

**Imię i nazwisko: Konrad Górniak**

**Pseudonim: Archangelss**

## **Scenariusz: Za garść ziemniaków**

Witajcie Mistrzowie gry! Przed wami krótki wstęp do przygody dla 4-5 graczy, która ma miejsce w zniszczonych przez wojnę Stanach zjednoczonych, chociaż teraz bardziej rozbitych niż zjednoczonych. Przygotowałem w tej części wszystko, co jest niezbędne do poprowadzenia sesji w wersji podstawowej. Oczywiście, jest to scenariusz bardzo podatny na modyfikacje, więc nie bójcie się eksperymentować!

Teraz, bez zbędnego pitu-pitu, przejdźmy do konkretów!

### **1. Fabuła:**

Zatem, zaczynamy w zniszczonych Stanach Ameryki. Dokładna lokalizacja nie ma znaczenia dla samej zabawy. Zresztą, nawet lepiej, jeśli nie zna się miejsca, bo można wtedy wczuć się w klimat świata po zagładzie, gdzie jest trochę punktów orientacyjnych, ale poza horyzontem powstają nowe miejsca, nowe osady, których żaden przedwojenny kartograf nie miał na swoich planach. Postacie graczy docierają do wioski Pines Vile. Pozornie mało istotne miejsce, w którym nie ma czego szukać, ponad handlem, łykiem wody i miejscem do spędzenia nocy, czy uzupełnienia zapasów. Jednak nie jest to miejsce, które miałyby pozostać obojętne dla świata. Przybywając do osady natrafiają na kilka problemów, które stanowią dość duży problem dla mieszkańców. Czy graczom starczy siły, odwagi i kul, żeby przedrzeć się przez wszystkie trudności i niebezpieczeństwa, a także dość sprytu, żeby w tym wszystkim ugrać coś dla siebie? To już tylko zależy od nich...

## Scenariusz

### 1. Przed wyruszeniem w drogę, należy zebrać drużynę...

Niezwykle kultowe słowa, które przeszły już chyba do kanonu RPG. Nie da się ich nie czytać głosem Piotra Fronczewskiego. Zgodnie z jego słowami, należy zebrać drużynę. Jak jednak to zrobić, żeby połączyć tak skrajnie różne postacie? Mam kilka propozycji Mistrzowi, ale pamiętaj, że zawsze możesz dodać własną!

#### a) Spotkanie pod bramą:

- Drużyna przybywa pod bramę miasteczka Pines Vile, gdzie zastają zamknięte wrota. Na wejściu do osady znajduje się kilku strażników, którzy obserwują przybyłych i nie zgadzają się, żeby przekroczyli próg Pines Vile. Gracze mogą próbować targować się postaciami, to znaczy sugerować, że ich interes jest absolutnie najważniejszy i nie stanowi zagrożenia dla miasta. Jednak strażnicy będą nieugięci i nie pozwolą wejść nikomu, dopóki w okolicy nie zostanie rozwiązany jeden z trzech problemów, trapiących lokalnych mieszkańców:

Problem 1: Włochata bestia na polach

Problem 2: Misja Dyplomatyczna

Problem 3: Ku chwale promila!

#### b) Heroldzi

Drużyna jest w osadzie i zajmuje się swoimi sprawami (opisanymi w kartach postaci), kiedy to w kilku miejscach zostaje wydane ogłoszenie, że rada osady poszukuje chętnych, do zajęcia się kilkorgiem problemów, które trapią osadę. Obiecują hojną nagrodę w zamian za pomoc w rozwiązaniu problemów. Ważne, żeby każda z wybranych postaci usłyszała, że nagrodą może być coś, czego potrzebuje. Benzyna, leki, dostęp do wiedzy lokalnych mieszkańców, alkohol, żywność, usługi mechaników i innych speców, własny kąt, co tylko zachęci postaci graczy do wstąpienia na służbę miasta. Potem spotkanie z radą starszych, negocjacje odnośnie nagrody, zbieranie informacji, dozbrajanie się i można ruszać jako solidna drużyna!

#### c). Premade

Drużyna jest zebrana i gotowa do działania. Razem zbliżają się do bramy, albo razem wysłuchują herolda. Znają się i od jakiegoś czasu wspólnie podróżują, chociaż nie powiedzieli


sobie o swoich prywatnych celach. Być może kiedyś sobie pomogli? Może ktoś jest komuś dłużny przysługę? Pozwól swoim graczom, jeśli się zgodzicie, na taką dozę kombinatoryki. Niemniej znają się i trochę o sobie wiedzą. Wynajmowali pokój? Wspólnie przekroczyli bramę miasteczka? Może poznali się dopiero na miejscu? Może usłyszeli o problemach i zdecydowali się zebrać, żeby nakopać kilku zadkom? Niech gracze omówią to między sobą, a twoim zadaniem Mistrzu, będzie im to przedstawić w sposób fabularny!


## **1.1 – Na pierwszy rzut oka**

Czym i gdzie jest Pines Vile? Tak naprawdę nikt nie wie, gdzie znajduje się ta osada. Dawno nikt nie rysował map, a informacje zwiadowców i eksploratorów bywają sprzeczne. Przypomnę tylko, że w Neuroshimie, w sumie internet to zło, głównie dlatego, że otwiera drzwi dla Molocha. Miejsce jak wiele innych, a jednocześnie inne. Jest to sporych rozmiarów osada, zbudowana jakiś czas temu, na planie ośmiokąta. Każde z jej ośmiorga ramion i wszystko co pomiędzy nimi jest zbudowane ze zrabowanej blachy, ceramiki, wraków samochodów, starych i przerobionych kontenerów – słowem: Odzysk pełną klasą. Mur, bo w sumie tylko tak nazwać można to wielkie ogrodzenie, po których przechadzają się trójkami strażnicy, chroni wnętrze miasteczka. Które składa się z kilku dzielnic. Warto również zaznaczyć, że jak to ludzie, mieszkańcy lubią estetykę i nie do końca „Poddali się” po głównej części wojny z maszyną i zagładzie. Walczą, budują, tu i tam można zobaczyć fragmenty murów z cegły i kamienia, które spojono ze sobą zaprawą. Z daleka widać, że pośrodku miasteczka znajduje się coś na kształt fortu, wykonanego ze skał, cegły i kamienia, który wznosi się ponad mury, niczym dumny monument ludzkiej upartości i zdolności.

### **1.1.a – Dzielnicą mieszkalną:**

To tutaj, w północno wschodniej dzielnicy osady spędzają dni poza pracą mieszkańcy. Miejsce pełne jest wielopoziomowych budowli, które wyglądają, jakby pochylały się w stronę głównej ulicy. Złożone z różnych materiałów, stanowią coś, czemu najbliżej do domu w tych przeklętych czasach. Jednak żaden z budynków nie jest większy od muru. Kręci się tutaj zawsze duża liczba osób, zwłaszcza dzieci, ale inni też się zdarzają. Starcy, kobiety, mężczyźni, chorzy, kaleki, istnieją i przemieszczają się w sobie tylko znanym celu. W celu ożywienia świata, warto dać kilka razy szansę graczom, żeby zasłyszeli fragmenty rozmów, które ich dotyczą, jak to mieszkańcy wiedzą, że są, nietutejsi.


