład miejscami występowania, czy godzinami żeru, ale to są dalej te same, stare, dobre Bit-boys.

To, co czasami się o nich opowiada, to nic w porównaniu z tym, co słyszy się czasem nocami. Skrzeki. Wycia. Drapanie pazurów o ścianę, kiedy siedzisz w środku za zabarykadowanymi drzwiami, z ręką na spuście. Nie, nie zawsze tak jest. Zdarzają się spokojniejsze okresy, masz rację. Ale czasami jest tu prawdziwe piekło. Tak jak wtedy, tego razu, kiedy spłonął kościół - to była masakra. Pożar strawił część hordy, bo byli zbyt głupi, żeby odejść na sensowną odległość, kiedy zawalila się dzwonnica. Ale pomimo to, były to ciężkie godziny, wielu naszych zginęło. Pewnie słyszałeś, że zawsze atakują sfo-

Croats - reguły

Agresja: 20

Pierwsze spotkanie: Problematyczny test Morale (Łęk)

Ruch: 2.5 m / segment

Trafienie: Mały cel +30%, za ruch +30%

Słaby punkt: Głowa, pt +90%

Zręczność: 12

Percepcja: 13

Spryt: 13

Akcje:

1 segment: Cios pazurami (Lekka rana)

2 segmenty: Skok: 10 m, cios pazurami i pochwycenie (Lekka rana)

3 segmenty: Cios pazurami, ugryzienie i wczepienie (Ciężka rana)

Tryb berserkera: Nie

Wytrzymałość: Cztery lekkie

Redukcja ran: Nie

Pancerz: Nie

Ucieczka: Dwie lekkie

Kondycja: 12

Manewry: Zwiększone tempo walki, furia



rami. Tłumem. Co sobie wyobrażasz, ile dla ciebie to jest tłum? Dwadzieścia? Trzydzieści? Ha. Wtedy były ich setki. Wyłaziły wprost spod ziemi, wyłaniały się ze złomu, upiory w naszym własnym, prywatnym piekle. To był koszmar.

Co do różnych rodzajów Croats - tak, występują. Ale, tak jak i w innych przypadkach, są to raczej wyjątki. I dobrze, bo czy potrafisz wyobrazić sobie, jaką masakrę sprawiłby nam osobnik ze stalowymi szponami? Albo maluch, który oprócz tego, że urwie ci ucho, to wsadzi tam jakiegos paskudztwa? Nawet nie pytaj, z czym czasami się spotykamy. I tak byś tego nie przeżył, sam na sam.

Pochodzenie: Złomowisko

Do wyboru: +1 do Charakteru, bądź +1 do Percepcji

Możecie zapytać, jacy ludzie tutaj żyją. Twardzi, tyle powiem. Owszem i Miami i Nowy Jork i Hegemonia mają swoich twardzieli - jednak tutejsi to spece od przeżywania. Po prostu - mają już taki instynkt, żyją na ziemi przygranicznej, żywią się tym co nie ucieknie z talerza, w

handlu targują się ostro i szukają zarobku w miejscach, gdzie ty nie szukałbyś nawet guza. Ludzie tu uczą się fachu od swojego dziadka, ojca, albo od kogokolwiek, kto ma ochotę uczyć. Samo życie - jeżeli już coś umiesz, przekaz to innym, a zwiększysz szansę przetrwania wszystkich. To dosyć zamknięta społeczność, jednak jeżeli masz ochotę grać prawdziwym mieszkańcem Złomowiska, lepiej miej ku temu dobrą motywację. Trzeba być naprawdę zdesperowanym, żeby się tutaj urodzić.

Do wyboru masz trzy cechy - każda z nich reprezentuje inną grupę w mieście: myśliwych, zbieraczy i rolników. Każdy z nich wyuczony w swoim fachu, jak nikt inny. Oto, co mają do zaoferowania:

Nieźła Sztuka

Od lat żywisz swoją rodzinę tym, co uda ci się upolować. Wiesz, gdzie chodzą pie zmutowane psy. Wiesz, gdzie lubią wylegiwać się te potwory, które nieświadomieni nazywają jaszczurkami. Znasz zwyczaje większości powszechnie spotykanych na





tych terenach zwierząt i kilku naprawdę wyjątkowych potworków. Wiesz, jak ich unikać, albo jak wbić się im prosto do gniazda. Masz bezpłatny suwak do testów Tropienia, Łowiectwa i Czułości, kiedy to na co polujesz, nie jest tworem samej natury.

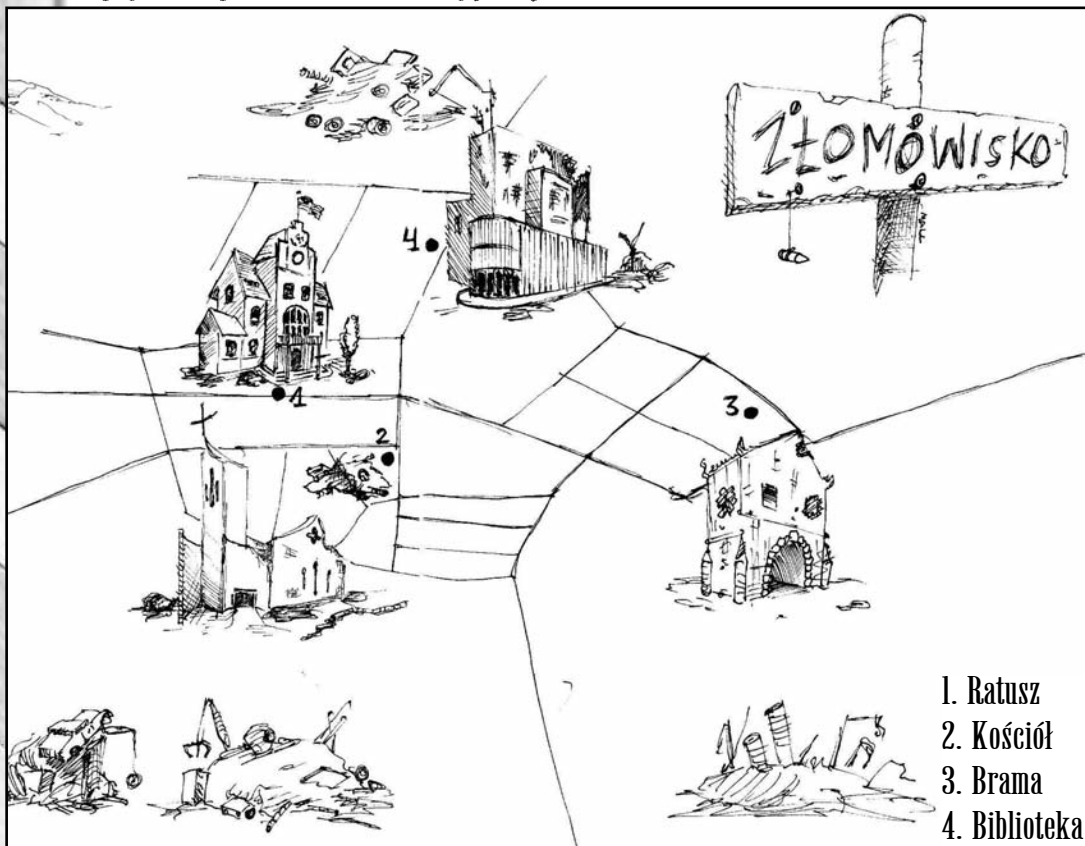
Nie Zauważyłeś?

To ty przeszukujesz zagruzowane i załomowane tereny, przez które przeszło już wielu tobie podobnych. To ty potrafisz wyrwać z trzewi zawałonych budynków cudeńka, których nie znalazłby nikt inny. Mogłabyś tedy przejść pielgrzymka Szczurów, ale zawsze znajdzie się coś, co oni przeoczyli. Za każdą osobę, która w ciągu ostatnich 8 godzin przed tobą przeszukiwała dany teren, dostajesz jeden punkt, który możesz wykorzystać do polepszenia swojego wyniku na kościach w czasie każdego testu Percepcji, który związany jest z szukaniem gambli. Ostateczna decyzja należy do MG i ma to swoją cenę -

podczas tworzenia postaci musisz wybrać bonus do Percepcji. Masz talent, fach w oczach.

Trudny Teren

Wydzierasz skażonej ziemi jej skrwawione płody, tak to można poetycko ująć. Hodujesz napromieniowaną kukurydzę, zbierasz zmutowany groszek, przerzucasz swoją wierną łopatą świecący nawóz. Bronisz swoją rodzinę przed śmiercią głodową za pomocą wszystkiego, czego się nauczyłeś. Znasz się na tym, wiesz co robić, kiedy listki przywędły, a czym lać na stonkę, żeby nie zniszczyć zbiorów. Dostajesz punkt w Wiedzy: Biologia, a każdy test związany z uprawą roślin jest łatwiejszy dla ciebie o dwa stopnie. Dodatkowo orientujesz się w gatunkach powojennej flory - po teście Sprytu, którego poziom trudności określa MG, możesz poznać wybrane przez niego cechy i właściwości. Grabie w dłoń.



1. Ratusz
2. Kościół
3. Brama
4. Biblioteka



30 srebrników

01. W skrócie

Kolor: Rdza + Stal, opcjonalnie Rtęć

Miejsce akcji: Miasto na północy i jego okolice

Ilość postaci: Dowolna

Streszczenie: Gracze dostają zlecenie odnalezienia pewnego człowieka - członka wędrownej sekty. Okazuje się, że ukrył się gdzieś w ruinach miasta - jedynym więc wyjściem jest zagłębienie się pomiędzy wyburzone budynki i dorwanie uciekniера.

Uwaga - we wcześniejszej części dodatku znajduje się pochodzenie - Złomowisko. Możesz je wykorzystać, jak najbardziej. Oznacza to jednak kilka modyfikacji - dla danego gracza obcinasz wstęp z dojściem do miasta (jeżeli znajdował się już na miejscu) lub po prostu w możliwie łagodny sposób fabularnie robisz mu powrót do domu. Na pewno sobie poradzisz, a ja nie zamierzam dawać ci sztucznych ograniczeń.

02. Długa droga w dół

Historia zaczyna się (dla graczy) w momencie, gdy są zajęci wędrowką po terenach na zachód od Minneapolis. To gdzieś na północny zachód od Detroit. Jaki jest cel ich wędrowki? Cóż, masz do wyboru kilka opcji - albo wyrwali się z walk na Froncie, czyli są dezterterami, albo zostali tu wysłani z jakąś misją, lub po prostu tu przywędrowali. W pierwszym i w trzecim wypadku sprawa jest prosta - wciągasz ich w rozwój wydarzeń jak spaghetti, zaś przy wyborze drugiej opcji - dostają cynk, gdzie mogą znaleźć cel swojej misji. To już zależy od ciebie, jeżeli szukają gambli - mają duże szanse na powodzenie, a w razie poszukiwań osoby - coś, cynk mógł być pomyłką, pułapką, lub po prostu jest nieaktualny.

Tak czy inaczej - miejscem, na początku drogi do którego stoją gracze, jest Złomowisko - mała osada na zachód od Fargo i Fergus Falls. Nie sugeruj się mapą - skąd możesz wiedzieć, że kartograf, który ją narysował, wie gdzie są pozycje Molocha? Wszystko to domysły, nikt nie zna jego prawdziwego zasięgu. Tak czy inaczej, na

tym odcinku jego granic jest względnie spokojnie - ataki maszyn nie zdarzają się częściej niż raz na trzy miesiące, a i te nie są zbyt silne, pomimo bliskiej drogi do Enklaw.

Reasumując - postaci graczy podróżują w stronę Złomowiska. Jak ich tam umieścisz, to już twoja sprawa, MG. Leżą przez pustkowia - dookoła okolica przedstawia się mniej więcej monotennie - żwir, piasek, głązy, klasyczne postapokaliptyczne pustkowia. Doprowadź ich do momentu, kiedy na horyzoncie pojawi się zbliżający się obiekt. Mutant? Zagubiona maszyna Molocha? A może to ludzie? Bez lornetki nie sposób dojrzeć. Jeśli jednak jakiś spryciarz ma takową, bądź są na tyle nieostrożni, że pozwolą zbliżyć się temu czemuś, zobaczą wspaniałe błyszczącą w słońcu czarną limuzynę mknącą w kierunku Minneapolis. Zanim pojazd nie zważając na nich popędzi dalej, zdążą zauważyć tylko kierowcę i jednego pasażera siedzącego z tyłu. Cała ta sytuacja wydaje się być nie z tego świata, ale jeżeli któraś z postaci nie podda się klimatowi i spróbuje zatrzymać samochód, kierowca będzie starał się go wyminąć, nawet zjeżdżając z drogi. Spróbuj jednak dać graczom do zrozumienia, że lepiej nie zaczynać - wszystko ma wyglądać na cholernie tajemnicze, ale jeżeli już w jakiś sposób zatrzymają samochód, okaże się, że pasażer i kierowca nie zamierzają poddać się bez walki - nie będą się wdawać w głupie gadki, tylko wyciągną granat gazowy i rzucają w kierunku graczy. Kierowca działa tu jako bodyguard pasażera - starszego człowieka w garniturze, który bardziej chowa się za pancernymi drzwiami samochodu, niż walczy. Jakkolwiek by się sytuacja nie rozwinęła - ochroniarz powiadomiam przez CB Radio o problemach centralę w Minneapolis. Tak niewiele, a rozbój w biały dzień nie ujdzie graczom na sucho. W razie porażki, to jest śmierci starszego, bodyguard wyciąga granat i wysadza samochód. Jeżeli zginie ochroniarz, facet w garniturze okaże się sędzią - wracającym do Minneapolis po wezwaniu właśnie do Złomowiska. Walka to wyjście ostateczne, pamiętaj, że kierowca nawet jak zauważy graczy, to nie będzie chciał



konfliktu - dopóki gracze nie unieruchomią pojazdu, ten będzie się starał jak najszybciej oddalić. Jeżeli już dojdzie do rozmowy, to odzywa się tylko kierowca - a i tak nie mówi zbyt wiele, tylko tyle, by wiedzieć, że wraca z któregoś z miast na zachodzie. Tak czy inaczej - gracze zostają na drodze albo w wrakim samochodzie, albo sami. Kiedy podejmą dalszą wędrówkę, pozwól im znaleźć ślady obozowiska wyżej wymienionej dwójki - rozgrzebane, zagaszone ognisko, puste puszkę po konserwach, a także cztery łuski .44 - w niejakim oddaleniu od obozu, za to blisko ścierwa jakiegoś dziwnego psa. Jest ono niby normalne, jednak ma wyjątkowo twardą skórę i błyszczące, szare zęby. Pokaż graczom, co z nim jest nie tak - jeśli zdecydują się bliżej zbadać niniejsze ciało, niech odkryją, że trzy pierwsze pociski trafiły - a ślady dookoła pozwalają stwierdzić, że i wtedy pies był zdolny do bicia zagrożeniem dla ochroniarza, który dobił go strzałem w łeb. Po dłuższych oględzinach gracz, który zajmie się paszczką, zda sobie sprawę, że zęby padliny są ze stali - może nie najwyższej jakości, ale wystarczająco silne, by przegryźć drzwi samochodu osobowego. Daj im do myślenia. Niech się zastanawiają, w jaki sposób mógł powstać taki rodzaj mutanta - przypomnij im te wszystkie karczemne opowieści o zdziwaczalych zwierzętach, o mieszkańcach okolic nad Missisipi, a w końcu o tworcach Molocha. Nie sugeruj niczego, po prostu przypomnij. Niech jeszcze nie wiedzą, co ich czeka.

Kiedy ruszą dalej, niech zorientują się, że coś za nimi idzie - czasami mogą uchwycić cień, albo usłyszeć dźwięk żwiru szleszczącego pod łapami tego czegoś. Niech powoli zaczną zapadać zmrok - sami muszą być już świadomi, że wystawienie wart to konieczność. Jednak nic się nie stanie - oprócz dziwnych odgłosów i szeleatów, noc minie spokojnie. Jeśli mają samochód, niech rano koła będą zalane jakimś dziwnym płynem - okropnie śmierdzi chemią nieznanego pochodzenia i aż dziw, że nie rozpuścił opon.

To od ciebie zależy, w jakiej odległości od Złomowiska minęli się z samochodem. Zaproponuj ci parę rzeczy, które mogą się im przydarzyć w drodze na miejsce. Mogą spotkać innego przedstawiciela gatunku, którego załatwi ochroniarz - w równym lub mniejszym stopniu chore, albo zmuto-

wane (pamiętaj o chorobskach, może warto zarazić jakimś paskudstwem zbyt ciekawych, grzebiących w zwłokach?). Mogą zobaczyć jakąś jaszczurkę, wygrzewającą się na jednym z głazów w pobliżu drogi. Nie będzie się zachowywać agresywnie - jest najedzona i odpoczywa, ale będzie się bronić. Niech w pewnym momencie napotkają koleiny przecinające drogę w poprzek - i ginące wśród piasku oraz kamieni 50 metrów od szosy. Pomęcz ich także burzą piaskową - czy aby na pewno mają ze sobą gogle?

W końcu, pod wieczór któregoś z dni podróży, w oddali ujrzą wzgórze - niezbyt wysokie, niezbyt strome - jednak bardzo kamieniste. Nie będzie ono daleko. Jak ich skłonić do zboczenia z trasy w tym kierunku? Niech jeden z graczy po teście wypatrywania (sugeruję problematyczny) zauważy, że na szczycie coś błyszczło w promieniach zachodzącego słońca. Zupenie jak lornetka, lustro, albo luneta karabinu snajperskiego. Nie strasz ich tym snajperem - nie mają uciec, wystarczy, że będą ostrożni. Wspinaczka na nie zajmie mniej więcej pół godziny, jednak samochód lepiej będzie zostawić na parterze - nie ma odpowiedniej drogi, jest tylko wąska ścieżka, jednak wyraźnie wydeptana. Powinni zauważyć dosyć dużo śladów stóp - i jedną koleinę, jak gdyby ktoś ciągnął jakąś belkę. Kiedy w końcu osiągną szczyt, ukaż im nierówną powierzchnię - jednak wydeptaną. I kiedy już wszystkich ich będziesz miał na szczycie, niech przejdą się kawałek - w miejsce, w które prowadzą ślady, a które do tej pory było zasłonięte skałami. Gdy już tam podejda, puść jakąś mroczną muzykę, opisz wszystkie poważnie, pozwól im poczuć nastrój sytuacji - bowiem właśnie teraz zza skał wyłania się krzyż. Nieduży, najwyżej trzymetrowy. Co gorsza, niedawno użyty. Wisi na nim ciało człowieka. Opisz im wszystko to, co składa się na majestat śmierci - niech wiedzą, że człowiek cierpiał, a rany, jakie odniósł przed śmiercią, nie były śmiertelne, tylko bolesne. Potem zwróć ich uwagę na głowę skatowanego - już wiecie, co błyszczalo. Jakiś dowcipniś założył mu na głowę plastikowy diadem ze szkiełkiem, który przypadkiem odbił światło i przywiódł tu postaci. Kiedy już będziesz miał nastrój, zwróć ich uwagę na deskę, która leży koło krzyża - z przyczepionym do niej sznurkiem. Wygląda, jakby



wcześniej wisiała, ale coś, lub ktoś ją zerwał. Jeżeli któryś z graczy zdecydował się ją podnieść, zaskocz go kitchinem, który ucieknie, gdy tylko odkryje się jego kryjówkę. Na desce wypisane jest czarna farba „ZGODNIE ZE ZWYCZAJEM”.

