

DARMOWY DODATEK DO GRY FABULARNEJ

AFTERBOMB MADNESS

PRZEWODNIK PO SEATTLE



Darmowy dodatek
do gry fabularnej [Afterbomb Madness](#)

PRZEWODNIK PO SEATTLE

WERSJA 1.1

Tekst: Rafał DRONE Olszak

Mapa: Tony Dowler

(mapa do kupienia [tutaj](#))

Ilustracja na okładce: photodune.net

Stary papier: thedigitalyardsale.com

Czytelniku! To ważne.

Ten dodatek jest przeznaczony dla osoby prowadzącej rozgrywkę.

Jeśli jesteś graczem, NIE czytaj tego materiału, by po prostu nie psuć sobie zabawy. Społeczności lub motywy opisane w dodatku Combat Zone zostały oznaczone w taki sposób: (CZ), a w dodatku Hard to Kill: (HtK).



AFTERBOMB MADNESS to groteskowa gra fabularna oparta na kultowych motywach postapokaliptycznych, w której gracze wcielają się w Amerykanów, żyjących w czasie przewlekłej III wojny światowej. Nadrzędnym celem rozgrywki jest przetrwanie w potwornych realiach zrujnowanego świata. Jednak aby móc tego dokonać, postacie - ambitni śmiałkowie silnie zdeterminowani by działać - będą musieli szukać sprzymierzeńców, wspierać różne społeczności i organizacje. Pasywność jest jak równia pochyła - prowadzi w prostej linii do upadku, odczłowieczenia i ponurej akceptacji eutanazji, jaką aplikują Ameryce obcy i komuniści. Chwyć więc kostuchy w garść i rozpocznij rozgrywkę, by zwyciężyć!

A

B

C

D

1

2

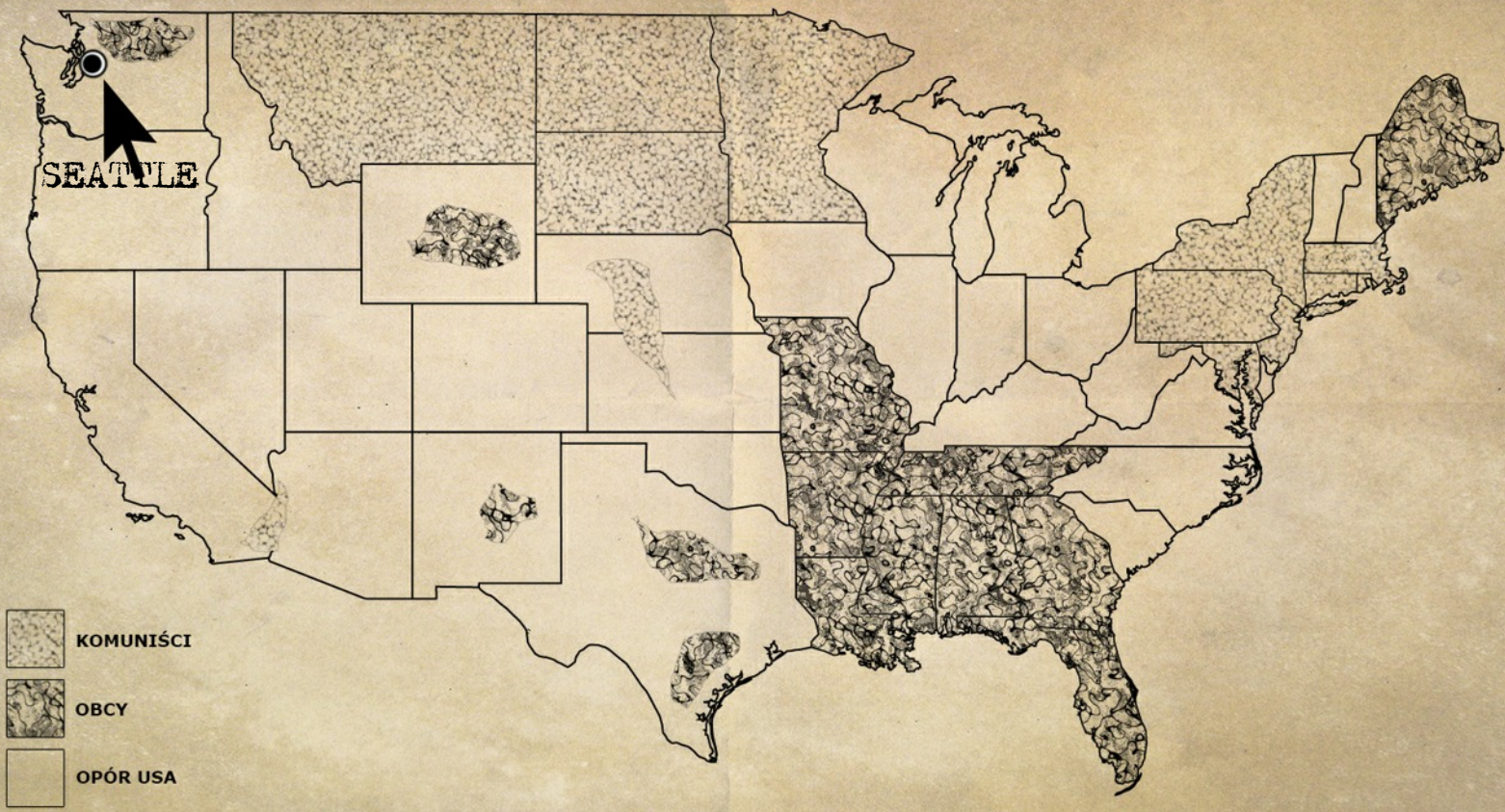
3

4

5

6





Witaj Żyieto lub Drabie! Skoro czytasz te słowa to znaczy, że moje małe, przedśmiertne marzenie się ziściło... udało mi się zaistnieć jako autor przewodnika turystycznego! Szkoda, że nie mogę cię oprowadzić osobiście po Seattle, ale gryzę piach i porastam trawką (nawiasem mówiąc nie kładź się, że utrafisz w tych stronach dobrego felczera - zdecydowanie spodziewaj się samych konowałów). Żyję tu od dawien dawna, ale na pewno nie uwierzysz mi na słowo i nie zaufasz od tak. Na dowód tego, że ten przewodnik można traktować poważnie, załączam jeszcze własnoręcznie sporządzoną mapę. Oby dobrze ci służyła! W porządku, idźmy dalej póki popromienne zapalenie płuc mnie jeszcze nie wykończyło.