Spośród wielu domów, do których nikt nie zaprasza obcych, warto zaznaczyć, że znajdują się tutaj 2 szczególne miejsca. Mianowicie Pub i klub. Dużym kuflem oznaczono klub,  w którym lokalna młodzież próbuje się trochę rozerwać w tym zniszczonym świecie, oderwać od problemów życia. Gracze mogą tam pójść i znaleźć chwilę radości w tych trudnych czasach. Tam właśnie będą mogli potańczyć, zagrać w karty czy kości, pośpiewać karaoke z papieru, czy napić się mocniejszych napitków.


Małym kuflem zaznaczono bar, który działa po godzinach pracy większości osób, czyli tak od 16. Znajduje się tutaj sporo stołów, niektóre plastikowe, niektóre metalowe, inne  drewniane, podobnie krzesła przy nich. Znajdzie się również miejsce dla grajków, którzy spośród lokalnej gawiedzi raz na jakiś czas przyjdą zagrać muzykę country, czy też bardziej lokalne melodie. Alkohol tutaj jest słabszy niż w pubie, ale można wynająć miejsca na nocleg.

Barman, stary Phil Everick ma pewien problem, który, ma nadzieję, nowo przybyłym uda się rozwiązać. Nie bardzo może poprosić o pomoc lokalnych, bo nie każdy umie sobie radzić poza miasteczkiem, a policjanci nie mają czasu na takie pierdoły. Zrobiłby to sam, ale niestety nie jest już w odpowiednim wieku. Potrzebuje nowego kotła do destylacji alkoholu. Najlepiej sprawdziliby się jakiś bojler, albo inna beczka. Dzień drogi od miasta znajduje się złomowisko, z którego mieszkańcy pozyskali większość materiałów na budowę tego osiedla, jednak powiadają, że ostatnio tam straszy. Zapewne jakieś tałatajstwo zaległo się wśród wraków ale nikt nie jest pewny...

### **1.1 b – Dzielnica usługowa.**

Dzielnica północno zachodnia. W której znajdują zatrudnienie mieszkańcy i miejsce do opróżnienia plecaków i bagażników podróżni. Lokalni specjaliści są w skali od 1 do 10 na poziomie 7 lub 8 i ciągle się rozwijają.

 Kluczem oznaczono miejsce, gdzie znajduje się mechanik. Dorothy Kligens. Wraz z siostrą Melody Kligens, ojcem Karlem Kligens i matką Alice Kligens prowadzą warsztat, w którym żadna usterka im nie straszna. Jedynie brak części ciągle im doskwiera i chętnie odkupią je od postaci graczy.

 Znakiem plusa oznaczono lokalną lecznicę, w której pracuje para doktorów. Ty (Taj) oraz Kamil Perkins. Zajmują się tutaj chorymi ludźmi i produkują leki ze swoim

synem Orlanem i chętnie kupią jak i sprzedadzą substancje i sprzęt medyczny. Sami nie sprzedają leków, ale mogą podjąć się leczenia postaci gracza.

Jenkins. Stary handlarz, który zwiedził pół świata i jeszcze trochę. Tak przynajmniej twierdzi. Poza różnościami, chętnie sprzedaje też plotki i informacje. Skupuje rzeczy za pół ceny, ale z drugiej strony, po co miałbyś chodzić z tłumikiem do pojazdu, który nie ma silnika?



Valter Bolt. Tak przynajmniej na siebie mówi. Jest specjalistą od wszelkiej maści elektroniki i komputerów. Zna się na sprzęcie, nie tylko takim jak antyczny telefon czy mikrofala, ale również szlifierka, kątówka, czy inna lodówka, którą rzucił w Ciebie akurat jakiś stary toster Molocha.



Teo Smith. Lokalny rusznikarz, kowal i metalurg. Zna się na materiałach jak mało kto. Nie tylko tych, które wybuchają, ale też takich, które mają nie ulegać eksplozji. Zna się na broni jak mało kto, wystarczy, że pogłodzi ją swoimi starymi, pomarszczonymi dłońmi i już wie, co dolega danej pukawce. Tak przynajmniej twierdzi. Produkuje amunicję, co prawda nie najlepszej jakości, ale kto w takich czasach będzie wybrzydzał?



### 1.1 c – Dzielnica farmerska

Rolnicy są solą tej ziemi! Cokolwiek to znaczy. We wnętrzu zachodniej dzielnicy mieszczą się magazyny żywności, zagrody dla bydła na noc i garaże dla maszyn rolniczych. Tutaj odbywają się przygotowania do ciężkiej pracy w polach poza miastem, gdzie hodowane są nie tylko zwierzęta, ale i uprawiana jest ziemia. Tutaj rządzi Rob Cord, tęgi jegomość, który dba o wszystko, co dotyczy zwierząt, roślin, czy maszyn. Raczej nie pozwoli postaciom graczy swobodnie pałętać się po ich magazynach i spichlerzach, czy składowiskach wody. Również strażnicy tutaj są bardziej poddenerwowani i czujni. W końcu tutaj znajdują się ich zapasy żywności i wody, bez nich nie przetrwają, więc czemu mieliby być zadowoleni, skoro czwórka obcych osób chodzi im przy najcenniejszych skarbach?



Ponieważ Rob Cord ma problem, opowie graczom o nim i jeśli pomogą mu go rozwiązać, spojrzy na nich łaskawszym okiem i nie dość, że pomoże im w późniejszych przygodach, przygotowując ich na wyprawę w zakresie



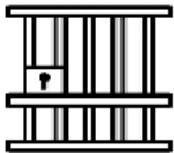
żywnościowym, to może nawet i pozwoli im na użycie jednej ze swoich maszyn? Kto by dzisiaj nie pogardził zdezelowanym, ale dalej pracującym traktorem?

### 1.1 d – Dzielnica wejściowa

Tutaj znajduje się główne wejście do miasta, komenda policji, siedziba szeryfa i więzienie, oraz magazyn amunicji i broni. To tutaj gracze zawsze będą się znajdować przed wyjściem i wejściem do miasta, a to dlatego, że panuje tutaj bardzo surowa polityka. Obcym nie wolno nosić przy sobie broni. Mogą mieć amunicję do broni, poza strzałami i bełtami, ale broń palna, biała czy strzelecka zostanie tutaj przechowana. Bezpiecznie przechowana, no, chyba, że nowo przybyli będą chcieli narozrabiać. Wtedy może się okazać, że ich własny oręż zostanie zwrócony przeciw nim...