Jeżeli ktoś będzie na tyle dociekliwy, że zechce zbadać ślady, po problematycznym teście tropienia dowie się, że obecnych na egzekucji było trzynastu.

O co tu chodzi? Przecież to zakrawa na jakąś średniowieczną masakerę, takie wieszanie po krzyżach. Daj graczom do zrozumienia, że coś takiego można zobaczyć właściwie w Salt Lake. Tylko tam ludzie zadawaliby sobie tyle trudu, żeby umęczyć jednego człowieka. Zaraz... A może to jakaś sekta? Może w pobliżu grasują fanatycy? Możliwości można mnożyć - ważne jest to, że w niedalekiej przeszłości byli tu ludzie, którzy potrafili ukrzyżować innego przedstawiciela swojej społeczności. Zwróć ich uwagę na to, że nie słyszeli żadnych pogłosek o maniakach religijnych, więc albo coś tu jest nie tak, albo mamy do czynienia z wędrowcami. Kiedy już gracze napatrzą się na znalezisko, sprowadź ich na dół wzgórza. Może się zdarzyć, że będziesz miał w drużynie kaznodzieję, szamana, lub osobę głęboko wierzącą - jedna z nich może stwierdzić, że warto by pogrzebać umęczonego. Cóż, pomysł może i niezły, ale wzgórze zostało wybrane przez katów nie tylko ze względu na jego wysokość - gleba jest tutaj kamienista i żeby wykopać dół, należałoby się posłużyć kilofem. Wredni są, nieprawdaż? Warto zapamiętać, na zakończenie sesji, żeby dać kilka dodatkowych punktów doświadczenia postaci, która postanowi wziąć ze sobą zwłoki na parter i tam je pogrzebać. Cóż, jest to czyn niewątpliwie godny pochwały i bez wątpienia niepotrzebny.

Jakkolwiek zakończyłby się epizod ze wzgórzem, pora na skok ciśnienia. Zapada zmierzch, jest już bardziej ciemno niż jasno, a oni są zmęczeni po wspinaczce i zejściu z wysokości i kto wie, może jeszcze po kopaniu sześciostopowego dołu. Jeżeli mają samochód, niech z pewnej odległości zauważą, wybite szyby - już to powinno dać im do zrozumienia, że czujność równa się przeżycie. Dopóki nie zbliżą się do samochodu na około 3-4 metry, nic się nie wydarzy, absolutnie nic. Ani trochę. Za to, kiedy jakiś twardziel podejdzie bliżej, natychmiast usłyszysz głośny syk. W tym sa-

mym momencie, człowiek, który był najbardziej z tyłu, poczuje uderzenie w plecy (no dobra, jeżeli byli czujni, to pozwól im rzucić, żeby nie byli tak bardzo zaskoczeni).

Co się stało? Jest jedna odpowiedź. Croats. Bitboysy przygotowały zasadzkę według swoich najlepszych tradycji. W samochodzie są dwa. Tuż po syku jeden z nich wylatuje przez wybite okno i skacze w kierunku najbliższej postaci, z zamiarem wydtubania jej oczu i urwania uszu długimi i cholernie ostrymi szponami. W tym samym momencie ten, kto siedział z tyłu, tuż po uderzeniu zostanie chwycony za twarz małymi łapkami, zakończonymi już nie tak małymi pazurkami. Jeżeli nie mają samochodu, tę samą sytuację rozwiąż w czasie schodzenia ze wzgórza, kiedy gracze się rozluźnią. Ilościowo - dwa z przodu, trzy z tyłu. Możesz także dostosować ilość dzieci do ilości graczy, albo, jeżeli chcesz im bardziej pobruździć, to dorzucić jeszcze dwa po bokach - skaczące na głowy. Brak uszu może być dla tropiciela nie lada problemem.

Kiedy już skończysz zabawę, pozwól graczom ruszyć tyłki dalej. Jakiś kilometr za wzgórzem, wzdłuż drogi, zaczną rosnąć karłowate drzewka - miejscami przerażając się w rzadki zagajniczek. Pomiędzy drzewami jest ciemnie, wiesz? Złazszcza, że przecież zapada już zmrok. Niech im jakiś ptak przeleci nad głowami. Niech słyszą typowe leśne dźwięki - puchanie puchacza, tupanie lisa, a czasami skrzyp gałęzi pod nogami jelonka. Niech wiedzą, że las jest żywy. Jeśli chcesz ich wpędzić w paranoję, to niech coś im przebiegnie drogę. Za każdym razem z tej samej strony - niech myślą, że jest czegoś więcej, nie dawaj im nadziei, że to po prostu jeden osobnik łązi tam i z powrotem przez drogę, bo mu tak wygodnie. W końcu, kiedy już prawie całkowicie zapadł zmrok, powiedz im, że widzą słabe światło prześwitujące zza drzew. Jest takie piękne, prawda? To, co teraz nastąpi, nie jest konieczne dla sesji, jednak doda jej troszkę smaczku, więc nie zmuszaj na siłę graczy, żeby tam poszli - jak nie chcą, to nie. Tak czy inaczej - światło nie jest mocne, ani blyszczące - po prostu świeci, jakby fosforyzuje. O, właśnie - najlepiej porównać je do wskazówek budzika świecących nad ranem. Idą w kierunku światła? Bardzo dobrze - jego źródło jest coraz bliżej. Coraz wyraźniejszy



kształt wyziera spoza drzew - coś, jakby dwie kolumny światła. Boją się, że to promieniowanie? Bardzo dobrze, niech się boją, jednak jeżeli jakiś cwaniak wyciągnie Geigera, ten nie wskaże niczego konkretnego - skażenie w normie. Chemiczne też. Jeszcze nie wynaleźli mierników skażenia biologicznego, więc mogą być spokojni. Tak czy inaczej - w końcu zobaczą, co tak świeci. To, co widać, jest równocześnie i piękne i dziwne: dwie wierzby. W tej części Ameryki i to jeszcze w lesie iglastym? Co więcej: każdy jeden listek świeci dziwnym, bladym światłem, natomiast gałązki i pień jakby odbijały światło księżyca. Wszystko jest naprawdę ładne, jednak jest tu jeszcze jeden element - drzewa nie rosną w dużej odległości od siebie i wygląda na to, że jakaś lina, kabel, lub po prostu gałąź ciągnie się od jednych konarów do drugih. Ponadto widać, że ta swego rodzaju poprzeczka nie jest pusta. Siedzą na niej trzy czarne ptaki - wyglądają jakby przysięgli do liny. Nie wydają z siebie żadnego dźwięku, co jednak nie przeszkadza im w energicznym kłapaniu dziobami. Jeden czy drugi czasem machnie skrzydłem. Krzyki, klaskanie, czy strzały nic nie zmieniają - ptaki, które wyglądają na kosy, nie ruszają się. Masz w drużynie ciekawskich? (Zanotuj, którzy to, przyda się później). Pozwól im dotknąć drzew. Niech poczują pod palcami fakturę kory, strukturę liści i niech zadziwią się, jak prawdziwie wygląda coś, co na pierwszy rzut oka jest żywe. Jeśli bowiem zbadać sprawę dokładniej - wierzby są z plastiku. Plastikowe drzewa, wyobrażasz sobie? Skąd one się wzięły? Nie wiadomo. Nie staraj się tego wytłumaczyć graczom - mają przed sobą dwa świecące, plastikowe drzewa i wcale nie muszą być pewni, co to oznacza. Całość sceny jest bardzo tajemnicza, dopełnia tego dziwny blask bijący z pni. Czują się niepewnie? Słyszą dźwięki lasu? Oglądają się przez ramię? Bardzo dobrze, niech wiedzą, że nie są u siebie.

Może twój gracz są na tyle głupi, bądź pewni siebie, że zdecydują się przenocować w lesie? A może nie chcą? Na nogach daleko nie zajdą, a samochód jak na złość nie chce zapalić, prawda? Masz tu więc pole do popisu - niech ta noc nie będzie spokojna. Niech słyszą cienie ludzi przemykające pomiędzy drzewami. Niech słyszą oczy, które wpatrują się w ich

plecy. Niech czują na swojej skórze trzask gałęzi złamanych nogą nieostrożnego nocnego łowcy. Masz w drużynie szamana? Wyprowadź go z pokoju na trzyminutowy opis majaków. Doprowadź ich do stanu, w którym siedzą plecami do siebie z palcami na spuszczu, na wiecznej nocnej warcie. I niech mają świadomość, że to jest ich ostatnia noc.

A potem, niech nadejdzie świt. Niech cienie bez dźwięku przesuną się po ich steranych bezsensownością twarzach. Daj im chwilę wytchnienia - oto przeżyli Noc w Lesie. Mogą ruszyć dalej. Pozbierali się? Idą? Niech idą. Przed nimi niedaleka droga. Jakies pół kilometra, może cały jeden, zależy od ciebie - ważne, że las się skończył, a oni w oddali widzą postać idącą poboczem drogi. Z tej odległości dostrzec można, że nie jest specjalnie obłożona, kroczy szybkim krokiem. Któż to może być, o tej porze? Podróżny zbliża się coraz bardziej. To od ciebie zależy, jak go przedstawisz graczom - ja ci o nim powiem tylko tyle, że wygląda trochę jak szczur - szczur dobrej jakości, ale zawsze. Obdarty, nieco przybrudzony, pokryty kurzem drogi, prawe ramię zabandażowane. Jak zareaguje na graczy? Cóż, wygląda na przygwożdżonego smutkiem. Depresja wprost promieniuje wokół niego, a wszystko to jest ukazane na udreżonej twarzy: na pierwszy rzut oka widać, że facet ma problem. Jeśli gracze będą chcieli go wypytać - owszem, przedstawi się: nazywa się Peter Rockwell i poszukuje odkupienia za swoje grzechy, zgodnie ze zwyczajem. Podkreśl to. Niech gracze zaczęną podejrzewać. Sam Peter jednak wydaje się nie wiedzieć nic o krzyżu na wzgórzu. I jeszcze: jak Rockwell szuka odkupienia? Z chęcią wytłumaczy - poszukuje najbliższej grupy pątników, aby się do nich przyłączyć. Czyżby kolejny znak szczególnie z Salt Lake? Niech to zastanowi graczy. Tymczasem Peter pożegna się i ruszy dalej.

Cóż, graczom też pora ruszać - w końcu przed nimi miasto. Właśnie wyrasta im na widoku, zza porannej mgły i tajemniczego oparu, który zdaje się wyciekać z lasu, podłoża i samej drogi.

03. Pierwszy złom

Przywitał graczy znakiem drogowym, na



którym jak byk pisze „Złomowisko”. Widać ludzie mieszkający tutaj nie mają złudzeń. Co za znakiem? Dostrzec można całkowicie zwyczajne ruiny przedwojennego miasta. Jedyne, co się wyróżnia, to zabytkowa wieża bramna - solidny, kamienny budynek, wysokości mniej więcej 20 metrów, szeroki u podstawy, z żelazną kratą. Wąskie okienka zostały dodatkowo zabarykadowane deskami, jednak z przeźornie pozostawionymi szczelinami - w sam raz na lufę karabinu. Dach jest dwuspadowy, pokryty papą - kiedy podejdziesz się bliżej, widać właz, który umożliwia wejście. Przedstaw to graczom tak, aby wiedzieli, że ten, kto przystosował ten budynek do obrony, znał się na tym.

Czy widać jakichś ludzi? Tak, jeden właśnie wchodzi do wieży. Kilku innych jest czymś zajętych przy barakach, które znajdują się po drugiej stronie ulicy, a także jakaś kobieta idzie w oddali drogą. Sielanka, prawda? Do czasu, kiedy zza załomu muru wyłoni się potężny facet w grubym kombinezonie, z zabandażowaną nogą, dźwigający na ramieniu wielkie cielsko helodermę. Niech wyłoni się zniechacka, to postacie graczy będą pod większym wrażeniem. Wygląda na to, że ten facet sam ubił tego bydlaka! (Uściślijmy - jest to pierwszy z trzech gatunków jaszczurek występujących w Złomowisku. Tak, ten największy). Widząc graczy, podniesie pochylone czoło, leciutko machnie ręką w kierunku kapelusza i beztrząsco wejdzie do wieży. Co się teraz stanie - zależy od reakcji postaci. Wejdą do wieży? Rozejdą się po ulicach, pogadać z mieszkańcami? Pójdą przed siebie? Cóż, jeśli chcą pogadać z miejscowymi, to ci raczej odnoszą się pozytywnie do graczy - zwłaszcza, jeśli masz w drużynie Łowcę Mutantów. O, takiemu to nawet kapelusza uchyla i dobrym słowem poczęstują. Tak czy inaczej - w końcu pewnie trafią do wieży. Kiedy już tam wejdą, ukazać im krótki korytarzyk - w sam raz na grubość ściany, a te tutaj są naprawdę grube. Na jego końcu znajdują się masywne drewniane drzwi, obkute metalem. Cholera, ktoś tu zna się na robocie. Trudno byłoby je wyważyć. Teraz jednak są uchylone - zza nich dobiega gwar głosów - w środku na pewno znajduje się kilka osób, nie jest też zupełnie ciemno. Wchodzą? Przed oczami mają dość sporą salę, z kilkoma stołami, pod ścianą dwie czy trzy ławy,

kilka krzeseł, a po drugiej stronie łada baru, która trochę przypomina barykadę - ktoś tutaj spodziewa się nieprzyjemnych gości, co? Wszystko jest oświetlane przez kinkiety porozwieszane tu i ówdzie oraz lampy za barem. Są też drzwi - po obu stronach łady, już nie tak pancerne, jednak wciąż solidne. Zza jednych świeci światło.

Kogo widać na sali? Jak już wspominałem, kilku ludzi - większa ich grupka siedzi po lewej stronie, pod jedną ze ścian i półgłosem o czymś rozmawia - zachowują się swobodnie, zupełnie jak u siebie. Za ladą stoi facet - wysoki, chudy, z niewyraźnym zarostem i paskudnym rozcięciem wszerek twarzy. Na prawo, przy stole jakiś człowiek pije piwo z wyraźną przyjemnością. Kiedy gracze wchodzi - zerka na nich krótko i już możesz przyjąć, że wie o nich wszystko. Masz w drużynie jakiegoś półmutanta? Ten facet to zauważy. I będzie ostrożny. To rodzaj miejscowego przywódcy, o ile można go tak nazwać: otaksuje graczy i wróci do szklanki.

A gracze co? Jak baranki rozglądają się po sali, czy od razu wała do łady i zamawiają piwo? W drugim wypadku facet za kontuarem uśmiechnie się niewesoło, sięgnie pod blat i wyciągnie kilka naczyń - kto ma szczęście, dostanie szklankę, a kto nie - stoik po musztardzie. Barman zainkasuje opłatę, po czym naleje żółtobrazowego napoju, którego mętność opadnie na dno. Na pewno ma w sobie alkohol i z pewnością ma coś wspólnego z jakimś rodzajem zboża - smakuje prawie jak piwo. Teraz wiadomo, czas na gadkę - szmatkę, skąd jesteście, po co przyszliście, czego szukacie... Tutaj może się okazać, jeżeli gracze kogoś szukają, że tego kogoś nigdy tu nie było - jak już mówiłem, cynk może być fałszywy, lub nieaktualny. Jeżeli szukają gambli, to co innego, ale o tym potem. Jeżeli będą chcieli przenocować - oczywiście, jest możliwość, mają kilka wolnych łóżek - za stosowną opłatą. Może chcą pohandlować? Wtedy gracze zostaną wprowadzeni do osobnego pomieszczenia, gdzie przy biurku siedzi młoda dziewczyna w grubych okularach i w świetle marnej żarówki żdziubdia coś w wielkiej księdze rachunkowej. Co jest do kupienia? Średnie ilości bardziej dostępnej amunicji, kilka sztuk broni palnej - tutejsi preferują strzelby i wszelkiego rodzaju bronie siejące śrutem, więc będą mogli znaleźć tu



kilka ciekawszych okazów, jednak niech nie oczekują zbyt wiele. Można też nabyć trochę mniej skomplikowanej elektroniki - w rodzaju radia, odtwarzacza CD, lub latarek. Baterie też mają, ale są drogie. Jeśli gracze szukają czegoś ekstra, to rób według uznania - w złomie można znaleźć różne rzeczy, jednak ceny ustal sam. Sprzedawcy najchętniej przyjmie zapłatę w jedzeniu, choć amunicja i leki też są akceptowane. Zakupy skończone? Może pora wrócić do sali? Kiedy gracze wrócą, zobaczą, że do grupki dosiadł się chłop spotkany wcześniej na ulicy - teraz jest nieco przybrudzony jakąś brudną, gęstą cieczą, która wygląda jak krew. Znowu przyjaźnie kiwa głową. Gracze zerkają na nich od czasu do czasu? Oni też to robią. Co jakiś czas jedna z osób (a jest ich tam piątka) odwraca głowę i przygląda się postaciom. Ktoś popatrzył na wielbiciela piwa po prawej? Ten cały czas spod kapelusza obserwuje graczy.

W końcu wstanie, podejdzie do lady żeby odstawić szklankę i odezwie się do graczy: nazywa się Lynda Madaras („Wiem, że to żeńskie imię. Co z tego?”), jest tutaj swego rodzaju przedstawicielem społeczności i pyta, po co tutaj przybyli, tym razem już bardziej oficjalnie. Prosi o zachowanie spokoju. Może się wydać graczom trochę nie z tego świata - cóż, mają rację. Facet zresztą wygląda na starszego - a jeżeli go wypytac, postawić piwo, pogadać, to okaże się, że urodził się około 15 lat przed wojną - ciekawe, nie? Jeżeli będzie czas, to opowie wam swoją historię, wspomina czasy sprzed wojny, opowie, co działo się tutaj, na miejscu po 2020. Był pomocnikiem tułtejszego starego szeryfa, który zmarł kilka lat po tym, jak spadły bomby...

Po pewnym czasie, kiedy gracze wciągną się już w rozmowę, do sali wpadnie obszarpany facet z bronią w rękę. (Jeśli gracze nie byli zainteresowani opowieścią, po prostu przyspiesz akcję - niech wpadnie na nich w drzwiach, albo niech spotkają go „na mieście”). Człowiek ten z obłędem w oczach popędzi do grupki i od razu nachyli się, żeby coś szepnąć największemu mężczyźnie przy stole. Jego reakcja jest natychmiastowa: poderwie się, potrząśnie przybyszem z krzykiem „Znaleźliście Jerry'ego?”. Zacznie wrzeszczeć coś o zadaniu, coś o powinności. Dopiero potem uspokoi się, podejdzie do szeryfa, który niewzruszenie przygląda się

całej scenie i powie: „Emil twierdzi, że Croats atakują.” Ta kwestia zdaje się poruszyć szeryfa do głębi - wybiega na zaplecze jakby go sam diabeł gonił. Gracze w tym czasie stoją jak ciotki, czy wyszli na zewnątrz? Tak czy inaczej, olbrzym podejdzie do nich i stwierdzi, że każdy porządny obywatel powinien pomóc w walce z „tymi pieprzonymi dziećmi”. Poprosi do stołu, żeby na szybkiego omówić sytuację.

