



NEUROSHIMA

MISTRZ GRY²



przywal swoim graczom



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Autorzy dodatku:

Rafał Szyma, Michał Oracz, Mateusz Zaród

Pomoc:

Ignacy Trzewiczek

Ilustracje:

Mariusz Gandzel,

Daniel Grzeszkiewicz, Małgorzata Maj, Michał Oracz,
Wiktor Gruszczyński, Jakub Redys, Łukasz Zabdyr

Ilustracja na okładce:

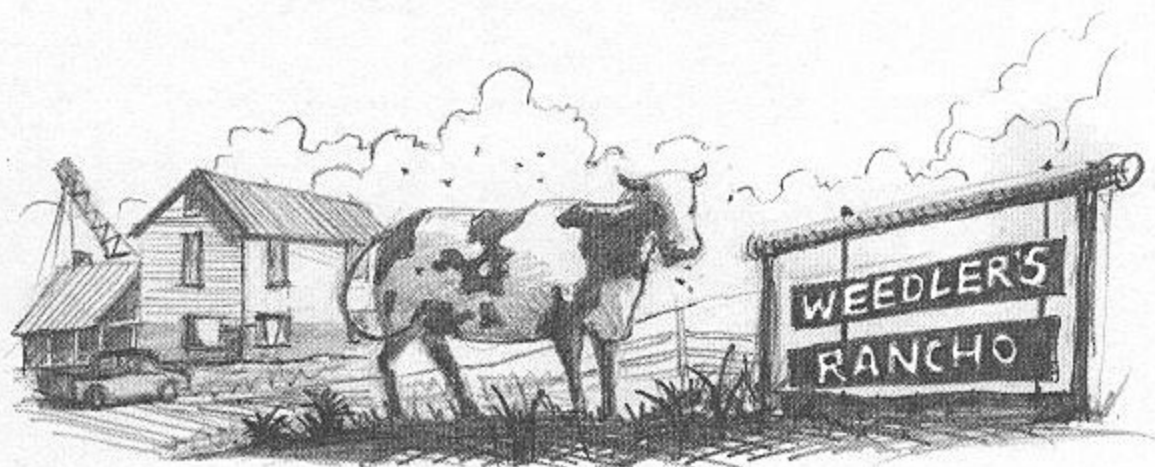
Tomasz Jędruszek

Korekta:

Rafał Szyma

Skład:

Michał Oracz



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

Wydawca: Wydawnictwo Portal

ul. św. Urbana 15; 44-100 Gliwice

tel./fax. (032) 334 85 38

www.wydawnictwoportal.pl

portal@wydawnictwoportal.pl

Oficjalna strona gry: www.neuroshima.pl

Oficjalny portal Neuroshimy: www.neuroshima.org

Patronat: www.wrota.com.pl

ISBN: 978-83-60525-05-0



Spis treści

4 KOLORY:

Rdzawa Neuroshima	3
Groza ma kolor rtęci	11
Stal potrzebuje ciebie	19
Chrom znaczy luz i rozmach	25

SCENOGRAFIA:

Knajpy i sklepy	31
Osady	41
Domy i mieszkania	57

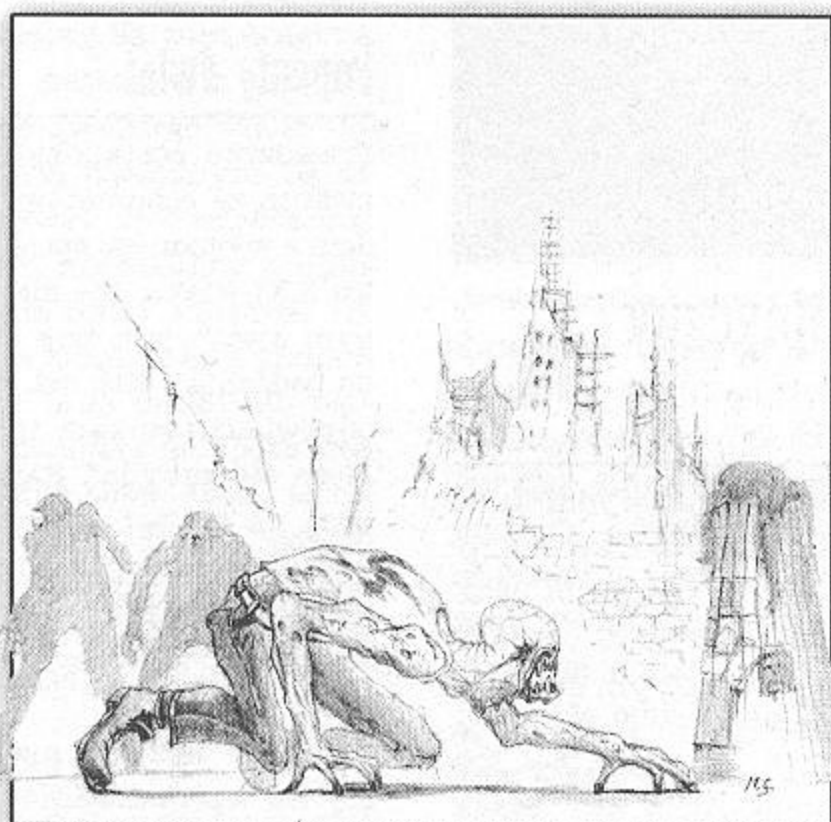
KURS SAMOOBRONY DLA BN-ów	61
BOHATEROWIE NIEZALEŻNI	69
ZDARZENIA	85
NAGRODY I ZAPŁATY	93

PRZYWAŁ SWOIM GRACZOM	99
-----------------------	----

TAJEMNICE MG:

Dead Breath	111
IV Generacja	117
Smart	123

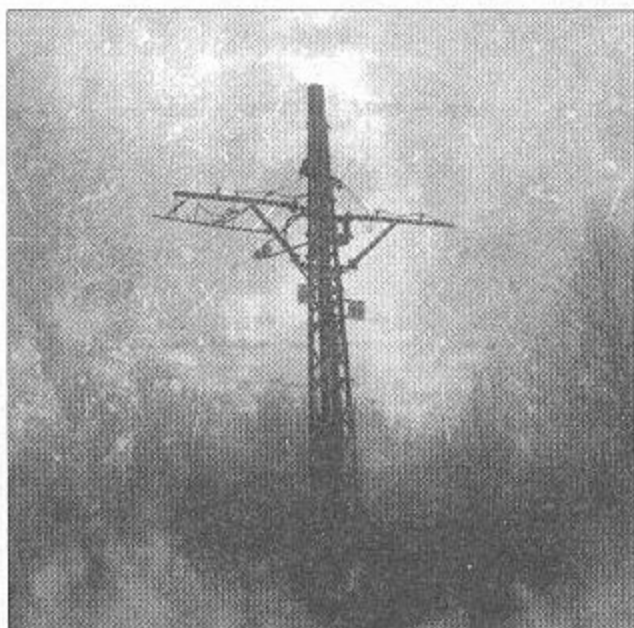




4 KOLORY: RDZAWA NEUROSHIMA

Zbuduj świat w kolorze

Gadka o tym, że Chrom to wesoła rozpierducha, Stal - bohaterstwo i patos jak z amerykańskich filmów, że w Rdzy wszystko jest do bani, a w Rtęci tylko strach i przerażenie, daje pojęcie o tym, o co chodzi w kolorach Neuroshimy, ale niespecjalnie pomaga w prowadzeniu. Tutaj znajdziesz konkrety wypisane czarno na białym, zestaw klocków, z których złożysz świat w wybranym kolorze.



Postapokaliptyczny krajobraz

Neuroshima w rdzawym wydaniu to gra w sensie dosłownym post-apokaliptyczna, ze światem dotkniętym ostateczną zagładą, zniszczonym, rozwalonym na kawałeczki, w którym nie ostał się kamień na kamieniu - zarówno jeśli chodzi o miasta, jak i wszystkie inne dzieła cywilizacji: komunikację, rynek, struktury społeczne, tradycje. Zostały strzępki, ogromne, zagruzowane śmietnisko, skąd można wygrzebać coś dla siebie, ale z którego nie da się już niczego odtworzyć.

Rozpad

Rozpad następuje na oczach ludzi, nawet jeśli zdarzy im się trafić dwa razy w to samo miejsce, wygląda ono zupełnie inaczej. Tam, gdzie przed paroma tygodniami była knajpa ze studnią, pieczonym żarciem i tanią benzyną, teraz straszą wypalone ruiny. W miejscu opustoszałych, gamblonośnych ruin dziś pełną parą działa fabryka Molocha. Wioski i osady zmieniają się w kryjówki bandziorów, w obozy pracy miejscowych watażków, siedliska mutantów, czy wreszcie zgłiszcza. Nic nie po-

wstaje na dłużej niż kilka, kilkanaście miesięcy, nic nie jest w stanie oprzeć się entropii. Czynniki destrukcyjne można wymieniać bez końca: czas, siły rozchwianej natury, mutanci, Moloch, Neodżungla, wreszcie sami ludzie. Bo pasożytów jest teraz więcej niż tych, na których dałoby się pasożytować.

Popsuty świat

Prawdziwa postapokalipsa wymaga zerwania ze schematami myślowymi rodem z wygodnego społeczeństwa początku XXI wieku. Nie ma już "gdzie mógłbym zjeść", jest "czy znajdę cokolwiek do jedzenia". Nie ma "ta broń mi nie odpowiada, szukam innej", jest "Broń! Może się przyda". Ranni i chorzy nie liczą na szpital, nie rozglądają się nawet za lekarzem. Modlą się tylko o to, by ktokolwiek ukrócił ich cierpienia, nie wysyłając ich przy okazji na tamten świat.

Gra w Rdzę to nieustanne łapanie się na wprowadzaniu gotowych, utartych schematów z "normalnego" świata i niszczenie ich, przemienienie, przekształcenie w przygodę. W rdzawej postapokalipsie nic nie działa tak, jak przed wojną, najlepsze rzeczy są jedynie namiastką, cieniem, wspomnieniem. Rozpad ogarnia wszystko.

Powie ktoś - dobrze, ale przecież ludzie wszystko odbudowują. Bawimy się w Rdzę? Więc odbudowa to fikcja, pobożne życzenia, złudzenia, którymi wyzyskujący karmią wyzyskiwanych. Bo rdzawa Neuroshima nie jest grą o tych, którzy przeżyli. Nawet nie o tych, którzy starają się przeżyć. Jest grą o tych, którzy dożywają kresu swojego życia. O niedobitkach, przeklętych, którzy pełnym przypadkiem jak dotąd nie wymarli i mają jeszcze trochę czasu, zanim to nastąpi.



Znieczulacze

Rdzawym bohaterom nie chodzi o to, by przeżyć, lecz by "dożyć do końca", w miarę możliwości najlepiej, najintensywniej, jak się da. To "najlepiej" oznacza zwykle "bezboleśnie". Postapokaliptyczna Neuroshima oferuje nieprzebraną liczbę znieczulaczy. Są więc dradzy na czele z Tornado, najlepszym spośród nich. Tylko on do zwykłego odlotu dodaje wizytę w raju utraconym. Są alkohole i inne używki. Jest adrenalina, w pogoni za którą mieszkańcy zrujnowanego świata nie cofną się przed niczym. Szaleńcze wyścigi, areny, gangerskie rozróby czy inne mniej lub bardziej idiotyczne pomysły na spędzenie, a często i skrócenie sobie życia, to codzienność. Panoszą się różnego rodzaju religie i idee, których chwytają się rozpaczliwie i z całą intensywnością, byle tylko zapełnić pustkę.

Przemoc i śmierć

Rdzawi bohaterowie nie boją się podjąć najbardziej ryzykownych zadań, rzucać się z motyką na słońce. To dlatego ludzie nie wahają się oddawać życia na froncie. Cóż mają do stracenia - co najwyżej swoje parszywe życie. A do zyskania jest cokolwiek, w najgorszym wypadku jedynie chwila zapomnienia, chwila, gdy coś się dzieje, gdy ma się na coś wpływ, gdy jest się panem sytuacji.

Postapokaliptyczny świat jest brutalny, pełen przemocy. Życie w świecie po zagładzie nie ma wielkiej wartości. Postapokaliptyczni bohaterowie nie boją się zginąć, boją się jedynie zdychać.

Ostatnie chwile

W rdzawej Neuroshimie, choć ginie się często, umieranie nie jest łatwe. Sama

walka to stosunkowo najprzyjemniejsza część sprawy - adrenalina buzuje w żyłach, kolejny strzał, każdy następny cios jeszcze bardziej nakręca do walki. W końcu jednak któryś z przeciwników uzbiera obrażenia dające w efekcie stopień krytyczny. Kończy się walka. Zaczyna się umieranie.

Krytycznie ranni bohaterowie - także bohaterowie niezależni - mają jeszcze kilka chwil życia. To przeciwnicy BG, owszem, ale to także ludzie. Nie znikają jak boty z gier komputerowych, nie zmieniają się w małe stosy gambli. Jeden wzywał będzie Boga i Wszystkich Świętych, inny swoją matkę. Ktoś do ostatniego tchu będzie starał się odczłgać, choć zostawia za sobą mokry, krwawy ślad. Inny - zdawałoby się zupełnie martwy - ocknie się nagle w czasie przeszukiwania i zaklinał będzie bohaterów, żeby nie zabierali mu jego naszyjnika, po czym dopiero umrze. Jeszcze inny przekaże bohaterom wiadomość do kogoś, tak jakby byli w mocy mu ją przekazać. Ten i ów szeptać będzie modlitwę złożoną z tylko trzech słów - "Nie chcę umierać". W każdym innym momencie ci sami ludzie mogą nie być dla bohaterów niczym innym, jak tylko wrogami. Teraz, w ostatnich chwilach ich życia, stają się po prostu ludźmi.

Bezdroża

Krajobraz postapokaliptycznej Neuroshimy to nie kolejne miasta, wioski, osady oddalone od siebie o chwilę jazdy wozem. Perspektywa jest zupełnie inna. Globalną wioskę, tanie linie lotnicze i bilety miesięczne trafił szlag. Powróciły czasy, gdy przestrzeń znów stanowi problem. Pięć kilometrów to nie chwila jazdy autobusem, sto to nie kwestia podróży pociągiem. Pięć kilometrów to bita godzina drałowania na nogach, setka - potężna wyprawa na trzy dni, a



większe odległości to kompletnie inny świat.

Zasrane Stany to ocean pustkowi, morze ruin z nielicznymi, nieuchronnie pogrążającymi się w nim wysepkami cywilizacji. Wschód to przede wszystkim niekończące się ruiny, pozostałości miast rozrośniętych przed wojną w jedno niekończące się Megacity. Trudno dziś dokładnie rozeznaczyć, gdzie kończą się jedne, a zaczynają inne - i nie ma to najmniejszego znaczenia. Nie ma żadnej różnicy, bo wszystko to ciąg zrównanych z ziemią przedmieść, kikutów wieżowców, straszących wyłupionymi oknami kamienic, zatarasowanych wrakami samochodów ulic. Co z tego, że zmienia się charakter ruin - tu bardziej przemysłowe, tam niegdyś domy dla bogaczy, jeszcze gdzieś indziej resztki ścianek przedmieść - wszędzie panuje ta sama martwota, to samo zniszczenie, wszędzie rozłożyła się zagłada. Ruiny są jak wulkan - nigdy nie wiadomo, kiedy przyniosą śmierć. Na przeszukiwaczy czają się dziesiątki niebezpieczeństw, od prozaicznego zawalenia, po pozostałości z wojny.

Obcy czyli wróg

Dziś wszystko, co kryje się w ruinach, stanowi zagrożenie. Niech to będzie jedynie inna grupa wędrowców takich jak bohaterowie - nieufność spowoduje, że najprawdopodobniej dojdzie do rozlewu krwi, a w najlepszym wypadku grupy ominą się z daleka. Jeśli będzie to ludzka osada, to niemal na pewno nie życzy sobie kontaktów z obcymi. Jeśli zwierzę, to zdziżale, do przybyszów czujące jedynie wściekłość lub paniczny strach. Jeśli mutant, to przeciwnik. Jeśli maszyna - znaczy to, że nie ma tu już czego szukać.

Pustkowia

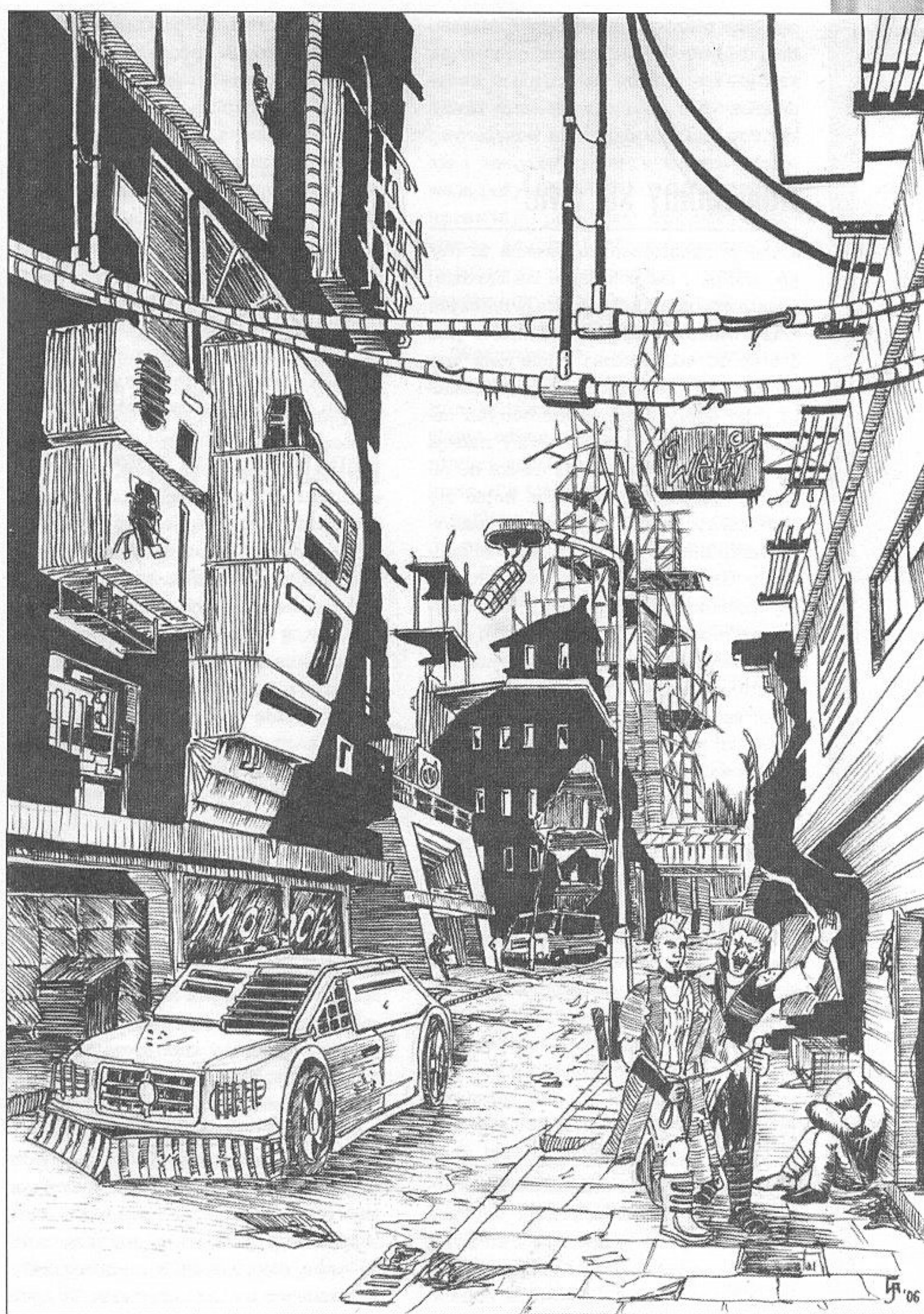
Tam, gdzie kończą się ruiny, zaczynają się pustkowia. Pustkowia, które nie są pustynią - te leżą na zachodzie, za Górą Skalistymi. Pustkowia, które są brakiem. Brakiem życia, brakiem człowieka, brakiem natury. W których roślinność skarłała, lasy zamieniły się w pola kikutów, pośród których gdzieniegdzie sterczą szczątki domów. Na pustkowiach bohaterowie zdani są tylko i wyłącznie na siebie. Tu niebezpieczeństwo nie sprowadza się jedynie do tych chwil, kiedy stoi się z nim twarzą w twarz. Cóż z tego, że uda się odeprzeć atak czy zdobyć na kims parę cennych gambli, jeśli odniosło się rany będące w zasadzie wyrokiem śmierci. Jeśli straciło się przy tym broń czy amunicję, bez której nie uda się dotrzeć do schronienia. Bezkresne pustkowia skazują bohaterów na całkowitą samowystarczalność. Jeśli nie potrafią sobie poradzić, popełnią błąd, lub zwyczajnie będą mieli pecha - zginą.

Nie inaczej jest w Pasie Śmierci, na froncie, czy w lasach Neodżungli. Zmieniają się krajobrazy, a pozostaje najważniejsze - osamotnienie i beznadzieja.

Dom

Dom w zniszczonym świecie to pojęcie, które się nieco zdezaktualizowało. Jego namiastką jest może wóz, w którym trzyma się sprzęt i nocuje, może namiot albo z dawna wypatrzona kryjówka. Ale to wszystko jedynie namiastka domu z prawdziwego zdarzenia - takiego, który zapewnia poczucie bezpieczeństwa, do którego zawsze można powrócić.

Ilekoć bohaterowie "zarzucają kottwicę", ilekoć wydaje się, że znaleźli swą przystań, zawsze prędzej czy póź-





niej coś niszczy ich idyllę. W rdzawej Neuroshimie końcem każdej budowy są gruzy - czy chodzi dosłownie o budynek, czy też jakiegokolwiek inne plany, zamierzenia czy działania bohaterów.

Nieustanny survival

Życie w spustoszonej świecie to ciągła walka o zaspokojenie najbardziej podstawowych potrzeb. Największym zmartwieniem jego mieszkańców jest dostęp do wody pitnej. Wiele rzek wyschło, wiele innych - na czele z Missisipi i jej dopływami - zmienionych zostało w toksyczny ściek, który nadaje się raczej na truciznę niż na coś do picia. By dostać czystą wodę, kopie się głębokie studnie i toczy się o nie zażarte walki. Nieraz motywem napaści gangsterów na osadę nie jest żądza łupów czy poszukiwanie rozrywki, lecz zwykłe pragnienie. Bo mało kto, dysponując zapasami wody, podzieli się nią bezinteresownie. Lepiej przecież kazać sobie za nią zapłacić. A umierający z pragnienia nie ma zwyczaju targować się o cenę. Prawdziwym skarbem są tabletki oczyszczające wodę i różnego rodzaju filtry.

Niewiele lepiej jest z jedzeniem. Jąłowa gleba nie rodzi obfitych plonów, a niespokojne czasy nie sprzyjają pracy rolników. W ruinach szukać można żarciu sprzed wojny, ale na każdym opakowaniu znajduje się informacja, która nieraz staje się wyrokiem śmierci - data przydatności do spożycia przekroczona o przeszło trzydzieści lat.

Niewidoczna śmierć

Postapokaliptyczni bohaterowie nie lękają się, że świat dookoła nich jest neutralny, że da się w nim żyć. Ten świat to piekło, nieustannie dybiące na ich życie. Śmierć czai się wszędzie, Bohate-

rowie nie rozstają się z maskami przeciwigazowymi - w każdej bowiem chwili nadciągnąć mogą toksyczne chmury albo też cała okolica okaże się skażona przez zniszczoną elektrownię czy pobliskie opuszczone trzydzieści lat temu zakłady chemiczne. Jak ognia unikają zranień czy choćby zadrapań - te zamiast goić się, jęczą i przeobrażają w cuchnące rany, nierzadko prowadząc do śmierci. Muszą troszczyć się o takie drobiazgi, jak mocne buty, suche ubrania, szczelne pojemniki na żywność i wodę. Nie jest to jednak wyraz pedantyzmu, a bezwzględna konieczność.

Konkurencja w przetrwaniu

Bohaterowie nie są jedynymi aktorami tej postapokaliptycznej sceny. Inne stworzenia: zwierzęta, mutanci, ludzie - tak samo chcą przeżyć i chętnie widzieliby w bohaterach swój łup. Jeśli zmutowana bestia pochwyci trop drużyny, to nie zejdzie z niego, dopóki ich nie dopadnie w dogodnych dla siebie warunkach. Bohaterowie wciągnięci są w bezlitosny krąg drapieżników i ofiar - bez przypisanej na stałe roli. Świat poza osadami przypomina wielką arenę, w której przeżyć mogą tylko najsilniejsi.

Groby

Mało kto dziś chowa zmarłych - gdyby zabrać się za to na poważnie, trzeba by pochować miliony ciał. Szczątki są dokładnie wszędzie, we wrakach wozów, w zawalonych domach, w przydrożnych rowach. Setki, tysiące, miliony ciał. Jedne w ogóle już nie przypominają człowieka, są jak kupka szmat rzucona w kącie. Inne przeciwnie - zdają się kryć w sobie tyle życia, jakby miały za chwilę wstać. Jakby w ogóle nie zauważyły, że umarły, a z nimi cały świat. Do tych



nieraz oddaje się strzał albo dźga się włócznią tylko po to, by upewnić się, czy aby na pewno nie żyją.

Osady

To nie tak, że w miejscu każdej kropki z mapy, która przed wojną oznaczała miasto, dziś na ruinach wyrasta odnowiona osada. Przedwojenne mapy nie przydają się na wiele - pokazują jedynie, czy w danym miejscu będziemy mieć do czynienia z pustkowiem, czy też raczej z morzem ruin. Zdecydowana większość tych ruin nie należy do ludzi - rządzą nimi pył, gruz, czasem bestie czy maszyny. Odnalezienie osady to wielkie wydarzenie, a trafienie na taką, która z otwartymi ramionami przyjmuje wędrowców, zakrawa na cud. Obcy dla ich mieszkańców to w dziewięciu przypadkach na dziesięć zagrożenie. Jeśli dało się założyć gdzieś osadę, to znaczy, że okolica zapewnia minimum do życia - jest studnia, przedwojenne składy żywności, paliwo, może żyzna ziemia. Czyli coś cholernie cennego, coś czego pożąda każdy. Osady muszą więc się ukryć lub zamienić w twierdze. Muszą walczyć bezpardonowo, bo jeśli okażą słabość - zginą. W najlepszym razie zostaną zajęte i podporządkowane najeźdźcom, w najgorszym - zrównane z ziemią.

Państwa

Rdzawa Neuroshima nie zna czegoś takiego jak państwo. Państwa odeszły razem z całym światem, każde użycie ich w określeniu do dzisiejszych miejsc to uzurpacja, ułuda, kłamstwo. Nic dziwnego, że "państwo" oznacza dziś terytorium zrujnowanego miasta, w którym było na tyle zasobów, że większa grupa ludzi jest w stanie jakoś się wyżywić. I może jeszcze narzucić swe zwierzchnic-

two tym wszystkim dookoła, z którymi ma styczność. Trudno mówić o państwie w sytuacji, gdy gromadzi ono kilka, góra kilkanaście tysięcy ludzi, gdy niemal nie ma podziału na funkcje i wszyscy zarówno walczą, zdobywają pożywienie i gamble, jak budują i uprawiają pola. Jest też oczywiście wąska grupka tych, którzy rządzą - najsilniejsi, najsprytniejsi, często najbardziej brutalni. To ma być państwo? To jest barbarzyństwo.

Wszystkie te miejsca - największe skupiska ludzi - rozrzucone są po całym kontynencie, niemal zupełnie od siebie odizolowane. Kontakty między nimi są sporadyczne i zwykle przypadkowe. Nie tylko dlatego, że dzielą je olbrzymie odległości. Nawet nie ze względu na trudy i niebezpieczeństwa podróży. Kontakty są niemal zerowe dlatego, że nie ma po co się kontaktować. Obcy zawsze jest wrogiem, więc tym lepiej dla wszystkich, jeśli trzyma się z daleka. Nie ma sensu się kontaktować, nie ma sensu marnować na ten cel zasobów i wysiłku. Wieści dochodzą wraz z wędrowcami i nadają się raczej tylko na to, by wysłuchać ich przy ognisku, nie zaś budować z nich jakąś politykę.

Marność i beznadzieja

W Rdzy nie walczy się o globalne sprawy, nie ma też szansy na całkowity happy end. Wielkim sukcesem będzie np. skrócenie cierpień tego, dla kogo ratunku i tak już nie ma, albo też zmniejszenie liczby ofiar w oblężonej przez gangsterów wiosce. Zwycięstwu powinna zawsze towarzyszyć chwila zadumy nad ofiarami, których uniknąć się nie dało, a także nad marnością i ulotnością tego, co udało się osiągnąć. Walczy się o odsunięcie w czasie tego co nieuniknione - żniwa, jakie prędzej czy później zbie-



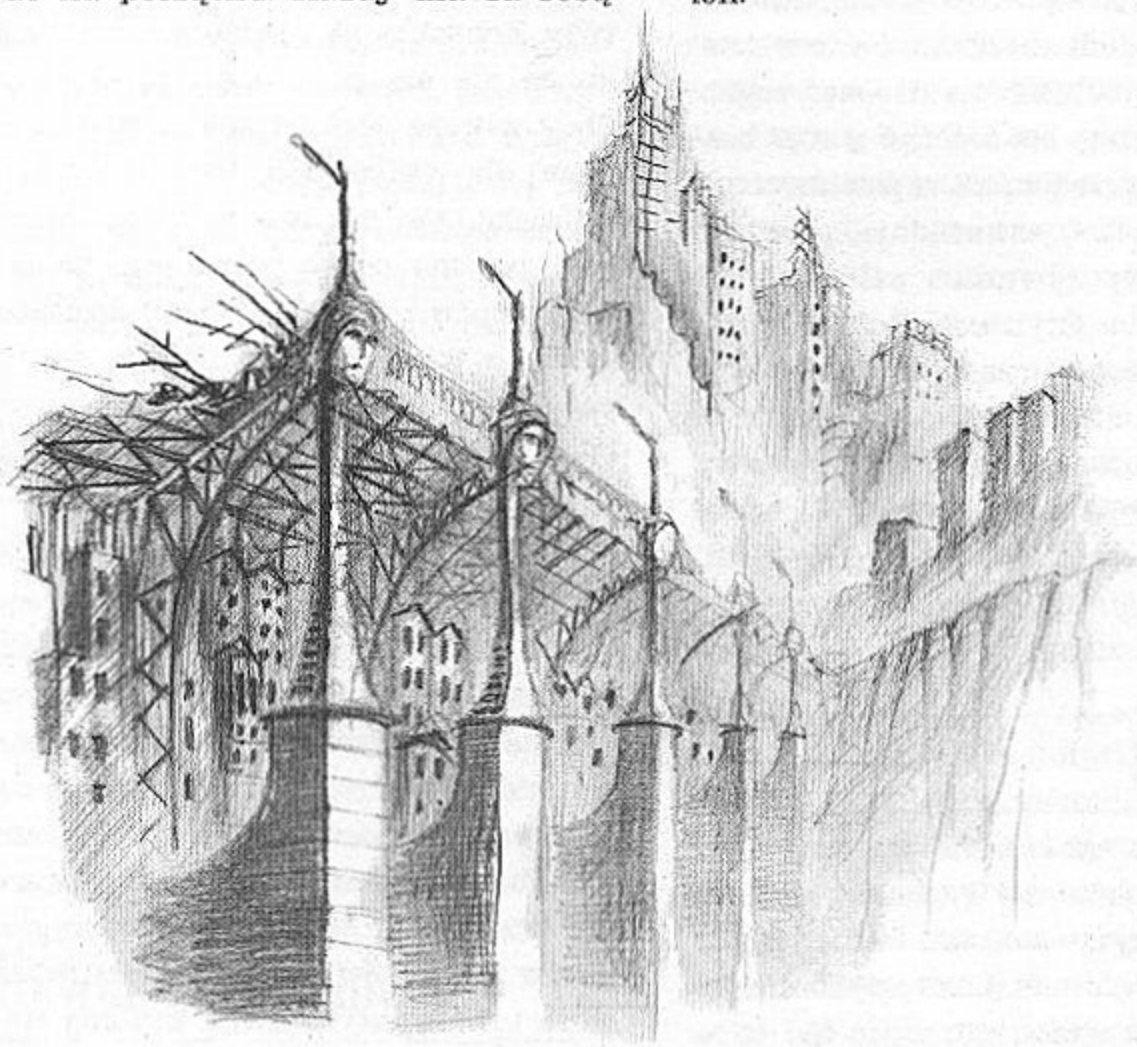
rze panująca, w osadzie choroba, opóźnienie inwazji maszyn, rozprawienie się z jedną grupką gangerów, podczas gdy inne, podobne zjawia się tak czy siak znowu. Czasem chodzi tylko o to, by najdrożej sprzedać swoją skórę przed zagładą albo osiągnąć cel misji bez względu na straty, kładąc na szalę własne marne życie. W Rdzy nie ma przyszłości, jest tylko oczekiwanie na ostateczny cios, na zapłatę za śmiałość podjęcia się wyzwania, jest duma i satysfakcja z wypełnienia zadania bez względu na wszystko, nawet na cenę życia.

Przeszłość bohaterów

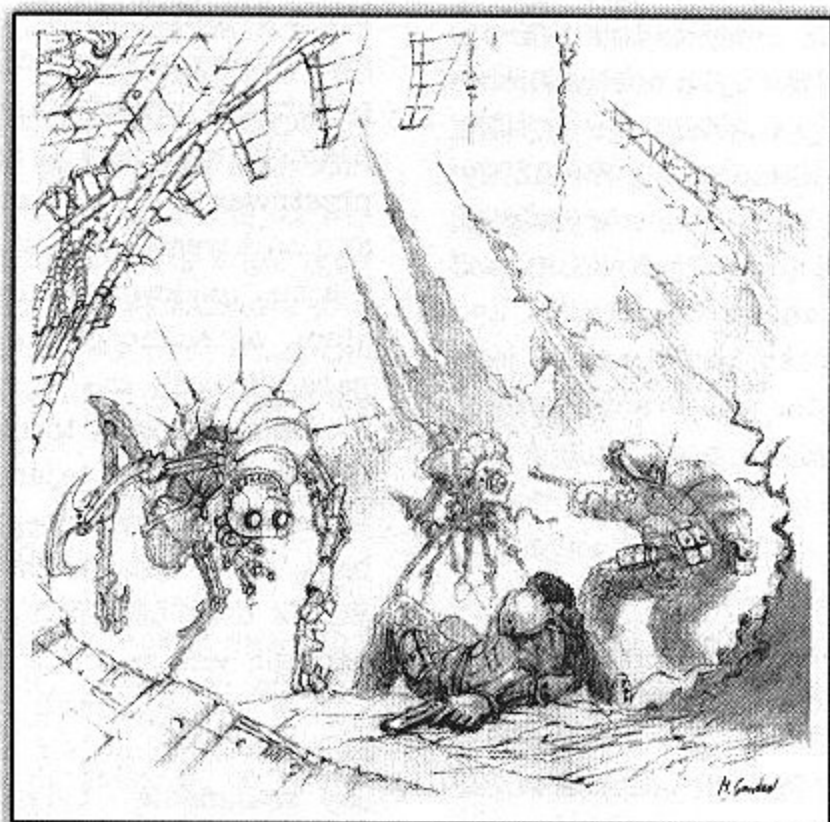
Rdzawi bohaterowie nie są gośćmi znikąd, nawet jeśli tak będzie się wydawać na początku. Każdy ma za sobą

bagaż doświadczeń - miejsce, z którego pochodzi, okolicę, którą uważa za swój dom. Rodzinę i przyjaciół.

Mogą to być rzeczy dawno utracone, obrócone w ruinę jak reszta świata. Ale pozostają ciągle żywe w bohaterze, kształtują jego motywacje, stają się motorem jego wyborów. Rdzawi bohaterowie to ludzie z przeszłością. Katy nie może powstrzymać łez na widok małych dzieci - zawsze wciska im w ręce coś do jedzenia. Ojciec Hanson co wieczór odchodzi gdzieś na bok i wgapia się w zachodzące słońce. "Magnum" Rick od razu traci humor, gdy tylko gadka schodzi na temat Teksasu. Nie zanudza ją graczy swoimi historiami, ale widać, że nie urodzili się dzisiaj, że zagłada dotknęła ich osobiście, ukształtowała ich.



Gdyby przynajmniej było tak, że wraz ze śmiercią ludzkości odeszłoby wszelkie inteligentne czy godne uwagi życie na ziemi - zostałaby przynajmniej duma z tego, że ludzie byli jedynymi jej panami. Tymczasem odebrano im także i to - nie sposób nie dostrzec powstającego na gruzach nowego świata. Świata rosnącego według zamysłu Molocha, świata mutantów przystosowanych do życia w tych warunkach. Świata obcego, niezrozumiałego. Świata, w którym dla ludzi nie ma już miejsca.



4 KOLORY: GROZA MA KOLOR RTEŃCI



Olbrzymie cmentarzysko

Neuroshima to bezkresne ruiny, setki tysięcy opustoszałych, zagruzowanych, na wpół zawalonych budynków. Każdy ze swoją tajemnicą, historią życia i śmierci (najczęściej tragicznej) swych mieszkańców. Każdy dom jest dziś niczym innym jak cmentarzem - kryje w sobie szczątki dawnych mieszkańców: ciała, przedmioty codziennego użytku, wszystko to, co składało się na ich życie. Eksploracja ruin to nie wyścig po gamble, to błędzenie po nekropolii, pod baczynym spojrzeniem umarłych.

Nawet ci, którzy teoretycznie jeszcze żyją - bohaterowie graczy i inni - są już właściwie trupami. Śmierć jest wszędzie.

Być ofiarą

Rtęć wytrąca postaci graczy z roli bohaterów, najważniejszych w całym świecie herosów. Ich miejsce jest zupełnie gdzie indziej - stają się ofiarami, przedmiotem rozgrywki niezależnych od nich sił. Przypada im rola zwierzyni, na którą trwa oblawa.

Prawdziwy drapieżca - potężny, tajemniczy przeciwnik (Moloch, Smart, czy cały zmutowany świat), z którym pomimo starań nie sposób stanąć w otwartej walce, wykorzystuje cienie, załomy, rumowiska i kanały. Śledzi bohaterów i podąża ich tropem, gotów jest nękać ich tygodniami, by w końcu dopaść wtedy, gdy nie będą się go spodziewać.

Starcia i szamotaniny

Walka w tym klimacie to nie bitwa ani czysty pojedynek, i w żadnym razie nie kwestia siły ognia. Nawet nie sprawa umiejętności bohaterów czy sprytu graczy. W Rdzy walki nie zdarzają się czę-

sto, a jeśli już, najczęściej są szamotaninami. Nie ma tu zbyt wiele miejsca na planowanie, na pojedynki. Plany biorą w łeb, a krew leje się wtedy, gdy najmniej to pasuje bohaterom.

Sceneria walki

Miejsce walki nader często przypomina pułapkę, w której celem jest nie tyle pokonanie przeciwnika (to może być niemożliwe), lecz przede wszystkim przetrwanie. Wydostanie się z potrzasku to kwestia nieustannego ukrywania się, niedowierzania własnym zmysłom, ostrożności doprowadzonej do paranoi. Jeśli ma to być spotkanie z robotem Molocha, to ukrywającym się w zakamarkach tajemniczej bazy lub wręcz będący systemem zarządzającym bazą, obcą, niezrozumiałą inteligencją; jeśli z drapieżnikiem, to w gęstwinie dżungli; jeśli ze zmutowanym stworem - to w podziemnych korytarzach lub ruinach schronu, a z bandą mutantów czy szaleńców - tylko pośród zgliszcz miasta.

Podziemia, wnętrza schronów, baz, zrujnowane masywy miast, kanały - tego typu lokacje zapewniają mnóstwo ciasnych korytarzy, niewidocznych zakamarków, łatwo tu o mrok, łatwo o zasadzkę czy pułapkę, można też bez problemu odciąć bohaterom bezpieczny odwrót. Ponadto część sprzętu, który będzie nam przeszkadzał w osiągnięciu nastroju Rtęci (snajperki, CKM-y, granaty, pojazdy), z miejsca tutaj odpada.

Niewidoczny przeciwnik

Jeśli przeciwnik ma przerazić graczy, nie wystarczy, by wyglądał przerażająco czy był po prostu silny. Najlepiej jeśli ...nie będzie wyglądał w ogóle - to znaczy będzie dla bohaterów niedostrzegalny. Bohaterowie natykają się tylko



na ślady jego obecności: dziwne dźwięki, piski, tajemniczy klekot, pozostawione przez niego ślady: odciski stóp czy łap, śluz, otwarty kokon itp., na jego ofiary, straszliwie okaleczone, pokryte dziwną substancją, z charakterystyczną raną, nasuwającą na myśl różne możliwe wersje tego, co tu się stało. Czasem dostrzegą ruch gdzieś daleko, pośród ukrytych w mroku sprzętów, czasem dostrzegą cień czy błysk ślepi. Do tego dołóż jeszcze tylko kilka zasłyszanych opowieści i domysłów miejscowej ludności. Gdy pojawiają się tego typu klocki, wyobraźnia graczy zaczyna pracować i każdy zbuduje z nich własnego upióra, a najgorsze kosmary rodzą się właśnie w głowie.

Sekrety osad

Gdziekolwiek spotkać można żywych - przynajmniej z biologicznego punktu widzenia - ludzi. To, co umarło, to ich człowieczeństwo. Rozrzucone po postapokaliptycznych Stanach osady zorganizowane są według najbardziej absurdalnych reguł. Wioski religijnych szaleńców, stosem i torturami karzących odstępców. Osiedla degeneratów wyczyniających straszne rzeczy schwytanym kobietom. Karmione ludzkim mięsem bestie, czczone jak bóstwa. Wioski kanibali upatrujących w ludzkim mięsie recepty na przetrwanie. Miasteczka zdominowane przez monstrualne mutanty. Wszystkie ogarnięte szaleń-

stwem, które bezpośrednio zagraża życiu bohaterów graczy.

Często przez pierwsze kilka godzin po przyjeździe nie widać niczego dziwnego. Dopiero później, w nocy lub po kilku dniach okazuje się, jaki sekret skrywają mieszkańcy. Co przygotowali dla bohaterów - niespodziewanych gości. Zdegenerowana, psychopatyczna społeczność kieruje się logiką niezrozumiałą dla bohaterów. Mieszkańcy szalonej osady potrafią odgrywać przed BG przedstawienie ciągnące się nawet wiele dni, by wreszcie dorwać ich w jednej, pełnej krzyku i bólu chwili.

Szaleńcy

Strach neuroshimowej Rdzy to nie coś, co dotyka tylko i wyłącznie bohaterów graczy. Strach jest wszędzie, paraliżujący lęk to uczucie, którego doznaje każdy mieszkaniec świata. Bo każdy wystawiony jest na te same, nieludzkie, przerażające warunki. Nie ma już normalnego świata, a razem z nim zginęli normalni ludzie. Pozostali ci, którzy dostosowali się do nowych warunków - szaleńcy równie szaleni, jak świat, w którym żyją. Koszmar w Neuroshimie to ludzie i piekło ich psychiki.

Groteskowy wygląd

Szaleństwa nie da się ukryć. Czasem wystarczy spojrzeć w twarz spotkanemu człowiekowi, w twarz pustą, jakby

Przypadki paranormalne

Czy w Neuroshimie są duchy? A czy są w naszym świecie? Czy działają tam klątwy voo doo? A u nas - działają? Czy wizje szamanów i objawienia kaznodziejów to prawdziwe doznania czy szarlataneria? A u nas?

Odpowiedź na pytanie, czy neuroshimowe horrory można oprzeć na zjawiskach nadprzyrodzonych, pozostawiona zostaje Mistrzom Gry. Wiadomo z pewnością, że tego typu wydarzenia mogą wnieść w sesję niezwykle przerażający klimat. Wiadomo też, że - dozowane odpowiednio - nie naruszają ram postapokaliptycznego świata, podobnie jak "nasze" nawiedzone domy nie rozsadzają raczej racjonalnego poglądu na rzeczywistość. To, co nadprzyrodzone, pozostaje w gestii Mistrza Gry i graczy. Są przecież na tym świecie rzeczy, o których nie śniło się Alluvachowi.



wypaloną, o błędnym spojrzeniu, lub wręcz przeciwnie - nieustannie ożywianą tikami, niespokojną, bez ustanku w ruchu. Twarze wykrzywione w zwierzęcym grymasie, z trudem cedzące charakterliwe słowa lub lodowate, jak maski robotów, zupełnie wyprane z emocji. W Rteci prezentuj graczom najbardziej cudaczne fizjonomie, postacie o wyglądzie prawie że karykaturalnym. Sylwetki takie, że gracze nie będą w stanie stwierdzić, czy to jeszcze człowiek, czy już mutant.

Pomiędzy nimi trafiają się też wyglądający normalnie. Jednak gracze szybko nauczą się, że to nie jest żadnym powodem, by im ufać. Że szaleństwo może kryć się głęboko. Że trudno o coś bardziej mylącego od niewinnego czy zwyczajnego wyglądu.

Wariactwa

Ludzie nie radzą sobie ze strachem, stąd rozmaite wariactwa. Jedni miewają "jedynie" ataki furii, paniki, czy przeciwnie - stany na pograniczu katatonii. W jednej chwili rozmawiasz z kimś, grasz w karty, oprawiasz mięso, w drugiej rzuca się on na ciebie z nożem, zrywa się do ucieczki lub zapada w odrętwienie i zaczynają nim targać drgawki. W tym czasie nic do niego nie dociera, nie odczuwa bólu, ran, czegokolwiek poza własnym szaleństwem. Jest tylko on i jego sponiewierany umysł.

Lecz szaleństwo może być bardziej subtelne. Dziś, przez skrajne warunki nędznego życia na zgłiszczach dawnego świata, przez rzadkie kontakty między ludźmi czy odciętych od siebie mini-społecznościami, dziwakiem i ekscentrykiem jest w zasadzie każdy. Jednak niektórzy przekraczają granicę, poza którą nie można już szukać wspólnego dla ludzi świata. Trzeba by zobaczyć oszalałych kolekcjonerów, zobaczyć stan, w jaki wpadają na widok swoich

eksponatów. Jak potrafią bez mrugnięcia oka zabić tego, kto sięgnie się po ich kolekcję. Dla nich nie liczą się ludzie, dla nich liczą się jedynie archiwalne książki, gazety, zabawki albo płyty.

Sęk w tym, że nigdy nie wiadomo, czego można się spodziewać po drugim człowieku. Wiadomo tylko jedno - w samotności umysł zaczyna chorować, a choroby te mogą być najróżniejsze.

Powrót ciemności

Neuroshima to świat, w którym powrócił pierwotny lęk przed ciemnością i w dodatku jest on jak najbardziej uzasadniony. Noc na powrót stała się porą, która nie należy do człowieka. Ciemności są domeną maszyn, bestii, mutantów - one dzięki swym zmysłom czują się w niej doskonale. Wszystkie potwory czują się w mroku dobrze, tylko nie człowiek. Jemu pozostaje kryć się, walczyć o rozświetlenie chociażby tylko swego schronienia. Nieliczne miejsca, które dysponują jeszcze działającym oświetleniem, to jedynie wyspy na oceanie przerażającego mroku. Nic dziwnego, że ludzie gromadzą się w Vegas, Detroit czy Nowym Jorku, że ściągają tam ze wszystkich stron. Tyle że do światła - jak ómy - ciągną też inne istoty, które tuż pod bokiem ludzi znajdują dla siebie schronienie. I tereny łowne.

Nigdy nie wiadomo, co kryje się tam - kilka, kilkanaście metrów dalej, na granicy spojrzenia. Nocą na powrót rządzą zaczęły demony.

Zasłony

Nawet dzień nie daje pełnej jasności spojrzenia - ta w postapokaliptycznym horrorze jest nieosiągalna. Wzrok przesłaniają chmury pyłu - nigdy nie wia-





domo, czy wzbił je wiatr, czy też coś innego, coś co zbliża się do bohaterów. Ponad rzekami unoszą się toksyczne mgły, które nie tylko przesłaniają zagrożenie, ale same w sobie nim są, rozdzierając płuca swą żrącą zawartością. Gdy z nieba lunie kwaśny deszcz, widoczność także gwałtownie się pogarsza, w panującym półmroku cienie się rozmywają, a szum ulewy zagłusza odgłosy kroków. Świat koloru Rtęci skrywa się za tysiącem zasłon.

Osobliwości

W Rtęci nic nie jest "typowe", nie napotyka się ot po prostu typowej bestii z jakiegoś gatunku, czy typowego zagrożenia w danej okolicy. Wszystko, co groźne i tajemnicze, jest tutaj niepowtarzalne, jedyne w swoim rodzaju, nieznane i obce. Najlepszym określeniem na drapieżne stwory będzie zawsze ta jedna, odwieczna nazwa: potwór. Czy to będą Croats, czy Łowca, czy Techmorwa - w Rtęci każdy jeden musi wyzwolić się ze schematu. Musi zostać opisany w każdym szczególe tak, jakby był nieznaną, nienazwaną istotą, nie można sobie tutaj pozwolić na żaden skrót myślowy czy skwitowanie jedynie nazwą. Bohaterowie nie mogą dysponować stałymi, niezawodnymi sposobami na każdego napotkanego stwora - każdy jeden osobnik, nawet ze znanego już gatunku, jest dla nich mimo wszystko zagadką i będzie ich zaskakiwał. W rtęciowej Neuroshimie wewnątrz zmutowanych gatunków napotkać można całe wachlarze różnorodnych cech i zachowań, stąd niewielka skuteczność zebranej wcześniej wiedzy.

Same lokacje równie często same w sobie stanowią niezwykle osobliwości. Są jak wyspy pośród pustkowi i bezkresu zgliszcz, niezbadane, obce, niepowtarzalne, nieprzewidywalne. Nieraz

kuszą możliwością schronienia, ogrzania się, uzupełnienia zapasów wody, jednak cena za odwiedzenie oszukańczej oazy bywa okrutna. Co dopiero, gdy bohaterowie nie mają wyboru i muszą się tam zatrzymać, bo dalsza droga (np. bez wody czy żywności) byłaby równoznaczna z wyrokiem śmierci. Wtedy muszą zetknąć się z ukrytym tu koszmarem i nie ma możliwości odwrotu. W odosobnionych, odciętych pośród pustkowi lokacjach nie można liczyć na czyjąkolwiek pomoc, BG są zdani wyłącznie na siebie.

Zamiast ran

Starcia z bestiami czy eksploracja niebezpiecznych terenów powinny grozić czymś znacznie gorszym i bardziej przeraźliwym niż zwyczajne rany - gracze muszą o tym wiedzieć zawczasu, co znacznie podkreśli ich strach. Co z tego, że żyjący w eksplorowanych właśnie tunelach gatunek pajaków nie zadaje większych ran przy ugryzieniu, skoro tym samym składa on w ranie swoje niewidoczne larwy, żerujące później na żywej tkance głęboko pod skórą, aż do wylegu. Są na to chętni? Kiedy indziej bohaterom grozić może zarażenie jakąś paskudną, obrzydliwą, nawracającą chorobą. Albo oto mała ranka powoduje zatrucie jadem i postać słabnie z każdą minutą, aż do zmiany w bezwładną lalkę lub do zupełnego paraliżu. Kolejny przyjemniaczek postara się obezwładnić bohatera i zaciągnąć go do swojej spiżarni, by zjadać go sobie potem w spokoju żywcem, kawałek po kawałku. Tu znów ze ścian zwisają płyty grzyba lub śluzu, w zetknięciu z którym nie należy oczekiwać niczego dobrego - a to pokrycie trawiącą substancją, która mnoży się i rozrasta, a pozbyć się jej niełatwo, to znów nieprzyjemne choroby i zatrucia, w najgorszym



wypadku nawet nieodwracalne, lasujące mózg ofiary, zmieniając ją w krwiożerczego szaleńca. Zwykle rany nie przerażają. Co innego - groźba nieodwracalnego okaleczenia, porwania, pozabawienia sił tak by postać została zdana na łaskę drapieżcy. Świadomość tego, w co się bohaterowie pakują, czym ryzykują, zbudzi w nich prawdziwy strach.

Oslabieni bohaterowie

Bohaterowie graczy nie mogą liczyć nawet na to, co w każdym innym kolorze jest dla nich podporą - posłuszeństwa odmawia im własne ciało: gdy chemikalia sączone przez maszynę zmieniają człowieka w monstrum; gdy rozsiane przez nie mikroby rozpalają w nim chorobę, w oczy zagląda mu widmo śmierci, a możliwości bohatera drastycznie spadają. W Rtęci bohater nie powinien mieć zapewnionego oparcia w swoich nadzwyczajnych umiejętnościach czy cudownym sprzęcie. Ciało odmawia posłuszeństwa z tysiąca powodów, a sprzęt w rtęciowym świecie szwankuje notorycznie, wielokrotnie częściej niż w innych kolorach - niszczy go wilgoć, pył, a żalosne skrawki energii czy paliwa nie starczą na długo. Mistrz Gry powinien stawiać tutaj realizm i własne fabularne decyzje ponad prostymi regułami gry.

Zlecniodawcy

Zlecniodawca w Neuroshimie koloru Rtęci to nie chodzący bank z gablami do wypłacenia za każdą przysługę. Pracodawca jest tak samo spaczony jak cała reszta. I tak samo przyczynić się może do przemiany losu bohaterów w koszmar.

Jednego trawi obsesja, w którą wciąż wciąga bohaterów graczy. Wyśle ich w

miejsce tragedii, by rozwiązać jej zagadkę, bo pozbyli się zagrożenia. A gdy uda im się powrócić po nagrodę, zrobi to ponownie. Znowu wyśle ich w to samo miejsce, nie przyjmując do wiadomości dokonania bohaterów czy nawet tego, że niczego już tam nie ma. Inny - trawiony paranoją - pomoc bohaterów potraktuje jako zagrożenie. Oto stali się oni powiernikami jego tajemnic, mogą go wydać, zdany jest na ich łaskę. Trzeba się ich zatem pozbyć.

Moloch: naczelný strachmistrz

Moloch jest ojcem koszmaru dręczącego mieszkańców postapokaliptycznego świata. Wielkim strachmistrem zmieniającym istoty ludzkie w dygoczące strzępy znające jedynie paniczny strach i bezsilną agresję. Gra na lękach człowieka jak na instrumencie, sięgając po coraz to nowe tonacje.

Lęk przed śmiercią

Maszyna doskonale wie, że niczego człowiek nie boi się tak bardzo, jak śmierci. Nie tylko więc grozi nią bohaterom - realnym zagrożeniom człowiek potrafi stawić czoła. Pokazuje raczej, jak przerażająca może być śmierć. Że wcale nie oznacza ona końca - jeżeli roboty wystarczająco wcześniej, zaopiekują się ciałem, są w stanie przywrócić je do życia, czy raczej wegetacji jako bezmyślny, całkowicie posłuszny programom zombie. Każdy maszynocząłowiek to jasny przekaz - "prędzej czy później będziesz, człowieku, mój". Pokaż graczom ślady człowieczeństwa, jakich można się dopatrzeć w szczątkach, które posłużyły Molochowi do stworzenia cyborga - tatuaże zapewniające o wiecznej miłości, strzęp ubrania czy wiszący wciąż



na szyi stwora nieśmiertelnik. W fabrykach Molocha zaciera się granica między życiem a śmiercią.

Opetanie

Moloch gra także na typowo ludzkim lęku przed utratą władz fizycznych i umysłowych, uczy się coraz lepiej używać ludzi jako marionetki. Maszyny takie jak Kleszcz, Implant czy Egzorcysta obezwładniają ofiarę, zmieniają ją w lalkę posłuszną woli programu. Jeśli zachowała przy tym świadomość, jeśli próbuje się szarpać, tym gorzej dla niej samej. Jej wysiłki spełzają na niczym - często najlepsze, co można dla niej zrobić, to poświęcić kulę na skrócenie jej męki.

Ohyda

Przeraża także to, co obrzydliwe i wstrętne. Przerażają mutanci - parszywe wypaczenie ludzkiej budowy. Przerażające są połączenia ciała z maszyną. Twory wielkie i małe, często budową przypominające insekty, rojowiska mechanicznego robactwa. Moloch nie musi sięgać po środki militarne - samo pojawienie się jego dzieł nieraz zwycięża obrońców.

Karykatura

Przerażające jest odkrycie, że to, co posiada znajome, opatrzone kształty, oswojone miejsca okazują się skrywać drugą naturę, zmieniają się w coś obcego i odrażającego. Czyż nie stąd bierze się nienawiść do mutantów, że są niemal ludźmi - niemal, lecz nie do końca, a to, co ich różni, wzbudza lęk i agresję? Czyż nie na tym zasadza się niebezpieczeństwo ze strony techmorw, że upodabniają się do złudzenia do zwyczajnych, na co dzień nas otaczających rzeczy? Rtęć to właśnie przekształca-

nie przestrzeni oswojonej w obcą, w koszmar.

To, co robi Moloch, nie musi być celowym graniem na psychice ludzi. Jednak jego dzieła są tak jej obce, że automatycznie budzą grozę. Podejmowane z żelazną konsekwencją i mechaniczną logiką przedsięwzięcia owocują wypaczonymi tworam - zwierzętami zmutowanymi do groteskowej postaci, budowlami nie mającymi nic wspólnego z ludzką architekturą, maszynami jak z koszmarów. Często przypominają one jednak coś znajomego i przez to są jeszcze straszniejsze.