Po pierwsze, mapa, brachu. To podstawa. Bez niej ani rusz. Tak więc strzeż jej jak oka w głowie. Po drugie, zważaj na wykrzykniki w przewodniku. Oznaczyłem nimi wyjątkowo ważne informacje, których zdecydowanie lepiej nie przeoczyć. Z tego wszystkiego wynika jeszcze trzecia zasadnicza kwestia - najpierw lektura, potem wycieczka, nie odwrotnie. Dla własnego dobra najpierw poczytaj, a dopiero potem wybierz się na wyprawę krajoznawczą. W przeciwnym wypadku możesz skończyć tragicznie, a tego przecież byśmy nie chcieli, prawda?

Okey, skoro wstęp mamy już za sobą, przejdźmy do rzeczy. Mapa podzielona jest na rewiry w poziomie oznaczone literami od A do D, a w pionie cyframi od 1 do 6. Omówię pokrótce każdy obszar z osobna.

A1 WIEŻA SNAJPERÓW & PSY BOJOWE

W tym podłym rewirze swoją siedzibę ma niejaki Nightwolf, który ze zgrają kilku łebków zagospodarował wieżę i przylegający do niej park. W wieży mieszka dwóch snajperów, którzy naprzemiennie dzień i noc pełnią wartę, dbając o to, by na powierzchni nie działo się nic złego. Mają noktowizory, więc nawet po zmierzchu pozostają diabelnie niebezpieczni. Czego właściwie pilnują? Cóż, Nightwolf w parku ma swój popieprzony zwierzyniec i sklep. Tresuje tu psy bojowe, które potem sprzedaje po 300 amo ludziom, którzy chcą czuć się bezpieczniej w podróży. Psiaka trzeba trochę oswoić, więc kupujący musi pobyć na miejscu kilka dni. Jest tu też kilkanaście namiotów, w których można przenocować w cenie 20 amo za noc. Jeśli kupuje się psiaka, nocleg jest o połowę tańszy. W środku jest całkiem komfortowo, ale trzeba mieć mocny sen żeby wyspać się tuż przy kilkunastu klatkach z ujadającymi od czasu do czasu kundlami. Za drobną opłatą (400 amo) Nightwolf jest skłonny zdradzić kilka sztuczek odnośnie tresury zwierząt (koszt awansu Pamiętnych blizn przy najbliższej okazji zostanie zmniejszony o 10% Punktów Doświadczenia).

A2 FARMY ŚWIŃ NA DACHU

Widzisz te dwa budynki między parkami? Bracia Cohen i Ethan prowadzą tam farmę świń. Tam to znaczy na dachach tych budynków. Niezły patent, co? Jeśli masz ochotę na wieprzowinę to możesz ją tutaj dostać - spuszcza ci ją na dół w zamian za odpowiednią zapłatę. Cohen jest gadźeciarzem więc przyjmie wszelkie bajery. Ethan najwyraźniej czuje się trochę samotny, bo najchętniej przyjmuje swierszczyki. Nawiasem mówiąc w pobliżu kręci się zwykle kilku koleśków, którzy reklamują się jako mistrzowie kuchni, z wieprzowiną potrafiący robić cuda. Połowa z nich to partacze, ale jeśli dobrze trafisz to faktycznie zagwarantuje ci niebo w gębie (posiłek zniweluje k4 wyczerpania). Aha, jeśli by przyszło ci do

głowy, żeby spróbować przejąć ten biznes, bądź gotów na ostrą wymianę ognia. Świniopasy mają ochronę - stary Joe jest weteranem wojennym i chociaż ma sztuczną nogę, więc w bezpośrednim starciu trochę wymięka, na dystans wprost wymiata.

C1 KLINIKA & HOTEL

Zaraz przy wiadukcie nad trasą szybkiego ruchu znajduje się dawny szpital. Obecnie tak jakby prywatna klinika, ale niech ci się nie wydaje, że poziom usług jest tu jakoś szczególnie wysoki. Bynajmniej, ten teren przejęła zgraja konowaków, którzy podają się za lekarzy, a tak naprawdę niewiele potrafią.

Bardziej na północ, zaraz przy trasie znajduje się hotel. Całkiem niezły, podobno. Jeśli ktoś przybywa tu z północy, po długiej podróży może sobie odpowiednio wypocząć. Ceny od 30 do 100 amo za pokój, w zależności od standardu. Ochroniarz przed drzwiami - dodatkowe 50 amo za noc. Towarzystwo do pokoju od 30 amo. W restauracji ceny za napoje i jedło średnio trzykrotnie wyższe niż standardowo, ale przynajmniej się nie stresujesz, że po posiłku zaczniesz świecić jak promieniotwórczy szlam. Właścicielem tego przybytku jest rodzina Andersonów. Stary chyba niedługo się przekręci, ale nie bardzo ma komu zostawić interes w spadku, bo jego jedyny syn dużo czasu spędza z lokalnym gangiem motocyklistów. Opajac, pijac i chędożac.

D1 RUINY I OGRÓD ZOOLOGICZNY

Widzisz ten obraz nędzy i rozpaczy w centrum rewiru? Kiedyś znajdował się tu całkiem fajny hotel. Nazywał się Oaza, czy jakoś tak. Szlag go trafił. To była konkurencja Andersonów. Stary za młodu nie patyczkował się z nikim, co to, to nie. Zrobił tu powtórkę z apokalipsy.