04. Pierwsza krew

Mężczyźni siedzą dookoła jednego stolika. Co widzą postacie graczy? Cóż, siedzących jest pięciu - każdy z nich przywita się, poda rękę, zupełnie jakby siedzieli gdzieś w pubie przed wojną. Jest ich sześciu i bez owijania w bawełnę, wyglądają i nazywają się następująco: Józef Aackaermann, potężny facet, który upolował jaszczurkę - dalej siedzi w swoim kombinezonie, ale zdjął kapelusz, dlatego lepiej widać jego twarz: dość długa, czarna broda, zarost na całej twarzy, a spod brwi błyskają czujne oczy. Wygląda na to, że to on przewodzi w grupie. Siedzi obok wysokiego i zakutanego w płaszcz czerwonoskórego, który przedstawi się jako Zielony Potok, poszukiwacz natury. Spod płaszcza dochodzi stukot - na pewno ma na sobie masy indiańskich amuletów: ogólnie cały jest jakiś dziwny i wysławia się w sposób charakterystyczny dla szamanów. Kolejny delikwent to drobny człowieczek, którego najchętniej widzielibyśmy za ladą sklepu: szczerą, szeroką twarz i zdumiewająco zielone oczy, zerkające spod strzechy jasnych włosów. Do twarzy zupełnie nie pasuje mu zachrypnięty głos, który oznajmi, że jego właściciel nazywa się Jonasz Beman, pseudonim „Pszczelarz”. Brzmi jak recydywista, prawda? Tuż obok niego siedzi kolejny dziwak: pierwsze, co rzuca się w oczy, to to, że siedzi w garniturze. W garniturze, rozumiesz? Pod samym dupskiem Molocha uchował się facet, który ubiera się w garnitur! Z Detroit się urwał, czy co? Twierdzi, że nazywa się Gabriel, bez nazwiska. Ostatni wygląda na Niemca: krótkie blond włosy, przyszytych brodka, niebieskie oczka, a wszystko przyprowadzone wiecznym krzywym uśmiechem i nazwiskiem Kurt van Dyck.

Dziwna zbieranina, nie? Skąd oni się wzięli i co ich połączyło? O tym potem. Te-



raz chcą prosić naszych graczy, żeby pomogli obronić wioskę i swoje własne tylko przed Croats - okazało się, że pięciu z nich poszło kogoś szukać i teraz są w pułapce mutantów. Czy gracze chcą wiedzieć więcej? Po co, kogo i gdzie pechowa piątka poszła szukać? Nie ma czasu na wyjaśnienia, idziecie czy nie? Nie chcą narażać tyłków za nieznanomych? Argumentując zacznij od ludzkiej przyzwoitości i pomaganiu sobie w potrzebie, możesz postraszyć wyrzuceniem z miasta, albo zachęcić nagrodą za wsparcie. Masz wolny wybór, ale dobrze by było, gdyby gracze jednak zdecydowali się iść szukać zagubionych znanych - nieznanomych. Przy okazji - kiedy Józef negocjuje z graczami, reszta grupy idzie na zaplecze - wychodzą stamtąd obladowani bronią, wyglądają jak jakaś cholerna banda najemników - mają nawet miotacz ognia, skubańcy. Nieśie go Jonasz.

Założmy, że gracze przyłączyli się do grupy. Co wtedy? Cała szóstka - Józef, Potok, Pszczelarz, Gabriel, van Dyck i Emil pośpiesznie wychodzą z wieży - na zewnątrz czeka jeszcze trzech, z panem Madaras na czele.

Wszyscy razem, bez słowa, wyruszają za Emilem, który rozgorączkowany wskazuje drogę. Całą scenę opisz nieco surrealistycznie - wygląda to jak z jakiegoś filmu, a na myśl przychodzą słowa typu „eks-terminacja”, „oczyszczenie”, „ofiara” i tym podobne. Rząd milczących postaci prowadzony przez zapaleńca, który właśnie doznał krzywdy, a ludzie, którzy zdecydowali mu się pomóc, nie robią tego pierwszy raz. Są profesjonalistami, z tego rodzaju, który na zimno wykonuje swoją robotę, a na koniec dodaje „Gotowe”. Masz już całą scenę? Niech to będzie wczesne popołudnie, jak w westernach - niech cienie kładą się przed nimi, a mieszkańcy miasta niech żegnają ich zmęczonymi spojrzeniami. Może niech jakaś kobieta zacznie szlochać, widząc męża w szeregu. Ale nie podbiegnie. Zbyt dużo razy widziała coś takiego.

Koniec emocjonalnej gadki: grupa wychodzi z miasta i musi być czujna jak cholera - właśnie wchodzi do strefy zakazanej.

Wprowadź grupę pomiędzy chylące się ruiny budynków, pomiędzy wraki samochodów wzdłuż głównych ulic, które niepokojąco zwęziły się pod naporem gruzu.

W całej okolicy jest cisza. I tylko Józef ci-cho zapyta przewodnika: „Gdzie oni są?” A Emil roztrzęsionym głosem: „W kanionie, jednym z tych bardziej na zachód, w stronę ratusza”. Tylko tyle powiedzą. Wtedy opisz im, jak Jonasz przygotowuje miotacz ognia. Jak słysząc szcęk odbezpieczanych strzelb. Wtedy też Zielony Potok zacznie mamrotać i terkotać jakimiś swoimi zabawkami - i nie przestanie.

Padnie jedno hasło - „Wyróżnić je.” I wtedy wszyscy ruszą w jedną z przecznicy, prowadzących w lewo - grupa się rozproszy, niektórzy będą zaglądać w okna i tylko Potok pozostanie na środku drogi, powoli będzie szedł w swoim własnym świetle. A potem usłyszycie strzał - komus na początku pochodu pod lufę wyskoczył jeden dzieciak. Nikt nie zwróci na to uwagi - ta zostanie zwrócona na kano-nadę, która dobiega z prawej - z jednego z wąskich przejść pomiędzy dawnymi kamienicami. Strzały słyszać cały czas - na chwilę przerwie je tylko pojedynczy wybuch. Cały czas słyszać też wycie i piski mutantów. I wszyscy zaczną biec - wtedy będzie już wiadomo, że trzeba się spieszyć - bo słyszać coraz mniej strzałów i coraz więcej pisków.

Jak wygląda ulica, do której wbiegliście? Jest tu nieco ciemniej, bo światło przedostaje się tylko z góry, z niezbyt szerokiej szczeliny - jednak nie pora patrzeć w górę - na poziomie parteru jest o wiele ciekawiej. Jak wygląda sytuacja?

Koniec ulicy widać w półmroku - jest to ślepa uliczka i w odległości jakichś 40 - 50 metrów jest tam duże usypisko ze złomu, gruzu, jakiegoś drewna i czego tam jeszcze można znaleźć w gruzach. Zwał wznosi się na jakieś półtora metra i to właśnie z niego padają strzały. Przed nim leżą ciała Croats, jest ich tam od cholery dużo, z tej odległości nie widać wyraźnie. Te trzydzieści metrów, które dzielą naszych ludzi od kopca, wygląda jak jakiś pieprzony tor przeszkód - wszędzie leżą ciała Croats, po-gruchotane samochody, jakieś beczki, kupy gruzu i co sobie możesz wymarzyć. Wtedy właśnie mutanty zwrócą uwagę na nowoprzybyłych - część z nich zwróci swoje pyszczki w stronę wyjścia i zacznie biec w jego stronę. Wszyscy gotowi na jazdę?

No to w tym momencie przekonacie się, że jednak warto było patrzeć w górę - z wysokości pierwszego piętra spada na was



kilka sztuk tego ścierwa. Głośne „Kurwa!” i wszyscy obecni powinni rzucić się na bok, żeby tylko nie dać im szansy na przyczepienie się do siebie. Co zrobią gracze? To już ich sprawa - ważne, że reszta bardziej doświadczonych osób już celuje lufy swoich strzelb właśnie w dzieci - i nie fajnie byłoby znaleźć się na linii strzału. Tak czy inaczej, o ile gracze zachowali zimną krew, to nie powinni uciec. Jeżeli masz w drużynie jakąś ofiarę losu, która nie potrafi się zorganizować z ochroną własnej dupy, to możesz śmiało umieścić mu na głowie mutantą - straci skalp, to zmądrzeje. Mimo wszystko, pamiętaj, że to dopiero początek - reszta hordy już pędzi w waszą stronę. Tutaj przydadzą się twoje notatki - przypomnij sobie, kto dotykał świecących drzew. Croats będą starały się dostać do niego i nie tyle zabić, co unieszkodliwić - co nie oznacza „nie zranić”. Będą chciały go zawlec do siebie. Wiesz już, czemu? Kiedy będą już w odległości jakichś 15 metrów, rozlegnie się głośne FUCH, a twarze wszystkich obecnych rozświetli blask nadziei, zaś uszy wszystkich obecnych wypełnią wrzaski palonych żywcem Croats. Wtedy przez piśki przebieje się śpiewny krzyk Zielonego Potoka - Indianiec wyciągnął niewiadomo skąd wielki kij i napieprza w małe ile gdzieś. Głównie dobija ranne, ale i tak świetnie sobie radzi. Ogólnie, taktyka całej grupy polega na tym, że tyraliera porusza się od początku do końca ulicy, wymieniając, co się da.

Pięknie to wszystko wygląda, prawda? Wtedy jednak Kurt, który siedział z lewej strony, tuż obok Lyndy Madarasa, padnie na ziemię i zacznie wrzeszczeć ile sił w płucach, trzymając się za twarz. Po chwili Lynda odbiegnie stamtąd, wzywając pomocy. „Czego?” - odwrzasknie mu ktoś i usłyszy „Jaszczurka!”. Wtedy Gabriel pobiegnie za plecami innych do miejsca, gdzie van Dyck dalej krzycząc kuli się na ziemi. Ktoś z graczy też chce podejść? Dlaczego nie. Co zobaczy? Jamę w ziemi, w głębi której siedzi wielkich rozmiarów gad. Wtedy Gabriel wyciągnie Glocka (Glocka? Na jaszczurkę? W mieście opanowanym przez Croats? Co jest grane, do jasnej cholery?) i zacznie strzelać, gdzie popadnie. Jaszczur zacznie jakiś się nadymać, prychnąć, widać, że coś kombinuje. Gracz też strzela? Dobrze, ale jeżeli nie ma czegoś co będzie zdolne szybko przebić czaszkę zwie-

rzęcia, to ta zdąży pluć jadem - struga będzie wycelowana w postać, jednak Gabriel też swoje oberwie - wyraźnie widać, że wypaliło mu ten jego cholerny garnitur, jednak on pomimo to dalej strzela do jaszczura, który w końcu pada. Gracz chce obejrzeć Gabriela? Nie ma na to czasu, trzeba pędzić dalej, bo kumple czekają - sam facet w garniturze mówi, że nic mu nie jest, więc po co się przejmować? Do okopów zostało jakieś 20 metrów i może z sześć Croats. Możesz urozmaicić sytuację jeszcze jedną jaszczurką. Tak czy inaczej - zbliżcie się w końcu do okopów, gdzie znajduje się reszta grupy. Jesteśmy już na tyle blisko, żeby dojrzeć pewien szczegół - przez barykadę przewieszone jest ludzkie ciało. Czyżby któryś ze znajomych? Może. Jednak poza okopami zaczyna brakować naboju, miotacz po raz ostatni krztusi się paliwem, a Potok niemal już pada ze zmęczenia. Wtedy słychać strzał z dubeltówki, głośne przekleństwa, a w chwilę później jakieś świsty i charkot. To tylko powinno was popędzić - wygląda na to, że ktoś tam jeszcze walczy.

Pierwszy na szczyt dotrze Gabriel - jemu jedynemu chyba nie skończyła się amunicja i teraz wykańcza resztki przeciwników pojedynczymi strzałami. A co widać za barykadą? Jest tam nieduży dół w ziemi, w którym znajdują się porzucane trupy Croats i trzy ludzkie zwłoki, pocięte i pogryzione. Nad tym wszystkim stoi jeden człowiek. Wygląda na to, że tylko on przeżył - przyspieszony oddech, krwawiące rany, obłędne spojrzenie, łańcuch w jednej i miecz w drugiej ręce świadczą same za siebie. Gdy tylko was zobaczy, padnie wyczerpany na ziemię - natychmiast zajmie się nim Potok.

Reszta grupy zbierze się wokół ciał poległych - zmarło łącznie czworo naszych: dwóch za barykadą, jeden poza nią, plus jeszcze jedna osoba, z grupy szeryfa.

Co do ran - jedynie Potok jest niepokonany. Aackaermannowi przybiły nowe blizny na rękach, Jonasz ma zabandażowaną głowę - brakuje mu kawałka skalpu. Najgorzej z bitwy wyszedł Kurt - ma okropnie poparzoną twarz i szyję, wszystko to maże się i nie wygląda na to, żeby szybko się zagoiło.

Opanowałeś sytuację? Pora na powrót do domu. Ciała poległych zostają zabrane na prowizorycznych noszach i pochod kieruje się w kierunku miasta. Jonasz za-



biera ze sobą resztkę miotacza - w którymś momencie został uszkodzony, na szczęście nie wybuchł.

Odsiecz się powiodła, jak jasna cholera.

Co wydarzy się w drodze powrotnej? Nic ciekawego - Croats się nie pokazują, żadnych zwierząt nie widać, jest w miarę bezpiecznie. Nigdzie jednak nie widać Gabriela - wygląda na to, że facet gdzieś się zasztył. Tak czy inaczej, jest już późne popołudnie. Grupa zbliża się do miasta. Widać światła w oknach. Powoli zapada zmrok i zły nastrój wyprzedza przybyłych. Na ulicę wychodzi kilka osób. Bez słowa podchodzą do noszy i spoglądają na ciała. Jedyną reakcją jest szloch jednej z kobiet. Tak, jest to ta, która płakała poprzednim razem. Na każdego przyjdzie pora.

05. Pierwsze odpowiedzi

Dobrze, powrót do domu udany, pozostaje leczenie ran po walce. Daj miejscowym ludziom szansę na odwdzięczenie się - może mają jakąś maść na rany, albo zbędne bandaże? Żadnych szaleństw, ale gdyby to była gra komputerowa, to reputacja graczy podskoczyłaby z „obojętny” na „życiowy”. Zresztą, jeśli chcesz, możesz dać im jeden czy dwa punkty reputacji. Dlaczego nie, w końcu pomogli uratować nieznanego faceta, prawda? Tak czy inaczej, grupa, po złożeniu zwłok w magazynie, znowu kieruje się do baszty. Ludzie z grupy szeryfa rozchodzą się do domu, uspokoić swoje rodziny, a sam szeryf zostaje ze świeżo upieczoną wdową. Co zrobisz, twoi gracze? Najpewniej udadzą się do wieży. Jednak, jeżeli masz w drużynie jakiegoś paskudnego podejrzliwca, którego aż pali, żeby powęszyć za Gabrielem, może sobie pochodzić, ale nie na wiele to się zda - po jakichś piętnastu minutach zobaczy go idącego drogą, którą wracała odsiecz. Po prostu trochę się spóźnił, prawda? Jeśli do niego teraz zagadać, odpowie, że był obserwować ruchy Croats na zachodniej krawędzi Złomu. W tym mroku to trudne, jednak jeżeli ktoś się uprze, to po trudnym teście Percepcji zauważy, że garnitur jest w nienaruszonym stanie. Miejsmy nadzieję, że gracz, który to zobaczy, nie wpadnie na pomysł uznania Gabriela za awatara Molocha, który potrafi się regenerować.

Ci, którzy jak grzeczne owieczki powędrowali do Wieży, zostaną zaproszeni do stołu, razem z grupą Józefa.

Teraz pewnie, po całej tej przygodzie, nastąpił czas na zadawanie pytań, co? Po kolei. Na stół trafia dość pożywne jedzenie typu mięso, plus jakiś rodzaj fasoli. Nic ekskluzywnego, ale po takim dniu będzie na pewno smaczne. Lepiej jednak nie pytać, że czego to mięso - bo wtedy Józef się uśmiechnie i zapyta czy gracze przypominają sobie jaszczurkę, którą widzieli u niego na ramieniu. Mięso jest naprawdę dobre.

Potem, przy ciepłym piwie, które znakomicie rozgrzewa w tę zimną noc, gracze będą pewnie pytali, kim są ludzie, którym pomogli. Ci już śpieszą z wyjaśnieniami: są wędrującą grupą religijną, która sama siebie nazywa „Pielgrzymami”. Postępują według zasad zawartych w Nowym Testamencie i starają się szerzyć dobrą nowinę.

Zawsze jest ich trzynastu, jeśli kogoś ubędzie, szukają następcy. Czemu trzynastu? Znaczenie tej liczby zaginęło w pomroce dziejów. W czasie tej i następujących rozmów, co godzinę wychodzi jeden z Pielgrzymów - zmieniają się przy pilnowaniu ciał ich poległych przyjaciół.

Może któryś z graczy zainteresuje się uratowanym? Dlaczego nie. Przedstawi się jako Bob. Nie znacie Boba? Kiedy przyrzec mu się bliżej, ujawnia się pewne cechy szczególne: to ten Bob, który ma wszystko nie do pary: jedną rękę, jedną nogę, oko... Tak. To jest ten Bob, który kiedyś urządził sobie piknik przy pieprzonym gnieździe Croats. Tak, stracił wtedy całą rodzinę. Tak, to od tamtego czasu ma protezę nogi i jest to też jeden z powodów, dla których ma mechaniczną rękę. I od tamtego czasu wypowiedział wojnę Croats. Nienawidzi ich i może godzinami rozprawiać o tym, jak niszczyć gniazda mutantów oraz jak zamierza niszczyć kolejne. Może gadać, dopóki rany nie dadzą mu się we znaki - wtedy odejdzie spać.

W toku rozmowy, czy to przy pomocy alkoholu, czy też po prostu z czystej gadatliwości, gracze będą mogli zorientować się nieco w kłopotach pielgrzymów - mają problemy kadrowe. Oni tak to nazywają: jak widzisz, przy stole jest ich sześciu, powinno być trzynastu. Pytacie, co się stało z pozostałymi członkami grupy? Ano, ro-



zeszli się chłopacy.

Jak to się zaczęło? Cóż, od czego zacząć: nie pochodzą z Salt Lake i nigdy tam nie byli. Nie zamierzają tam też trafić. Uważają ich za czubków, może za wyjątkiem samych mormonów. Co ich skłoniło do zebrania się w grupę? Każdy ma swoje powody, jedne mniej, drugie bardziej dziwne. Historię Boba już znacie - ale on przyłączył się niezbyt dawno, bo jakieś pół roku temu. Jesus Hernandez założył grupę ze cztery, pięć lat wstecz - kiedy uciekł z Hegemonii, przeżył odnowienie duchowe. Został kaznodzieją i postanowił poszukać uczniów. Józef Aackaermann to pierwszy z ludzi, których odnalazł w tym zagubionym świecie. Myśliwy z Miami. Nic więcej, nic mniej. Wierzący od samego urodzenia, wychowany na dobrego Chrześcijanina przez swoich rodziców. Matka zmarła, kiedy był młody, z ojcem utracił kontakt, od kiedy ten zaczął pracować dla mafii. Kolejny - Jonasz Beeman. Spec z Vegas, dawny gangster. Pracował dla rodzin, kiedy po raz pierwszy spotkał Jesusa. Jedna, druga rozmowa, przemyślenia, dziwne spojrzenia i tak - od słowa do słowa, od jednej modlitwy do drugiej - zrozumiał swój błąd. Jesus wraz z Aackaermannem zdolali wyrwać Jonasa ze szponów Miasta Tysiąca Neonów. Zwiłali razem z Kurtem, który wychował się na ulicach Vegas i pomógł im zorganizować ucieczkę. Do tej pory Beeman jest wierny Jesusowi i jego misji, która choć wtedy jeszcze nieukształtowana, zaczęła się już rozwijać: nieś dobrą nowinę całym pustkowiom. Jak dawni Apostołowie. Jesus jednak wiedział, że nie może się z nimi równać i dlatego, w czasie kolejnych podróży, w których spotkał Emila, kupca, ukuł nazwę „Pielgrzymi”. W czasie pół roku doszli do Saint Louis i tam zatrzymali się na dłuższy czas - nawiązali wtedy wiele kontaktów. Spotkali między innymi Balickiego i De Mello - duet saksofonowy z jednej z knajp. Najmłodszym członkiem grupy był niejaki Peter Rockwell - przyłączył się do grupy kilka dni temu, w Minneapolis. Był wcieleniem żarliwego neofity - a śmierć Jesusa załamała go. Dalsza jego historia jest już znana graczom. Kolorowa zbieranina, co?