Uwięzienie

Człowiek panicznie boi się uwięzienia, tego, że na zawsze może zostać pozbawionym swobody ruchu i decydowania o swej przyszłości. Tymczasem Moloch porywa ludzi, a w jego granicach na ofiary czekają stoły operacyjne z obręczami na ramiona, szyje i nogi, klaustrofobiczne kompleksy niekończących się korytarzy w bazach, które dla porwanych stają się wiecznym więzieniem. Po pustkowiach wałęsają się maszyny, których jedynym celem jest schwytanie i obezwładnienie człowieka. Moloch to maszyna, a dla maszyny nie istnieje coś takiego jak wolna wola.





4 KOLORY: STAL POTRZEBUJE CIEBIE

Wojna o cywilizację

Stal to nie tylko walka i taktyka, ale w ogóle gra nastawiona na rozwiązywanie problemów. Przeciwnikiem nie musi być Moloch, mutanci, czy gangerzy, ale także np. głód mieszkańców jakiejś osady, problemy z ochroną pól przed szkodnikami, z uruchomieniem ważnej linii produkcyjnej. Walczyć można o stworzenie istotnego szlaku komunikacyjnego, rozpowszechnienie gazety, stworzenie i prowadzenie szkoły, zdobycie wiedzy, wytwarzanie energii. To wszystko mniejsze bitwy, nie tylko walka ludzi z namacalnym wrogiem, ale walka ludzi o swój świat. Bezwzględna, wszechogarniająca walka. Wszystkiemu towarzyszy oddanie, bez względu na czałających się wokół chciwych egoistów, bez względu na warunki. Tym bitwom bez jednego wystrzału towarzyszą często gorące słowa, wielkie myśli i plany, a często także dumnie zawieszona flaga dawnego kraju.



Krajobraz po bitwie

Przez każdy właściwie zakątek Stanów przetoczyła się wojna. Trudno znaleźć miejsce, gdzie nie byłoby widać jej śladów - zrytej pociskami ziemi, zburzonych domów, mogił i ciał, które nie doczekały się pochówku. Jednak w leju po bombie tli się ognisko, przy którym siedzą ludzie. W piwnicach zburzonego domu schronienie znajdują mieszkańcy miasteczka. U stóp wypalonego Żółwia namiot rozbił wędrowny handlarz.

Ludzie mogą opuścić swoje terytoria, ale gdy tylko pojawi się szansa, powrócą. Nie ma takich warunków, w których jakoś by sobie nie poradzili i nigdy całkowicie nie skapitulują. Tego, co na pierwszy rzut oka wydaje się być utraconym na zawsze dziedzictwem ludzkości, tak naprawdę ludzie nigdy się nie zrekli.

Stalowa Neuroshima to z jednej strony wszechobecna wojna, w którą zaangażowany jest każdy skrawek kraju, z drugiej - to nieustanna walka o odbudowę ludzkiego świata i uparta wiara w lepsze jutro.

Plac budowy

W stalowym poblasku nie ma czegoś takiego jak Zastrane Stany. Świat, choć się sypnął, powstaje ciągle od nowa. Zniszczone miasta odżywają wbrew przeciwnościom losu. Na zgłiszczach wyrastają nowe punkty oporu, na ruinach - osady, a istniejące już miasteczka dokładają sił, by z każdym dniem zmieniać ruiny w zagospodarowaną przestrzeń.

Przejazd przez zamieszkane ruiny to widok robotników odgruzowujących ulicę, rolników kujących asfalt i spulchniających skrytą pod nim ziemię, murarzy przemieniających sterty cegieł ze zburzonych budynków w nowe domostwa. Nie wszędzie dzieje się to na

taką skalę, jak w Nowym Jorku, wszędzie jednak, gdzie tylko zadamawia się człowiek, widać pęd ku odbudowie, choćby wbrew logice.

Ludzkość trwa

Choć przed trzydziestoma laty wiele się zawaliło, zaskakująco dużo wciąż jeszcze działa. Może nie ma centralnego rządu, ale funkcjonuje dalej armia. Nie ma urzędów, ale kursują kurierzy - listonosze zniszczonego świata. Nie ma fast foodów, ale każda sensowniejsza wioska ma bar, w którym podróżny może coś zjeść. Nie ma związków nauczycielskich i uniwersytetów, ale dzieci pobierają nauki od tych, którzy zachowali przedwojenną wiedzę.

Na co by nie spojrzeć, od razu widać, jak trwałe są struktury łączące ludzi z przedwojennym światem. Jak wielki wysiłek ludzie wkładają w to, by je odbudować, by stworzyć ze świata po zagładzie miejsce podatne do zamieszkania. W jednej osadzie napotkasz krawca, w innej muzyków dających regularne występy, a pomiędzy nimi kursuje rozklekotany pseudo-autobus. Co z tego, że po kinie został lej, stacja benzynowa wyparowała, za to działa elektrownia obok oraz dawna ciastkarnia, w której można dziś wymieniać cokolwiek wartościowego na ciasteczko z bonusowym biletem na koncert. Pieprzyć tych, którzy się poddali - ciągle zostało jeszcze całkiem sporo sensownych ludzi z sensownymi pomysłami.

Więzi międzyludzkie

Być człowiekiem - to brzmi dumnie. Nie pozostało nas zbyt wielu, dlatego nie ma sensu gryźć się między sobą. Apokalipsa przypomniła o czymś takim, jak więzi międzyludzkie. W wielkiej wojnie potrzeba każdego, każdy może



się przydać, niezależnie od tego, co potrafi i skąd pochodzi.

Jasne, znajdziesz masę śmieci: koleś zły, chciwy, podły. Nikt nie jest doskonały. Ale teraz znacznie częściej zdarzy się tak, że na bezdrożach obcy człowiek wyciągnie do ciebie rękę - nie dlatego, że mu się spodobałeś, że chce cię wykiwać albo ma do ciebie interes. Z jednego tylko powodu - bo jesteś człowiekiem.

Nawet u gangsterów znajdziesz niezrędko bardzo ludzkie odruchy. Wszechobecna i bezwzględna walka o przetrwanie skrywa potrzebę czegoś więcej i czasem ta potrzeba wylania się nawet w najgorszych sytuacjach. Wyobraź sobie taką scenkę: bohater porządnie oberwał od włóczącego się po pustkowiach zabijaki. Zabijaka zabrał mu wszystko co cenne i ruszył dalej, nie oglądając się za siebie. Jednak w ostatniej chwili wraca się i bez słowa rzuca pokonanemu prowiant i wodę na jeden dzień.

Armia

Armia jest tym, co Stal lubi najbardziej. I choć po tej oryginalnej amerykańskiej armii z początku wojny nie pozostało wiele, stalowa Neuroshima pełna jest rozmaitych oddziałów wojskowych.

Jakaś tam armię tworzy każde większe skupisko ludzi - choćby to był związek kilku osad. Zaraz po tym, jak dorobi się własnych ochroniarzy, szuka dla nich munduru albo szyje jego namiastkę. Bo takie gadzety jak wojskowy hełm czy kurtka zyskały dziś na znaczeniu - to nie tylko praktyczne wdzianko, to symbol walki. Bez munduru nie ma armii - mundury kombinuje się więc, gdzie popadnie. I nie ma znaczenia, czy to znoszony rynsztunek zdarty z trupa, czy nówki prosto z magazynu, znalezione w muzeum komplet pamiętający jeszcze drugą wojnę światową, czy wyszyte na oko brezentowe wdzianko -

liczy się to, że jest się w mundurze. Jest się żołnierzem.

Co więcej, jak kraj długi i szeroki, powszechny jest dziś szacunek dla munduru. Przybysz w mundurze to żołnierz, to prawdziwy bohater, może dostać obiad i bezpieczny nocleg za friko, za garstkę opowieści i świeżych relacji. Co prawda, niektórzy wywęszyli tutaj interes i szyją sobie sami odpowiednie wdzianka, jednak prędzej czy później cwaniaczek taki trafi na oficera lub weterana i wtedy skończy naprawdę źle. Zwyczajni mieszkańcy w świecie Stali ufają żołnierzom, ale i oczekują od nich wojskowej i patriotycznej postawy, nieraz prosząc o pomoc w ogóle nie zakładając możliwości odmowy. Lepiej się z tego wywiązywać i za nic nie kłaść munduru.

Front

Front jest wszędzie - czy to na północy, czy gdziekolwiek indziej. W jednym miejscu walki toczą się w okopach z kilometrami drutu kolczastego, fontannami ziemi strzelającymi w niebo z każdym pociskiem, trującymi gazami i ciałami poległych żołnierzy. Gdzie indziej to raczej partyzantka z nagłymi wypadami, gwałtownymi starciami i nieustanną ucieczką. Tam, gdzie dziś wydaje się być bezpiecznie, jutro zjawic się mogą maszyny zwiastując zagładę.

Jakiej by nie zastosować scenerii, jedna rzecz pozostaje niezmienna - rzeczywistość wojny. Ta nie zakończyła się nigdy i każdy jest w nią zaangażowany. Cholernie mylą się ci wszyscy, którzy myślą, że teraz wolno już wszystko, bo jest już po sprawie. Właśnie teraz trzeba się sprężyć, teraz trzeba dać z siebie wszystko. Czy walczysz w okopie, czy kursujesz z dostawami sprzętu, czy pracujesz w polu na południu, by walczyć na północy mieli co jeść.



Wrogowie

Strach przed wrogiem nie paraliżuje, jak w Rteci. W Stali strach jest po to, by go przewyciężyć, a wróg po to, by stawić mu czoła. By dobrze odpowiedniego dla tej barwy przeciwnika, musisz mieć na względzie to, że gracze wbrew wszystkiemu staną mu naprzeciw: ze względu na swój honor, ze względu na rozkazy czy zobowiązania. Być może nawet z uwagi na tak ulotną rzecz, jak dobro ludzkości.

Tak czy inaczej ich przeciwnicy powinni nadawać się do tej roli. Maszyny nie będą anonimowym rojem puszek do wystrzelania, tylko pełnoprawnym, groźnym przeciwnikiem. Mutanci - nie groteskowymi poczwarami, lecz inteligentnym, ludzkim, a jednak obcym wrogiem.

Bohaterowie nie muszą podobać każdemu zadaniu, mogą zginąć w próbie jego wypełnienia. Ale zadanie to i przeciwności z nim związane, powinny odpowiadać powadze ich ofiary.

Uzbrojenie

W stali można pokusić się o wprowadzenie do rozgrywki poważniejszego sprzętu. Tu komuś udało się doprowadzić do stanu użyteczności helikopter, tam działa czołg czy nawet kilka. Bohaterowie mogą dostać do rąk jakiś większy kaliber. To wszystko jest potrzebne na wojnie, w kontakcie z zupełnie realnym przeciwnikiem - maszynami czy mutantami.

W dalszym ciągu obowiązuje amunicyjna posucha. Trzeba dwoić się i tro-

ić, żeby skombinować dla swojej giwery choć parę pestek. Brak amunicji sprawia, że ludzie traktują strzelanie poważniej, nabierają szacunku dla swojej broni. Gdy do komory trafia ostatni nabój, zaczyna się kombinowanie. Gdy zamiast wystrzału słychać tylko głucho trzask, zaczyna się dramat.

Symbole i wartości

W stalowej Neuroshimie nie można lekceważyć symboli. Z rachunkiem zysków i strat konkurują wartości składające się na człowieczeństwo: przyjaźń, honor, dane słowo. Kto ma je za nic, ten jest kanalią - czy to bohater niezależny, czy bohater gracza.

Trzeba zobaczyć, ile wysiłku wkłada się w to, by Boże Narodzenie czy Święto Dziękczynienia nie były dniami takimi samymi, jak inne.

Dlaczego Nowojorczycy pilnują swojej statuy jak oka w głowie? Dlaczego ludzie gotowi są raczej zginąć w obronie swoich domów, niż opuścić je i udać się na tułaczkę? To moc symbolu, przywiązanie do wartości, bez których człowiek staje się zwierzęciem. Pokaż bohaterów niezależnych właśnie w takich sytuacjach, by gracze dostrzegli w nich ludzi.

Gdy pośród śmieci zalegających w ruinach grupka poszukiwaczy natknie się na książkę opisującą ich dawny kraj, na mapę z dawnymi granicami, portret wielkiego przywódcy lub zdjęcie ukazujące czasy minionej świetności, zapada cisza, a kto tylko nosi nakrycie głowy, natychmiast je ściągnie.

Religia

Religia daje nadzieję, daje wolę do walki, siłę do przetrwania i pociechę w porażce. Wprawdzie większość kościołów zmieniło się w sterty gruzu i nie zostało wielu facetów w czerni, to zapotrzebowanie na wiarę wcale nie zmalało - wręcz przeciwnie. Wojskowym towarzyszą kapelani - bezlitośni dla wroga, lecz pokrzepiający swoich. Przed szturmem żołnierze żegnają się, a goście w koloratkach błogosławia. Pastor jak dawniej jest jedną z najważniejszych osób w osadach. Apokalipsa nauczyła wielu rzeczy - niejednego nauczyła na przykład wierzyć.



Symbole dawnego świata otacza szacunek prawie religijny, są one relikwiami dla wielkiej, niemal naiwnej wiary w złote czasy sprzed wojny.

Odtwarzane wciąż, na miarę dzisiejszych możliwości wydarzenia takie jak olimpiady, defilady, święta, czy nawet sztuki teatralne mają nie tylko ogromne znaczenie w świecie NS, powinny stanowić również bardzo ważny i wyraźnie podkreślony element samej sesji - smakowane w najdrobniejszych szczegółach zarówno przez BG, jak i przez graczy.

Stalowy kodeks

Tu, w świecie Stali, nie zostawia się przyjaciół w potrzebie, tu organizuje się wyprawy po rannego kompana, który został w tyle. Powraca się, pomimo niebezpieczeństw, na umówione miejsce zbiórki tylko i wyłącznie dlatego, że tak się powiedziało przed misją. I choć ludzie bywają podli czy po prostu słabi, wartości te nie są powszechnie deptane.

Nie można pozwolić, żeby postawa stalowego bohaterstwa została w trakcie sesji ukarana, wyśmiana, czy obrócona w fanfaronadę. Może wprowadzić do porażki, ale porażka ta będzie chwalebna. Może zemścić się na postaciach, ale nawet wówczas pozostanie im świadomość, że postąpili słusznie, że dokonali właściwego wyboru.

Moc słowa

W Stali jest miejsce dla tych, którzy głosem zdobywają serca wielu. Dla sierżanta, który paroma zdaniem jest w stanie utrzymać w kupie oddział balansujący na krawędzi paniki. Dla kaznodziei, którego mowa wlewa otuchę w serca obrońców. Dla przywódcy, który jest w stanie sprawić, że bohaterowie z własnej woli podejmą się zadania prawie niemożliwego do wykonania,

absurdalnego, ale moralnie słusznego. To, co w innym kolorze byłoby zwykłym frajerstwem, tu się sprawdza.

Zaplecze

Miejsca, które są dziś daleko od pierwszej linii walki, także są przesiąknięte wojną. To zaplecze, miejsce regeneracji i produkcji tego, co na froncie potrzebne. Animozje między regionami i ich polityka schodzą na drugi plan.

Ludzie nie idą na front dla rozrywki czy zarobku. Motywacje mogą być różne, ale ponad nimi dominuje jedna - walczę, bo to jest słuszne, bo nie ma innego wyjścia dla nas wszystkich. Powszechna świadomość tego sprawia, że od najdalego południa po samą północ cały kraj jest tak samo zaangażowany w wojnę.

Powszechne zaangażowanie

Całe Stany śledzą uważnie przebieg wojennych działań - jedni walczą na froncie, inni wspierają wspólne dzieło w inny sposób. Co za tym idzie, każdy skrawek informacji z frontu wchłaniany jest przez każdego jak z dawna wyczekiwana wieść. Wędrowcy i kurierzy są zawsze wypytywani o to, czy wróg się zbliża, jakie nowe sukcesy ma na koncie armia, co słychać na północy, czy sytuacja się w jakikolwiek sposób zmieniła. Wzięcie mają wszelkie gazety, często zawierające aktualne mapy linii frontu. Ponadto specjaliści kurierzy wojskowi roznoszą wieści po kraju, a delegowani przez armię nauczyciele odbębiają w kolejnych osadach wykłady z zakresu higieny, medycyny, historii, techniki itd.

Rola w grupie

W stalowej Neuroshimie BG powinni uczestniczyć we wspólnej sprawie, sta-



nowić element większej struktury - np. jako żołnierze, kurierzy, zwiadowcy czy choćby naukowcy pracujący dla wspólnego dzieła. Przypisane im miejsce nie się za sobą zarówno obowiązki i odpowiedzialność, jak i przywileje. Mogą wypełniać rozkazy lub realizować przydzielone zadania i mieć za to do dyspozycji pomoc całej kadry specjalistów i zwykłych żołnierzy.

Osiągnięte sukcesy wiążą się z awansami, BG zdobywają coraz większe zaufanie i poważanie, są inaczej traktowani, otrzymują coraz ważniejsze zadania (wymagania są im stawiane coraz większe, o spoczywaniu na laurach można zapomnieć) i wtajemniczani są w bardziej poufale informacje. Stają się kimś w armii ludzkości.

Wspólna sprawa

Gdy bohaterowie są elementem jednej wielkiej maszyny, ich osiągnięcia służą wszystkim, a nie tylko im samym. Gromadzona wiedza, sprzęt, zasoby - wszystko to przyczynia się do podniesienia możliwości ludzkiej armii, przyczynia się do sukcesów ich działań. Każdy zdobyty chip z informacjami, wykradzione molochowe tajemnice, unikalny sprzęt i broń, każdy galon paliwa czy paczka amunicji, każdy odkryty magazyn leków, informacje uzyskane ze zwiadu, odkrycia naukowe, namiary na bazy i fabryki - wszystko to stanowi bardzo cenny i wyczekiwany wkład do walki ludzkości z Molochem. I nie pozostaje niezauważone. BG czekają awanse i medale - oraz najcenniejsza nagroda, którą Mistrz Gry podaruje im w epilogu przygody, np.: "Dzięki waszemu odkryciu bitwa pod Denver została wygrana..."

Mistrz Gry może przygotować własny zestaw medali i baretek za różne osiągnięcia, a być może gracie zechcą je sobie skolekcjonować. Zwróć pew-

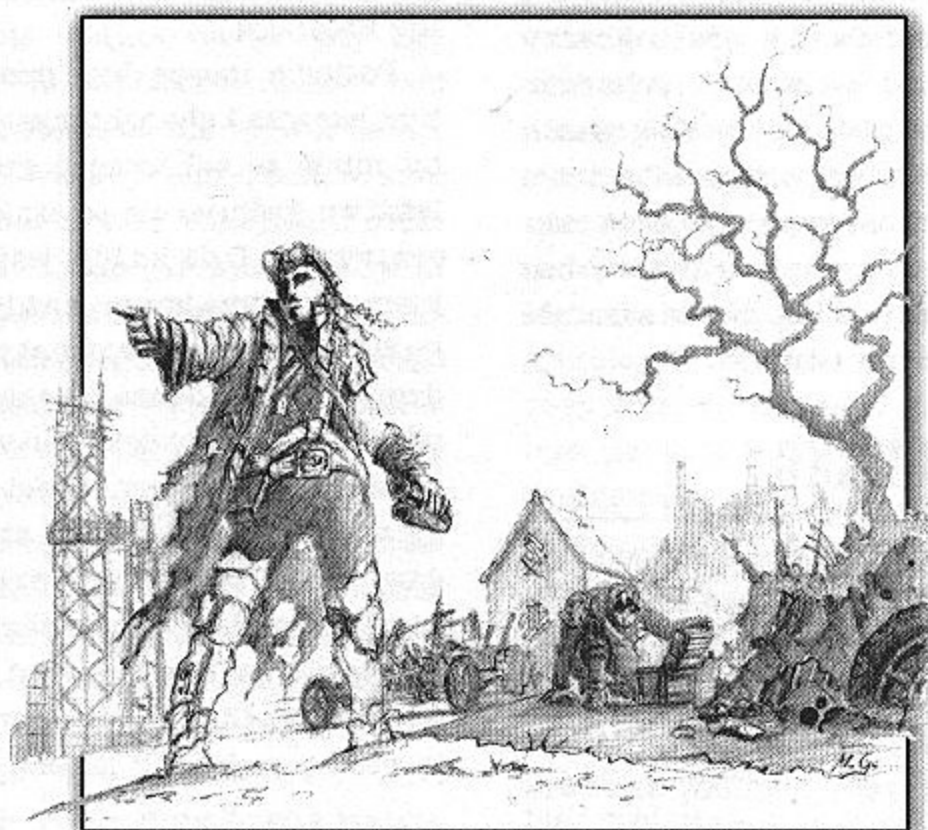
nie też uwagę na to, co noszą na pagonach i może postarają się nad tym również popracować.

Sława

W świecie, w którym ludzie są głodni wieści i zaangażowani we wspólną sprawę, sława zasłużonych roznosi się naprawdę szybko. Służą temu gazety, kurierzy, wędrowni kronikarze, którzy głoszą wszem i wobec o zasługach bohaterów, a świat pustkowi nadstawia uszu i chłonie opowieści, przetwarzając je w legendy. Imię zasłużonych zostaje rozślawione. I oznacza to również całkiem wymierne korzyści. Bohaterowie są w wielu miejscach traktowani inaczej, lepiej. Spotyka ich większa gościnność, a nawet wzmożone zainteresowanie ze strony płci przeciwnej. Bywa, że ich imieniem zostanie nazwana osada lub most, ulica czy budynek. Za wybitne osiągnięcia można trafić nawet na pomnik, o ile wdzięczni mieszkańcy zdołają coś w miarę sensownego wznieść. Nagradzane są nie tylko odważne i znaczące czyny wojskowe, ale i odkrycia naukowe, itd.

Żołnierz ponad gangerem

Ganger będzie zawsze słabszy od żołnierza, mniej doświadczony, gorzej wyszkolony, pozbawiony żołnierskiej odwagi i determinacji. Gangerzy unikają konfrontacji z mundurowymi, jeśli nie mają miażdżącej przewagi liczebnej. Najzwyczajniej w świecie się ich boją. Żołnierz jest ostoją i ratunkiem, budzi respekt tak wśród uczciwych ludzi, jak wśród typów spod ciemnej gwiazdy. MG nie powinien karać bohaterów - żołnierzy za bezkompromisową postawę wobec łajdaków.



4 KOLORY: CHROM ZNACZY LUZ I ROZMACH

W Chromie liczą się postacie, prawdziwi bohaterowie z charakterem, a cała reszta to tylko tło. Olać wojnę i cały spustoszony świat! To tylko scena, na której występują nasi bohaterowie.



Zaludnienie

Chromowa Neuroshima nie jest tak opustoszała, jak gdzie indziej. Tu możesz sobie pofolgować z tworzeniem kolejnych osad, organizacji, stowarzyszeń, gazetek i kółek różańcowych - czegokolwiek. Nie musisz przejmować się tym, żeby poznawany przez graczy świat nie okazał się za mało poharatanym, zniszczony przez wojnę. Na gruzach kwitnie życie, trwa wielka biba i nie skończy się, dopóki żyje choć jeden człowiek. Trwa straceńcza zabawa, bez myślenia o przyszłości, bo w zasadzie jutro przecież nie istnieje.

Styl, braciszku

W chromowanym świecie liczy się styl - bez niego jest się nikim. Jedni opierają go na swojej sile - są twardzi, bo mają mięśnie jak Borgo, sprzęt jak Rambo i wyszkolenie jak van Damme. Inni mają niewyparzoną gębę i gadkę załatwiają wszystko - czy chodzi o nocleg, czy wydebienie czegoś od najbardziej antypatycznego mutka po tej stronie Missisipi. Jeszcze inni są świrami takimi, że psychiatra by się rozplakał, ale przy tym są charakterystyczni i nie wiadomo przy nich, co to nuda. A najczęściej chromowy bohater to mieszanka tego wszystkiego.

Frajerzy i przeciwnicy z jajami

W Chromie można sobie pozwolić na bardzo wyraźny podział - są zwyczajni frajerzy, statyści, którzy są, bo są, ale nie ma co się nimi przejmować. Bez nich ulice byłyby puste, nie miałby kto robić za tłum w barze, nie byłoby wrzeszczących, wymachujących rękami i biegających w kółko panikarzy w czasie

szturmu. Frajerzy giną jak muchy, łapią przypadkowe strzały, frajerami mało kto się przejmuje.

Ale gdyby wszyscy bohaterowie niezależni byli frajerami, byłoby nudno i szaro. Dlatego chromowany świat ma też innych twardzieli - bohaterów niezależnych, którzy graczom w niczym nie ustępują.

Postacie muszą być przede wszystkim barwne i charakterystyczne, choćby miało to zahaczać o groteskę. Szaleństwo króluje, ale to szaleństwo ekscentryzmu. Dziś każdy jest ekscentrykiem, a przynajmniej każdy, kto zasługuje na uwagę. Charyzmatyczni kaznodzieje, opętani żądzą kolekcjonerzy, nawiedzeni nauczyciele, autystyczni geniusze nauki, pazerni i groteskowi kupcy, władczy i podejrzliwi szefowie gangów, wszechwiedzący barmani i tajemnicze lasencje - oto postacie w kręgu naszych zainteresowań. I przede wszystkim, Chrom pełen jest twardych facetów i pięknych lasek.

Kobiety

By mężczyzna był prawdziwym twar dzielem, potrzebuje do tego kobiety. Dlatego od czasu do czasu drużyna potrzebuje mieć kontakt z prawdziwą kobietą, taką rasową laską. Chrom zna wiele kobiet. Są dziewczyny bohaterów, czekające mniej lub bardziej wiernie na ich powrót. Są tajemnicze nieznajome, których twarze ukryte są pod rondem kapelusza, a wdzięki skryte pod płaszczami. Są pracodawczynie, kobiety przy władzy, które można podziwiać, ale których nie można osiągnąć. Są kobiety wrogie, nieprzejednane i piękne w nienawiści. Są anonimowe gangerki, które okazują się być mistrzyniami spluwy i motocykla. Umorusane, słodkie monterki, rozczulające swoją zaradnością. Wściekłe suki, które miałyby się ocho-



tę trzasnąć... gdyby nie miały jednocześnie tyle wdzięku we wszystkich świństwach, które robią. A każda jest po to, by bohaterowie graczy wydobyli z siebie jeszcze więcej Chromu!

Zginać z hukiem

Chrom to nie miejsce na to, żeby zginać z kwikiem, z płaczem. Jasne - boli jak cholera, ale nikt nie mówił, że nie będzie bolało. Więcej - skoro boli, to znaczy, że jeszcze żyjesz! Mniejsza o bohaterów graczy i tego, jak spieprzą swoje życie. Ale jeśli ukatrupili twojego bohatera niezależnego, pupilka, którego sobie pieczołowicie wymyśliłeś, trzeba jego ostatnie chwile zagrać tak, żeby go popamiętali.

Koleś ma prawo do ostatniego strzału, do opróżnienia magazynka. Do biegu z wrzaskiem i pianą na ustach. Należy mu się porządna eksplozja. Niech, trafiony śmiertelnym strzałem, odleci przynajmniej na dwa metry i ciężarem swojego ciała rozpieprzy ścianę budynku za plecami, niezależnie od tego, co mówią spece od balistyki. To w końcu twój bohater niezależny i zwyczajnie mu się to należy.

Efekty specjalne

Opisując chromowe scenerie i akcje, nie możesz oszczędzać na efektach specjalnych. Tutaj potwory muszą być wielkie i niezwykle, dla takich trofeów warto się męczyć. Beczki i samochody wybuchają po trafieniu, drzwi można wywalić kopniakiem, spinką do włosów otwiera się zamki, samochody odpala po skręceniu dwóch drucików, a kule odrzucają trafionych na kilka metrów. To świat, w którym wszystko potraktowane jest z rozmachem i przymrużeniem oka, a wszelka szarżyzna jest

godna potępienia. W Chromie jest jak w komiksie, kolorowo i z wykopem!

Mniejsza o zasoby

Chromowanych twardzieli nie interesuje, skąd się bierze paliwo. Grunt, że jest i można je wlewać do baku, by mknąć coraz to dalej. I że da się wykonywać szarże na łaziku albo pościgi motocyklowe, że osiemnastokołowy tir nie zatrzyma się tam, gdzie nie ma absolutnie niczego ciekawego.

Mniejsza o to, skąd się biorą pociski. Może je sztukować choćby sam Święty Mikołaj - to zupełnie obojętne. Jak przyjdzie co do czego, magazynek ma być na tyle pełny, żeby można było pociągnąć serią. Albo wystrzelić ten jeden, jedyny pocisk z magnum, tak że mutek nakryje się nogami.

Gdy prowadzisz w chromie, nie czeplaj się takich szczegółów. Handlarze mają na składzie towar i już - choćby nawet mieli zedrzeć z bohaterów gamble, mniejsza o to. Grunt, że ci będą mogli zdobyć wszystko, co im potrzebne do bycia bohaterami.

Urodzaj na gamble

Trzydzieści lat wszyscy pasożytujemy na szczątkach tego, co zostało z Mamusi - Ameryki i ciągle nie widać, żeby papu miało się skończyć. Każda wyprawa w ruiny przynosi jakiś ciekawy gambel, a w najgorszym razie drobiazg, który w knajpie wymienić można na śniadanie i piwko. Potrzebujesz nowej kurtki? Idź w ruiny. Potrzebujesz butów? Hipermarket ruina - codziennie niskie ceny.

Jedyne, co tu nie gra, to konkurencja. Bo jak tylko natrafisz na gamblową żyłę złota, od razu pojawia się ktoś, kto też ma na nią chrapkę. Wiadomo - każdy ma tyle, ile sam sobie weźmie.



Turystyka

Gracze to nie dzieciaki, żeby trzeba było ich zamykać w klatce i mieć na oku. Pchają się na świat - to proszę bardzo, świat stoi przed nimi otworem. W chromie połyka się kilometry setkami, w poniedziałek jest się w Nowym Jorku i zapieprza się, żeby zdążyć na niedzielny obiad u mamusi w Vegas. Przesada? Może trochę. W każdym razie bohaterowie mogą podróżować, jak chcą i gdzie chcą, a połowa ich frajdy polega na odkrywaniu coraz to bardziej popieprzonych i mniej znanych terenów. Nie ma znaczenia, czy gracze zapieprzają z buta, czy mają do tego bryczki albo szkapy. Krajobraz zmienia się jak w kalejdoskopie. Co przygoda to inna sceneria.

To, czego nie wolno zrobić, to znużyć graczy. Nie może być tak, że wszystkie przygody dzieją się tak naprawdę w tym samym miejscu - na jakiejś dziwnej półpustyni z identycznym barem, anonimową ekipą gangsterów i mutkiem do rozpieprzenia na deser. Krajobrazy mają być różnorodne i dostarczać co raz to nowych wrażeń.

To jakby wziąć album i przewracać strony. Jeśli ruiny, to raz szklane miasto, innym razem kamienice sprzed półtora wieku. Hipermarkety i kościoły. Betonowe bunkry i plastikowe resztki przedmieść. Olbrzymie fabryki aż kapiące od rdzy i urocze zakamarki z mostkami, kawiarenkami i trupkami przedwojennych poetów. Zupełne gruzowisko bez jednej ocalałej ścianki i całe dzielnice zachowane w takim stanie, że nic, tylko się wprowadzać. Pustkowia to nie niekończąca się pustynia - przecież każde dziecko wie, że Sahara nie leży w Ameryce, tylko gdzieś indziej - w jakiejś Australii chyba. Pustkowia to faktycznie wyjałowione stepy, ale też resztki zagajników i lasów, osnute mgłą-

mi bagniska, skaliste wzniesienia o tak różnorodnych barwach, że tylko mamuśka natura mogła coś takiego wymyślić. Jary i kotliny jak z widokówek z Wielkim Kanionem i dzikie krajobrazy z misiami Yogi na północy.

Chrom jest jaskrawy i wyrazisty. Szary chrom to nie zabawa, tylko kicha.

Lokacje

Wielkie sceny dzieją się w wielkich miejscach, ciekawych i zaskakujących. Jeśli nasze gwiazdki mają lśnić, to potrzebny jest im do tego firmament. Zapomnij o szarych, nieciekawych miasteczkach z jedną uliczką i bandą obszarpańców. Potrzebne ci charakterystyczne miejsca, jak karuzela, fabryka, baza Molocha, kościół albo parostatek. Wylęgarnia mutków, pałac bossa. Wiszący most i dach zrujnowanego wieżowca. Wioska w koronie olbrzymiego drzewa i inna, rozłożona na barkach pływających po rozległych bagniskach. Jeśli gracze powiedzą "wow!" na widok kolejnej lokacji, możesz uznać, że robisz Chrom jak należy.

Sławy co krok

Bohaterowie powinni się dość często natykać na sławne miejsca, sławnych ludzi, a także, co nie mniej ważne, na sławne potwory. Po charakterystycznej cesze miejsca czy postaci zaczynasz kojarzyć i nagle pukasz się w czoło krzycząc: To przecież ON, to Stalowy Joe! Albo: To TUTAJ, to Świątynia Dzieci Tornado! Nawiedzone ruiny, o których każdy słyszał i powtarza coraz bardziej niestworzone historie; knajpy-mordownie, sławne na pół Stanów, o których szepcze się z przestachem. Gangi przetrwali, którzy ponoć zjadają swoje ofiary na surowo, superwojownicy, za-



bijający wrogów jednym palcem, supermutanci, telepaci, władcy zwierząt, cyborgi, zombi, superzłodzieje, niewidzialni zwiadowcy, mistrzowie walki zbiegli gladiatorzy, hipnotyzerzy, ześwirowani i potężni bossowie, psychopaci, ekscentryczni bogacze - to wszystko czeka na BG w chromowej Neuroshimie. Zaś zostanie taką sławą, o której krążą opowieści, to największe marzenie i najważniejszy cel, jaki można sobie postawić, wart o wiele więcej, niż zhakowanie Molocha. Chociaż, zhakowanie Molocha akurat byłoby niezłą rekomendacją...

Kryzys wartości

W tej odmianie NS nie ma wielkich wartości, a moralność i przyjaźń to tylko pozory, które wysadza się z hukiem, gdy tylko przyjdzie czas i gdy będzie to dobrze wyglądało. W cenie jest cynizm i poza, liczą się przede wszystkim dobre teksty. Zapewniaś o swoich szczerych intencjach, a po chwili strzelasz w plecy z chichotem zwijając walizkę. W Chromie nie można się obrażać za deptanie obietnic i łamanie zasad, to część tego stylu gry, część takiego świata. Tylko naiwniak szuka w chromowym świecie wartości i daje się nabrać na dobrą gadkę. Są frajerzy i są ostrzy kolesie, taki jest podział. W Chromie żartuje się nawet z własnych chorób, słabości i tragedii.

Hi-tech

Tutaj można podciągnąć w górę jeszcze bardziej poziom technologiczny świata przed wojną - np. zimna fuzja stała się faktem już przed wojną i dzięki temu mamy koniec kłopotów z energią, można do woli świecić w wielkich miastach. Pancerze wspomagane niech będą w powszechnym użytku. Podob-

nie cyborgizacje. Monterzy bez większych problemów i wręcz notorycznie i powszechnie wyciągają części z Molocha, a nawet przerabiają jego roboty w całości na zabawne i przydatne urządzenia. Miasta wyglądają dosłownie jak w wizjach SF, ulice zamknięte niczym tunele, gigantyczne kolumny budynków, piętrzące się jak futurystyczne wieże Babel, na których wspierają się wiszące wysoko ponad miastem ulice i najwyższe tarasy mieszkalne. Rozbudowane podziemia, superpojazdy, systemy SI w budynkach, wszechobecne elektroniczne tablice i billboardy, holowizory na ulicach, do tego zrobotyzowane elementy miasta: automatyczne śmieciarki, roboty reklamowe, automatyczni sprzedawcy, zautomatyzowana sieć metra. Zamiast zwykłej rdzy i gruzu mamy tu przeszklone ściany, plastik i metal, tworzywa sztuczne, kolumny i kable, słupy i rurociągi. Jasne, że wszystko to zostało 30 lat temu znokautowane, ale w Chromie spora część tych cudeniek wciąż jeszcze jakimś cudem działa, a większość zniszczonego sprzętu dałoby się jakoś bez większych problemów połączyć.

Bezpieczna przystań

Mimo tego, że dalej gramy w postapokaliptycznym świecie, są tu okazje do luksusów i wygod. Tylko tutaj, w Chromie, można sobie pozwolić na pokazanie osad jako bezpiecznych i wygodnych przystani. Bohaterowie powinni jak najszybciej zapracować lub wystarać się o własne apartamenty w jakimś strzeżonym mieście lub nowoczesnym schronie. Od tego momentu mają dom - rzecz unikalną w innych kolorach Neuroshimy. Dom, w którym się odpoczywa, wydaje gamble, zażywa rozrywek i przyjemności, regeneruje siły, uzupełnia zapasy, reperuje sprzęt - jednym



słowem, gdzie wraca się chętnie i jak najczęściej, by strzepać z siebie kurz pustkowi.

Na zewnątrz szaleje wojenna i apokaliptyczna zawierucha, ale tutaj, w środku, mamy dom, mamy spokój i luksus, tu jest czysto, wygodnie i przede wszystkim bezpiecznie. Wejść strzegą solidne służby i zabezpieczenia, pilnują ich strażnicy - naprawdę można się poczuć bezpiecznie, a pozostawiony tu sprzęt potraktować jak złożony w szwajcarskim banku. Schrony - a to właśnie polecamy najbardziej - są przygotowane na wszystko.

Jeśli mówimy o bezpiecznych miastach, to oprócz tych zwykłych, otoczonych jedynie wysokim murem, bohaterowie mogą natknąć się na naprawdę dziwaczne miejsca, np. osady naukowców ukryte na dnie jeziora, w pancerzonych kloszach, albo nafaszerowane techniką podziemne tunele, czy też blokowiska skryte w górskich kotlinach albo jaskinie mieszkalne wydrążone wewnątrz gór. Kto by tam chciał mieszkać w zwyczajnym miasteczku!

Miejsca odporne na zmiany

W odróżnieniu od stale zmieniających się warunków na zewnątrz, bezpieczne miasta są ostoją trwałości i niezmienności. Spotkamy tu zawsze tych samych sprzedawców, mechaników, zaopatrzeniowców, naukowców, tutaj możemy mieć stałych znajomych. Nie trzeba się wahać, czy bezpiecznie jest pozostawić w tutejszym hangarze pojazd, złożyć w swoim apartamencie znaleziska i gamble. W Chromie dom musi być bezpieczny i pewny.

Ponadto są tu stałe miejsca: kasyna, domy uciech, bary itd. - gdzie zawsze można wydać gamble. I właśnie z my-

ślą o tym nieraz wraca się z ciężkim workiem gambli na plecach...

Luksusy i cenne zabawki

W chromowym domu powinny graczy zawsze kusić drogie towary z górnej półki, na które będą zbierali gamble choćby przez rok. Supermotor po okazyjnej cenie, opancerzony transporter z pełnym bakiem, gotowy do drogi, działko i amunicja do niego, jeśli kogoś stać, może nawet czołg lub pancerz wspomagany. Bohaterowie widzą to za każdym razem, gdy odwiedzają własne gniazdko, widzą to na przysłowiowych wystawach sklepowych, wraz z cenami - więc zbierają na swoje marzenia.

Oprócz drogiego i niezwykłego sprzętu niech mają tu jeszcze cały wachlarz usług, od szkolenia psów (mogą ze sobą przytargać jakiegoś kundla z pustkowi), przez upgrade broni i pojazdów, badanie i naprawę znalezisk, wyciąganie danych ze zniszczonych dysków i chipów, aż po oferty cyborgizacji własnego ciała.

Zwykły sprzęt i zasoby też grają swoją rolę, szczególnie gdy można dzięki nim odfajkować sobie na jakiś czas jeden z upierdliwych problemów dzisiejszego świata. Mowa tu oczywiście o lekach, amunicji, paliwie, czy żarciu. A na nieco wyższej półce w ofercie są odkażacze wody, medpacki, ekwiwalenty żarcia w wygodnych pigułkach, wszelkiego rodzaju detektory i pancerze.

Jeśli w ich rodzinnym schronie mają jeszcze siedziby jakieś elitarne organizacje, do których wstęp zamarzył się bohaterom, ale wymagania są naprawdę wywindowane, masz już ich na haczyku i nic, tylko skrócić żyłkę.



SCENOGRAFIA: KNAJPY I SKLEPY

Sektor usług w czasach Molocha, kiepsko przędzie, znikły sieci sklepów i koncerty barów. To, co przyszło w zamian, to mieszanina różnych pomysłów na połączenie chęci zysku i strachu przed wyfrajerowaniem. Oto przykłady miejsc, w które zwykle trafiają bohaterowie z zamiarem pozbycia się paru gambli.



Lilly Wędrowniczka

Lilly to ciężarówka - majestatyczny krążownik szos z karoserią obitą blachą wymalowaną sprajem. Gdy tylko Lilly natrafi na ludzi, którym zdaje się być potrzebna, zatrzymuje się i zmienia w bar. Czasem chcąc

nie chcąc musi rozłożyć się w jednym miejscu i czekać, aż w okolicy pojawi się ktoś dysponujący jakimś paliwem do sprzedania. W barze Lilly jest wszystko - od hot dogów z iguany i drinków z parasolkami (parasolkę należy zwrócić w nienaruszonym stanie lub zapłacić za nią jeden gambel) po działający jeszcze automat do darta i szafę grającą.

Obsługa Wędrowniczki to piątka osób. Dwaj bracia, Willy i Bruce, to kierowca i mechanik. Obydwaj są rudzi, jakby dopiero co uciekli z Irlandii. Jednak o ile Bruce to kawał chłopca, przy którym nawet Hegemończyk dwa razy się zastanowi, zanim zacznie rozróbę, o tyle Willy to raczej chudzinka i mózgowiec, łażący w wyciągniętych swetrach i w wolnych chwilach podczytujący książki. Drugim kierowcą jest Amy - krótko ścięta, czarnowłosa kobietka paradująca zazwyczaj w startych ogrodniczkach i podkoszulku. Największym skarbem Amy jest karabin snajperski dragunov, do którego szuka pocisków i dodatkowego sprzętu. Kucharzem ekipy i kołesiem od załatwiania interesów jest Doorkey, cwany teksańczyk w kowbojskim kapeluszu. Jest jeszcze Czerwona Rebeka, półkrwi Indianka, zajmująca się takimi pierdołami jak wyszukiwanie wody i polowanie. Wszyscy w razie potrzeby potrafią sięgnąć po spluwy i całkiem nieźle się bronić, może z wyjątkiem Willy'ego, który jest zdeklarowanym pacyfistą. Nie uznaje broni palnej, a naprawdę przyciśnięty broni się kluczem francuskim, czy co tam mu wpadnie pod rękę.

Swoje urządowanie bar zaczyna od rozłożenia dużego, wojskowego namiotu, a w nim krzesła i stołów. Jedną ścianę tworzy zawsze ciężarówka - pod drzwi na boku naczepy podkłada się schodki, tak żeby obsługa mogła kursować między kuchnią a namiotem. Naczepa bowiem mieści w sobie sporo skarbów - właśnie kuchnię, osobne kącie dla członków ekipy, a nawet małą kabinę prysznicową! Natomiast w mniejszej, ciągnącej się z tyłu przyczepie składowe się większość żarcia i innych zapasów.

Trasa Wędrowniczki to kilkanaście połączonych znośnym jeszcze asfaltem osad na wschód od Missisipi z odchyłami w zależności od warunków. Ekipa zapewnia jako taką komunikację w tym rejonie, często podejmując się przewozu jakichś przesyłek czy gambli. Utało się, że w jednym miejscu ekipa nie pozostaje dłużej niż kilka dni - akurat tyle, ile trzeba, by zdobyć paliwo na dalszą drogę i dostępne gamble.

Nazwa: Lilly Wędrowniczka

Szef: Powiedzmy, że Doorkey. To z nim rozmawia się o interesach.

Obsługa: Z całej piątki za obsługę gości biorą się jedynie Amy i Doorkey. Pozostali, a zwłaszcza Rebeka, straszną się burzą, jeśli ktoś bierze ich za kelnerów.

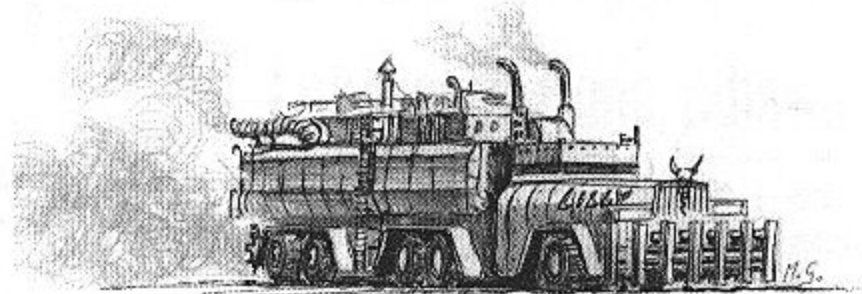
Specjalność zakładu: Sprawna szafa grająca i automat do darta. Za trzy gamble Bruce podłącza je do akumulatora i pożyczka ćwierćdolarówkę na rozruch.

Preferowana forma zapłaty: paliwo.

Stali bywalcy: Napotkani na trasie podróży

Niemile widziani: Gangerzy

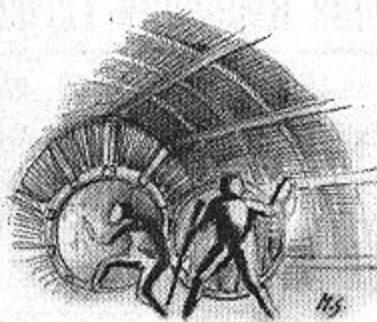
Zabezpieczenia: Załoga Lilly nie cacka się z tymi, którzy wyglądają na zagrożenie. Doorkey wychodzi z założenia, że lepiej jest profilaktycznie zastrzelić frajera i zwiać, niż obudzić się z ręką w nocniku albo nie obudzić się wcale. Choć przez to niektóre miejsca są dla nich zupełnie spalone, taktyka ta jak na razie się sprawdza.





Kanały Holmesa

Kanały to świetne miejsce na melinę. Skryte przed niepożądanymi oczami, solidne jak schron, stosunkowo łatwe do obrotu. Po trzydziestu latach od czasu, gdy ludzie przestali do nich cokolwiek dolewać, całe gówno zdażyło już dawno wyschnąć, a co zostało, nietrudno zdrapać. Wystarczy tylko znaleźć wolne od plugastwa tunele i zamurować wyloty prowadzące tam, gdzie nie trzeba, i już jest się w posiadaniu minitwierdzy. Kryjówka to tak dobra, że niektórzy - jak "Skórka" Holmes - urządzili w niej nie tylko schronienie, ale i knajpę.



Jego knajpa to idealne miejsce dla tych, którym dał się we znaki pustynny wiatr. Wejście na dół znajduje się w zarwanej części ulicy - przejście przez okrągłe, stalowe drzwi wymaga pochylenia się, jednak dalej jest już nieco więcej miejsca. Nie sposób wejść inną drogą, chyba że znajdzie się jakieś wyjście ewakuacyjne pozostawione przez Holmesa na czarną godzinę. Włazy studzienek zostały zaspawane, a wszystkie otwory w nich dokładnie zatkać. Gwałtowne ulewę nie grożą Holmesowi zalaniem.

Ściany są dziś czyste, podłogi też - jedyne, co może przeszkadzać, to wszechobecny pył. W kanałach jest dość ciemnowo, przedwojenny agregat jakby się nie starał, nie jest w stanie rozświetlić do porządku podziemi. Żarówki są słabe, mrugają i z ledwością rozświetlają korytarze i pomieszczenia. Te - kilka krzyżujących się, półokrągłych tuneli o średnicy dwóch metrów i dwa większe pomieszczenia - odcięto od reszty kanałów solidnymi ścianami z potrójnej warstwy cegieł. Do ścian przymocowano haki, na których rozłożyć można deski i posłanie, tak że w razie potrzeby pod ziemią znajdzie się miejsce choćby dla setki gości. W salach jest raczej ciasnowo - cała masa krzeseł, zydl i taboretów rozstawiona została wzdłuż opasującego ściany blatu.

Oprócz szefa w kanałach mieszka jeszcze dwójka ludzi - Wormack i Katy. Zajmują się kombinowaniem żarcia, ochroną, często też wystają na szosie zapraszając do kanałów tych, którzy wyglądają w miarę grzecznie. Zdarza im się czasem sprzątnąć gościa, który wędruje samotnie i aż prosi się o kłopoty. Robią to w cywilizowany sposób - najpierw dają mu wytchnąć w knajpie, a dopiero potem, w nocy, zabierają się za jego życie i gamble. Na koniec zostaje im trochę sprzątania i rano nie ma już śladu po tym, że ktokolwiek kanały odwiedzał.

Holmes to weteran, który na froncie przeżył niejedno. W końcu po jakimś ataku chemicznym nabawił się paskudnego choróbka skóry - cała jest w oparzelinach, łuszczy się i odpada płatami. Dopóki gość siedzi pod ziemią, dopóty nie jest jeszcze najgorzej, gdy jednak wyjdzie na słońce, z miejsca dostaje paskudnych oparzelin. Holmes ma świra na punkcie ulepszania swojej nory, walcząc codziennie ze spawarką i wiertarką. To właśnie przez to podziemia gotowe są na przyjęcie tłumów, choć nigdy nie widziały więcej niż tuzina gości naraz. Nie da się mu zrobić większej przyjemności niż poprosić o wykonanie jakiegoś spawalniczego zlecenia.

Nazwa: Kanały Holmesa

Szef: Holmes

Obsługa: Wormack i Katy

Specjalność zakładu: Klienci muszą uważać na "żarcie z Holmesem", jak mówi się, gdy kawałek jego złuszczonej skóry wpadnie do miski czy do kubka.

Preferowana forma zapłaty: Przyprawy do żarcia, butle z propanem czy co tam Holmesowi jest

potrzebne do spawania.

Stali bywalcy: Podróżni, karawany

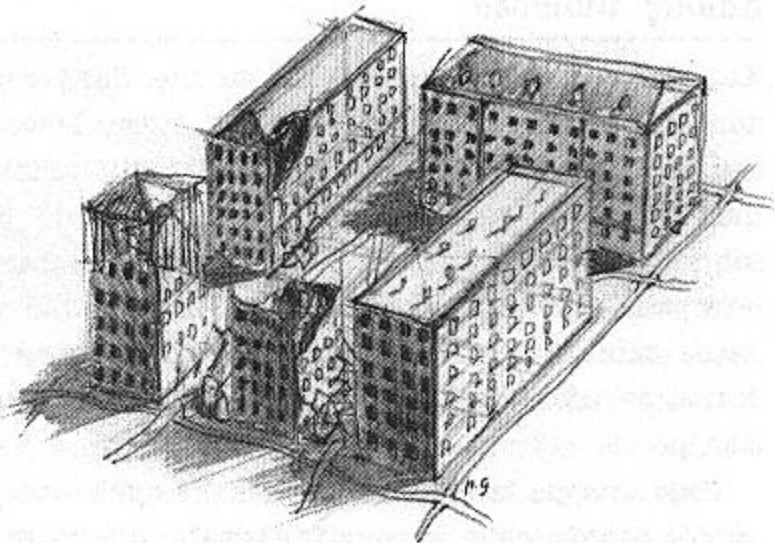
Niemile widziani: Goście z apetytem na rozróbę czy przejęcie interesu.

Zabezpieczenia: W kanałach łatwo się zabarykadować. Cała trójka doskonale zna rozkład tuneli i miejsca, w których Holmes rozmięścił pułapki - granaty hukowe, spadające, najeżone ostrzami kraty, itp.



Wolna Republika Tornado

Ni to knajpa, ni osada - Wolna Republika Tornado wymyślona została przez "Pigułę" Svena jako miejsce, które służyć miało tylko jednemu - swobodnemu dostępowi i konsumpcji Tornado, nieustannej ucieczce w przedwojenne czasy. Bez pieprzenia o szkodliwości, bez wyzysku, bez całego mafijnego syfu, który towarzyszy Tornado wszędzie tam, gdzie chce się na nim zarobić. I choć wszystko pomyślane zostało doskonale, w praktyce szybko się posypało.



Miało być tak, że część mieszkańców W.R.T. zbiera Tornado po pustyniach, część go oczyszcza, część handluje, żeby zdobyć jakieś żarcie i amunicję, a reszta strzeże interesu przed zapędami złych i chciwych ludzi z zewnątrz. Jednocześnie każdy ma dostęp do wspólnie wypracowanego towaru. Wyszło tak, że zbieraczom nie chce się oddawać całego towaru właściwie za darmo, że strażnikom nie chce się trzymać warty, a handlarzem chce być każdy. I w ogóle wszyscy zdecydowanie za dużo ćpają, a za mało pilnują swojego własnego przedsiębiorstwa. Wielkie marzenie Svena okazało się być nieziszczalną utopią.

"Republikę" tworzą zniszczone, sześciopiętrowe bloki ustawione w kwadracie. Zamieszkać w nich może każdy, kto tylko chce przyjąć zasady W.R.T. Mało kto bawi się w urządzenie mieszkania - wykorzystuje się stare materace i meble, połamane i na wpół wybebeszone. Chodzi tylko o to, żeby nie przemarznąć w nocy, żeby nie zmoknąć w deszczu. Cała reszta jest nieważna - po prostu łyka się czarną kostkę. Za miejsce spotkań, wymiany informacji i handlu służy plac - zdeptany, zabłocony skwer z ławkami i paroma szarymi krzakami.

Obcy ciągle jeszcze może tu kupić trochę towaru - raczej kiepsko rafinowanego albo w ogóle surowego. Jednak z każdym dniem jest o niego ciężiej - dostawy są coraz mniejsze. Na początku działało niezłe minilaboratorium, w którym dało się wyrafinować wcale przyzwoity towar. Dziś jednak - jak wszystko - poszło ono w ruinę. Poza tym do dyspozycji jest ognisko, na którym można podgrzać żarcie, ujęcie wody i kupę miejsca w blokach, o ile nie przeszkadza mu towarzystwo trupów: tych z początku wojny, często ciągle jeszcze leżących tam, gdzie umarli i tych jeszcze oddychających, zamroczonych tornadowym odlotem. Obowiązuje totalna samoobsługa.

W.R.T. nie ma jeszcze nawet czterech miesięcy, a już stoi na krawędzi upadku. Wystarczy tylko najazd jakiejś silniejszej ekipy z apetytem na Tornado albo choćby kilka kolejnych tygodni, a wszyscy zaćpają się na śmierć i "republika" sama się rozsypie.

Nazwa: Wolna Republika Tornado

Szef: W zasadzie brak, bo zupełnie zaćpany Sven przestał już właściwie bawić się w szefowanie.

Obsługa: Mieszkańcy W.R.T., o ile blisko czterdziestkę tornadowych ćpunów można nazwać obsługą.

Specjalność zakładu: Kiepskie Tornado w sporych ilościach (2 gamble grude, 5 za porcję żużlu)

Preferowana forma zapłaty: Żarcie

Stali bywalcy: Snujące się pomiędzy blokami, widmowe ćpuny. Stały klient szybko zmienia się w mieszkańca W.R.T.

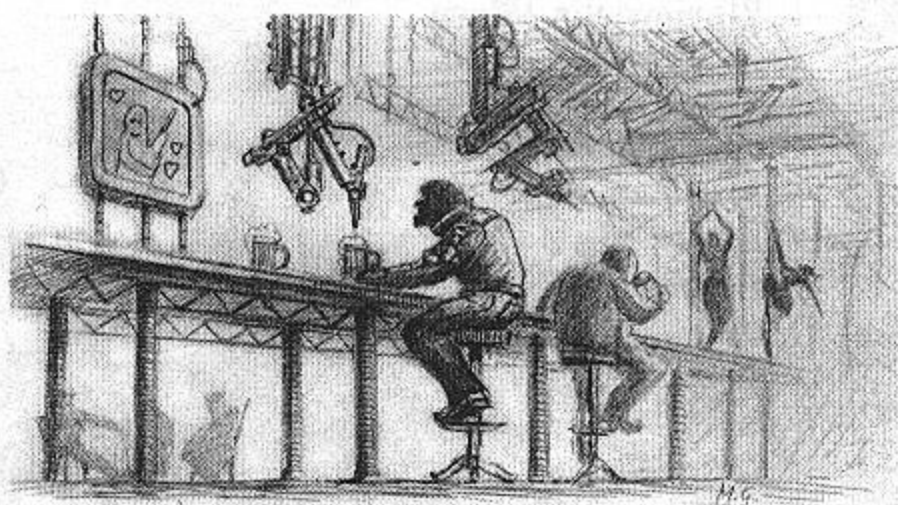
Niemile widziani: Nowojorczycy z misją zwalczania Tornado i twardziele z misją jego przejęcia.

Zabezpieczenia: Teoretycznie kilkunastu mieszkańców to ochroniarze, w praktyce w W.R.T. w razie zagrożenia do walki staje każdy przytomny (niemal bezwartościowy jako żołnierz) mieszkaniec.