Posterunkiem policji zarządza Kelly McGut. Twarda policjantka z wieloletnim stażem, która jest jedną z głównych odpowiedzialnych za zorganizowanie tej zbieraniny ludzi. To jej intuicja i bystry zmysł obserwacji zapewniły temu miasteczku względne bezpieczeństwo, a organizacja i duszenie wyzyskiwaczy, oraz pacyfikacja lokalnych grup bandytów i gangsterów, których kilku jeszcze gnije w lokalnym więzieniu, zapewniły warunki do rozwoju. Teraz jednak Kelly ma spory problem na głowie i dwoi się i troi, żeby coś z tym zrobić, ale jakkolwiek by nie zaokrąglala liczb, dalej nie może doliczyć się rozwiązania. Być może pomoc z zewnątrz okaże się niezbędna?



### 1.1 e – Ratusz

Centralny punkt miasteczka. To właśnie tutaj zbierają się najważniejsze osoby w mieście. Kelly McGut, Rob Cord, Teo Smith, Valter Bolt, Jenkins, Ty lub Kamil Perkins, Dorothy I Karl Kligens oraz Phil Everick. Są to osoby, których charyzma i organizacja pozwoliły na zapewnienie temu miejscu względnego bezpieczeństwa, które jest teraz zagrożone. Sam budynek jest duży i przypomina trochę średniowieczny zameczek. Jednak sam jest dość pusty w środku, gdyż niedawno zakończono jego budowę. Posiada jedynie salę obrad, w której znajduje się wielki stół z pordzewiałego żelaza, przy którym znajdują się krzesła dla obradujących. Sala, sama w sobie, jest nieumalowana i ozdobiona jedynie rzeźbami ze starego, poskręcane metalu. Niczym

postacie ze starych filmów, znajdują się tutaj podobizny kowbojów, rdzennych amerykańców, czy też dzikich zwierząt jak wilki, niedźwiedzie, kojoty czy orły.

## **2. To niebezpieczna gra, wychodzić poza próg swego domu...**

Pamiętne słowa, które można usłyszeć w pewnym kultowym filmie. Zaiste to prawda, bo wiele rzeczy może się wydarzyć, gdy wychodzi się poza znane sobie miejsce. Jednak dokładnie to gracze będą musieli zrobić, żeby ruszyć dalej... No, może nie dokładnie, bo nie za próg własnego domostwa, a za próg miasta. Przejdźmy zatem do konkretów. Gracze staną przed wyborem wykonania jednego z 3 zadań, które zaskarbi im sympatię mieszkańców i dostęp do miasta. W każdym miejscu pojawi się poszlaka, która posłuży przygotowanym przeze mnie postacią na ruszenie dalej ze swoim prywatnym zadaniem, co opiszę na końcu opisu danego zlecenia. No i nie zapominajmy, że za zakończone sukcesem zadanie otrzymają cenne nagrody! W końcu nikt nie pracuje za darmo w tym świecie, czyż nie?

### **2.1 – Włochaty problem.**

Zależnie od tego, jak zdecydujesz drogi mistrzu, rozpocząć przygodę, gracze mogą odebrać to zadanie w 3 miejscach.

- a) Od strażników miejskich, pilnujących głównej bramy
- b) Usłyszą od Herolda, mniej lub bardziej przerysowany, opis zadania.
- c) Od Roba Corda, który ma dokładnie ten problem

Dokładny opis zadania, zostawiam Tobie Mistrzu Gry. Zrób go tak dokładnym lub niedokładnym, jak sobie zażyczysz. Ja natomiast przedstawię tobie, jak sytuacja się kształtuje:

Na pastwiskach dla zwierząt zaczęły ginąć krowy. Początkowo sądzono, że to jacyś bandyci rabują bydło, ale nie znaleziono żadnych śladów, które mogłyby o tym świadczyć. Żaden z opiekunów zwierząt nie zginął, ani nawet nie zniknął. Natomiast farmerzy, którzy hodują zboża narzekają, że ktoś lub coś wygniata im w uprawach ślady i niszczy plony. Cokolwiek, czy ktokolwiek to jest, naraża się na surową karę, bo żywność znacząco zyskała na znaczeniu, kiedy jest jej tak mało i trzeba się tak napracować, żeby ją otrzymać. Gracze mają za zadanie dowiedzieć się kto odpowiada za znikanie bydła i niszczenie upraw, znaleźć odpowiedzialnych i przyprowadzić ich, celem wymierzenia kary, lub dostarczyć ich truchła, jeśli nie będą chcieli dobrowolnie poddać się osądowi i karze.

Trochę mało konkretne informacje prawda? Rob zasugeruje rozmowę z innymi rolnikami, którzy to są na pierwszej linii frontu, że tak się wyrażę. Natomiast strażnicy sami już rozmawiali z farmerami i wiedzą mniej więcej tyle samo, co oni.

Wśród informacji, jakie usłyszą gracze, przejawiać się będzie trochę fałszu i trochę prawdy. Warto, żeby zebrali jak najwięcej informacji, zarówno dla dobrej zabawy w detektywa, jak również po to, żeby mogli się jak najlepiej przygotować do wykonania zadania. Za pomocą pogrubionego „**F**” Oznaczyłem informacje fałszywe, a za pomocą pogrubionego „**P**” informacje prawdziwe.

**P** – Jeden z farmerów twierdzi, że gdy spędzał bydło z pastwiska z naturalnej kotlinki pomiędzy skalnymi ściankami, miał wrażenie, że ktoś lub coś go obserwuje. Widział też, że po drodze coś lub ktoś naruszył oznaczenia ścieżki, przewracając kamienie z ułożonego wzoru.

**P** – Inny farmer twierdzi, że widział, jak do jednej z krów, przy pastwisku niedaleko pól, spośród zbóż zbliża się coś dość dużego, wielkości żrebaka. Gdy podbiegł tam z pistoletem, cokolwiek to było, zdecydowało się uciec, łamiąc zboże i zostawiając za sobą dość dziwne, okrągłe ślady składające się z trzech kółek, z czego dwa były mniejsze. Zauważył też brązowe włosy pozostawione na zbożu.

**F** – Jeden z rolników stwierdził, że kiedy jechał wozem nawodnić pola, wydawało mu się, że słyszał, jak ktoś przeklina polany wodą, ukryty w zbożu. Nie udało mu się nikogo znaleźć, ale był pewny, że słyszał czyjeś przekleństwo. (Nie oblał nikogo, ani niczego. Jest to dość słabo słyszający rolnik, który tego dnia miał innego towarzysza w pracy i nie poznał go po głosie, gdy tamten przeklął, gdy zauważył, że pojemnik na wodę na nową dziurę, którą ucieka woda.