I właśnie tu zaczyna się rola graczy: mają za zadanie odszukać przyczynę rozpadu grupy. Nazywa się Jerry, mówili na niego Iskar. Co takiego zrobił? Jego

główną winą jest to, że sprowadził haniebną śmierć na przywódcę grupy, Jesusa Hernadeza, meksykańskiego kaznodzieję, który przewodził grupie od samego początku.

Jerry zawsze był łasy na wszelkie dodatkowe gamble, jakie mogły wpaść w jego ręce. Reszta grupy przymykała oko na drobne kradzieże, których dokonywał w miastach, które odwiedzali i na bezlitosne zrzynanie kasy za swoje usługi lekarskie. Był lekarzem i to całkiem niezłym, ale zgodnie z naukami testamentu powinien, jeśli nie za darmo, to za symboliczną opłatę udzielać ludziom porad. W końcu jednak jego chciwość doprowadziła do katastrofy: kiedy dowiedział się, że Hernadez ma na swoim sumieniu jakiś drobny grzeszek z Hegemonijnej przeszłości, od razu zaczął myśleć o wydaniu go władzom za sowitą nagrodę. Los sprawił, że byli wtedy w Minneapolis. Cały ten epizod skończył się tak, jak już gracze widzieli - to Jesus Hernandez był postacią na krzyżu, a czarnym samochodem jechał sędzia, który prowadził proces. Odczytywał wyrok, znaczy. Grupa nie mogła się sprzeciwić - sędzia był prawem i nie mieli za dużo do gadania. Jedyne co mogli zrobić, to zemścić się na Iskarze - ale ten się ulotnił, tuż po zgarnięciu nagrody za głowę swojego nauczyciela. Do tej pory go szukają. W tym momencie Pielgrzymi zwracają się do graczy po pomoc: w zamian za odnalezienie i dostarczenie żywego Jerry'ego dostaną wszelkie gamble, jakie znajdą przy nim, plus coś ekstra... Gracze nie chcą iść w ciemno? Oferta ekstra to 200 gambli, w amunicji lub prostych częściach mechanicznych. Opcjonalne targowanie, ale na pewno oferta nie wzrośnie powyżej 250 gambli. Jeżeli doliczyć do tego domniemane łupy Iskara, to zbiera się spora sumka, prawda?

Założmy, że gracze się zgodzą.

06. Druga krew

Cała grupka będzie bardzo zadowolona, kiedy okaże się, że mają dodatkową pomoc przy mszczeniu się za krzywdy. Do tej pory, na temat miejsca, w którym przebywa Iskar wiedzą tyle, że na pewno nie wyjechał z miasta i że nie ma go w południowej części ruin. Tam szukali przez ostatnie dwa dni, razem z opłaconymi



myśliwymi z miasta. Nie znaleźli. Kolejnymi miejscami, które mieli w planach przesukać, to tereny na północ i zachód od w miarę przebadanych terenów - w tej, nie innej kolejności. Teraz jednak jest już późna noc, wypadałoby odespać zmęczenie walką, a do roboty zabrać się od jutra. Niech nie martwią się o miejsce na nocleg - po tym, co dziś zrobili, mogą liczyć na duże zniżki w wieży.

Następnego ranka, kiedy już się oporządzą, odwiedzi ich Aackaermann. Przedstawi plan na dzień dzisiejszy - postacie razem z Gabrielem i Zielonym Potokiem wyruszą do północnej części, przeszukać tamtejszy kopiec - ta lokalizacja wydaje się być najprawdopodobniejsza w tym regionie. Daj graczom pół godziny na przygotowanie się - zebranie sprzętu, podwiązanie bandaży i tym podobne. To nie będzie lekki spacer.

Potok i Gabriel czekają cały czas w barze, sącząc kawę. Kiedy już wszyscy będą gotowi, Potok podejździe do postaci, która dotykała plastikowych drzew (jeżeli jest taka oczywiście). Masz takich osobników więcej? Cóż, jeżeli chcesz ułatwić graczom rozgrywkę, niech to będzie ten z najniższą Budową. Czerwonoskóry obwącha go, pogląda i wręczy mały amulet, w postaci drewnianej figurki szarańchy. Co gracz z nim zrobi - jego sprawa. Indianin sprawia wrażenie zadowolonego, niezależnie od efektu. Gabriel tylko przygląda się całej scenie z krzywym wyrazem twarzy. Potem weźmie plecak i wyjdzie.

Dość opieprzania się, czas iść. Józef udziela ostatnich wskazówek graczom (typu: unikajcie szarańchy, unikajcie jaszczurek, unikajcie czegokolwiek, co się rusza, łącznie z podartymi kawałkami blachy, falującymi na wietrze).

Sam zostaje na miejscu, żeby choć trochę zaleczyć wczorajsze rany, tak samo jak reszta grupy. Poza tym, ktoś musi zająć się pogrzebaniem poległych.

Gabriel pokieruje graczy drogą najbardziej na północ - wprowadzie na razie podąża bardziej na zachód, jednak później widać skrzyżowanie.

Tutaj przypomnij sobie wszystko to, co pisałem w poprzedniej części tekstu - o wchodzeniu w ruiny. Teraz właśnie minąłeś roгатki, a strażnicy z dziennej zmiany odprowadzają was zmęczonym wzrokiem. Wchodzicie na teren niezamieszkały i trzeba mieć się na baczności.

Do skrzyżowania trasa przebiega w miarę spokojnie - droga jest choć trochę odgruzowana i nie widać żadnych zwierząt. Co jakiś czas powieje lekki wiatr, jakby wypychając postacie w głąb ulicy.

Wtedy jednak rozwiej nadzieje graczy - doszli do skrzyżowania. Droga w lewo prowadzi dalej na południowy zachód - a więc na tereny zamieszkane i jest mniej więcej w takim samym stanie jak ta, z której przyszli. Jednak trasa na północ nie jest już tak przyjemna. Nie jest w ogóle oczyszczona - śmieci, gruzy i zgłiszczą zajęły prawie całą szerokość ulicy - w tym momencie pozostał pas ścieżki szeroki na dwie osoby. Po obu stronach sterty wspinają się aż do wysokości pierwszego piętra, wyżej są już ściany budynków, o ile można je jeszcze nazwać budynkami: gołe ściany, bez szyby, często dziurawe, poszarpane i ledwo stojące. Dalej być może jest jeszcze gorzej - być może, bo widoczność sięga najwyżej czterdziestu metrów - dalej pejzaż zasłaniają opary, mgła, dym i co jeszcze sobie wymyślisz. Wiatr już tu nie wieje, więc nie ma możliwości na usunięcie zastony. Jednak nie pozostaje nic innego, jak wejść na ścieżkę. Potok rusza przodem, a Gabriel, dalej w tej swojej marynarce, wspina się na prawą stronę i znika za załomami. Wygląda na to, że zawsze chodził w ten sposób. Kto wie, może i tak jest bezpieczniej.

Droga może przebiec tak jak ty sobie tego zażyczysz - napuść na graczy jakieś małe psy, może jednego twardszego bitboysa, żeby mieli się na baczności. Nie przesadzaj. To dopiero początek. Niech chłopaki oczekują najgorszego. Rób co chcesz, do czasu, aż gracze dojdą do pierwszego skrzyżowania - droga prowadzi prosto, lub w lewo.

Spokój, prawda? Właśnie wtedy Potok zacznie terkotać jakąś swoją kołatką, a z lewej strony dobiegnie was warczenie. Wygląda na to, że w końcu natknęliście się na konkretny przykład tutejszej fauny. Na wysokości mniej więcej dwóch metrów, na wystającym kawałku gruzu sterczy wielki pies - bydlę wielkości szafy, ślini, poszczekuje, roznosi zarakki... Pełen zestaw. Z tym, że tym razem jest to BigMac z gatunku tych naprawdę wielkich. (Wniosek - na pewno ma jakieś punkty redukcji ran). Ale to nie koniec niespodzianek - kiedy gracze ustawiają się, żeby jak najszybciej zdjąć paskudę, z tyłu osypią się



kamienie i wypadną na nich dwa kolejne, mniejsze psy. Jednak nie martwmy się, z pomocą Gabriela i Zielonego gracze powinni sobie poradzić. Taktyka psów to zejście od tyłu przy odwróceniu uwagi i rzucanie się do gardeł. Boss atakuje każdego z graczy, oprócz tych, którzy dotykali drzew. W razie gdyby wszyscy byli tacy, rzuci się na Potoka. Jeśli zaś gracze nie mogli sobie poradzić, Gabriel wspomże z wysokości.

Po walce decyzja należy do graczy - stoją na skrzyżowaniu i mają do wyboru drogę na północ i zachód - Potok twierdzi, że obydwoma drogami można dojść, jednak północna odnoga jest mniej przeszkadzająca.

Niezależnie od wyboru graczy, możesz zacząć puszczać ich poza utarty szlak - zresztą, może już przedtem na to wpadli? Niech szukają wszelkich świeżych śladów ludzkiej obecności. Zasada - nie oddzielać się od grupy na ponad 30 metrów, żeby być w miarę widocznym. Niezależnie od wyboru drogi, Potok dalej idzie środkiem, a Gabriel po prawej.

Co po drodze?

- Jeżeli pójdą na północ, w programie mają jaszczurkę drugiego typu - jadową. Niech zaczął się pod jakimś załomem gruzu, do wypatrzenia po trudnym terenie. Częściowy paraliż potrafi cholernie utrudnić poszukiwania. Mniej więcej w połowie drogi gracz, który będzie szedł lewą stroną zauważy (problematyczny test Wypatrywania) ślady krwi na ścianie - zupełnie jakby ktoś przeciągnął krwawiącą raną po murze. Ślad ciągnie się kawałek dalej i znika za następnym rogiem. Chwila szperania w tym miejscu pozwala odkryć ruchomy kawałek ściany. Jest w kilku miejscach upaść krew. Ktoś chętny do wejścia? W ciemnościach niewiele widać, jednak można

się zorientować, że nie jest to duże pomieszczenie. Kłitka wysokości półtora metra, z kilkoma puszkami po konserwach porozrzucanymi pod przeciwległą ścianą i dwoma Croats zaczajonymi po obydwóch stronach wejścia. Wchodzą do akcji dopiero wtedy, kiedy ofiara wejdzie głębiej. Czy wszyscy mają jeszcze palce? Tak czy inaczej, puszki wskazują, że ktoś tu niedawno był i całkiem nieźle sobie podjadł - jeżeli ktoś obejrzy puszki, okaże się, że jeszcze słabo pachną mięsem. I zostały otworzone otwieraczem do konserw. Takie tam, drobne ślady dla wytrawnych tropicieli. Niech wiedzą, że są na dobrej drodze.

- Jeżeli pójdą na zachód, przed nimi długa prosta, a potem skrzyżowanie. Tylko niech nie idą za bardzo na południe - Potok i Gabriel przypomną o rejonie poszukiwań. O ile decydują się na wystawienie jakiegokolwiek straży tylnej, to niech donosi ona o spadających kamieniach i dziwnych poruszeniach na granicy widoczności. Niech z góry dobiega do nich cichutkie brzęczenie, przebiegające od lewej do prawej - coś nad nimi lata i jest na tyle duże, że to słychać. Hmm, czy mają ze sobą skrzynkę pełną mięsa? Na razie nie ma czym się niepokoić - są to pojedyncze sztuki, ale wszystkie owady kierują się na północ, bezpośrednio. Potok w końcu wygląda na zaniepokojonego, jeżeli go podpytać, to opowie trochę o swoim dawnym plemieniu, które zostało zniszczone właśnie przez takie paskudztwo. Po drodze miną jeden budynek, który z zewnątrz wygląda całkiem porządnie - trzy piętra stabilnego muru robią pozytywne wrażenie. Wizerunku dopełnia napis „Biblioteka Miejska”. Kiedy tylko go zobaczą, podejście do nich Gabriel z wiadomością, że poprzednim razem nie udało im się go przeszukać - znajduje się tam gniazdo Croats. Cóż, gracze chcą spróbować swoich sił? Jest dzień, więc pewnie większość śpi - można będzie zaatakować z zaskoczenia. A wizja dawno zapomnianej wiedzy zalegającej na półkach na pewno kusi. Gabriel nie ma nic przeciwko penetracji budynku, natomiast Potok się sprzeciwia - jeżeli gracze wchodzą, to Indianin zostaje na zewnątrz. Kiedy przejdą przez solidne, drewniane drzwi, ich oczom ukaże się dość okazałych rozmiarów pomieszczenie, w którym walają się szczątki

Informacje z broszur

Postać posiadająca umiejętność historia może zbadać broszury - opiera się to na kilku testach umiejętności. W zależności od tego, co chcesz ujawnić graczom, możesz postawić im na drodze test:

Problematyczny - po zdaniu testu, okazuje się że brama wejściowa i kościół pochodzą z tego samego okresu.

Trudny - pod kościołem znajdują się katakumby, z tego co można wyczytać, niezbyt głębokie, najwyżej dwa poziomy.

B. Trudny - Ratusz i Wieżę Bramną łączy podziemny tunel, niedostępny dla zwiedzających.

Testy można wspomagać Literaturą lub Językami - ze względu na styl, w jakim zostały napisane i stan notatek.



mebli i resztki poszarpanych kartek, poprzetykane jakimś trawskiem popłatym w gniazda. W środku znajduje się 7 osobników, wszystkie śpią. Za każdy ruch, jaki wykonają postacie, odliczaj. Doliczysz do pięciu - budź najbliższego stworka. Każdy głośniejszy hałas - budź wszystkie od razu. Proste? Żadnych rzutów, mutki mają lekki sen.

Jeżeli uda im się uporać z niebezpieczeństwem, będą mogli skorzystać ze schodów na piętro. Innej drogi nie ma, reszta drzwi na parterze jest zawałona gruzem. Co na piętrze? Niezbyt wiele. Poza zawałonymi schodami na wyższe piętro - puste, połamane półki, wygląda na to, że ktoś się już do nich dobrał. Jedyne, co może graczy zainteresować, to kilkanaście zniszczonych i niekompletnych przedwojennych broszur turystycznych na temat zabytków miasta. Masz jakiegoś specja od historii? Zerknij do ramki. Jeśli postacie poszperają dokładnie, znajdą ślady krwi na framudze okna. I nie wygląda to na krew pokurcza. Coś tu nie gra, prawda? Uznaj to za kolejny ślad na tropie Jerry'ego. Ponadto, kiedy wyjrzy się przez okno, widać coraz więcej szarańczy - już nie pojedyn-

cze sztuki, ale coraz więcej leci na północ. Cholera, czy one muszą pchać się tam, gdzie gracze?

Chłopaki na pewno po drodze miną kilka skrzyżowań - mogą nimi iść, byleby doszli tam gdzie ty ich chcesz pokierować, MG, czyli do północnego kopca. (Pamiętaj, że w drodze powrotnej mogą wracać inną drogą, więc fabularnie nie wszystko stracone).

Tak czy inaczej, gracze dotarli do skrzyżowania końcowego, najbliższego kopcowi. Tutaj zbiegają się drogi północna i zachodnia. Kopiec niezbyt góruje nad okolicznymi ruinami - sięga wysokości niewiele wyższej niż drugie piętro.

Aby się tam dostać, mówi Potok, trzeba znaleźć jakieś w miarę porządne wejście do budynku, w którym znajdują się schody na piętro - im wyżej się dostaniemy, tym łatwiej będzie potem przejść na stronę kopca. Nie można szukać w budynkach zbyt daleko, bo potem niekoniecznie znajdzie się dobre przejście bliżej góry. Ty, MG, możesz wymyślić coś swojego, albo skorzystać z moich propozycji, które widać w ramce z boku.

Według mnie, pasują trzy domy - w linii wzdłuż krawężnika od prawej: dwa z możliwym wejściem, kupa gruzów, jeden być może zdalny i ponownie wielka sterta gruzu. Dalej budowle nie wyglądają solidnie. Co można logicznie stwierdzić? Że im mocniejszy budynek, tym większe prawdopodobieństwo, że coś założyło tam swoje gniazdo. Ciekawe czy gracze na to wpadną?

- Pierwszy dom to zwykła kamienica - dwupiętrowa z resztkami trzeciego poziomu. Ściany nie są zbyt popękane, jednak co znajduje się w środku? Po wejściu okazuje się, że parter istnieje tylko teoretycznie - podłoga częściowo się zapadła i zięją w niej dziury prześwitujące do piwnicy. Podobnie sufit. Koło schodów znajduje się kilka zakamarków - zakątków. To właśnie z nich wyjdzie właściciel tego miejsca: pies. Ewidentnie chory, na pewno zaszkodzi graczom, nawet jeśli ich nie porani za bardzo. Nie jest zbyt moczny, ale wyjdzie dopiero wtedy, gdy postacie się zbliżą - więc na pewno zdąży ugryźć. Nie ma żadnej taktyki - po prostu rzuca się i gryzie, nawet niezbyt mocno. Jednak za każde ugryzienie dać ofierze 10% na zarażenie się ANTERS (odmiana H1N5). Po zabiciu - jakieś wskazówki dla graczy, co do tego, że mogą się zarazić? Owszem - ścierwo leciutko świeci na zielono. Nie do zauważenia w dziennym świetle. Poza tym, lewa tylna łapa jest jakaś dziwna - cała stwardniała jak jasna cholera, jednak jeżeli ktoś się odważy i chwyci mocniej, to ta odpadnie. Ze środka wycieknie jakaś zupka, a szczęśliwiec dostanie całkiem niezłą pałkę i 20% szans na ANTERS tej samej odmiany.

Po wejściu na piętro jeszcze raz przydadzą się deski - tym razem będą niezbędne. Tutaj też podłoga się zapadła, jednak ściany pokryte są czerwonym graffiti - jakiś palant wypisał na każdej ścianie „Te fía púposag hanga anti udwarholgy!”. Masz w drużynie tego specja od języków? On też za cholere nie wie, co tu jest napisane.

Tak czy inaczej, na tym poziomie więcej problemów nie ma - jedynym jest to, jak zejść na dół, po drugiej stronie. Jeżeli gracze nie mają przy sobie liny, Gabriel wyciągnie z plecaka. Fajnie mieć takiego anioła stróża, nie?

- W drugim domu wszystko wygląda trochę inaczej: nie ma w ogóle podłogi, ani sufitu, ani ścianek działowych. Schodów też nie ma, jest za to kupa niebezpiecznych gruzów. Cóż, można próbować się przez nie przedzierać, ale bez przesuwania z ryzykiem osunięcia i bez testów Wspinaczki nie uda się. Za to z drugiej strony czeka mała niespodzianka - kilka świeżych trupów Croats. Wygląda na to, że ktoś był tu i się nimi zajął, na tyle niedawno, że nikt nie zdążył ich zjeść. Wszystkie wyglądają na zastrzelone z broni strzałowej.