Warsztat

Każdy zboczeniec znajdzie niszę, w której będzie mógł porozmawiać o swoich pasjach, a "Warsztat" tylko potwierdza tę regułę. Do knajpy urządzonej w części samochodowej fabryki zjeżdżają ci, którzy mają świra na punkcie maszyn. Cała knajpa urządzona jest na hali montażowej, która



została tak przeprogramowana, żeby obsłużyć klienta. Bar stoi na taśmie montażowej, ludzie siedzą przy elegancko zmontowanych z samochodowych części stolikach. Hydrauliczne ramiona, które montowały kiedyś drzwi i przykręcały gwinty, przejęły dziś rolę barmana. Z mechanicznym sykiem krążą pomiędzy stolikami, realizując zamówienia. Taśma ożywa co jakiś czas, przesuwając drinka w stronę klientów siedzących przy barze. Ktoś uprzedzony do Molocha uznałby to za jaskinię grzechu, ale zabójcom maszyn, specom i monterom przesiadującym tu najczęściej podoba się sposób, w jaki Snoopy ujarzmił maszyny, robiąc z nich kelnerów.

Chudy właściciel ze sklejonymi okularami na pół twarzy, którego wołają Snoopy, zadbał też o inne rozrywki. Światło zmienia delikatnie barwy, przez co sala tonie w półmroku, z którego wynurzają się laserowe projekcje, czasem hologramy i mapy. Wszystko podświetlone zielonymi i niebieskimi neonami. Ultrafiolet oświetla wielkie trofea maszyn, zdobiące ściany. To wszystko okraszone jest dobrą klimatyczną muzyką sączącą się z głośników. Nowoprzybyli klienci dostają wytrzeszczu ze zdumienia. Co więksi paranoicy unikają Warsztatu jak ognia, w obawie, że cały ten sprzęt kiedyś się zbuntuje.

Po knajpie krąży kilku przeprogramowanych strzelców, czujnym okiem na podczerwień sprawdzając klientów. Przy wejściu zostawia się sprzęt w depozycie, łącznie z całą elektroniką. Później trzeba przejść przez bramkę ze skanerem genetycznym. Dopiero wtedy wchodzi się do baru. Okolicę przeczesuje Chudy i Czujka, dwóch skoperów. I tak jak cała knajpa jest urządzona na wysoki połysk, tak i ceny niestety te z górnej półki.

Wszyscy, których zastanawia, jak Snoopy może sobie pozwolić na takie marnotrawstwo środków i energii, powinni przyjrzeć się dokładnie wykresom na południowej ścianie. Jest tam rozrysowany schemat Karmidla, potężnej Molochowej maszyny służącej tylko i wyłącznie do zaopatrywania innych w prąd. Snoopy jakimś cudem dorwał takiego blaszaka i trzyma ten swój skarb na zapleczu.

Nazwa: Warsztat

Szef: Snoopy, monter i spec od przeprogramowywania maszyn.

Obsługa: Maszyny: Strzelcy, Ciężki Łowca i oczywiście "barman", czyli wielkie ramię robota fabrycznego.

Specjalność zakładu: Elektrolit, czyli drink na bazie whiskey i soku z kaktusa. Naprawdę obrzydliwe.

Preferowana forma zapłaty: Sprzęt elektroniczny. Samo wejście do knajpy kosztuje 10 gambli, które zapewnia trochę żarcia i picia. Nie dużo - tak na dobry początek.

Stali bywalcy: Zabójcy maszyn, spece od kabelków i co bardziej dziani wojskowi.

Niemile widziani: Wszyscy z maszynofobią.

Zabezpieczenia: Roboty.



Złomowisko Eliasa

Elias z otwartymi ramionami wita tych wszystkich, którzy poszukują części do wozów i innego sprzętu. Jego zapasy są niemal niewyczerpalne, odkąd rozłożył się na gigantycznym złomowisku - miejscu, w które przed wojną ściągnano wraki z całego stanu. Leżą na nim kadłuby samolotów, jachty, ciężarówki,



szczątki sprzętu budowlanego i przede wszystkim całe wieże i tworzące labirynt mury wraków samochodów. Znalezienie sprawnej części to jedynie kwestia czasu i poszukiwań. Zajmuje się tym cały sztab ludzi - pięciu gości nie robi nic innego, tylko całymi dniami grzebią w śmieciach. Najlepszy z nich, obdarzony niezwykłą intuicją, to zaledwie dwunastoletni dzieciak, Damien. Druga część ekipy Eliasa to - podobnie jak on sam - monterzy, naprawiający i składający części do kupy.

Cała dwunastka podległych mu ludzi ma oprócz swoich zadań jeszcze jedno, nadrzędne. Chodzi o przypilnowanie, żeby nikt na złomowisku nie "pasował", jak mówią o tych wszystkich, którzy chcą skorzystać z jego dobrodziejstw bez ich pośrednictwa. A pośrednictwo to kosztuje немало - owszem, dostaje się gotową część, ale często trzeba zapłacić i dwa razy więcej gambli niż gdzie indziej. Do upilnowania jest solidny kawał terenu pełnego kryjówek i ścieżek biegnących w głębokich kanionach o ścianach ze złomu. Ukrywających się trudno dostrzec nawet ze szczytu starego dźwigu, który zwykle jest obsadzony przez wartownika.

Ekipę Eliasa najczęściej spotkać można w wykonanej niemal w całości ze sprasowanych wraków konstrukcji służącej im za warsztat, domy i fortecę. Na ośmiometrowej wieży zwieńczonej kopułą z jadowicie zielonego garbusa zamontowano karabin maszynowy.

Nazwa: Złomowisko Eliasa

Szef: Elias Bolter, czarnoskóry brodac z wielkim brzuchem i jeszcze większymi goglami na czole.

Obsługa: Dwunastka złomiarzy i monterów.

Specjalność zakładu: Części i sprzęt tu zakupiony jest o 50%-100% droższy niż gdzie indziej, ale jego dostępność także się zwiększa (od +10% do +30% według decyzji MG). U Eliasa można prócz części dostać także gotowe maszyny - przede wszystkim niemal niezawodne łaziki. Za parę gambli monterzy mogą je dowolnie przemodelować - tu przyspawać mosiężną czachę, tam dorobić jakiś spojler... Niejeden gang tu właśnie dorobił się własnego stylu.

Preferowana forma zapłaty: Żarcie, leki i paliwo

Stali bywalcy: Goście z problemami technicznymi.

Niemile widziani: Inni złomiarze i złodzieje

Zabezpieczenia: Czujka na dźwigu, nocą lustrująca złomowisko potężnym reflektorem. Ludzie Eliasa są dobrze uzbrojeni, głównie w strzelby i karabinki, i potrafią z tej broni korzystać.



Studnia Slingera

Na zachodzie o wodę bywa naprawdę trudno - rozległe pustynne pustkowia rozciągają się na wiele kilometrów wokół. Każde ujęcie czystej wody jest tu na wagę złota. Jedno z nich to studnia Slingera, gościa na tyle cwane-go, że był w stanie zaopiekować się takim miejscem.



Slinger ponad starą studnią artezyjską postawił namiot, a wokół niego jeszcze kilka innych, otoczonych kręgiem z worków z piaskiem. Wszystkiego strzeże jeden M60 i paru gości z obsługi. Tak się ufortyfikował i zaczął czekać. Czekają na podróżnych, którzy za konkretne gamble kupią u niego wodę. Od wycieńczonych wędrowców zdanych na jego łaskę bierze nawet pięć gambli za litr, najczęściej jednak nie przesadza aż tak bardzo. Czekają na takich, którzy pomimo jego starań bez trudu zdmuchnąliby go z powierzchni - tym (większym karawanom czy bandom gangerów) w razie czego jest w stanie napełnić beczki za darmo. Czekają wreszcie na ciągnące do wody mutki i zwierzęta. Tępi je bezlitośnie i - jeśli to możliwe - przerabia na żarcie. W upale dnia mięso wędzi się błyskawicznie, a takie rzeczy jedynie urozmaicają ubogie menu tego miejsca.

Slinger to spalony na brąz, zupełnie wysuszony, żyłasty cwaniak, wyglądający trochę jak mumia. Z małej, pomarszczonej głowy zwisają mu spod kapełusza cienkie, siwe włosy, choć ponoć facet nie ma jeszcze nawet trzydziestki. Ubiera się we wdzianko, które kiedyś zapewne było mundurem koloru khaki, dziś jednak przypomina bardziej worek po ziemniakach. Jedynie porządna kamizelka kuloodporna i wypolerowany na błysk kałasz naprawdę robią wrażenie.

Pod swoją komendą Slinger ma czwórkę innych koleś - takich głównie od spluwy i nocnych wart. W czasach prosperity - gdy przez okolicę przejeżdża więcej ludzi - załoga zwiększa się o parę osób, a gdy jest cienko - maleje. Raz na parę tygodni Slinger zwija interes i jedzie do Vegas razem z uciulanymi gambliami. Pewnego dnia pod jego nieobecność ktoś pewnie zaopiekuje się studnią - Slinger po powrocie będzie miał niespodziankę.

Nazwa: Studnia Slingera

Szef: Slinger

Obsługa: Czterech - pięciu gości od ochrony

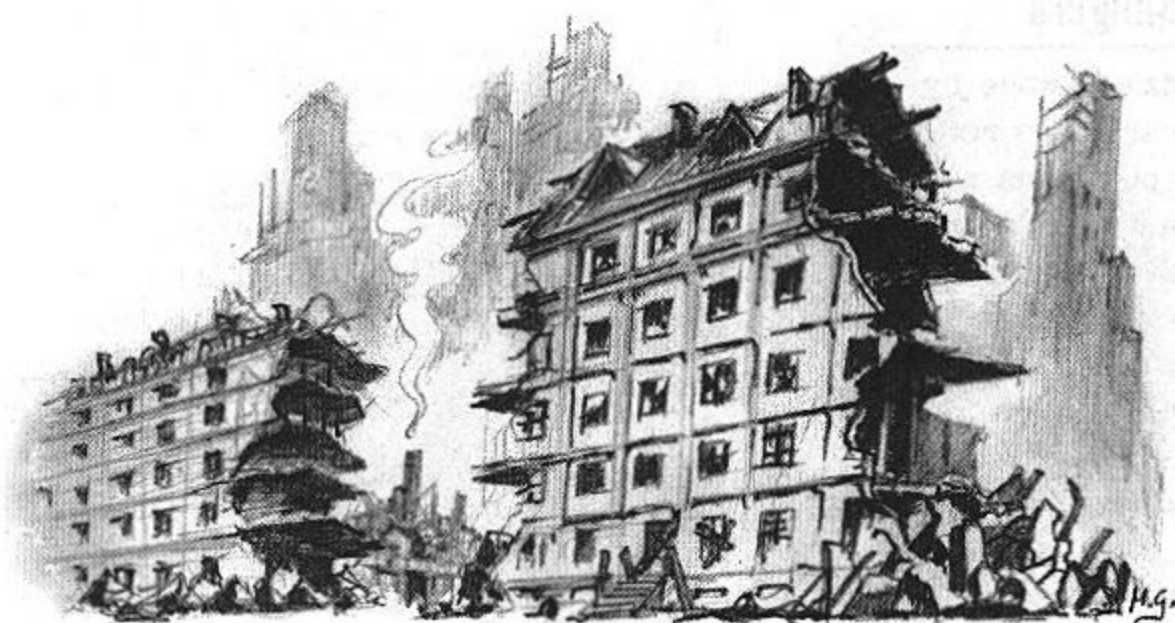
Specjalność zakładu: Woda na pustyni, 1-5 gambli za litr w zależności od pazerności Slingera i siły przekonywania nabywców

Preferowana forma zapłaty: Elektronika, żarcie i wszystko, co się dobrze sprzedaje w Vegas

Stali bywalcy: Karawany, kurierzy, wędrowcy

Niemile widziani: Mutki, żebracy

Zabezpieczenia: M60 i obsługa



Black magic woman

Jest taka knajpa skryta za murem ze zburzonych kamienic właściwie już poza obrębem zamieszkanego miasta. Znają ją przede wszystkim spluwy do wynajęcia i pracodawcy, którzy mogą im zaoferować robotę. Handlarze w trasie mają zwyczaj włączać ją w plan podróży - dla uzupełnienia speców i konwojentów.

Patrząc na knajpę z zewnątrz, widać jedynie stertę gruzu. Trzeba chwili, by zauważyć, że parter ostał się praktycznie w całości, a kamienie są jak czapka szczelnie go przykrywająca. Cały parter należy do gości - od wspólnej sali, w której wrażenie robi podwieszona pod sufitem blaszana konstrukcja komina odprowadzającego dym z pieca na zewnątrz przez okno, do której podczepione są ciepłe rurki dla tancerek, po kupę małych pokojków, które można zająć za parę gambli, a w których zawsze znajdzie się kawałek koca i choćby namiastka łóżka. Piwnice należą do obsługi, przede wszystkim do "Czekoladki" Criss, szefowej całego przybytku. Ciemnoskóra panienka z dredami i we wdzianku moro trzyma wszystkich twardą ręką, ale to dzięki niej interes kręci się już czwarty rok.

Z reszty wspomnieć warto kucharza zwanego Doktorem Konserwą. Największą jego zaletą jest to, że jest w stanie zmienić smak żarcia z puszki tak, że przypominać będzie prawdziwe jedzenie. Do tego jest chyba jedynym kucharzem po tej stronie Missisipi, który sztucce ma wbudowane w dłoń - jego prawa ręka to cudaczne ustrojstwo, skrzyżowanie cybernetycznej ręki z mikserem. Według tutejszej legendy stracił rękę po tym, jak rzuciła się na niego wisząca w chłodni cielęcina.

Nazwa: Black Magic Woman

Szef: "Czekoladka" Criss, kobieta twarda jak gład.

Obsługa: Jakies dziesięć osób, w tym dwie ciemnoskóre panienki, Vae i Elżunia, które wcale nieźle potrafią pisać przy rurkach.

Specjalność zakładu: Przedwojenne puchy w nowym wydaniu: tuńczyk w panierce, placki z szynki turystycznej i hamburgery fasolowe. Z rzeczy niekulinarnych - łatwo tu spotkać kolesi szukających pracowników.

Preferowana forma zapłaty: Małe, a cenne gamble - elektronika, prochy, gadżety.

Stali bywalcy: Wędrujący handlarze i karawany

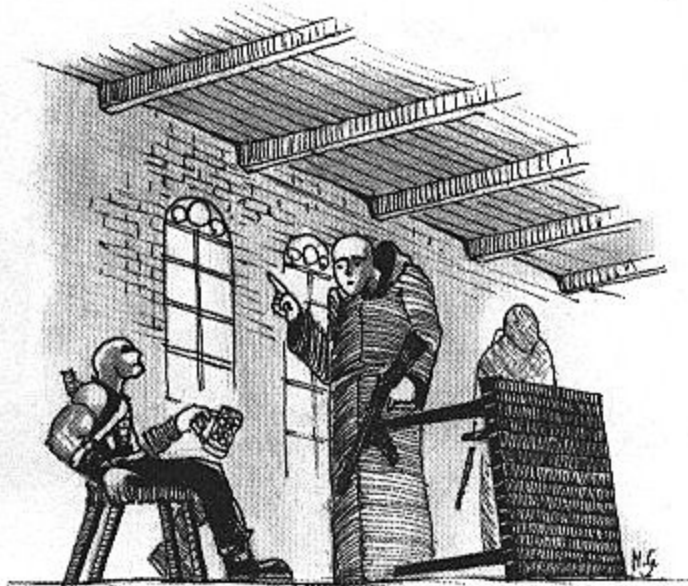
Niemile widziani: Criss obsługuje absolutnie każdego, kto tylko opanował podstawy handlu wymiennego.

Zabezpieczenia: W razie potrzeby za pomocą paru stalowych płyt knajpę można szybko zamienić w schron. Porządku wewnątrz pilnuje obsługa dysponująca kilkoma spluwami i naładowanym paralizatorem.



Misja brata Ezechiela

Jeśli w jakimś miejscu przyjmują gości z otwartymi ramionami, oferują całkiem nieźle i raczej niedrogie żarcie i do tego pozwalają przespać się pod dachem, to znaczy, że trafiło się do czegoś na kształt przedwojennego motelu. I tego trzeba się trzymać, ignorując wszystkie te rzeczy, które wskazują, że coś tu jest nie tak.



Przede wszystkim barman. Zamiast potężnego kolesia z shotgunem przy nodze spotkasz tu gościa w koloratce. Przy odbiorze posiłku pouczy cię, że nie mówi się "dziękuję", tylko "Bóg zapłać", a przed jedzeniem trzeba się pomodlić. Na posiłki i nabożeństwa wzywa dzwon, a od zachodu do wschodu słońca obowiązuje cisza nocna. Ale to nic takiego - jedynie folklor. Gorzej, że za nieprzestrzeganie reguł panujących w misji brat Ezechiel bez pardonu sięga po cięższe argumenty. Jeśli grzesznik spożywa alkohol, zachowuje się agresywnie lub w ogóle nie prezentuje się jak chrześcijanin, kapłan przywołuje go do porządku - wzywa do odbycia publicznej spowiedzi i nawrócenia. Naprawdę opornymi zajmują się Zastępy Syjonu, czyli boży wojownicy.

Misja mieści się w całkiem nieźle zachowanym i odnowionym budynku dawnej rzeźni. Nieczynna chłodnia służy dziś za kaplicę, na sterczących z sufitu hakach wiszą świeczniki. Sala jadalna wyposażona w rzędy różnego rodzaju krzeseł i stołów może pomieścić nawet setkę osób. Kobiety siedzą osobno - w części przeznaczanej dla mężczyzn przebywać mogą jedynie siostry służące, czyli kelnerki. W każdym pomieszczeniu wisi krzyż, a wiele ścian, zwłaszcza w pokojach dla gości, pomalowano w sceny z życia pobożnych założycieli misji. Brat Ezechiel oraz jego zastępy mieszkają na piętrze, przy czym o ile on sam zajmuje ogółem ze wszystkiego prócz łóżka i krzesła celę, o tyle strażnicy nie stronią od takich doczesnych przyjemności jak stół do ping-ponga, miękkie sofy i kredensy z dobrze zaopatrzonym barkiem.

Nazwa: Nowe Emaus

Szef: Brat Ezechiel zwany Wielebnym - człowiek z misją, jeden z tych, co w imię Pana potrafią jednocześnie troszczyć się o pokrzywdzonych i zabijać grzesznych.

Obsługa: Kilka rodzin, a do tego dwunastu członków Zastępów Syjonu - gości o świętej misji i wyglądzie najzwyklejszych bandziorów.

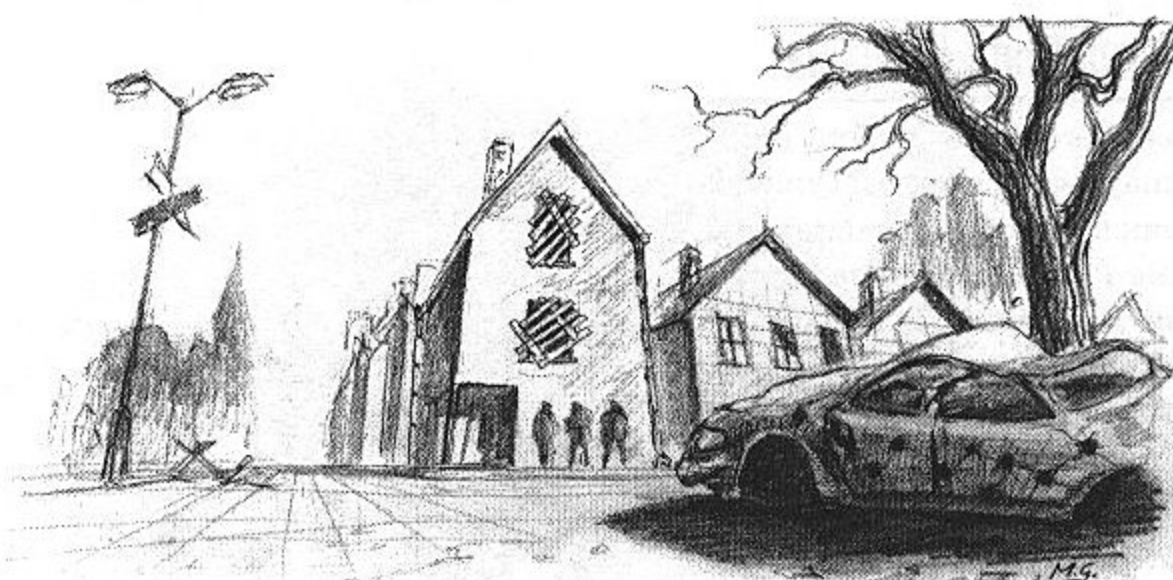
Specjalność zakładu: Darmowy nocleg; proste żarcie na cały dzień (zupa, kawałek chleba i placki kukurydziane) za jednego gamba.

Preferowana forma zapłaty: Praca na rzecz misji: naprawy, pielienie ogródka, czyszczenie kibli.

Stali bywalcy: Wszyscy potrzebujący, którzy nie boją się odjechanego kaznodziel.

Niemile widziani: Grzesznicy, masoni, pedały, innowiercy, mutanci i wszyscy, którzy mają bogów cudzych przed Panem.

Zabezpieczenia: Warty Zastępów Syjonu i opieka boska.



Babcia Molly

Dzielnica domków jednorodzinnych przed wojną prezentowała się naprawdę ładnie - były tu rzędy identycznych domów, trawniki, parkany i przyjazne uliczki, dużo zieleni. Teraz wygląda to dużo gorzej, choćby dlatego, że większość mieszkańców od trzydziestu lat nie żyje. Ale w jednym z ocalałych domów mieści się rodzinna knajpa babci Molly, jedno z niewielu miejsc, gdzie ciągle można zjeść dobrą szarlotkę z owocami.

Wóz trzeba zostawić trochę dalej, bo babcia nie lubi hałasu. Trzeba mieć też odpowiedni wygląd, bo babcia boi się łobuzów. A ci co ją przestraszą, mają do czynienia z jej wnukami - czwórką tęgich, masywnych facetów, którzy w niczym nie przypominają drobnej staruszki. W przestronnym salonie jest kilka stolików, podobnie na werandzie - w słoneczne dni nie ma nic przyjemniejszego, niż śniadanie z widokiem na okolicę. Aż szkoda, że jej nie poszczeniło się tak, jak zadbanemu domowi babci Molly.

Fred, Frank, Billy i Jonathan tłumaczą swojej babci, że każdy klient to ich kolega ze szkoły, więc babcia robi herbatę i ciasteczka albo szarlotkę, a czasem nawet obiad. Dla niej wszystko jest w porządku, jak za starych, dobrych czasów. Oni mają z tego gamble. Przynajmniej tak długo, jak babcia będzie w zdrowiu - niestety lat jej nie ubywa, a ostatnio zaczęła nieprzyjemnie pokasywać.

Nazwa: Dom babci Molly

Szef: Szefem kuchni jest oczywiście babcia, ale za resztę odpowiada bracia

Obsługa: Jedynie ta rodzinna piątka

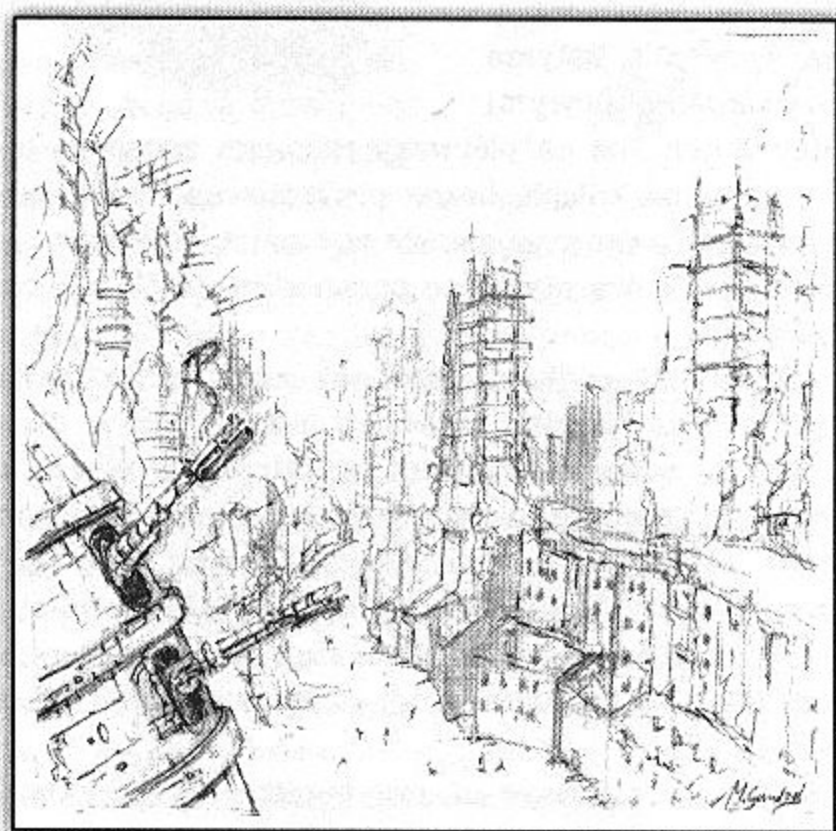
Specjalność zakładu: Szarlotka z owocami. Jaka szkoda, że dziś tak trudno o świeże jagody i truskawki!

Preferowana forma zapłaty: Żarcie i leki

Stali bywalcy: Mieszkańcy pobliskiej osady

Niemile widziani: Osobnicy niemili, niegrzeczni i niekulturalni.

Zabezpieczenia: Czujne oko braci, ich winchester, sztucer i kije do baseballu.



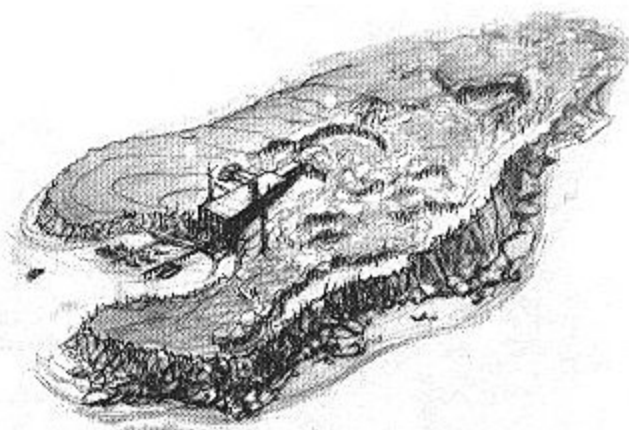
SCENOGRAFIA: OSADY





Wyspa ratowników

Trująca, kwaśna mgła snująca się nad Missisipi skrywa wyspę, na której brzegach piętrzą się zapory, zasieki i gruz - jakby w oczekiwaniu na desant wroga. Jediną wyrwę w tych umocnieniach stanowi niewielka zatoka z obalonym masztem wieży antenowej robiącym za pomost nabrzeża. Przy nim kołysze się kilka motorówek z wysokimi, stalowymi



burtami i kapiący od rdzy kuter. Już na pierwszy rzut oka widać, że od lat nikt nie wypływa nim na ryby - ślady po kulach, liczne przynitowane łaty i nade wszystko ciężki karabin maszynowy zamocowany na dziobie wskazują, że statek służy nie rybakom, a korsarzom. Bandera, pod którą pływa, to pomarańczowa flaga z kotwicą - znak przedwojennych ratowników.

Wyspa ratowników to niewielki, podłużny skrawek ziemi, przed wojną całkowicie zabudowany przez mające tu swą siedzibę przedsiębiorstwo rzeczne. Po tamtych czasach zostały jedynie ruiny. W rzeczną twierdzę przemienili ją obecni mieszkańcy - ratownicy. Większość z nich zamieszkuje hangar stojący tuż za nabrzeżem. Sporą przestrzeń przedzielono płytami na mniejsze pomieszczenia - ścianki te mają jednak tylko dwa metry wysokości, tak że każdy dźwięk wzbija się pod sufit i stłumiony rozchodzi po całym hangarze. Na dachu hangaru zamontowano stanowisko strzelnicze wyglądające na nabrzeże. Drugie znajduje się po przeciwnej stronie wyspy - jakieś sto metrów dalej.

Ratownicy to korsarze żyjący z napadów na przybrzeżne osiedla ludzi i mutantów, i nawet jak na korsarzy są cholernie nieprzewidywalni. Raz ruszają na rozbój, atakując każdego, kto tylko nada się na ofiarę, innym razem zmieniają się partnerów do gadki o grze. Na sprzedaż mają usługi swoich mechaników - samouków, mogą też służyć jako przewodnicy po rzece. Pytanie tylko, kto byłby tak zdesperowany, żeby im zaufać. Mają ponadto kilka stałych kontaktów, przewoźników i knajp, na których nie napadają. Tam zaopatrują się w paliwo i inne gamble, tam też najczęściej można się z nimi spotkać w celu obgadania interesów.

Nazwa: Wyspa ratowników

Liczba mieszkańców: Około 50

Zajęcia: korsarze, mechanicy, także handlarze

Przywódcy: Eduardo Sam, cwany gość, który tak łączy w sobie cechy tchórza i pirata, że jego ekipa pływa praktycznie bez większych strat już od przeszło roku. Eduardo paraduje zazwyczaj w ciężkim, burozielonym płaszczu sztormowym, a na piersi wisi mu maska przeciwwgazowa. Kapitańska czapka, niegdyś biała, przybrała teraz kolor lekko zamieszanych glutów, niemniej nie pozwala go pomylić z kimś innym.

Stosunek do obcych: Ci, którzy mają pecha, zetkną się z mieszkańcami wyspy jako ofiary ich napadu. Przy pełnej współpracy być może uda się wyjść napadniętym cało - ratownicy zwykle nie zabijają bez powodu. Pozostali być może będą mieli okazję z nimi pohandlować - w zamian za gamble (przede wszystkim leki) ratownicy często wykonują naprawy.

Sprzęt: Stary kuter rybacki i trzy motorówki stale utrzymywane na chodzie. Najcenniejszą posiadaną przez nich bronią jest zamontowany na kuterze ckm. Oprócz niego mają też kilkanaście karabinów, jednak permanentny brak amunicji wyklucza długie kanonady i strzały z serii. Każdy ratownik ma też własną broń białą - miecze i szable wykonane z wyszlifowanych kawałków żelastwa. Na wyspie nie ma prądu - źródłem ciepła są piece-samoróbki i koksowniki dające też trochę światła w nocy.

Żywność: To, co udało się zyskać z rozbójów i handlu.

Zapotrzebowanie: leki, alkohol i narkotyki, amunicja, żarcie



Metro im. Thomasa Jeffersona

Przedwojenne stacje metra często były budowane tak, żeby w razie czego posłużyć za schron dla cywilów - dzięki temu mieszkańcy T.J.M. mają dziś zapewniony dach nad głową, dostęp do agregatów, ujęć wody i całego sprzętu, który leży tu od przed wojny. Jest ich prawie sześć setek - solidne miasto - a mimo to nie brakuje im (zazwyczaj)

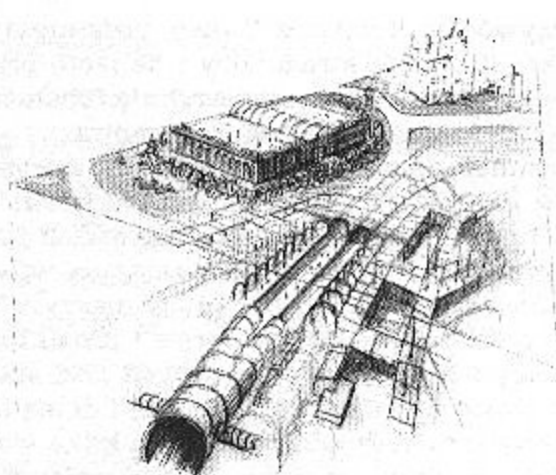
zarcia ani gambli. Do tego całkiem nieźle sobie radzą w warsztatach tłoczących metalowe ustrojstwa takie jak koła zębate, przekładnie i inne części, a także robiących amunicję co bardziej popularnych kalibrów. T.J.M. jest słynne w okolicy, zjeżdżają się tu na gambling różni ludzie - ufortyfikowanie miasta służy dziś ochronie nie tylko przed mutkami i skażonym świństwem, ale przede wszystkim przed obcymi.

T.J.M. prawie że nie wystaje na powierzchnię. Jedynie wejście na stację - otoczony złomem, workami z piaskiem i drutem kolczastym piętrowy pawilon - obsadzone jest przez strażników. Na otaczającym go rondzie wyrasta od czasu do czasu obozowisko, bo przybysze wpuszczani są do T.J.M. na piechotę (z windy towarowej korzystają jedynie mieszkańcy) i bez broni. Poza tym strażnicy pilnują, by w T.J.M. nie było na raz nigdy więcej niż pięćdziesięciu obcych. Nie zdarza się to za często, ale czasem trzeba będzie poczekać na swoją kolej, by wejść. Biorąc pod uwagę to, że niezwykle rzadko widzi się na powierzchni zwyczajnego, cywilnego mieszkańca osady, można odnieść wrażenie, że strażnicy są też po to, żeby nikogo nie wypuszczać na górę.

Podziemne miasto rozświetlone jest słabym, bladym światłem niezbyt gęsto rozstawionych neonówek. Dawny pasaż handlowy, pomieszczenia obsługi i poczekalnie zamieniono na domostwa i warsztaty. Miejsca ciągle jest dość, ale nowi osiedlają się tu niezwykle rzadko. Ściany miejscami wymazane są farbą, gdzie indziej - w sercu stacji, przed pasażem - czyste i wymalowane.

Życie mieszkańców, uporządkowane i zaplanowane co do minuty, przebiega według planu ustalonego z komisarzem Wallenem. Zwykle oznacza to dziesięć godzin pracy, dziesięć na sen i cztery na takie sprawy jak dom czy rodzina. Wszystkie małżeństwa wymagają zgody komisarza, podobnie jak przeprowadzki do niezajętych jeszcze pomieszczeń czy choćby wyjścia na powierzchnię.

Ze stacji wychodziły cztery tunele. Dziś jeden z nich zawalony jest już trzydzieści metrów za stacją, a kolejne zabarykadowali mieszkańcy. Mimo to utrzymuje się tam strzeżone przejścia, przynajmniej okresowo. Od czasu do czasu bowiem tunelami przybywają nieproszeni goście - zbrojni, mutki i bestie.



Nazwa: T.J.M.

Liczba mieszkańców: 620

Zajęcia: rzemieślnicy, handlarze

Przywódcy: Komisarz Wallen, podstarzały policjant o spojrzeniu rasowego sadysty wybrany na szefa strażników i de facto przywódca miasta. Gość od dobrych kilku lat ani razu nie wyrżał na powierzchnię i mało kto z obcych kiedykolwiek go widział, przez co w okolicy zyskał sobie miano wampira.

Stosunek do obcych: Mile widziani wszyscy ci, którzy przybywają w interesach. Włóczęgów, gangsterów i im podobnych miejscowi traktują z rezerwą, jeśli nie wrogo. Mieszkańcy są dumni ze swego miasta, wszystkich innych traktując jak barbarzyńców.

Sprzęt: Mała siłownia zapewniająca wystarczającą ilość prądu, by jako tako oświetlić stację i zapewnić ciągłość pracy maszyn. Stacja dysponuje tak luksusowym sprzętem jak kilka działających telewizorów i projektorów, lodówki, jest też nawet toster. Jednak używa się ich jako dóbr wspólnych i to sporadycznie, by nie obciążać generatorów mocy. Strażnicy uzbrojeni są w krótką i długą broń palną, a w pawilonie wejściowym stoi ckm. Mieszkańcy przywrócili do życia kilka wozów, jednak rzadko zapuszczają się nimi daleko od stacji. Wozy zaparkowano w pawilonie.

Żywność: Resztką przedwojennych zapasów, upolowane mięso i przede wszystkim to wszystko, co miasto otrzymuje w zamian za swe wyroby.

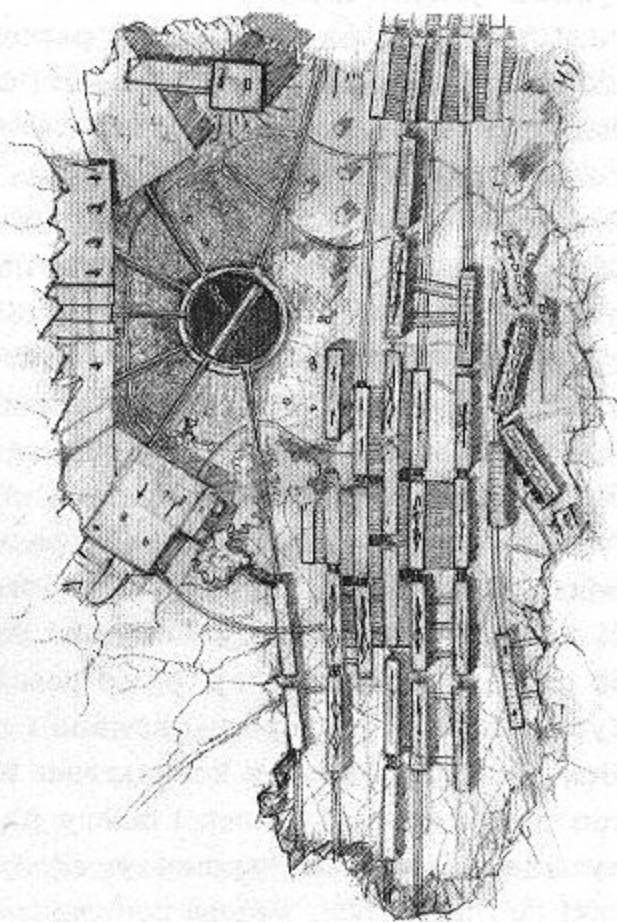
Zapotrzebowanie: sprawny sprzęt, żywność, przejawy luksusu (szczególnie filmy, jako że Robin Brenson, młody albinos z warsztatu elektronicznego, przywrócił do działania rzutnik cyfrowy).

Zajezdnia Smalley

Położona na obrzeżach ruin Zajezdnia Smalley to osada stworzona przez połączenie kilkunastu stojących na bocznicach składów wagonów. Zamieszkują ją gangsterzy - Pchły pustyni - a raczej to, w co się zmienili. Bo choć cztery, pięć lat temu rzeczywiście byli krążącymi po bezdrożach, hałaśliwymi gangsterami z apetytem na każdy gambel, który tylko da się wyrwać, dziś żyją na kupie zupełnie jak przykładni właściciele. Wszystko to przez liczne kobiety - z biegiem czasu coraz więcej dzieciaków zaczęło towarzyszyć bandzie, tak że nie było już wyjścia. Część ekipy odłączyła się, reszta została i zmieniła teren zajezdni w swoją bazę.

Do dyspozycji Pchły miały kilkadziesiąt wagonów stojących obok siebie w równych szeregach. Jak to w gangach bywa, nie było sprawiedliwości przy rozdziale mieszkań - jedni zadowolić się musieli tym, co sami sklecają w wagonach transportowych, innym dostały się wygodne fotele pasażerskie, a Liddy i Sue - szefowe - mają do dyspozycji wagony pierwszej klasy.

Pomimo że osada stoi na kółkach, raczej nie zanoszą się na to, by kiedykolwiek ruszyła się z miejsca. Tory i koła pozarastały chaszczami, a stojące na równoległych bocznicach wagony połączono najpierw kładkami, a wreszcie





podłogami i sufitami, zyskując nowe pomieszczenia i tworząc korytarze. Całość coraz mniej wskazuje na kolejowe pochodzenie - osada wygląda raczej jak wielka, pordzewiała, pogięta pucha wisząca niecały metr nad ziemią. A ma to wielkie znaczenie - dzięki temu, że cała osada wisi w powietrzu, niegroźne jej są podtopy, a zimą od ziemi nie ciągnie ziąb. Nie jest to jednak najbardziej stabilna konstrukcja w Stanach - czasem wystarczy tylko mocniej stąpnąć, by noga przebiła deski i utknęła na wysokości kolana. Każdy huragan to nowe szkody - i kolejne łaty przybijane na poprzednie. Jedna wielka powiorka.

Teren wokół zamieszkanego wagonów to śmietnisko - mieszkańcy niespecjalnie przejmują się higieną i estetyką. Było nie było krąży w nich gangerska krew - każda okazja jest dobra, żeby odpalić imprezę, a jakoś brakuje motywacji do roboty. Nawet jeśli szefowe próbują utrzymać wśród nich jakoś taki porządek, nie obejmuje to sprzątania po kolejnych balangach. Dookoła pełno jest papierów, rozbebeszonych foteli, złomu, trzeba bardzo uważać, żeby nie wdepnąć w wykopane tu i ówdzie doły - latryny. Dopóki za bardzo nie śmierdzi w samych wagonach, dopóty wszystko jest w porządku.

Z budynków otaczających niegdyś zajezdnię do dziś stoi jedynie trzypiętrowa dyspozytornia - odrapany, nadtluczony budynek cuchnący szczynami i grzybiczą, stęchlizną. Wykorzystuje się na co dzień jedynie najwyższe piętro - jako punkt obserwacyjny. Poniżej czasem urządza się strzelnicę albo melinę - mieszkańcy pilnują, by nie przeszkadzać dzieciakom śpiącym w wagonach. Pozostałe budynki - głównie plastikowe i blaszane baraki - zostały rozebrane i dostarczyły materiału na osadę. Dziś zostały z nich co najwyżej kwadraty betonowej wylewki w miejscu podłogi.

Choć Pchły pustyni przywiązane są do jednego miejsca, nie porzuciły czyści gangerskiej roboty. Grupy gangsterów zaczajają się przy przebiegającej przez ruiny międzystanówce, traktując zajezdnię jako bazę wypadową. W cięższych czasach - gdy podróźnych jest mało, a potencjalnych ofiar jeszcze mniej, mieszkańcy ruszają w ruiny szukając żarcia i czegokolwiek, co dałoby się zamienić na gamble.

Nazwa: Zajezdnia Smalley

Liczba mieszkańców: Około 60

Zajęcia: gangsterzy, zbieracze

Przywódcy: Liddy i Sue, dwie gangsterki, które z wiekiem (a stuknęła im już trzydziestka) dostają coraz to większych zapędów dyktatorskich. Każda z nich jest matką kilkuletnich brzdąków, każda świetnie strzela, każda potrafi zmieszać z błotem frajera i każda broni zajezdni jak niedźwiedzica jaskini z młodymi.

Stosunek do obcych: Ci, którzy trafili bezpośrednio do zajezdni, mogą czuć się względnie bezpiecznie, przynajmniej tak długo, jak nie zrobią czegoś głupiego. Gangsterzy nie ryzykują rozróby tam, gdzie szwenda się ich dzieci, gdzie są ich gniazda.

Sprzęt: Dwa łaziki i trzy motocykle to wysłużona, ale ciągle sprawna pozostałość po koczowniczej przeszłości gangu. Do tego udało im się dołożyć zdobyczny van. Podstawowym uzbrojeniem mieszkańców są proce, włócznie, różnej maści ostrza własnej produkcji. Po broń palną (pistolety maszynowe i strzelby) sięgają z braku amunicji jedynie w ostateczności. Ponadto na akcje zwykle zabierają kilka butelek z koktajlem Mołotowa.

Zywność: To, co uda się zdobyć, znaleźć albo uhandlować, uzupełniane jest o plony mikroskopijnych poletek z ziemniakami i jakąś jarzyną - dumą Poda, najstarszego mieszkańca zajezdni, mającego blisko czterdziestkę.

Zapotrzebowanie: żarcie, alkohol & stuff, naiwniacy do złupienia



Ustronie

Budynek szpitala psychiatrycznego jeszcze przed wojną uważany był za stary. Mierzący wysoko w niebo neogotycką wieżą, bardziej podobny jest do zamczyska niż szpitala. Setki okien szczerzą szklane zębiska, w niebo wbijają się ostre pręty ogrodzenia - aż dreszcz przechodzi po karku.

Ustronie to na pierwszy rzut oka sprawnie zarządzana wioska, gdzie uczy się ludzi i leczy wszystkich chorych i potrzebujących, którzy tylko mają jak się za to odwdziaczyć. Personel, choć wywodzi się z przedwojennej kadry psychiatrów, potrafi zająć się lepiej lub gorzej wszystkim, co tylko podchodzi pod medycynę - od rozstroju nerwowego przepracowanego zabójcy maszyn po otwarte złamanie kręgosłupa. Jego głową jest dyrektor Ron Howard.

Goście i pacjenci z zewnątrz znajdują zakwaterowanie na najniższych piętrach. Na placu pomiędzy skrzydłami całego kompleksu, w pozostałości ogrodów wyrasta od czasu do czasu małe targowisko, na którym rozkwita handel i życie towarzyskie. To jaśniejsza, ogólnie dostępna część Ustronia. Jest jeszcze druga - zamknięta za kratami i ciężkimi, metalowymi drzwiami. To stamtąd w nocy dochodzą wrzaski, jęki i potępieńcze wycie, tak przytłumione, że łatwo wziąć je za świst wiatru. Lekarze nie kryją, że znajduje się tam oddział zamknięty, izolowane sale dla niebezpiecznych pacjentów. Nie mówią jednak, że niektórzy z nich siedzą tam już przeszło trzydzieści lat. Że inni pakowani byli do ciasnych cel zupełnie wbrew swej woli. Że trwają tam badania zakazane wszystkimi przedwojennymi konwencjami. I że niejeden samotny, osłabiony pacjent pewnego dnia może zostać przeniesiony na ten oddział.

Ustronie nie ma własnych żołnierzy, chroni go lokalny gang dowodzony przez długobrodego Murdock'a, człowieka, który darzy Rona Howarda nabożnym szacunkiem. Murdock był przed laty jego pacjentem, jednym z nielicznych, którzy opuścili oddział zamknięty o własnych siłach. Gang patroluje okolicę, pełni straż przy wysokiej, żelaznej bramie, a także sprowadza w krytycznych momentach brakujące towary, paliwo i leki z okolicy.

Nazwa: Stanowy szpital psychiatryczny numer 7, Ustronie

Liczba mieszkańców: 6 lekarzy, ok. 20 osób personelu, 20-50 pacjentów, 30 gangsterów

Zajęcia: Medycy

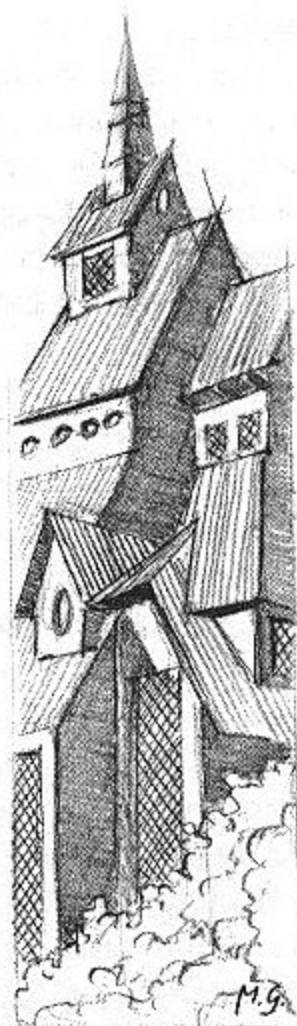
Przywódcy: Ron Howard, dyrektor Ustronia. Razem z żoną są jedynymi żyjącymi jeszcze lekarzami, którzy zdążyli wykształcić się jeszcze przed wojną.

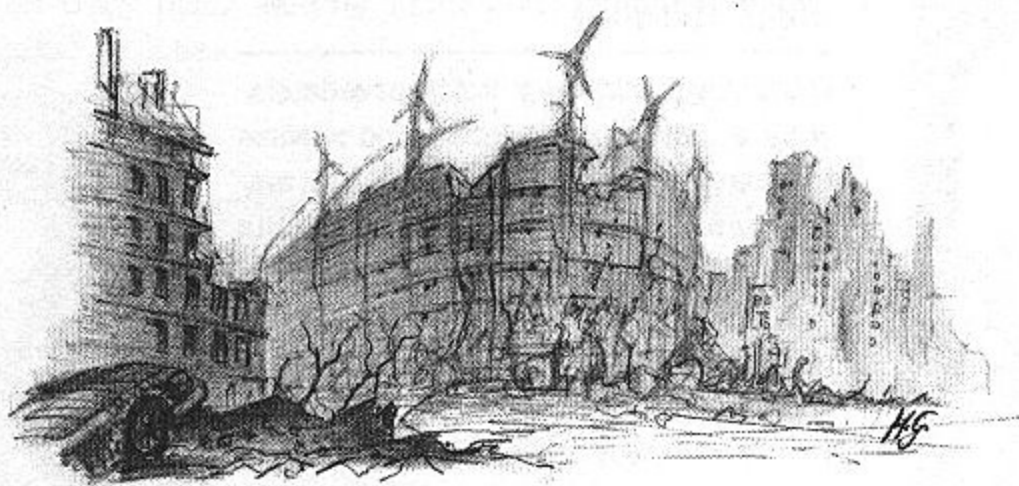
Stosunek do obcych: Ustronie żyje ze świadczenia usług medycznych - każdy potencjalny pacjent jest tu mile widziany.

Sprzęt: Stary sprzęt medyczny podtrzymywany przy życiu doraźnymi naprawami, laboratorium farmakologiczne. Gangsterzy dysponują odrobiną broni palnej. Prąd w całym ośrodku wytwarzany jest z podziemnego agregatu działającego na węgiel i paliwo.

Żywność: Ziemniaki, warzywa i nieco kukurydzy przynoszą uprawiane przez stałych pacjentów poletka w obrębie ogrodzenia. Resztę Ustronie otrzymuje w drodze wymiany za swe usługi.

Zapotrzebowanie: Medycy nie pogardzą specjalistycznym sprzętem i substratami do leków. Za leki i usługi bez problemu pozwalają sobie płacić żywnością, paliwem i innymi pospolitymi gamblami.





Twierdza stadionu

Ponad osmalonymi, nadkruszonymi budynkami góruje mur stadionu futbolowego - chluby miasta zarówno przed wojną (miejscowa drużyna zdołała wdrapać się do pierwszej ligi), jak i teraz, gdy stał się on domem dla wszystkich, którzy jeszcze żyją w mieście. Owalne trybuny, choć zawalone w niejednym miejscu, tworzą mur chroniący mieszkańców. Na jego szczycie kręcą się z terkotem pokrzywione wiatraki zasilające mały generator. Do żeber konstrukcji doczepiono kupę śmieci - blachy, wraki aut, drzwi, fragmenty bram i płotów. Wszystko to otoczono zasiekami z drutu kolczastego, zostawiając jedynie przejazd w jednym miejscu - tam, gdzie w największej wyrwie w trybunach utworzono bramę. Po trybunach przechadzają się leniwie strażnicy, zwykle nie więcej niż czterech na raz.

Za murem rozciąga się bieżnia i murawa, ale ciężko byłoby tam uprawiać sport. Pełno na nich namiotów i skleconych z byle czego baraków. Pomiedzy nimi szwendają się mieszkańcy - ci przynajmniej, którzy nie wyszli pracować na polach w odległym o dwie przecznice dawnym parku miejskim. Pod wielkim, wygasłym zegarem znajdują się zagrody dla zwierząt - przede wszystkich kóz, ale też paru krów i kurczaków.

Żeby załapać się na dom z prawdziwego zdarzenia - w pomieszczeniach szatni czy zarządu klubu - trzeba mieć chody u bossa, Ritzera. Znaczy to mniej więcej tyle, że mieszkają tam wyłącznie członkowie "straży obywatelskiej", jak nazywa się tu mięśniaków robiących za porządkowych, i ich bliscy. Natomiast szatnię gości zajmuje warsztat Hammonda, gostka składającego stary, nieprzydatny złom w różne przydatne rzeczy. Sam Ritzer zajmuje pomieszczenia przeznaczone niegdyś dla komentatorów - nieraz można go zobaczyć, jak spogląda na swoją twierdzę z wielkich, zaszklonych okien.

Nazwa: Stadion

Liczba mieszkańców: 120

Zajęcia: Głównie rolnicy od kukurydzy, kartofli i bydła.

Przywódcy: Ritzer, pełniący rolę miejscowego dyktatora. Facet pod trzydziestkę, o gębie bladej jak ściana, wąskich ustach i spojrzeniu grzechotnika. Bywa wrednym skurczybykiem, ale o swoich dba. Tyle że ma trochę przyciężkawą rękę - za złamanie praw i zwyczajów wymierzana jest rozciągniętemu na pasach pomiędzy słupkami bramki chłosta.

Stosunek do obcych: Po zmroku obcy wywalani są ze stadionu - mogą rozłożyć się w którymś z okolicznych budynków. Działa zakaz zapraszania obcych do domów - spotkać się z nimi można tylko pod gołym niebem albo w budynku Ritzera.

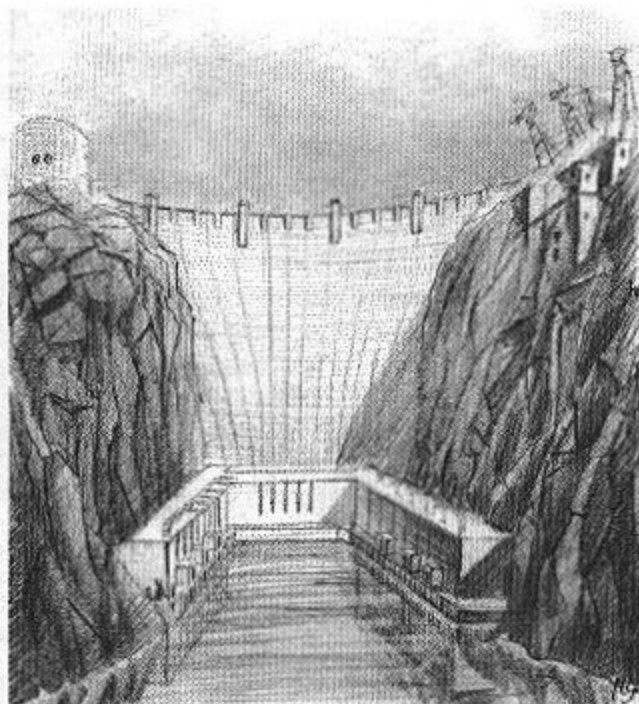
Sprzęt: Stadion ma trochę prądu - tak akurat na lodówkę i parę żarówek. Z bronią palną nie jest tam najlepiej - do nielicznych pukawek (głównie strzelb) cholernie mało jest amunicji. Za broń służy wszystko to, co wypuścił Hammond - włócznie, pałki, maczety, a nawet parę kusz.

Żywność: Co sobie wyhodują, to zjadają. Jakies większe specjały muszą sobie wyhandlować.

Zapotrzebowanie: Tak po prawdzie najbardziej przydałoby się mieszkańcom nieco rozrywki. Tyle że Ritzer w życiu nie zgodzi się na wpuszczenie na stadion kogokolwiek, kto narobiłby zamieszania - jakichś gladiatorów, filmowców czy cyrkowców.

Tama Hoovera

Olbrzymi, betonowy kolos przedziela-
jący w pół rzekę Kolorado, od zawsze
(znaczy się - po apokalipsie) był ma-
rzeniem każdego, kto chciał sobie
urządzić mieszkanie w twierdzy. Mało
komu przeszkadzało to, że w połowie
długości ziele w nim potężna wyrwa
- efekt bezpośredniego trafienia bom-
bą, ani nawet fakt, że zniszczenie
tamy jeszcze bardziej wyjałowiło i
tak pustynną okolicę. Wreszcie gospo-
darzem na tamie zostało Bractwo Ka-
gańca, rozkręcając tu niewolniczy biz-
nes.



Tama ma do zaoferowania gotowy kompleks budynków - trudno dostęp-
nych, bardzo solidnych, idealnych, by przemienić je w twierdzę. Dziś służy za
jedno z największych centrów handlu niewolnikami, punkt przerzutowy ży-
wego towaru na południe, do Hegemonii i Teksasu oraz na północ - do Vegas.
Betonowa płyta wygląda z daleka, jakby na jej szczycie urzędowały pająki -
pełno tam lin, kładek, dyndających kokonów, a rozdwojoną całość spaja most
wiszący. Klatki z niewolnikami wiszą dziesiątki metrów nad przepaścią, wy-
stawione poza krawędź tamy. Przyciąga się je tylko wtedy, gdy niewolnik
opuszcza tamę. Na co dzień podaje się im żarcie i wodę długimi żerdziami.
Czasem, przy co gwałtowniejszych burzach zdarzy się, że jakaś klatka zerwie
się i runie przepaść, ale - jak mówi Nephre, jeden z hycli - "straty muszą być".

Tama obrosła w mniej lub bardziej prymitywne domostwa z samochodów,
autobusów i stert złomu, tworzących czasem i trzypiętrowe konstrukcje. Na
betonowej drodze rozłożyć się może każdy, buląc Bractwu Kagańca tygodnio-
wy haracz za dostęp do wody pitnej. Gdy zjedzie się kilka karawan, robi się
gwarno. Ludzie zaczynają handlować czym popadnie pod czujnym okiem prze-
chadzających się strażników. Zbliżanie się do krawędzi tamy od głębokiej
strony i rozmowa z niewolnikami są zabronione - ktokolwiek przekroczy linię
wymazaną smołą, prosi się o kłopoty.

Samo Bractwo zajmuje wszystkie przyległe do tamy, betonowe budynki, w
tym i stojące po "płytszej" stronie wieże. Na ich ścianach wymalowano napis
"obcym wstęp wzbroniony" i hycle lubią dbać o to, żeby ten zakaz był prze-
strzegany.