Tuż obok jest coś, co kiedyś było zwyczajnym parkiem, ale potem McKenzie urządził tu atrakcję turystyczną dla bywalców swojego, nieistniejącego obecnie, hotelu. Ogród zoologiczny zostawiony bez opieki zmienił się w niezły bałagan. W rezultacie w okolicy możesz

spodziewać się zmutowanych zwierząt, półświadomych roślin i innego cholerstwa tego typu. Plotki głoszą, że syn McKanziego żyje i kryje się gdzieś tutaj, planując straszliwą zemstę (!!!). Trudno mi w to uwierzyć, ale są ludzie, którzy zarzekają się, że widzieli tajemniczą postać kroczącą ze zgrają zmutowanych bestii u boku. Anderson podobnież wyznaczył nawet nagrodę za głowę tego koleśia, ale jak dotąd nikt się tym jakoś głębiej nie zainteresował.

A2 MEKKA KONTENEROWCÓW

Na pewno słyszałeś kiedyś o kontenerowcach. To taka zgraja facetów i babek, którzy kitrają się w wielgaśnych skrzyniach dawniej używanych do transportu różnorakich towarów. Właściwie to wręcz społeczność - całkiem liczna grupa, która nieźle się zorganizowała. Mają nawet własną milicję. Jeśli słabo przedziesz, a nie chcesz nocować na bezludziu, możesz tu dostać tani nocleg (do 10 amo za nockę) i strawę na każdą kieszeń. W tym miejscu znajdziesz też coś w rodzaju targowiska, na którym można znaleźć mnóstwo różnych rzeczy. Kontenerowcy znoszą je z całej okolicy. Motyw życia w metalowych skrzyniach jest trochę drażliwy, ale póki co jest im tutaj dobrze. Będą jednak mocno podkreślać, że to sytuacja tymczasowa. Mają ambitny plan żeby się stąd wynieść. W tym celu próbują przywrócić do stanu używalności przycumowany nieopodal statek wycieczkowy. Różne, czasem wykluczające się wzajemnie rzeczy słyszałem na temat ich planów na przyszłość, więc jeśli cię to ciekawi, spróbuj dowiedzieć się sam.

B2 MECHANIK & CHEMIK

Nie zdziw się, jeśli natkniesz się w tym rewirze na dobrze opancerzony i uzbrojony furgon z umocowanym na dachu megafonem, z którego dobywają się reklamy w stylu DOBRE AUTO NIE JEST ZŁE, ZWŁASZCZA Z MOCNYM TOWAREM NA POKŁADZIE. NAJLEPSZE DRAGI W OKOLICY. JEŚLI CHCESZ KUPIĆ, WYJDŹ Z REKOMA PODNIESIONYMI DO GÓRY... albo coś takiego... MASZ PROBLEM Z AUTEM? ODHOLUJEMY, NAPRAWIMY I BĘDZIE CHODZIĆ JAK NOWE. DZIAŁAMY NA DRAGACH WIEC PRACUJEMY EKSPRESOWO! Całe szczęście nie jest to jakaś mordercza podpucha lub idiotyczny

żart, lecz tylko nieporadny marketing. W każdym razie jeśli faktycznie wyleziesz z ukrycia nieuzbrojony i z rękoma na widoku, ciężarówka zatrzyma się nieopodal. Potem z boku otworzy się lufcik przez który będziesz mógł zamówić biostymulanty (mają bardzo duży wybór i przyzwoite ceny) lub usługi (holowanie 100 amo). Warto jednak zaznaczyć, że w takim wypadku czeka cię jeszcze jedna niespodzianka. Otóż mechanik i chemik to tak jakby jedna osoba, a mianowicie wyjątkowy okaz cargo - zmutowani bracia syjamscy. Właściwie gość wygląda jak szczególnie oblesny cargo z tą różnicą, że jedna z jego nadliczbowych głów normalnie pracuje, gada i tak dalej. Trochę to skomplikowane, ale mam nadzieję, że wiesz o co mi chodzi. Lepiej w jego obecności tego nie komentuj, bo robi się wtedy drażliwy i podwyższa ceny.

Koleś nie podróżuje sam. Ma dwóch pomocników, którzy w zależności od potrzeby i przydziału obowiązków pełnią różne funkcje - w CV mogliby sobie wpisać kierowca, ochroniarz, mechanik, laborant... Na pace wozi coś jeszcze, a jest to wyspecjalizowany we wszelakich naprawach, przerobiony Automat Wielozadaniowy. Jeden z kilku w posiadaniu mechanika. Gdzieś w tym rejonie znajduje się też warsztat, który koleś nazywa garażem. Właściwie to mała forteca strzeżona przez kolejnych kilka przerobionych Automatów Wielozadaniowych. Jest zakamuflowana, ale bez przesady. Jak już raz tam trafisz, raczej nie będzie problemu, żeby znaleźć to miejsce ponownie. Postaraj się nie mieć głupich pomysłów, naprawdę nie warto. Mechanik wolałby zginąć niż oddać swój przybytek komuś we władanie, więc ma tam kilka ładunków wybuchowych, które w ostateczności odpali - zdalnie lub osobiście, jeśli zajdzie taka konieczność.

Nawiasem mówiąc furgon mechanika to istny majstersztyk. Z przodu znajduje się spory spychacz do odgarniania gruzu. Koła przednie są bezdętkowe, a z tyłu jest jakiś wypasiony system gąsienicowy. Jest tam też trochę aparatury, której przeznaczenia nie rozszyfrowałem, ale wygląda na skomplikowaną jak sprzęt ufoków. Naprawdę niezła, wielozadaniowa bryka. I jeszcze ten CKM na dachu... marzenie!

C2 CHEMIOTERAPIA

Zapuszczając się na ten obszar lepiej miej na podorędziu kombinezon AVX chroniący przed promieniowaniem. Niespodziewanie możesz wejść w zaułek albo wspiąć się na stertę gruzu, gdzie poziom napromieniowania niebezpiecznie wzrasta. Generalnie zresztą nie spada poniżej pewnego progu (zależnie od miejsca promieniowanie od k4 do nawet k12). Takie warunki zawdzięczamy temu, że niegdyś znajdowały się tu obiekty przemysłowe. Produkowano tu farmaceutyki i rozmaite gatunki chemikaliów do innych zastosowań. Na upartego możesz spróbować coś jeszcze wygrzebać, bo teren do tej pory nie został całkowicie splądrowany. Nie tylko z powodu napromieniowania, ale i ze względu na to, do czego ono doprowadziło. Niestety można tu spotkać nie jedną zmutowaną ohydę, włącznie z paskudnymi odmianami Lewitującej Meduzy czy Ambystomy Olbrzymiej, nie wspominając o małych grupkach toksików, którzy próbują tu żyć i utrzymują się z handlu tym, co znajdują wśród gruzów oraz półproduktami chemicznymi.