- Kolejny dom być może zdalny - nie wygląda na taki, który miałyby się zawalić, jednak nigdy nic nie wiadomo. Zauważyłeś, że wszystkie okna są zabite deskami? Od wewnątrz. Jeśli wejdą, to po otwarciu zardzewiałego zamka lub wyłamaniu drzwi, ujrzą kawałek historii - wygląda na to, że w tym domu odegrała się jedna z tych wielu walk o złom. W kącie, za biurkiem, leży kilka ludzkich ciał, opartych o siebie plecami. Wygląda na to, że chłopcy się tutaj zabarykadowali i czekali na odsiecz. Ciała są już daleko posunięte w rozkładzie, jednak można jeszcze dojść do tego, że nie zmarli od ran - najwyraźniej coś ich przytrzymało w budynku, aż zmarli z głodu. Zapewne było to stadko Croats pod drzwiami. Żeby dostać się na piętro, trzeba wykonać kilka prostych czynności - wyłamać deski z sufitu, w miejscu, w którym kiedyś była dziura na schody, w jakiś sposób dostać się na górę - sugeruję znowu użycie lin, lub jakiegos innego sprytnego sposobu. Ci, którym uda się dostać na piętro, zostaną srodze rozczarowani - wszystkie okna od strony kopca są zablokowane. Shit happens, nie?



07. Pierwszy kopiec

Założmy, że postacie przedostały się na drugą stronę, bliższą kopcowi. Ukaze on się im w całej okazałości - syf, malaria i korniki w najlepszym wydaniu. To tutaj najbardziej zatwardziali zbieracze wymiękają i zwijają manatki. To tutaj właśnie macie zacząć poszukiwania.

Pomysł Gabriela jest taki: podział na dwie grupy, jedna z nim, druga z Indiańcem. Pierwsza podąży na północny zachód, zachodząc naokoło kopiec, szukając wejścia na wyższe poziomy, a druga wyjdzie w kierunku północno wschodnim, na łagodniejszy stok, w okolicy którego ostatnio słyszano strzały i o którym wiadomo, że częściej można tam spotkać mutantów. Może pocieszy ich fakt, że szarańcza już tu nie lata - ostatnie osobniki widać na zachodzie, ale dość daleko.

Gracze oczywiście mogą się nie zgodzić na rozdzielenie - wtedy pozostaje im wybrać, co wolać: prawie pewną walkę, ale wygodne wejście, czy może mniejszą szansę na postrzelanie, ale gorsze wyjście na wyższe poziomy. Tak czy inaczej, wiadomo, że trzeba dojść na sam szczyt - podobno tam znajduje się kilka miejsc przygotowanych na kryjówkę.

W zależności od tego, jaką drogą pójdą gracze, bądź grupy, wydarzenia mogą potoczyć się dwójako.

Trasa Wschodnia

Zaczyna się ledwie odgruzowaną, drogą pomiędzy szczątkami domków, wyglądających na zabudowania campusu uczelni, ale nie można być niczego pewnym - stopień zdegradowania murów uniemożliwia identyfikację. Czasami z okna wyrasta jakieś zwyrodniałe drzewko, wypuszczając chude gałązki przez dziury po oknach. Przewodnik może zasugerować graczom założenie masek przeciwgazowych. Jeżeli ktoś zdecyduje się przeszukać domki, nie znajdzie nic ponad średnią: stare długopisy, trochę kartek pochowanych w połamanych biurkach, lampki z przepalonymi żarówkami - tego typu rzeczy, których pełno po domach.

W końcu dojdą do skrzyżowania - droga w lewo prowadzi na kopiec, a ta w prawo w kierunku Wieży Bramnej, jednak, po pewnym czasie, przegrodzona jest znany nam już pasem gruzowisk, przez

które może i można by się przedzierać, ale po co. W domkach wzdłuż drogi należy uważać - jeżeli tutaj ktoś zechce przeszkadzać któryś z domków, napuść na niego średnią techmorwę - może pod postacią zadziwiająco niezardzewiałej pralki? I może dołoż kilka małych śrubokręćków, na pewno przydadzą się graczom.

Tak czy inaczej, jeżeli dalej pójdą tą samą trasą, to w końcu droga zacznie piąć się pod górę - i wtedy lepiej mieć się na baczności - pamiętacie wzgórze z krzyżem? Możesz dać graczom taryfę ulgową - i zastosować tę samą taktykę co wtedy. Jeżeli jednak jesteś złośliwy, możesz dzieciaki zacząć za framugami, pod parapetami okien, w które zaglądają postacie, albo najprościej - w dziurach w ziemi przy poboczu. Opcji masz multum, wysil mózg, otoczenie na pewno coś ci podpowie. Skoro obiecywaaliśmy graczom walkę, niech ją mają.

A co, jeżeli jakiś spryciula zechce poszukać śladów Jerry'ego? Nie znajdzie - tutaj człowieka nie było od co najmniej trzech tygodni, jeżeli można to ocenić na podstawie ludzkich kości, które leżą w pobliżu. Po kilku spotkaniach z Croats (niezbyt licznymi, o dziwo) i może jakieś jaszczurce kwaśnego typu, możesz poprowadzić węższą teraz dróżkę bardziej stromo (idealne miejsce na zasadzkę - ciasne przejście pomiędzy złomem), aż w końcu będzie można wyjść na bardziej płaski teren. To już prawie szczyt.

Trasa Zachodnia:

Całą drogę można opisać mniej więcej tak: na początku płasko, przez korytarz wybity w ścianach domków - zupełnie jakby jakaś wielka kula przebiła się przez osiedle, pozostawiając po sobie ślad. Na początku jest w miarę wygodnie, potem jednak któryś z przewodników (w zależności od sytuacji) odbije na wschód - wtedy zaczęną się testy wspinaczki, kiedy trzeba będzie wejść na dach dawnej stacji benzynowej, albo przebyć niemal pionową przeszkodę w rodzaju kopców samochodów otoczonych zwałami śmieci. Możesz gdzieś na trasie, być może właśnie na jakimś dachu, umiejscowić ślady dawnego ogniska - źle zamaskowane, porozrzucane kawałki desek, które służyły za opał i szczątki szarańczy - ktoś najwyraźniej był na tyle zdesperowany, że złapał kilka sztuk i upiekł na wolnym ogniu. Jak on to do



cholery zrobił? Możesz podsunąć rozwiązanie graczom - jeżeli któryś z nich będzie miał kaprys i wespnie się w jakieś odosobnione, wysokie i słabo dostępne miejsce, nagródź go widokiem ciasno plecionych z wszelkiego rodzaju materiałów klatek, ze śladowymi ilościami resztek czegoś w rodzaju mięsa. Wygląda na to, że ktoś tu był cholernym łowcą.

Im wyżej gracze się wespną, tym lepiej widać kopiec - gdzie by nie wyszli i tak nad nimi góruje, to chyba ta mgła tak zakrzywia perspektywę.

Możesz uatrakcyjnić im trasę wpadnięciem do jakiejś ciemnej dziury - pokrycie dachowe nie jest już tak wytrzymałe jak kiedyś i może się zdarzyć, że ktoś spadnie prosto w starą łódówkę piętro niżej, powykrecaną ramę łóżka jeszcze głębiej, albo gniazdo żmij na samym dole, w piwnicy, jakieś 10 metrów w dół. Paskudnie, więc trzeba być uważnym, czujnym i ostrożnym.

Po paru takich perypetiach niech w końcu dotrą na szczyt.

Sam szczyt to kilka arów kikutów dawnych budowl, kominów, szczątków anten i takich tam. Możesz wymyślić wszystko, ja narzucam tylko jedno: na samym środku znajdują się resztki obozowiska. I teraz mamy pole do popisu dla wszystkich spostrzegawczych: dookoła można znaleźć dokładnie pięć rzeczy, które świadczą o tym, kto i kiedy tu przebywał:

- Pusty magazynek pistoletowy, przykryty pyłem, małymi kamyczkami i leżący na sterce jakichś starych desek.
- Mechaniczne części i narzędzia (w miarę nowe i nietypowe, dlatego można je odróżnić od leżących tutaj od początku) - typu śruby, sprężyny, suwmiarka, może kilka wiertel do metalu - na niebezpiecznie chrupiących resztkach jakiejś furgonetki.
- Podarta torba lekarska, zawieszona na jednej z pogniętych anten (uwważaj, pod nią ziele głęboka dziura) - kiedy pokażecie ją Potokowi albo Gabrielowi, zidentyfikują ją jako należącą do Iskara.
- Zapomniana saperka, pordzewiała i poگیęta, wbita w kolejne deski - trzeba się mocno naszarpać, żeby ją wyciągnąć.
- Pistolet, pasujący do wcześniej znalezionego magazynka - Gabriel potwierdził, że korzystał z takiego Jerry.

Zauważyłeś pewnie, że z grubsza określiłem otoczenie, w jakim są znalezione

przedmioty? Otóż, jeżeli to otoczenie zostanie naruszone (deski rozsunięte, furgonetka uszkodzona, ktoś wpadnie do dziury, albo prawie-prawie się w nią osunie), to wtedy musisz uważać. Jeżeli po czymś takim trzy osoby staną przy resztkach ogniska, podłoga się załamie. Po prostu.

08. Droga na miejsce

Zsuną się kilkanaście metrów w dół, razem z ziemią, odłamkami gruzu i resztkami ogniska. O ile nie masz kogoś wyjątkowo niezdarneho, to wszyscy wykpią się siniakami. To od ciebie zależy, kto z nimi spadnie - sugeruję, żeby to Potok ostał się na powierzchni, a Gabriel wpadł. Kawałek dalej będziesz miał uzasadnienie.

Potok z góry krzyczy coś o amulecie - o drewnianej figurce szarańczy. Ma ją ktoś jeszcze? Teraz uwaga: jeżeli mają figurkę, to niezależnie, kto ją trzyma, każda postać, która wierzy, że działa, ale tak naprawdę i szczerze, dostaje bonus: zdaje wszelkie testy Odporności na ból spowodowane atakami szarańczy.

Kiedy tylko zapalą latarki, będą wiedzieć, że coś tu jest nie tak. Otoczenie za bardzo błyszczący i jest zbyt cicho. Wtedy usłyszą pierwszy szelest. Kiedy spanikowani poświęcą w tym kierunku, zobaczą co tak błyszczało. Szarańcza. Setki, tysiące: odwłoki, chitynowe pancerze, skrzydła. Wielofasetowe oczka. Utkwione w jednym punkcie - w źródle światła. Szum. Wpadli wprost do gniazda. Przebudzili rój. Nie ma dla nich ratunku.

Teraz gracze mają dwie tury czasu, zanim szarańcza się na nich rzuci. Jeżeli mają coś, co wydzieli dużo dymu (kopczą pochodnia, świeca, dymina, coś w ten deseń), dostaną kolejną turę życia. Za każde dwa kilogramy mięsa rzucone na ziemię mają kolejny segment zwłoki owadów. W tych ciemnościach znalezienie wyjścia to 3 segmenty, minus liczba źródeł światła. Czyli mogą je zobaczyć od razu, albo mogą w ogóle nie zdążyć. Z miejsca, w którym się znajdują, dotarcie do wąskiego przejścia - tunelu zajmie biegiem dwa segmenty, ale muszą szybko się zdecydować - nie zapominaj, że to nie cRPG, nie ma aktywnej pauzy, a czas leci. Teraz przyda się ta sztuczka „Szybki Bill”, nie? Kiedy już do-



trą do wyjścia, okaże się, że jest to ciasny korytarzyk, w którym na szerokość zmieści się półtorej osoby. Czyli trzeba biec gęsiego. Wygląda jak zwykły korytarz jakiegoś budynku, ale kto by marnował czas na rozglądanie się? Spieprzać!

W zależności ile czasu zostało graczom, daj im chwilę spokoju - trasa nie jest długa, ale trudna: ten korytarz nie jest przystosowany do sprintu, trzeba uważać, żeby nie skrócić kostki. Moja propozycja: podziel drogę na sześć etapów. Każdy etap na dwie mniejsze jednostki, dajmy na to, odcinki. Ogólnikowo można przyjąć, że jeden odcinek, to jedna tura. Chyba, że masz lepszy pomysł. Jeśli przy wejściu do korytarza zostały im dwie tury (na przykład od razu znaleźli wyjście i od razu rzucili dymka i w dwa segmenty dobiegli do korytarza), pierwszy etap przebiegną jeszcze sami. Jeśli tura - przez pierwszy odcinek mają spokój. Jeśli nie zadbali o ubezpieczenie tyłów, to szarańcza zacznie im wygryzać tyłki już przy pierwszym odcinku.

Zaczyna się najtrudniej - droga jest zagracona i łatwo jest się potknąć. Daj im na ten etap dla każdego dwa proste testy percepcji i jeśli nie zdadzą, dwa proste testy Zręczności: kto nie zdał, ten zwalnia. Ciesz się, że nie ma skręconej kostki, o której wspominałem. Po zakończeniu pierwszego etapu - łatwy test Kondycji, czy aby ktoś się nie zmęczył. Możemy potraktować ich ulgowo - jeśli zdadzą, zero utrudnień.

Drugi etap: tutaj już zaczynają doganiać graczy owady. Jeszcze nie jest ich na tyle, żeby poważnie poranić, ale zwiastują najgorsze. W pierwszym odcinku zaczyna się robić wygodniej: korytarz jest szerszy, mieszczą się obok siebie dwie osoby, poza tym droga jest przeczyszczona: jeden

łatwy test Percepcji i można biec spokojnie. W drugim odcinku ostatnia z biegnących osób dostaje draśnięcie na rzecz szarańczy. Przyspieszy, czy się zmęczył? Zaraz się dowiemy, bo oto kolejny test Kondycji - poziom trudniejszy.

Etap trzeci: trasa coraz czystsza, żadnych testów: i postacie i szarańcza ma tu już pole do popisu: komuś zostało jeszcze jakieś mięso? Niech czym prędzej je wyrzuci, to da trochę ulgi, o ile nikt się o nie nie potknie. Dwie ostatnie osoby dostają draśnięcie, jeżeli występuje dym lub mięso - tylko ostatnia. Kolejny test Kondycji, tym razem już trudny. Bez ulgi w razie zdania.

Etap czwarty: z przodu widać już światło. Jak ktoś ma umiejętność Morale lub Niezlomność, daj mu suwak do wszystkich testów na tym i kolejnych etapach. Trzy ostatnie postacie dostają draśnięcie, dym już nie działa, jedynie mięsko. Następny test, tym razem trudny.

Etap piąty: jeśli chcesz, możesz wszystkim dać suwak za nadzieję - jest tu już całkiem jasno. Widać dokładnie korytarz, drzwi po obu stronach i na końcu trasy. Wszyscy dostają draśnięcie, mięso przestaje działać. Kondycja, a ci, którzy nie zdali - dodatkowe draśnięcie.

Etap szósty: światło bije po oczach i widać resztki drzwi prowadzących na zewnątrz. Szyby w nich są powybijane, więc dla każdego przechodzącego problematyczny test Zręczności, kto nie zda, jedno draśnięcie, odłamków szkła pozostałych w ramach, plus wszyscy dodatkowe od szarańczy.

Ktokolwiek wybiegnie na zewnątrz, ujrzy dno wielkiego leja, na spodzie którego znajduje się małe, zielone jezioro. Wokół jest pusto, jedynie powyżej wyjścia z ko-





rytarza znajdują się budynki.

Gracze mają kilka opcji, w zależności od tego, na co wpadną. Mogą wskoczyć do jeziorka - dwie tury pod wodą i szarańcza da sobie spokój. Jeżeli ktoś chce schronić się w budynku powyżej - dwie tury trwa problematyczny test Wspinaczki i jest się przy wejściu, potem tura na dobiegnięcie i druga na zagrzebanie się pod rumowiskiem. Można też próbować zakopać się pod gruzami - tura na znalezienie odpowiedniego miejsca (zwykły test Wypatrywania), dwie tury na zagrzebanie się i potem jeszcze tura, zanim szarańcza odleci. Można przyjąć, że za każde dwie tury po wyjściu wszyscy dostają draśnięcie, o ile nie są pod wodą. Ale. Każde dwie tury pod wodą, to 14% na załapanie ANTERS H3N4. Coś za coś.

Co do spryciarzy, którzy mają granaty - owszem, wybuch na którymkolwiek etapie powstrzymuje owady na dwie tury, ale każdy wybuch, to 20% na zawalenie korytarza. Zwróć na to uwagę, kiedy będziesz pośpiesznie opisywać otoczenie - ściany nie wyglądają solidnie. Chociaż, w sumie, dobry zawal powstrzyma szarańczę permanentnie.

Kiedy już wszyscy wygrzebią się ze swoich kryjówek, mokrzy, pobrudzeni, pogryzieni i podrapani, krwawiący i zmęczeni, uprzytomnij im jedną rzecz: kogoś im brakuje. Gdzie się podział Gabriel?

Daj im chwilę do namysłu - potem z korytarza dadzą się usłyszeć kroki. Wygląda na to, że ktoś idzie tą samą ścieżką, którą oni przed chwilą uciekali. Coś tu jest cholernie nie tak i potwierdzą to wszystkie postacie, które w tym momencie celują w kierunku wyjścia.

Po chwili na światło dzienne wyjdzie nie kto inny, jak Gabriel, chociaż teraz trudno poznać w nim człowieka, którego zapamiętali - ubranie zostało po prostu z niego zdarte, razem ze skórą z prawie całego ciała i odsłoniło wnętrze jego organizmu: kable, tłoki, mechanizmy. Jednak nie wszędzie - jedna ręka wygląda na prawie normalną, gdyby nie jadowicie zielony kolor i dziwna faktura. Twarz też wygląda na normalną i nawet nie jest tak bardzo pogryziona - widocznie znalazł sposób, by ją osłonić. Co zrobią gracze? Rozstrzelają na miejscu? (Zażyj na koniec tekstu - tam są jego statystyki. Zobaczysz, jakie to może być trudne...) Czy może poczekają, aż Gabriel ich zauważy i

podniesie ręce w górę, w geście pokoju? Może jednak warto wysłuchać tego, co ma do powiedzenia.

Otóż, jak twierdzi Gabriel - jest naukowcem z Posterunku. Działał w dziedzinie cybernetyki i biotechnologii, co tłumaczy jego usprawnienia, mechaniczne kończyny i wzmocniony korpus. Paskudnie się na to patrzy, kiedy tak stał wystaje spod poszarpanego ciała. Był na tyle dobry, że zajmował się najbardziej tajnymi i brudnymi pracami w Posterunku. To sprowadziło go do pracy nad ANTERS - chorobą, która od kilku lat zastanawiała jałogłowych z Wędrującego Miasta. Badał ją, dopóki sam na nią nie zapadł - ofiarował jej własną rękę, żeby mógł badać to schorzenie. Trafiła mu się odmiana, która czerpała energię z jego wszczepów. Jednak inni naukowcy nie rozumieli jego idei badań i w końcu od dowództwa przyszedł rozkaz opuszczenie miasta - coś w stylu: „Badaj sobie jak i co chcesz, byle nie tutaj, gdzie możesz zarażać innych”. Cóż, lepsze to, niż izolatka. Wyruszył w Stany, zbierając informacje o ANTERSIE i próbując zdobyć lekarstwo, zwłaszcza, że choroba zaczęła dawać mu się we znaki. Szukał ognisk choroby - tak zdecydował się ruszyć do Złomowiska, a po drodze przyłączył się do Pielgrzymów, którzy nie mieli nic przeciwko jego towarzystwu, nie pytali też, co z jego ręką. Tak trafił tutaj.