**P** – Jeszcze inna grupa farmerów jest święcie przekonana, że gdy wracali razem z wieczornego obchodu pola, widzieli jak spomiędzy zboża wygląda na nich ponad dwadzieścia par oczu. Uciekli szybciej, niż kiedykolwiek indziej, a widok tych licznych, nie mrugających i przesyconych głodem oczu ich przeraził, jak nic byli to mutanci, według nich.

**F** – Jest pewna rolniczka, która jest przekonana, że widziała maszynę, która wpadła gwałtownie na pole, rozwalila ogrodzenie i porwała jedną z krów. Jest bardzo przekonująca i nie rozumie, dlaczego nikt jej nie wierzy. Widziała, jak maszynę biegnie z krową na ramieniu przez pola wprost na wzgórze z kotliną. (Kobieta kłamie, głównie z tego powodu, że jako młodą rolniczką, która nie upilnowała zwierzęcia, które zdecydowało się odejść za daleko i zniknęło, gdy była zajęta czymś, a może raczej kimś, innym. Miała randkę z jednym z tancerzy z Pubu, który



postanowił ją odwiedzić w polu, o czym gracze mogą dowiedzieć się w pubie, od samego tancerza, który im o tym powie, jeśli któryś z graczy zdecyduje się na podjęcie tanecznego wyzwania (pojedynek taneczny). Powie im, że był na randce z Judith, bo tak nazywa się młoda farmerka, kilka dni temu (kiedy zginęło bydło) i pogratuluje walki, niezależnie od wyników na rzut na tańczenie.)

**F** – Starszy rolnik, który ma już swoje lata, jest pewny, że to Rob stoi za porwaniami zwierząt. Zabiera najsilniejsze i najzdrowsze zwierzęta, żeby produkowały mleko tylko dla niego, a te słabsze, przerabia na mięso i dlatego jest takim tęgim jegomościem i tak mocno trzyma się go zdrowie. Po nocy widuje, jak Rob udaje się do garażu maszyn rolniczych, gdzie ma swoją ukrytą oborę i tam trzyma zwierzęta. Przekupił strażników i nikt nie może wejść do tej części garażu, którego dzień i noc pilnują strażnicy. Na pewno tam znajduje się rzeźnia i biedne zwierzęta już nie są żywe... (Oczywiście, jest to kłamstwo, Rob i owszem, ma miejsce, do którego nie ma wstępu, ale nie ze względu na przetrzymywanie bezprawnie porwanych zwierząt. Strażnicy na bramie powiedzą, że to brednia, bo wiedzą, że Robowi udało się znaleźć stare urządzenia chłodnicze, które próbuje zamontować najpierw w jednym z garaży, żeby sprawdzić, jak działają, żeby dało się chłodzić żywność i przechowywać ją dłużej. Gracze mogą spróbować dowiedzieć się więcej od Roba, ale sam chętnie im tego nie powie, jak również od strażników, którzy oczywiście, pilnują tego miejsca. Da się ich dość łatwo wywabić na zewnątrz, żeby zajrzeć za ogromną szmatę podwieszaną pod sufitem. Za garażem znajduje się również tylne wejście, które jest zastawione starymi beczkami i kompostownikami, które należy przesunąć, żeby dostać się do uchylonych okien, przez które można się wśliznąć do środka. Jeśli nie zostaną złapani, gracze będą mogli zobaczyć, jak wygląda rozbebeszony klimatyzator i jednostka sterująca, oraz osuszacze powietrza. Natomiast, jeśli zostaną przyłapani przez strażników, ci nie będą do nich od razu strzelać, tylko każą im się poddać i założyć ręce na głowę. Gracze nie mają broni, jeśli są w mieście legalnie, a jeśli się włamali już do miasta... Cóż... Sami zeszli na drogę bezprawia nie? Natomiast jeśli grzecznie się poddadzą, niedługo pojawi się Rob, który nie będzie zadowolony, ale nie wsadzi graczy do więzienia. Porozmawia za to z pewnym siejącym plotki rolnikiem...)

To są informacje, które gracze mogą zebrać w mieście. Nie pozostaje nic innego, jak tylko udać się na pastwiska i zbadać miejsca zbrodni. Są tutaj dwa miejsca. Pola i pastwiska. Zacznijmy więc od Pól uprawnych:

**Pola** – Pola są słowem nad wyraz, gdyż jest to ograniczony teren, na którym rośnie kukurydza, oraz inne zboża. Będący na zmianie rolnicy przechadzają się pośród pól, przyglądając się

roślinom, czy aby nie chorują, albo czy nie są zjadane przez jakieś szkodniki. Każdy z nich jest uzbrojony w strzelbę i maczetę. Niektórzy noszą ze sobą wiadra z wodą, inni z obciętymi kawałkami roślin, które nie wyglądały zbyt zdrowo.

Tutaj gracze mogą znaleźć następujące poszlaki:

- a) Powygniatane kawałki pól, gdzie znajdują się dziwne kształty, jakby owalne ale jednocześnie przypominające deltoid. Jeden z rolników może wskazać im właściwą drogę. Gdziekolwiek wśród tych miejsc można zaobserwować dziwaczne ślady, przypominające dość mocno wciśnięte w ziemię okręgi, dwa mniejsze i jeden większy, tuż obok siebie. Trochę przypomina to wyjęcie wielkiego i mniejszych kamieni z piachu.
- b) Pośród powyginanych kawałków pól można zaobserwować niewielkie, białe, kamyczki, które pod naciskiem kruszą się i łamią. Nie mają zapachu, ale w dotyku są szorstkie i jakby warstwowe (To są zaschnięte, kilkutygodniowe odchody, które nie należą do zwierząt hodowlanych, ani do ludzi). Nikt z miasteczka nie wie co to jest, chociaż rolnicy mogą zasugerować, że to odchody, jakiegoś zwierzęcia nie większego od dojrzałego psa.
- c) Pośród ścieżek, gracze, wraz z rolnikami, mogą znaleźć dziwnie żółtawą, lepką, śmierdzącą olejem plamę, która w dotyku jest maziowata, dość płaska i zmętniała. Widać, że to świeża plama, jednak nikt z rolników nie używa tutaj oleju, dodatkowo plama jest łatwopalna. Warto jeszcze nadmienić, że znajduje się tutaj wielkie drzewo pośród pola, zwane pajęczym drzewem. Odkąd tylko rolnicy pamiętają, żyją na nim pająki, niewiele większe od śródrezcza. Są dość pożyteczne i nigdy nie sprawiały problemów. Rolnicy mogą pokazać również to drzewo, ale nic ciekawego tam gracze nie znajdują, poza jednym z rolników, który zdecydował się zrobić sobie przerwę na dymka.
- d) Po znalezieniu żółtej plamy i białych kamyczków, gracze usłyszą przerażający krzyk i urwane wołanie o pomoc, a w międzyczasie dźwięk wystrzału. Coś w stylu: „POMOCY! „BUM” NIECH MI K...” Jeśli natychmiast pobiegną w stronę krzyczącego przez pola, wpadną na wydeptany kawałek pola, gdzie będzie leżał nieprzytomny rolnik. Widać będzie również poruszające się zboże w którym kimkolwiek był napastnik, właśnie ucieka. Gracze mogą rzucić się w pościg, ale nie dogonią przeciwnika, jest zbyt szybki. Zniknie im z oczu, ale zauważą, że pozostawił po sobie ślad, na roślinach pozostawił dziwną, czarno-czerwoną maź, która jednak