D2 CIEŻKOSTRAWNY LOS

Cóż, życie nas nie rozpieszcza, to fakt, ale żeby od razu nazywać knajpę CIEŻKOSTRAWNY LOS?! To wręcz tęga przesada. Tak samo opasła jak i właściciel tego lokalu. Ten przybytek znajduje się w... dawnym kościele. Tak, brachu, dobrze usłyszałeś. Przerobili kościół na bar, wyobrażasz to sobie?! To jeszcze nie koniec groteski. Wspomniany właściciel jest... tak, dobrze kombinujesz... klechą. A właściwie był księdzem zanim nie pożegnał się z sutanną, która zresztą wisi na jednej ze ścian jako dekoracja tej dziwacznej knajpy. WOLAŁEM NAPRAWDĘ KARMIC LUDZI NIŻ KARMIC ICH ZŁUDZENIAMI - mawia Jacob, głośno po wypowiedzeniu tych słów rechocząc i trzęsąc przy tym swoim olbrzymim sadłem.

Lokal cieszy się sporą popularnością. Ludzie lubią Jacoba, jego pokręconą historię, popieprzone anegdotki w rodzaju: PAMIĘTAM JAK KIEDYS JEDNA ZAKONNICA SPOWIADAŁA MI SIĘ ZE SNÓW EROTYCZNYCH, TO BYŁA JAZDA... Poza tym faktycznie można tu dobrze i smacznie zjeść. Ludzie Jacoba korzystają z faktu, że na

północy znajduje się dawny ogród zoologiczny, który wymknął się spod kontroli, a na wschodzie wylęgarnia mutantów. Jest na co polować, a więc jest co wrzucić do gara i o to chodzi!

A3 TOKSYCZNY SURFING

Pływałeś kiedyś na desce surfingowej? Tutaj też nie będziesz miał okazji... Niektóre toxiki czasem tak się wydurniają, ale dla wszystkich pozostałych ten sport zakończyłby się fatalnie. Woda jest skażona jak diabli. Śmierdzi niemikosiernie, tak samo jak cała okolica. Odór jest wprost nie do zniesienia. Promieniowanie też daje się we znaki (k8). Powód? Toksyczne ścieki z Seattle wylewają się właśnie tutaj. Raczej omijaj ten teren szerokim łukiem, chyba że z jakiegoś powodu chcesz pogadać z lokalnym szefostwem toksików i innych popaprańców, którzy żyją w kanałach. Możesz się do nich dostać wędrując podziemnymi tunelami - idąc z biegiem ścieków, albo tutejszymi kanałami wylotowymi. Nikt tam szczególnie nie będzie się tobą przejmował, co oznacza, że możesz gadać z kim zechcesz, ale z drugiej strony jest równoznaczne, że wkraczasz na ten teren na własne ryzyko. Po co miałbyś to w ogóle robić? Jedyna rzecz jaka mi przychodzi do głowy, to tańsze półprodukty chemiczne (2 amo przy zakupie przynajmniej 20 sztuk, 3 amo przy mniejszej ilości). Inny powód to potrzeba kontaktu z kimś, kto zna się na broni energetycznej. Trzeba przyznać, że mają tu paru specjalistów, którzy uwielbiają takie zabawki. Pewnie na upartego można by znaleźć jeszcze kilka dostatecznie dobrych powodów, żeby tu trafić, ale moim zdaniem, a powtórzę je dla pewności, lepiej omijać to miejsce z daleka.

B3 ELITARNE SRÓDMIEŚCIE

Ten rewir wyróżnia się przede wszystkim kilkoma ocalałymi w dobrym stanie najwyższymi budynkami w mieście, jak również tym, że widać je z daleka, bo są w pełni rozświetlone. Tak, kolego, taka jest prawda, ten obszar Seattle świeci jasnym blaskiem (!!!), a to dzięki temu, że pod powierzchnią znajduje się reaktor jądrowy. Ocalał dzięki temu, że istniał pod przykrywką - był ściśle tajnym przedsięwzięciem, rzekomym obiektem cywilnym, a tak naprawdę

skrywanym sekretem militarnym. W przeszłości nikogo nie obchodziło, że miasto pełne niewinnych i niczego nieświadomych ludzi mogłoby szlag trafić... Przed wojną to była drobnostka!

Dawniej śródmieście było najbardziej prestiżową lokalizacją, pożądaną przez ludzi interesu. Podobnie jest i teraz, tyle tylko, że panoszą się tu dodatkowo lokalni mafiosi. Też robią biznes, ale w nieco innym stylu... Natkniesz się tu na złotoustych vocali pod krawatem, chadzających w obstawie lub wożących swoje tyłki opancerzonymi limuzynami. Nierzadko napotkasz też ludzi z Agencji Dozoru, która w Seattle jest krańcowo skorumpowana i przymyka oczy na wybryki oprychów. Wreszcie natrafisz też na panoszących się z ochroniarzami i switą bogaczy, którzy dorobili się na ludzkim nieszczęściu.

Trzeba jednak sobie uczciwie powiedzieć, że w zasadzie te opancerzone auta i obwieszeni granatami najemnicy są tylko na pokaz. Z reguły nie rozgrywają się tu żadne wojenki. Wszyscy mają świadomość, że ta dzielnica uchowała się stosunkowo dobrze, a każdy uszczerbek będzie najprawdopodobniej nieodwracalny. Walki tutaj stanowczo nie byłyby zatem w niczym interesie, pogrzebałyby jedyne elitarne miejsce w okolicy. Poza tym w przypadku otwartego konfliktu doszłoby do prawdziwej katastrofy. W oknach biurowców siedzą kolesie wyposażeni w wyrzutnie rakiet i snajperzy. Nie muszę chyba tłumaczyć, co by się stało, gdyby doszło do wymiany ognia. Raczej próbuje się tu zatem pacyfikować ewentualnych agresorów, natomiast spory rozstrzyga się z reguły przy stole (po zawiłych intrygach, ale to inna sprawa). Po ulicach szwenda się lokalna milicja, którą tutaj nazywa się Pacyfikatorami (!!!).