Jeżeli popytają go o Iskara i Hernadesa - nie będzie za bardzo wiedział, co powiedzieć. Stwierdził, że najprawdopodobniej mieli jakiś konflikt z Jesusowych czasów w Hegemonii, może któryś z nich wykonał jakiś rozkaz, może go nie wykonał, w każdym razie - mieli coś na pieńku. Sprawa znalazła finał tutaj, daleko na północy, a zakończył ją sędzia z Minneapolis. Gabriel nic więcej nie wie na ten temat.

Jeżeli gracze skończą z nim rozmowę, albo zapytają, co zamierza teraz zrobić, stwierdzi, że nie planuje wracać do Pielgrzymów - pójdzie w swoją stronę. Po

W razie, gdyby któryś z graczy nie wpadł razem z innymi do kopca, niech z Potokiem zostanie na górze - kilka testów Nashuchiwania, rozmowa z Potokiem i będzie wiedział, w którą stronę odbiegli gracze, ścigani przez szarańczę. Możesz poprowadzić mu na osobności scenkę z szukaniem drogi, biegiem przez ruiny, możesz ich pogonić jakimś pomniejszym psem - fabularnie jednak dobrze by było, gdyby na miejsce dotarli po odejściu Gabriela. W końcu reszta i tak może mu potem o wszystkim powiedzieć.



czym po prostu wstanie i pójdzie na zachód. Po chwili zniknie z oczu za krawędzią leja.

Kiedy gracze ochłoną po spotkaniu z półcyborgiem, będą pewnie chcieli wyjść z leja. Kiedy tylko wygrzebią się z krateru, ujrzą go w całej okazałości. Dziura w ziemi, obszar o średnicy stu metrów, głębokości około dwudziestu, pusty: wszystko, cokolwiek się w nim znajdowało przed wybuchem, zostało dokładnie wymiecione. Stoją na szczycie, prawda? Mogą sobie wyobrazić, co znajduje się poza zasięgiem wzroku, prosto na zachód. Przez kilkadziesiąt kilometrów pustka, kaktusy i myszokoczeki, a potem zaczyna się teren masywny. Nawet teraz widać ciemniejsze niebo. Słońce zachodzi, chowając się w oparach i dymach. Chwilę później usłyszą Potoka idącego w ich kierunku od strony kopca.

Znowu postaraj się odmalować to trochę surrealistycznie - słońce zaczyna zachodzić, stoją na wzniesieniu, przed sobą widzą postać Indianina, długi cień kładzie się za nim, słychać delikatny stukot jego drewnianych zabawek... Choć czy to na pewno zabawki? - zadadzą sobie pewnie pytanie postaci, które doświadczyły działania drewnianej figurki...

Kiedy podejdziesz do graczy, zapyta o Gabriela. Co mu odpowiedzieć? Że go rozstrzelali? Czy że pochłonęła go szarańcza? Czy może wyjawia mu prawdę? Potok zna siłę owadów i nie będzie zbyt dociekał, nawet nie pójdzie szukać szczątków - odprawi jakiś swój rytuał, pomamrocze coś o „śmierci w miejscu wielu śmierci”, postoi chwilę. Potem odwróci się do postaci, popatrzy na nich i na ich rany i da każdemu trochę silnie pachnącej maści - powie, że dobra na ugryzienia szarańczy. Mechanicznie - przyspiesza gojenie się ugryzień, niweluje chemikalia zawarte w ich ślinie, więc w zależności, jak bardzo chcesz pójść na rękę swoim graczom, to możesz wzmocnić, lub osłabić specyfik. Ja proponuję żeby przez 24 godziny wszystkie posmarowane draśnięcia się zagoiły.

Potok wskaże drogę - znajdują się na zachód od kopca, więc muszą zejść z leja drogą, która prowadzi do miejsca, w którym przechodzili przez budynek na stronę kopca - trasa prowadzi prosto do siatki ulic, przy której stoi biblioteka. Pamiętasz jeszcze? Stamtąd już blisko do okolic zamieszkanycch przez ludzi.

Słońce jednak zachodzi, cienie stają się

coraz dłuższe i na ziemię powoli opada mgła i opar - dziwne po tak ciepłym dniu. Potok jednak pewnie prowadzi grupkę - i jeżeli ktoś nie wpadnie na wchodzenie do budynków, albo zaczepianie śpiących jaszczurów, droga przebiegnie w miarę spokojnie. Nawet szarańczy nie widać.

Kiedy będziecie mieć bibliotekę, pozwól im usłyszeć piski Croats z pierwszego piętra - widocznie zmieniły miejsce gniazdowania i teraz siedzą wyżej. Jeśli gracze nie będą zwlekać, żadne z nich nie wyjdzie i nie urządzi im jatki. Można uznać, że gracze w miarę bezpiecznie dotarli do Bramy. Jedna uwaga: masz kogoś chorego na ANTERS? Pora, żeby rozboleł go brzuch.

Powita ich Aackaermann, z niecierpliwością wypatrujący ich już od granic terenów ludzi. Kiedy tylko zobaczy, że brakuje Gabriela, będzie chciał zadawać pytania, ale zobaczy rany po ugryzieniach - wtedy zapyta tylko: „Szarańcza?” - i nie powie już nic do czasu, kiedy nie wejdą do Bramy, gdzie postawi im na stole piwo i jedzenie. Postacie są cholernie zmęczone, więc na pewno z wdzięcznością przyjmą poczęstunek. Wtedy reszta grupy (przy stole siedzi Józef, Bob, Jonasz, Kurt i Emil) zacznie zadawać pytania. Znaleźli Iskara? Co się wydarzyło? Gdzie jest Gabriel? i tym podobne. Co powiedzą gracze - ich sprawa, zresztą, przecież Potok nie widział Gabriela od czasu przeszukiwania kopca i uwierzył graczom, więc reszta grupy też pod tym względem nie będzie sprawiać problemów. Co do stanu ich zdrowia - Józef ma wciąż zabandażowaną lewą rękę, Jonasz owiniętą prawie całą górę głowy, a Kurtowi praktycznie nie widać twarzy - zadawał najmniej pytań z powodu opatrunków. Emil wygląda w porządku, do czasu, kiedy nie pójdzie na górę - wtedy będzie można zauważyć, że dość mocno utyka. Jeśli gracze będą pytali, co dzieło się tutaj, na miejscu, dowiedzą się, że miejscowi myśliwi widzieli dużą grupę szarańczy na północy i małe grupy Croats w okolicach starego ratusza. Dowiedzą się też czegoś ciekawego - w ratuszu mieszka człowiek, szczer i zbieracz, podobno znajdujący całkiem niezłe przedmioty i jak nikt unikający mutantów. Nazywa się Zymon, przynajmniej sam tak mówi. Może warto go odwiedzić?

Na razie więc sytuacja nie wygląda wesoło: większość jest pewnie poraniona. Miejscowy lekarz robi, co może, indiańska



maść też pomoże, jednak wszyscy są już zmęczeni. Aackermann jest jednak twardy: jutro z graczami i Bobem chce wyruszyć na przeszukiwanie największego, zachodniego kopca. Nie chce słyszeć sprzeciwu. Dobranoc.

Teraz zapewne gracze udadzą się na spoczynek, ale przy ladzie czeka na nich jeszcze Madaras: chce zapytać graczy, czy widzieli ludzi na Złomowisku i jak dużo i gdzie spotkali Croats. Twierdzi, że razem z kilkoma ludźmi bada ruchy tych stworzeń i stara się je przewidzieć. Dokładnie spíše to, co gracze mu powiedzą. Potem będą mieli już spokój - mogą iść spać. Tak będzie im się wydawać, dopóki przed drzwiami do swojego pokoju nie spotkają Potoka - twierdzi, że ma coś „na dobry sen”: wręczy każdej postaci coś, co wygląda jak mały kamyczek, sam poćknie podobny. Skinie głową i odejdzie na parter. Cóż, poprzednim razem indiańskie podarunki działały, więc dlaczego nie? Jutro jest kolejny dzień poszukiwań, trzeba być w jak najlepszym stanie. Każdego, kto zażyje tabletki (bo to w istocie są tabletki), będzie czekać spokojny i mocny sen. Indianin nie kłamał.

09. Drugi kopiec

Następnego dnia rano niech każdy zarażony ANTERSEM rzuci trudny test Kondycji - nie mów graczom, o co chodzi. Ci, którzy nie zdali, niech czują się nieco osłabieni. Jeżeli któryś z nich zamierza skorzystać z ubikacji - wspomnij o problemach z ciśnieniem. Przez cały dzień.

Na parterze powita ich Lynda i zaprosi do siebie, twierdząc, że ma coś ciekawego do pokazania. Wejdą do jednego z pokoi na zapleczu, który wygląda na jego prywatny. Na ścianie wisi duża mapa turystyczna Złomowiska. Są na niej zaznaczone punkty orientacyjne i ogólnikowe położenia kopców. Tłumacząc wszystkie zawiłe strzałki i kropki, Madaras stwierdza, że wszystkie większe grupy Croats oddaliły się do południowych kopców, co oznacza, że mają wolną drogę na zachód - dziś nie powinni napotkać żadnych większych grup Croats, jeżeli nie zapuszczą się zbyt daleko w tę część miasta. Dobre wieści, prawda?

W czasie naprędce zjedanego śniadania, zobaczą, że Jonasz zajął się miotaczem

ognia - coś przy nim kręci i nastawia zawory, wygląda na to, że niedługo broń będzie sprawna. Zastanawia fakt, że pali przy tym papierosa („Nieee, nic się nie stanie... robiłem to wiele razy”). Józef już czeka przed wejściem razem z Bobem i Kurtem - Kurt wręczy graczom krótkofalówkę, jakiś stary i ciężki sprzęt. („Nie możemy sobie pozwolić na brak kontaktu, po tym, co się stało z Gabrielem... W razie jakiegokolwiek kłopotów - dajcie znać”). Kiedy sprawdzić urządzenie - po kilku sekundach szumu i zakłóceń można dosłyszeć bipnięcia sygnału. Niech ustalą sobie jakiś sygnał wywoławczy, na przykład trzy piśnięcia na kłopot, a dwa na spokój - w razie gdyby przestało wyraźnie odbierać mowę.

Józef zaplanował podejście pod kościół - być może będzie dało się wejść na dzwonicę i poobserwować teren, sprawdzić czy przewidywania Madarasa są słuszne.

Trafić do kościoła nie jest trudno - z większości ulic widać znad gruzów wieżę dzwonnicy, więc nawet bez pomocy Józefa gracze by trafili. Droga też nie jest trudna, a kościół nie leży daleko za terenami zamieszkanymi. To, co odstrasza stamtąd ludzi, to jeden z kopców - znajduje się tuż za kościołem, a właściwie kościół jest już jego częścią.

Kiedy gracze dotrą pod kościół ich oczom ukaże się modernistyczna ruina - białe mury, strzelista, podziurawiona wieża, przybudowany budynek plebanii, jednak głębia kościoła, miejsce z ołtarzem, znajduje się już po stronie kopca, za pasem ruin. Sam kościół jeszcze stoi, mimo to widać na nim ślady poważnego pożaru. Józef uspokaja - rozpytał ludzi i okazało się, że w czasie po pożarze, kiedy kopiec jeszcze nie wchłonął zakrystii, było parę prób wzmocnienia konstrukcji wieży, więc można mieć nadzieję, że struktura wytrzyma. Jest tylko jeden sposób, żeby się

Być może w ciągu tego dnia gracze zauważą, że gdzieś brakuje im Zielonego Potoka. W razie gdyby zapytali o to któregoś z Pielgrzymów, na początku odpowiedzą blednie milczeniem. Jeżeli będą nalegać, usłyszą coś w stylu „Przestał wierzyć po śmierci Gabriela”, „Odszedł, szukać swojego miejsca, tak powiedział, że chce znaleźć połączenie z naturą... coś w tym stylu. Wiesz, jak to Indiancy gadają”, albo „Uważam, że spieprzył po prostu. Wystraszył się. Może i wiarę utracił, kto go tam wie. Gadaliśmy z nim, ale nie dał się przekonać”.

Wygląda na to, że grono Pielgrzymów stale się zmniejsza. Jeżeli spróbują na głos zwątpić w sens poszukiwań Jerry'ego Iskara, Józef przypomni im o zapłacie i powie, że to kwestia zasad. Typowy konserwatysta.



przekonać, powie Bob, i pierwszy wejdzie do środka. Nie ma bezpośredniego wejścia do wieży - trzeba szukać od wewnątrz.

Jak budynek wygląda w środku? Odarty z wszelkich kosztowności, wypalony, a potem rozszabrowany jeszcze raz - nie ma nawet ławek, widocznie pobrano na opał. Ołtarza nie widać spod gruzu i spalonych śmieci. Masz w drużynie księdza? Przykro mu będzie, nie ma co. Żał kościola, bo wygląda, że był całkiem ładny.

Drzwi do dzwonnicy znajdują się po lewej stronie od wejścia - została po nich sama framuga. Widać tutaj pierwsze oznaki dawnego remontu: drewniane stemple (widać elementy ławek, pewnie nie wszystkie spalili) podpierają sufit. Na górę prowadzą wąskie, kamienne schody: czarne od sadzy po pożarze. W klatce schodowej widać kolejne stemple i podpórki.

Z samej góry roztacza się niezapomniany widok na przyległe ruiny - przez lornetkę całkiem nieźle widać punkty charakterystyczne: bibliotekę, wieżę bramną, a także ratusz miejski i kopce: zachodni i przykościelny. Widać także odległy Lej Po Bombie, który wczorajszego dnia odwiedzili. Rzut oka na południe pozwoli odkryć kolejne dwa kopce - to tam pewnie siedzą, teraz Croats, jeżeli Lynda miał rację. Jeżeli ktoś chce wypatrzeć coś szczególnego w miejscu, do którego się udaje, czyli na zachodni kopiec, pozwól mu wykonać test na Wypatrywanie. W zależności od tego, jaki stopień trudności by zdał, powiedz mu, że:

- szczyt kopca jest oczyszczony
- oczyszczony nieprzypadkowo, z premedytacją, a uprzątnięte śmieci są układane obok
- na szczyt wchodzi trzy ścieżki
- już niżej, na zboczach, widać dwie z nich, biegnące pomiędzy złomem

Kiedy już wszyscy popatrzą sobie przez lornetkę, można zacząć schodzić - podbij im parę razy ciśnienie, niech dzwonnica

zacznie skrzypieć, niech spod stempli osypuje się pył i niech spadnie kilka odłamków tynku. W dowolnym momencie niech odezwie się Kurt w krótkofalówce - na razie jeszcze można go zrozumieć, pyta gdzie jesteście, co robicie i wspomina, że Jonasz kończy robotę z miotaczem ognia. U niego jak na razie spokój.

Jeżeli gracze koniecznie chcą odwiedzić szczyra w Ratuszu, Józef da się przekonać - z dzwonnicy mniej więcej widać było drogę, jest jedno miejsce, w którym można przejść do jego przecznicy - to zresztą ta, w której dwa dni temu uratowali Boba, tylko oddzielona gruzami, na których miał barykadę. Krótko - ratusz jest na zachód od tego miejsca.

Tak czy inaczej, po drodze jest kopiec przykościelny - i jego też trzeba przesukać. Nie jest duży i łatwo się do niego dostać - wystarczy ominąć kościół i wspiąć się na piętro budynku za nim, po jego lewej stronie - stamtąd już można spokojnie dojść na sam szczyt. Jednak nie będzie tak prosto - jeśli są czujni, wypatrują śladów i ogólnie zachowują się tak jak trzeba - znają ślady jaszczurek, typ pierwszy i trzeci - te najtwardsze i te jadowite. Cóż, trzeba być ostrożnym. Tutaj daję ci wolną rękę: po kopcu kręcą się cztery osobniki - dwa pierwszego typu, stary i młody oraz dwa typu trzeciego - również starszy i młodszy. To od ciebie zależy, w jakiej konfiguracji podasz je graczom, ale niech nie będzie im łatwo chodzić pomiędzy złomem szukając śladów i być może czegoś wartościowego. Muszą być ostrożni, bo to od ciebie zależy, czy gady są najedzone, czy właśnie polują.

Jeżeli masz wytrawnych szperaczy - zasygnalizuj im, że ktoś próbował tutaj segregować złom - wygląda na to, że ktoś szukał ciekawostek i całkiem nieźle sobie z tym radził: wszystko wygląda na systematycznie sprawdzone pod kątem wartości. Pewnie to ten szczur z ratusza. Tak czy inaczej, wygląda na to, że nawet, jeżeli Iskar był tutaj, to nie zostawił po sobie śladów. Po przejściu na północną stronę kopca, można praktycznie bez trudu dojść do ulicy - hałda kończy się w miejscu dawnego parku miejskiego, wśród starych kikutów drzew i krakania zmutowanych wron, które upodobały sobie to miejsce. Wszystko wygląda bardzo „gotycko”, podczas schodzenia ze zbocza zagłębiamy się pomiędzy drzewa, idziemy dawnymi alej-

Uwaga na przyszłość: jeżeli ktoś zna się na architekturze (przykładowo, Nowojorczyk z Wizją, albo coś podobnego - możesz to luźniej potraktować) będzie w stanie określić ile jeszcze konstrukcja wytrzyma: dzwonnica ma około 40 metrów. Co 10 metrów jest podest, jakby półpiętro. Na każde 10 metrów przypadają średnio dwa stemple, więcej na dole, mniej na górze. Aby zawałić wieżę, trzeba usunąć co najmniej stempel z trzydziestego metra i dwa z dwudziestego. Wtedy wieża będzie jeszcze stała, ale jeżeli wejdzie ktoś do niej, są bardzo duże szanse, że się zawali. Jeśli zależałoby graczom na natychmiastowym zawaleniu wieży - usunąć połowę stempli z parteru: z każdym stemplem jest 15% szans więcej. Trudny test Wypatrywania oparty na Sprycie i będzie można do tego dojść.



kami i mijamy szczątki altanek, a wychodząc na ulicę możemy przejść przez dawną bramę parkową z kutego żelaza. Aż dziwne, że nikt jej nie zwinął.

Doszliśmy do ulicy równoległej do ratuszowej - teraz wystarczy znaleźć przejście przez kamienice na drugą ich stronę: poprowadź ich ciasnymi korytarzykami, zapleciami, dawnymi wewnętrznymi podwórkami, z widokiem w górę na naderwane balkony i zwisające anteny satelitarne. Teraz dokładnie widać, co to znaczy martwe miasto. Jeśli nie chcesz się zatopić w klimacie, możesz postawić im na drodze jakiegoś psa, który będzie bronił swojego legowiska. Ale nie jest to konieczne - spokój w takim miejscu pozwoli im przygotować się na widok ratusza - wolnostojącą półruinę. Fasada jeszcze jako tako wygląda, ale gdy popatrzyć z boku, widać osypujące się cegły. Widoku dopełniają zatrzaśnięte na głucho drzwi, zabite okna i poszarpana, smętnie zwisająca flaga na szczycie. Jak ona uchowała się tu tyle czasu? Zagadka, ot co. Chcecie znaleźć wejście do środka? Znajdzie się, z tyłu budynku, solidnie zamaskowane - jednak Józef i Bob zdecydują, że w czasie, kiedy grać będą, gadać ze szcurem, oni przeszukają pobliskie budynki.