Tama stanowi najdogodniejszy w całej okolicy punkt przeprawy przez ka-
nion koryta Kolorado. Pomiedzy dwoma brzegami olbrzymiej wyrwy w tamie
zawieszono most, który jest w stanie udźwignąć nawet sporą ciężarówkę.
Przeprowadzić takimi wozami można się tylko w bezwietrzną pogodę, a i wtedy
dorobić się można przy tym paru nowych siwych włosów. Przeprawa trwa
nierzaz i cały dzień, gdy przebyć most musi kilka wielkich pojazdów. Stojąca
przy moście tablica z wymalowanymi samochodzikami pokazuje, ilu frajerów
skończyło już na dnie. Nie trzeba dodawać, że Bractwo słono każe sobie płacić



za opiekę nad mostem - duże wozy płacą dziesięć gambli, mniejsze po pięć, a piechurzy mniej więcej gambel od łebka.

Nazwa: Tama Hoovera

Liczba mieszkańców: 100 i więcej

Zajęcia: Hycle zajmują się pilnowaniem niewolników, niewolnicy siedzą w klatkach, a cała reszta zajmuje się gablami.

Przywódcy: Bractwo Kagańca, na którego czele stoi trójca święta: Harry Bodnick - jednooki weteran wiecznie ćmiący fajkę, Cleve Hurrican - wytatuowany od stóp do głów spec od inżynierii i Bodo Weiss - gość od gadki, rzucający się w oczy w swoim białym garniturku.

Stosunek do obcych: Na niewolników już czeka klatka. Na handlarzy niewolników - biznes do ubicia. Na podróżnych - miejsce, w którym można się zatrzymać, uzupełnić zapasy wody i być może uciec z życiem.

Sprzęt: Niewolnicy to żyła złota, Bractwo nie narzeka więc za dużo na brak sprzętu. Hycle posługują się różną bronią palną, mają do dyspozycji kilkanaście pojazdów - głównie łazików, ale też ciężarówek i motocykli. Końców tamy strzegą stanowiska broni maszynowej i porządne zasieki.

Żywność: W całości sprowadzana z zewnątrz

Zapotrzebowanie: Żarcie, kontrahenci i niewolnicy. Także nieco sprzętu przydatnego w pracy.

Gmach "Wieczność"

Olbrzymi gmach cmentarny jak na ironię ocalał jako bodaj jedyna większa budowla w całym mieście. Setki metrów korytarzy ze ścianami wypełnionymi wnękami z urnami, wykafelkowane nazwiskami ludzi, którzy zmarli dekadę temu. Od czasu do czasu zdarzają się i krypty - małe pokoje w czerni i bieli marmuru, z przykurzonymi złoceniami. Gmach tonie w mroku, a światło latarki wydobywa z niego puste spojrzenia posągów, grymas bólu Chrystusów z niezliczonych krzyży i płaskie oblicza zmarłych.

W Gmachu chowano także sławne osobistości - showmanów, polityków, ludzi nauki i kultury, tworząc małe mauzolea. Chowano razem z nimi ich książki, płyty, traktaty - wszystko, co dało się wepchnąć do grobu. Wiele z nich to prawdziwa skarbnica gambli, o których prawie nikt nie wie.

Pomiędzy tym wszystkim kryją się półdzicy mieszkańcy gmachu, dzieciaki, które prawie zupełnie już nie mają w sobie nic z dawnej, ludzkiej cywilizacji. Ich język, prosty i ekspresyjny, z ledwością przypomina angielski. Ich życie wypełnia nieustanna walka o zdobycie pożywienia wśród ruin, o lepsze rejony gmachu, o przywództwo w jednej z wielu band.

Nazwa: Gmach "Wieczność"

Liczba mieszkańców: ok. 70

Zajęcia: Dzikusy walczący między sobą, polujący i szukający zasobów, by przetrwać

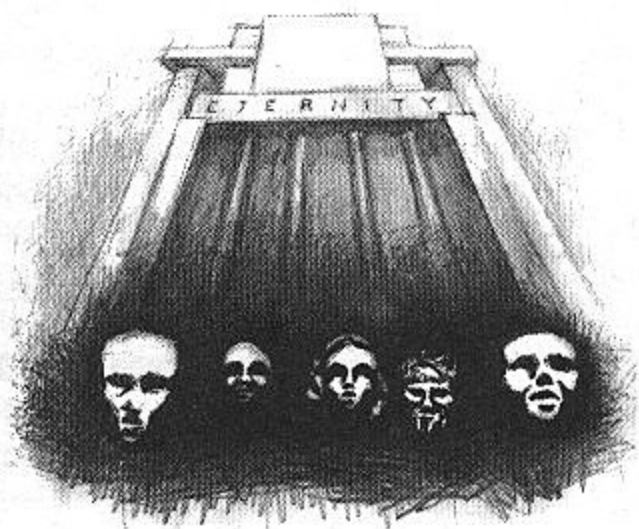
Przywódcy: Przywódcy band zmieniają się dość szybko, pokonani przez dorastających.

Stosunek do obcych: Strach i agresja - zaatakują bez wahania, jeśli dostrzegą swoją szansę.

Sprzęt: Prowizoryczne pałki, odłamki szkła, kamienie.

Żywność: Upolowana lub znaleziona w trakcie patrolowania ruin.

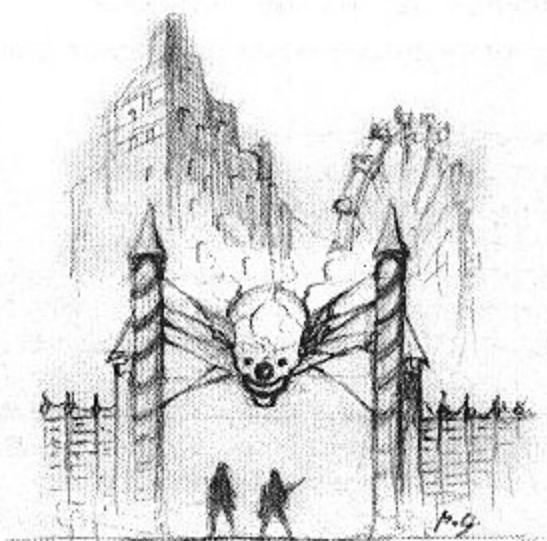
Zapotrzebowanie: Dzikusy tworzą zamkniętą społeczność, nie wykazując ochoty na gambling.





Latający Cyrk

Z mgły wylania się olbrzymia, zniszczona przez wojenną zawieruchę twarz clowna, rozpięta pomiędzy dwoma kolorowymi wieżyczkami. W powietrzu roznosi się akordeonowa muzyka. Za bramą prężą się namioty, stragany, kolejki i atrakcje wesołego miasteczka. Rozwieszone lampiony kołyszą się, rzucając kolorowe, mrugające światło. Nad tym wszystkim góruje wielki, betonowy gmach kina i dwudziestometrowy diabelski młyn. Kolorowe żarówki mrują na nim od czasu do czasu, w ciemności zaznaczając niebotyczny, okrągły kształt.



Latający Cyrk to wesołe miasteczko położone na nadbrzeżu, otoczone przez wymarłe, opuszczone gmachy miasta. Kiedyś tętniło życiem, teraz zmieniło się w małą fortecę. Mówi się, że to oaza wyrzutków, a ciągnie tutaj każdy, kto choć trochę odstaje od reszty. Po ulicach krążą ludzie różnego sortu, od mutantów po żebraków. W kolorowym świetle wydają się jeszcze bardziej dziwni. Ale gra muzyka, jest wesoło, cały czas coś się dzieje. Bo tutaj zabawa nie umarła.

Żeby jednak mogło być wesoło, miasto potrzebuje silnej ochrony. Na diabelskim młynie czuwają więc snajperzy, lustrując okolicę, a pomiędzy budynkami snuje się gang klaunów, czyli miejscowi gliniarze.

Ludzie żyją w domach urządzonych z tutejszych atrakcji, od strzelnic po lustrzane labirynty. Po drugiej stronie nabrzeża znajdują się dwa plany filmowe, jeden przypominający uliczkę z westernu, drugi zawierający makiety futurystycznego miasta. Do makiet, które są atrapami przednich elewacji, dobudowano z tyłu rusztowania i normalne, mieszkalne domy. Co jakiś czas kręci się tu filmy, wówczas mieszkańcy zmieniają lokum i robią za aktorów i statystów. Ostatnia produkcja to propagandowy i podnoszący na duchu "Amerykański Pogromca Maszyn", nakręcony na zlecenie Nowego Yorku. Raz na tydzień, gdy uzbiera się odpowiednia liczba osób, uruchamia się projekcję jakiegoś filmu na wielkim ekranie kina, podczas której gaśnie połowa światel w mieście. Energię Sky View pobiera od pobliskiej elektrowni.

Nazwa: Latający Cyrk

Liczba mieszkańców: ok. 180

Zajęcia: Handlarze, złomiarze, showmani

Przywódcy: Miastem rządzi Maestro, z wyglądu pocziwy dziadek, a z charakteru twardy sukinkot, który nie daje sobie pierdzieć do owsianki. Od lat wielu w mieście czeka, aż Maestro wykituje, lecz nic nie wskazuje na to, żeby mieli się doczekać.

Stosunek do obcych: Do miasta wpuszcza się w zasadzie każdego - ludzi, mutków czy przybyszów z nad Missisipi - oprócz osobników agresywnych. Z otwartymi ramionami witani są handlarze żarciem. Goście śpią w Bajkowym Zamku - całkiem sporym budynku pełnym zjeżdżalni, basenów z kulkami, huśtawek i innych bajerów dla dzieciaków. Nie jest to najwygodniejsze lokum - zamek został zaprojektowany w dziecięcej skali, więc sufity wiszą zwykle na wysokości jakichś 170 centymetrów, ale przynajmniej jest ciepło.

Sprzęt: Miasto jest bogate w hi-tech, ale brakuje żywności i lekarstw. Posiada dwa ckm-y i sporo broni krótkiej, zarekwizowanej przez straż agresywnym gościom. Niektórzy strażnicy oprócz zwykłego pistoletu noszą atrapy potężnych spluw i sprzętu wzięte z pomieszczeń z rekwizytami. Miasto podłączone jest do elektrowni, w przypadku przerw w dostawach energii dysponuje dwoma agregatami.

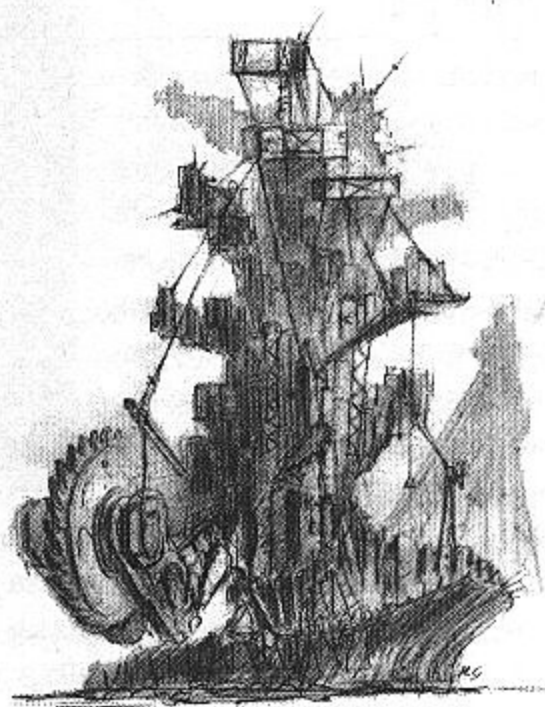
Żywność: Karłowate poletka uprawne pomiędzy budynkami opuszczonego miasta nie wykarmiłyby wszystkich - Latający Cyrk potrzebuje dodatkowego żarcia uzyskanego drogą gamblingu.

Zapotrzebowanie: Żarcie i widownia - wszystkie atrakcje Cyrku można by sobie wsadzić, gdyby nie przyjezdni.



Steelbones

Na horyzoncie widać zarysy dziwnej konstrukcji. Ciężko powiedzieć, czy to budowla, czy maszyna - najbardziej przypomina ogromny dźwig. Z bliska widać wsporniki wielkości sporych drzew, kadłub ze stalowych budynków pnących się jeden na drugim jak najeżona antenami wieża i rozchodzące się na wszystkie strony ramiona, w tym największe, zaopatrzone w ogromny świder. Całość jest po prostu gigantyczna - pięćdziesiąt metrów wysokości jak nic. A dookoła niej, jak okiem sięgnąć, ciągną się pola i pastwiska.



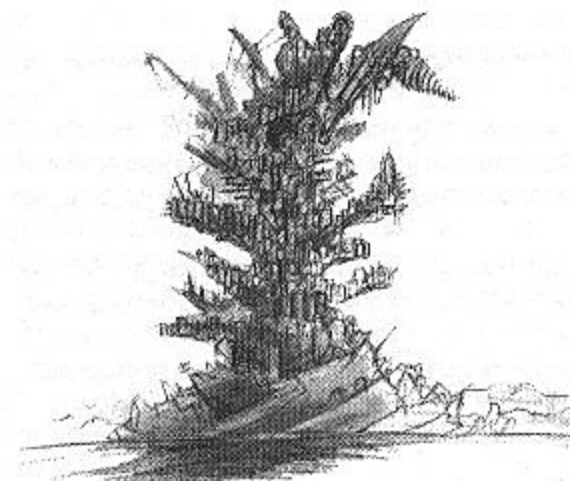
Okazuje się jednak, że to nie jakieś dziwo Molocha. Wszędzie tu uwijają się ludzie. Widać kilka baraków u jej podnóża, drabiny, liny, siatki i wiszące mostki, a w wielu miejscach, czasem wysoko w górze, zbudowano stanowiska i zaadaptowano tarasy i przybudówki do celów mieszkalnych. Całą maszynę miejscowa społeczność zmieniła we własną twierdzę nie do zdobycia. W razie niebezpieczeństwa w kilka chwil można zabarykadować się na górze i tkwić tam choćby miesiąc. Wejścia na konstrukcje najeżone są wprost pułapkami. Na samej górze nieustannie tkwi wypatrywacz - zaopatrzony w lornetę strażnik lustrujący z wysokości całą okolicę. Przy dobrej pogodzie widać stamtąd wszystko na wiele kilometrów wokół.

Liczba mieszkańców: Około 100

Zajęcia: Myśliwi, Rolnicy, Wojownicy

Przywódcy: Przewodzi rodzina traperów, która przyprowadziła tu osadników, Gersonowie. Ich głową aktualnie jest silny jak tur Bob Gerson.

Stosunek do obcych: Podejrzane i uzbrojone grupki traktują nieufnie, handlarzy i pojedynczych wędrowców przyjaźnie. Chętnie handlują. Goście mogą spać we włosce na powierzchni - jeden pusty barak przeznaczony jest specjalnie dla wędrowców. Nieczęsto zdarza się, by wpuszczali obcych na dłuższą górę.



Sprzęt: Ciężarówka do przewozu towarów, kierowana przez strażnika Mondiego, zapas paliwa. Kilka traktorów - składaków i całe baraki sprzętu rolniczego. Dość bogaci, mają cenną żywność i cały czas handlują z wędrownymi handlarzami. Mają prąd wytwarzany z agregatów, a także z wielu wiatraków zamontowanych na masztach maszyny. Jeśli wiatraki się poruszają, żarówki w wielu miejscach jarzą się. Paliwo kupują. Broń to głównie włócznie i łuki, kilka osób ma pistolety, jest też kilka strzelb i jeden karabin.

Żywność: Rozległe pola uprawne i kilka pastwisk, zboże, poletka warzyw, krowy, ptactwo
Zapotrzebowanie na: wszelkie przejawy luksusu. Narzędzia itd. mają na bieżąco od stałych handlarzy, którzy przyjeżdżają po żywność.

Greenwheel

Wchodząc do ciemnej jaskini, można się spodziewać wszystkiego, z wylęgarnią paskudnych mutków włącznie. Jednak już za pierwszym zakrętem korytarza ciemność rozproszona zostaje przez zielonkawą poświatę dobywającą się ze szklanych silosów. Te wąskie, długie na kilka metrów



zbiorniki zamontowane są pod jedną ze ścian olbrzymiej, kryjącej się w głębi hali. Okazuje się, że pod ziemią znajduje się tu całkiem cywilizowana osada, której istnienia z zewnątrz niemal nie sposób się domyślić.

Cała hala stanowi jedno wielkie pomieszczenie mieszkalne - wzdłuż ścian ustawione są zwiezione zewsząd blaszane kontenery. Mieszkańcy zamienili je w małe mieszkania z odrobiną prywatności. Jest też kilka budynków o ściankach pozbijanych z desek, blachy falistej, części samochodów, tu i ówdzie wymurowano coś z cegieł. Między nimi stoją luzem biurka i stoły, kilka parkowych ławek, jakieś łóżko. Wzdłuż ścian ciągną się galeryjki - gdy tylko w osadzie przebywają obcy, tam zawsze czuwa jakiś strażnik z bronią długą. Na samym środku hali stoi duży agregat, bezpośrednio połączony z tkwiącymi w ścianie fosforyzującymi na zielono silosami z pancernego szkła. To źródło światła, oszczędne i wydajne.

Wewnątrz tętni życie - mieszkańcy uwijają się przy maszynach, niewielkie warsztaty produkują prochy z różnych świństw - porastających ściany glutów i zielska z okolicy. Miejskowa fabryka leków obsługuje całą okolicę. W Greenwheel robią też proch i amunicję, a tutejszy bimber w charakterystycznych, glinianych dzbankach rozcodzi się wraz z karawanami na wiele mil dokoła.

Osada i wejścia kryją się we wzgórzach, strażnicy pilnują, by nikt się tu nie kręcił i nie węszył. Z hali jest więcej wyjść, a jedno prowadzi do ukrytego garażu, gdzie stoją trzy pojazdy - dwie graciarskie przeróbki i jeden opancerzony dżip.

Liczba mieszkańców: Około 200

Zajęcia: Robotnicy, obsługa sprzętu chemicznego, handel, strażnicy i żołnierze, szefostwo, chemicy i spece.

Przywódcy: Jam, handlarz i boss zależny od najbliższego większego miasta.

Stosunek do obcych: Do przybyszów zachowuje się tu dystans. Owszem, prowadzi się z nimi interesy, a za gamble mogą przenocować, ale mało kto kwapi się do wyjścia poza czysto biznesowe relacje.

Sprzęt: Bogaci, dokupują na bieżąco sprzęt i mają kontakty z handlarzami. Dbają o to, by sprzęt, który zapewnia im dochody, pozostawał w pełnej sprawności. Całkiem sporo u nich broni, mają też silną grupę do ewentualnej obrony.

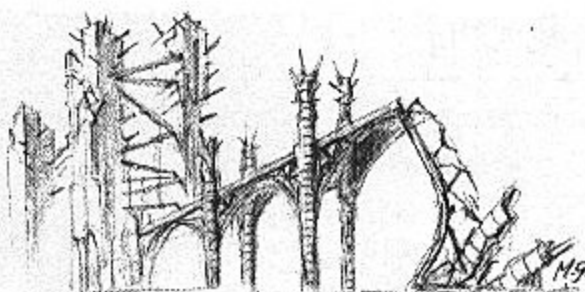
Żywność: większość żywności kupują. W głębi korytarzy znajdują się magazyny i spiżarnie - w razie potrzeby mogliby pozostać w zamknięciu przez kilka tygodni.

Zapotrzebowanie na: Potrzebują przede wszystkim rąk do pracy



Silver Cage

Choć jeszcze dwa, trzy kilometry wcześniej wokoło pełno było maszyn, tutaj jest dużo spokojniej. Gdzieś tylko przemknie jakiś niegroźny stalowy robal zachowujący się,



jakby był ślepy. Z ziemi wyrastają przęsła ogromnej konstrukcji przypominającej most, wokół niego sprzężone ze sobą budynki i umocnienia, niebotyczne bloki najeżone wystającymi, pordzewiałymi szynami. Cały kompleks musiał niegdyś tętnić mechanicznym życiem, teraz stoi zupełnie cichy. Tyle tylko, że na rozwieszonych wysoko kinach dostrzec można strażnika... ludzkiego strażnika. Czy to możliwe, by ktoś mieszkał tak blisko Bestii, pod samym jej nosem?!

Najwyraźniej tak. Budowle zajmuje dobrych czterdzieści osób - kilka rodzin, niektóre z małymi dziećmi! I do tego nie ma wśród nich żadnego posterunkowego specja od hakowania maszyn. To miejsce to zapomniana część Molocha, jakiś błąd w jego strukturze. Mieszkańcy nauczyli się tu żyć, przyzwyczaili się do niedogodności, a także zaczęli korzystać wręcz z dobrodziejstw takiego sąsiedztwa. Energię czerpią z czynnej wciąż linii zasilania fabryki, część pomieszczeń wciąż jest oświetlonych - czasem niebieskim, czasem czerwonym światłem. Także jedzenia jest pod dostatkiem - mieszkańcy pełnymi garściami czerpią z poidel przeznaczonych niegdyś zapewne dla mutantów. Może nie są tu znane frykasy w stylu hot-doga, ale za to nigdy nie zagląda w oczy widmo głodu.

Nauczyli się omijać niebezpieczeństwo ze strony Molocha. Rozpoznają miejscowe, nie reagujące na nich maszyny, a kryją się przed patrolami z innych rejonów. Nie przesadzają ze poborem prądu, by nie zwracać tym na siebie uwagi. Mówią prawie zawsze cicho, niemal szeptem i unikają otwartych przestrzeni. Poza tym zdają się wieść zupełnie normalne życie, jak w każdej innej wiosce Zastranych Stanów.

Liczba mieszkańców: Około 40

Zajęcia: Zbieracze,

Przywódca: Kaleka Mulligan, facet, który o włos nie skończył jako maszynocziłowiek. Jego ciało zostało niemal całkowicie przystosowane do nowych funkcji - Moloch pozbawił go nóg, części rąk i znacznie zmodyfikował resztę, dodając między innymi kończyny Modliszki. Mulliganowi udało się jednak nie stracić przy tym zmysłów. Zbiegł, by powrócić do osad, a dzięki swemu doświadczeniu szybko wybrany został na przywódcę. Wielu sądzi, że to jego stanowi osada zawdzięcza spokój, jakim cieszy się ze strony Maszyn.

Stosunek do obcych: W Silver Cage nieczęsto miewają gości, jednak jeśli już ktoś tu dotrze, może liczyć na w miarę ciepłe przyjęcie i nawet kilkudniową gościnę. Mieszkańcy kategorycznie odmawiają jednak jakiegokolwiek włączenia się w starcia z Maszynami, przekształcenia ich kryjówek w bazę wypadową, itp.

Sprzęt: Mają dostęp do niektórych sprawnych jeszcze urządzeń Molocha, a napraw w kompleksie dokonują roboty serwisowe. Z rzadka jedynie używają broni - wykorzystują wtedy, co im wpadnie w ręce - gruz, rury i kawałki szkła. Osada posiada też jeden znaleziony przy martwym żołnierzu karabinek z połową magazynka.

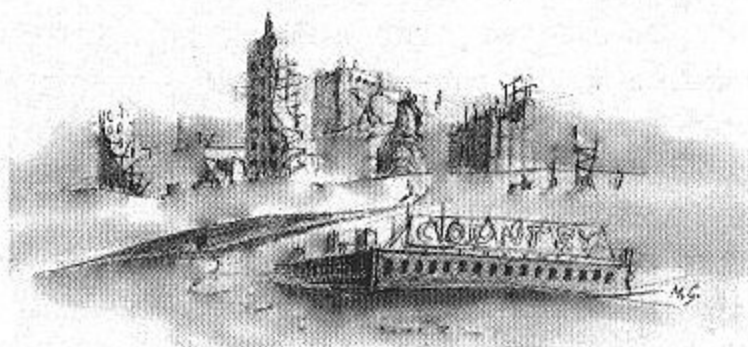
Żywność: Karma, którą Moloch karmił mutki.

Zapotrzebowanie na: Osada jest samowystarczalna. To, co może zainteresować jej mieszkańców, to informacje ze świata na zewnątrz, a także książki i inne przedmioty służące edukacji i rozrywce, a nie wymagające zasilania prądem.



Undersand

Spustoszone ziemie Zachodu w niejednym miejscu zmieniły się w najprawdziwszą, płaskową pustynię, która z każdym rokiem rozszerza się, żarłocznie pożerając kolejne kilometry. Tam, gdzie ona rządzi, ponad poziom



sypkiego gruntu z rzadka jedynie wystaje zeschnięty pień drzewa czy kikut budynku. Niewielu pamięta o tym, co było pod płachem dziesiątki lat temu, a gdzieś tam jednak stały całe miasta, teraz zupełnie zasypane. Jak to zwane dziś Undersand.

Pod ziemię prowadzą szyby wind dwóch, może trzech budynków. Wiele metrów niżej rozciągają się częściowo tylko zasypane korytarze i tunele, w które przemieniły się budynki. To, co niegdyś składało się na kanalizację i metro, dziś zapewnia możliwość poruszania się pomiędzy różnymi częściami umarłego miasta.

Zamieszkujący tu ludzie skupiają się w rozległym kompleksie muzealnym. To tam znajdują się agregaty i warsztaty - w pawilonie poświęconym historii techniki, sale konferencyjne przerobione na pomieszczenia rekreacji i mieszkania w muzeum wewnątrz, z pokojami urządzonymi zgodnie z realiami różnych epok.

Tunele ciągną się wiele kilometrów we wszystkie strony i tylko niewielka ich część jest zagospodarowana - świecą się tam jarzeniówki, tłoczone jest powietrze z góry, napotkać można któregoś z mieszkańców. Cała reszta to ciemne, niebezpieczne nory, do których mało kto się zapuszcza.

Mieszkańcy Undersand są prawdziwymi władcami płaskowego pustkowia - to od nich zależy, czy wędrująca nim karawana zdoła je opuścić. Jeden ich kaprys może sprawić, że podróżni staną się ofiarami, a gest dobrej woli - że podzielią się zapasami wody i wypuszczą w dalszą drogę jedynie za kilka gambli. Nigdy nie można być pewnym, jaką postawę wobec obcych przyjmą zakutani w czarne płaszcze mieszkańcy Undersand.

Liczba mieszkańców: Około 80

Zajęcia: Rozbójnicy, robotnicy, handlarze,

Przywódcy: Decyzje pod ziemią podejmowane są większością głosów na zgromadzeniach. W rajdach na powierzchnię zwierzchnictwo nad grupą obejmuje jeden z żołnierzy. Ostatnio rola ta przypada najczęściej małemu, żylastemu Murzynowi, na którego wołają Nebula. To najlepszy żołnierz w osadzie - jego specjalnością jest snajperska robota wykonywana z pomocą M40A3.

Stosunek do obcych: Dość instrumentalne - obcy są po to, by dostarczać gambli, czy to przez gambling, czy w drodze rozboju.

Sprzęt: Niewiele broni palnej, która jest dość zawodna w pustynnych warunkach. Niemal każdy mieszkaniec miasta ma ze sobą jakieś ostrze - samoróbki z warsztatu czy przywrócone do służby egzemplarze muzealne.

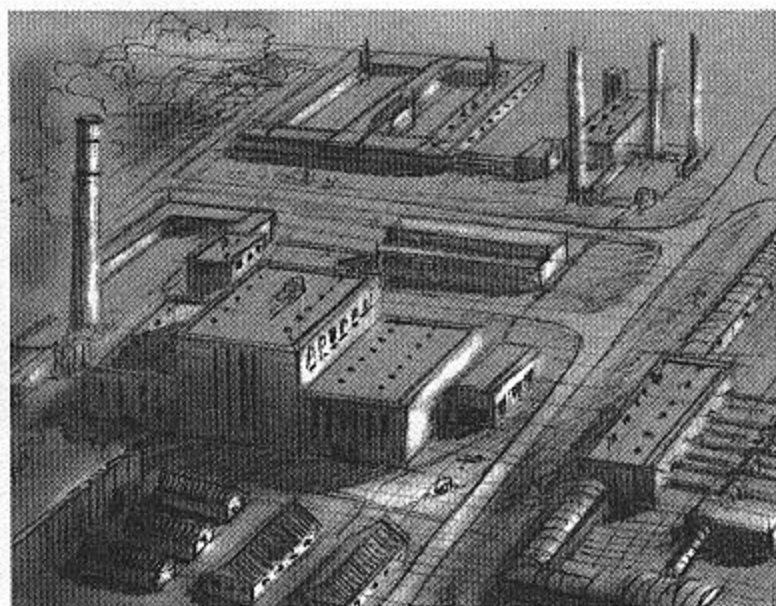
Żywność: Zdobycza. Dostarcza jej też niewielkie stado bydła trzymane na powierzchni w dobrze strzeżonej oazie wyrosłej wokół studni. Wodę osada czerpie z wód gruntowych.

Zapotrzebowanie na: Świeżą żywność, frajerów do obrabowania.



Elektro

Widok lasu kominów, buchających w niebo kłębamii czarnego dymu, jeszcze trzydzieści lat temu przyprawiłby o zawał przeciętnego Amerykanina, który najpierw dwa razy pomyślał, zanim wyrzucił papierek, żeby przypadkiem nie pomieszać różnego typu odpadów. Dziś są one oznaką zwycięstwa, znakiem, że coś jeszcze działa. I tego, że cała okolica ma prąd.



Elektrownia oprócz tego, że jest fabryką prądu, jest też schronieniem dla przeszło półtorej setki ludzi - speców, robotników, ochroniarzy i ich rodzin. Zamknęli się za wysokimi, betonowymi murami okalającymi całą elektrownię niczym twierdzą. Od wschodu dodatkowo chroni ją jezioro. Wewnątrz mają swoje domy - jedni w stojących wolno barakach, inni pod dachem jednej z nieużywanych dziś hal. Potężne, beczkowate wieże chłodzące wodę służą strażnikom za punkty obserwacyjne.

Sama elektrownia byłaby już dawno zabytkiem, gdyby nie to, że musi działać. Gdyby nie brygada monterów, raz dwa rozsypałaby się na kawałki. Nawet pomimo ich nieustannej pracy równie często działa, jak stoi z powodu awarii. Nad wszystkim czuwa trójka inżynierów - dwóch starców, kształconych jeszcze przed wojną i jeden dwudziestoparoletni, ich wychowanek, Eljoy. Kolesi jest zarozumiały jak turyści z Vegas i pozwala sobie na różne fochy. Nieważne, że mało kto go lubi, skoro jest jedynym powiernikiem wiedzy starych doktorków. Jeśliby kiedyś zabrakło tej trójki, elektrownia skazana jest na zagładę - prędzej czy później nastąpi taka awaria, do której usunięcia nie wystarczy prowizoryczna naprawa.

Osadę chronią okoliczne miasteczka. To one biorą na siebie ciężar jej osłony przed napastnikami, dostarczają jej mieszkańcom żywność i dostępne im potrzebne. Węgiel dowożony jest wprost z Appalachów, do których zresztą biegnie jedna z nitek na dość niedawno postawionych słupach wysokiego napięcia.

Liczba mieszkańców: Około 170

Zajęcia: Specje, robotnicy,

Przywódcy: Zarząd złożony z trzech inżynierów, trójki przedstawicieli robotników i reprezentanta sąsiednich miasteczek. Przybysze do czynienia będą mieli zapewne jedynie z Eryką MacBrian, która jako reprezentant robotników zdobyła sobie pozycję kogoś na kształt rzecznika i osoby od dyplomacji. To z nią załatwia się interesy dotyczące elektrowni jako całości.

Stosunek do obcych: Obcy są zatrzymywani przy bramie. Wpuszcza się tylko tych, którzy przybywają w konkretnej sprawie - chcą rozmawiać o możliwości podłączenia, mają cenny sprzęt przemysłowy, itp. Cała reszta jest odsyłana do Earrie, najbliższej osady.

Sprzęt: Prócz tego wszystkiego, co potrzebuje elektrownia, by działać, w Elektro jest też trochę bajerów, na które można sobie pozwolić tylko wtedy, gdy nie trzeba się przejmować prądem - od lodówek i tosterów, po komputery i sprzęt audio-video. Ochrona dysponuje kilkunastoma sprawnymi pojazdami, od łazików po ciężkie tiry transportujące węgiel. Zazwyczaj nie brakuje też broni i amunicji.

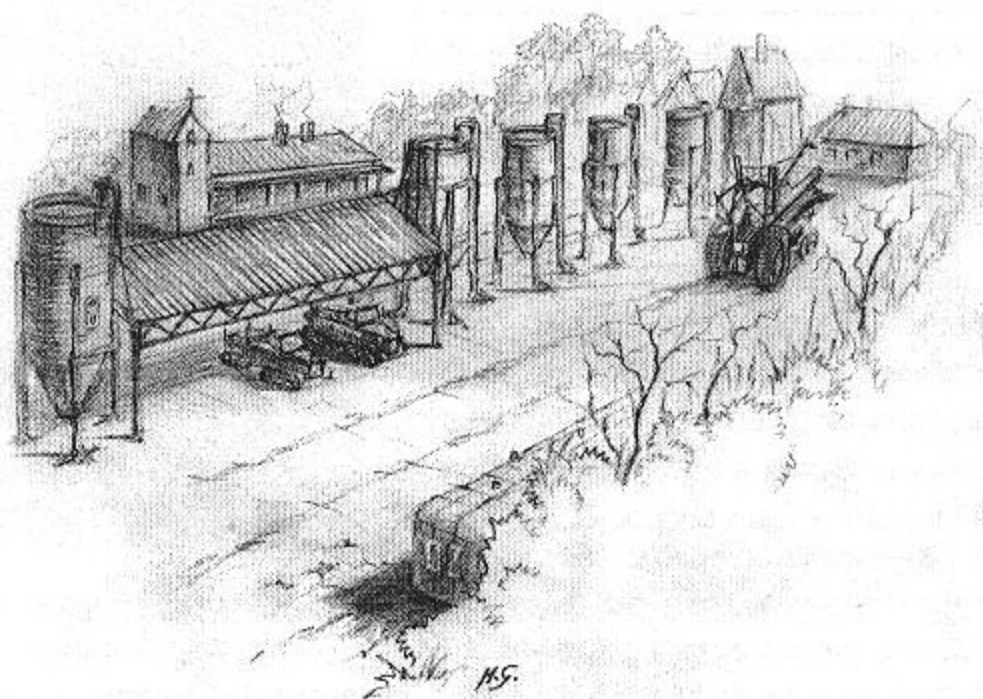
Żywność: Elektro ma żarcia pod dostatkiem - dbają o to odbiorcy prądu.

Zapotrzebowanie na: Specjalistyczny sprzęt, usługi speców.



Rainbow

Okolica wygląda po prostu sielankowo - jak okiem sięgnąć ciągną się pola i pastwiska, a na nich autentyczne rośliny i zdrowe zwierzęta. Gdzieś tam traktor albo ekipa z kosami. Pośród tych jak rodzinne gospodarstwa - wszystkie zbudowane kilka lat temu, ale solidnie i bez fuszerki. Jest ich prawie dwadzieścia, powiązanych ze sobą nie tylko zobowiązaniem do wzajemnej pomocy i wspólną pracą, ale często też więziami rodzinnymi. Cały ten teren to właściwie jedna wielka wieś - Rainbow.



Rainbow produkuje takie ilości żarcia, że może sobie pozwolić na dostarczanie go całej okolicy. Sekret powodzenia wsi kryje się w stosowanych tu maszynach i narzędziach rolniczych - są one po prostu pierwszej klasy. Próżno byłoby szukać jednak tych modeli w przedwojennych katalogach dla rolników. Wszystko to przeróbki, składaki i całkiem nowe pomysły mieszkańca wioski - Dereka Messerlinga. To jeden z nielicznych mieszkańców, który nie ima się roboty w polu i przy zwierzętach - cały dzień spędza w warsztacie, reperując i kombinując z nowymi rzeczami. A są one całkiem ciekawe - do najbardziej spektakularnych patentów należy krocząca żniwiarka. Jej pająkowate podwozie do złuszczenia przypomina to z Plujki. Skąd ma części do swoich projektów? Różni ludzie płacą różnymi rzeczami za żarcie i usługi...

Centralnym miejscem Rainbow jest szereg silosów i otaczający je plac. To przy nim stoi kaplica, tu zbito kilkanaście ławek szkółki niedzielnej dla dzieciaków, tu też odbywają się od czasu do czasu imprezy. Pod rozpiętą między dwoma silosami wiatą stoją też łaziki patrolowe, używane przez tych farmerów, którzy akurat mają danego dnia wartę.

Liczba mieszkańców: 120

Zajęcia: rolnicy, monterzy, handlarze

Przywódca: Za nieformalnego przywódcę Rainbow uznać można miejscowego szeryfa, "Ślimaka" Jarrisa. Gość może i jest tłusty i łni od potu niezależnie od tego, jak dawno temu brał prysznic, ale na bezpieczeństwie zna się jak mało kto. To dzięki niemu chroniące wieś pospolite ruszenie to nie tylko banda wieśniaków ze spluwami, ale całkiem sensowny oddział.

Stosunek do obcych: Dwa rodzaje gości mogą w Rainbow zawsze liczyć na ciepłe przyjęcie - sędziowie i duchowni. Spokojni i stateczni wieśniacy żywią prawdziwy szacunek dla prawa, a pusta, ale zadbane kaplica czeka na każdego kaznodzieję, który pojawi się w okolicy. Gdy akurat żadnego nie ma, obowiązki pastora pełni Homer Buckler, najstarszy mieszkaniec Rainbow.

Sprzęt: Maszyny rolnicze różnej maści. Z defensywnych konkretów: w stodołach stoi też kilka wehikułów, które należałoby nazwać wozami bojowymi. To opancerzone pickupy i półciężarówki uzbrojone w najróżniejszy sprzęt - od karabinów po harpuny.

Żywność: Rainbow zaopatruje w żywność całą okolicę.

Zapotrzebowanie na: Nawozy, paliwo, sezonowo pracownicy.



SCENOGRAFIA: DOMY I MIESZKANIA

"Znajdźcie starego złomiarza, jego nora jest gdzieś koło spalonej opery" - usłyszą bohaterowie, a ty masz tylko kilka chwil na wymyślenie, jak ta nora będzie wyglądać. Poniżej znajdziesz pomocny zestaw miejsc, które służą bohaterom niezależnym za schronienia, domy i siedziby.



Tymczasowe schronienia

Jednym z problemów bohaterów niezależnych jest to, jak by tu znaleźć bezpieczne miejsce na nocleg. Takie, żeby było w miarę wygodnie i żeby żadna bestia - czy to mutek, czy bohater gracza - nie sprawiła, że gość zbudzi się w stanie wskazującym na śmierć lub ograbienie.



Betonowe rury

Sterta ułożonych równiutko betonowych obręczy, z których ktoś kiedyś chciał coś wybudować. Stos ma z osiem metrów wysokości - na górze jest jedna "rura", na dole odpowiednio więcej. Obręcze są na tyle wielkie, że jakiś dzieciak mógłby w nich normalnie biegać, dorośli będzie musiał namęczyć się trochę bardziej. Ale po wymoszczeniu i przytkaniu wylotu rury w zupełności wystarczą na kryjówkę.



Przewrócony autobus szkolny

Taki autobus to wszystko w jednym. Jest dach nad głową, jeśli tylko ktoś nie potrzaskał wszystkich szyb. Jest na czym siedzieć i spać - trzeba tylko złożyć parę siedzeń w jedno większe. Pomiedzy kołami można rozwiesić pranie. A staruchy będą miały okazję do rozczulających wspominków, jak to się dawno temu takimi autobusami zapieprzało codziennie do szkoły.



Gołębnik

Miejsce dobre dla stada ptaszysk nie może być złe dla człowieka. Jest tu ciasnawo, trzeba zdrapać warstwę gówna, ale niełatwo się tu dostać i miejsce nie rzuca się w oczy. Bo choć trzymetrowy słup z beczkowatym domkiem na górze widoczny jest dla każdego, kto zjawi się w okolicy, to mało kto pomyśli, że może się tu ktoś chować.



Śmietnik

Dla jednych to kontener na śmieci, inni widzą w nim raczej pancerne schronienie, coś jakby czołg bez gąsienic i działka. Od dawna już nikt nie dorzuca odpadków, więc higienicznie miejsce jest bez zarzutu. I jaki wybór - można się wpakować do kontenera na szkło, plastik, metal albo papier!



Dźwig

Z czasów, kiedy jeszcze coś się budowało, zachowały się gdzieś tam wysokie żurawie dźwigów. Na ich szczycie zazwyczaj są małe budki dla operatorów - takie z fotelem i pulpitem przycisków. W sam raz na schronienie dla paranoików, którzy żeby zasnąć, potrzebują totalnego odosobnienia.



Windownia

Windownia ma to do siebie, że zwykle trudno o bardziej oddalone od wejścia miejsce. To sam, samutki szczyt budynku. Ktoś musiałby być naprawdę dobrze zmotywowany, żeby drałować po schodach aż tutaj. No, chyba że też zna zalety tak położonej kryjówki.



Sieć

Improwizacja na temat hamaka. Sieć rozwieszona jest między dwoma budynkami, nad granią, albo w innym takim miejscu, którego nikt by nie podejrzewał o bycie schronieniem. Nie dość, że da się w niej wyspać, to jeszcze widok na okolicę niezły i w razie czego można spuścić jakiś złom na głowę frajera na dole.



Domy

Trudno o problemy mieszkaniowe, gdy cały świat to jeden wielki pustostan. Jednak lokum bohaterów niezależnych nie może być każdorazowo zaadaptowanym do nowych warunków, zwyczajnym przedwojennym budynkiem - gracze zanudziłoby się na śmierć. Oto propozycje dla tych, którzy chcieliby zamieszkać inaczej.



Ziemiańska

Z zewnątrz prawie tego nie widać - zwykła sterta śmieci ledwo co wystająca z ziemi. Tyle że to, co widoczne, to właściwie sam dach. Ściany i podłoga wkopane są półtora metra w ziemię, wyłożone folią, a czasem nawet panelami i dywanem. W takim gniazdku można się urządzić jak król - ludzie mieszkają w nich całymi rodzinami.



Wypalony Żółw

Transporter, w którym z powodzeniem mieściła się armia robotów, bez trudu pomieści kilkunastoosobową grupę ludzi. Skorupa zniszczonego Żółwia po wypatroszeniu zmieniła się w pancerne schronienie zapewniające osłonę od wiatru, deszczu, przed chłodem i... no, przed głodem może nie. Ale poza tym lokum całkiem, całkiem. Trzeba było nieco w nie włożyć - dziury załatane są pozbijanymi naprędce deskami, a przez otwór będący niegdyś wyrzutnią rakiet wyprowadzony został komin pieca. Potrzeba chwili, by w tej kupie złomu dopatrzeć się gigantycznej maszyny, ale też nie od razu przybysz wpadnie na to, że ktoś tu w ogóle mieszka.



Wieża ciśnień

Pojedyncze wieże zachowały się w co starszych miastach i przy stacjach kolejowych. Wieża ciśnień to marzenie chłopców, którzy zostają sami na święta - co piętro montować można różne pułapki i zabezpieczenia. Szczyt to idealne miejsce dla strzelca. Świetne jako domek do obrony, przynajmniej tak długo, jak w grę nie wchodzi większy kaliber.



Przejście pod jezdnią

Niektórzy spryciarze ze zwykłego przejścia podziemnego zrobili sobie schron. U wylotów ustawili tamę ze śmieci, szkła i drutu kolczastego. O sufit nie muszą się martwić - te konstrukcje mogą wytrzymać nie tylko ruch drogowy, ale i uderzenie bomby. Wszystko, co trzeba zrobić, to zadbać o oświetlenie i ogrzewanie.



Namiot cyrkowy

Choć brezent w wielu miejscach jest już naderwany, a spod łat niemal nie widać pierwotnego koloru, namiot spełnia rolę zewnętrznej osłony. W środku jest jeszcze jedna, wsparta na głównym maszcie warstwa brezentu, która zajmuje część dawnej sceny. To tam są łóżka i co cenniejsze gamble. Do części z widownią mieszkańcy spędzają na noc bydłota, tam też bawią się mniejsze dzieciaki. Namiot nie musi być ogromny, żeby bez problemu pomieścić całą osadę.



Jaskinia niedźwiedzia

Stare zoo to po prostu kryjówka za kryjówką - trudno nawet powiedzieć, co bardziej nada się na świetne mieszkanko - pawilon z rybkami, zimowe chatki dla szympanсів czy jaskinia niedźwiedzia. Ta ostatnia to skalisty bunkier w samym środku ruin - kręty korytarz zakończony jaskinią. Po zwierzakach nie ma już śladu - jak kto sobie mieszkanie posprząta, tak będzie mu śmierdziało.



Biblioteka

Biblioteka jako dom to same plusy - książki rozwiązują problem nudy, ogrzewania, a i na posłanie mogą się nadać. Szkoda tylko, że po trzydziestu latach wojny zapas papierowego opału nawet w dużych bibliotekach jest już na wyczerpaniu.



Siedziby bossów

Boss w twojej przygodzie to nie byle kto - warto go dopieścić innym otoczeniem niż standardowe biurko z palmami i pudełeczkiem cygar. Żeby bohaterowie graczy potraktowali go jak szefa, musi żyć jak szef, a nie drugorzędny nadzorca z jakiejś pipidowy.



Podziemny parking

Schody w dół, w dół i w dół, jakby gość nie mógł sprawić sobie specjału od windy. Przy drzwiach na każde piętro strażnicy. Kończą się już zamieszkałe poziomy, ale do szefa ciągle schodzi się niżej, a wszędzie ci strażnicy. Wreszcie, po naprawdę długiej chwili, po schodzeniu w ciemnościach rozświetlanych jedynie niesionym światłem, dotrzeć można do poziomu z drzwiami solidnymi jak śluza. Za nimi migotają lampki oliwne, pachnie kadzidełkami, a podłoga wyłożona jest dywanami. Cały poziom - rozległy i pełen kolumn - to jedno pomieszczenie z niezliczoną ilością poduszek, materaców, koców i dywanów, ułożonych w prawdziwą mozaikę. Dzięki temu boss może chodzić boso i jedynie w szlafroku. I oczywiście z przewieszoną przez ramię kaburą ze spluwą, jeśli wśród jego licznych cnót jest także paranoja.



Harem

Zakopany pomiędzy wzgórzami kurort strzeżony jest przez gości z karabinami i kundlami wielkości prosiaka. Spacerują oni wzdłuż ogrodzenia, pomiędzy odkrytymi basenami, zdają się być obojętni na rytmy muzyki i wdzięki pluskających się kobiet. A muzyka rozbrzmiewa bez przerwy - jeśli nie gra ekipa z gitarami i w sombreroach, robi to za nią sprzęt z wielkimi kolumnami. I kobiet trudno byłoby się doliczyć - są ściągane z całej okolicy - prędzej czy później trafia tu każda co ładniejsza dziewczyna. Znaleźć pośród tego wszystkiego szefa nie jest łatwo - pewnie zaszył się gdzieś między jacuzi a barkiem. Jeszcze trudniej domyśleć się, że koleś w przerwie między winem, kobietami i śpiewem znajduje jeszcze czas na wydawanie sensownych rozkazów. A jednak tak właśnie jest. Bo ten właśnie zalany, zaćpany człowieczek jest pierwszą po Bozi osobą w promieniu stu kilometrów.



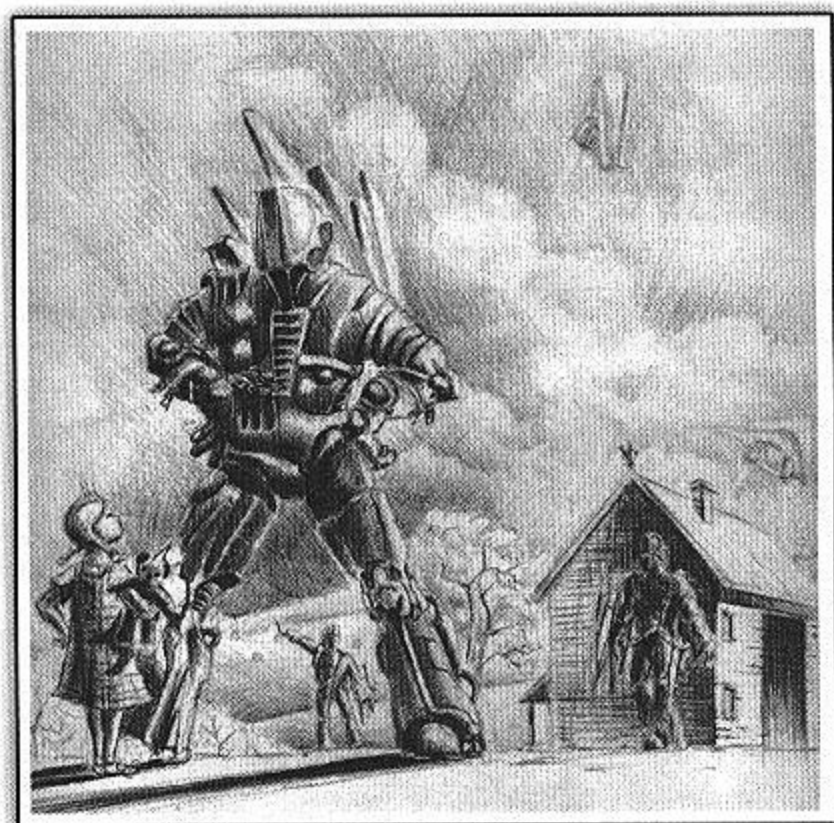
Kościół

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to olbrzymi tron ustawiony na ołtarzu. Cała reszta - krzyże, figury świętych, witraże i płaskorzeźby to tylko oprawa tego jednego miejsca... na którym siedzi szef, jak król i władca. W kościele pełno jest ludzi, ale nikt nie przyszedł tu się modlić. W ławkach siedzą cicho ci, którzy przyszli prosić bossa o rozsądzenie sporów. Koło chrzcielnicy czwórka strażników rżnie w karty, a w bocznej nawie, przy konfesjonale, rozłożył się dentysta i w ekspresowym tempie załatwia kolejnych pacjentów. Po przyklejonym do ścian balkonie spacerują leniwie strażnicy, a z zakrytą dochodzi gryzący zapach mydła i kłótnie głosy piorących kobiet. Gdy robi się za głośno i trudno jest usłyszeć własne myśli, a co dopiero rozmówcę, na kazalnicy wchodzi gruby strażnik i każe wszystkim się zamknąć. Gdy to nie pomaga, wyszarpuje pistolet i strzela powietrze. W zapadłej nagle ciszy słychać tylko trzask, gdy odstrzelona dłoń cherubina uderza o marmurową posadzkę.



Robociarnia

Cały pokój - pancerne pomieszczenie dawnego sądowego archiwum - wypełnione jest robotami Molocha. Sterczą pod ścianami, zwisają z sufitu, kończyny i koła zalegają na półkach, a podłogę wyścielają drobne części. Roboty są jednak całkowicie wypatroszone - w większości nie ma nic prócz skorupy, w reszcie działają pojedyncze układy i żalosne szczątki programów. Kidnaper stoi tylko w miejscu, otwiera i zamyka drzwi, gdy kto się do nich zbliży. Podwieszony w rogu Sieciarz operuje żarówką, a Kurczak biega po kapie. W kącie stoi Strzelec, który uruchomiony być może do trybu strzału ukrytym przyciskiem przy biurku bossa. Biurko zrobione z fragmentów pancerza Inżyniera ma jeszcze inne przyciski. Ponoć jeden z nich odpowiada za zatrute igły wysuwane z przeznaczonych dla gości taboretów skonstruowanych na bazie ruchomej bomby. Ponoć nie są one zbyt wygodne.



KURS SAMOOBRONY DLA BN-ÓW

Bohaterowie - doświadczeni i w grupie - czują się nieraz wystarczająco silni, by terroryzować całe miasteczka i osady, zabawiając się w okupantów. Aby nie weszło im to w krew, trzeba im pokazać, że dzisiejsze osady są zabezpieczone przed takimi zagrożeniami jak oni, każda na swój własny, niepowtarzalny i pomysłowy sposób. Gdyby nie były, dawno już zamieniłyby się w zgłiszczą. Zaś aby nie wystawiać w każdej osadzie wciąż podobnej grupki strażników, sięgnij po opisaną na dalszych stronach kolekcję stróżów świętego spokoju.



Kto broni?



Szeryf

Koleś w kowbojskim kapeluszu, z gwiazdą na piersi, porządną spluwą i kilogramem szacunku u mieszkańców powrócił na scenę. Szeryf jest po trochu ochroniarzem, po trochu sędzią, strażnikiem więziennym i gliniarzem. Do pomocy ma paru przygłupów, którzy zgrywają ważniaków i każą się do siebie zwracać per "panie pomocniku szeryfa". Do szczęścia szeryf potrzebuje jeszcze siedziby z biurkiem, przynajmniej jedną celą i pękiem kluczy na gwoździu.



Najemnicy

Gdy wioska chce pokazać, że nie jest pierwszą lepszą dziurą, zatrudnia do ochrony ekipę profesjonalistów. Czasem są to frontowi weterani, wyszkoleni i wyekwipowani jak komandosi - w takim wypadku bohaterowie z apetytem na łatwe gamble mogą pokruszyć sobie trochę zęby. Innym razem to jedynie banda pozerów prawie bez amunicji i woli walki, ale za to z tysiącem pomysłów na rozrywkowe spędzenie czasu.

W tej branży trzeba dbać o wizerunek. Jeśli cała ekipa, np. taka trójka Kojotów Nebraska, nosi jednakowe ciuchy w szaroczarne moro, wypucowane na glanc glany i bojowo zaciągnięte na oczy czapki, to każdy, kto tylko się nawinie, od razu czuje respekt. Niby to tylko trzy osoby, ale dają radę ze swoimi pukawkami. Hustler - rudy byczek z M60, zajmuje się wsparciem. Amy - drobna laseczka z łukiem na plecach - zajmuje się cichą robotą. Do tego Winston zaterkocze od czasu do czasu swoim M16. Wyglądają profesjonalnie. I działają profesjonalnie.



Gang

"Siedź spokojnie na tyłku, to jest teren Różowych Piszczeli. Nasz teren!" - po takim tekście z ust twardziela we wdzianku z symbolem gangu bohaterowie powinni dwa razy się zastanowić, zanim zaczną mieszać. Gangerzy nie puszczaają płazem wybryków, w których ucierpiał ktoś z nich. I choć zapewne nie dorównują siłą frontowym fachowcom od broni, na pewno bohaterowie nie mogą ich zupełnie olać. Gdy tylko zaczną szumieć, ktoś pobiegnie po pomoc - czy to uderzyć w dzwon, czy odpalić flarę lub puścić zwyczajny znak dymny. Wtedy należy oczekiwać szybkich odwiedzin i spowiedzi na dywaniku u rozjuszonych i nakręconych na spuszczenie manta gangerów.

Armia

Stanów już dawno nie ma, ale rozmaite oddziały ciągle jeszcze szwendają się tu i ówdzie. Ludzie jakoś nie potrafią rozstać się z mundurami, salutowaniem i nieśmiertelną grochów-



ką z kuchni polowej. Gdy jakiś teren chroniony jest przez armię z prawdziwego zdarzenia (najczęściej mowa tu o Posterunku), od razu można poczuć, że jest inaczej: fachowo rozłożone stanowiska ogniowe, regularne warty, dryg i regulamin, a co niedzielę paradna musztra. No, chyba że ktoś rozpuścił oddziały, wtedy na ulicach jest większy rozpiżdziel niż w Detroit, a za bimber kupić można absolutnie wszystko, co tylko kwatermistrz dostarcza żołnierzom... Wszystko to w ramach kontraktu "bezpieczeństwo za surowce", albo dlatego, że dane osiedle jednostkę stworzyło.

Wygląda to np. tak: Wieżyczka strażnicza reflektorem, karabinem maszynowym i workami z piaskiem; ośmiu żołnierzy; pies strażniczy; lekko opancerzony łazik z szyną do zainstalowania karabinu, radiostacja, transzeje stanowisk i okopów. A nie mówiłem, że robi wrażenie?



Lokalny twardziel

Do skutecznej ochrony osady niepotrzebny jest oddział koleś z przedwojennych jednostek specjalnych. Równie dobrze poradzi sobie jeden człowiek, Bohaterowie wjeżdżają tylko do wioski, a siedzący przed swoim domem dziadek od razu szepcze do wnuczka - "Skocz no po pana Mansona. Zdaje się, że będzie potrzebny".

Facet nie musi nawet - w razie rozróby - otwarcie stawiać do walki. On ma wykonać tylko swoją robotę, czyli wyeliminować zagrożenie. Jedni zabierają się za to z karabinem w ręku i wiadrem amunicji na plecach, inni wybiorą przemyskanie od zasłony do zasłony i bezszelestne strzały z łuku albo kilka sprytnych pułapek. Prawdziwy twardziel robi porządek samym nożem lub stalową pałką.

Teoretycznie wszystko, co muszą zrobić bohaterowie, żeby poczuć się panami i władcami okolicy, to pozbyć się takiego gościa. Tylko że on nie z takimi pewnie już dawał sobie radę i nie ma zamiaru odpuścić. Może to tylko jeden koleś, ale za to skuteczny jak armia. Ot, na przykład były gladiator na emeryturze albo zabójca maszyn na urlopie. Kim by nie był, sąsiedzi ufają mu nie bez powodu.



Maszyny

Maszyny są złe i każdy pastor powie, że Bozia zabrania się nimi posługiwać. Ale wielu nie ma nic przeciwko temu, żeby w garażu czekał sobie Łowca albo Strzelec po trepanacji. W razie kłopotów bierze się po prostu panel sterujący i improwizuje się na oczekaniu najazd Molocha na sprawiających kłopoty.