Z uwagi na względnie wysoki poziom bezpieczeństwa oraz strategiczny obiekt w postaci reaktora, swoje filie mają tu różnorakie organizacje, włącznie z Unią Handlową i Konfederacją Odrodzenie. Władza sprawowana jest jednak przez tak zwane Posiedzenie, w którego skład wchodzi członkowie najbardziej wpływowych ekip w tym regionie (w tym lokalni mafiosi, wspomniane organizacje i inni). Nie muszę chyba mówić, że każda grupa stara

się o jak największe wpływy, co jest powodem różnych podstępów, przyczynkiem intryg i politycznych zagrywek poniżej pasa (!!!). Posiedzenie zbiera się parę razy w miesiącu i trwa zwykle 2, 3 dni, a odbywa się w charakterystycznym biurowcu ze szklaną kopułą, z doskonałym widokiem na okolicę.

Wracając do samego krajobrazu, w śródmieściu znajdziesz kilka naprawdę zacnych knajp i przybytków rozkoszy, ale ceny są tam niestety wysokie. Jeśli chcesz zaznać luksusu, to miejsce dla ciebie. W przeciwnym wypadku szukaj przyjemności gdzie indziej. W tym regionie bywają też raz lub dwa razy w roku sławetne mobilne Kliniki Konwersyjne (CZ) (ponieważ to ich ostatni przystanek przed nawrotką, są bardziej skore do świadczenia swoich usług - dostępność implantów wynosi nie 10% lecz 15% razy bieżąca Reputacja postaci).

Na granicy rewiru B3/B4 znajdziesz całkiem sporą łajbę w porcie. Z pewnych źródeł wiadomo mi, że nie jest to zwykły statek. Wprost przeciwnie. Na pokładzie Posejdon, bo tak się on nazywa, znajduje się podobnie jakiś wypasiony warsztat do tworzenia pomniejszych machin w postaci okrętów podwodnych (!!!). Od jakiegoś czasu tworzą tam tego rodzaju konstrukcję z zamiarem posłania w głębiny rewiru A4 lub A5, gdzie rzekomo na skałach osiadł okręt podwodny zaopatrzony w broń atomową. Chcą się do niego dostać, przejąć go, żeby wzmocnić walory obronne Seattle i w razie potrzeby odeprzeć atak obcych ze wschodu. Problem polega na tym, że Posiedzenie nie umie się dogadać, kto miałby wyruszyć z taką ekspedycją. Podobno gdzieś w Seattle istnieje jeszcze jeden warsztat produkcyjny okrętów podwodnych i tam też jakaś ekipa buduje własny egzemplarz w tych samych celach. Niby nie wiadomo, kto miałby to być, ale moim zdaniem to ktoś z Posiedzenia działający jednak na własną rękę, żeby przejąć władzę w mieście. Pewnie prędzej czy później dojdzie do prawdziwej konfrontacji w głębinach. Widziałem coś w tym rodzaju w kinie: straszliwa batalia potwornych machin, niesamowitych okrętów podwodnych. To było coś!

C3 ZAJEZDZIA

Ten rewir to coś jak zajezdnia. Właśnie tu prowadzą główne szlaki. Jest tu względnie bezpiecznie, bo ten obszar też jest doglądany przez Pacyfikatorów.

Znajdziesz tu między innymi: sporo odgruzowanych miejsc parkingowych, niezłe funkcjonujący warsztat samochodowy, giełdę motoryzacyjną, kilka moteli. Te ostatnie prowadzone są przez Aniołki - mały gang trzech sióstr: Anastazję, Kate i Roxanę. Dziewczyny znają się na tym fachu, a poza tym nie dają sobie w kaszę dmuchać. Niejednemu przetrąciły już kark, gdy pozwalał sobie na zbyt wiele. Każda ma jakiś szczególny talent: doskonałe władanie bronią białą, strzelecką lub wyjątkowo skuteczną walkę wręcz. W dodatku każda przykuwa wzrok. To naprawdę ostre panny, uważaj na nie.

W zajezdni często napotkasz też Cysterniarzy, a czasem i koleśków z Chemical Brothers, którzy lubią się tu zaopatrywać w półprodukty chemiczne u toksików.

D3 UNIWEREK & A.D.A.

Kiedyś znajdował się tutaj duży uniwersytet, a teraz to siedziba lokalnej komórki Alternatywy Dla Ameryki. Mają tam niezły skład książek w bibliotece, kilka pomniejszych laboratoriów, salę terminalową i jeszcze trochę innych ciekawostek dla nerdów i wizardów. Można się tam nawet kształcić, jeśli ktoś czuje taką potrzebę. Podstawową edukację dla chętnych prowadzą nieodpłatnie. Bardziej zaawansowaną wiedzę oferują komercyjnie (1000 amo za obniżenie kosztu dowolnego awansu o 15% w Punktach Doświadczenia). Alternatywa Dla Ameryki ma swoje przedstawicielstwo w Posiedzeniu. Aktywnie też uczestniczy w doglądaniu podziemnego reaktora. Jej głos jest ważny, ale nie bardziej od pozostałych, którzy nie zawsze zdają sobie sprawę, że przy podejmowaniu decyzji dotyczących tak skomplikowanej aparatury faktycznie lepiej byłoby zaufać fachowcom. Zrozumiały, że A.D.A. nie jest tym zachwycona,

ale jej członkowie niewiele mogą na to poradzić, choć bardzo chcieliby zmiany warunków i większego przydziału energii (!!!).

A4, A5 NIESPODZIANKA W GŁĘBINACH

Legenda głosi, że gdzieś tutaj znajduje się osiadły głęboko na skałach okręt podwodny z atomówką na pokładzie. Ile w tym prawdy? Trudno powiedzieć, ale jedno jest pewne. Ten, kto dorwałby się do tej zabawki, mógłby się mianować Królem Seattle (!!!).