Tak więc gracze stoją przed drzwiami - wyglądają bardzo solidnie, z zasuwką, przez którą można patrzeć na zewnątrz i podobną trochę niżej - w sam raz na lufę. Co zaskakujące - obok drzwi zwisa sznur, który ciągnie się gdzieś w górę i znika w środku budynku. Obok wisi kawałek tekstury z nagryzmołonym napisem „DzWonić”. Wygląda na to, że Zymon jest przygotowany na gości. Kto pociągnie za sznur?

Jeśli już zdecydujecie się dać o sobie znać, w głębi budynku odezwie się dzwon. Przez kilka minut nic się nie stanie. Potem - również nic. Wygląda na to, że jednak nikogo nie ma w środku. Można zadzwonić jeszcze parę razy, jednak nic to nie da.

Wtedy może wpadną na pomysł, żeby spróbować otworzyć drzwi - uda im się to bez trudu. Jak to, to ma być dom faceta, który jak nikt unika mutantów? Coś tu nie pasuje. Kiedy wejdą do środka ich oczom ukaże się korytarz biegnący przez cały budynek. Po lewej i prawej kilka drzwi, dobrze zabezpieczonych, jednak teraz wszystkie są otwarte - w środku daw-

nych pomieszczeń biurowych widać opuszczone i puste półki i połamane skrzynki. Chyba były w nich jakieś elementy mechaniczne bądź elektroniczne, bo wszędzie jeszcze widać walające się kable i śruby. Wygląda na to, że ktoś przechrzcił Zymona. Po przejściu prosto przez korytarz trafia się do głównego holu - to tu prowadzą przednie drzwi wejściowe, zabarykadowane od wewnątrz. Hol kiedyś był utrzymany w jakimś ekskluzywnym stylu, teraz pozostały po nim tylko popalone tapety i szczątki żyrandolu zwisające smętnie z sufitu. Całe pomieszczenie jest zaśmieczone, a schody prowadzące na piętro, razem z balkonikiem, są poprzecznane przeszkodami - widocznie zbieracz bał się ataku z każdej strony. Na parterze, oprócz korytarza i magazynów znajdują się dwa pomieszczenia - wejść do nich można bezpośrednio z holu, są to dawna chłuba świetlica, lub jakaś sala socjalna i kuchnia. W świetlicy leżą kolejne rozszabrowane skrzynki, tym razem żywnościowe - można znaleźć jeszcze kilka zapomnianych puszek. Cholera, widać to, co mówili o Zymonie, to prawda była - patrząc po skrzynkach, musiał mieć tu grube setki w żywności i sprzęcie... Ten, kto go obrobił, ustawił się do końca życia. W kuchni, która jest w równie kiepskim stanie, jak reszta budynku, znajduje się kłapa prowadząca do piwnicy. Wejdą tam już teraz, czy najpierw przeszukają piętro?

Na piętrze znajdują się: warsztat Zymona i jego sypialnia oraz dwa pozostałe pokoje biurowe, służące za magazyny. Nie

Pamiętasz motyw z ptakami na świecących drzewach, przed wejściem do miasta? Jeżeli go wykorzystałeś, pora na kolejny smaczek:

Kiedy gracze będą w parku, zaskocz ich. Niech usłyszą łomot serii karabinu. W chwili, kiedy znajdzie się przerwa w pociskach, doleci do nich wrzask „Pomocy!”, a zaraz po tym ochrypły, pełen przerażenia krzyk „Maszyny! Uciekać!”. Wszystko to znowu przerwie seria z karabinu, a głos znów zacznie zawodzić, wywołując pomocy. Ostrzegawcze „Uciekać” zabrzmiał nierzym agonalne krakanie, kiedy znowu przerwa je odgłosy karabinu maszynowego. Co jest, do jasnej cholery? Jest mgła, okej, ale między drzewami nie widać wystrzałów, nie da się spostrzec uciekających żołnierzy, nie ma właściwie nic, poza odgłosami. Zwidy jakieś, czy co? Poza tym, zastanawia jedno - cały czas powtarzają się identyczne dźwięki.

Jeżeli zdecydują się pójść w kierunku odgłosów, nic nie zobaczą, za to słyszeć będą coraz wyraźniej. Potem z mgły wyłoni się wyjątkowo pokręcone i pomarszczone drzewo - a na jednej z gałęzi - znajome już trzy kosy. To one tak wrzeszczą.

Wiedziałeś, że kosy potrafią naśladować dźwięki, które kiedyś usłyszały? Mogą powtarzać je w nieskończoność.



trzeba długo szukać, żeby odnaleźć mieszkańca tego domu - leży z przestreloną głową pod blatem warsztatu. Po badaniu śladów (kilka nie bardzo trudnych testów Tropienia, Wypatrywania, czy czego tam chcesz) można dojść do wniosku, że zbieracz wprowadził swojego zabójcę do domu i zaprowadził pohandlować do warsztatu - a tam został zastrzelony, strzałem w tył głowy. Masz jeszcze w drużynie tego pasukudnego, spostrzegawczego podejrzliwca? Jeśli będzie pytać, z czego został postrzelony, powiedz mu, że z broni kaliber 9 mm. Z takiego samego, jaki posiadał Gabriel w swoim Glocku. Drużynowy medyk, jeżeli ktoś na to wpadnie, wychwycie jeden niepasujący fakt - ciało leży tu dłużej niż od wczoraj. Ale medyk może się mylić.

W warsztacie z wartościowych rzeczy zostały tylko podstawowe narzędzia, typu śrubokręty, czy klucze wszelkich rodzajów. Nawet ciało zostało ogołocone z wszystkiego poza ubraniami.

Pora sprawdzić piwnicę. Kłapa otwiera się bardzo łatwo - jest nasmarowana i wygląda na często używaną. Na dół prowadzą wąskie, strome schodki. Jest ciemno, więc lepiej uruchomić latarki.

Na dole można się przekonać, że złodzieje nie ominęli również i tego poziomu - na graczy czekają kolejne opróżnione skrzynki - w dwóch pierwszych pomieszczeniach. W trzecim nie ma wiele więcej - dopóki nie zauważą ostatniej ściany. Na niej bowiem w świetle latarek widać potężny właz - okrągły, z porządnym zamkiem, takim jak trzeba - zakręcany.



Wszystko wygląda bardzo solidnie, jednak wrota są nieco pordzewiałe: piętnaście minut roboty łomem, kilofem i butem, lub pięć palnikiem acetylenowym - i okrutnie zgrzypiące wierzeje staną otworem. Z tunelu za nimi powieje stęchlizną - widać, że nikt nie był tu od dość dawna. Kiedy jednak ktoś wejdzie do środka, pod stopami zaszeleści mu papier. Jest to mapa turystyczna, z amatorsko zaznaczoną trasą tunelu - prosta kreska wiedzie do Wieży Bramnej. O ile gracze nie czytali ulotek, to pewnie są cholernie zaskoczeni, nie? Jeśli będą chcieli wejść, jakoś ich od tego odwieść - może niech Kurt się odezwie i przypomni o konieczności poszukiwań?

Tak czy inaczej, kiedy już gracze wyjdą z ratusza, Bob i Józef wypytają ich o to, co było w środku, a w zamian pochwalą się, co znaleźli: w jednym z pobliskich domów odszukali ślady obozowania sprzed kilku dni.

Pora na ostateczne wejście - skoro widzieli przez lornetkę oczyszczony szczyt, to najprawdopodobniej właśnie tam znajduje się człowiek, którego szukają. Jerry „Iskar”. Ostatni Pielgrzym.

Niech to wszystko wygląda na zakończenie. Pokaż im, jakie z nich twardziele. Psy uciekają na ich widok. Skradają się przez coraz bardziej strome stoki kopca - największego kopca w całym Złomowisku. Bob prawie dyszy z wściekłości, a Józef cały czas coś mamrocze - najwyraźniej odmawia zdrowaśki. Kiedy będą szli, niech razem z wysokością rośnie wartość napotykanych rzeczy. Mogą się podniecać tym, że właśnie znaleźli od dawna poszukiwaną część do samochodu, albo jakiś układ elektroniczny. Mogą się chwalić Pielgrzymom - ale oni nie zwrócą na to uwagi. Nawet nie spojrzą na gamble leżące w zasięgu ręki. Są skoncentrowani na celu, są jak łowca i zabójca. Może nawet obaj naraz. Może więc w końcu gracze pojmą aluzję i się uspokoją? Może zastanowi ich fakt, że leży tu tyle sprzętu, którego nikt nie zebrał? Może zastanowi ich fakt, że oprócz tego, że Croats poszły na południe, to nigdzie nie widać psów, jaszczurek i techmorw? Przecież do tej pory były niemal elementem krajobrazu? Coś tu jest zdecydowanie nie tak.

I wtedy, bez żadnego ostrzeżenia, niemal na samym szczycie, kiedy ziemia za nimi, razem z kościołem, ratuszem i resztą świata, utonie we mgle i oparach zza kupy



złomu wyłoni się nie kto inny, jak Gabriel. Znowu w swoim garniturze. Myślicie, że pora na wyjaśnienia? Rozstrzelany, zagryziony, opuszczony, powstał z martwych? Czegokolwiek by mu nie zrobili, Gabriel w krótkich słowach poprosi ich do obozowiska na szczycie. Lakonicznie, potem też nie będzie nic mówił. Józef i Bob też nic nie powiedzą. Zaniemowią.

W końcu dotrzecie na szczyt.

10. Spowiedź

Na samym szczycie, przy oczyszczonym placu stoi chatka, całkiem solidnie sklejona z pogiętych samochodowych blach. Ma nawet okna i drzwi, widać przez nie wnętrze - jeden pokój. Jednak po co zagładać przez okno, skoro Gabriel gestem zaprasza do środka?

Gdyby nie ściany, to standardem pomieszczenie nie odbiegałoby od mieszkania wysokiej klasy dwudziestego wieku. Wszelkie sprzęty z pewnością są wygrzebane na złomowisku, jednak wyglądają na do czyszczone i doprowadzone do porządku. Nie pasuje tu jedynie piecyk - koza, który stoi przy łóżku. Na łóżku, przykryta kocem leży wychudzona postać - dość długa, niechlujna broda wyrasta z kościstej twarzy, z której błyskają czujne oczy. Tak wygląda Iskar, człowiek który zdradził swojego nauczyciela i którego mieliście za zadanie odnaleźć. Nie jest zaskoczony waszym przybyciem. Teraz pewnie pora na wyczekane pytania i odpowiedzi? Zanim jednak gracze będą mieli okazję osobiście przepytwać Jerry'ego, wtrąci się Józef. Czego chce? „Znaleźliśmy cię w końcu, Jerry. Przygotuj się do spowiedzi, wiesz, co cię czeka” - po czym wyciągnie sfatygowaną książeczkę modlitewną. Na jej widok Gabriel pokręci głową i wyjdzie. Widocznie ma już dość słuchania spraw związanych z religią. Ciekawe w takim razie, dlaczego i jak powrócił? Iskar nie ma nic przeciwko spowiedzi - wszystko przebiega sprawnie, do momentu wyznania grzechów - wtedy będzie należał na uchylenie rąbka tajemnicy. Zdaje sobie sprawę, że gracze są wynajęci przez Pielgrzymów i chce, by poznali fakty. To co gracze usłyszą, brzmi mniej więcej tak:

„Zastanawiacie się na pewno, co doprowadziło mnie aż tutaj. I mnie i was - w końcu po coś was wynajęto. Wszystko za-

częło się jeszcze w czasach, kiedy mieszkalem na południu, w Teksasie. Tam poznałem Jesusa, jeszcze z czasów, kiedy był twardzielem z Hegemonii - tego typu, który zjada własne matki i pija tequila... Jak go poznałem? Spalił mój dom, tak się ze mną przywitał. Na moje własne życzenie - nienawidziłem mojej konserwatywnej rodziny, nienawidziłem ich światopoglądu czystej krwi - chciałem się wyrwać i rozpocząć nowe życie. Traf chciał, że rozpocząłem je na zgłiszczach swojego domu, a jako jedynego kompana miałem wynajętego zabijakę. Pomyśleliśmy, że pasujemy do siebie - pokrótce mówiąc, uciekliśmy Texas Rangerom, którzy puścili się za nami w pościg. Tak zaczęło się moje nowe, wspaniałe życie. I mogło się tak ciągnąć jeszcze do tej pory, choć to dawne czasy. Zmiana nastąpiła, kiedy po paru wycieczkach w dziwne miejsca, jak Filtydelfia czy Miami, załapał się dziwna choroba, która zaczęła wyniszczać nasze ciała - zamieniać je w stal i plastik. To był mniejszy problem - mniej więcej w tym samym czasie dopadły nas wyrzuty sumienia: Hernandeza gnębiła jego bandycka przeszłość, a mnie wspomnienia płomieni w rodzinnym domu. Wtedy już nie byłem tak pewny tamtej decyzji. Nie poradziłem sobie z tym do tej pory. Jesus tak - wpadł na pomysł założenia Pielgrzymów. Józef pewnie wam już opowiedział, jak wyglądała rekrutacja? Nieważne... Mnie dalej męczyły wspomnienia. Ponadto, coraz gorzej z nami było - choroba zaczęła się rozrastać, jednak ukrywaliśmy się z nią przed resztą grupy. Co można było zrobić? Szukaliśmy lekarstwa gdzie i jak mogliśmy, aż w końcu dostaliśmy cynk z Minneapolis. To znaczy, ja dostałem. Jakaś północna mafijna szycha twierdził, że wie, gdzie można dostać lekarstwo na ANTERS - wtedy już wiedzieliśmy, że tak się nazywa. Nie powiedziałem o tym Jesusowi - wiedziałem, że mnie wyśmieje, od czasu jak się nawrócił, nie chciał słyszeć o współpracy z kimkolwiek, kto stoi poza prawem. Nawet za cenę swojego życia, bo nie mieliśmy wątpliwości, że to schorzenie nas w końcu zabije. Krótko mówiąc: dotarliśmy w końcu do Minneapolis. Tam znalazłem kontakt z mafią. W tym samym czasie Jesus zaczął coś podejrzewać - razem z grupą ruszył na zachód, właśnie tutaj - do Złomowiska. W ostatniej chwili umówiłem się z sędzią na usługach ro-



dziny - miał przybyć do tego miasta i wykonać egzekucję. Kogo egzekucję, dlaczego i po co? Sprzedałem Jesusa. Podobno któryś z członków rodziny prowadził kiedyś interesy z południem i rozpoznał go jako porywacza karawan. Wtedy byłem już zaślepiiony desperacją, egoizmem i żalem za moją własną rodziną - prawie sam siebie przekonałem, że to Hernandez napadł na nasz dom i go spalił. Sprzedałem go za swoje zdrowie. Sędzia oczywiście przybył - następnego dnia, swoją przepiękną, czarną limuzyną. Odczytał wyrok. Józef, pamiętasz, jak to wyglądało? «W imieniu prawa stanu Minneapolis, za przestępstwa rynkowe i utrudnienia finansowe skazuję oskarżonego Jesusa Hernandeza na śmierć przez ukrzyżowanie.» Pamiętam, że następnego dnia jak się schlałem, to mnie to strasznie śmieszyło. Potem wszyscy poszliśmy na wzgórze, tam załatwiliśmy sprawę, a ja uciekłem jak najszybciej. Zaraz po odebraniu nagrody za głowę mojego przyjaciela: trzydzieści tabletek, pełna kuracja oczyszczająca dla jednej osoby. Trzydzieści Srebrników, niech to jasny szlag trafi. Jak w Biblii. Tak to wygląda. Żyję dzięki tym tabletkom - jedna dziennie, zostało mi jeszcze dwadzieścia pięć. Właśnie przychodzi pora, żebym zażył swoje lekarstwo" - przy tych słowach wyciąga zza pazuchy małe, metalowe pudełeczko po landrynkach - w środku widać równo poukładane, dwukolorowe, czerwono-niebieskie kapsułki. Gulp! - i zostało tylko dwadzieścia cztery. Gdy teraz spojrzeć na Józefa, można odnieść wrażenie, że zabija wzrokiem: oczy ma wlepione w Iskara, a usta tworzą cienką kreskę. Bob stoi przy ścianie, opiera o nią czoło i rozmyśla o skurwysynstwie swojego towarzysza drogi. Możesz jeszcze dorzucić kilka gwoździ do trumny Jerry'ego: zapyta graczy, czy nie czują się osłabieni i czy nie mają problemów żołądkowych. Jeśli tak - z prostotą stwierdzi: „Złapałście to, co ja”. Cholera, robi się tłoczno przy pudełeczku z tabletkami, nie?

Jest jeszcze jedna sprawa - co z Gabrielem? Jeśli ktokolwiek wpadnie na pomysł zadania mu kilku pytań, powie, że spotkał Jerry'ego na złomowisku - niecałe dwie godziny po rozstaniu z graczami. Albo po śmierci z ich rąk (kolejny raz - odsyłam do statystyk). Uznał, że nie ma sensu od razu strzelać i chwilę porozmawiali. Dowiedział się wszystkiego, co Jerry wie o chorobie.

Logicznie rzecz biorąc, możliwe są teraz dwie sytuacje: gracze uwierzyli Jerry'emu albo nie.

Przedstawmy fakty: mamy faceta, który zlecił zabicie swojej rodziny, a potem zdradził swojego przyjaciela - byłego przestępcę. Jesus miał paskudną przeszłość, to prawda i trzeba wziąć pod uwagę moralność Iskara. Cóż można zrobić? Józef i Bob będą chcieli odtransportować Jerry'ego do Bramy pomimo wszelkich przeciwności - i nie zgodzą się na jego zabicie na miejscu. Chorzy łaszą się na lekarstwa? Tak samo jak i Gabriel. Mamy tu cholerny węzeł gordyjski. Cóż, gracze, niezależnie od tego, co sądzą o usłyszaną historii, chyba nie zastrzelą winnego bez sądu?

Kilka chwil później odezwie się zapomniane walkie-talkie. Sygnałem oznaczającym kłopoty. Zakłócenia są straszne, jak na razie nie daje się odcierać wyraźnego głosu - tylko piski alfabetu morsea, którym żeście kodowali. Nie ma czasu na zastanowienia - najprawdopodobniejsza wersja jest taka, że Croats ruszyli tyłki z południa.

Nie można niczego wykluczyć.

Teraz Bob związuje ręce Iskarowi i razem z Józefem, nie oglądając się na graczy, ruszają w dół zbocza, tamtędy skąd przyszliście. Co zrobią gracze? Czy poślakomią się na gamble, które należą przecież do ich zapłaty? Z tego domku i z najbliższego otoczenia można wyciągnąć o wiele więcej, niż przewidziane 250 gambli. W RTV i AGD można znaleźć, co tylko sobie wymarzą, w granicach rozsądku. Czy też może wpadną na pomysł, żeby pobiec za Józefem i wspomnieć im o tunelu pod ratuszem?

Uwaga: jeżeli tego nie zrobią, nigdy więcej już ich nie zobaczą. Ten tunel, to ich jedyna nadzieja na bezpieczne dostanie się do wieży, o czym dowiedzą się z krótkofalówki, jeśli tylko zejda niżej. Wygląda na to, że ludzie pod przewodnictwem Lyndy Madarasa zabarykadowali się w tym budynku i jak na razie odpierają ataki mutantów. Nie wiadomo jednak, na jak długo starczy im amunicji.