Niektóre osady, w których nagromadziło się więcej jajogłowych, w ogóle nie przejmują się tym, co ludzie powiedzą. Maszyny to u nich rzecz normalna - zarówno takie przedwojenne, przeprogramowane Molocha, jak też samoróbki. Parę człapiących ot tak sobie blaszaków to niezły straszak. Jeśli do tego jeden z nich dostanie rozkaz pilnowania bohaterów graczy i będzie się za nimi włóczył wszędzie w obrębie miasta, powinno im to wybić z głowy głupie pomysły. A przynajmniej skłonić do kombinowania.



Snajper na wieży

Wiocha ma stary kościółek z wieżą, którą widać z daleka. Na wieży kiedyś był dzwon - dziś go już nie ma. Za to mieszka tam pewien pan z porządnym karabinem i lunetą. Gdy tylko zauważy on obcych, którzy mogą sprawiać kłopoty, zaczyna bacznie im się przyglądać przez tę lunetę. I jeśli tylko zacząną robić coś, co w cywilizowanym miejscu jest absolutnie niedopuszczalne, jak na przykład wymachiwać bronią czy nokautować ludność miejscową, snajper posyła im kulkę.

W związku z tym miejscowi trzymają się paru zasad. Nie wpuszczają obcych pod swój dach, gdzie byliby ukryci przez wzrokiem snajpera. I nigdy nie spoglądają na wieżę, by nie zdradzić kryjówki snajpera.



Zaprzyżnione mutki

Mutki w doskonałej komitywie z ludźmi - to nie tylko obrazek z Saint Louis. Mutki świetnie nadają się na porządkowych - zwłaszcza te wielkie, mięśniaste i trudne do zabicia. Albo takie, które od ludzi różnią się takimi drobiazgami jak telepatia.



Hodowane bestie

Dawniej jak ktoś chciał mieć pewność, że nikt mu się nie będzie szwendał po placu, wypuszczał gromadkę rottweilców i mógł spać spokojnie. Teraz wachlarz pupilków do hodowania jeszcze się zwiększył - z każdym rokiem mutacje fundują nowe straszdyła. Jeśli w danym miejscu trafi się akurat treser, miejscowi mają już problem bezpieczeństwa z głowy.

Ludzie wykorzystują w tym celu właściwie każdego zwierzątko, jaki im wpadnie w ręce. Tradycyjnie zaufaniem cieszą się psy - te klasyczne, model przedwojenny, jak i ich zmutowani kuzyni. Ale czemu by nie trzymać na smyczy olbrzymich pajaków, gankora albo alahamy?

Gdzie się bronić?

Prosta zasada: w Zastranej Ameryce każdy, komu tylko radiacja nie wysmażyła mózgu, pomyśli prędzej czy później o bezpiecznym miejscu na wypadek kłopotów. Gdy bohaterowie zaczną szumieć i gdy nadciąga horda mutków, mało kto biega w kółko wymachując rękami albo czeka jak ciele w domku o ścianach z kartonu. Ludzie raczej spieprzają do kryjówek, w których mają szansę na zwycięstwo nawet wtedy, gdy napastnik dysponuje zdecydowanie większą siłą ognia.



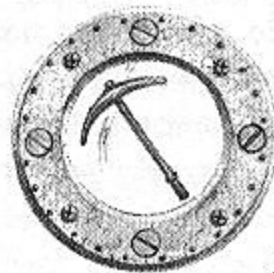
Bunkier

Ze wzgórza, u stóp którego rozłożyły się domy, wyrasta kilka szarych, topornych budowli. W wąskich strzelnicach widać gdzieś lufę karabinu maszynowego albo choćby grot strzały. Choć nadkruszony i poznaczony kulami, przedwojenny bunkier ciągle świetnie się sprawuje w roli strażnika okolicy.



System jaskiń

Matka natura i co bardziej cwany kolo są w stanie zmienić poprzecinaną tunelami górę w twierdzę nie do zdobycia. Główne wejście to ciężkie drzwi z pospawanych kawałków metalu, od zewnątrz obrzucone gipsem i pomalowane tak, żeby nie odróżniać się od skały dookoła. Inne - otwory wentylacyjne i wyjścia "w razie czego" - zostały sprytnie zamaskowane, tak że potrzeba cholernej dawki szczęścia, by je odkryć. W środku, by dotrzeć do większych jaskiń, trzeba przedzierać się wąskimi tunelami - w czasie, gdy intruz kombinuje, jak by tu przecisnąć się z plecakiem i spluwą, obrońcy mają mnóstwo czasu na przegrupowanie i działanie. Jedne jaskinie przerobione zostały na pułapki - na głowy intruzów spada z tarasów i galerii grad strzał, kul i kamoli. Inne to ślepe zaułki - gdy tylko pechowiec się tam wpakuje, obrońcy zawałają za nim korytarz. Pośród tego wszystkiego są też takie, w których gromadzą się obrońcy z zapasami.



Kopalnia

Jedna kopalnia bez problemu pomieści całe miasteczko, jeśli tylko załatwi się jakiś problem wentylacji. Nie trzeba nawet zjeżdżać na niskie poziomy, w zupełności wystarczy trzymać się tuż po powierzchni. Obrońcy do dyspozycji mają pozostałości sprzętu górniczego, a wiadomo, jak to boli - dostać w pysk toną gruzu lub zostać połaskotanym przez górniczy kombajn, który nagle rusza ochoczo do pracy.



Wieżowiec

Jeden porządny blok w zupełności wystarczy jako miejsce obrony. Dobytek, starców i dzieciaki ładuje się na najwyższe piętro, a obrońcy zaczajają się na pierwszym czy drugim. Barykadują schody, pilnują okien i szybów, obrzucają przeciwników czym się da, strzelają i walczą, a gdy tylko zaczyna być źle, przenoszą się na kolejne piętro. Tam już czeka nowa porcja pocisków i pułapek - wszystko zaczyna się od nowa. Jeśli atakujący będą musieli ponawiać szturm siedem, dziesięć czy dwadzieścia razy, w zależności od liczby pięter, być może w pewnym momencie im się zwyczajnie odechce.



Złomowa twierdza

Przepis na złomową twierdzę jest prosty. Bierzesz szkielet budynku i doczepiasz do niego wszystko, co się da i może posłużyć do ufortyfikowania: wraki samochodów, autobusów, kawałki płotów, drzwi, dosłownie wszystko. Okna przesłania się klapami studzienek, a na zewnątrz wystawia tylko ostrza, włócznie i lufy. I gotowe. Czekamy na chętnych.



Ufortyfikowane domostwa

Na ogół dom mieszkalny nie jest najlepszym miejscem na schronienie - za dużo w nim okien, za cienkie ściany, drzwi zbyt łatwe do wyważenia. Jeśli jednak trochę się przyłożyć, da się go zamienić w miejsce dogodne do obrony. Gospodarz zawsze ma przewagę - wie, przez które drzwi można strzelać, a które zatrzymają kule, zna rozkład pomieszczeń, pamięta, gdzie zamaskował zejście do piwnicy albo minę. Nic nie stoi na przeszkodzie, by na taką twierdzę przerobić jeden z budynków osady i tam w razie potrzeby chronić się całą grupą.



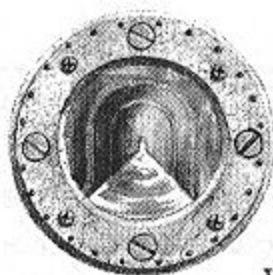
Wieża ciśnień

Pozostałość z czasów, kiedy do tego, by woda leciała z kranów, używano grawitacji. Dziś może znów działać jak kiedyś, może jednak być wykorzystywana do innych, bardziej militarnych celów. Wieża zapewnia świetny widok na okolicę, nadaje się na kryjówkę dla snajpera, a w razie czego może pomieścić większą grupkę osób. Jedyne mankament jest taki, że raczej nie oprze się poważniejszej broni. Na szczęście mało kto dziś dysponuje poważniejszą bronią.



Kościół

Ołtarz, krzyże, ławki i reszta religijnego sprzętu, a pomiędzy tym worki z piaskiem, spluwy i żelazne racje - kościół daje schronienie nie tylko zbłąkanym duszom, ale i zagrożonym ciałom. Pomieści się w nim całkiem spora grupa, a ściany są na tyle grube, by można myśleć o poważnej obronie. W środku jest porządek - w nawie po lewej, pod statuą świętej Klary, leżą ranni, w tej po prawej mieści się skład amunicji strzeżony przez gipsowego świętego Marcina. Na wieży siedzi wartownik, który wprawia w ruch dzwon - nie na msze, lecz na alarm. Jeśli atakujących nie powstrzymają skrupuły przed bezczeszczeniem świętego miejsca albo niszczeniem zabytku, być może zrobią to kule obrońców. Do tego zwyczajowe kraty i mocne drzwi, w jakie zaopatrzone były przedwojenne kościoły na wypadek zbyt namolnych wiernych, gdy kościół miał akurat wolne.



Kanały

Gdy obcy przybywa do miasta, widzi rozpieprzone budynki, zatarasowane ulice - czasem natknie się na kawałki jako tako wysprzątane i przystosowane do życia. To, czego nie widzi, to tunele ciągnące się pod powierzchnią kanalizacji, idealne miejsca do obrony. Można z niej nękać napastników - cicho podnieść wąż, oddać jeden, góra dwa strzały i schować się, zanim frajerzy zorientują się, o co biega. A nawet jak na to wpadną, czeka ich łażenie po zastawionych pułapkami korytarzach, babranie się w szlamie i gonienie obrońców. Obrońców, którzy na pamięć znają tutejszy układ tuneli i rozłożenie włączów i mogą spokojnie pogrywać z napastnikami w ciuciubabkę.



Ukształtowanie terenu

Goście z pustyni nie budują twierdz, a mimo to całkiem nieźle bronią się w swoich wioskach, nawet jeśli składają się one z paru namiotów. Ich sprzymierzeńcem jest ukształtowanie terenu - skały, wzgórza, jary i kotliny. Wiedzą dokładnie, ile mogą przebiec, będąc poza zasięgiem wzroku, jak długo daje im osłonę dany kawałek skały i w którym miejscu niewinnie wyglądająca płaskownica zmienia się w śmiercionośne ruchome piaski. Ścigać nomadów po pustyni to jak walczyć z rekinem będąc w wodzie.

Jak się bronić?

Jeśli gracze liczą na to, że odpowiedzią na ich akcje będzie co najwyżej chaotyczna strzelanina, to są w błędzie. Bohaterowie niezależni mają swoje sposoby na przetrwanie w brutalnym świecie, w którym grasują mutki, gangerzy, roboty i bohaterowie graczy. Oprócz spluwy i pałki zdarza im się używać czasem także głowy.



Twierdza

Na pierwszy rzut oka wiocha może się wydawać całkiem bezbronna - nie widać ani kolesi z karabinami, ani nawet zmutowanego kundla na łańcu. Ale niech no tylko zacznie się rozróżba - zaraz okaże się, dlaczego mieszkańcy czują się w miarę bezpiecznie. Ich obrońcy nie kręcą się między nimi, nie mieszkają pod tym samym dachem. Do swojej dyspozycji mają zupełnie oddzielną budowlę - czy to górującą nad wiochą jak dawne zamki w czasach smoków i rycerzy, czy też oddaloną nieco bardziej, a ochroną obejmującą większy obszar. Na reakcję potrzeba chwili, ale taki system zapewnia "cywilom" bezpieczne schronienie, a obrońcom ufortyfikowany punkt obrony w razie większej zawieruchy. Gdy problemem jest tylko hałaśliwa banda przybłądów, z twierdzy wyrusza oddział szybkiego reagowania, który przywraca ład, porządek i komfort na chronionym obszarze.



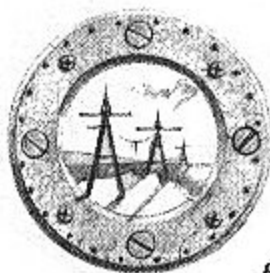
Ewakuacja

Najlepszą formą obrony jest ucieczka. Gdy tylko zbliża się poważne zagrożenie, w osadzie nie ma nikogo, kto by zgrywał bohatera - wszyscy jak jeden ładują się do autobusów z całym dobytkiem i spieszą tak szybko, jak się da. Na zamianę wiochy w karawanę potrzeba góra pół godziny. Jedni składają namioty, inni zbierają rzeczy, jeszcze inni przywracają pojazdy do stanu używalności - ludzie znają swoje miejsce i zakres rzeczy do zrobienia. Kawalkada pojazdów to nie łatwy łup - wozy są opancerzone, a między nimi pomykają uzbrojone łaziki.



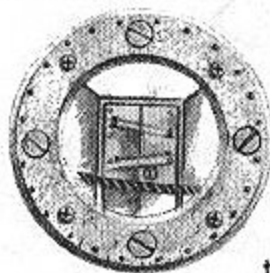
Pospolite ruszenie

Jeden dom to żadne wyzwanie dla przybłedy. Ale jeśli do kupy zbiorą się mieszkańcy całej ulicy, albo - jak na teksańskich zadupiach - wieśniaki z farm jednego hrabstwa, intruz będzie miał do czynienia z prawdziwym oddziałem, żeby nie powiedzieć - armią. Wystarczy tylko, by do sąsiadów dotarł sygnał alarmowy - czy to kurier z wiadomością, czy widok słupa dymu albo choćby wytresowany kundel z kartką przy obroży - a zaczyna obowiązywać solidarność i braterstwo. Ludzie ściągają strzelby ze ściany, biorą w łapy widły i pałki i ruszają na pomoc. System ma swoje mankamenty - potrzeba paru chwil na zebranie się do kupy (w mieście zajmie to może kwadrans, na zadupiach czasem i cały dzień), a i nie każdy z zebranej bandy to urodzony wojownik z doświadczeniem frontowym. Ale przeciwko bandom gangsterów i rozwydrzonych bohaterów graczy niejednokrotnie skutkuje bez zarzutu. Kto się oprze setce lub dwóm setkom rozjuszonych rolników z improwizowaną bronią?



System wartowni

Wypatrzeć zagrożenie odpowiednio wcześniej to połowa sukcesu. Tereny wokół miasteczka są więc bacznie obserwowane - w wartowni zmieniono olbrzymie maszty dźwigające kiedyś linie wysokiego napięcia. Dzisiaj udźwignąć muszą tylko małe budki, w których siedzi dwóch czy trzech gości i w przerwach między rozdaniem kart rozgląda się dookoła. Maszty zapewniają widok na całą okolicę - przy dobrej widoczności obsadzenie trzech, może czterech gniazd i komplet lornetek wystarczy do lustrowania kilkudziesięciu kilometrów kwadratowych!



Izolacja

Jedni na zagrożenie reagują agresją, a inni zamykają się na cztery spusty i czekają, aż sytuacja się uspokoi. Gdy miejscowi dysponują przedwojennym schronem, kopalnią albo siecią jaskiń, muszą jedynie zadbać o to, by nikt nie został na zewnątrz. Takie miejsca zwykle są nieźle ukryte. Nawet jeśli uda się je znaleźć, atakujący będzie musiał się do nich jakoś dostać. Bez ciężkiego sprzętu poradzenie sobie z potężnymi słupami schronu to poważny problem. Goście z jaskiń mogą za sobą zawalić wejście, jeśli są przygotowani na spędzenie w zamknięciu paru tygodni.



BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Katalog spotkań

Równa trzydziestka bohaterów niezależnych. Co z nimi zrobisz - twoja sprawa. Możesz wcisnąć ich do swojej przygody, ale równie dobrze wypadną jako postacie zupełnie niezwiązane z jej głównym wątkiem. Gracze zwyczajnie natkną się na nich i może poświęcą im odrobinę uwagi, a może nie. Jeśli ich oleją, dostaną jedynie do zrozumienia, że poza ich niezwykle zajmującymi przygodami w świecie dzieje się coś jeszcze, ludzie mają swoje własne problemy. Goście z katalogu nie urwali się z choinki - każdy jest w danym miejscu z jakiegoś powodu, ma we łbie takie a takie doświadczenia, reaguje na otoczenie i bohaterów graczy w taki czy inny sposób. Przedstawiaj ich jako żywych ludzi, a nie transportery z gamblami. Sesja wyjdzie przez to ciekawsza, a świat dużo barwniejszy. A jeśli gracze stwierdzą, że danemu BN warto przyjrzeć się bliżej, będziesz miał gratis grzecznego, nie mieszaającego za wiele w twojej kampanii wątek do rozegrania na boczku.



Belinger

Gosć drażący na piechotę przez bezdroża wygląda co najmniej osobliwie. Ubrany jest w skafander pracownika naukowego placówki badawczej, z naszywkami, flagą i tajemniczymi skrótami, ale cały potargany, pobrudzony i cuchnący, jakby nigdy nie był prany. Gębę ma wychudzoną, nieogoloną, z oczami zmrużonymi jakby od słońca. Do tego trzęsie się jak stuletni dziadek. A niech no tylko zacznie mówić - jego odpowiedzi nie mają zbyt wielkiego sensu, do czasu aż zatrzyma się na moment, rozejrzy dookoła i nie stwierdzi, że to chyba nie jest Los Angeles. Jest jak nawiedzony, jak jakiś świr. Jednak gdy się odezwie, nie da się wprost oderwać. Mówi spokojnie, ale jakoś dostojnie, głośno, ale nie krzykliwie. No i te tematy: Bóg, objawienie, historia, zbawienie... Jedni uznają go za popieprzence do kwadratu, ale dla wielu stał się czymś na kształt kapłana.

Belinger to zbieracz Tornado, cholernie wyniszczony przez nałóg. Wyniszczony tak bardzo, że aż teoretycznie dawno powinien zdechnąć. A jednak... nie tylko żyje, ale pojawiła się u niego dziwna zdolność. Facet najwyraźniej wyczuwa, gdzie pojawi się wir Tornado. Przemierza środkowe Stany od jednej do drugiej czarnej burzy, tak naprawdę nigdy nie opuszczając do końca swoich wizji. Kiedyś musiał być specem - dziś został z niego strzęp człowieka. Jest jak chorągiewka poruszana tylko i wyłącznie podmuchami tornadowej burzy.

Profesja: Spec

Budowa 7, **Zręczność** 10, **Charakter** 16, **Percepcja** 11, **Spryt** 12

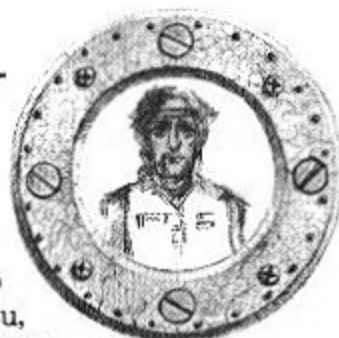
Choroba: paranoja

Reputacja: 1

Umiejętności: Prowadzenie pojazdów 2; Pistolety 1; Perswazja 2; Postrzeganie emocji 2; Wiedza ogólna (Geografia) 4; Wiedza ogólna (Chemia) 2; Wiedza ogólna (Języki) 3; Znajomość terenu 4; Wyczuwanie kierunku 2; Niezłomność 5; Odporność na ból 3; Elektronika 2;

Cechy i sztuczki: Skupienie, Nauczyciel, Odporność na pogodę;

Ekwipunek: Zestaw książek i gazet naukowych, mapa okolicy, nóż, manierka, koc, fajka i tytoń, liofilizowana żywność, lina, saperka, latarka bez baterii, 4 pary okularów, 2 działki kiepskiej jakości tornado



Oddział w pościgu

Do bohaterów podjeżdża masywny łazik z zamontowanym z tyłu obrotowym działkiem i trzema pasażerami. Goście raczej nie wyglądają na leszczy - każdy ma na sobie ciemnoszary mundur z kompletnie nieznanymi znaczkami i godłem z czarnym orłem na czerwonym tle. Uzbrojeni są po zęby i w ogóle źle im z oczu patrzy.

Od bohaterów chcą jednak niewiele - pytają tylko, czy ci nie widzieli grupki gangsterów - owiniętych szmatami śmierdzeli na motorach. Dostaną odpowiedź i ruszą dalej z minami jednoznacznie wskazującymi na to, że gdy tylko ich dorwają, poleje się krew.

Profesja: Żołnierz/Najemnik

Budowa: 16/14/13, **Zręczność:** 13/15/12, **Charakter** 17/12/14, **Percepcja** 14/13/16, **Spryt** 13/11/14

Choroba: Szaleństwo bostońskie/Mount Rushmore/brak

Reputacja: 1

Umiejętności: Błajtyka 3/2/3, Prowadzenie samochodu 3/1/1, Pistolety 4/2/3, Karabiny 3/3/3, Zastraszanie 3/4/3, Postrzeganie emocji 6/2/1, Czujność 3/2/2, Pierwsza pomoc 2/1/1, Odporność na ból 3/2/4, Zdolności przywódcze 4/1/1, Broń ręczna 2/4/2, Nasłuchiwanie 3/1/0, Maskowanie 1/2/1, Zdobywanie wody 2/1/1

Cechy i sztuczki: Rutyna, Maszyna do zabijania, Dobry i zły glina

Ekwipunek: M14 i 11 sztuk amunicji, FN-SCAR i 53 sztuki amunicji 5,56; Colt.635 wraz z 32 sztukami amunicji, granat obronny; lornetka, noktowizor z baterią, liofilizowana żywność i puszki na 2 dni, 10 litrowy baniak wody, 20 litrów oleju napędowego, 10 m liny, 15 metrów drutu kolczastego, zestaw ubrań sportowych, 2 pary gogli strzeleckich, butla z gazem, 30 gambli w lekach, album ze zdjęciami fabryki, toster, 2 zapasowe opony do samochodu osobowego.





“Podpucha” Britt

Facet taszczy spory kawał złomu - tu mechaniczna rączka, tam hydrauliczna nóżka... Jeszcze parę godzin wcześniej było to niezgorsze paskudztwo Molocha. Sam gość też jest niczego sobie - niby ubranie całe we krwi, niby pobrudzony bandaż na czole i karabin robiący za łaskę, ale drałuje równym tempem od czasu do czasu sprawdzając tylko, czy zabandażowane ramię nie zaczęło znowu cieknąć. Przez ramię przerzuconą ma istną strzelbę na cyber-słonie, przy pasie pobrząkują granaty. Zabójca maszyn bez dwóch zdań i to świeżo po robocie.

Britt ma na głowie trzy zmartwienia. Po pierwsze jest niezłe poharatany, a sam sobie jakoś nie bardzo ma jak pomóc. Po drugie - trochę przerosły go rzeczy, które musi nieść ze sobą, a każda z nich to ładna porcja gambli. A na dodatek musi zadbać, żeby nikt mu niczego nie zachachmęcił.

Profesja: Zabójca maszyn

Budowa: 15, **Zręczność:** 14, **Charakter:** 15, **Percepcja:** 16, **Spryt:** 13

Choroba: Chore nery

Reputacja: 1

Umiejętności: Kondycja 4; Pistolety 2; Karabiny 5; Motor 2; Opieka nad zwierzętami 3; Odporność na ból 3; Niezłomność 3; Morale 2; Mechanika 2; Elektronika 4; Wyrzutnie 2; Tropienie 3; Pułapki 2; Nasłuchiwanie 1; Wypatrywanie 2; Czujność 3; Maskowanie 4;

Cechy i sztuczki: Człowiek czy maszyna (z dodatku Zabójca mutantów/Lowca maszyn); Fire in the hole! (z dodatku Zabójca mutantów/Lowca maszyn); Komandos; Dom na plecach;

Ekwipunek: Cybernetyczne oko (Infrawizja); EMP; Pistolet sygnalizacyjny; Sieć; drut kolczasty - 10 metrów; Granat dymny; Żyłka wędkarska i zestaw igieł; Koc termiczny; Baterie 2 sztuki; Lek 4 dawki; Detektor ruchu; Piła spalinowa; 1 litr benzyny; PSG-1 i 15 sztuk amunicji; Nóż; zestaw narzędzi; Kompas; Namiot; 2 swetry z polaru; puszka kawy; nożyce ogrodnicze; 2 sztuki WD-Tabs; Plecak ze stelażem; 1 akumulator;



Uchodźcy

Już pierwsze spojrzenie na tę grupkę mówi, że z zadawania się z nią nie będzie wielkiego pożytku. Dwanaście, może trzynaście osób w lachmanach, z lichymi tobołami na plecach snuje się zupełnie bez ikry, by wreszcie z przerażeniem zatrzymać się i patrzeć, co zrobią bohaterowie graczy. Mężczyźni ze zwieszonymi głowami i opuszczonymi rękami i wychudzone kobiety z dziećmiakami na rękach. Bieda taka, że aż piszczący, żalność niesamowita.

Grupka to ocalańcy z pogromu osady Kartago III, pogromu autorstwa Hell Angels. Jeszcze trzy tygodnie temu ludzie ci mieli dach nad głową, zajęcie (wśród nich jest mechanik zajmujący się w przeszłości pompami i kanalizacją i położna z dwudziestoletnim doświadczeniem) - dziś nie zostało im nic prócz resztek dobytku, na które nie połaskili się nawet grabiący gangsterzy. Bohaterów proszą o jakąkolwiek pomoc - żarcie, leki, ubrania, cokolwiek. Chętnie podejmą się jakiejś pracy, choćby to nawet oznaczać miało zajęcie wyłącznie dla kobiet.

Przeciętny osobnik

Profesja: Medyk

Budowa: 10, **Zręczność:** 12, **Charakter:** 9, **Percepcja:** 10, **Spryt:** 14

Choroba: Drgawki

Reputacja: żadna

Umiejętności: Kondycja 2; Bijatyka 2; Zwinne dłonie 1; Perswazja 3; Błef 3; Postrzeganie emocji 4; Morale 1; Opieka nad zwierzętami 2; Pierwsza pomoc 2; Leczenie ran 3; Leczenie chorób 4; Czujność 3; Ukrywanie 2;

Cechy i sztuczki: Sanitariusz polowy; Aspiryna i tik taki

Ekwipunek: ubrania, zestaw garnków, stos gazet z 2019 roku, paskudne żarcie na 1 dzień, menażka z wodą, łom, rower, 5 aspiryn, koc, składane krzesło, 2 kociaki;





Pancernik

Drogą przetacza się powoli ciężki, zawałony pancerzem pojazd. Z wyjątkiem kilku małych okienek - czy raczej strzelnic - nie ma w nim żadnych otworów. Zostawia za sobą czarną, oleistą smugę dymu z pordzewiałej, sterczącej jak komin rury wydechowej.

Ci, którzy nim jadą, na wszelkie próby zbliżenia się odpowiadają najpierw strzałami ostrzegawczymi, a potem - salwą. Interesuje ich tylko i wyłącznie dowiezienie ładunku na miejsce, choćby i tym tempem miało to zająć trzysta lat. A co jest takie ważne, żeby wieźć to w wielkiej puszce? Nic innego, tylko działająca na ciekły azot lodoweczka z kompletem szczepionek na jakieś 123 choroby z syfilisem włącznie.



Typowy pasażer pancernika

Profesja: Wojownik autostrady

Budowa: 13, **Zręczność:** 11, **Charakter:** 14, **Percepcja:** 12, **Spryt:** 10

Choroba: Alergia

Reputacja: żadna

Umiejętności: Pistolety 1; Broń maszynowa 3; Karabiny 3; Zastraszanie 2; Odporność na ból 4; Niezłomność 3; Morale 2; Opieka nad zwierzętami 3; Pierwsza pomoc 2; Mechanika 2; Wozy bojowe 3; Nasłuchiwanie 2; Wypatrywanie 2; Czujność 1;

Cechy i sztuczki: Osłona samochodu; Snajper; Cztery pancerni

Ekwipunek: M16 A2 z lunetą, 24 sztuki amunicji, Ruger MP9 i 15 sztuk amunicji; hełm, okulary przeciwsłoneczne, zapalniczka Zippo, kurtka skórzana, lornetka, lekarstwa za 20 gambli, 2 paczki papierosów, zegarek, 1 puszka z mięsem, discman, 2 płyty z muzyką;

Wzorowi żołnierze

Dwójka żołnierzy w niczym nie przypomina poharatanych weteranów z frontu. Ich czarne mundury jakby właśnie wyszły spod igły, a w butach odbija się słońce. Do tego kompletny, regulaminowy ekwipunek - od karabinku szturmowego po menażkę przy pasie i czarnego jeepa za nimi. Wyglądają jak z przedwojennego katalogu, zwłaszcza ze swoimi wygolonymi, uśmiechniętymi, dobrze wykarmionymi mordami.

Z kilometra widać, że kolesie są na swoim terenie i przystanęli w patrolu. Przyszów witają, zachowując czujność, ale występując jako gospodarze, żeby nie powieździeć - panowie i władcy okolicy. Najwyraźniej mogą liczyć na wsparcie - wystarczy jeden komunikat nadany przez wmontowany w hełm komunikator.



Profesja: Żołnierz

Budowa: 16/15, **Zręczność:** 15/14, **Charakter:** 12/13, **Percepcja:** 14/10, **Spryt:** 13/12

Choroba: Amnezja/ Szaleństwo bostońskie

Reputacja: 18

Umiejętności: Bijatyka 2/2; Samochód 2/1; Pistolety 4/3; Broń maszynowa 6/2; Karabiny 2/1; Zastraszanie 1/3; Zdolności przywódcze 4/1; Morale 3/5; Postrzeganie emocji 3/2; Błef 4/3; Odporność na ból 3/1; Pierwsza pomoc 1/3; Materiały wybuchowe 2/1; Czujność 4/4; Tropienie 2/1; Wypatrywanie 0/3; Nasłuchiwanie 4/0

Cechy i sztuczki: Rutyna, Ruchome gniazdo CKM, Słuch absolutny

Ekwipunek: FN-SCAR i 56 sztuk amunicji; M60 i taśma 43 amunicji; Berenta i 27 sztuk amunicji; nóż, lornetka, hełm, kamizelka kuloodporna, 1 granat obronny, noktowizor, AR 23-beta, liofilizowana żywność, witaminy (10 sztuk), krótkofalówka, namiot termiczny, ładowarka do baterii, pozytywka, harmonijka ustna, lekarstwa na chorobę (5 sztuk);

Podejrzani strażnicy

Niewielka karawana składa się z czterech zbrojnych i może dziesięciu innych ludzi. Ci pierwsi strzegą karawany - dwóch po bokach, dwóch z tyłu. Uzbrojeni są w trochę starawą broń, od winchesterów po springfieldy, i chyba się spieszą - co chwila przynaglają "cywili" do szybszego marszu. Ci z kolei to dość osobliwa zbieranina. Jest tu i gość w garniturze, mały i zadbany, choć teraz włosy w nieładzie i kurz na skroniach. Jest paru tragarzy, dźwigających skrzynie i worki.





Do tego kobieta cała w gładko wyprawionych skórach i facet z futerałem na gitarę zamiast plecaka.

Tak naprawdę karawana miała nieco inny skład, tyle że została zaskoczona i rozbita przez tych właśnie, którzy teraz zgrywają ochronę. Prowadzą towary i ludzi do swojego miasteczka - tam zamieniają wszystko na gamble. Na bohaterów graczy patrzą trochę z byka, ale sami nie zaczęli rozróby - zależy im, żeby ich spławić jak najszybciej.

Profesja: Łowca

Budowa: 11/14/9/12, **Zręczność:** 13/13/17/10, **Charakter:** 14/11/13/15, **Percepcja:** 14/16/11/9, **Spryt:** 13/14/10/11

Choroba: Syndrom Thurmana

Reputacja: żadna

Umiejętności: Powołenie 3/1/1/2; Bijatyka 4/2/1/3; Broń ręczna 3/2/1/1; Rzucanie 1/1/4/2; Pistolety 2/3/1/2; Karabiny 2/2/2/3; Kusza 1/0/4/2; Zastraszanie 2/1/2/4; Perswazja 3/0/1/2; Mechanika 3/1/0/1; Błef 1/2/4/3; Morale 1/2/2/1; Komputery 0/3/1/2; Rusznikarstwo 2/1/0/0; Wycucie kierunku 2/1/1/1; Tropienie 3/2/4/1; Pułapki 1/5/2/3; Wypatrywanie 2/3/4/1; Maskowanie 2/1/0/3; Znajomość terenu 2/1/2/1;

Cechy i sztuczki: Fotograficzna pamięć; Obezwładnienie; Naprawdę, to nie moja wina

Ekwipunek: S&W .38 i 6 sztuk amunicji, Springfield i 10 sztuk amunicji, Obrzyn i 7 sztuk amunicji, kusza i 20 bełtów, części zapasowe 1 kg; Mały elektryk, 20 metrów liny i 4 haki, 10 konserw, 3 medpaki, 3 garnki zboża, worek cebuli, odtwarzacz DVD, atlas USA, plany dwóch pobliskich fabryk, aparat polaroid i kłisza, 2 kasety VHS, taśma izolacyjna

Zwiadowcy

Ta dwójka zwiadowców raczej sama wysledzi bohaterów niż da się im znaleźć. Ojciec, brodaty, krzepki gość w dżinsach, koszuli flanelowej i futrzanej kamizelce, wygląda trochę jak Mikołaj na diecie - wprowadził brzuch gdzieś mu wciągnęło, ale puciołowe policzki zostały. Jego córka nie ma jeszcze pewnie dwudziestu lat, ale w niczym swojemu staruszkowi nie ustępuje: tak samo objuczona jest plecakiem, tak samo czujnie rozgląda się po okolicy. Oboje świetnie znają się na przetrwaniu - znaleźliby wodę na samym środku Doliny Śmierci. Do tego stary naprawdę nieźle zna się na historii i geografii Stanów, a dziewczyna wcale nieźle radzi sobie z ranami. Jednego, czego nie potrafią, to walczyć. Nie mają nawet innej broni niż krótki łuk i noże myśliwskie.

Rodzinka nie wybrała się na piknik - nie zatrzymują się długo, nie więcej niż na jeden wieczór. Rankiem wracają na szlak. Muszą jak najszybciej dotrzeć do miasta, choć nie mają zamiaru dzielić się z bohaterami informacją, z jakiego powodu tak gnąją.

Profesja: Tropiciel

Budowa: 16/9, **Zręczność:** 15/16, **Charakter:** 10/12, **Percepcja:** 14/13, **Spryt:** 12/12

Choroba: brak/ osteoporoza

Reputacja: żadna

Umiejętności: Kondycja 3/1; Pływanie 2/2; Jazda konna 1/3; Pistolety 2/1; Broń ręczna 4/2; Rzucanie 2/5; Kradzież kieszonkowa 1/3; Karabiny 4/2; Łuk 5/2; Zastraszanie 1/2; Błef 1/3; Opieka nad zwierzętami 3/3; Niezlomność 2/2; Pierwsza pomoc 3/1; Leczenie ran 2/4; Wiedza ogólna (geografia) 4/2; Rusznikarstwo 4/0; Tropienie 6/4; Pułapki 3/2; Wypatrywanie 1/3; Czujność 3/4; Skradanie 3/2; Łowiectwo 2/3; Znajomość terenu 3/1; Zdobywanie wody 1/1;

Cechy i sztuczki: Wyczulone zmysły/Rozpoznawanie stworzeń; Sherlock Holmes/Szybki rzut

Ekwipunek: 2 konie, koce, lampa, 1 litr oliwy, 5 litrów wody, WD-Tabs, namiot, hamak, sieć i lina, wykrywacz metalu, zapas jedzenia na 2 dni, pies pasterski, futra, narkotyki (5 dawek), Komplet strzykawek (5), karimata, łuk i 21 strzał, 12 noży do rzucania, Magnum .44 i 4 sztuki amunicji, plecak, bandaż, leki na różne choroby za 20 gambli, rękawiczki skórzane, biżuteria.



Kapitan Humprey

Front. W pustym okopie siedzi żołnierz i pali papierosa. Opiera się na karabinie maszynowym, z którego zwisa długi pas amunicji. Obok niego leży parę granatów, za pasem zatknięty rewolwer i maczeta. Rękawy ma wysoko podwinione - na przedramionach widać równe rzędy wytatuowanych robotów - za każdego rozwalonego blaszaka - i czaszek - za organicznych leszczu. Spogląda tylko na bohaterów i cedzi przez zęby, jakby mówił o paskudnej pogodzie - "Śpieprzajcie stąd. Zaraz tu będą".





Kapitan czeka na maszyny, które zakopały się za wzgórzem. Dostał rozkaz, by nie przepuścić ich za linię okopu i wypełniał go przez ostatni tydzień, aż w ostatnim ataku padł ostatni jego podkomendny. To jednak nie zwalnia go z konieczności wykonania zadania - robotom po prostu nie wolno przedrzeć się dalej. Z tym że siedzi tu zupełnie sam, podczas gdy do zatrzymania ich nie wystarczyłby pluton. Nie przejmuje się tym jednak w ogóle, trudno dopatrzeć się w nim choć cienia strachu, jakby cała sprawa kompletnie go nie dotyczyła. Absolutnie niczego nie chce od bohaterów. No, chyba że mogą go poczęstować fajką - jego całkiem zamokły w ulewie, która przeszła tędy koło południa.

Profesja: Najemnik

Budowa: 15, **Zręczność:** 16, **Charakter:** 16, **Percepcja:** 11, **Spryt:** 12

Choroba: Drgawki

Reputacja: Sława 1

Umiejętności: Kondycja 3; Pistolety 2; Karabiny 4; Odporność na ból 3; Niezłomność 3; Morale 4; Odporność na ból 4; Mechanika 3; Elektronika 1; Wyrzutnie 2; Przygotowanie pułapki 4; Tropienie 3; Pułapki 2; Nasłuchiwanie 1; Wypatrywanie 3; Czujność 3; Maskowanie 4;

Cechy i sztuczki: Maszyna do zabijania, Słaby punkt, Głaz

Ekwipunek: 5 granatów, noktowizor, czujnik ruchu, koc, siatka maskująca, 2 puszki, 2 litry benzyny, zestaw narzędzi, 2 porcje Tornado, termos herbaty, 2 porcje lekarstwa, amfetamina 4 dawki;

Kawalkada zakonników

Po poboczu idzie kawalkada ponurych ludzi w zupełnie czarnych habitach, kapturach zasłaniających twarze, bosych, prawie bez bagażu. Co drugi ma broń - włócznię, pałkę albo strzelbę. Bez dwóch zdań musi to być jakaś mroczna sekta, z tych co to składają w ofierze całe wiązanki napletków pokonanych wrogów albo palą na stosach wszystkich, którzy nie mają takiego habitu jak oni. Różnią się wokół siebie aurą tak złowrogą, że wszystkie koty i małe dzieci uciekają w obawie przed stanieniem się rytualną ofiarą.

Tymczasem jeśli z nimi zagadać, okaże się, że owszem - uważają ten świat za padół zła, a zdecydowaną większość ocalałej ludzkości za zatwardziały grzeszników, ale z grubsza są jeszcze chrześcijanami i nie odmówią pomocy bliźniemu w potrzebie. Wprawdzie jedyne, co mogą zaoferować dla ciała, to woda i ultrapostne żarcie, ale czasem niewiele więcej jest bohaterom graczy potrzebne do szczęścia.

Są właśnie w drodze powrotnej z pozostałości katedry do swojej osady. Z ich gadki można wywnioskować, że tacy jak oni są w niej bossami: decydują o jej losach, podziale pracy i gambli. Stwierdzą wprawdzie, że dla grzeszników, w tym bohaterów graczy, nie ma w niej miejsca, ale nie zabronią wpaść z odwiedzinami, jeśli ci poczuja taką potrzebę.

Profesja: Kaznodzieja Nowej Ery

Budowa: 11, **Zręczność:** 13, **Charakter:** 15, **Percepcja:** 11, **Spryt:** 9

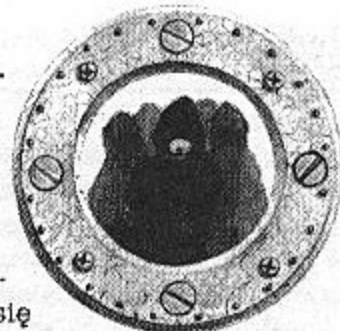
Choroba: Paranoja

Reputacja: żadna

Umiejętności: Bijatyka 3; Pistolety 1; Perswazja 4; Postrzeganie emocji 4; Błef 3; Zdolności przywódcze 4; Wiedza ogólna (Historia) 4; Znajomość terenu 2; Nasłuchiwanie 3; Wycucie kierunku 2; Niezłomność 2; Odporność na ból 1; Zdobywanie wody 2;

Cechy i sztuczki: Spójrz mi w oczy, To się robi tak

Ekwipunek: Kurtka skórzana, sztandar, bicz, 1 dawka leku, Morgenstern, Berreta i 5 sztuk amunicji, 5 m liny, 2 sadzonki pomidora, latarka, manierka



Kolorowy oddział

Ten oddział zwiadowczy w niczym nie przypomina niewidocznych jak duchy tropicieli Indian. Goście mają na sobie cudaczne kombinezony - pomarańczowe kurtki, brązowe spodnie, białe buty pod kolana i pasy. Na głowach hełmy z maską przeciwgazową, a w ręku plastikowe zabawki przypominające trochę broń, a trochę mierniki skażenia. Generalnie goście wyglądają, jakby właśnie spadli z nieba... albo wyszli z hibernatorów.





Można się z nimi dogadać po ludzku, trzeba by tylko uważać, żeby zanadto nie rozbudzić ich paranoi. Przybyszów traktują jak ciekawe, ale śmiertelnie niebezpieczne zwierzęta. W razie choćby pozorów zagrożenia wycofają się, gęsto się ostrzeliwując.

Profesja: ??

Budowa: 12, **Zręczność:** 15, **Charakter:** 12, **Percepcja:** 13, **Spryt:** 14

Choroba: brak

Reputacja: żadna

Umiejętności: Kondycja 1; Pływanie 2; Wspinaczka 3; Bijatyka 2; Pistolety 4; Zastraszanie 3; Zdolności przywódcze 4; Morale 1; Postrzeganie emocji 3; Błef 1; Odporność na ból 4; Pierwsza pomoc 2; Mechanika 3; Elektronika 2; Komputery 4; Wiedza ogólna (chemia) 2; Nasłuchiwanie 2; Wypatrywanie 3; Czujność 4;

Cechy i sztuczki: Wykształcenie, Niewrażliwość na lekkie rany

Ekwipunek: Kombinezon chemiczny, maska przeciwgazowa, detektor skażenia, miotacz ognia, WD-Tabs, Leki na różne choroby za 40 gambli, czujnik ruchu, mapy, laptop, 2 baterie, latarka, medpak

Żywy trup

Podróżnik, który napatoczył się na bohaterów, delikatnie mówiąc, nie wygląda najlepiej. Jego mundur cały jest w strzępach, twarz skryta za maską gazową, której nie zdejmuje nawet na chwilę. Wystające spod jej pasków kłaki są posklejane i całe w strupach. Niesiony przez niego karabin jest pordzewiały i nie sposób powiedzieć, czy w ogóle wystrzeliłby w potrzebie. Nie wiadomo, co tak przeżarło jego organizm, czy choroba jest zaraźliwa, ani nawet co znajduje się w niesionej na plecach butli, której zawartość wdycha bez przerwy.

Cieężko jest zrozumieć żołnierza - nie dość, że słowa tłumi maska, to jeszcze on raczej charczy niż mówi. Zda się jedynie wyłowić coś o misji, poszukiwaniach, zadaniu. W każdym razie gość nie ma zamiaru opuszczać obszaru, na którym się znajduje - powraca do przeszukiwania okolicy. Sądząc po wyglądzie, nie zostało mu wiele czasu.

Profesja: Szczur

Budowa: 11, **Zręczność:** 12, **Charakter:** 14, **Percepcja:** 11, **Spryt:** 9

Choroba: Przewlekła gorączka krwotoczna

Reputacja: żadna

Umiejętności: Kondycja 3; Pistolety 1; Karabiny 3; Perswazja 2; Odporność na ból 3; Niezłomność 3; Morale 4; Błef 2; Mechanika 3; Elektronika 1; Wyrzutnie 2; Nasłuchiwanie 1; Wypatrywanie 3; Łowiectwo 2; Zdobywanie wody 6

Cechy i sztuczki: Szary, Odtrucie żarcia

Ekwipunek: Maska gazowa, Sig Sauer i 2 sztuki amunicji, miernik promieniowania, wytrychy, plecak, garnitur, 1 litr samogonu, 2 kg mięsa, 2 litry wody



Harya

Ta kobieta w ogrodniczkach i skórzanej kurtce nie jest specjalnie rozmowna. Najwyraźniej się śpieszy i nie wygląda przy tym jak niezaradna dziewczynka. Wręcz przeciwnie - to kawał baby. Przy jej budowie ciała zapewne co poniektórzy faceci dostaliby kompleksów - mięśnie w niczym nie ustępują wyszlifowanemu, gladiatorskiemu bicepsom.

Jednak nie przyszła tu, by przeżyć muskuły. Harya jest treserem bestii, a przed paroma dniami coś utłukło jej pupilka - Pipo. Od tego czasu jest na tropie i ma zamiar tak długo leżeć za zabójcą, aż jedno z nich padnie.

Profesja: Treser bestii

Budowa: 16, **Zręczność:** 12, **Charakter:** 11, **Percepcja:** 13, **Spryt:** 10

Choroba: VTDS

Reputacja: 14

Umiejętności: Kondycja 2; Ujeżdżanie 2; Pistolety 2; Rzucanie 6; Kradzież kieszonkowa 1; Zastraszanie 3; Błef 1; Opieka nad zwierzętami 5; Niezłomność 2; Pierwsza pomoc 4; Leczenie ran 2; Wycucie kierunku 3;





Tropienie 2; Wypatrywanie 3; Czujność 4; Skradanie 3; Łowiectwo 2; Znajomość terenu 1; Zdobywanie wody 4;

Cechy i sztuczki: Bestia; Siekierozada

Ekwipunek: Kamizelka kuloodporna, magnetofon, włócznia, Colt "Peacemaker" i 12 sztuk amunicji, 5 tasaków, lina, 2 race, bandaż, zestaw kosmetyków, manierka 1 litr, 4 porcje leku na VDS

Koleś na wózku

Wzdłuż drogi jedzie człowiek na zmyślnym wózku inwalidzkim, zmontowanym na bazie przedwojennego, ale uzupełnionym mniej lub bardziej pasującymi częściami: z boków pojemniki wycięte z wózków na zakupy, na oparciu długa szyna na strzelbę, pod siedzeniem zimny teraz silnik. Widząc przybyszów, gość na wózku jeszcze przyspiesza, zdecydowanymi ruchami ramion nadając tempa ciężkiemu wehikułowi. Jednak gdy mimo to będą skraćć dystans, zerwie się z niego i najzwyczajniej w świecie odbiegnie, pozostawiając wózek.

Dlaczego tak łatwo pozbył się swojego pojazdu? Ano dlatego, że po pierwsze nie ma problemów z nogami, a po drugie posiada wózek dopiero od kilku godzin. Dopiero co załatwił autentycznego inwalidę, odzierając go do cna z gambli. Stąd też nieco gorączkowa reakcja - obawia się, że przybysze wiedzą, co zrobił i będą chcieli go ukarać.

Profesja: Szczur

Budowa: 9, **Zręczność:** 12, **Charakter:** 9, **Percepcja:** 12, **Spryt:** 12

Choroba: Zwapnienie płuc

Reputacja: żadna

Umiejętności: Kondycja 2; Pływanie 2; Wspinaczka 1; Bijatyka 2; Broń ręczna 1; Kradzież kieszonkowa 4; Zwinne dłonie 2; Proca 3; Perswazja 3; Błef 3; Postrzeganie emocji 2; Odporność na ból 2; Pierwsza pomoc 2; Wyrzutnie 2; Nashuchiwanie 3; Wypatrywanie 2; Czujność 2; Skradanie się 6

Cechy i sztuczki: Szary, Ciszej niż cień

Ekwipunek: Lina, proca i 10 pocisków, ubrania na zmianę, okulary, łom, torba sportowa, worek maki, butelka Coca-Coli, okulary, 1 puszka, koc



Gołębiowa babcia

Chmara gołębi obsadzających plac zwiastuje nadejście małej, pokurczonej staruszki. Idzie powoli i chwiejnie, przytłoczona swoim garbem. Ma na sobie wyblakły, czerwony płaszcz i kozaki i nieustannie łypie okiem spod zlepionej, siwobrunatnej grzywki.

Staruszka od bohaterów chciałaby coś do jedzenia. Połowę tego, co uda jej się wyżebrać, od razu daje ptakom, które obsiadają ją i latają dookoła tak, że prawie całkiem znika z oczu.



Pojazd miłości

Przy drodze stoi starożytny minivan volkswagena pomalowany w kolorowe, choć teraz przykurzone kwiaty. Sądząc po wystających spod podwozia nogach gmerającego przy nim kierowcy, żuczek ma problemy. Rzeczywiście - coś się spleprzyło i potrzeba ręki fachowca, żeby przywrócić go do działania.

Ekipa pojazdu miłości to hipisi jak z obrazka. Niezależnie od płci wszyscy mają długie włosy, okulary przeciwsłoneczne, koszułki i dzwony lub zwiewne szatki i oczywiście masę paciorków, pacyfek i innych błyskotek. Wlecznie się uśmiechają, podpalają jakieś skręty i w ogóle czynią miłość, a nie wojnę.





Przynajmniej z pozoru. Tak naprawdę bardziej niż pokój cenią sobie gamble, i to gamble innych. Bacznie przyglądają się ekipie bohaterów graczy - jeśli tylko wyniuchają okazję, pokażą, na co ich stać. Jeżeli zaś drużyna to sami twardziele ze sztuczką "Zły", podejść do sprawy trochę inaczej. Sami przecież nie dalej niż dzień drogi mijali całkiem sielską wiochę. Można by połączyć siły i pokazać wieśniakom, że życie nie jest usłane kwiatami.

Profesja: Złodziej

Budowa: 11, **Zręczność:** 15, **Charakter:** 14, **Percepcja:** 12, **Spryt:** 10

Choroba: Syndrom Draculi

Reputacja: 10

Umiejętności: Wspinaczka 2; Bijatyka 2; Broń ręczna 3; Kradzież kieszonkowa 6; Zwinne dłonie 4; Otwieranie zamków; Kusza 3; Perswazja 3; Błef 2; Postrzeganie emocji 2; Zastraszanie 2; Komputery 3; Nasłuchiwanie 3; Wypatrywanie 2; Czujność 4; Skradanie się 4; Ukrywanie się 3

Cechy i sztuczki: Kot, Odwrócenie uwagi

Ekwipunek: Garota, kusze i 9 beltów, plecak skórzany, łom, wytrychy, budzik elektroniczny, zegarek, biżuteria, fałszywe leki (10 sztuk), 9 sztuk dowolnej amunicji,

Rebeka

W knajpie siedzi dziewczyna ubrana trochę niecodziennie - ma na sobie długą suknię, gorset, na rękach bransolety, a na nogach - zgrabne buciki. Jak tylko ktoś wejdzie do środka i nie wygląda na maniakałnego zabójcę młodych i samotnych kobiet, pyta się go o to, czy nie umie czasem grać na gitarze.

Rebeka tańczy, i to tańczy najgorętsze latynoskie rytmy. Potrzebuje tylko akompaniamentu, by wyjąć kastaniety i wyskoczyć na środek sali. Jej taniec jest zupełnie niezwykły, żywcem wzięty z dawnych, dobrych, pokojowych czasów. Przy okazji rozpala też żądze męskich, szowinistycznych świni - swoim przedstawieniem Rebeka może napytać sobie biedy. Jakoś jej to nie powstrzymuje. Jedni kochają napieprzanie z kałasza, inni dniami i nocami dębnią w elektrownice, a Rebeka, gdy tylko może, tańczy.



Pechowy kurier

"Hurry" Simon to kurier regularnie pokonujący pustkowia, krążąc między osadami. Jego łazik to arcydzieło użyteczności - minimum wygód, maksimum przestrzeni ładunkowej. Wygląda bardziej jak klatka na kółkach niż samochód z prawdziwego zdarzenia. Jest lekki, gibki, z drucianym koszem na przesyłki.

I tu właśnie pojawił się problem - Simon wpadł na jakąś dziurę, paczki podskoczyły i rozpieprzyły kawałek ścianki. Zajęło dobrych parę kilometrów, zanim bystrzak zorientował się, że gubi ładunek. Teraz krąży dookoła i próbuje pozbierać wszystko, zanim się ściemni. Jeśli bohaterowie znaleźli którąś z nich i zdążyli już ucieszyć się z niespodziewanego prezentu, koleś będzie musiał dodatkowo nagimnastykować się, żeby ją od nich wyębnić. Chyba że od razu odpusci i po prostu zmieni robotę. To zdecydowanie nie jest jego najlepszy dzień.

Profesja: Kurier

Budowa: 8, **Zręczność:** 11, **Charakter:** 11, **Percepcja:** 14, **Spryt:** 15

Choroba: Amnezja

Reputacja: 19

Umiejętności: Bijatyka 2; Broń ręczna 3; Samochód 4; Motor 1; Ciężarówka 2; Kradzież kieszonkowa 1; Pistolety 3; Karabiny 1; Błef 6; Morale 2; Postrzeganie emocji 2; Odporność na ból 3; Pierwsza pomoc 2; Elektronika 3; Rusznikarstwo 2; Nasłuchiwanie 3; Wypatrywanie 2; Czujność 2; Maskowanie 4; Skradanie 2

Cechy i sztuczki: Skrytka, Jest za jebicie

Ekwipunek: Glock i 23 sztuki amunicji, lornetka, 10 litrów paliwa, 10 dawek lekarstw, śpiwór, kurtka lotnicza, 4 zegarki na rękę, mapa, kompas, noktowizor, 4 puszki żarcia, słoik zboża.





Handlarze

Porcja gości, u których gracze zaopatrują się we wszystkie rzeczy, które są im potrzebne do szczęścia. Co jeden to inny, żeby nie zanudzić ich standardowym kołem za ladą.

Timmy Oślarz

Gdy z nieba leje się żar, a sępy kołują nad parującą autostradą, widok objuczonego beczkami osła i prowadzącego go chudzielca staje się bardziej pożądany niż staniczek Patti. To Timmy Oślarz kursuje na swolm zwierzaku, w beczkach wioząc litry stuprocentowo wilgotnej wody. I nie zdziera jakoś szczególnie ze spragnionych - dwa gamble za galon w samym sercu pustyni to chyba nie za wysoka cena. Timmy może sobie pozwolić na takie ceny - na autostradzie nie brakuje podróżnych.

Timmy nie wygląda zbyt groźnie. Niby ma te dwa metry wzrostu i jadąc na osle musi mocno podciągnąć nogi, ale za wzrostem nie poszła masywność. Dżinsowe ogrodniczki z postrzępionymi nogawkami wiszą na nim jak na wieszaku, a spod słomkowego kapelusza wystaje pociągła twarz opięta skórą tak ciasno, jakby miała pęknąć przy pierwszym grymasie. Mogłoby się здаwać, że kościsty Timmy to murowana ofiara pierwszego lepszego gangu, który nie chce bulić za łyk wody. A jednak nie - wbrew wszystkiemu ludzie jakoś mu wierzą, gdy swoim niskim, spokojnym jak krok osła głosem mówi - "No dobra, możecie mnie załatwić. Ale następnym razem, jak tu będziecie, nie będzie Timmy'ego, który dałby wam wody".



Profesja: Handlarz

Budowa: 8, **Zręczność:** 12, **Charakter:** 13, **Percepcja:** 11, **Spryt:** 13

Choroba: Anemia

Reputacja: 19

Umiejętności: Kondycja 4; Powożenie 3; Broń ręczna 3; Pistolety 3; Błef 5; Perswazja 4; Morale 2; Postrzeganie emocji 4; Opleka nad zwierzętami 3; Pierwsza pomoc 2; Rusznikarstwo 2; Nasłuchiwanie 3; Wypatrywanie 2; Czujność 4;

Cechy i sztuczki: Trakt handlowy

Ekwipunek: Obrzyn i 6 sztuk amunicji, 20 gambli w lekarstwach, 10 płyt z muzyką, gramofon, wózek, 2 zapasowe koła, 4 mocne worki, 80 litrów wody, 5 litrów wody z silnym środkiem usypiającym, okuta żelazem pałka, osioł, 4 garnki mięsa, zastawa stołowa, wytrychy, zapasowe części 1 kg

Padre Lazzani

Mały, rachityczny człowieczek z olbrzymią głową całą w słwych lokach sprawia raczej komiczne wrażenie. Niewiele pomaga tu sutanna i łańcuch z wielkim krzyżem. Wystarczy na niego spojrzeć czy usłyszeć wysoki, skrzekliwy głos, żeby znikły resztki autorytetu, jaki mógłby mieć z racji bycia kaznodzieją.

Księżulo Lazzani świadczy jednak specyficzne usługi - sprawuje sakramenty, udziela ślubów, chrztów, spowiedzi, odprawia msze we wszystkich zamówionych intencjach i z każdej okazji, czy chodzi o wsparcie w chorobie, czy pomoc boską w zgładzeniu obmierźłego wroga. Wszystko to oczywiście za gamble. Pobożnym rozmówcom udziela szeregu rabatów - zamówienie od razu dziesięciu mszy kosztuje jedynie 30 gambli. Jako gwarancję jakości swoich usług kaznodzieja przedstawia swój dyplom z seminarium - rocznik 2019, autentyczny, patentowany ksiądz.