B4 LUKSUS NA POKŁADZIE PIONIERA

Oto i on - Pionier, ikona luksusu, gigantyczny statek wycieczkowy, który niestety trafił na ląd i już się z niego nie ruszy... Pomimo uszkodzeń poniesionych w trakcie katastrofy ten obłędny kolos można uznać za najbardziej prestiżową lokalizacją w Seattle. Mieszkają tutaj lub goszczą w apartamentach prezydenckich największe szczyty i najznamienitsi goście. Obowiązuje formuła All Inclusive: mają tam wszystko bez żadnych dopłat. Statek wprowadzie ugrzązł na lądzie, ale pasażerowie i tak opływają w luksusach.

Nie myśl, że to tak po prostu hotel. Owszem pełni okazjonalnie taką funkcję, ale jest zarezerwowany wyłącznie dla wybranych. Żaden przypadkowy koleś, choćby obrzydliwie bogaty, bez odpowiednich dojsć tutaj nie zamieszka. Tylko grube ryby z koneksjami. Tak okolica, jak i Pionier, są pilnie strzeżone. Kilka pobliskich budynków to koszary Pacyfikatorów, więc sam rozumiesz, że ten teren jest diabelnie dobrze chroniony.

C4 SKUPISKO

W tej dzielnicy w większości żyje szara masa. Potomkowie ocalałych mieszkańców Seattle. Mają skromny przydział energii i jako tako przędą, korzystając z faktu, że w okolicy kręcą się Pacyfikatorzy, gwarantujący względny spokój w sąsiedztwie. Żyje się tu nielekkko, ale i nie ma tragedii. Miejscami przypomina to slumsy, niektóre zakamarki są wyjątkowo podłe, ale większość tego terenu to względnie przyzwoita lokalizacja, chociaż trochę przeludniona.

D4 SPIŻARNIA & UNIA HANDLOWA

Tych kilka magazynów, które tutaj widzisz, należy do Unii Handlowej. Ponieważ Seattle leży na uboczu, nie ma w nich zbyt wiele towaru. Unia ma jednak swój przydział energii elektrycznej i dzięki temu jest w stanie podtrzymywać parę dużych chłodzi. Przechowują w nich zapasy żywności - zarówno dostawy z kilku działających kutrów rybackich jak i z położonego na południowy wschód Boise (CZ) (!!!). Oczywiście fakt, że żywność pochodzi ze zdegenerowanych plantacji, a mięso jest z krańcowo zmutowanego bydła, to słodka tajemnica Unitów. Tutaj, na miejscu towar przetwarzają i puszkuje. Konserwy z symbolem Unii Handlowej walają się po całym Seattle. Ich zaletą są spore gabaryty (przeciętnemu człowiekowi jedna konserwa wystarczy na dobę), przystępna cena (3 amo). Wprawdzie zjedzenie jakimś cudem nie wiąże się z ryzykiem napromieniowania, ale u 10% kołesiów, którzy to przekną, nie licząc toksików, występuje dziwne osłabienie (niemożność wykonywania Przeciżenia przez dobę od ostatniej konsumpcji konserwy). Muszą to nieźle szprycować jakimś chemikaliami. Dają głowę, że ich dostawcami są toksiki spod ziemi (!!!).

Unicy chcieliby mieć magazyny trochę bliżej rewirów regularnie patrolowanych przez Pacyfikatorów, ale ze względu na nieznośny odór towarzyszący przetwarzaniu żywności, nie jest to możliwe. Po prostu elita nie chce mieć takich sąsiadów. Chociaż na przebiegającej obok trasie kursują patrole, w głębi rewiru Unia sama musi strzec swoich ludzi i obiektów. Rekrutują najemników, dają im wikt i opierunek plus jakieś drobne kieszonkowe. Idzie przeżyć, chociaż roboty nie brakuje, bo ciężarówki z żywnością bywają całkiem często napadane przez gangi, Syndykat Czaszek (CZ), a nawet ludzi spoza Seattle, wolących grabić, niż polować (!!!).

B5 TAK JAKBY PORT RYBACKI

Dawniej to był jakiś plac wyładunkowy lub coś w tym rodzaju. Teraz cumują tu kutry rybackie. Podziwiam tych facetów, którzy decydują się wykonywać tą brudną i niebezpieczną robotę. Jeśli chciałbyś kiedyś spróbować takiego życia, proszę bardzo, nie ma

sprawy, zatrudnią cię w mgnieniu oka. Ciągłe rekrutują nowych ludzi, ponieważ na morzu na człowieka czyha mnóstwo niebezpieczeństw. Pomijam migrujące pod wodą anomalie, nagle zmieniającą się pogodę, ale konfrontacja ze zmutowanymi ośmiornicami to już zdecydowanie za dużo, jak dla mnie. Jeśli jesteś naprawdę twardy i choroba morska cię nie tyka, możesz spróbować. Dają ze 30 amo za dobę. Robota na lądzie jest bezpieczniejsza, więc stawka wynosi tylko 20 amo. Tylko uważaj na cholerne zmutowane mewy. Na własne oczy widziałem jak jedna taka wyrwała kołesiovi trzymaną przez niego rybę... razem z ręką!

C5 ARENA

Dawniej stadion, a dzisiaj arena. Walki motorowe i gladiatorские. W przerwach spektakularne pokazy kaskaderskie. Ostra jazda, daję słowo! Jeśli jesteś wystarczająco twardy, możesz spróbować swoich sił. Jeśli masz kumpli, możecie wziąć udział w straszliwych wojenkach lub morderczych mistrzostwach jako zespół. Podobno nieźle płacą (100-200 amo w zależności od poziomu wyzwania, w walkach z udziałem pojazdów stawki są jeszcze wyższe). Oby tylko nie została z was mokra plama. Na arenę można trafić także bez nadziei na jakiegokolwiek wynagrodzenie, a ściśle rzecz biorąc w ramach kary (!!!). Wtedy stawką są życie i wolność. Tak czy owak mam dla ciebie dobrą wiadomość. Kobiety uwielbiają zwycięzców, więc w ramach premii możesz być pewny, że spotka cię coś ekstra w ramionach co najmniej jednej z fanek tego krwawego sportu, chyba że jesteś wyjątkowo szpetny (jak cargo lub ktoś taki).