Znajdą chwilę czasu, żeby przekonać Gabriela? Może się przydać każdy człowiek, zwłaszcza tak udoskonalony jak on.

Przy zbieganiu z kopca, z mgły będą wyłaniać się co jakiś czas pojedyncze



sztuki Croats - jednak, jeżeli nie zwróci się ich uwagi, będą biegly na wschód. Teraz jest już tylko czas na bieg. Po zejściu z kopca, na ulicy prowadzącej do ratusza, do bitboysów dołączają psy - będą trochę bardziej agresywne. Zanim gracze wbiegną do budynku, pozwól im na odrobinę nadziei. Jeżeli wcześniej osłabili konstrukcję dzwonnicy - zobaczą jak z satysfakcjonującym chrzęstem, łomotem i hukiem zapada się w dół. Towarzyszą temu masowe piski i skrzeki, więc wygląda na to, że właśnie przysypali dużą ilość dzieciaków.

Po wejściu do ratusza czeka ich niemiła niespodzianka - kilka sztuk Croats i jaszczur biega po głównym holu. Dość duży problem, nie? Jeżeli ktoś wpadnie na pomysł zestrzelenia resztek żyrandola z sufitu, da im to dość czasu, by wbiec do kuchni. Podobne efekty da podpalenie holu. Taktyka spalonej ziemi wydaje się skutkować.

Kłapa w podłodze jest zamknięta - wygląda na to, że piwnica jest czysta. Otworzyli przedtem drzwi? Wiedzą w ogóle, dokąd prowadzi ten tunel? Jeżeli nie, to czeka ich kilka chwil nerwów, dopóki nie uturują drogi. Potem bieg. Znowu dwanaście odcinków, na każdym trudny test Percepcji (suwak dla każdego, kto ma jakieś światło), niedzany - postać zwalnia, potem testy Kondycji - zmęczenie robi swoje, nie?

W końcu, po nieskończeniu długim biegu w ciemnym i zatęchłym korytarzu, dotrą do zwykłych, drewnianych, zamkniętych drzwi. Wygląda na to, że są zablokowane zasuwą z drugiej strony. Cokolwiek zrobią gracze, po sforsowaniu tej przeszkody ich oczom ukaże się widok magazynu, oświetlonego pojedynczą żarówką: w kiwającym się świetle widać siedzące na pakach kobiety z dziećmi. Jeżeli dali znać głosem, kiedy byli za drzwiami, to nie przywita ich lufa strzelby od sprzedawczyni, która pracowała w sklepie w wieży. Jeśli ją wypytają, zda sprawozdanie z tego, co się stało: mniej więcej trzy godziny temu zauważono pierwsze Croats na terenach zamieszkałych przez ludzi. Pojedyncze sztuki, do których strzelali dla zabawy. Dalsza relacja zależy od graczy: policz ile razy poważnie zaszkodzili bit-boysom. W scenariuszu były dwa momenty - kiedy odkryli i zniszczyli ich gniazdo w bibliotece oraz kiedy zawałił się kościół.

Jeśli wystąpił jeden z tych czynników - Croats pojawiły się w mniejszych ilościach i krócej je odpierano.

Jeśli wystąpiły obydwa - to co powyżej, plus ewentualne walki pomiędzy szczepami. Rób jak uważasz, ale daj graczom fory, jeśli w czasie tej przygody szkodzili Croats.

Co do bieżącej sytuacji - jeżeli ktokolwiek pozostał na zewnątrz, nie ma możliwości przeżycia. Godzinę temu zamknięto zewnętrzne drzwi do wieży. Oprócz zapomnianego tunelu, którym się dostali, nie ma innego wejścia do budynku. Więcej informacji na gorze.

II. Obłężenie

Całość wygląda paskudnie - po wyjściu z magazynu trafią do baru, który został zamieniony w zbrojownię, wszędzie wałają się pojedyncze pociski i egzemplarze broni. Józef, bez namysłu, od razu pociągnie Jerry'ego na wyższe poziomy. Poza graczami na parterze znajduje się trójka kobiet, które opiekują się bronią i szóstka strzelców: Lynda, Jonasz z naprawionym miotaczem ognia i jeszcze czterech miejscowych ze strzelbami. Bob od razu odciągnie Madarasa na bok i sam ustawi się z własnym karabinem przy oknie zamienionym w wąską szczelinę, w sam raz do strzelania. Dzięki temu gracze mają możliwość porozmawiania z szeryfem. Wszystko wskazuje na to, że mutanty są o wiele sprytniejsze, niż na to wyglądała: nałapały sobie jaszczurek i próbują wypalić drzwi. To jest na nie o wiele za sprytne, zupełnie jakby ktoś nimi sterował. Poza tym, wspinają się na mury - kilka razy musiano już je odpierać na samym dachu, czwartym poziomie wieży. Cała ta rozmowa toczy się przy huku wystrzałów i piskach mutantów - widać, że trzeba się spieszyć. Lynda, jeżeli gracze się go zapytają, gdzie są potrzebni, skieruje ich właśnie na dach - tam mogą się przydać.

Po wejściu na piętro ujrzą podobny obrazek, jak na parterze - szóstka strzelców, z Kurtem na czele, odpiera atak. W momencie, w którym zaczną wspinać się na kolejne piętro, jeden z właśnie przeladujących broń padnie na ziemię, kiedy rzuci się na niego bit boy, który właśnie przebił się przez okno. Co zrobią gracze?



Potrzeba szybkiej decyzji, nikt inny tego nie zauważył, każdy jest zajęty swoim oknem. Jeżeli przypadkiem nie zastrzelił swojego, to skończy się dla niego krwotokiem twarzy - chwila na obandażowanie i adrenalina pozwala walczyć dalej - mutantów ścierwo wyrzucić na zewnątrz, na pożarcie jemu podobnym.

Najwyższe piętro, poniżej dachu, wygląda najspokojniej. Są tu tylko trzy osoby - każda z nich ma przy nogach skrzynkę z butelkami i szmaty. Co jakiś czas rzucają je w dół.

Potem już tylko dach - kiedy wyjdą po drabinie ich oczom ukaże się niecodzienny widok: Józef stoi na krawędzi, w rękę za kominierza trzyma Iskara i głosem zduszonego z wysiłku cedzi: „W imieniu Pana... Naszego, Wszechmogącego... Za twoje zbrodnie przeciwko, nam, braciom i bliźnim... skazuję cię na śmierć... przez pożarcie” - Iskar podczas całej tej przemowy rzuca się, szarpie, ale nic nie może poradzić na żelazny uścisk Aackaermanna. Kilko ludzi, którzy stoją na dachu z karabinami, już chyba dali sobie spokój z uspokajaniem Józefa i zajęli się mutantami.

Co zrobią gracze? Pomogą Jerry'emu? Zostawią sprawy ich własnemu biegowi? A może zepchną zaślepięnego zemstą fanatyka razem ze zbrodniarzem, którego sądzi na samo dno, prosto w paszcze bitboysów? Przypomną sobie o lekarstwach?

Jeżeli będą zbyt długo zwlekać, Józef przeżegna się, obydwooma pustymi rękami i zakończy sprawę słowem „Amen”. Potem zejdzie na niższe piętra.

Stąd jednak widać, co dzieje się na zewnątrz - i jest to przerażające. Nic nie przygotowało graczy na widok hord małych mutantów, piszczących, wrzeszczących i przepychających się w kierunku wieży. Jeżeli ktoś zajrzy pionowo w dół zobaczy jaszczurki, o których słyszeli: rzeczywiście, drzwi wyglądają na takie, które już ledwo co trzymają.

Co teraz zrobią? Mogą zostać tutaj i ściągać z odległości - pojedyncze sztuki. Może lepiej byłoby zejść na dół i poinformować o stanie drzwi? Jeżeli się z tym spiesza, może zdążą, zanim się rozpadną.

Schody na parterze wychodzą za barem - który już teraz jest przygotowywany na barykadę; widocznie ludzie na parterze sami zauważyli stan drzwi, a wy ich tylko

w tym utwierdzenie. Jonasz już montuje się z miotaczem za kontuarem - Croats będą miały gorące powitanie. Po kolei ludzie Madarasa będą iść na wyższe piętra, lub ustawiać się za szynkwasem: wszyscy celują w drzwi. Kurt nadzoruje ewakuację z magazynu - kobiety i dzieci idą na wyższe piętra.

Po chwili piski nasila się - to oznaka, że drzwi puściły. Sekundę potem pierwszy Croat wpadnie przestrzeloną głową naprzód przez próg. Ktokolwiek zobaczy teraz Boba, ujrzy maniakałny uśmiech i wytrzeszczone oczy: facet odnalazł swoje przeznaczenie. Jest w takim stanie, że zaraz zacznie szaleńczo rechotać.

Kiedy Jonasz zobaczy jakąś jaszczurkę, lub po prostu uzna, że to konieczne, odpali miotacz - spali tym dużo mutantów. Czy twoi gracze mają jeszcze amunicję? Jeśli się kończy, mogą po nią podejść na wyższe piętro, można brać ile chce, o ile nie mają jakiegokolwiek nietypowej broni.

Tymczasem na parterze coraz gorzej - zostały oprócz graczy tylko trzy osoby - Jonasz, Bob i jeden twardziel, który pomimo licznych ran strzela z jakiegoś peema. Po chwili jednak i on padnie. A Bob wyszarpienie z pasa maczetę, drugą rękę owinie łańcuchem i ruszy w tango, w sam środek, prosto w drzwi pełne mutantkiego ścierwa. Tak, ten człowiek, w tym miejscu i w tym czasie czuje się szczęśliwy. Można o nim powiedzieć, że się spełnił. Do czasu, kiedy zostanie mu jedna, mechaniczna ręka. Do czasu, kiedy zalana krwią twarz nie zaśmieje się po raz ostatni, wytrzeszczając oczy z wściekłości. Wściekły do ostatniej chwili, taki był Bob. Widząc to, Jonasz powie do graczy „Spierdalajcie na górę”, a potem wyszarpienie z rąk leżącego obok trupa pistolet maszynowy, poczeka aż gracze znikną na schodach, rzuci butle miotacza w kierunku drzwi i rozstrzela je. Po prostu.

Szalejące interno wyrzuci graczy na piętro. Na szczęście cała konstrukcja jest kamienna. Po tym wszystkim nastanie ciśsza. Słychać będzie trzask szalejących płomieni. Po chwili odezwie się jeden ze strzelców spod okna: „Słuchajcie, one uciekają”, albo coś równie prostego. Dobre będzie również „Wygraliśmy!”.

Tak, wygrali.



12. Zakończenie

Wygląda na to, że postacie graczy nie były tym razem bohaterami. To nie oni rzucili się w tłum szponów i kłów, to nie oni poświęcili się dla innych, spalając się razem z wrogami, to nie oni przez długi czas z zapalem rzucali koktajle mołotowa z najwyższego piętra. Nie tym razem. Ale może pomogli zgasić pożar? To też się liczy. Jak sam tytuł wskazuje, jest to zakończenie scenariusza. Możesz podesłać do nich Lyndę, który podziękuje za pomoc i zapewni o dożywotniej wdzięczności. Na pewno przydadzą się przy uprzątnięciu tego zwałowiska trupów - nie można pozwolić, żeby zeszli się padlinożercy. Niech w końcu podejdziesz do nich Aackaermann - jeśli jeszcze żyje, bo przecież mogli go zabić i niech przekaże im w magazynie obiecaną zapłatę. Wszystko to niech odbywa się w spokojnej i cichej atmosferze, jak po burzy. Ci ludzie, jeżeli można się do czegoś takiego przyzwyczaić, to są do tego przyzwyczajeni. Znowu zaczną od nowa, ale to jest ich dom. Nie opuszczają go.

Co do Pielgrzymów - na pewno przeżył

Kurt. Z okropnie okaleczoną twarzą postanowił zostać tutaj, już na miejscu. Może znajdzie sobie kobietę, której nie będzie przeszkadzać blizna. Jeśli pozna jej historię.

Emil zginął podczas ucieczki - znajdował się poza wieżą, kiedy zamknięto jej drzwi. Nigdy nie odnaleziono jego zwłok. Gabriel znowu gdzieś przepadł. Pewnie jeszcze w momencie, kiedy biegli podziemnym tunelem.

Jeżeli Józef Aackaermann żyje, opuści to miejsce i nigdy nie powróci. Stwierdzi, że pora wrócić do domu, odwiedzić rodzinę.

A co robią gracze? Zdobyli lekarstwa? Przeszukali dom Iskara? Zostaną na miejscu? Wyruszą w dalszą podróż? To już zależy od nich.

Jeśli jednak kiedyś będą przechodzić przez las iglasty na drodze na wschód, ku Minneapolis - i jeśli zboczą z trasy ku świecącym wierzbom, poznają los Zielonego Potoka. Tak jak chciał, odnalazł swój związek z naturą - przyrosł do wierzb. Teraz jest zieloną częścią tego dziwnego organizmu. Jego śniąca twarz, razem z zamkniętymi oczami sprawia wrażenie spokojnej.





Statystyki postaci

Józef Aackaermann

Tropiciel - Rozpoznawanie Stworzeń
Miami - Walkabout
Specjalizacja - Ranger
Choroba - Chore Nery

Budowa 17
 Kondycja 4
 Pijwanie 2
 Wspinaczka 1

Zręczność 11
 Karabiny 4
 Broń ręczna 3

Charakter 14
 Odporność na ból 4
 Niezłomność 3
 Morale 1

Spryt 11
 Pierwsza pomoc 5
 Leczenie ran 1
 Leczenie chorób 1

Percepcja 16
 Pakiet Przetrwanie: 6
 Pakiet Orientacja: 5
 Pakiet Spostrzegawczość: 3
 Pakiet Kamuflaż: 2

Jerry „Iskar”

Medyk - Reputacja
Teksas - Zdrowa Okolica
Specjalizacja - Technik
Choroba - ANTERS HIN3

Budowa 9

Zręczność 12
 Pistolety 3
 Karabiny 1
 Kradzież kieszonkowa 3
 Otwieranie zamków 2

Charakter 13
 Perswazja 3
 Blef 3

Spryt 17
 Pierwsza pomoc 7
 Leczenie ran 5
 Leczenie chorób 4

Percepcja 14
 Pakiet Spostrzegawczość: 2
 Pakiet Kamuflaż: 2

Zielony Potok

Szaman - Duchy przemówiły
Człowiek pustyni - Jestem duchem pustyni
Choroba - Malaria

Budowa 13
 Kondycja 3
 Jazda konna 4
 Ujeżdżanie 3

Zręczność 13
 Broń ręczna 4
 Rzucanie 3
 Pistolety 3

Charakter 14
 Perswazja 3
 Postrzeganie emocji 2
 Blef 1
 Opieka nad zwierzętami 2
 Odporność na ból 4
 Niezłomność 3

Spryt 13
 Pierwsza pomoc 3
 Leczenie ran 1

Percepcja 17
 W zależności od twoich predyspozycji, jednak rozsądna średnia to co najmniej 4. Wychował się w końcu na pustyni, prawda?

Jonasz „Pszczelarz” Beeman

Monter - Zapałki i agrałka
Vegas - Fart
Choroba - Chore nery

Budowa 12

Zręczność 14
 Samochód 2
 Otwieranie zamków 2
 Karabiny 3
 Miotacz ognia 5

Charakter 10
 Odporność na ból 1

Spryt 15
 Mechanika 6
 Elektronika 5
 Komputery 3
 Chemia 1
 Rusznikarstwo 3
 Wyrzutnie 3
 Materiały wybuchowe 4

Percepcja 12

**Gabriel**

Spec - Skupienie
Posterunek - Hi-Tech
Choroba - ANTERS H6N6

Budowa 19 (wszczepy)

Zdaje wszystkie testy Kondycji i Wspinaczki.

Zręczność 14

Pistolety 5
Karabiny 3
Broń maszynowa 2
Samochód 4

Charakter 14

Zdaje wszystkie testy Odporności na ból, o ile nie dotyczy głowy lub lewej ręki.

Odporność na ból 3
Niezlomność 2
Morale 4

Spryt 17

Możesz uznać, że zdaje wszystkie testy oparte na Sprycie, do bardzo trudnego włącznie. Powyżej - wedle uznania. To był wysoko postawiony naukowiec Posterunku - nie zapominał o tym!

Percepcja 16

Pakiet Orientacja w terenie: 3
Pakiet spostrzegawczość: 3

Zasady dodatkowe: Gabriel ma w sobie wszczepy: cybernetyczna prawa ręka i obie nogi. Lewą rękę zaatakowała choroba, ten jej typ, który produkuje pancerne polimery. Dodatkowo, ma opancerzony korpus. Aż dziw, że go z tą całą technologią wypuścili z Wędrownego Miasta.

Mechanicznie:

Pancerz: Redukcja 1 - lewa ręka
Redukcja 2 - prawa ręka i nogi
Redukcja 3 - korpus

Kurt van Dyck

Złodziej - Kot
Vegas - Hazardzista
Choroba - Syndrom Obcego

Budowa 10

Wspinaczka: 4
Kondycja: 2

Zręczność 16

Rzucanie 3
Broń ręczna 3
Pistolet 4
Pakiet zdolności manualne: 6

Charakter 11

Blef 4
Odporność na ból 2

Spryt 12

Mechanika 3
Elektronika 2
Komputery 1

Percepcja 15

Pakiety Kamuflaż i Spostrzegawczość: 4

Jednoręki Bob

Łowca Mutantów - Mutant na śniadanie
Nie twój Zasrany Interes - Coś mi tu śmierdzi
Choroba - Szaleństwo Bostońskie

Budowa 15

Kondycja 4
Wspinaczka 2

Zręczność 14

Broń ręczna 6
Pistolety 4
Karabiny 5

Charakter 13

Zastraszanie 4
Perswazja 3
Odporność na ból 8
Niezlomność 4

Spryt 11

Pierwsza pomoc 3
Chemia 2

Percepcja 10

Łowiectwo 3
Znajomość terenu 2 (ruiny, pustynia)
Tropienie 3
Przygotowanie pułapki 3

Lynda Madaras

Sędzia - Mundur i odznaka
Nie twój Zasrany Interes - Czas Patriotów, Przed wojną wszystko było lepsze
Choroba - Niewydolność Krążenia

Budowa 13

Kondycja 4
Jazda konna 3

Zręczność 14

Bijatyka 3
Broń ręczna 3
Motocykl 2
Karabiny 6
Pistolety 3

Charakter 16

Pakiet Negocjacje: 7
Postrzeganie emocji 4
Blef 4
Odporność na ból 4
Niezlomność 5
Morale 5

Spryt 14

Pierwsza pomoc 2
Rusznikarstwo 3
Historia 4
Geografia 2

Percepcja 10

Pakiet Spostrzegawczość: 2

ZŁOMOWISKO

Co ty możesz o tym wiedzieć? Co możesz wiedzieć o przeżyciu w tym miejscu? Tuż pod stalowym dupskim Molocha, z Croats na karku, z całym tym syfem, który wyrasta nam za płotem... Przeżycie tutaj nie jest możliwe. Nie interesuje mnie co - wiem, że za parę lat coś nas tu zeżre. Albo będzie to blaszak, albo Croats, albo po prostu zarośniemy tym miejscem i nie będzie już nikogo, kto odważyłby się tu przybyć. A wtedy nie będzie tu już ludzi.

Chicago? Nie, nigdy tam nie byłem.



Serwis Orbital
<http://neuroshima.pl>
e-mail: serwisorbital@gmail.com
Niektóre prawa zastrzeżone