Profesja: Kaznodzieja nowej ery

Budowa: 10, **Zręczność:** 12, **Charakter:** 13, **Percepcja:** 12, **Spryt:** 13

Choroba: Światłowstręt

Reputacja: Sława 1

Umiejętności: Kondycja 2; Błajatyka 2; Broń ręczna 4; Zwinne dłonie 3; Błef 4; Perswazja 3; Morale 2; Postrzeganie emocji 4; Odporność na ból 2; Niezłomność 2; Morale 3; Elektronika 1; Wiedza ogólna (fizyka) 3; Materiały wybuchowe 1; Nasłuchiwanie 3; Wypatrywanie 2; Czujność 2;

Cechy i sztuczki: Spójrz mi w oczy, Zadziała jeszcze raz (z dodatku Bohater²)



Ekwipunek: Świecący, wielki krzyż, hostia, nożyczki, łańcuchy, 2 pary kajdanek, 6 rodzajów świętych ksiąg, różańce, taser, 0,5 kg trotylu, 30 pustych husek, 20 sztuk amunicji każdego rodzaju, dłoń łowcy, święcona woda 2 litry, zestaw zabawek, suknia ślubna, 2 garnitury, 10 porcji fałszywych lekarstw, nie działająca elektronika, discman, latarka, noktowizor

Słodziutki Val

Val to taki gość, że po spotkaniu z nim klienci mają ochotę się umyć. Nie to, że śmierdzi albo kapie brudem - higiena to drugie imię Vala. Zawsze ogolony, blond włosy spięte w kucyk, nawet trądzik na jego bladym licu jakiś taki ugrzecznioty. Mucha nie siada. To raczej kwestia osobowości. Val to obrzydliwy pochlebca. Kłamie jak z nut. Najbardziej wydumanymi komplementami sypie bez zmrużenia okiem. Do tego dosłownie klei się do klientów - obejmuje ich, klepie po ramieniu, bierze pod ramię, żeby oprowadzić po swoim składziku, a jeśli się go nie powstrzyma, jeszcze ucałuje na pożegnanie. Jego łasicowaty wygląd, rozbiegane oczka i niezamykająca się nigdy jadaczka potrafią wytrącić z równowagi nawet najbardziej zimnokrwistego Indianca.

A mimo to ludzie zjeżdżają się do niego - nie można go sobie od tak odpuścić. A wszystko z powodu jednej, jedynej jego zalety. Gość jest rusznikarską złotą rączką. Ponoć nie ma spluwy, której nie dałby rady naprawić, a jego amunicja prawie że nie ustępuje jakością przedwojennej, fabrycznej. W promieniu wielu kilometrów nie ma drugiego takiego specja, więc wszyscy dają sobie słodzić, głaskać i cmokać, byle by tylko dostać pudełko z dawna poszukiwanych pestek.

Profesja: Monter

Budowa: 10, **Zręczność:** 13, **Charakter:** 15, **Percepcja:** 12, **Spryt:** 13

Choroba: Matołek

Reputacja: 22

Umiejętności: Broń ręczna 1; Pistolety 2, Karabiny 1; Broń maszynowa 1; Błef 5; Perswazja 7; Morale 2; Niezłomność 3; Postrzeganie emocji 3; Rusznikarstwo 9; Materiały wybuchowe 2; Chemia 2; Nasłuchiwanie 1; Wypatrywanie 2; Czujność 1;

Cechy i sztuczki: Kłopotliwy nadmiar; Właściwa twarz

Ekwipunek: Warsztat rusznikarski; spora ilość amunicji różnego typu; kolekcja garniturów; zapas leków;



Alan Przeciętniak

Dziura zabita dechami, ani sklepu, ani knajpy, ani choćby ławki pośrodku. W miejscu takim jak to nie dałoby się wymienić nawet połówki gambla, gdyby nie goście w stylu Alana. Niby się jąka, niby nie wygląda jakoś szczególnie - bo brązowa marynarka i wytarte sztruksy to nie szczyt mody - ale na dzień dobry wyjeżdża z takim tekstem: "Jakbyście chcieli to, czy tamto, to trzeba do mnie. Ja tam nie mam nic teraz, ale wiem, co i jak. Kogo o żarcie trzeba spytać, kto w szopie ma takie wichastry do agregatów i kto lepi opony. Albo kto ma jakąś fuchę do zrobienia i potrzebuje kogoś do niej. Także wiecie - jakbyście mieli coś, to do mnie".

I rzeczywiście - Alan to jakby przedstawiciel handlowy, jedyny, który ma cierpliwość dla przybłądów w stylu bohaterów graczy. Wie doskonale, jakie towary są na zbyciu w okolicy i co jest potrzebne miejscowym - sam wszystko załatwi, dopnie transakcje i jeszcze pomacha na pożegnanie. To jego rola: sprawić, żeby gamble płynęły, a miejscowi mieli święty spokój. Co z tego ma? Ano parę gambli za pośrednictwo wliczonych w cenę towaru.

Profesja: Handlarz

Budowa: 11, **Zręczność:** 11, **Charakter:** 13, **Percepcja:** 11, **Spryt:** 12

Choroba: chore nery

Reputacja: żadna

Umiejętności: Broń ręczna 2; Motocykl 2; Pistolety 1, Błef 2; Perswazja 4; Morale 2; Niezłomność 1; Postrzeganie emocji 2; Opieka nad zwierzętami 1; Nasłuchiwanie 1; Wypatrywanie 2; Czujność 2;

Cechy i sztuczki: brak

Ekwipunek: Mały skuter; 10 litrów paliwa; tytoń i bibułki, zapalki, kanapka





Mamona gang

Goście z tego gangu wyszli z założenia, że poważnych gambli nie trzepie się na rozbojach, przynajmniej nie wyłącznie. Gang może się sprawdzić jako firma, zwłaszcza że i transport i zdobywanie towarów ma się we własnym zakresie. A jeśli nie będzie się do nich strzelać, to i klienci się znajdą.

Godłem gangu Mamony jest zielona flaga z łbem Waszyngtona na środku - ogromna jednodolarówka. Prawie wszyscy mają głowach zielone chusty, przynajmniej wtedy, gdy podjeżdżają w interesach. W gadce są konkretni jak pięć Hegemończyka - co, za ile, na kiedy. Pięć minut i wszystko dogadane, bez wydziwiania. I trzeba przyznać, że ze zobowiązań wywiązują się co do joty. Zwykle mają ze sobą trochę broni, paliwa i co lżejszych gambli, a bez problemów dają się zatrudnić jako kurierzy, łowcy, czy nawet goście od czarnej roboty. Cokolwiek, byleby tylko były z tego gamble.

Tam, gdzie już byli, krąży plotka, że interesy to tylko pretekst, żeby przyjrzeć się majątnościom i ochronie podróży. Że na dany sygnał wszyscy ściągają zielone chusty i zabierają się za to, co gangsterzy lubią najbardziej. Fakt, zdarzyło się to raz czy dwa, ale takie akcje nie przysparzają gangowi dobrej reputacji w środowisku. Wiezlona przez bohaterów rzecz musiałaby być naprawdę wyjątkowo cenna, żeby akurat na nich trafił dzień bez handlu.

Profesja: Ganger

Budowa: 13, **Zręczność:** 11, **Charakter:** 14, **Percepcja:** 12, **Spryt:** 10

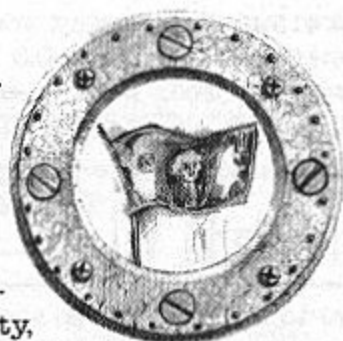
Choroba: Alergia

Reputacja: 20

Umiejętności: Pistolety 3; Broń maszynowa 2; Karabiny 3; Samochód 4; Motocykl 4; Ciężarówka 2; Wycucie kierunku 2; Zastraszanie 2; Perswazja 4; Zdolności przywódcze 1; Błef 3; Odporność na ból 2; Niezlomność 2; Morale 3; Pierwsza pomoc 2; Mechanika 3; Nasłuchiwanie 1; Wypatrywanie 3; Czujność 2; Kondycja 2;

Cechy i sztuczki: Odważny czy głupi?

Ekwipunek: 4 motocykle; łazik; pick up; mała ciężarówka; ok. 300 litrów paliwa; obrzyn; M60; uzi; kilka M16; proce; Beretta; pojedyncze elementy kewlarowych pancerzy; 4 maski przeciwgazowe; żarcie; 5 paczek WD-Tabs; rozmaite gamble pochodzące z rozboju;



Gadźciarz Winst

Prosto do bohaterów graczy podbija facet tak wielki, że nawet w wyrośniętym Hegemończyku wzbudziłby respekt. Twarz wilkołaka z kiepskiego horroru - mnóstwo czarnych kudłów na głowie, broda, zrośnięte, krzaczaste brwi, mordercze spojrzenie. Na sobie ma dziwaczną mieszankę łańców - sztruksowe spodnie, koszulę w kwiatki, na nią narzuconą ręcznie wyprawioną skórę ze zmutowanego psa, na głowie opaska do joggingu, a buty to gumowce.

Wbrew pozorom Winst przyszedł w interesach. Na sprzedaż ma żarcie - mięcho i rosnącą dziko zieleninę, różne maści na rany i na swędzące bąble. W zamian oczekuje przedwojennych gadżetów - telefonów komórkowych, które wciąż mogą wygrywać melodyjki dzwonek, zabawek, książek czy obrazów, elektronicznych bajerów. Gość często nie zna nawet ich właściwego przeznaczenia - ledwo co duka w zrozumiałym języku, nie mówiąc o umiejętności czytania czy obsługi sprzętu - ale namiętnie zbiera wszystko, co mu się kojarzy z cywilizacją. Jego siedziba, której strzeże jak oka w głowie, to jaskinia wyładowana po brzegi meblami, komputerami, telewizorami, obrazami, itp. Przytaszczył tu nawet bankomat! Winstowi prędzej skończy się miejsce niż przejdzie mania zbierania gadżetów.

Profesja: Łowca

Budowa: 18, **Zręczność:** 12, **Charakter:** 13, **Percepcja:** 13, **Spryt:** 10

Choroba: brak

Reputacja: 18

Umiejętności: Bijatyka 1; Broń ręczna 3; Łuk 4; Proca 2; Zastraszanie 2; Morale 2; Niezlomność 2; Odporność na ból 5; Postrzeganie emocji 2; Czujność 4; Tropienie 1; Maskowanie 3; Wypatrywanie 2; Nasłuchiwanie 2; Kondycja 4;

Cechy i sztuczki: Nieugięty, Dom na plecach;





Ekwipunek: Skóry zmutowanych psów, wilka i niedźwiedzia; wędzone mięso; 8 słoików konfitur; zestaw maści na oparzenia, podrażnienia skóry, gorączkę, itp.; luk; 25 strzał; toster; 4 piloty od telewizorów; mały, kryształowy żyrandol i podobny kinkiet.

Koślawy Rickon

U tego gościa od razu widać, co można kupić - cały towar rozłożony jest na kocu. W równych rzędkach leżą sztucce, puste pestki po nabojach, wytrychy, pudełka z kablami i śrubkami, różnej maści diody i żarówki i cała masa innego drobnego sprzętu pozbieranego w ruinach.

Sam Rickon siedzi ze skrzyżowanymi nogami po drugiej stronie koca i cały czas lekko się kołysze, niezależnie od tego, czy negocjuje cenę, wcina kanapkę z niezidentyfikowanym mięsem, czy drzemie. Jego chude, we ciało jest strasznie pokręcone - lewe ramię jest wyraźnie wyżej niż prawe, długie palce wykrzywają się na wszystkie strony, a koścista twarz jest jakaś taka niesymetryczna. Nawet zarost nie chce na niej rosnąć równomiernie, tylko rozkłada się gęstymi kępkami.

Pomimo to Rickon nie narzeka zbyt na nierzetelnych kontrahentów. Nad jego bezpieczeństwem czuwa banda żyjąca trochę z przeszukiwania ruin, a trochę z szumienia w okolicy, zwąca się szumnie Gromowym Gangiem. Lepiej więc, kupując coś u Rickona, za bardzo nie chojraczyć, jeśli nie chce się mieć na głowie świrów z gazrurkami.

Profesja: Handlarz

Budowa: 8, **Zręczność:** 9, **Charakter:** 15, **Percepcja:** 16, **Spryt:** 14

Choroba: Niewydolność krążenia

Reputacja: 2

Umiejętności: Zwinne dłonie 3; Pistolety 2; Perswazja 4; Blef 3; Postrzeganie emocji 2; Nashuchiwanie 3; Wypatrywanie 2; Niezłomność 8; Czujność 5;

Cechy i sztuczki: Szklarz; Targowanie się;

Ekwipunek: pudełka ze sztucami, śrubkami, sprężynami, drutem, łuskami; komplet żarówek; 3 scyzoryki; 2 parasole; kostka Rubika; części pistoletu; podzespoły; ośka; breloczki;



Aukcje u Hamstera

Gdy tylko zbierze się w miasteczku kilku przyjezdnych, do akcji wkracza Hamster, miejscowy gość z żyłką gamblingu. Umawia wszystkich w jedno miejsce - do zawalonego oponami ogrodu przy swoim domu - i zabiera się za prowadzenie aukcji. "Oto przed państwem unikalny, zupełnie niepowtarzalny numer Korsarza Otchłani z dokładną lokalizacją przedwojennych baz wojskowych marynarki wojennej. Cena wywoławcza to pięć gambli. Pan pod ścianą daje pięć pestek do Glocka, kto da więcej? Kurtka pilota ze strony pani w czerwonym, to będzie jakieś osiem gambli.

Pan dorzuca magazynek, dyszka jak nic. Czy pani odpowie? Nie? Ktoś inny? Gratulacje, oto pańska gazeta. Zaczynamy kolejną licytację - na mój magiczny stolik wędruje magazynek do Glocka z kompletem pocisków...". Do kupienia jest wszystko to, co zostawili tu podróżni, a także produkty z okolicznych farm. No i łysawe opony w nieograniczonych ilościach.

Hamster wygląda niezwykle poważnie - wizerunku pozazdrościłby mu niejeden burmistrz. Bujne bokobrody, majestatyczny, orli nos i spojrzenie patriarchy sprawiają, że nie wygląda śmiesznie nawet wtedy, gdy rozkręci się w czasie licytacji. Aż wierzyć się nie chce, że gość jest tylko miejscowym handlarzyna.

Profesja: Handlarz

Budowa: 12, **Zręczność:** 11, **Charakter:** 14, **Percepcja:** 12, **Spryt:** 12

Choroba: brak

Reputacja: żadna

Umiejętności: Rzucanie 2; Karabiny 2; Samochód 1; Zastraszanie 1; Perswazja 4; Blef 2; Postrzeganie emocji 3; Wypatrywanie 1; Niezłomność 2; Morale 1; Odporność na ból 1; Jazda konna 2; Powożenie 1;

Cechy i sztuczki: Szklarz; Właściwa twarz;

Ekwipunek: garnitur;





Plutonowy Domanko

Oddział patrolowy wygląda bardzo profesjonalnie - ochlapany maskującą farbą jeep, czwórka żołnierzy w mniej lub bardziej kompletnych wojskowych pancerzach, z karabinami, anteną radia, nawet lornetką i noktowizorem. Gdy podjeżdżają do bohaterów, z wozu wyskakuje plutonowy, przygląda kciukiem równo przystrzyżonego wąsa i z uśmiechem częstuje bohaterów papierosami. Chwilę gada o tym, że słońce mocno świeci, że maszyny strasznie upierdliwe, by w końcu przejść do sedna: "To jak, panowie, nie mielibyście ochoty na troszkę wojskowego sprzętu? Bo ja myślę, że nie jesteśmy do niego jakoś szczególnie przywiązani".

Domanko ma na zbyciu prawie wszystko, co tylko widać na wozie - od broni, przez paliwo i żarcie, aż po skarpetki swoich kumpli. W ostateczności może sprzedać nawet jeepa, jeśli dostanie sensowną ofertę. Tyle że jedyną walutą w tym gamblingu może być Tornado, alkohol albo w ostateczności gadżety w stylu swierszczyków. Nic innego żołnierza nie interesuje.

Przy każdej transakcji cała czwórka razem z przybyszami wymyśla historijkę dla oficera o tym, jak dany przedmiot zaginął w czasie patrolu. Coś przecież trzeba napisać w raporcie.

Profesja: Żołnierz

Budowa: 13, **Zręczność:** 12, **Charakter:** 13, **Percepcja:** 11, **Spryt:** 11

Choroba: Mount Rushmore

Reputacja: 2

Umiejętności: Bijatyka 2, Prowadzenie samochodu 1, Pistolety 2, Karabiny 3, Zastraszanie 1, Postrzeganie emocji 2, Czujność 2, Odporność na ból 3, Zdolności przywódcze 3, Kradzież kieszonkowa 2, Broń ręczna 3, Niezłomność 2, Morale 1, Perswazja 3, Blef 3;

Cechy i sztuczki: Rutyna, To się robi tak;

Ekwipunek: M16 i 6 magazynków, M 240 i 53 sztuki amunicji; 2 granaty obronne; lornetka, liofilizowana żywność i puszki na 3 dni, 10-litrowy baniak wody, 30 litrów paliwa, 50 gambli w lekach, pluszowy miś, jeep; zapasowe koło;



Doktor Ssawka

Doktor Ssawka nie ma pewnie więcej niż czterdzieści lat i wyglądałby zupełnie przyzwoicie, gdyby nie sinobrazowe przebarwienia zmieniające jego skórę w coś pomiędzy pizzą a mapą skarbów. Poza tym trzyma się prosto, włosy regularnie strzyże i myje, zawsze stara się spryskać jakimś pachnidłem. Jednym słowem dba o siebie. Przy pacjentach zawsze nosi gumowe rękawiczki i maskę chirurgiczną.

Doktor zajmuje się tym wszystkim, czego dziś oczekuje się po medyku - od stomatologii po ginekologię, od ortopedii po ortografię. Do tego robi leki, przynajmniej te najprostsze, w tym i przytępiająco-przeciwbólowy wywar z jakiegoś zielska po pięć gambli za półlitrowy słoik.

To, co wyróżnia Ssawkę od innych lekarzy, to zapłata. Jego usługi kosztują grosze w porównaniu do tego, ile każe sobie bulić przeciętny zdzierca w kitlu. Mniej więcej wychodzi to o jakąś 1/3 taniej. Jest tylko jedno "ale". Żeby delikwenta objęła zniżka, musi on zostawić doktorce swoją krew. Nie całą oczywiście - tylko kapkę, nie więcej niż pół litra na raz. Na co ona Ssawce? Mówi, że do leczenia innych, zaraz potem zasłaniając się tajemnicą lekarską.

Profesja: Medyk

Budowa: 11, **Zręczność:** 12, **Charakter:** 13, **Percepcja:** 11, **Spryt:** 15

Choroba: brak

Reputacja: 16

Umiejętności: Zwinne dłonie 1; Pistolet 2; Perswazja 2; Blef 5; Postrzeganie emocji 4; Morale 1; Opieka nad zwierzętami 2; Pierwsza pomoc 3; Leczenie ran 5; Leczenie chorób 4; Czujność 3; Ukrywanie się 2;

Cechy i sztuczki: Reputacja; Aspiryna i tik taki

Ekwipunek: Niezłe wyekwipowany gabinet; zapas najpowszechniejszych leków; Trzydziestka ósemka i 14 naboju; stare gazety w koszu;





Bibliotekarz

Młody, całkiem sympatyczny koleś z burzą blond włosów, brązowym, skórzanym wdziankiem i shotgunem-armatą na ramieniu. Grzecznie prosi bohaterów o wystawienie książek do gamblingu, o ile jakieś posiadają. Choć w pierwszej chwili może to wyglądać na jakąś samobójczą próbę rozboju, zaraz okazuje się, że naprawdę chodzi o handel i książki - nic innego.

Gość jest bibliotekarzem owładniętym pasją, o ile mówienie o takiej profesji w Zastranych Stanach ma jeszcze sens. Od lat zbiera książki, pakuje je w hermetyczne opakowania i składa je w piwnicy służącej jako schron. Robi to rzekomo dla przyszłych pokoleń, tak jakby przyszłe pokolenia miały jeszcze nadejść. Za nic w świecie nie zdradzi swojej i książek kryjówki. Płaci za nie tym, co znalazł przed laty w schronie w większych ilościach - konserwami, apteczkami i komplectami pościeli.



Profesja: Łowca

Budowa: 11, **Zręczność:** 14, **Charakter:** 12, **Percepcja:** 13, **Spryt:** 12

Choroba: paranoja

Reputacja: żadna

Umiejętności: Bijatyka 1; Pistolet 2; Karabin 2; Odporność na ból 2; Postrzeganie emocji 1; Czujność 3; Historia 3; Tropienie 2; Maskowanie 4; Wypatrywanie 2; Nasłuchiwanie 1; Kondycja 4; Wyczucie kierunku 2; Perswazja 3;

Cechy i sztuczki: Fotograficzna pamięć;

Ekwipunek: 4 puszki z tuńczykiem; 5 konserw turystycznych; 2 szynki w puszcze; 10 kg liofilizowanego żarcia; 3 apteczki; 4 pudełka WD-Tabs; 5 tubek z musującymi tabletkami witaminowymi; 3 książki; SPAS-12 i 7 pocisków

Kim Woo

Drobny, zasuszony, skośnooki dziadzio ciągnie za sobą wózek większy niż on sam, a na nim pełno worków, pakunków i paczek, a także niewielki piecyk. Szuka chętnych na żarełko i zwykle znajduje ich, chociaż po angielsku mówi tyle co nic. Czasem rozkłada się przy targowisku albo na co bardziej uczęszczanym placu. Koła wózka blokuje kłocami, w piecu rozpala ogień, a wory wędrują na ziemię. Gdy płyta się zagrzeje, wyciąga z wózków jedzenie i zaczyna je przyrządzać. Lepiej jednak nie przyglądać się mu za bardzo - nigdy nie wiadomo, czym był nosiciel mięsa albo co to właściwie za zielenina.

U dziadka Woo można dość dobrze zjeść za stosunkowo niewielkie gamble. Ale to nie jedyna jego specjalność. Zaufanym klientom proponuje on prażone przez siebie czarne bobki. Do dawki dodaje jakieś swoje orientalne czary-mary, przez które na tornadowych odlotach prawie zawsze ląduje się w Chinatown w San Francisco w ciele żółtego kolesia. Nagle zaczyna się rozumieć ich ćwierkanie! Woo starannie wybiera tych, którym zdradza swój sekret - o dodatkowym handelku nie wiedzą miejscowe szychy. Gdyby wpadli na jego trop, dziadek miałby naprawdę spore problemy.



Profesja: Handlarz

Budowa: 7, **Zręczność:** 11, **Charakter:** 16, **Percepcja:** 11, **Spryt:** 12

Choroba: starość

Reputacja: 11

Umiejętności: Zwinne dłonie 2; Kradzież kieszonkowa 2; Czujność 2; Maskowanie 2; Ukrywanie się 3; Perswazja 3; Postrzeganie emocji 5; Błef 7; Niezłomność 3; Morale 1; Chemia 3;

Cechy i sztuczki: Szklarz; Jest zajebicie; Kradzież w tłumie

Ekwipunek: wózek; składniki do potraw; worek węgla drzewnego; 14 dawek Tornado;



Bryan "Furiat" Johns

Koleś raczej nie lubi rozgłosu, ale lepszego zabójcy maszyn ze świecą szukać. Łatwo go poznać po sporym młocie na plecach. Ot, kawał stali na metrowym drągu. Myślisz, że to kiepska broń na maszyny? Nie znasz Furiata.

Facet ma twarz ładnie przekreśloną bliznami, zupełnie łysą główkę i spodnie zrobione ze skóry jakiegoś giga węża. Poza tym zwykle ma na sobie czarny, obcisły podkoszulek. Dobra, ale co w nim dziwnego? Facet był żołnierzem Posterunku, i to cholernie dobrym, aż do małego wypadku. Pewnego razu Jug złapał go za ręce i chwilę potem eksplodował. Fart? Niestety, Furiat nie urodził się w Vegas. Jug wybuchł i jego fragmenty poleciały we wszystkich kierunkach, razem z rękami Bryana. Potem jakieś małe gównienka zabrały żołnierza na północ. Niedługo później Moloch wycofał się z tamtych terenów. Posterunkowy wleźli tam i znaleźli jakąś fabrykę. Weszli do środka, a tam na stole operacyjnym leży sobie Bryan, a jakaś maszynka przygotowuje się do odwiertu w jego czaszce. Zdążył już dostać łapki, nieco wzbogacone, a do tego dziwne wstawki wzdłuż kręgosłupa. Jak go znaleźli i okazało się, że jest przytomny, dostał kolbą w mordę i koledzy zamknęli go w klatce. Na Posterunku zrobili mu tyle rentgenów, że facet prawie świecił w nocy. Wrócił w końcu na front i z nowymi łapkami pomógł jeszcze w paru bitwach. Potem zrezygnował i ruszył w teren szukając zleceń. Facet jest teraz uzależniony od zabijania maszynek, ale nie pogardzi niczym, co wyszło z Molocha - potrzebuje zasilania do swoich łapek. Jeśli masz problem z jakąkolwiek maszynką, a Furiat jest w pobliżu, to na pewno ci pomoże, ale nie licz na podział zysków. Furiat wyciąga zasilanie, a resztę sprzedaje Posterunkowi albo NJ za żarcie. Cholerny patriota.

Pochodzenie: Nowy Jork

Profesja: Zabójca maszyn

Budowa: 17, **Zręczność:** 17, **Charakter:** 13, **Percepcja:** 12, **Spryt:** 8, **Sława:** 1

Choroba: Szaleństwo Bostońskie

Umiejętności: Mechanika 2, Elektronika 2, Komputery 1, Maszyny ciężkie 1, Wyrzutnie 1, Zdolności przywódcze 1, Odporność na ból 6, Niezłomność 4, Morale 4, Tropienie 1, Bijatyka 4, Rzucanie 5, Broń biała 6, Pistolety 2, Karabiny 2, Broń maszynowa 2, Kondycja 3

Cechy: Czas patriotów, Empiryk

Dawid Pechan

Wielebny Dante Dreyfus

Ten 40-letni facet w koloratce, o zmęczonej, opalanej twarzy i łagodnych oczach, to postać przez wielu kochana, przez wielu innych nienawidzona. Jedni widzą w nim zdrajcę ludzkiej rasy, inni człowieka miłosierdzia, krzewiciela prawdy i nadziei. Przez jednych i drugich nazywany jest "Kapelaniem Mutków" - z pogardą lub szacunkiem.

Zanim został klechą, był żonaty. Krótko, bo jego żona miała widoczne oznaki łagodnych mutacji, a pech chciał, że spotkali bandę pijanych Teksańczyków. Tamci zrobili sobie z niej tarcze strzelniczą, a jego, jako kolaboranta, wrzucili do Missisipi. Tego dnia świat Dantego zawalił się, a sens odnalazł on dopiero w kapłańskiej posłudze. Zdał sobie sprawę z przepaści, jaka dzieli ludzi i mutantów. W pogodzeniu ze sobą tych dwóch ras widzi szansę na zbudowanie nowego świata, gdzie wszyscy wspólnie pokonają Molocha i będą mogli żyć w pokoju. Pastor posiada rozległe kontakty wśród plemion mutantów. Ma również niezwykłą wiedzę na ich temat i stara się im pomagać, jak tylko potrafi, a także udowadniać ludziom, że większość z mutantów nie jest potworami ani zwierzętami. Nie jest przy tym naiwnym księżulkiem wierzącym w moc dobrego serca. Wie, że nie wszystkie gatunki mutantów chcą pokojowo współistnieć, ale większość spraw załatwia za pomocą dyplomacji i swojej charyzmy.

Pochodzenie: Missisipi

Profesja: Kaznodzieja Nowej Ery

Budowa: 10, **Zręczność:** 12, **Charakter:** 17, **Percepcja:** 12, **Spryt:** 14, **Sława:** 1

Choroba: Mount Rushmore

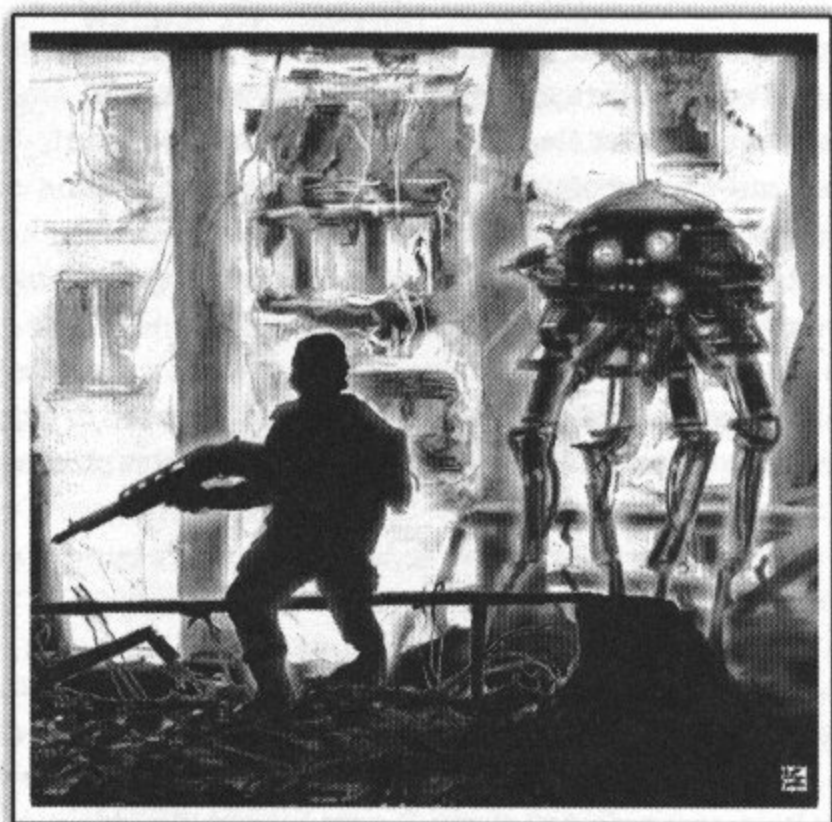
Umiejętności: Jazda konna 3, Pistolety 2, Karabiny 2, Perswazja 6, Zdolności przywódcze 4, Postrzeganie Emocji 6, Błef 3, Opieka nad zwierzętami 2, Niezłomność 3, Morale 4, Wiedza: Mutanci 8, Leczenie Chorób 3, Leczenie Ran 3, Pierwsza pomoc 2, Czujność 4,

Cechy: Coś mi tu śmierdzi, Spójrz mi w oczy

Sztuczki: Inspiracja, Odnajdywanie właściwej osoby, Właściwa twarz, Pittbull

Ekwipunek: koń, Biblia, Springfield, trzydziestka ósemka, ekwipunek podróżny, torba lekarska, zapas żywności i lekarstw, 100 gambli w kosztownościach, licznik Geigera.

Rafał Kwasek



ZDARZENIA

Oto kolejne narzędzie dla MG, zestaw epizodów, którymi może ubarwić opisy podróży, czy zmienić czas między dwiema przygodami w samodzielną miniprzygodkę, która jednak nie zburzy niczego w kampanii.

Gracze mogą uczepić się wątku, zechcieć dowiedzieć się, co jest grane, albo wykorzystać go zgodnie ze swymi planami. Czuj się wolny i rozwijaj go, jak ci najwygodniej. To wszystko to tylko drobne epizody, takie dla nadania sesji kolorków.



Zaraza

Czy to Moloch wypuścił jakieś świństwo, czy też choróbsko samo się wykluło ze zmutowanych bakterii - w każdym razie cała okolica dotknięta została zarazą. Zapewne gdyby bohaterowie żyli w cywilizowanym świecie, mieliby przed sobą szlabany, tabliczki z ostrzeżeniami i kordon wojska pilnującego kwarantanny. Jednak nic z tego - zanim bohaterowie połapią się, w czym rzecz, może być już za późno.

Gdy mijać będą leżące w rowie gnijące truchło jakiegoś bydłęcia, być może jeszcze nie znajdą powodu do niepokoju. Podobnie przy następnych. Ale zwisającej smętnie z pordzewiałego wiaduktu czarnej szmaty czy też flagi lekceważyć już nie powinni. Jednak kto wie, czy w ogóle pozostał jeszcze czas na wycofanie się. Wkrótce bowiem zetkną się z zarażonymi - pojedynczymi, kaszlącymi przeraźliwie, plującymi krwią, nieszczęśnikami. Być może przed nimi całe osady ludzi zbyt osłabionych, by wstać z łóżka, by wyrwać się, by pochować leżących obok nich zmarłych.

Bohaterowie na obszarze objętym zarazą nie mogą sobie pozwolić na najłżejsze zranienie. Nie wiedzą zapewne, co to za choroba i jaką drogą się roznosi - nawet drużynowy spec od medycyny nie może być całkowicie pewien swojej diagnozy bez skomplikowanych i czasochłonnych badań.



Anomalie pogodowe

Po wojnie wszystkim się popieprzyło, nawet pogodzie, a gracze właśnie trafili na jeden z jej humorów. Chmury napływają z błyskawiczną szybkością, jakby ktoś przyspieszył obraz. Zrywa się wyjąca wichura, którą trudno przekrzyczeć. Niebo ciemnieje, rozświetlane nieregularnymi błyskami. I nawet nie można być pewnym, co z niego spadnie. Burza z piorunami to najłżejsza wersja piekła, jakie może graczom zgotować niebo. Po deszczu przychodzi czas na ulewę albo grad. Z chmur tworzą się palce zbliżające się powoli do ziemi. Podnoszą z niej różne graty, wiatr wzmacnia się i nawet najlepszemu kierowcy trudno jest utrzymać kółko, nie mówiąc już o podróżowaniu piechotą. W powietrzu unosi się gruz, szkło, kawałki desek, ostre jak pociski kamienie, które zaczynają uderzać na oślep we wszystko, co znajdzie się na ich drodze. Razem z deszczem spadają z nieba kule lodu wielkości jajka, o skuteczności małego bombardowania.



Dzikie zwierzęta

Gdzieś na granicy wzroku za graczami podąża wataha wilków lub innych dzikich stworzeń. Są wielkie i zdziczałe, nocami rozlega się cichy warkot i ujadanie, co odważniejsze samce zbliżają się do obozowiska. W dzień stanowią element krajobrazu, obserwują graczy siedząc wzdłuż drogi, poza zasięgiem strzału.

Są wrogo nastawione, sprytne i nie boją się atakować. Mogą to być wychudłe wilki, zmutowane sępy lub hieny. Potrafią planować, unikają pościgu, można nawet pomyśleć, że tylko czekają na suche "klik" komory naboowej, której zabrakło wsparcia z magazynka.



Rozpoczęły z bohaterami graczy wyścig, kto pierwszy wymięknie. Bronią swojego legowiska, terytorium, samiec i młodych. Nie mają co prawda spluw, ale natura wyposażyla je w instynkt łowiecki, kły, dzioby i pazury. Promieniowanie i mutacje dorzuciły od siebie kilka dodatkowych bonusów, które mają nad zwykłą bronią wielką przewagę: nie kończą się jak pociski w magazynku.



Walące się budynki

Żaden z architektów przed wojną nie uwzględnił w planach, że jego konstrukcja będzie musiała przetrwać trzydzieści lat wojny z maszynami. Kiedyś były to nowoczesne budynki, dziś potrafią zawalić się jak domek z kart przy mocniejszym podmuchu czy uderzeniu. Są jak kolosy na glinianych nogach. Co druga osoba powie ci, że największym zagrożeniem w ruinach zaraz po zamieszkujących je stworach są same gruzowiska.

Taka pułapka z betonu i stali wali się właśnie graczom na głowy. Z łoskotem, trzaskiem i jękiem metalowych konstrukcji, w obłoku pyłu, kamieni i szkła. Z hukiem, który rozrywa bębni. Jeśli nie unikną niebezpieczeństwa, czeka ich natychmiastowa śmierć albo ciemność, a później ból połamanych kości. Przy wyjątkowym pechu, spadające konstrukcje zamkną ich w betonowym labiryncie, z którego wydostanie się zajmuje mnóstwo czasu i energii.



Wysyp robali

Pełzające paskudztwa wciskają się wszędzie - w bagaże, do żarciu, pod ubranie, oblepione są nimi ściany, drzewa, ulice. Nie da się postawić kroku, by nie poczuć pęknięcia chityny. Robale zżerają wszystko, na czym tylko usiądą, a co nie jest za twarde dla ich żuchw. Dobierają się do kabli, gumowych rurek, skóry, kasać ludzi, stracone pozostawiając bolesny obrzęk.



Walący się most

Zaczyna się od jednego, przeszywającego powietrze dźwięku zrywanej metalowej linki, trzeszczenia sparciatego sznura lub jęku zardzewiałego przęsła. Wszyscy zamierają w bezruchu, w oczekiwaniu na kolejny odgłos.

Most wali się pod graczami, akurat gdy znajdują się na samym środku. Trzeba szybko zdecydować, czy iść dalej, czy zawracać. Najeżona skałami przepaść i rwący strumień rzeki w dole bardzo motywuje do działania.

Później idzie to już lawinowo, trzaska kolejna deska, pęka następny sznur. Most zaczyna się dziwnie kołysać, jedna z jego części zapada się wśród ryku stali. Wszystko przyspiesza, cała konstrukcja zaczyna się sypać jak domek z kart. Jeśli gracze nie zdołali uciec już podczas pierwszych objawów - no cóż... mają pecha.



Trzęsienie ziemi

Trzęsienia ziemi to zmora zachodniego wybrzeża, chociaż nie narzekają na ich brak także na południu i wschodzie. Porządne tapnięcie może wyprowadzić z równowagi najtwardszych graczy. Niech ziemia zadrży akurat w momencie, gdy celują ze strzelby do uciekającego wroga, gdy

muszka i szczerbinka zrównają się na głowie szarżującego mutanta. Gdy z namaszczeniem spiłują zdobytą po dwóch dniach suszy deszczówkę.

Wszystko wokół dostaje drgawek. W najgorszym wypadku ziemia rozstępuje się, tworząc szczeliny, w które łatwo wpadnie samochód, odsłaniając rury, kable, najeżone kamieniami doły.

Najgorzej jest w ruinach i pomiędzy budynkami. Takie trzęsienie robi z pozostałościami miast to, czego nie dokończyła wojna, czyli zrównuje je z ziemią. W stronę gruntu lecą kawałki stali, łamią się żelbetonowe konstrukcje. Z oddali wygląda to tak, jakby budynek postanowił odpocząć i z żalosnym jękiem zapaść się pod ziemię w obłoku kurzu. Najgorsza z możliwych opcji dla graczy to znaleźć się na ulicy pośród kruchych ruin, albo pędzić autostradą z dużą prędkością, podczas gdy ziemia dostaje zajoba.



Pole bitwy

Gracze natrafiają na podmyty deszczem teren, gdzie kiedyś odbyła się wielka bitwa. Okolicę zdobią leje po wybuchach bomb i pocisków, pogorzelska, w których nie zrobisz kroku, żebyś nie wpadł w jakąś dziurę. Kolejny powstałe od gąsienic monstrualnych maszyn i pojazdów zmieniły się w małe

wąwozy podmyte przez wodę. Do tego wszystko jeży się od metalowych, zwęglonych, poszarpanych konstrukcji, hydraulicznych ramion. Ziemia to czarny gruz, ozdobiony co jakiś czas osmalonymi ruinami budynków i pokrzywionymi, stalowymi słupami. Tak jakby olbrzym wyrwał kawałek miasta, zmiażdżył go w rękach i cisnął na ziemię.

Samochodem przejechać się nie da, chyba że jest to porządna terenówka. Na piechotę też trzeba będzie się namęczyć, szczególnie gdy nie masz porządnej liny i kotwiczki, a teren najeżony jest niewypałami.



Brak paliwa

Nieraz bywa i tak, że na obszarze wielkości nawet całego stanu zupełnie zabraknie paliwa - wyczerpią się składy, z których dotychczas korzystali mieszkańcy, wskutek rajdu gangerów w powietrze pójdzie jedyna w okolicy rafineria, albo rozbita zostanie karawana dowożąca dotąd paliwo z teksańskich czy oklahomskich szybów. Gdy na takim obszarze bohaterom skończy się ropa, zostają unieruchomieni na dobre.

Jeśli nie chcą oddać zupełnie za darmo swojej maszyny, muszą zdobyć choćby kilka litrów paliwa. Czekają ich długie poszukiwania, jednak zacząć muszą od ukrycia wozu czy przynajmniej pozostawienia przy nim wartowników. Następnie ruszają w teren.

Rozglądać się będą pewnie za siedzibami ludzkimi. Sęk w tym, że jeśli tylko brak paliwa jest problemem na większym obszarze, mało kto będzie skłonny podzielić się resztkami,



którymi jeszcze dysponuje. Te niewielkie ilości, pozostawione na czarną godzinę, używane tylko do najpotrzebniejszych celów, kosztować będą pięciokrotnie, a może i dziesięciokrotnie więcej niż zwykle. Nie trzeba dodawać, że ci, którzy jeszcze mają nieco płynu z oktanami, pilnują go jak oka w głowie. Trudno też liczyć na to, że eksploracja ruin na coś się zda.

Zdesperowani bohaterowie sięgnąć mogą po sposoby naprawdę drastyczne albo ryzykowne. Być może zwrócą uwagę na krzątający się w okolicy mobsprzęt Molocha - roboty napędzane często mniej lub bardziej tradycyjnym paliwem. Albo postanowią zmusić osadników, by całe dojrzewające już plony kukurydzy przerobili na olej, który z biedą przełkną silniki ich wozów. Kryzysowa sytuacja skłania do poszukiwania niekonwencjonalnych rozwiązań.

Pamiętać też trzeba o innych ludziach w tej samej sytuacji, co bohaterowie. Wprawdzie część z nich może okazać się pomocna ("Dobra, to szukamy razem, a to, co znajdziemy, dzielimy po połowie"), jednak częściej bohaterów czekają ciężkie starcia z rywalami. Konkurencyjne grupy będą pewnie się wzajemnie śledzić ("W razie, jakby te skurczybyki coś znalazły"), ścigać się w drodze do miejsca, w którym ponoć ma być trochę benzyny, wreszcie próbować odebrać sobie znalezione paliwo. Oby tylko w ogólnej szarpaninie nikt nie zapomniał o tym, że w pobliżu zbiorników z paliwem lepiej nie bawić się ogniem!



Lotne pustynie

Na horyzoncie pojawia się ciemnoczerwona chmura, który przesłania widok. Oddalona jest o kilkanaście kilometrów, ale i tak BG mogą poczuć jak drży ziemia i zrywa się wiatr.

Jeśli nie uda im się uciec lub znaleźć schronienia, trafiają w sam środek piekła stworzonego przez wiatr, piasek i gruz, który tnie skórę z łatwością skalpela. W takiej burzy całkowicie traci się orientację, zawodzi wyczucie kierunków. Kiedy wiatr ucichnie, BG zostaną zasypani przez piasek, sypiący się z nieba jak deszcz. Przykrywa drogi, roślinność i osady, grzebiąc wszystko pod kilkucentymetrową warstwą czerwonej ziemi.



Rytuały Indian

Dzikusy z pustyni żyją w swoim własnym świecie pełnym duchów, obrzędów i uroczystości, które wszyscy inni biorą zazwyczaj za błąd. Czasami jednak ten świat styka się ze światem "normalnych" ludzi, sprawiając bohaterom nieco problemów.

Drogę BG - być może jedyny wygodny szlak - blokuje grupa czerwonoskórych. Choć uzbrojeni, niespecjalnie wykazują chęci dobrania się bohaterom do skóry. Chcą tylko zamienić parę słów. Chodzi konkretnie o to, że rozpoczął się dla nich święty okres, w czasie którego ich wkraczające w dorosłość dzieciaki udają się na odludzie, gdzie mają sobie poradzić w samotności - bez kontaktu z jakimkolwiek człowiekiem. Bohaterowie zostają poproszeni o zrobienie sporego objazdu - trzeba by nadłożyć dobre dwa dni drogi (pieszo).

Mogą oczywiście pójść w zaparte i drałować dalej, jeśli tylko gotowi są na konflikt z Indianami. Tyle że wdawanie się w konflikt na ich terenie zalatuje samobójstwem.



Księga

Nic bardziej nie stawia na nogi niż świadomość, że ktoś śledzi twoje ruchy. Dlatego kiedy bohaterowie graczy znajdą dogasające ognisko i dwa wiejskie zdjęcia z polaroida przedstawiające całą drużynę - w trakcie podróży i podczas ostatniego postoju - podwoją na noc straż.

Całe to zamieszanie jest niepotrzebne. Lokalny przywódca albo szeryf nakazał po prostu swoim zwiadowcom fotografować i składać raport na temat każdego, kto wjeżdża na jego ziemie. Jeden ze zwiadowców za bardzo się wystraszył bohaterów i uciekł z posterunku, z podniecenia zapomniał zabrać zdjęcia. Tego bohaterowie graczy nie wiedzą. Niepotrzebnie się niepokoją.



Susza

Od tygodni w okolicy nie spadła ani kropla deszczu. Ziemia wyschła na wiór, a w powietrzu unosi się gryzący pył. Studnie wyschły niemal całkowicie, a dowozy wody z niedotkniętych suszą terenów są sporadyczne. Nie mówiąc nawet o tym, że litr wody staje się cenniejszy od ludzkiego życia.

Jedni porzucają wszystko, co udało im się zbudować i przenoszą się gdzie indziej - bohaterów mijają karawany objuczonych, wychudzonych zwierząt, zdezelowane, oblepione kurzem pojazdy i kawalkady ludzi z dobytkiem na plecach. A także hieny - gangerów i wszystkich tych, którzy w dobieganiu leżących widzą interes.

Ci, którzy zostali, nie mają łatwego życia. Jeśli mają jeszcze dostęp do źródeł wody, muszą włożyć całe siły w ich obronę. Jeśli nie - desperacko poszukują takowych z zamiarem wydarcia odrobiny dla siebie, na drodze gamblingu, negocjacji lub rozboju. Wyschnięta kraina zmienia się w arenę walki o przetrwanie.



Starcie

W jednej chwili bohaterowie przemierzają ruiny, które zdają się być zupełnie opustoszałe, a w następnej znajdują się w samym środku strzelaniny. Kto strzela? Z kim walczy? Z jakiego powodu? Wszystkie te pozbawione odpowiedzi pytania zepchnięte zostają na drugi plan - teraz dużo ważniejsze jest, by nie stać się przypadkową ofiarą, by znaleźć jakąś osłonę.

Czy bohaterowie odpowiedzą ogniem? W końcu ktokolwiek by nie strzelał, zdaje się, że niespecjalnie przejmują się, by nie zranić przypadkowych uczestników. Nie mówiąc już o tym, że wziąć ich może na cel, biorąc za swego wroga.

W tym przypadku można sobie pozwolić na urządzenie strzelaniny z prawdziwego zdarzenia - takiej z seriami, ogniem zaporowym i łuskami toczącymi się po betonie. Gdy wymiana ognia się skończy, obie grupy znikną równie nagle, jak się pojawiły i gracze - jeśli nie są nazbyt wścibscy - niczego więcej się o nich nie dowiedzą (w tym także tego, skąd miały taki sprzęt). A że świszczące w powietrzu pociski nie były z żelek, strach o życie postaci skutecznie powinien ich wyleczyć z ciekawości.



Ukrzyżowani

Na pokrytym żółtą trawą wzgórzu stoją cztery słupy telefoniczne z przybitymi w poprzek deskami. Wiszą na nich ciała, a raczej to, co z nich zostało. Za pomocą drutu kolczastego i zardzewiałych gwoździ ukrzyżowano tu cztery osoby. Wysuszone, pokryte zaschniętą krwią skóra, popękane łachmany i nadjedzone przez ptaki, wystające części twarzy sprawiają, że żaden z nich nie przypomina człowieka.

Nikt się już nie rusza, tylko wiatr smaga ich włosy i ubrania. Na ostatnim krzyżu wisi kobieta, z twarzą zastygłą w grymasie bólu i rezygnacji, wodzi dookoła rozszerzonymi, zasłoniętymi już bielmem oczami. Przez chwilę słychać świszczący, przyspieszony oddech. Milknie bardzo szybko. U samego szczytu krzyży, przywiązana drutem tabliczka oznajmia całemu światu "Zadarli z Szarymi Psami".



Wyschnięte jezioro

Górzysty teren przechodzi w porośniętą żółtą trawą nieckę wyglądającą na dno wyschniętego jeziora. Pod nogami walają się rupiecie, opony, wraki niczym szkielety potwornie wielkich ryb, metalowe wręgi. Pomiedzy skałami, nad głowami graczy, wisi zardzewiały wrak barki. Wygląda, jakby olbrzym odłożył niechcianą zabawkę. Pomiedzy pozostałościami uwijają się dwa odziane w łachmany szczury, wygrzebuując co cenniejsze gamble.



Miasto w ogniu

Olbrzymią łunę widać już z daleka, a nocny horyzont raz po raz rozświetlają kolejne wybuchy. Oto miasto, zdawałoby się zupełnie już jałowe, na powrót rozgorzało ogniem. Być może ostatecznie zepsuły się mechanizmy ochronne podziemnego, działającego bez przerwy od trzydziestu lat kompleksu fabrycznego, może to robota mieszkańców ruin. Dość, że całe dzielnice stają teraz w ogniu. Płoną resztki mebli, płoną budynki, płonie roślinność, która wdarła się tu pod wieloletnią nieobecność ludzi.

Jeśli bohaterowie nie mogą zwyczajnie ominąć miasta szerokim łukiem, lecz muszą tam wejść i załatwić swoje sprawy, czeka ich wyścig z czasem, w którym, jeśli przegrają, skończyć mogą jako kupka zwęglonego żużlu. Dzielnice i budynki, które zdają się być oddalone od płomieni, lada moment zająć się mogą ogniem. Miejsca, do których prowadziła droga, mogą zostać odcięte ścianą ognia nie do przebycia. Walące się stopy zmienić mogą kryjówkę w więzienie.



Rogatka

Na skrzyżowaniu dwóch dróg stoi stacja benzynowa z wyrastającą z dachu, chwiejną wieżyczką. Za metalową osłoną na samym jej szczycie zasadził się wąsaty mężczyzna z lornetką i strzelbą przyłożoną do policzka. Drugi siedzi przy zabudowaniach, na workach z piaskiem. Macha dłonią



zapraszającym gestem i wskazuje dużą tablicę, na której białą farbą ktoś wypisał "Wjechałeś na ziemie Butcha. Przejazd - 10 gambli" i odpowiednik napisu w symbolach, na wypadek, gdyby ktoś nie umiał czytać. Przekaz jest bardzo jasny: Grzecznie podejdiesz i zapłacisz facetowi na dole, albo ten pan z wieżyczki przemówi międzynarodowym językiem dziesięciu milimetrów prosto w twoją głowę.



Agitator

Przy wielkiej tablicy reklamowej leży ciało młodego chłopaka, ubranego w nowy, wojskowy mundur przesiąknięty krwią. Umarł kilka godzin temu, zwierzęta nie zdołały go nawet porządnie nadgryźć. W rękę trzyma zszywacz, obok niego walają się na wietrze wydrukowane plakaty przedstawiające ładną dziewczynę siedzącą na lufie czołgu. Zdążył powiesić kilkanaście na tablicy, zanim coś rozerwało mu gardło. Z plakatów uderzają napisy: WSTĄP DO ARMI! WALCZ Z MASZYNAMI O WOLNOŚĆ KRAJU! KAŻDY ŻOŁNIERZ DOSTANIE 2 PUSZKI ŻARCIA, BROŃ, MAGAZYNEK NABOI I PRAWDZIWĄ COCA-COLĘ! SZUKAJ PUNKTU REKRUTACJI W KAŻDYM MIEŚCIE!

Ktoś tu oszukuje: przy chłopaku można znaleźć tylko dwie puszkę i pusty magazyn. Po broni i coli ani widu, ani słychu.



Gody dzikich zwierząt

Może i przed wojną było tak, że ludzie wypierali zwierzęta z ich naturalnych środowisk, ale dziś jest raczej odwrotnie. Bestie na powrót zawiadnęły dziczą, czując się świetnie zarówno w ostępach Neodżungli, jak i na ruinach największych metropolii.

Bohaterowie natrafiają na teren stada bestii, które właśnie odbywają swój okres godowy. Samce krążą wkoło nabuzowane hormonami, gotowe do walki - teoretycznie z konkurentami, praktycznie zaś z każdym, kto tylko się nawinie. Najgorsze, co BG mogą zrobić, to zbliżyć się w tym czasie do samic. Tyle, że dla uniknięcia takiego wypadku potrzebny jest w ekipie dobry tropiciel, który nie zawsze jest na zbyciu. Zupełnym przypadkiem bohaterowie wdepnąć mogą w niezłe bagno.

Oczywiście, dostać mogą szereg ostrzeżeń. Cała okolica może aż cuchnąć od szczyn i piżma, którymi zwierzęta znaczą swoje terytoria. Z daleka dostrzec mogą starcie dwóch samców, które jeden z nich przypłaca życiem lub okaleczeniem. Jeśli jednak zdecydują się podjąć ryzyko, niech przygotują się na spotkanie z prawdziwą, rozjuszoną bestią.



NAGRODY I ZAPŁATY



Za zadania, które gracze wykonują dla bohaterów niezależnych, należy im się wynagrodzenie. I tu jest pewien problem, bo łatwo jest powiedzieć "pięćdziesiąt", "sto", czy "dwieście gambli", a trudniej zamienić je na konkrety. Czasem przydałoby się wcisnąć graczom coś innego niż tylko standardowe pół kilo amunicji, nową spluwę i galon paliwa.

Wioski i miasta

Nie ma się co oszukiwać, skończyła się era wolnego handlu. Mieszkańcy osad i miasteczek jako zapłatę dla pomocnych bohaterów graczy w najlepszym wypadku zapodają rzeczy, których mają w nadmiarze, które są im niepotrzebne lub takie, które mogą z łatwością odzyskać. Dlatego podejmując kolejne zlecenia, drużyna musi szybko nauczyć się podstawowej zasady przyjmowania wyrazów wdzięczności: darowanemu koniowi się nie patrzy w zęby.

Z kolei w większych miastach łatwiej o ciekawy kawałek gambla. Tutaj można mieć wymagania, wybierać w gotowych produktach. Bohaterowie graczy będą tu szukać rzadszego sprzętu, elektroniki, pewnie sprzedadzą to, co zarobili na zadaniach. Z osła przerzucą się na samochód.

Zapłata za zlecenie w mieście przypomina zbieranie przeróżnych rzeczy z katalogu jakiegoś supermarketu. Żadnej z nich byś nie kupił w normalnych warunkach. Oprócz w miarę wartościowych rzeczy znajdziesz więc sztucę, mikrofalówkę, żelazko, kosmetyki, piżamę, zestaw komiksów, kilka książek, żelazny wieszak, lalki, halloweenowe stroje dla dzieci i inne, często zbędne bzdety, które z ruin wygarnia się tonami. Nie to jest problemem, że brakuje gambli. Problem polega na tym, żeby znaleźć akurat to, co jest potrzebne.

Zwykle okazuje się, że pracodawca próbuje wcisnąć frajerom po prostu kupę śmieci. No bo po co komuś normalnemu strój wiedzmy pasujący na dziesięć latka?

Płatność w naturze

Najczęściej jako zapłatę bohaterowie graczy dostaną żywność. Każda wioska uprawia warzywa, posiada szklarnię lub jakieś poletko ze zbożem. Jako wynagrodzenie nie dostaną prawdziwych i lśniących puszek z mięsem, liofilizowaną żywnością i snickersów. Miejscowi zapakują w worki kolby kukurydzy, buraki, rzepę i cebulę. Garnek jęczmienia, dzikiego albo kiepsko zmielonego na kaszę, ewentualnie chleb, którym można kruszyć skały. Jeśli osadnicy uprawiają chmiel, BG wyjadą z kilkilitrowym baniakiem pszennej piwa, które ma tak gęsty osad, że można je jeść jak zupę. Inne alkohole wytwarzane domowymi sposobami, smakują jak kwas z akumulatora, potrafią rozgrzać, gdy trzeba. Podobnie jak olej rzepakowy i węgiel drzewny, mogą posłużyć jako paliwo.

Wioski płacą towarami, które same wytwarzają. BG muszą się liczyć z tym, że dostaną całą kupę robótek ręcznych: kilka grubych swetrów, plecionki, garnki, kosze i sieci oraz liny i zwoje sznurów. Ponad połowa każdej zapłaty jest pełna takiego właśnie badziewia. Wdzięczni mieszkańcy co mniej pobożnych okolic będą chcieli zapłacić bohaterom w naturze, próbując zaciągnąć jakiegoś twardziela lub laskę do łóżka.

Zdarza się, że mieszkańcy w desperacji dorzucą do bagażu miejscową relikwię. Przedmiot, który ma swoją historię, wiąże się z ich losami i dokonaniami. Zazwyczaj są to rzeczy całkiem niepotrzebne, bo co zrobisz z fajką założyciela albo amerykańską flagą



sprzed wojny? Ale zdarzają się wśród nich prawdziwe perełki. Gdy BG dostaną podziurawiony kombinezon chemiczny, ramię maszyny Molocha, którą jakiś twardziel przywiózł ze świętej misji na froncie, lepiej niech stulą gęby,

ładnie podziękują i zwiążą dupy w troki, zanim ktoś się rozmyśli.

Za bohaterstwo i narażanie życia dla innych, zamiast chwały, karabinu i orderu, bohaterowie dostaną worek kartofli, koszyk cebuli, dziwkę na noc i dwie



sadzonki z pomidorem. Tak właśnie wyglądają laury zdobywane podczas tej wojny.