D5 TOR WYŚCIGOWY

Spora część tych dróg jest wyłączona z użytku i pełni funkcję toru wyścigowego. Jeśli masz dość wachy i odpowiednio mocną brykę, daj czadu! Organizowane są też bardziej brutalne wyścigi dla prawdziwych kozaków (a raczej *szybkich i wściekłych*).

A6 WYSPA TRATWIARZY

Zawsze znajdują się tacy, którzy zamiast trzymać się blisko innych, wolą ukrywać się z dala od pozostałych zbiorowości. Tratwiarze

(CZ) są tego dobrym przykładem. Zajęli tą wyspę i uważają ją za własną. Posiedzenie chciało wymóc na nich współpracę, ale negocjacje nie dawały efektów, więc w końcu odcięło ich od prądu (!!!). Trwa to już jakiś czas. Tratwiarze nie ustępują. Okopali się tutaj, żyją z tego, co wyłowią z morza, używają prądnic spalinowych i mają wszystko w głębokim poważaniu. Plotki głoszą, że jest tylko kwestią czasu, aż wtargnie tu Konfederacja Odrodzenia z bojówkami Pacyfikatorów. Póki co są zbyt zajęci walką z ufokami na wschód od Seattle, ale ich interwencja na wyspie wydaje się nieunikniona. Powód? Jest tam kilkanaście silosów paliwowych. Ich zawartość byłaby oczywiście bardzo użyteczna. Sprawa jest jednak niezwykle delikatna, bo ci porąbani tratwiarze grożą wysadzeniem się w powietrze, jeśli ktoś ośmieli się wtargnąć na ich teren. Obawiam się, że są do tego zdolni. To prawdziwe oszołomy. Nie zdziwiłbym się gdyby sami też szykowali coś specjalnego dla Posiedzenia (!!!). Są zwichrowani, to fakt, ale nie są głupi, co to, to nie.

B6 FABRYKA UZBROJENIA KONFEDERATÓW

W tym rewirze prym wiedzie Konfederacja Odrodzenie i jej technicy uzbrojenia, którzy wytwarzają tu amunicję oraz broń. Większość obecnych tu obiektów przemysłowych została zrujnowana podczas paru pomniejszych ataków ze strony ufoków, ale kilka działa całkiem sprawnie. Konfederacja szybko zajęła ten teren i solidnie się tu okopała. Jest on więc dobrze chroniony. Nikt z zewnątrz nie ma tu wstępu. Zakupy możesz zrobić w sklepie, ale są bardzo wybredni, jeśli chodzi o towar na wymianę. Przyjmują tylko sensowne wyposażenie. Poza tym swój sprzęt oferują jedynie ludziom z reputacją, a nie byle przybłędom, którzy mogliby go użyć do niewłaściwych celów. Trudno się z nimi gada, ale jeśli chodzi o źródło niezawodnej amunicji, sklep Konfederatów jest wprost niezastąpiony (nowa amunicja zmniejsza zawodność broni o 5%).

Widzę błysk w twoich oczach, więc od razu cię uprzedzę, że słyszałem tylko o jednym udanym skoku na zbrojownię i magazyny Konfederacji (!!!). Zdecydowanie częściej słyszałem natomiast

o krwawej jatce, w której ginęli makabryczną śmiercią nierozważni
zuchwalcy.

06 PODŁE PRZEDMIEŚCIA

Ten obszar bodaj najbardziej ucierpiał podczas ofensywy ufoków. Większość zabudowań jest bardzo niestabilna. Samo szwendanie się tutaj grozi więc śmiertelnym niebezpieczeństwem, nie wspominając o nocowaniu wśród tych ruder. Kręcą się tu najgorsze szumowiny, ćpuny, wykolejeńcy, wygnańcy i cała reszta odszczepieńców. Jedyną ciekawostką jest maluczka filia Szajek Plądrowniczych w jednym z ocalałych magazynów (!!!). Łatwo tam sprzedać kradziony towar. Czasem przyjmują nawet trefny, o ile nadawałby się do opchnięcia jakiemuś niewtajemniczonymu frajerowi. Oczywiście sami też próbują wcisnąć tego typu rupiecie każdemu, kto byłby skłonny je kupić, więc uważaj. Możesz też u nich znaleźć bardziej specyficzne fanty, jak komiksy o określonej tematyce, całą masę świerszczyków, winyle, do kilkunastu sztuk rzadkiej amunicji, dziwne, trudne do zidentyfikowania przedmioty i inne osobliwości. Na tych zrujnowanych przedmieściach jest też knajpa bez szyldu, ale powszechnie znana jako Mordownia. Jak sama nazwa wskazuje, jest to lokal poniżej wszelkiej krytyki. Dostaniesz tam podłe żarcie i równie marny napitek. Możesz też przenocować (za 5 amo we wspólnej sali).

Jeśli już musi przejść przez ten obszar, trzymaj się blisko trasy szybkiego ruchu i módl się, żeby w razie kłopotów przejeżdżał tamtędy patrol Pacyfikatorów.

06 SLUMSY

Stary, na wschód od trasy szybkiego ruchu, za parkiem, to już praktycznie nie jest Seattle. Tam rządzi prawo silniejszego. Nikogo z miasta nie obchodzi, co się tam dzieje. Syf, kiła, mogiła. Jeden wielki bajzel. Nawet misjonarze mają tam morderstwa i gwałty na sumieniu. To miejsce dla totalnych wykolejeńców, kalek, niedobitków z areny, umarłaków i ludzi, którzy postradali zmysły. Jeśli patrol

z ulicy widzi kogoś wychodzącego zza drzew od strony tego rewiru, strzela bez ostrzeżenia! Sugeruję byś postępował podobnie.