znika, kiedy opuszczą pole. Gdy wrócą do rolnika odkryją, że coś rąbnęło go w brzuch i dość mocno krwawi. Obok niego leży strzelba, oraz dziwny, jakby włochaty patyk, który ma dwa okrągłe pazurki na końcu i owalną podstawę. Niektórzy mogą się zorientować i powiązać ten przedmiot ze śladami w polu. Dodatkowo, jeśli gracze wrócą do miasta z tym przedmiotem, to Rob rozpozna go, jako fragment nogi pająka. Dawniej, kiedy jeszcze był młodszy, natrafił kilka razy na te szczerwane bestie, ale nigdy nie widział ich w okolicy. Gracze mogą spróbować opatrzyć rolnika i dostarczyć go do miasta, na usilną prośbę ich przewodnika. Kto wie? Jeśli przeżyje, może powie, co go zaatakowało? Dostarczenie go do medyków w mieście ocali mu życie, ale czy będą mieć na to czas? W końcu dość solidnie krwawi. Może gracze zużyją część swoich cennych zapasów, żeby upewnić się, że nieborak wróci cały i zdrowy? Jedno jest pewne, jeśli zginie, miejscowi nie będą szczęśliwi...

**Pastwiska:** - Rozległe tereny, podzielone prowizorycznym płotem z drewna, kamieni i metalu na wydzielone obszary, na których roślinożercy mogą się paść. Jest tutaj obecnie sporo krów, którymi zajmują się uzbrojeni w pistolety rolnicy. Mają dodatkowo ze sobą baty, którymi mogą solidnie kogoś smagnąć, ale raczej używają ich do delikatnego naganiania zwierząt we właściwych kierunkach. Niestety, nie mają psów, co samo w sobie może już być wskazówką. Obszar dzieli się na kilka pomniejszych, w których można znaleźć kilka wskazówek

- a) Pierwszą wskazówkę znaleźć można w kotlinie, która jest otoczona skałkami. Są one dość miękkie i da się w nich kopać, ale trzeba nieźle się natrudzić. Znajdą tutaj te same ślady, co na polach, to jest okrąg duży i dwa mniejsze. Jednak dodatkowo, znajdą tutaj coś na kształt nor. Jakby coś próbowało kopać w skale, ale poddało się po dłuższej chwili. Wychodząc, będą mogli odczuć, że są obserwowani, ale rozglądanie się i testy percepcji nic nie dadzą.
- b) Drugą wskazówkę znajdą na drugiej części pastwiska, gdzie znajdą, w istocie, rozwalony płot, ale zdecydowanie nie będzie tam ciężkich, metalowych śladów, które mogłyby powstać, po wyniesieniu przez dość ciężkiego robota dość ciężkiej krowy. To by były nie tyle ślady, co dziury w ziemi. Jednak coś w istocie zniszczyło płot i pozostawiło po sobie przygniecione resztkami metalowego ogrodzenia, duże ilości brązowych włosków, które nie są ludzkie. W oddali widać pojedyncze drzewo, pod którym również pasą się krowy. Przebywający tam rolnicy powiedzą, że to pajęczne drzewo, które od wielu lat jest tutaj, porośnięte pajęczynami, pośród których żyją niewielkie pająki, które zjadają okoliczne owady i szkodniki. Nie atakują ludzi

i zwierząt, które mogą swobodnie paść się pod jego cieniem, a na dowód tego jest kilka krów, które bez strachu podchodzą do drzewa.

- c) Na trzeciej części pastwiska znajduje się sporo zwierząt i przeciskanie się między nimi będzie dość trudne. Można je obchodzić, ale stłoczone w jednym miejscu zachowują się dość dziwnie. Nie płoszą się na widok człowieka, ale stoją do siebie w kręgu zadami i pilnujący ich rolnicy nie wiedzą dokładnie co się dzieje. Próbowali podejść do zwierząt, ale te ich nie słuchają i ewidentnie coś jest nie tak, bo przynajmniej jedna z krów donośnie wyje. Kilka testów opieki nad zwierzętami, spokojny ton głosu, a i może jakiś zwierzęcy smakołyk sprawią, że kilka mniej wystraszonych krów odejdzie, pokazując, że chronią swoimi ciałami jedną, słabą krowę, która ma sztuczną nogę. Okazuje się, że coś ugryzło ją w zdrową nogę i krowa padła i nie ma siły się podnieść. Kolejna akcja ratunkowa, która wymaga, żeby przenieść zwierzę do osady. Kto wie, co to mogło być? Ślady ugryzienia są niewielkie, ale zwierzę ewidentnie cierpi. Jeśli gracze zdecydują się pomóc w dostarczeniu zwierzęcia do osady, zaskarbią sobie wdzięczność farmerów. Być może gracze już wiedzą co lub kto stoi za napaściami?

Powyższe wskazówki są wszystkim, co gracze mogą odszukać i co nie da im jednoznacznej odpowiedzi. Przynajmniej dopóki nie zdecydują się na ponowne sprawdzenie pola lub pastwiska. Zależnie od tego, gdzie pójdą, będą świadkami podobnej sceny. Przeszukując teren natrafią na stare drzewo, które jest pokryte pajęczynami i pod którym stoi rolnik (na polu i pali skręta) lub krowa (Na pastwisku i żuje trawę.) Kiedy gracze tylko nawiążą kontakt ze zwierzęciem lub z człowiekiem, rozegra się przed nimi taka scena:

*Widzicie, jak wielki ciemny kształt pośród konarów przemieszcza się dokładnie nad Krowę / Rolnika przed wami i skacze z drzewa, powalając na ziemię. Widzicie jak obie postacie zlewają się w jedną, która rzuca się na ziemi i wierzga dość mocno, jednak szybko wszystko ustaje i zauważacie, jak ogromny pająk wielkością dorównującą koniowi, zarzuca coś na kształt siatki na krowę/rolnika i zaczyna ciągnąć ich w sobie tylko znanym kierunku. Co robicie?*