Inwentarz żywy

Osadnicy chętnie oddają w ramach zapłaty zwierzęta i gamble od nich pochodzące. Najlepiej żywe, bo jeszcze chrumkająca świnia jest więcej warta od pokrojonej w plasterki i posortowanej. Dorzuca więc szkapę albo osła, który będzie służył jako zwierzę pociągowe dla reszty gratów. Jeśli zgłodniejesz, zjesz go. A jeśli zrobi ci się zimno, oprawisz jego skórę.

W ramach totalnej promocji można dołączyć kozę z gratisem w postaci mleka i gomółki sera. Tresowany pies przyda się na polowanie, a pieczone w glinie szczeniaki jako przegryzka przy ognisku. Szeryf z dobrej woli dorzuci jeszcze kilka kurczaków. Zwierzęta to bardzo wszechstronny przedmiot wymiany barterowej.

Zasoby ludzkie

Często do pakietu w ramach zapłaty za zlecenie dorzuca się innych ludzi. Wódz wioski albo miejscowy guru może oddać jedną ze swoich kobiet. Jest posuszna, nie zadaje pytań, zszyje skarpetki lub ranę postrzałową, ogrzeje i przytuli w nocy. Żyć nie umierać. Powojenne sieroty to też towar barterowy. Dla nich wizyta BG to okazja, żeby zobaczyć świat. Znają okolicę, kradną bez mrugnięcia okiem, potrafią majsterkować, po drzewach łażą jak małpy. Wioska wychodzi na takim interesie na plus - jedna morda mniej do wykarmienia, malec ma większe szanse na zdobycie umiejętności i przeżycie.

Wiedza

Wiedza o łączeniu niepotrzebnych gambli w potrzebne przedmioty stanowi część zapłaty, bo ludziom łatwiej przekazać ustnie, jak wykrzesać coś z ni-

Jeśli nadszedł ten moment, by wynagrodzić graczy, a chcesz zapodać im coś innego niż zapas amunicji, nową spluwę lub skrzynkę granatów, sięgnij po jeden z gotowych zestawów gambli:

Ok. 50 gambli:

Worek pełen łakoci - pięć kilogramów słodczy i chrupaczy: czekoladki, chipsy, paluszki, cukierki, batoniki, itd. Wszystko oczywiście pakowane przed wojną i solidnie przeterminowane, ale dla chcącego nic trudnego - kto by się przejmował takimi szczegółami, jak data przydatności do spożycia;

Gruby, szyty na drutach sweter, a także rękawiczki i czapka pod kolor. Dwulitrowa butla domowej nalewki z wiśni. Pięć słoików dżemów (trzy wiśniowe, dwa jabłkowe), trzy słoiki marynowanej kukurydzy. Butelka oleju roślinnego. Worek herbaty ziołowej. Kilogram wędzonej baraniny. Wianuszek cebuli i drugi - czosnku. Kilogram suchych placków z mąki kukurydzianej. Maść na odciski w buteleczce po perfumach;

Połatanie pancerzy, nawet tych kewlarowych, z możliwością wzmocnienia ich w newralgicznych punktach;

Kompletny, profesjonalny, przedwojenny sprzęt do wspinaczki zapakowany do firmowego plecaka. Kask z latarką-czołówką i bateriami do niej;

Wykonanie dużego tatuażu. W cenę wliczony jest alkoholowy znieczulacz. Do zrobienia takiego tatuażu potrzebne są przynajmniej trzy kilkugodzinne sesje z mistrzem;

Stara kuchnia polowa, czyli piec z kominem na kółkach. Do tego zestaw wkomponowanych w kuchnię garnków i worek węgla do grilla.



czego, niż oddać do czyichś rąk przedmioty, na które długo pracowali wszyscy mieszkańcy. Przykład: skoro mieszkańcy mają zagrodę ze świniami, posiadają też nawóz. Z nawozu można z łatwością otrzymać saletrę. Saletra połączona z cukrem, który każdy chemik uzyska z buraka, daje proch. Jarzy się jasnym światłem i dymi jak cholera. Może się przydać jako raca lub zasłona dymna. Jeśli taką mieszaninę umieści się w dezodorancie, otrzymujemy granat hukowy, a po dorzuceniu gwoździ niepozorny kosmetyk, który zmienia komuś twarz w saletkę. Po dodaniu do saletry węgla drzewnego i siarki z zapalek, podlaniu całości spirytusem, bimbrem albo wodą destylowaną, po wysuszeniu będziemy mieli normalny proch strzelniczy do wypełniania łusek.

Zwykłego ziemniaka można zjeść, może też posłużyć jako bateria do żarówki, kiedy latarka padnie w najmniej odpowiednim momencie, a przemalowany sprejem na zielono przypomina granat, którym można blefować podczas walki. Ile wart może być taki patent?

Amatorom sportów ekstremalnych bezzębna wioskowa starucha w zamian za buziaka powie, jak zrobić naturalne narkotyki i używki z owoców, liści, łodyg, korzeni albo soku z kaktusa; jak z maku uzyskać opium, a to przerobić

na uśmierzającą ból morfinę i kodeinę. Mały buziak w zamian za całą gamę wrażeń to nieduża cena.

Wiedza jest bardzo cenna, dlatego mieszkańcy ochoczo sprzedają porady, jak podgrzać olej z rzepaku i dolewać do paliwa żeby przejechać kilkadziesiąt kilometrów więcej, w jaki sposób przyrządzić maść z cebuli na poparzenia czy lek na zatrucie z niepozornych korzonków. Ludzie oszczędzają na nieprzystosowanych do życia pośród pustkowi palantach.

Informacja to gambel jak każdy inny. Rewelacje w stylu mapy tras mutantów albo dane o słabych punktach miejscowego gangu mogą być warte więcej niż zatankowany do pełna samochód.

Usługi

W ramach zapłaty miejscowi umożliwiają dostęp do swoich speców. Stolarz zrobi ci zestaw krzesełek ogrodowych, ale może też wyźłobić łożę do kuszy czy kolbę do karabinu. Jakiś majster naprodukuje gwoździ, naprawi zepsuty sprzęt i dorobi do kuszy łuczysko, żebyś miał na czym napiąć cięciwę. Elektryk naładuje akumulator i baterie z agregatu. Dentysta zajmie się paszczą.

Ok. 100 gambli

Zestaw "mały truciciel": pięciokilogramowy worek trutki na szczury, pięć fiolek jadu wydobytego z mutka, butla ze sprężonym środkiem usypiającym;

Piła spalinowa, kask z nausznikami i goglami, pięciolitrowy kanister, beczułka z 15 litrami odpowiedniej dla maszynki benzyny;

Trzyosobowy namiot, palnik gazowy z dwiema butlami, porządna, zimowa kurtka z technologią kosmiczną wykorzystaną dla uzyskania optymalnej wentylacji i ogrzewania;

Dokładna mapa stanu (któregoś z tych mniejszych, wartość takiej mapy przedstawiającej wielkie stany, np. Teksas, byłaby kilkukrotnie większa) z nanoszonymi w ostatnich miesiącach notatkami, dzięki którym wiadomo, co zmieniło się od czasów sprzed wojny;

Dwie wysokie butle z propanem i butanem. Na butlach wymalowano tarcze strzelnicze;



To wszystko jednak kosztuje i zmniejsza ilość tego, co BG dostaną "na rękę".

Niektóre osady proponują magazyn dla sprzętu lub schronienie na "czarną godzinę". Prędzej czy później każdy, nawet najlepiej uzbrojony bandzior, może potrzebować nory do przeczekania ciężkich czasów. Dlatego w ziemiance, magazynie czy części bunkra BG mogą zostawić część niepotrzebnego sprzętu, urządzić bazę wypadową, albo kryjówkę. Gwarancją lojalności miejscowych może być ktoś z rodziny szeryfa, który rusza z BG jako przewodnik i zakładnik.

Hobbyści

To, co jest śmieciem dla jednego, innemu spędza sen z powiek. Bohaterowie graczy często mają swoje fanaberie i hobby. Zbierają stare świerszczyki albo kartonowe podstawki pod piwo, kolekcjonują broń albo składają w przyczepie bibliotekę. Wysoko cenią sobie rzeczy niemal bezwartościowe dla innych.

Wystawienie takiego przedmiotu rozwiązuje kwestię zapłaty i motywacji do wykonania zadania. Bohater pójdzie do piekła i z powrotem, narazi się mafii i zagra na sensorach Żółwiowi, jeśli będzie musiał - tylko dlatego, że nie ma jeszcze takiego gadżetu.

Podbijanie wartości

Wynagrodzenie całkowicie wpisuje się w reguły gamblingu - tak jak w zwykłym handlu nie ma tu czegoś takiego, jak raz na zawsze ustalone ceny. Dlatego gdy tylko gracze zaczną kopać w podręczniku, by sprawdzić, czy opłaca im się zabierać za misję, gdy w ramach wynagrodzenia mają dostać np. maskę przeciwgazową, otwiera się pole do manewrów.

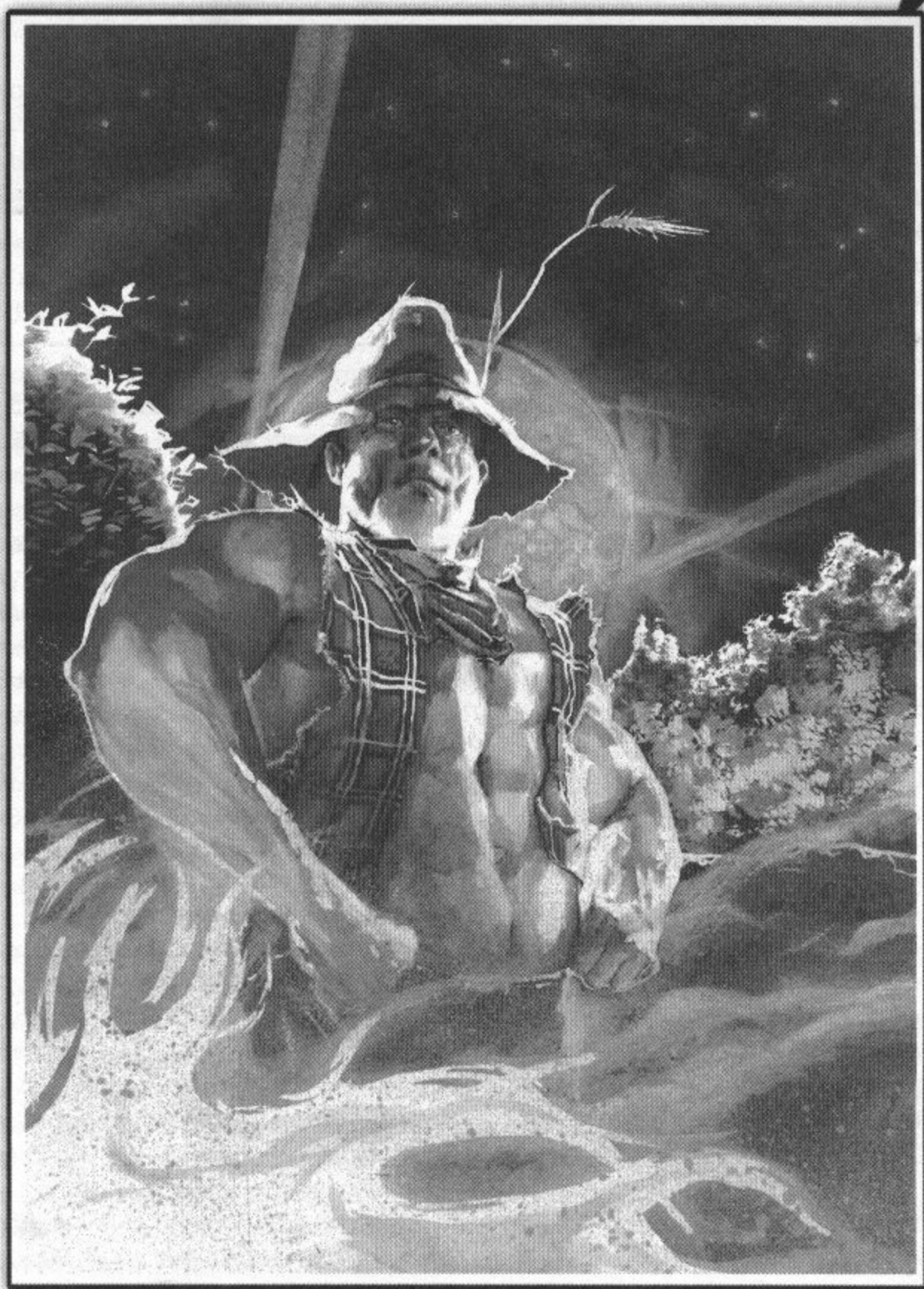
Bo taka maska wcale nie musi kosztować dwadzieścia gambli, jak jest napisane w tabelce. Pracodawca zarzeka się, że jest ona niezawodna, bo nie leżała trzech dekad w magazynie, tylko zrobiono ją niedawno i to w godnej szacunku fabryce nad Missisipi. I nie ma ani standardowego zielonego ani czarnego koloru, tylko oryginalny i niezwykły bordo. I wymalowano na niej zarabistego stwora, tak że gość w masce wygląda jak obcy. I drugiej takiej nie ma w promieniu stu mil. I na dodatek bohaterowie dostaną do niej drugi pochłaniacz. I, i, i... W ten sposób wartość przedmiotu podwaja się, potraja... w każdym razie znacznie zwiększa. A że gracze lubią mieć wszystko w liczbach, dorzuć takiemu sprzętowi punkcik reputacji. Czterdzieści gambli za dziwną gazmaskę to strasznie dużo, ale tyle samo za odjechaną gazmaskę z 1 PR to już propozycja, do której gracze podejść poważnie.

Ok. 300 gambli:

Łazik ze Sprawnością 15, dwudziestolitrowym bakiem pełnym oleju napędowego, pełnymi oponami i stalową płytą chroniącą silnik;

Przedwojenna serwerownia i hasło: "Co stąd wygrzebiecie, jest wasze". Ze znajdującego się tu sprzętu można by złożyć kilka komputerów, z których niejeden nawet mógłby zadziałać! Serwerownia jest kopaliną części elektronicznych - tych małych i wkurzających, które same z siebie niewiele robią, ale bez których żaden złom nie ruszy. Nie do pogardzenia są też nośniki z oprogramowaniem - w sporej części wciąż do odczytania;

Dwutygodniowe szkolenie w bazie Posterunku z dostępem do wiedzy speców i nowoczesnego sprzętu. Pełne wyżywienie i łóżko polowe wliczone w cenę.



PRZYWAL SWOIM GRACZOM



Gracze zanadto się rozpasali? Ich bohaterowie czują się w świecie jak niepokonani herosi? Po kilku sesjach statystykami biją na łeb, na szyję wszystkich i wszystko dookoła? Tak być nie może!

Ten rozdział to recepta na tego typu problemy. Spis zagrywek, które pójdą graczom w pięty. Motywy, których naprawdę znienawidzą, których wystrzegać się będą jak ognia, które przyprawią ich o palpitacje. I które uczynią z ich postaci na powrót tych samych bojących się byle czego cieniasów, jakimi byli tuż po stworzeniu postaci.

Zanim jednak zabierzesz się za ich przeglądanie i wprowadzanie do gry, nie możesz zapomnieć o jednej, niesamowicie ważnej zasadzie. Tu wcale nie chodzi o brutalne cięcie wszystkiego, co tylko sprawia graczom frajdę - do tego niepotrzebny jest podręcznik, do tego wystarczy skrzywiony charakter. Zupełnie nie na tym rzecz polega. To, co znajdziesz w tym rozdziale, pomoże ci tak ograniczać, utrudniać życie i kierować bohaterów graczy, by ani przez moment granie nie przestało być dobrą zabawą. Wszystkie zamieszczone tu triki przeprowadza się w świecie gry, łatwo je logicznie w niego wkomponować, są prawdopodobne i do pomyślenia.

Co więcej - to nie tak, że kierowany przez ciebie świat sprzysięga się przeciwko graczom. Powinni za każdym razem mieć możliwość wyboru i ponieść konsekwencje swych decyzji. W jaskini jest ciasno, ciemno i jej mieszkańiec radośnie wyżywa postacie? Można się było tego domyślić, nikt nie kazał się tam ładować. Po czwartym dniu czuwania nie sposób złożyć się porządnie do strzału? To oczywiste, przecież człowiek potrzebuje snu. Jeśli będą winić kogokolwiek za wszystkie złe rzeczy, które im się przytrafiają, będą mogli winić jedynie siebie.

Bądź konsekwentny, twardy i nieugięty tam, gdzie trzeba, ale pod żadnym pozorem nie bądź świnią. Świnie grają w rzyganego, a nie w Neuroshimę.

OGRANICZ

Do utemperowania bohaterów graczy, odebrania im pewności siebie, zredukowania nieco statystyk i zmuszenia do kombinowania nie potrzeba rozmiękczających starć ze sforami leszczowatych potworów. Co rusz nadarza się okazja, by zrobić to znacznie subtelniej - za pomocą rzeczy zupełnie oczywistych. Bo przecież ciężko mieć pretensje do słońca za to, że zachodzi, co nie? Potrzebne cyferki znajdziesz w podstawce na stronie 208.

Ciemność

Postapokaliptyczna ciemność to nie to, że widzisz troszkę gorzej. Troszkę gorzej to możesz widzieć przy świeczce, przy świetle księżyca albo ognisku. W nocy w ruinach albo daleko na pustyni bez własnego źródła światła nie widzisz dosłownie nic! Niewiele lepiej jest w świetle gwiazd, ale zawsze to już jakaś poprawa. Bo gdy ich nie ma, ciemność jest całkowita!

Wyobraź sobie, co pozostaje z wszystkich wypakowanych statystyk BG, gdy jedyne, co widzą, to kontur oddzielający ciemnobłękitne niebo od całej reszty złanej od linii horyzontu w jedną bezkształtną plamę całkowitej czerni. Dostrzec mogą jedynie coś bardzo jasnego albo coś, co odbija blask źródła światła. A mówimy tu tylko o dostrzeżeniu - gdzie tam poznanie, co to w ogóle jest!

Tu nie chodzi już o żadne testy percepcji - po prostu nic nie widać i koniec. Coś mignie - strzelają? Nie ma czasu do namysłu - moment i znów nic



nie widać. Gdy coś przycupnie przy ziemi i się nie rusza, nie ma odblaskowego wdzianka ani nie błyska latarką - nie ma szans, nie zobaczysz. Gracze ci nie wierzą, zaczynają się kłócić? To zabierz ich kiedyś w nocy za miasto, niech sami zobaczą.

Mgła

Mgła to jeszcze inna historia. Wiadomo, może mieć różną gęstość i czasem wcale nie przeszkadzać. Ale jakbym miał na myśli taką sobie mdłą parę, to bym ci głowy nie zawracał, nie? Mgła, którą wypuszczasz przeciw graczom, będzie taka, że choćby się zesrali i dostawali wytrzeszczu oczu, co najwyżej z metra odróżnią kumpla od mutka, a z trzech drzewo od słońca. Dalej jednolite mleczko. Niby coś tam można usłyszeć, ale strzelanie w kierunku szelestu to nie jest opłacalny sport, zwłaszcza gdy wędruje się w drużynie.

Nie zsyłaj na bohaterów graczy mgły za każdym razem, gdy mają mieć kłopoty. Raczej daj im wybór - mgła rozpościera się przed nimi, może spokojnie płynię, ale ciągle mają jeszcze czas się wycofać. Wjazd w nią to ich własna decyzja. Inna sprawa, że chociaż teoretycznie można to zrobić, w praktyce mało kto rezygnuje z podróży w niej. To tak jak z jazdą samochodem - niby bezpieczniej przy mgle zjechać gdzieś na bok, ale i tak każdy pcha się i liczy na to, że zdąży do domu na kolację. A bohaterowie graczy zwykle mają do załatwienia pilniejsze sprawy niż stygnąca jajecznicą. To jak, wjeżdżają? No, to teraz z czystym sumieniem można pozwolić im spotkać się z tym, co dla nich przygotowałeś.

Ulewa

Ulewa to coś więcej niż zwykły deszcz, który swoją drogą też potrafi być

cholernie irytujący. Zwróć uwagę na wszystkie upierdliwe efekty towarzyszące ulewie, które możemy wykorzystać przeciwko BG. W ulewie ziemia zmienia w błoto, a błoto w prawdziwe bagno. Łatwo ujechać i zaryć pyskiem w glebę. Gorzej, gdy teren nierówny - jeden fałszywy krok i zjeżdża się po zboczu kończąc w jakimś rowie, w najlepszym razie zaliczając zimną kąpiel, a najgorszym - otwarte złamanie kręgosłupa. Zwykła przebieżka, której normalnie nie trzeba by testować, nagle zmienia się w naprawdę trudne wyzwanie.

Przemoczone, zimne, ciężkie od wody ubranie klei się do ciała. Wilgoć nie służy zapasom i broni, której niezawodność spada na łeb na szyję. Mokre rzeczy trzeba będzie potem wysuszyć, albo zgniją. Przemoczone ciała potrzebują dachu nad głową i ciepła, inaczej zaczynają je męczyć choroby i inne nieprzyjemności.

Ulewa przesłania widok - na większe odległości działa dosłownie jak kurtyna, w jednej chwili wyłączając kolejne elementy krajobrazu. Plusk wody i szum wiatru tłumią dźwięki tak, że nawet głośny zazwyczaj silnik ciężarówki zgubi się w nich.

Niepewne podłoże

Gonitwy, walka i najdziwsze akrobacje po zupełnie nie nadającym się do takich akcji terenie to chleb powszedni bohaterów graczy. Raz po raz wycinają je na bagnach, wiszących mostach, śliskich skałach kończących się przepaścią, gzymsach budynków, na wpół rozsypanych schodach, i w innych równie przyjaznych miejscach. Gracze niewiele sobie z tego robią, nawet jeśli przyznasz im utrudnienie do testów. Na pewnym poziomie dodatkowe trzydzieści czy czterdzieści procent jest do łknięcia i mało kto się nimi przejmuje.



Tym bardziej, że kto jak kto, ale bohaterowie graczy nie zwykli odpuszczać z powodu niesprzyjających warunków, choćby i mieli walczyć z rekinem w wodzie.

Dlatego najlepiej wprowadź dodatkową, niezależną od wyników testów zasadę. Za każdym razem, gdy bohaterowie ryzykują w niesprzyjających warunkach (np. decydują się biec po śliskiej kładce zamiast przejść po niej powoli albo ruszają przez walący się budynek, bo ta trasa jest najkrótsza), każ każdemu z nich rzucić k20. Wszystko jest ok, jeżeli nie wypadnie dwudziestka. Ale jeśli już się trafi - nie ma zmiłuj się, przytrafia się to, co podpowiadał rozsądek. Noga się omsknie, cegła wylądowała na łbie, itp. Gracz znał warunki od samego początku, podjął ryzyko, zdał się na los i nie udało się. Teraz już nie ma co liczyć na zmiłowanie MG. Reguła jest jasna i pretensje może mieć tylko do siebie.

Zawczasu ustal i ogłoś wszem i wobec, jakie będą konsekwencje takiej wpadki, a już w ogóle będziesz mógł umyć ręce od tego, co się z postacią stanie. To jest dobra metoda w sytuacjach, gdy ty ostrzegasz, że coś jest niebezpieczne, ryzykowne, a gracz zgrywa bohatera, licząc na to, że tak naprawdę jakoś wyratujesz go z opresji. W takim razie zamiast przemawiać do rozsądku ustal tylko szansę ryzyka, zapowiedz, że będzie rzucał kością, powiedz co się stanie jak wyrzuci to, czego nie powinien - i załatwione. Ruszaj teraz, bohaterze, skoro twój mózg zrobił sobie urlop. Powodzenia! To lepsze niż próby przemówienia do rozsądku.

WYMĘCZ

Nie ma nic piękniejszego niż BG z obniżonymi statystykami. Problem w tym, że gracz z poranioną postacią zmienia

się w kapryśną panienkę: „To ja tam nie idę, muszę się wyleczyć, nie chcę, bo się boję”. Cała sztuka polega na tym, jak im obniżyć statsy, nie wytrącając ich z przygody. Trzeba wyczuć moment, trafić na tę krytyczną chwilę, gdy nie ma miejsca na roztrząsanie kwestii odwrotu i regeneracji sił, gdy albo się wchodzi w takim stanie, w jakim się jest, albo odpada się z gry. Przygotowanie odpowiedniego „zmiękczacza” powinno być integralną częścią projektowania przygody.

Zmęczenie

Do tego, by bohaterowie graczy w momencie zero byli zupełnie wypompowani, trzeba im zapewnić odpowiednie zajęcie. Od biedy wystarczy po prostu długa wędrówka przez trudny teren, wspinaczka czy kłopoty z przeprawą przez rzekę. Wartowników miękczymy najpierw długą wartą i przeraźliwą nudą, a następnie propozycją świetnej zabawy ze strony zupełnie niewinnego bohatera niezależnego: „Zaraz padnę z nudów, chodźcie coś zrobimy. Może wyścigi? Do tamtego drzewa i z powrotem”. Albo inaczej: - „Hej, wy, ruszcie się. Tę ciężarówkę trzeba do południa rozładować. Gównu mnie obchodzi wasza warta, przecież przez ten czas Moloch nie założy wam sond w tyłkach. Raz, raz, raz!”. Trochę sportu, trochę pracy i od razu przychodzi zadyszka, ręce mniej pewnie trzymają spluwę... a procenty lecą.

I wtedy, na końcu, gdy już dosłownie ślaniają się na nogach, dajesz przygotowaną specjalnie na tę okazję niespodziankę - np. w postaci walki. Och nie, tylko nie teraz!... A właśnie, że teraz! I do tego co chwilę przypominasz im, jak są zmęczeni - frustrował będzie ich fakt totalnego wyczerpania, a nie tylko cyferki modyfikatorów.



Niewyspanie

Przeciętny bohater gracza kwituje lekceważącym machnięciem ręki sugestie typu „Chce ci się spać, naprawdę powinieneś się kimnąć, bo ledwie chodzisz”. To oczywiście indywidualna sprawa, kiedy kto śpi i ile mu trzeba, ale w RPG to mistrz gry jest głosem natury i sam o tym decyduje.

Jednak żeby naprawdę podejść BG niewyspaniem, trzeba im zapewnić arcyciekawe nocne rozrywki i to niekoniecznie takie jak walka czy przymusowe działania. Wtedy będą mieli do ciebie żal, gdy wykorzystasz to niewyspanie przeciwko nim. O nie, podrzuć im zajęcia, które będziesz im jednocześnie jako rozsądny i przyjazny gość odradzał. Oni pewnie i tak polecą jak ćmy do ognia. I gdy zabalują do białego rana, spędzą noc albo nawet kilka na włóczeniu się, wtedy wystawisz im rachunek.

Głód

Lekki głód da się zbagatelizować, w końcu to tylko kwestia burczenia w brzuchu. Ale gdy przez dłuższy czas brakuje żarcia, zaczyna się prawdziwy głód, sprawa jak najpoważniejsza. Wtedy to już nie kwestia samopoczucia, tylko najprawdziwszego, obezwładniającego osłabienia. Gracze nieustannie dostają od ciebie komunikaty o tym, jak kiepsko się czują: siada humor, organizm szwankuje przy większym wysiłku, zdarzają się omdlenia i wybuchy wściekłości. Liczy się tylko jedno - dorwać coś do żarcia.

Motyw głodu wykorzystaj wtedy, gdy gracze, wybierając między szpanerskimi gambkami a zapasami żarcia, zupełnie olali to drugie. Wtedy z czystym sumieniem możesz punktować postacię kolejnymi modyfikatorami i bez wsty-

du spojrzeć w oczy graczom z pytaniem - „To tak dbacie o swoje tamagochi”?

Brak wody

Z piciem można sobie w Neuroshimie pofolgować. I mniejsza o imprezy - mowa tu o zwykłej wodzie. Jest to cholernie niewygodna sprawa, jak by się bliżej przyjrzeć. Jeśli zapas wody nieść na plecach, ciężko zabrać więcej niż piętnaście, dwadzieścia litrów. Jeśli obładować nią pojazd, zabraknie miejsca na ciekawsze gamble. Efekt jest taki, że gracze najczęściej sprawę olewają i liczą na to, że prędzej czy później trafi się jakiś strumyk czy studnia. Ale nie ma zmiłuj się, pokaż im, jaki twardy potrafi być mistrz gry.

Pierwszy dzień bez wody to jeszcze pikuś. Przynajmniej w porównaniu do dnia drugiego, kiedy sprawa zaczyna wyglądać naprawdę poważnie. Gdy mija trzeci, a ty stale powtarzasz, że jest sucho i że dochodzą kolejne utrudnienia do testów, gracze zaczną się burzyć. Ale nie wolno ci zmięknąć! Bohaterowie graczy żyją w zniszczonym, wyschniętym na wiór świecie i gracze ani przez moment nie powinni o tym zapominać! Nie daj się złamać - patrz graczom w oczy i mów - „ciągle sucho”. Albo: woda jest, ale gęsta i brązowa jak Mississippi. Jest, ale cuchnie jak środek do czyszczenia kibli. Jest, ale pływają w niej larwy... To jedno z tych miejsc, w których świat staje się naprawdę wredny. I co ważne - nie ty, tylko świat. A BG wysychają, tracą siły, werwę, pewność siebie... I następnym razem już nie zapomną o beczce wody i zapasie tabletek z żółwiem.

Alkohol, narkotyki

Jeśli masz zamiar egzekwować utrudnienia za to, że bohaterowie są na rauszu, musisz to zrobić sprytnie, inaczej



gracze zwyczajnie się na ciebie obrażą. W końcu nie po to folgują swoim bohaterom i świetnie się bawią, żebyś za chwilę zgasił ich prawdziwymi kłopotami.

Do utrudnień dodaj też coś pozytywnego - w końcu z jakiegoś powodu bohaterowie graczy zaczęli tę imprezę! Należą im się dowcipne anegdotki i zdarzenia. Należą się bonusy do odwagi. Weźmy taki przykład: gracze balangują w knajpie, do której wchodzi ekipa miejscowych twardzieli. My wiemy, że to elita, drużyna wybornych komandosów z pobliskiej bazy Posterunku. Ale bohaterowie są właśnie w samym środku najlepszej części imprezy, czują się jak bogowie i nowi goście w knajpie to dla nich totalne leszcze. I tak właśnie ich opisujesz - jako pozerów, cieniasów, szukających zaczepki maminsynków z niewyparzonymi gębami. Sprawa pewnie skończy się bójką, w której BG mogą dostać w paszcze tak, że się do końca tygodnia nie pozbierają. I dopiero rano dojdzie do nich, z kim zadarli. Ale nawet jeśli polala się krew, nawet jeśli BG trzeba było wynosić na drzwiach, żaden gracz nie piśnie ani słowem. Bo co - nie było warto? Taka impreza była!

POKIERESZUJ

Była już mowa o tym, że w szkodzeniu BG trzeba zachować rozsądek i robić to tak, żeby wina spadła na świat, a nie na osobę mistrza gry. W przypadku jazdy po współczynnikach polegającej na zadawaniu obrażeń sprawa jest ultraważna - tam, gdzie leje się krew, kończą się żarty. Tu nie można wyjechać z chamskim motywem lawiny, która ot tak spada sobie na BG i zostawia ich z dwiema ciężkimi ranami. Zagranie masy przeciwników przed właściwym starciem też jest jakieś takie brzydkie.

To wszystko da się zrobić w inny, lepszy sposób.

Trucizny

Nie chodzi o to, żebyś rękami psychopatycznego barmana karmił bohaterów graczy podtrutą zupką albo budyniem z wilczymi jagodami. Najlepiej, gdy trucizny aplikuje im to, na co trudno jest w ogóle się wściekać. Trująca mgła na bagnach, chemikalia z fabryki, wycieki z elektrowni - oto właściwe świństwo na właściwym miejscu.

Idealnie, jeśli bohaterowie graczy sami władają się na truciznę. Ty serwujesz im zestaw sygnałów alarmowych, a oni świadomie lub nie olewają je i gdy już ślaniają się na nogach, ty masz czyste sumienie. Powinni mieć możliwość wycofania się ze skażonego terenu, choćby kosztem spieprzenia misji, w sytuacji, gdy zaczniesz dozwalać im kolejne objawy, od opisu pogarszającego się samopoczucia po dodawanie utrudniających modyfikatorów. Zupełnie inną sprawą jest narzucone przez ciebie zatrucie, którego za nic w świecie nie dało się uniknąć, a inną ryzyko podjęte przez graczy z całą świadomością: w imię honoru, przyjaźni lub choćby z żądzy zysku.

Tak powinno być z każdym rodzajem trucizny. Gdy głodni sięgają po jakiś trzydziestoletni, dawno już przeterminowany syf albo spragnieni piją lurę z kałuży otoczonej stosami pordzewiałych beczek czy jeziora oznaczonego trupią czaszką, pozostaje ci tylko pokręcić głową z niedowierzaniem i trzymać się ściśle wprowadzania w życie efektów, jakie wymyśliłeś dla tego konkretnego cholerstwa.

Trucizna może zadziałać powoli lub po jakimś czasie, gwałtownie lub prawie niewidocznie. BG mogą się zataczać, mieć duszności, halucynacje, albo nie-



zauważalnie tracić siły, zapadać w sen. Może stopniowo, ale nieodwracalnie wyniszczać organizm - jej efekty będą się utrzymywać miesiącami i nie pomoże na nie wizyta u pierwszego lepszego felczera.

Choroby

Nie chodzi o choroby losowane przy tworzeniu postaci, z nimi sprawa jest jasna. Sęk w tym, żeby zarazić bohaterów graczy chorobą trwającą przez kilka sesji lub choćby tylko jej kawałek. Bo przeziębienia i grypy nadal nie wyszły z mody i zdarzają się nawet takim megaktosiom jak BG.

Tyle że muszą oni sami na nie zapracować. Dla zachowania nieskalanej fryzury nie zakładają czapki w wietrzne i chłodne dni? Łażą tygodniami po bagnach, ani przez moment nie zmieniając skarpetek na suche i czyste? Sypiają tyle co nic, a jadają jak miss anoreksji? Ich sponiewierane ciała kładą moment zacząć mieć kłopoty.

Za każdym razem, gdy warunki, w jakich żyją bohaterowie, sprzyjają złapaniu choroby, każ graczom rzucić kostką. Wynik 19-20 przy lekkim zagrożeniu czy nawet 11-20 przy poważnym oznacza, że tym razem się już zdrówku bohaterów nie upiekło. A choroba to już oczywiście tradycyjne utrudnienia do



testów (od +10% do nawet +90%), kary do współczynników (od -1 do -10) i różnego rodzaju sensacje - szybkie tracenie sił przy wysiłku, mroczone przed oczami, zawroty, ból głowy, gorączka, senność, oraz, co wcale nie jest śmieszne, zwyczajny katar i kaszel. Nie da się przy tym skupić, nie da się błyszczyć w towarzystwie, nie da się nie wnerwiać co sekundę.

Morderczy mróz

Jeśli na BG spadło mało nieszczęść, w zanadru czeka jeszcze mróz, by zmrozić im dupy na amen. Z mrozem jest tak, że gdy chwyci taki naprawdę porządny, z temperaturą poniżej -20 stopni Celsjusza, to albo posuwasz się małymi kroczkami jak pingwin, okutany w niedźwiedzie futra, a mgiełki wydechu zamarzają ci na nosie tworząc sople, albo siedzisz w jakiejś norze grzejąc się przy ogniu i modlisz o ocieplenie. Zapomnij o brawurze, o beztroskich wędrówkach, bo szybko uleci z ciebie życie i zamienisz się w kolejnego zamarzniętego kretyna, jakich sporo znaczy białe pustkowia w porze mrozów.

Użyj prostej zasady - im bardziej postać unieruchomiona przez ciepłe futra, płaszcze itd., tym mniej cierpi od mrozu, wolniej traci siły, energię i ciepło i jest bardziej zabezpieczona przed odmrożeniami. W skrócie: każdy procent utrudnienia za grube ubranie to ułatwienie w teście Budowy (tj. za utrudnienie +50% do wszystkich testów wymagających ruchu, które postać dostawała za ciepłe wdzianko ze skór gigamuta, bohater otrzymuje ułatwienie -50% do Bardzo Trudnego testu Kondycji, gdy przyjdzie sprawdzić, jak poradził sobie w czasie śnieżycy). A gdy koleś zupełnie olewa sprawę i paraduje w cienkim wdzianku, do gry wchodzi suwak śrubujący trudność do niebotycznych poziomów. Całkowicie chronią ciuchy, któ-

re równie całkowicie postać unieruchomią - a cała reszta to zabawa w kompromisy - na ile chce się ruszać, na ile nie zamarznąć. A jeśli BG machnie ręką - "E tam, jakoś to będzie" - to zaczyna się podstępne działanie zimna.

Ciepło i energia ucieka niepostrzeżenie, kondycja spada, potem nadejdzie senność i obojętność, a przy tym wszystkim przemarznięty mózg działa na ćwierć obrotów - więc skomplikowane analizy i dyskusje odpadają z miejsca. Oblanie testu Kondycji to fatalna sprawa: katujemy bohaterów odmrożeniami, czyli zwyczajnymi ranami. Draśnięcie za odmrożone ucho, Lekka rana za palce, Ciężka za całą nogę. Przy tej samej śnieżycy golas zamarza od razu (Rana Krytyczna), koleś, który zdał ten na styk dostaje Ciężką, ktoś z 3 PS Lekką, itp. Postać traci czucie w uszach, palcach, nosie, potem dalej - aż, o ile nie zamarzała i nie znalazła jakiejś ciepłej kryjówki - zaśnie sobie na zawsze. Gdy odtaje, będzie wiadomo, że już przyszła wiosna.

Skwar

Skwar potrafi wykończyć człowieka równie skutecznie jak mróz, choć działa w zupełnie inny sposób. To dobry sposób na wyłuskanie bohaterów z pancerzy i spod kilogramów sprzętu i sprawdzenie, czy wystarczająco zadbał o zapasy wody.

W skwarze cierpią wszyscy. Tyle że ci, którzy są na niego przygotowani - mają cienkie, ale ocieniające ubrania, co chwilę pociągają z manierki i unikają łażenia pod otwartym niebem w godzinach największego gorąca, dostają jedynie jakieś +10% - +30% utrudnienia. Frajerzy, którzy nie potrafią się dostosować, cierpią dużo bardziej. Możesz im śmiało przyznawać modyfikatory rzędu +50%, a nawet nakazać prze-



prrowadzenie testu Kondycji, by sprawdzić, czy upał całkiem ich nie rozłoży.

OKRADNIJ

Bohaterowie graczy chomikują całą masę sprzętu. Problem w tym, że czasami uniemożliwia on rozegranie przygody albo sprawia, że jest ona zbyt prosta. Bo jak BG mają się pogubić, gdy na bieżąco komunikują się przez mikrofalówki, albo męczyć z plemieniem mutantów siedząc w uzbrojonym po zęby wozie pancernym? Niby zawsze można brutalnie popsuć, zakosić albo w inny sposób zniknąć ten sprzęt, ale znowu - to zagranie poniżej pasa, zupełnie odbierające graczom ochotę na grę. Trzeba zrobić tak, żeby sami pozbyli się swoich gambli, choćby na chwile, na tę jedną sesję. Albo tak, by z pretensjami mogli pójść tylko do siebie nawzajem, żebyś ty był kryty. Najprostszy sposób: przychodzi Patti i mówi - „Hej przystojniaki, mogę pożyczyć waszą bryczkę na dwa dni?”.

Blokady

Gracze pędzą swoim wypieszczonym, ukochanym Jeepem Cherokee i - niech szlag trafi tę cholerną mapę - okazuje się, że muszą zjechać z drogi. Z początku luz, w końcu bryka wypaśna, radzi sobie z nierównościami. Gorzej, gdy kilka mil dalej rozpoczyna się robić górzyscie i skalisto... Wypad z bryki, sprzęt na plecy i trzeba tupać. Szkoda, że nie da się wziąć wszystkiego na plecy, co?

W ten sposób gracze sami wybierają, co zostawiają w wozie. Oczywiście brykę maskują, sprzęt kryją gdzieś pod skałami i zabezpieczają, ale nie da się ukryć, że w dalszej części przygody będzie im go trochę brakowało. Nieźle, nie? Wróć po graty po wykonaniu

roboty. Będzie na nich czekała, ale te kilka godzin bez ukochanego żelastwa i tak napsuje im sporo nerwów.

Trik z blokadą możesz stosować w dowolnych konfiguracjach. Bryka nie wjedzie do lasu, z ckm-em ćwoki nie precisną się przez tunele pod miastem, a jak jeden z drugim będzie na tyle głupi, by łązić w ciężkim pancerzu po bagnach... No właśnie. Przyroda to twój sprzymierzeniec.

Wybieram Pikachu

Bohaterowie nie są jedynymi gamblozercami na świecie. Prędzej czy później dojdzie do sytuacji, gdy będą musieli komuś zapłacić. A to jakiemuś złodziejowi, który przeprowadził ich przez bunkier pełen zabezpieczeń, a to miejscowym zakapiorom, którzy ochronili graczy, gdy ci rozdrażnili kilku złych panów, a to trzeba dać komuś w łapę... Sytuacji, w których to bohaterowie będą tymi, którzy płacą, jest bez liku.

A jak już taka sytuacja nastąpi, to z niewinną miną spójrz na ich listę ekwipunku i spokojnie powiedz - „Za tę robotę wisicie mi... to!” i pokaż graczom na karcie ekwipunku, czego koło siebie zażyczył. Ich ukochaną wyrzutnię rakiet? Ich akcelerator w Cherokee? Ich noktowizor?

Tak, bracie, bycie wrednym ma w sobie urok.

Bezczelna prowokacja

Prowokacja to sam miód, nie tylko zagrać i się delektować. A robi się to tak: stawiasz graczom przed nosem blokadę (patrz wyżej) i czekasz, aż zostawią sprzęt. Bryka, broń, gamble - wszystko, czego nie da się załadować na plecy, zostaje na miejscu. No i stawiasz tam kolesia - zaćpanego Indiańca, jakiegoś przyszczomorda z Teksasu, nieważne. W każdym razie gość wyjeżdża z tekstem,



że może posiedzieć kilka dni i popilnować sprzętu za tyle i tyle. - „No przecież nie jestem idiotą, nie ukradnę wam tego i nie zwieję. Możecie to tu zostawić, no kurczę. Spójrzcie na mnie - czy te oczy mogą kłamać?”. Tia... Gość ma cwaniacki uśmiech, kaprawe oczka i ogólnie wygląda podejrzanie, ale z drugiej strony... No przecież to by było przejęcie, gdyby rzeczywiście ukradł. To nie do uwierzenia, ale gracze zostawiają swój majątek takim jak on.

A potem, gdy wróca z powrotem, gościa nie ma. Sprzętu też. Ja pierniczę, a jednak ukradł... Zobaczysz czerwone od wściekłości uszka graczy, opadłe z bezsilności łapki i wyraz absolutnego niedowierzania malujący się na buźkach. W ciszy rozlegnie się szept: „Nie wierzę. Ten kolo naprawdę zajebał nam Cherokee...”.

To, co kole w oczy

Jak tu nie zostać złodziejem, gdy widzi się odpicowany sprzęt, którym bohaterowie graczy wymachują na prawo i lewo? Nie nauczyli się jeszcze, że z bogactwem nie powinno się obnosić, nie w świecie, który sprzyja przemocy i bezprawiu?

Przykład: Bohaterowie nauczyli się już, że woda to podstawa i nie ruszają się nigdzie bez pięciusetlitrowej beki na kółkach. Teren jest faktycznie pustynny, wody jak na lekarstwo. Więc jest powód do radości - udało się wykiwać mistrza, a może i będzie okazja opchnąć beczułkę wilgoci w zamian za jakiś ciekawy gambel.

Kolejne mile, jeszcze większa susza, wieśniacy z osad patrzą na beczkowóz wilkiem? Chłopcy ciągle nie kumają, co prędzej czy później musi się stać? Jeśli tak, to od razu zatroszczą się o zamaskowanie zbiornika. Jeśli nie, w następnej osadzie w parę sekund będą mieli wokół siebie tłum mieszkańców napraw-

dę spragnionych wody. Tak spragnionych, że nie ma nawet mowy o handlu, pozostaje jedynie kwestia daru charytatywnego lub ostrego starcia. Gracze oddadzą ją po dobroci, prawda? Jakże szlachetnie z ich strony.

Usterki

Był kiedyś taki film, w którym dwóch speców od włamu przez pół godziny pokonywało różne zabezpieczenia, żeby wreszcie dotrzeć do sejfu. A gdy dotarli, jeden z nich wyciągnął takie małe, elektroniczne cudo, dzięki któremu miał się dostać do środka, nacisnął czerwony przycisk, i... dupa. Nic się nie stało. Ten drugi z kamienną twarzą spytał tylko: „A sprawdziłeś baterie?”

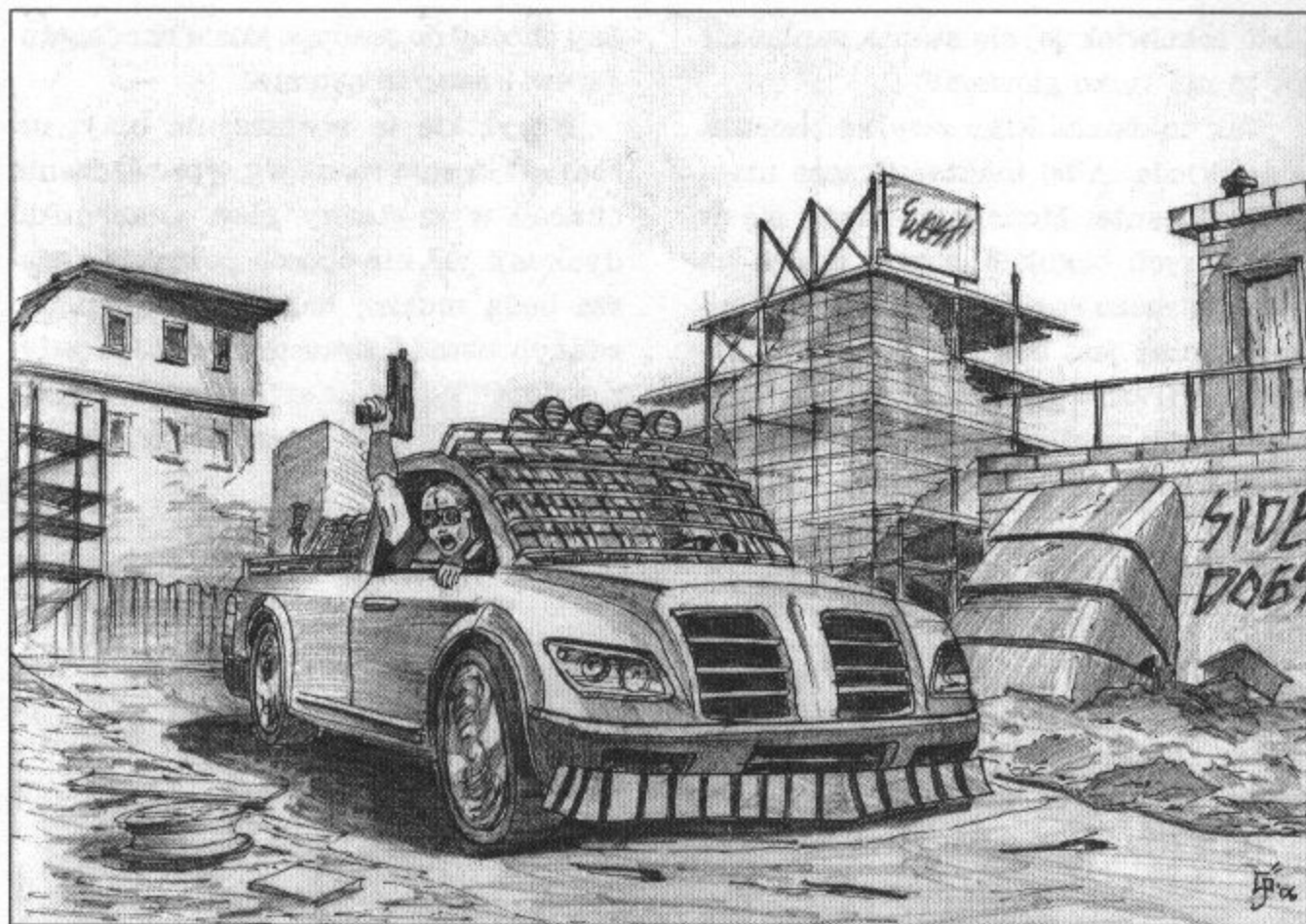
No właśnie. Czasem sprzęt pada. Tak po prostu. Zwyczajnie. Niespodziewanie. Bateria się czasem wyczerpują. Nawet w RPG.

OSZUKAJ, PRZESZKADZAJ

Jako mistrz gry nie możesz dać się złapać na oszukiwaniu. Dlatego najlepiej oszukuj tak, żeby nikt nie mógł mieć ci tego za złe: kantuj nie tyle graczy, co ich postacie. Kombinuj nad akcjami sabotażu, które wybijają ich z rytmu, utrudniają im zadania. Efekt uboczny tego wszystkiego będzie taki, że gracze będą musieli trochę bardziej spocić się na sesji, ale tak długo, jak swoje szwindle rozgrywasz w grze i z zachowaniem rozsądku, wszystko jest w porządku.

Kłamstwa i półprawdy

Gracze z reguły ufają Bohaterom Niezależnym. W końcu BN to taki ktoś, kto zleca misje, pomaga w ich wykonaniu, dzieli gambelami. Mało kiedy przyjdzie graczom do głowy, że ten „zawsze uży-



teczny” i „zawsze na miejscu” bohater niezależny może ich wystawić, zwyczajnie się mylić, albo po prostu być idiotą.

No więc jest taki pracodawca, który standardowo przydziela bohaterom zadanie, oferuje nagrodę i pomaga skompletować sprzęt na wyprawę. Gracze ruszają do boju, znajdują bunkier, radzą sobie z zabezpieczeniami wypstrzykując się z zapasów amunicji i pomocnych gadżetów. Wreszcie wchodzi do magazynów... pustych magazynów. Kretyń się miał niesprawdzone informacje. Boli? Ale przecież nikt nie jest nieomylny.

Złudzenia

Nikt nie każe ci zawsze być precyzyjny, podawać graczom na tacy klarowny opis otoczenia. W końcu nieraz to, co widzimy, jest czymś kompletnie innym, niż się wydaje. Pień wyglądający z dala jak psychopata z siekierą. Zwiady i omamy po alkoholu, truciznach i narkotykach. Kształty wylaniające się z półmroku.

Gdy widoczność jest kiepsciutka, możesz opisać, że bohaterowie widzą np. pięciu przeciwników, podczas gdy tak naprawdę jest ich trzech albo siedmiu. Jeśli gracze upierają się, by po ciężkim dniu jeszcze cisnąć dokądś nocą, niech idą. Nad ranem się okaże, że przeszli z górą trzy kilometry i do tego pobłądzili. Że byli tak padnięci, że nawet nie zauważyli, że zgubili drogę. To ty jesteś oczami postaci graczy. A czasem im te oczy mogą zaszwankować, zwłaszcza wtedy, gdy jest ci to na rękę i gdy masz dobre wytłumaczenie: przepicie, przemęczenie bohaterów graczy czy fatalna aura.

Kłody

Celnie rzucona pod nogi kłoda wcale nie musi wyglądać paskudnie. Kłoda może mieć wymiary 90/60/90 i długie blond włosy. A żaden z tych blond włosków nie może jej spaść z głowy... Dajemy graczom zlecenie i mówimy: „Chodzi o transport. Przetransportujecie tę panią.



Jeśli cokolwiek jej się stanie, zapłacicie za to nie tylko głowami”.

Tak to działa. Niby zwykłe zlecenie, ale z kłódą. Albo inaczej. Gracze mają ubić mutantą. Monstrum kryje się w okolicznych bagnach, a trik polega na tym, że trzeba go upolować żywego. Jeszcze inaczej: jest bunkier do przeszukania, ale trzeba się sprężyć, bo za dwie godziny zwali się do niego cała masa Hegemończyków i zagarnie go dla siebie.

Zlecaj zadanie i ozdabiaj je dodatkowymi warunkami. Ostrożność i troska. Ograniczenie czasowe. Zakaz używania jakiegos typu broni. Konieczność zachowania absolutnej ciszy. Nieustanny dozór przełożonego. Zakaz wykraczania poza przepisy miejscowego prawa. Potrzeba zachowania incognito. Działanie w miejscu publicznym. Kłody mnożą się bez końca, jak w życiu.

Przerwanie planowania

Niektórzy gracze mają zacięcie organizatorów - zanim zbiorą się do kupy, najpierw godzinami planują, dyskutują i roztrząsają każdy aspekt sprawy. To świetna rzecz, ale i tu od czasu do czasu można coś namieszać. Bo tak naprawdę dyskusję prowadzą bohaterowie graczy.

Do pomieszczenia, w którym toczy się dyskusja, wpadnie nagle jak do siebie kompletnie nawalony gość wyrażnie potrzebujący ostrej reprimendy. Albo ciocia z odwiedzinami. Kelnerka w knajpie wyleje na bohaterów kawę.

Czy choćby do osady wjedzie banda gangsterów i zaczną szumieć.

Wszystkie te wydarzenia mają na celu zakłócenie rozmowy, wprowadzenie chaosu w misterny plan. Czasem do dyskusji już nie sposób powrócić - gracze będą musieli bazować na tym, co zdążyli ustalić. Czasem pozostaje jedynie liczyć na to, że gracze zgubią jakiś wątek i dadzą tym samym szansę bohaterom niezależnym.



Kolekcjoner

Ściany w pokoju szefa pokrywa kolekcja broni palnej. Skrzyżowane karabiny, wiszące jeden pod drugim pistolety maszynowe, kompozycja z rewolwerów i pistoletów, nad kominkiem rusznica przeciwpancerna, a nad drzwiami elegancki sztucer sprzed jakichś dwustu lat. Kolo nie szczędzi kasy na nową broń, jeśli jeszcze nie ma jej w kolekcji. Jest tylko jeden problem - do zdecydowanej większości nie ma amunicji. Ale boss się tym nie przejmuje, w końcu chodzi raczej o kolekcję niż o arsenał.



TAJEMNICE MG: DEAD BREATH

Narodziny i rozwój Dead Breath śledzić można w storylinii publikowanej na łamach "Gwiezdnego Pirata".



Uchem wieśniaka

Zaraza, która pograżyła Detroit w płomieniach, zmienia człowieka w bezrozumne, ogarnięte żądzą zabijania monstrum, odrażającą maszynę rzeźniczą, przy której mutaski z Pasa Śmierci zdają się być potulnymi pupilkami. Kompletnie wypala mózg, pozostawiając jedynie tyle sprytu, ile potrzebne jest do tropienia ofiar. Znikają wspomnienia, uczucia, znika wszystko to, co mogłoby świadczyć o człowieczeństwie zarażonych. W zamian pojawia się nadludzka siła i nieprawdopodobna wręcz wytrzymałość na rany. I nieodparta konieczność zabijania, silniejsza od jakiegokolwiek instynktu znanego światu zwierząt. Zapytaj o Dead Breath mieszkańców Detroit - odpowiedzią będzie strach w ich oczach.

Dead Breath to problem lokalny - ogarnięte nim jest jedynie Detroit i, póki co, część Illinois. Dlatego też niewiele spoza tego rejonu słyszało cokolwiek o zarazie - wszak wybuchła dopiero przed kilkoma tygodniami. Jednak wszędzie, gdzie dotrze wieść o odmieniającej człowieka zarazie, gdzie na ulice wyjdą pierwsi truposze, jak nazywa się zarażonych, znikają wszelkie inne problemy. Nie ma na nie miejsca - walka z DB to kwestia życia i śmierci.

Wirus Dead Breath

Spece nieustannie gładzą nad naturą mikroba odpowiedzialnego za DB. Mówi się, że to wirus, ale byle jajogłowy z laboratorium przyczepiłby się do takiego zakwalifikowania. Tyle że każdy normalny człowiek ma gdzieś teoretyczne pieprzenie, ważne jest, co cholerstwo robi z ludźmi i jak się przed tym bronić.

Dead Breath roznosi się przez dotyk, zadrapania, skaleczenia itp., ale podobno atakuje organizm także przez płu-

ca. Świństwo jest tak nietypowe, że ciężko je w ogóle wskazać w próbkach, nie mówiąc już o wykryciu jego obecności standardowymi analizatorami chemicznymi. Mądrale rozkładają bezradnie ręce, gdy okazuje się, że przy pięciu bezbłędnie przeprowadzonych badaniach na tej samej próbce trzy razy znaleziono bakcyle, a dwa razy nie było po nich śladu. Wirus jest niestabilny jak Hegemończyk na rauszu, a żaden geniusz jeszcze nie odkrył, czego potrzebuje, by się uaktywnić.

DB dąży do całkowitego przekształcenia organizmu człowieka - właśnie - nie tyle zabijając, co modyfikując. Zabiera się do tego systematycznie, dłużej chyba we wszystkich możliwych układach wewnętrznych - od nerwowego na moczowym skończywszy. Można by pomyśleć, że chce dobrze - nie da się ukryć, że niektóre zmiany zwiększają możliwości organizmu. Jest tylko jeden szkopuł, czyli efekty uboczne. To, co z człowieka po takiej "kuracji" zostaje, przypomina wszystko, tylko nie człowieka właśnie.