Masz komentarz, uwagi lub chcesz coś dodać albo zaproponować jakąś dodatkową atrakcję, którą można by zaliczyć w Seattle? Wypowiedz się na ten temat na łamach oficjalnej strony społeczności fanów gry fabularnej Afterbomb Madness:

www.afterbomb.pl

CHARAKTERYSTYKI

PACYFIKATOR szeregowy

Współczynniki: 2-3.

Poziom wyzwania: k8-k10.

Inicjatywa 7. PA 6. PO 22.

Sprzęt: maska przeciwgazowa, kajdanki, latarka specjalna, tani zegarek, mundur z symbolem pięści wpisanej w tarczę (godło Pacyfikatorów), Medex, Audiotransmitter.

Pancerz: ciężkie buty, kamizelka kuloodporna, hełm z osłoną twarzy.

Broń: paralizator bojowy, pistolet maszynowy PAX.

PACYFIKATOR lider

Współczynniki: 3-4.

Poziom wyzwania: k8-k12.

Inicjatywa 8. PA 7. PO 24.

Sprzęt: maska przeciwgazowa, kajdanki, latarka specjalna, zegarek, mundur z symbolem pięści wpisanej w tarczę (godło Pacyfikatorów), Medex, Audiotransmitter.

Pancerz: ciężkie buty, kamizelka kuloodporna, płaszcz militarny, hełm.

Broń: paralizator bojowy, pistolet maszynowy PAX, pistolet telepatyczny X-Minder.

PACYFIKATOR elitarny

Współczynniki: 3-4.

Poziom wyzwania: k10-k12.

Inicjatywa 9. PA 8. PO 24.

Sprzęt: maska przeciwgazowa, kajdanki, latarka specjalna, zegarek, mundur z symbolem pięści wpisanej w tarczę (godło Pacyfikatorów), Medex, Krople Snajpera (CZ), Audiotransmitter

Pancerz: ciężkie buty, kombinezon bojowy z ultrakevlaru.

Broń: paralizator bojowy, pistolet maszynowy PAX, wyrzutnia rakiet Noisy Pipe (CZ) ALBO karabin wyborowy M-TECH.

OCHRONIARZ typowy

Współczynniki: 2-3.

Poziom wyzwania: k8-k10.

Inicjatywa 6. PA 6. PO 21.

Sprzęt: maska przeciwgazowa, kajdanki, Audiotransmitter, papierosy, granat dymny.

Pancerz: ciężkie buty, kurtka pancerna, hełm.

Broń: paralizator bojowy, pistolet Colt M1911, nóż do rzucania, kastet.

JACOB (flaccid, były misjonarz)

Współczynniki: 3-4.

Poziom wyzwania: k10-k12.

Inicjatywa 6. PA 6. PO 32.

Sprzęt: maska przeciwgazowa, Dopinax, Medex, Audiotransmitter.

Pancerz: ciężkie buty, fałdy skóry na tułowi, ochraniacze na łokcie, gogle ochronne.

Bronź: Krzyż Rozgrzeszenia, karabin szturmowy Butcher (CZ).

ANASTAZJA / KATE / ROXANA

(maruderki, bękart wojny)

Współczynniki: 3-4.

Poziom wyzwania: k10-k12.

Inicjatywa 9,7. PA 9. PO 20.

Sprzęt: maska przeciwgazowa, Dopinax, Medex, Audiotransmitter.

Pancerz: ciężkie buty, kombinezon bojowy z ultrakevlaru ALBO płaszcz militarny, hełm. Bronź: piła mechaniczna obcych ALBO rękawica bojowa z odrzutem ALBO 4 noże do rzucania, rewolwer Colt Python ALBO karabin maszynowy MX.

CHEMIK&MECHANIK (cargo, wizar)

Współczynniki: 3-5.

Poziom wyzwania: k10-k12.

Inicjatywa 7. PA 7. PO 34.

Sprzęt: maska przeciwgazowa, Audiotransmitter.

Pancerz: pancerne buty, fałdy skóry na tułowi i rękach, gogle ochronne, hełm, pancerne spodnie wojskowe.

Bronź: strzelba laserowe Double-Blaster, młot bojowy.

ETHAN (maruder, wizar)

Współczynniki: 2-3.

Poziom wyzwania: k6-k10.

Inicjatywa 6. PA 6. PO 20.

Sprzęt: maska przeciwgazowa, k4 swierszczyki, aparat fotograficzny, latarka nagłowna, zestaw naprawczy.

Pancerz: ochraniacze na łokcie i na kolana, hełm z osłoną twarzy.

Bronź: strzelba dubeltówka Double-Shock, kastety, 2 x granat odłamkowy.

COHEN (maruder, nerd)

Współczynniki: 2-3.

Poziom wyzwania: k6-k10.

Inicjatywa 6. PA 7. PO 19.

Sprzęt: maska przeciwgazowa, latarka dynamo, flara świetlna, komiks pospolity, terminal przenośny plus miniwynyl Studio Projektowe.

Pancerz: ciężkie buty, ochraniacze na łokcie i na kolana, gogle ochronne, hełm.

Bronź: pistolet maszynowy Lanchester, rękawice bojowe, granat odłamkowy.

JOE (maruder, bękart wojny)

Współczynniki: 2-4.

Poziom wyzwania: k8-k12.

Inicjatywa 8. PA 7. PO 28.

Sprzęt: maska przeciwgazowa, papierosy.

Pancerz: pancerne buty, kamizelka kuloodporna, płaszcz militarny, hełm.

Bronź: paralizator bojowy, karabin F.A.R., nóż do rzucania, kastet, granat dymny, 2 x granat zapalający.

MŁODY MCKANZIE (shrubier, insane (HtK))

Współczynniki: 4-5.

Poziom wyzwania: k10-2k8.

Inicjatywa 9,8. PA 9. PO 32.

Sprzęt: latarka dynamo, monokl obserwacyjny (HtK), piła sznurowa (HtK), 2k8 półproduktów chemicznych, hełm termowizyjny, zestaw chemiczny.

Pancerz: tułów i głowa pokryte pancerną naroślą.

Bronź: łuk myśliwski (HtK), rękawica z odrzutem.

Oswojeni towarzysze: 5 x skalane zwierzę (CZ) ALBO 2 x Latające Nieszczęście (HtK).