Gracze mogą próbować strzelać do mutanta, jednak czy będą ryzykować trafienie w porwaną, żywą istotę? Jeśli tak, to każdy rzut, który okaże się niecelnym strzałem, musi być przerzucony i jeśli okaże się trafieniem, wtedy gracze trafiają w porwaną ofiarę. Trafienie w pająka lub ofiarę sprawia, że pająk puści ją i zacznie uciekać. Gracze mogą próbować go gonić, ale stworzenie jest szybsze od nich i ucieknie. Bez obaw, pozostawi po sobie ślady podobne do tych z pola i gracze będą mogli go śledzić. Zarówno rolnik jak i krowa zostali ugryzieni i krwawią, oraz zostali potraktowani jadem paralizującym, który uniemożliwia im

podejmowanie jakichkolwiek akcji. Jeśli gracze zdecydują się podążyć za pająkiem, to przy zachodzącym Słońcu zaprowadzi ich on do odległego miejsca, za pastwiskiem na wzgórzach. Tam, gracze będą mieli okazję zobaczyć dość niezwykle widowisko. Mianowicie pająk zabrał ofiarę na niewielkie, dziwnie białe wzniesienie, na którym znajdował się również drugi pająk, który nie miał ze sobą żadnej ofiary. Pająki chwilę będą szykować się do walki między sobą, jednak nie dojdzie do niej, jeśli gracze podejmą akcję i zaatakują pająki, lub poczekają chwilę. To jest ostatnia szansa, żeby ocalić ofiarę, bowiem gdy pająki miałyby już rzucić się na siebie, przez okolice przejdzie potworny trzask i dziwnie biała góra otworzy się, a z niej wyjdzie jeszcze większy pająk, który od razu rzuci się na ofiarę i wciągnie ją pod ziemię, zamykając za sobą klapę nory, w której żyje. W tym momencie dwa pozostałe na zewnątrz pająki dostrzegą graczy i ich zaatakują. Do walki dojdzie również wtedy, kiedy postacie graczy zaatakują pająki gdy te dotrą na górkę. Ogromny pająk, a w zasadzie pajęczycza zaatakuje grupę dopiero wtedy, gdy pokonają jej adoratorów. Wtedy wyłoni się ze swej pieczary i zignoruje ofiarę, jeśli nie zabrała jej wcześniej.

Walka z pająkami zgodna z regułami z podręcznika podstawowego str.339. Pomniejsze pająki = Olbrzymi pająk. Pajęczycza = Pająk gigant. Jednak jest pewna różnica. Pomniejsze olbrzymie pająki są w stanie znieść 2 rany ciężkie i nie uciekają. Dodatkowo, po zadaniu im 1 rany ciężkiej w odwłok, eksplodują, zadając 1 ranę lekką w promieniu 3 m od siebie i ginąc. Pająk Gigant (Pajęczycza) również wybuchnie, po zadaniu jej 1 ciężkiej rany, przy czym musi być ona zadana w odwłok.

Po wygranej walce, bohaterowie mogą zajrzeć do wnętrza jamy pająka, która nie jest oblepiona lepka pajęczyną i da się ją dość łatwo otworzyć. W środku znajduje się ogromny kokon, z którego pomału zaczynają wylęgać się młode pajęczaki. Dodatkowo, znajdują się tam również szkielety krów, które zostały porwane i, o ile gracze nie zatrzymali pająków, truchło rozszarpanego farmera lub krowy. W środku gracze, poza kośćmi, kokonem i pajęczynami mogą znaleźć następujące przedmioty:

- ➔ Złoty zegarek kieszonkowy obwiązany wokół kości jednego zwierzęcia
- ➔ Podniszczony notatnik z błyszczącym napisem „Martin MC”
- ➔ Szminka rouge à lèvres carmin z dopiskiem „Instytut AWRH” z prawdziwym rubinem
- ➔ Oderwana, metalowa kończyzna ludzka z napisem „Instytut AWRH”
- ➔ Mała figurkę skorpion (Zawiera ukryte w środku silne narkotyki)
- ➔ Rękawice z ostrzem do walki wręcz.
- ➔ Buteleczkę dziwnie pachnącego płynu (Paliwa wysokiej klasy)

→ Torbę lekarską z narzędziami medycznymi.

Nie pozostaje już nic innego, jak zebrać fanty i wrócić do osady. Rob będzie przeschęśliwy wiedząc, że jego problem został rozwiązany i z chęcią obdaruje graczy czym tylko może. Jest to natomiast pojedynczy dom, w którym mogą oni wypocząć i zamieszkać, już jako swoi. Również da im sporo żywności, a jeśli ocalili krowę / farmera z odnóży pająka, to dostaną dodatkową nagrodę, która może przydać się później. Mianowicie, będą mogli wypożyczyć jeden z lepszych traktorów na kilka dni, jeśli będą mieć potrzebę.

## **2.2 Misja dyplomatyczna!**

Druga misja jest nieco mniej i bardziej skomplikowana. Zleca ją Kelly McGut. Szefowa lokalnej policji, która ma problem, bo lokalny kamieniołom i cegielnię zajęli gangerzy. Nie może poświęcić więcej ludzi na odbicie tych ważnych miejsc, bo część jej strażników się rozchorowała i nie może pozwolić sobie na ich narażanie w tym stanie. Jeśli byliby zdrowi, to nie byłoby problemu i sama odbiłaby kamieniołom a bandytów wsadziła do więzienia, jednak nie może tego zrobić i nie zostawić miasta bez opieki. Dlatego poprosi graczy o pomoc, w zamian oferując, że będą mogli wybrać sobie po 1 pukawce na głowę z magazynu, ale amunicję będą już musieli kupić.

Warto byłoby się czegoś dowiedzieć o tych gangerach, czyż nie? Zatem gracze mogą wszystkie informacje zasięgnąć od Kelly. Mianowicie ta banda to gang motorowy, który z jakiegoś powodu postanowił zająć cegielnię i kamieniołom. Nie zabili robotników, ani nie wzięli ich na zakładników. Po prostu kazali im odejść. Sami zaś siedzą i nie zamierzają się wynosić. Ubierają się w skórzane ciuchy, które malują na czerwono i potrafią niesamowicie krzyczeć. Sądzi, że to raczej szpanerzy, aniżeli prawdziwe zagrożenie, ale i tak nie lekceważy ich, bo czasami nawet najświatlejszy umysł nie ma szans w starciu ze szczęśliwym głupcem. Kelly nie chce mordobicia. Nie oczekuje, że postacie graczy wejdą i rozstrzelają wszystkich gangerów. Chce żeby dowiedzieli się czego chcą, a następnie doprowadzili do ich odejścia.

Zadaniem graczy jest dostać się na teren kamieniołomów i cegielni, dowiedzieć się, czego chcą bandziory i wywalić ich z tego miejsca. Jak tego dokonają, to już ich sprawa. Dla Kelly liczą się efekty, a nie droga jaką trzeba pokonać. Chociaż zaznacza, że rozstrzelanie wszystkich nie jest według niej, najlepszym rozwiązaniem. Zatem nie pozostaje nic innego, jak zaczerpnąć języka.