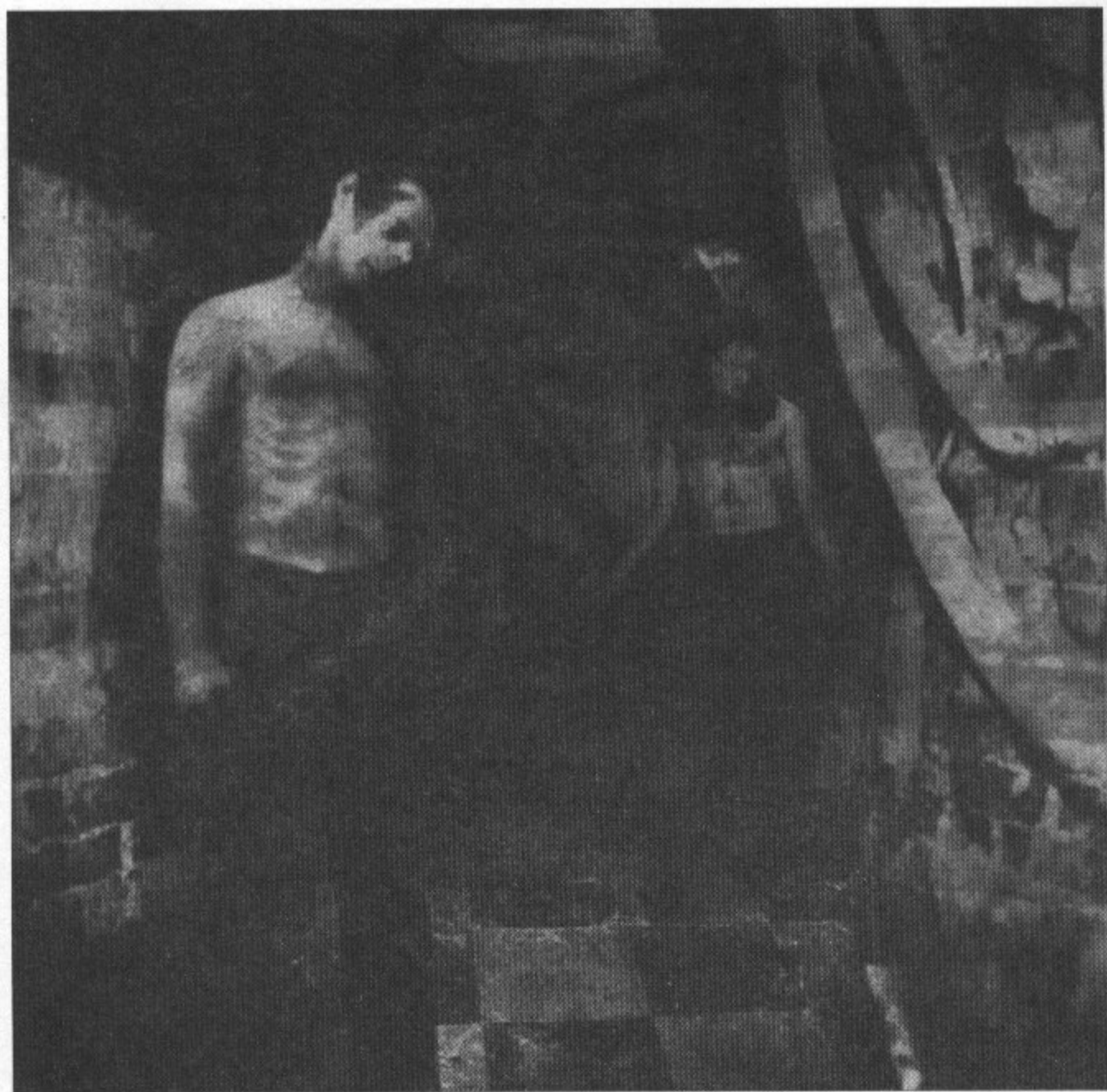
Rozwój choroby

Pierwsze symptomy

Zarażenie DB jest przez pierwszych kilka godzin dla nosiciela niemal niezauważalne. Niektórzy czują senność, inni lekkie osłabienie, ale wielu do samego końca nie zauważa niczego niepokojącego.

Stan ostry

Dopiero po kilku godzinach dosłownie w jedną chwilę bierze człowieka wysoka gorączka, silny ból głowy, mięśni i stawów. Pot ścieka z siłą wodospadu, a obezwładniająca słabość pozwala co najwyżej leżeć i jęczeć. To mniej więcej ten moment, w którym można po-



myśleć o pożegnaniu się ze znajomymi.

Kara: Utrudnienie +100% do wszystkich testów

Stan krytyczny

Chory traci przytomność, czyli zalicza coś, co w Detroit nazywają wyłączeniem. Będzie tak leżał przez godzinę, może dwie, zupełnie bez ruchu, zimny jak trup. Jedynie po ledwie odczuwalnym oddechu można zakumać, co się święci. Za przykładem Huronów w paru dzielnicach wprowadzono nakaz natychmiastowego zaszlachtowywania każdego wyłączonego, choćby to była własna matka albo agent ubezpieczeniowy.

Kara: Gość leży jak trup, po co jeszcze go karać?

Stan terminalny

Gdy tylko chory się ocknie, zaczyna się piekło. Nie rozpoznaje znajomych, krewnych i ukochanych, zmienia się w żądne krwi monstrum.

Trudno określić, jak długo chory na DB pożyje pozostawiony samemu sobie - ci, którzy trzymani są w szpitalach, dostają papu. Reszta szwenda się po ulicach i jedyne, czym się żywi, to surowe mięso swoich ofiar. Pewne jest, że DB to nie pryszczyk, który zejdzie sam z siebie. Zmiany w organizmie są tak poważne, że zdają się być nieodwracalne.



Symptomy

Nie poznać polującego zarażonego mógłby chyba jedynie ślepy. No, chyba że jest ciemno choć oko wykol, a truposz akurat spokojnie siedzi i czyha na frajerów. Wirus robi straszne rzeczy z ciałami - skóra wygląda jak popalona, cała jest śliska i mokra od potu, tłuszczu i jeszcze jakiejś paskudnej wydzieliny. Grymas zastygłej twarzy jest tak groteskowy i straszny, że nawet Patti nie byłoby z nim do twarzy.

Ale to jeszcze nic w porównaniu z tym, co porobiło się w środku. Mięśnie może i wyglądają jak stężale flaki, ale ich wydajność zwiększyła się wręcz kosmicznie (**Budowa +8**). Niestety nie wpływa to najlepiej na koordynację

ruchów - truposze są strasznie kanciaste w ruchach, a bieganie przychodzi im z trudnością (**Zręczność -3**). Ich układ nerwowy został wyprażony jak popcorn - absolutnie niczego się nie boją i nie wiedzą, co to ból. Niczego sobie nie robią z tego, że tracą oko czy dłoń - dopóki mogą, dopóty prą dalej. **Automatycznie zdają testy Odporności na ból**, a żeby ich zabić, trzeba zadać **5 Ciężkich ran (1 Krytyczną i 2 Ciężkie)**. Z Inteligencji czy Charakteru też nie zostaje wiele. Niektóre potrafią jeszcze posługiwać się co prostszą bronią, wiele jednak polega wyłącznie na sile ramion i zębów. Widzą w ciemności nie gorzej niż sowy, za to silne światło razi ich i wkurza (**utrudnienie +30% do wszystkich testów w słoneczny dzień**).

Przykładowy truposz

Julia z 53. ulicy jeszcze do niedawna była zwyczajną smarkulą podkochującą się w kierowcach z Ligi i dorabiającą w rzeźni. W czerwcu miała obchodzić trzynaste urodziny - marzyła o tym, by dostać w prezencie skórzaną kurtkę, na której mogłaby wyszyć inicjały swojego rajdowego idola. Dziś nie myśli już o ani o ciuchach, ani o przystojniakach, przed trzema tygodniami dopadło ją Dead Breath.

Julia nie rzuca się w oczy, nie wtedy, kiedy maszeruje wraz z innymi truposzami. Tamci są więksi, straszniejsi, Julia to chucherko. Strzępy żółtawej sukienki odsłaniają ręce i nogi cienkie jak trzcina. Thuste, czarne włosy opadają jej na ramiona, a grzywka przesłania pół twarzy. Może to i dobrze, nie od razu widać, że Julii brakuje oka. Nie od razu razi rozgryziona na dwie części dolna warga. I siny kolor skóry widać można za cień.

Julia nie zapomniła o swoich doświadczeniach w pracy. Nie wypuszcza z ręki rzeźnickiego tasaka. Teraz wreszcie nie musi narzekać, że jest dla niej zbyt duży, zbyt ciężki.

REGUŁY:

Agresja: 18

Pierwsze spotkanie: Problematyczny test Morale

Ruch: 1m / segment

Trafienie: -

Zręczność: 11

Percepcja: 8

Spryt: 5

Specjalne reguły obrażeń:

Dzięki wysokiej Budowie (16) cios tasakiem zadaje rany L/C/K

Dzięki wysokiej Budowie (16) cios pięścią zadaje rany sD/ sL/ sC

Wytrzymałość: 5 ran Ciężkich

Redukcja ran: nie

Pancerz: brak

Ucieczka: nigdy

Kondycja: 17

Manewry: Szarża, Furia



Lekarstwo

Póki co najskuteczniejszym lekarstwem na pozbycie się problemu z zarażonymi są porządne naboje, granaty, czy w ostateczności solidna siekiera strażacka. Do znalezienia lekarstwa z prawdziwego zdarzenia jeszcze daleko, chociaż prace nad nim trwają.

Wszystko byłoby łatwiejsze, gdyby w Detroit wiedzieli, że lekarstwo już fizycznie istnieje. Nie to, żeby można po nie łatwo sięgnąć - strzeże go twierdza maszyn - ale nie można też powiedzieć, że sprawa szczepionki jest beznadziejna. Na co Molochowi coś takiego? Otóż pewnego razu, jeszcze przed wypuszczeniem wirusa do miasta, okazało się, że DB wyrwał się spod kontroli i przekroczył bariery przeznaczonego mu sektora bazy. Zarażone zostały wszystkie hodowane tam mutki i dopiero podanie im serum uspokoiło sytuację. Jednak nawet Moloch nie jest w stanie odwrócić działania wirusa po tym, jak całkowicie zadomowi się on w organizmie. Zdaje się, że po mniej więcej 48 godzinach od wyłączenia zarażonego nie da się już odratować. Nie można mieć też pewności, czy środki zastosowane na mutkach przyniosą rezultaty także w stosunku do ludzi. Baza, o której mowa, znajduje się we wschodniej części Drugiego, enklawy odpowiedzialnej za DB, i na mapach Posterunku funkcjonuje jako obiekt M2-271. Szkoda tylko, że cwaniaczki z komputerami nie wiedzą, co się tam kryje.

Hordy

Zarażeni bez wahania rzucają się na wszystko, co żywe i nie rośnie w donicze, ale między sobą nie walczą niemal nigdy. Widać ta ociupinka mózgu, która jeszcze w nich działa, rozróżnia swoich od zdrowych. Mało tego - truposze upodobili sobie łażenie bandami. Nie

ma w tym prawdopodobnie niczego ponad zwykły instynkt stadny, ale ich ruch przez miasto przypomina regularne przeczesywanie terenu.

Bandom towarzyszą nieraz zarażone zwierzęta - kundle, koty, szczury, a czasem i ptaki. Nie jest ich zbyt dużo, ale różnice między gatunkami nie są dla DB barierą nie do przekroczenia. Wirus potrzebuje do rozwoju skomplikowanych organizmów, więc im bardziej nosiciel przypomina człowieka, tym większa szansa na zarażenie. Można zapomnieć o krwiożerczych mrówkach albo żółwiach-zombie, ale plotki o grającym w Windsorze morderczym gorylu nie odkładałbym od razu między bajki.

Cybertruposz

To, że za DB odpowiada Drugi, jest dziś jasne jak dwa dodać dwa. Mniejsza nawet o tę Puskę Pandory, którą znaleziono przy strefie Gas Drinkers. Najlepszym dowodem na to są jego eksperymenty na zarażonych. Moloch ładuje w truposzy cyborgizację!

Pakuje im wszczepy, które przekształcają zarażonych w roboty, podporządkowują rozkazom Matek. Zwykle wychodzi z tego coś nie przekraczającego wiele możliwości Łowcy, ale sporadycznie zdarzy się, że blaszak postara się o lepszą mózgownicę dla truposza. Do tego dokłada często wspomagacze usprawniające rzeźniczą robotę chorych: mocowane na stałe piły, ostrza, łańcuchy i inne błyskotki. Są też unikalne okazy, efekt eksperymentów, na które nie poważyłby się najbardziej szalony Frankenstein. Aż strach pomyśleć, co jeszcze Moloch upichci z zarażonych Dead Breath. Jedno jest pewne - nad jeziorami robi się cholernie niebezpiecznie.



Miasto w chaosie

Zarażone wirusem Detroit ogarnął chaos. Poszczególne dzielnice zamykają się całkowicie lub częściowo, po ulicach krążą patrole, a ludzie coraz częściej strzelają do obcych tylko dlatego, że mogą być nosicielami choroby. Raz po raz któryś z gangów widzi w tej sytuacji swoją szansę i atakuje sąsiadów z myślą o wyjściu na swoje. Główne budynki przemieniono w twierdze, a z bardziej ustronnych miejsc ściągają mieszkańcy przerażeni tym, co dzieje się w ruinach. Schultzowie wprowadzili stan wyjątkowy, podchwycony zaraz przez większość pozostałych gangów. Miasto z jajami stało się nagle cholernie niewesołym miejscem do zamieszkania.

Jedynie Liga nie zawiesiła swojej działalności - większość wyścigów w dalszym ciągu się odbywa i to nawet po tym, jak Humpty "D", odkrycie ostat-

nich tygodni, władował się prosto na maszerujących truposzy i w jednej chwili z gwiazdy wieczoru zmienił się w danie dnia. Wprowadzono tylko małą modyfikację do zasad, zgodnie z którą za każdego rozjechanego na amen truposza załoga dostaje bonus do nagrody: 5 litrów porządnego paliwa. Pierwszą beneficjentką była oczywiście wdowa po Humptym.

Poza miastem panuje spokój, jeśli nie liczyć szumu wokół tych, co z miasta wyjeżdżają i mają problemy z upilnowaniem dobytku. Choć Moloch mógłby śmiało zarzucić DB dużo większe obszary przy froncie, z jakiegoś powodu tego nie robi. Może nie ma na to środków, może boi się, żeby wirus nie obrócił się przeciw jego dzieciom. A może po prostu potraktował Detroit jak gigantyczne laboratorium i jedynie przygląda się, jak sobie poradzą dwunożne szczury laboratoryjne zwane ludźmi.

Przykładowy cybertruposz

Cichy, wibrujący dźwięk obrotowego świdra to pierwsza rzecz, która zwraca uwagę na tego cybertruposza. Drugą są płonące, czerwone światła działających na podczerwień oczu, które wypatrzeć można w mroku. Trzecia to blask, gdy światło odbija się od stalowych części na barkach i ramionach.

Nie sposób powiedzieć, czy stworzenie było niegdyś człowiekiem czy mutantem. Potężne cielsko równie dobrze mogło należeć do obu gatunków, z pewnością jednak zostało dotknięte Dead Breath. A później przemienione w trzewiach Maszyny. Drugi zastąpił słabe ramiona nowymi, mechanicznymi. Jedno zakończył obrotowym wiertłem, drugie bardziej przypomina imadło niż dłoń. Władował elektroniczny mózg pod czaszkę, wcisnął swe układy w spaczony wirusem cielsko, podporządkowując truposza rozkazom swych Matek. I tak przygotowanego wypuścił z powrotem.

REGUŁY:

Agresja: 17

Pierwsze spotkanie: Problematiczny test Morale

Ruch: 3m / segment

Trafienie: Spory cel 10%

Zręczność: Walka wręcz 13

Percepcja: 11

Spryt: 8

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 1 sukces: Atak świdrem (rana Lekka)

Akcja za 2 sukcesy: Atak świdrem (Ciężka rana)

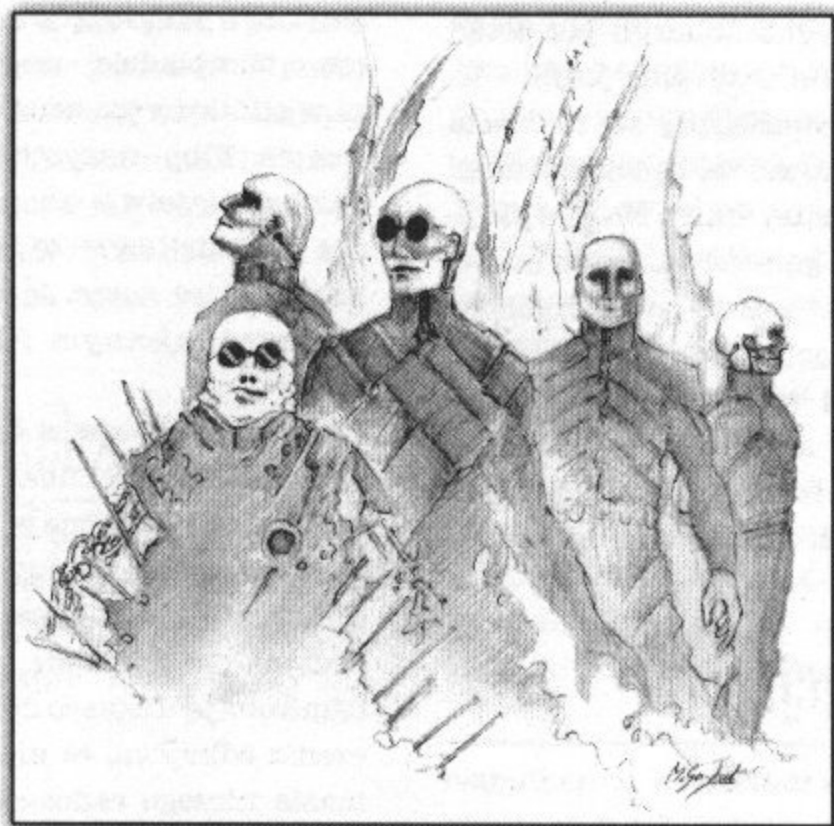
Akcja za 3 sukcesy: Pochwycenie i cios świdrem (Krytyczna rana)

Wytrzymałość: 5 ran Ciężkich

Redukcja ran: nie

Pancerz: Ramiona i barki (Redukcja 2)

Ucieczka: nigdy



TAJEMNICE MG: IV GENERACJA



Uchem wieśniaka

Moloch stale majstruje coś przy swoich mutkach, to żadna tajemnica. Raz wychodzi z tego borgowate, przerażające monstrum, innym razem tylko żalosny, szpetny stworek. Ludzie dopatrzyli się w tym wszystkim faz, cyklów i generacji, których naliczyli jak dotąd trzy. A właściwie trzy plus jedną - legendarną, sprowadzającą się do hasła "jak przyjdzie czwarta, będziemy mieli przesrane na całej linii". No i wykra-kali - czwarta generacja, czyli mutki tak odmienne, i "lepsze" od znanych, że zasługują na osobną szufladkę, to już nie tylko bajki knajpianych naciągaczy. Lada dzień ludzie przywitają się z nimi, czy to na froncie, czy w głębi Stanów i bez dwóch zdań nie będzie to ciepłe powitanie.

IV generacja

Nowa generacja mutantów to nadludzie już nie tylko z nazwy. To połączenie analitycznej, w pełni samodzielnej inteligencji, wyostrzonych zmysłów i ciała w każdym calu przewyższającego możliwości homo sapiens - od tych czy-sto kondycyjnych i siłowych po odporność na skażenie, głód i choroby.

Prace nad nowym pokoleniem trwają właściwie bez przerwy od kilku lat, jednak dopiero ostatnio Molochowi udało się dokonać przełomu w pracach. Efekty w postaci pierwszych przedstawicieli nowego gatunku nie tylko żyją już w laboratoriach, ale są gotowe do wyjścia spod troskliwych ramion blaszanego tatuśka.

Ciało

Nie powinno być problemów z odróżnieniem mutków czwartej generacji od reszty, gdy już pojawią się tu i ówdzie.

4-gen są bardzo bladzi - ich skóra ma właściwie barwę kredy. Raczej niewysoka, ale konkretnie zbudowana sylwetka aż poraża symetrycznością. Poruszają się wręcz nienaturalnie, trochę jak koty, trochę jak automaty - wyprostowani, pewni siebie, ani razu się nie zachwieją, nie garbią, nie kuśtykają. Gdy biegną, wyglądają jak sportowcy z filmu o olimpiadzie - nogi chodzą jak tłoki w silniku, ręce zamiatają w równym tempie. Niby wszystko w porządku, z daleka właściwie są nie do rozróżnienia od ludzi, tyle że wszystko to jest takie jakieś... zbyt idealne. Uszłoby to na przedwojennym filmie, ale nie na żywo!

4-gen nie mają w ogóle owłosienia - widać Moloch oskubał ich do ostatniego włoska. Rysy mają gładkie, tkanka tłuszczowa na twarzy układa się inaczej, niż u ludzi, przez co na pierwszy rzut oka wydaje się, że cały czas się uśmiechają. Dopiero dokładniejsze spojrzenie odkrywa, że nie ma w tym grymasie niczego radosnego.

Biała skóra chroni przed mrozem, ale i świetnie sprawdza się w wysokich temperaturach. Ciało z łatwością przyjmuje wszczepy i implanty, czy chodzi o wspomaganie narządów wewnętrznych, czy efektowne cyberkończyny. A jakby ktoś jeszcze miał wątpliwości, czy ma przed sobą mutka, wystarczy spojrzeć mu w oczy - bladeżółte oczy kota, lśniące w ciemności. Wygląda to tak, że Moloch przygotował swoich pupilków na długą noc. Błaszak nie ma chyba zamiaru zgasić słońca, co nie?

Inteligencja

Może mutki z czwartej generacji wyglądają dziwnie, ale powiedzmy sobie szczerze - nie przebijają byle gościa znad Missisipi. Dopiero po tym, jak myślą i postrzegają świat, widać, dlaczego lada



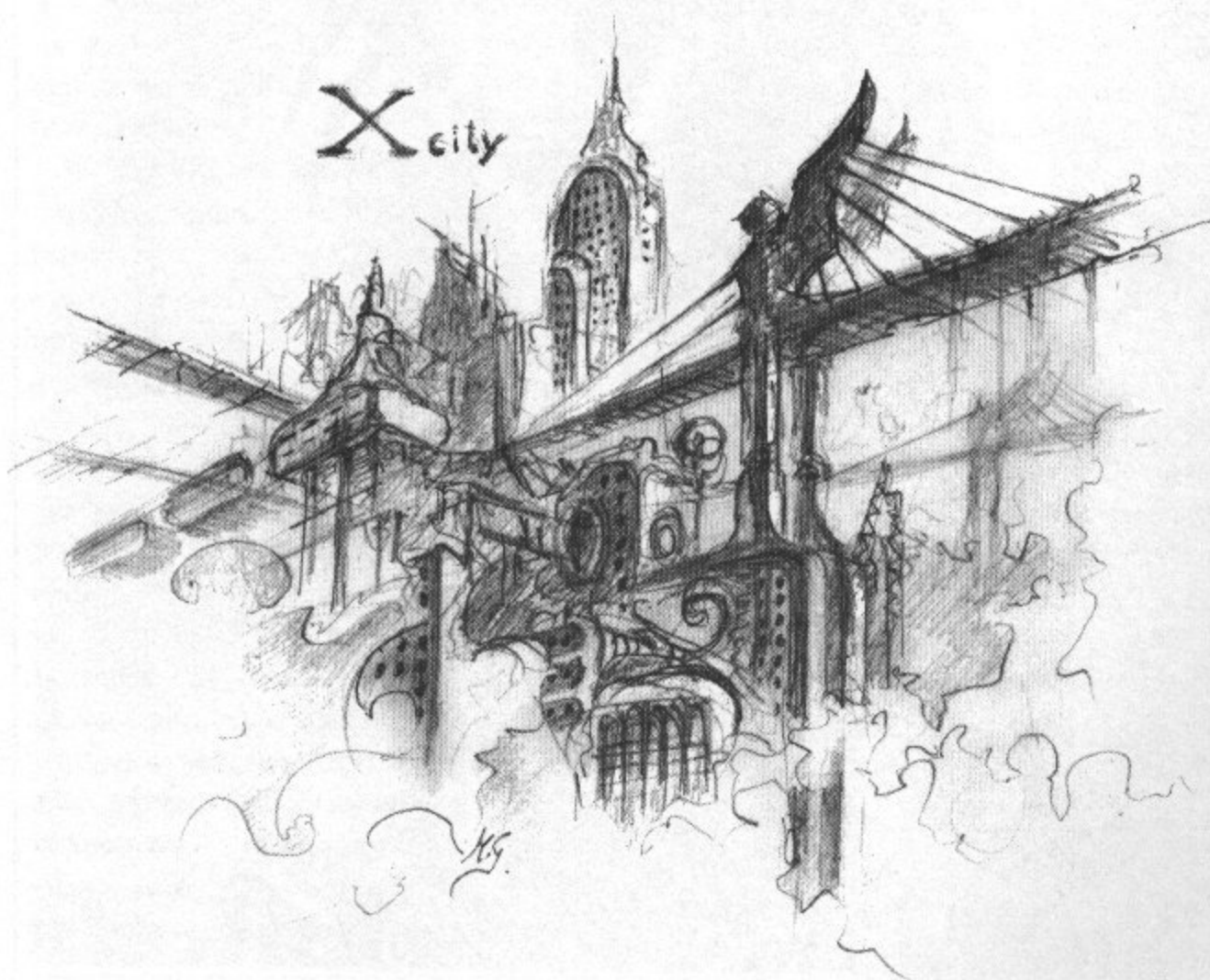
dzień będzie wokół nich szum. 4-gen są cholernie inteligentni, ale nie ot tak, zwyczajnie, jak jeden czy drugi cwa-niak. Ich inteligencja jest zupełnie inna - kompletnie chłodna, w stu procentach racjonalna, pozbawiona czegoś na kształt empatii, przynajmniej takiej, jaką znają ludzie. Jest jakby przedłużeniem algorytmów Molocha. Choć każdy z nich to osobna jednostka i podejmując decyzje, kierują się własnym osądem, a nie bezpośrednimi dyrektywami blaszanej centrali, oddani są Molochowi bez reszty. To tak, jakby Moloch włożył w nich część swojej mocy obliczeniowej.

Dzieci Molocha

4-gen jako bodaj jedyny biologiczny twór Molocha wyposażony w inteligencję jest "w pełni kompatybilny" z maszynami. "Zwyczajne" mutki nigdy nie

mogą być pewne, czy Moloch przywita ich pożywną papką czy ołowiem. W przypadku czwartej generacji niemal nie zdarza się, by maszyny potraktowały ją jak intruzów. Co więcej - do większości baz mutki wchodzą jak do siebie, czerpiąc z ich zapasów i korzystając z ich sprzętu. Wkrótce ludzie będą musieli oswoić się z widokiem Inżyniera nachylonego nad mutką 4-gen i reperującym jego pancerz czy uszkodzony wszczep. Będą musieli wyleczyć się ze zdziwienia na widok niemal ludzkiej postaci dyrygującej maszynami tak, jak do tej pory robiły to jedynie Matki.

Moloch sporo włożył w swoje najnowsze dzieło i naprawdę dużo przy tym ryzykuje. Przykład Smarta pokazuje, jak to jest, gdy nazbyt samodzielny dzieciak wyrwie się spod kontroli. Mimo to podejmuje ryzyko, widąc z jakiegoś powodu mu się to opłaca. Mimo to nie





M. Gorbunov



ufa w pełni czwartej generacji - droga do wewnętrznych, skrytych za pasem umocnień sektorów jest nawet dla niej zamknięta. Na tych obszarach 4-gen zajmują jedynie wydzielone, odizolowane bazy, zbudowane specjalnie z myślą o nich. Najeżone są one uzbrojeniem jak twierdza, przy czym równie wielką uwagę maszyny przykładają do tego, by nie pętał się wokół nich niepożądany intruz, jak i do utrzymania mieszkańców w środku.

Człowiek wersja 2.0

To, co chyba najbardziej zadziwia w 4-gen, to pieczołowitość, z jaką Moloch stara się stworzyć z nich coś więcej niż tylko groźne potworki. Każdy z nich jest... po prostu dobrze wychowany. Mówią płynnie po angielsku, i to w jego najczystszej odmianie, bez tych wszystkich bluzgów, którymi plują na siebie ludzie. Są wykształceni, znają Szekspira i podstawy mechaniki kwantowej, tak że bez trudu daliby sobie radę na większości wydziałów przedwojennych uniwersytetów.

To ciekawe, że Moloch tak się przyłożył do przekazania im wiedzy pochodzącej było nie było od człowieka. W wielu reproduktoriach zwyczajnych mutków znajdowano całe kompleksy służące tylko i wyłącznie faszerowaniu mózgów pupilków obrazami, dźwiękami i danymi, ale nigdy nie były one choćby w przybliżeniu tak wydajne, by przekazać kompletny, uporządkowany system, z którego bez trudu można czerpać potrzebne dane, jakby miało się we łbie bibliotekę. Aparatura użyta w przypadku 4-gen, nawet jeśli część tej niesamowitej erudycji zwalić na cyborgizację, musi być o niebo doskonalsza.

Mało tego - każdy z nich przyswoił sobie nawet historię, i to nie tylko najnowszą, po 2020-tym. Nie są im obce

dzieje ludzkości, co więcej - przyjmują je jako swoje własne! Czwarta generacja ukształtowana została bowiem od początku do końca jako następcy ludzkości. W jej oczach Moloch to coś w stylu arki Noego, która pozbierała to wszystko, co dało się uratować ze starej cywilizacji, i przekazała to nowym ludziom. To, czego są uczeni, to właściwie wcale nie kłamstwa - to po prostu inna wizja tych samych wydarzeń. Wersja dla "prawdziwych" ludzi nie do zaakceptowania, ale też niepodważalna, sensowna i logiczna. Może lepiej byłoby, żeby te herezje nigdy nie dotarły do ludzi - tylko by się niepotrzebnie zestresowali.

4-gen a ludzie

Jak mutanci czwartej generacji zareagują na ludzi? Trudno to przewidzieć, przy czym czynnikiem najbardziej nieobliczalnym są sami ludzie. To oni mają instynktowną skłonność do otwierania ognia do wszystkiego, co nieznajome. Mutanci z czwartej podchodzą do sprawy czysto pragmatycznie. Ludzie dla nich to w zasadzie relikty przeszłości, co jednak nie znaczy, że koniecznie trzeba się ich pozbyć. Zakodowano w nich potrzebę zachowania ostrożności, ale przede wszystkim przekonanie o własnej wyższości. Kowboje Dzikiego Zachodu mieli prawdopodobnie lepsze pojęcie o wyzynanych przez siebie Czerwono-skórych niż 4-gen o ludziach. Tyle że 4-gen myśli zbyt racjonalnie, by dopuszczać się pozbawionych sensu aktów przemocy w imię ideologii.

Równie dobrze kontakt może zaowocować tym, że przedstawiciel 4-gen znajdzie grupkę, którą będzie mógł rządzić. Było nie było spełnia wiele cech idealnego lidera - jest silny, cwany, a dodatkowo zupełnie nie przejmując się tym, co złego o nim mówią drobni zawistni-



cy. Aż strach pomyśleć, co byliby w stanie osiągnąć jako przywódcy. Byliby jak bogowie, obcy, doskonali i prawdopodobnie pełni troski o swoich podwładnych... jako społeczność. Jednostki zapewne niewiele by ich zajmowały.

Znając myślenie postapokaliptycznych oszołomów, najdalej w miesiąc po odkryciu nowej generacji znajdzie się jakiś kaznodzieja, który zacznie rozgłaszać rewelacje w stylu: "Moloch jest bogiem, a bladokórzy mutanci są jego aniołami". Trudno oprzeć się wrażeniu, że Moloch wiedział, co robi, wywalając ze swojej wersji człowieka co poniektóre cechy.

Stosunek do innych mutków z IQ mają właściwie taki sam, jak do ludzi. A Borgo pewnie krew zaleje, jak się o nich dowie.

IV generacja na sesji

Nowi, lepsi mutanci zasługują na coś więcej niż los celu do rozchlapania. To nie pierwszy lepszy stworek, tylko na wpół legendarna istota z najtajniejszego rozdziału "tylko dla MG"! Dlatego najlepiej zarezerwuj dla nich specjalną rolę w swojej kampanii.

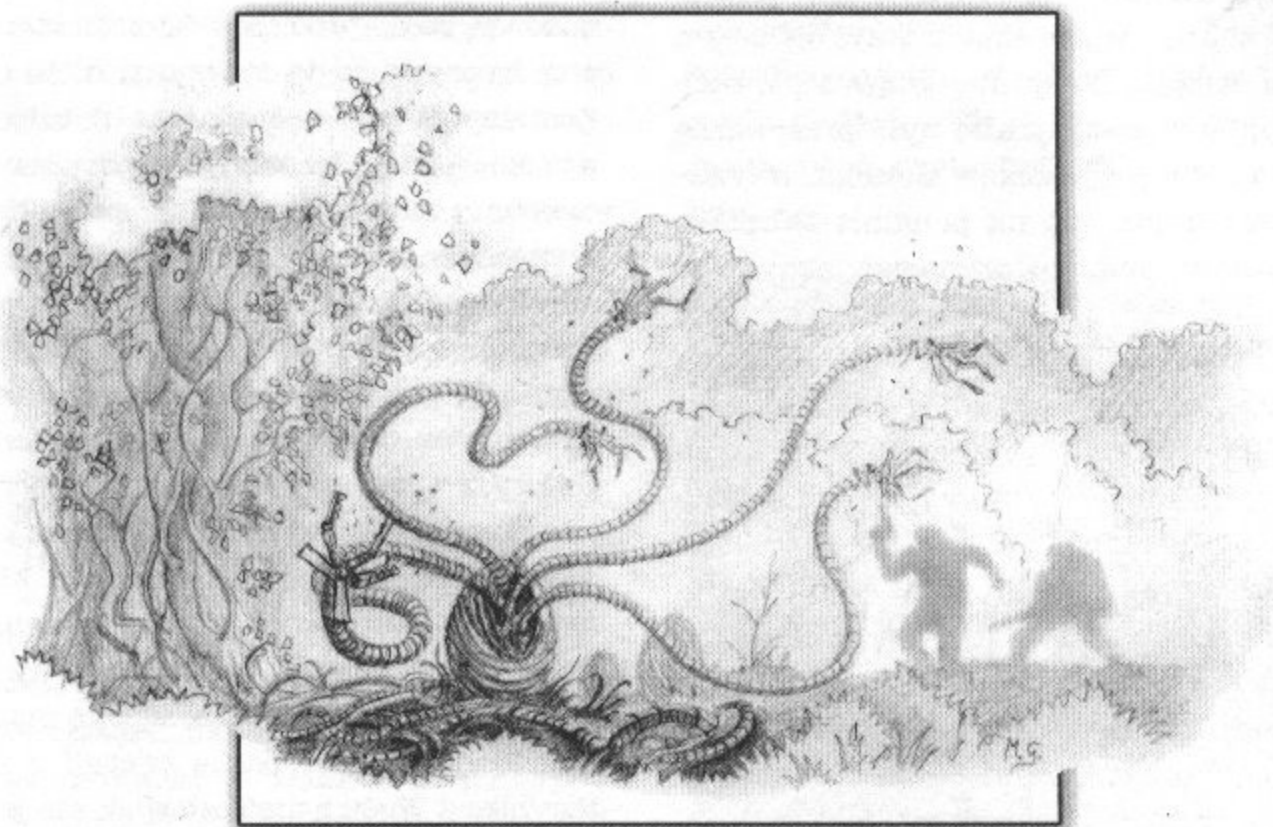
Niewidoczni, nieobliczalni, choć jednocześnie doskonale logiczni. Równie dobrze mogą stać się przeciwnikami drużyny - wtedy szkodzą jej ze wszystkich sił, ale raczej nie w walce bezpośredniej, lecz za pomocą zasadzek i maszyn - są de facto sojusznikami, gdy cele są zbieżne. Potężni, piękni i obcy tak, że przy ich opisie można pojechać w stronę religii. Skojarzenia z aniołami są jak najbardziej na miejscu. Tyle że aniołom cokolwiek zależy na ludziach, w przeciwieństwie do mutantów.

Warto się jednak trzymać tego, że 4-gen nie mogą występować zbyt często, a gdy już się pojawiają, to nie po to, żeby pogawędzić przy piwku. Są trochę jak obcy czy duchy - niejeden niby

ich widział, ale nie wiadomo, czy w ich istnieniu nie ma aby odrobiny ściemy. Ale to jest rzecz, o której wiemy tylko my, a gracze mogą jedynie na ten temat spekulować.

Przy ich opisie najlepiej zrezygnować ze słowa "mutant". Wiadomo, co się z nim kojarzy - niebezpieczeństwo, siła i przede wszystkim - Moloch. W przypadku 4-gen ludziom niełatwo się będzie połapać, co jest grane, przynajmniej dopóki ci nie staną wyraźnie po stronie maszyn. Nie ma co podsuwać graczom wyraźnych szufladek, lepiej niech się wcześniej nagłówkują.





TAJEMNICE MG: SMART

Przykładowe roboty Smarta znajdziesz w "Bestiariuszu: Maszyny". Natomiast powstanie i rozwój Smarta śledzić można w kolejnych odcinkach storylinii publikowanej na łamach "Gwiezdnego Pirata".



Uchem wieśniaka

O Smarcie zrobiło się ostatnio dość głośno i w zasadzie byle wieśniak z Zachodu coś niecoś zdążył już o nim usłyszeć. W większości są to powtarzane z ust do ust bzdury i popłuczyny po faktach. Jeszcze sama historia jest w miarę znana - w Hegemonii trąbi się o tym na okrągło, bo sprawa wiąże się z wielkim sukcesem, jakim było przerwanie łańcucha przyczółków Molocha. Najbardziej wysunięte na południe skupisko maszyn zamiast wymrzeć, zwało do Neodżungli i wszyscy myśleli, że już po sprawie. Bo skoro Neodżungla jest taką podłą suką w stosunku do ludzi, to i Molochowi się od niej dostanie. A tu po jakimś czasie zaczęły się jakieś fenomeny, ktoś widział latającego robota, gdzieś niby spalono wioskę. Ani się ludzie obejrzel, a zaczęły się problemy z maszynami tam, gdzie dotąd trzeba było się pilnować jedynie przed postępującymi roślinami. Plotki potworniały z każdym człowiekiem je powtarzającym i teraz Smart odpowiedzialny jest za wszystko, co trapi mieszkańców Południa - od zaginięć w dżungli po epidemie biegunki. Pewne są tylko dwie rzeczy. Po pierwsze - Smart to zupełnie realne zagrożenie i nie ma dnia, żeby w starciu z nim nie poleła się krew. I druga sprawa - w gruzach leży marzenia tych, którzy w Neodżungli widzieli bicz na Molocha albo w maszynach sposób na zmutowany las. Obie, na pierwszy rzut oka zupełnie różne potęgi, zamiast wzajemnie się wyniszczać, najwyraźniej tworzą jedną całość.

Maszyna czy organizm?

Posterunek zauważył już, że Smart z każdym dniem coraz lepiej przystosowuje się do warunków Neodżungli. Ciągle jednak nie zdaje sobie sprawy z tego,

jak dalece sięga owa symbioza. Maszyny, które trafiają w ręce ludzi, najwięcej jeszcze mają w sobie z konwencjonalnych urządzeń. To technika bardzo zaawansowana, sporadycznie jedynie spotykana na północnym froncie, ale jednak bez problemu dająca się zakwalifikować jako technika. Tymczasem znaczną część produkcji Smarta stanowią hybrydy, ni to maszyny, ni to organizmy. Często tworzone są w całości z biokomponentów, stanowią połączenia maszyn i mutacji roślin i zwierząt. Niekoniecznie takie, jak maszynoludzie w stylu Modliszki czy Juggernauta, w których to, co żywe, zespolono z maszyną. W armii Smarta znajdują się twory od zera tworzone jako połączenie. Owady z tytanowym żądłem, pajęczaki z numerem seryjnym dostrzegalnym jedynie pod mikroskopem. Drzewa, których soki stanowią układ krążenia skrytych pod ziemią konstrukcji. Symbionty pokryte gąbczastą, zieloną masą umożliwiającą czerpanie energii z fotosyntezy. Wielu z nich człowiek nie jest w stanie rozróżnić - zdają się być kolejnym wypaczonym tworem Neodżungli. Zresztą trudno być pewnym, czy konkretne dziwadło służy jeszcze Smartowi, czy też bez reszty pochłonął je żywioł dżungli. Jednak te nieliczne twory tego typu, które zaczynają wpadać w ręce ludzi, a które wykraczają poza określenia "maszyna" czy "mutant", zwane są przez speców smarto-
idami.

Wpływ na otoczenie

Wiele z tworów Smarta, zwłaszcza mikroorganizmy, w ogóle nie spełnia funkcji militarnej. To, czym się zajmują, to ekologia. Wszyscy mówią o maszynach latających i o atakowanych osadach, niewielu zwraca uwagę, że odkąd Smart zadomowił się w Neodżungli, tempo jej



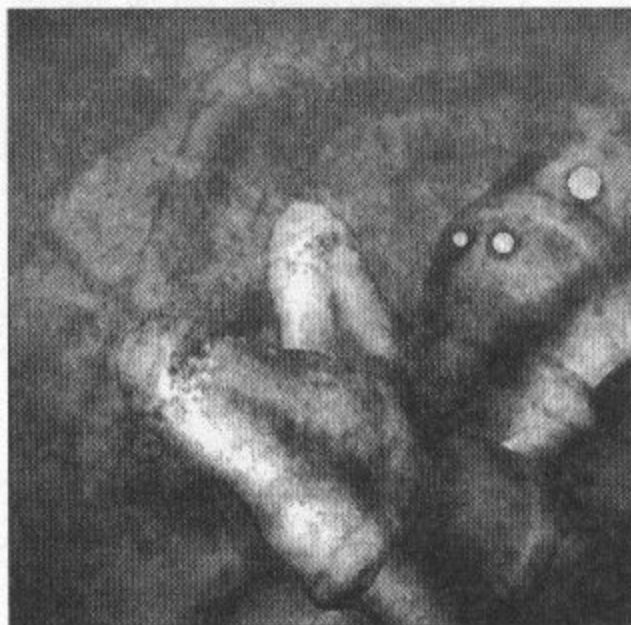
rozrostu zaczęło się zwiększać. Smart zdaje się pełnić rolę katalizatora przyspieszającego przemiany. Wpływa na rozwój roślin, a także organizmów zwierzęcych. Niezliczona rzesza jego pasożytów żeruje na zwierzętach i mutantach, pokonując przy tym ogromne odległości. Plan wielkiej przemiany nie wyłącza ludzi, najazdy na wioski o znikomym znaczeniu strategicznym, za to słabo chronione i porwania to nie przypadek. Wyprawy Posterunku już odkryły podziemne magazyny gromadzące właśnie ludzi... lub to, co z nimi zrobiono. Najwyraźniej Smart traktuje Neodżunglę jako narzędzie realizacji planu, o którym nie śniło się najbardziej szalonemu posterunkowcowi.

Plac budowy

Smart działa w wielkim pośpiechu. Na razie jego plan ciągle jest jeszcze w powijakach, ale praca wre bez przerwy. Lasem niemal co dzień wstrząsają podziemne uderzenia, ziemia dudni, w miejscu dolin rosną wzgórza, a rzeki zmieniają koryta. Liściarze opowiadają o na wpół zarośniętych rowach i zapadliskach po nieudanych, podziemnych konstrukcjach. Na wpół syntetyczne termitiery wypływające z siebie maszyny, często nie większe od owada. Do budowy swoich kompleksów Smart nie zawsze sięga po potężną maszynierię - trudno sobie wyobrazić, by miał jej wystarczająco dużo. Swoją pracę wykonuje siłą miliardów owadzich odnóży, zaprzęgając do swych planów siły natury. Z każdym dniem pochłania coraz to większe obszary Neodżungli, w jednych rejonach mając jedynie pozbawione inteligencji twory, w innych budując całą infrastrukturę, najczęściej podziemną. Spośród wszystkich tych budowli najbardziej imponujące są gigantyczne szyby sięgające wiele set

metrów w głąb ziemi. To w nich umieszcza wielu spośród porwanych - śpią zamrożeni w setkach lśniących słabym blaskiem pierścieni.

Przy tym wszystkim charakterystyczne jest, że Smart unika niszczenia dżungli. Zwykle wtapia się w teren, a nawet jeśli spowoduje zniszczenia, pozwala lasowi na powrót porosnąć wyjałowione miejsca. Zyskuje nie tylko kamuflaż - wiele jego tworów nie mogłoby w ogóle funkcjonować poza dżunglą.



Zbuntowane dziecko?

Posterunek potwierdza - Roboty Molocha i Smarta co najmniej kilkakrotnie toczyły ze sobą starcia. Do tego Smart zupełnie nie przejmuje się ograniczeniami, których niemal nigdy nie przekraczał Moloch. Do boju wystawia najbardziej zaawansowane jednostki, nie przejmując się tym, czy wpadną w ręce ludzi. Bez ograniczeń używa maszyn latających. Nie boi się truć na wszelkie sposoby. Wniosek nasunął się sam - Smart jest buntownikiem, który urwał się z uwięzi tatusia - Molocha i zaczął żyć po swojemu poza jego zasięgiem. Koncepcja ta zdaje się potwierdzać i na niej swoje plany opiera Posterunek i jego sojusznicy.



Tyle że może być odrobinę inaczej. Łatwość, z jaką maszyny zakorzeniły się w zmutowanym lesie i celowość podejmowanych przez nie działań wskazuje na to, że nie miała wcale miejsca sytuacja, w której Mózg zaprojektowany do zupełnie innych zadań musiał sobie poradzić w obcym, zielonym otoczeniu, do którego trafił przypadkiem, chroniąc się przed pościgiem. Wydaje się, że ten Mózg MIAŁ trafić do Neodżungli i tam założyć kolonię maszyn, taki najprawdopodobniej był cel jego misji. Trudno powiedzieć, na ile zerwanie łączności z Molochem z północy wpłynęło na jego działania - na pewno jednak nie zapobiegło wypełnieniu priornego zadania wędrujących na południe maszyn.

Armia Smarta

Te maszyny, które wyściubiają nos poza najgęstsze obszary Neodżungli, mogą rozproszyć resztki ludzkiego optymizmu. Po nich widać jak na dłoni, że po

trzydziestu latach wojny maszyny poszły do przodu... o trzydzieści lat, a ludzie tkwią w głębokiej, ciemnej i smrodliwej dupie.

Wystarczy popatrzeć na te latające cudeńka. Czasem przynajmniej jeszcze da się nazwać sposób, w jaki dana maszyna wzbija się w powietrze - tu układ śmigłowy, może pokręcony, ale na pewno ze śmigłami, tam chyba skrzydła, chociaż jakieś takie krótkawe. Gorzej, jeśli napatoczy się robot hasający sobie w powietrzu jak skowronek, a zupełnie pozbawiony widocznego napędu. Jak on lata? Magnetyzm? Antygravitacja? Magia? Albo te jego nowe bronie w stylu emiterów bólu, które działają na jakiejś zupełnie niewiadomej zasadzie, czy ustrojstw zakłócających działanie dowolnego zmysłu. Oto zagwozdka dla speców!

Jedno, co jest pocieszające, to fakt, że roboty Smarta nigdy nie występują całymi armiami, jak to się często zdarza na Północy. Smart musi cholernie oszczędzać, bo jest jeszcze w gruncie rzeczy szczyłem wśród postrachów ludz-

Przykładowy smartoid: jajo-ul

Jaja-ule nie dorobiły się jeszcze swojej nazwy - dopiero niedawno pojawiły się w Neodżungli i jak dotąd nikt, kto widział je w akcji, nie powrócił, by o nich opowiedzieć. To jajowate smartoidy nie przekraczające metra wysokości. Z daleka wyglądają zupełnie niegroźnie - ot takie sobie, zielonkawe u podstawy, różowiejące ku szczytowi jaja z niemal białym, pofałdowanym kołnierzem u szczytu. Egzotyczna roślina, jakich pełno w Neodżungli. Jednak gdy ciepła ofiara podejrze bliżej, z grzebienia wystrzeliwane są harpuny pokryte paraliżującą trucizną. Koniec nieszczęśnika zaczyna się już w momencie zranienia. Kilka sekund później jego ciałem targa skurcz, a delikwent traci władzę nad ciałem.

Kula może rozpocząć drugi etap swojej "pracy". Harpuny połączone są z nią mocnymi ścięgnami, które kurcząc się, zbliżają do siebie jajo i ofiarę. Z bliska jajo może zająć się jej trawieniem - ma do tego specjalne płyty u podstawy. I tu wychodzi, że to nie tylko nie jest roślina, ale nawet nie zwyczajny pokręcony twór Neodżungli. Jajo nie pałaszuje bowiem ofiary, jak na tego typu paskudztwa przystało. Dobiera się do tkanek, zdzierając je i przetwarzając. Rozdziela tłuszcze i białka, gromadząc je wewnątrz cielska w formie wilgotnych prętów. Nieprzydatna reszta zostaje na zewnątrz. Mały mutek albo małpa dostarcza materiału na góra dwa pręty, człowiek niemal rozpycha jajo. Gdy proces się kończy, z ofiary zostaje jedynie nadgniła sfera kości, a jajo grzecznie oczekuje na zbieracza, samemu trawiąc jedynie niezbędne do przetrwania minimum. Zbieraczami są maszyny Smarta, latające, nieco wałkowate konstrukcje wyszukujące chemicznego sygnału "pełnych" jaj. Wydobywają tłuszczowe pręty potrzebne Smartowi cholera wie na co, zapewne jako paliwo. Każde wydobywanie poważnie uszkadza jaja, które potrzebują kolejnych kilku tygodni, by móc na nowo zacząć się na ofiarę.

Jaja-ule czekają na śmiałka, który odkryje ich tajemnicę. Mogą to być bohaterowie graczy, czemu by nie. Czy jednak dadzą radę to zrobić tak, żeby przy okazji dokonywania wielkiego odkrycia samemu nie zmienić się w koncentrat?



kości. Często jego maszyny poruszają się samotnie, bez obstawy, a jego konwoje to zaledwie niewielkie grupki robotów. Jasne, jest to grupka, którą rozwalić cholernie trudno, ale raczej nie zdarza się, żeby od razu za nią szła blaszana odsiecz. Siła militarna Smarta jest nieporównywalnie mniejsza od blazanego kolesia z Północy, obojętnie jak na nią by nie spojrzeć - lokalnie, globalnie czy jeszcze jakoś inaczej. Gdyby Molochowi naprawdę na tym zależało, mógłby roznieść swojego bękartą w pył. Ludzie mają z nim jakieś szanse... przynajmniej teraz. Za pół roku czy za rok może być już za późno.

Smart na sesji

Jak wykorzystasz Smarta w swojej kampanii, to twoja sprawa. Jednakże dwa zastosowania pasują do niego wprost idealnie - horror i wojna. Te dwa ubranka skrojone zostały specjalnie dla niego.

Horror ze Smartem w roli głównej to zielone piekło, duszna, wilgotna dżungla, której zatęchłą ciszę raz po raz przerywają niezidentyfikowane wrzaski. Kątem oka bohaterowie dostrzegają przemykające błyskawicznie stworzenie, za każdym razem coraz bliższe i coraz niebezpieczniejsze. Wyprawa ratunkowa czy po gamble, która miała być bułką z masłem, bo przecież "to tylko rośliny" i "co może nas zaatakować - co najwyżej banda pokręconych małpisonów" zmienia się w walkę o przetrwanie. Walkę, w której przeciwnikiem jest nie tylko śmiertelna przyroda, ale także - a może przede wszystkim - tajemnicza, złowroga, niezidentyfikowana istota, połączenie maszyny i rośliny. Coś doskonale przystosowanego do poruszania się i polowania w gęstwinie. Coś, czego celem jest złowienie bohaterów.

Drugie oblicze jest zupełnie inne. Smart traktowany jest tu jak przyczółek Molocha na południu, załazek siły, która w przyszłości może przekształcić się w kolosa takiego, jak na północy, jeśli ludzie ostro się za nią nie wezmą. Już stanowi poważne zagrożenie, ale jeszcze nie jest tak silny, by być nie do ruszenia. Innymi słowy Smart jest takim Molochem, z którym można powalczyć jak równy z równym. Z którym wygrana nie jest wyjątkową, przypadkową sprawą, lecz jest równie realna jak porażka. Taki Smart to przygody militarne - niszczycielski rajd na gniazdo maszyn, ochrona osady, polowanie na maszynę i odsiecz oblężonym. Tu ludzie nie stają naprzeciw niemal nieograniczonym możliwościom i zasobom mechanicznej armii, lecz przeciw wrogowi w równie ciężkiej sytuacji - bez zaplecza, bez możliwości wycofania się i podesłania nowej rzeszy robotów. Stosowane przez południowego Molocha taktyki - włącznie z użyciem wsparcia z powietrza - dodatkowo urozmaicają tę rozgrywkę.





MISTRZ GRY²

4 Kolory: Gadka o tym, że Chrom to wesoła rozpierducha, że Stal to bohaterstwo i patos jak z amerykańskich filmów, że w Rdzy wszystko jest do bani, a w Rtęci tylko strach i przerażenie, daje pojęcie o kolorach Neuroshimy, ale niespecjalnie pomaga w prowadzeniu. Tutaj znajdziesz konkrety, zestaw klocków, z których złożysz świat w wybranym kolorze.

Scenografia: "Znajdźcie starego złomiarza, jego nora jest gdzieś koło spalonej opery" - usłyszą bohaterowie, a ty masz tylko kilka chwil na wymyślenie, jak ta nora będzie wyglądać. Tu znajdziesz pomocny zestaw osad, knajp, sklepów i miejsc, które służą BN-m za schronienia, domy i siedziby.

Kurs samoobrony dla BN-ów: Bohaterowie terroryzują całe miasteczka i osady? Pokaż im, że są one przed takimi zagrożeniami zabezpieczone, każde na swój własny, pomysłowy sposób. Sięgnij po opisaną tu kolekcję stróżów świętego spokoju.

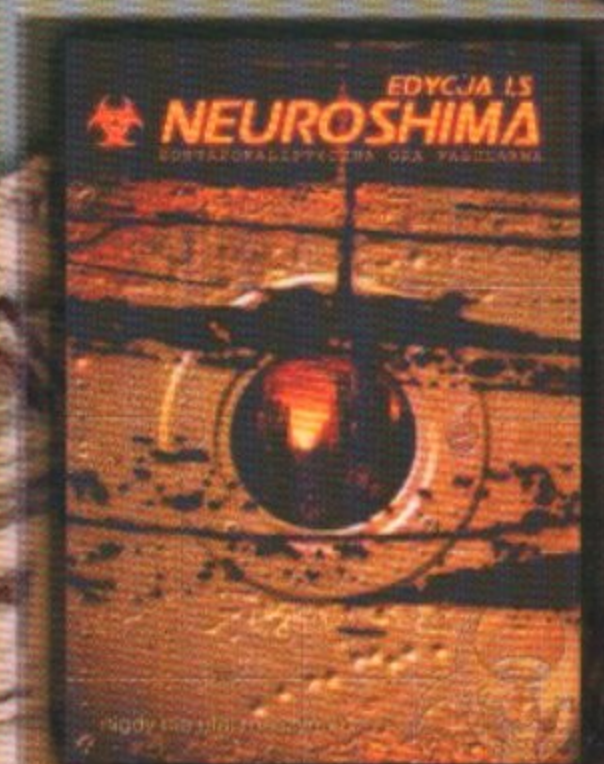
Bohaterowie niezależni: Trzydziestka bohaterów niezależnych. Co z nimi zrobisz - twoja sprawa.

Zdarzenia: Oto kolejne narzędzie dla MG, zestaw epizodów, którymi może ubarwić opisy podróży, czy zmienić czas między dwiema przygodami w samodzielną miniprzygodkę.

Nagrody i zapłaty: Łatwo jest powiedzieć "pięćdziesiąt", "sto", czy "dwieście gambli", trudniej zamienić je na konkrety. Czasem przydałoby się wolisnąć graczom coś innego, niż tylko standardowe pół kilo amunicji, nową spluwę i galon paliwa jako wynagrodzenie za wykonaną misję.

Przywal swoim graczom: Gracze zanadto się rozpasali? Ich bohaterowie czują się jak niepokonani herosi. Ten rozdział to recepta na tego typu problemy. Spis zagrywek, których naprawdę znienawidzą i które uczynią z ich postaci na powrót tych samych, bojących się byle czego cieniasów, jakimi byli na początku.

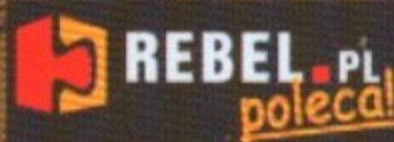
Tajemnice MG: Panosząca się w Illinois straszliwa zaraza Dead Breath, tajemniczy mutanci IV generacji, przemyskające w Neodżungli roboty Smarta - dowiedz się więcej!



Dodatek do gry
Neuroshima



Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.wydawnictwoportal.pl
e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl
www.neuroshima.pl
www.neuroshima.org
Patronat: Wrota Wyobraźni
Cena: 35zł



ISBN 978-83-60525-05-0



9

788360

525050