Gracze mogą dowiedzieć się niewiele w mieście od mieszkańców, którzy wiedzą tylko tyle, że gangersi są źli i trzeba się ich pozbyć. Spośród zapytanych Jenkins będzie, o dziwo, wiedział najwięcej, bowiem kiedyś robił interesy z tymi gangerami i wie, że zależy im na 3 rzeczach. Paliwie, motocyklach i alkoholu. Im mocniejszy towar, tym lepiej. Nie zwykli napadać na ludzi, raczej tępil mutasów i inne dziwne istoty, chociaż jak ktoś zadzierał nosa, to mógł skończyć z nożem w brzuchu, czy 250 gramami ołowiu w głowie.

Gracze mogą ubiegać się o wsparcie od Kelly, ponieważ może połączyć się krew, zapewne zażądają broni i amunicji, żeby poradzić sobie z badnytami? Miasteczko nie jest nie wiadomo jak bogate i może podzielić się swoimi zapasami. Jednak nie jest tego dużo. Gracze mogą dostać po magazynku wypełnionym do połowy dla swojej broni. Jednak dostaną to dopiero wychodząc z miasta. Poza tym, Kelly pošle z graczami Edwarda, jej zastępcę. To młody chłopak, który reprezentować będzie miasto i wesprze postacie graczy.

Droga do kamieniołomów i cegielni jest prosta, nie są to bardzo odległe miejsca, pół dnia drogi w jedną stronę. Same kamieniołomy... Cóż, to dość wielka skała, pod którą leży płaski, pozbawiony roślin teren, na którym znajduje się kilka chat z metalu i kamieni, które służą pracownikom za schronienie w czasie pracy. Za chatami znajduje się wielka, płaska ściana, z której pracownicy odłupywali kamień po kamieniu. Natomiast obok tego znajdują się jeszcze dwie inne chatki, które służą jako chatki ceglarzy, za którymi znajduje się miejsce wydobycia i wypalania gliny do postaci czerwoniutkich cegieł. Prawdziwy łut szczęścia dla osady, która postanowiła stanąć naprzeciw losowi i postawić kolejny krok w celu odbudowy swojego małego świata.

Nie ma za dużo miejsc do ukrycia się w okolicy i gracze są widoczni jak na dłoni. W okolicy czuć zapach pyłu z łupanej skały. Zbliżając się, dostrzegą postacie kręcące się po placu, wszystkie ubrane w czerwień. Widzą ich na oko sześcioro, jednak jeszcze czterech kryje się w domkach. Nie widzą od razu postaci graczy, a jeśli ich zobaczą, nie będą zachowywać się wrogo. Nieufnie, ale nie wrogo. Jednak jeszcze nie widzą graczy i dopiero, kiedy zbliżą się do kamieniołomów, na ich powitanie wyjdzie wspomniana czwórka z domków. Ubrojeni w pistolety i metalowe pałki będą udawać twardzieli i pytać, czego tutaj szukają gracze? Widząc Edwarda gangerzy powiedzą, że wyraźnie mówili, że nie chcą tutaj nikogo z tej dziury zabitej dechami. Nie wydają się być przerażeni bronią graczy i faktem, że chwilowo nie mają przewagi liczebnej. Zwłaszcza, że jest z nimi ich lider – postawny mężczyzna z irokezem na głowie, i kilkorgiem kolczyków na twarzy. Wygląda dość poważnie i widać, że jest znacznie starszy od

reszty. Dodatkowo jest Indianinem, który nosi na swojej twarzy barwy wojenne. Przedstawi się jako Killgore i powita graczy na swojej nowej plantacji i zapyta się, czego chcą.

Tutaj rozwiązań jest kilka:

- 1) Guns n roses – gracze mogą wykorzystać sytuację i zacząć strzelać. Nie jest to optymalne rozwiązanie, bo bandyci też mają broń i odpowiedzą ogniem. Niemniej zaczną wtedy jako pierwsi i będą mogli dość szybko uszczuplić ilość przeciwników. Jednak po 3-4 turach walki dołączą do niej pozostali bandyci, którzy też mają pistolety. Niemniej, po wygranej walce, gracze mogą zameldować wykonanie zadania. To najszybsza metoda.
- 2) Negocjacje – Gracze mogą próbować porozumieć się z Killgorem, który jako wódz gangu, ma we wszystkim ostatnie słowo. Mogą dyplomatycznie powiedzieć mu, że zajęli bardzo ważny zasób dla miasta i chociaż początkowo się ucieszy, że ma tak cenną kartę przetargową, to jednak zda sobie sprawę, że bez sposobu na zniszczenie kamieniołomu czy cegielni, nie może zagrozić miastu i traci przewagę. Dodatkowo, widząc, że miasto wysłało pierwszą grupę zwiadowczą, może zawsze wysłać kolejną i jeśli ta by nie wróciła, to przyjdzie więcej ludzi, którzy już nie muszą czekać na spotkanie i rozmowę. Gracze mogą kłamać, zmyślać, udawać i grozić Killgorowi, że jeśli nie opuści kamieniołomu, zostanie z niego usunięty siłą. Ganger ostatecznie zgodzi się, w zamian za napełnienie jego motocykli benzyną i zapasy jedzenia na dziesięć dni. Edward absolutnie się na to nie zgodzi i zabierze jednego z graczy na stronę mówiąc mu, że absolutnie się na to nie może zgodzić, bo miasteczko nie ma tyle jedzenia czy paliwa. Mogą negocjować jakimiś częściami do motocykli, może narzędziami, których mają trochę, ale nie jedzeniem czy paliwem, to zbyt cenne zasoby. Kiedy negocjacje osiągną impas, Killgor zasugeruje, że pokaże graczom, dlaczego wybrali to miejsce. Zaprowadzi ich, jeśli się zgodzą, do ściany wyrobiska, przy okazji każąc swoim ludziom zostawić gości w spokoju, aby pokazać im bardzo ciekawą roślinę, która wygląda jak długi dzban na końcu zdecydowanie zbyt cienkiej łodygi z zielonymi liśćmi. Z dziubka dzbana skapuje kropelka po kropelce czarna, mazista ciecz. Wprawny chemik bez trudu stwierdzi, że oto patrzy na ropę, która jest produkowana przez tę właśnie roślinę. Killgor wyjaśni, że nabył ją jakiś czas temu od wędrownego naukowca, który mówił, że najlepiej rosną na dobrze naświetlonym, względnie suchym terenie. Szybko się rozmnaża i za kilka lat będzie ich przynajmniej tuzin. Być może graczy zainteresuje



ta roślina, bo Edwarda na pewno i będzie chciał wymóc na graczech, żeby dogadali się z Killgorem i pozyskali tę roślinę.

1.1 – Rozwiązania są w tym podpunkcie 3:

- a) Może dojść do strzelaniny, ale gracze stracili przewagę liczebną i najpewniej zginą...
- b) Gracze mogą zgodzić się na warunki Killgora (muszą przekonać Edwarda, że 400 gambli w żywności i paliwie to mała strata za kamieniołom i cegielnię – jeśli chcieliby pozyskać roślinę, muszą dodatkowo dopłacić 200 gambli)
- c) Mogą przekonać Killgora, że gra nie jest warta jego życia, czy życia jego gangu, który nie ma szans w starciu z siłami Pine Vile, zwłaszcza, że gracze wiedzą, że nie mają paliwa, żeby jeździć motocyklami – każdy słuszny argument zmniejsza koszt w gamblach wycofania się Killgora o 100 gambli  
Przykładowe argumenty:
  - ➔ Za informację o tym, że nie mogą wykorzystać swojej przewagi taktycznej 100 gambli
  - ➔ Za informację, że miasteczko może im się przeciwstawić i jest gotowe na walkę o zasoby 100 gambli
  - ➔ Za informację, że nie mają w razie walki gdzie uciekać, a to miejsce jest mało odporne taktycznie 100 gambli
  - ➔ Za to, że mogą trafić do więzienia na resztę życia, a ich maszyny zostaną przerobione na urządzenia rolnicze 100 gambli
  - ➔ Za to, że prędzej czy później będą musieli odejść, bo nie mają benzyny i co zrobią z pojazdami? Porzucą je? 200 gambli
  - ➔ Za informację, że nie uda im się przeprowadzić skutecznego ataku na miasto, które ma broń i może ją wykorzystać. 100 gambli
  - ➔ Za uświadomienie im, że kiedyś skończy im się żywność, albo amunicja i wtedy będą zdani na łaskę miasteczka. – 200 gambli

Pamiętaj, Mistrzu Gry, że to Ty decydujesz, które argumenty są słuszne, a które nie. Pozwól swoim graczom na dużą dozę kreatywności i niech wykażą się w tym zakresie! Kto wie, może wpadną na jeszcze ciekawsze rozwiązanie? Może zdecydują się zatrudnić gangerów do ochrony kamieniołomu? Podane wartości spadku ceny gambli za argument są tylko orientacyjne i możesz je swobodnie modyfikować.

Tak czy owak, zadanie się kończy a Kelly McGut czeka na raport. Nie będzie zadowolona ze strzelaniny, ani opłaty w gamblach, ale uznała, że spokój jest droższy od tych gambli w żywności i paliwie. Poza tym, zawsze może wylapać tych bandziorów,

zwłaszcza, że to oni, mieszkańcy mają dostarczyć żywność i benzynę, w których mogą swobodnie mieszać...

Natomiast jeśli udało się graczom nie zniszczyć rośliny, albo wręcz wytargować ją od gangerów, Kelly od razu wezwie Roba, który z odrobiną szczęścia zajmie się tym ciekawym nabytkiem... Za zadanie zakończone sukcesem, gracze otrzymają obiecaną nagrodę. Sztukę 1 broni, mogą wybrać 1 broń z podręcznika podstawowego, za wyjątkiem broni wsparcia (karabinów i karabinów maszynowych, karabinów snajperskich, granatników, moździerzy i broni przeciwpancernej)

### **2.3 Ku chwale Promila!**

Ta misja jest bardziej nastawiona na poszukiwanie niż na walkę. Gracze muszą odnaleźć na złomowisku coś, co pomoże staremu Philowi na destylację alkoholu. Ma większość sprzętu, ale brakuje mu beczki, w której mógłby przygotowywać zacier na alkohol. Wie, że niedaleko od miasta, niecały dzień drogi, znajduje się złomowisko. Lokalni mieszkańcy bez problemu wskażą drogą i będą zaskoczeni, że ktokolwiek chce tam iść. Przecież tam straszy! Każda zapytana osoba, nawet Kelly czy Rob, czy Jenkins będą mieć jakieś historie o nadprzyrodzonych zjawiskach, przemieszczających się samych obiektach i dziwnych dźwiękach. Jakby krzykach, czy innych, dziwnych warknięciach. Niektórzy myśleli, że to jakieś dziwne zwierzęta i bestie, ale niczego takiego nie znaleźli. Również nikt nie udowodnił, że metal może skrywać jakieś roboty. Wioski mutantów również w okolicy nie ma, więc szabrowanie przez nich złomu sprzed lat jest mało prawdopodobne.

Graczom nie pozostaje nic innego, jak tylko udać się na to wysypisko gambli i mieć oczy i uszy szeroko otwarte. Złomowisko dzieli się na 3 obszary, z których wszystkie 3 znajdują się wewnątrz pierścienia pordzewiałego i zniszczonego ogrodzenia z metalowo-rdzawej siatki.

- a) Wejście – znajduje się od południowej strony, gdzie widać tylko resztki wywalonej i wżartej rdzą bramy, zasypane piachem i porośnięte powykręcanyimi, suchymi badyłami miejsca parkingowe, oraz stróżówkę, całkowicie pozbawioną jakichkolwiek wzorów. We wnętrzu stróżówki graczom uda się znaleźć stos kół do samochodu, masę zniszczonych i pordzewiałych śmieci, kubek z napisem „Najlepszy stróż na świecie.”
- b) Część centralną złomowiska, gdzie znajduje się największa masa złomu i powykręcane, pordzewiałego metalu, jaką widzieli w życiu i tym podobne rzeczy.

c) Wydzielone obszary, na których stoją dwa ogromne, wciąż żółte żurawie.

Gracze muszą rozejrzeć się po okolicy, w poszukiwaniu beczki i tutaj, Mistrzu gry, w twoich rękach jest ich los i jak bardzo ich przestraszysz. Tutaj podam kilka propozycji, z których wybierz ile tylko chcesz, tylko pamiętaj, żeby wprowadzać je subtelnie:

- ➔ Pamiętaj koła ze stróżówki? Teraz już ich tam nie ma. Każdy z graczy musi raz na jakiś czas rzucić 4d20. Jeśli będzie mieć 15 lub więcej na kości, wtedy zobaczy tyle kół, ile łącznie miał wyników 15 i więcej. Nie będą znajdować się jak w stróżówce jedna na drugiej, ale będą w różnych pozycjach, leżeć sobie na ziemi, czy na złomie. Jest tutaj dużo kół, nic dziwnego, że je widują, prawda?
- ➔ Po okolicy będzie raz na jakiś czas niósł się dźwięk wyginanego i pękającego metalu. Czasami gracze będą mieć wrażenie, że zawodzi wiatr, lub, że ktoś jęczy, ciężko to rozróżnić, prawda?
- ➔ Będą mieć cały czas wrażenie, że ktoś ich obserwuje.
- ➔ Czasami, kątem oka mogą dostrzec, że jakiś przedmiot zaczyna się poruszać, a jeśli zdadzą cholernie trudny test percepcji, to mogą nawet dostrzec, że ten przedmiot potrafi mieć małe nóżki.

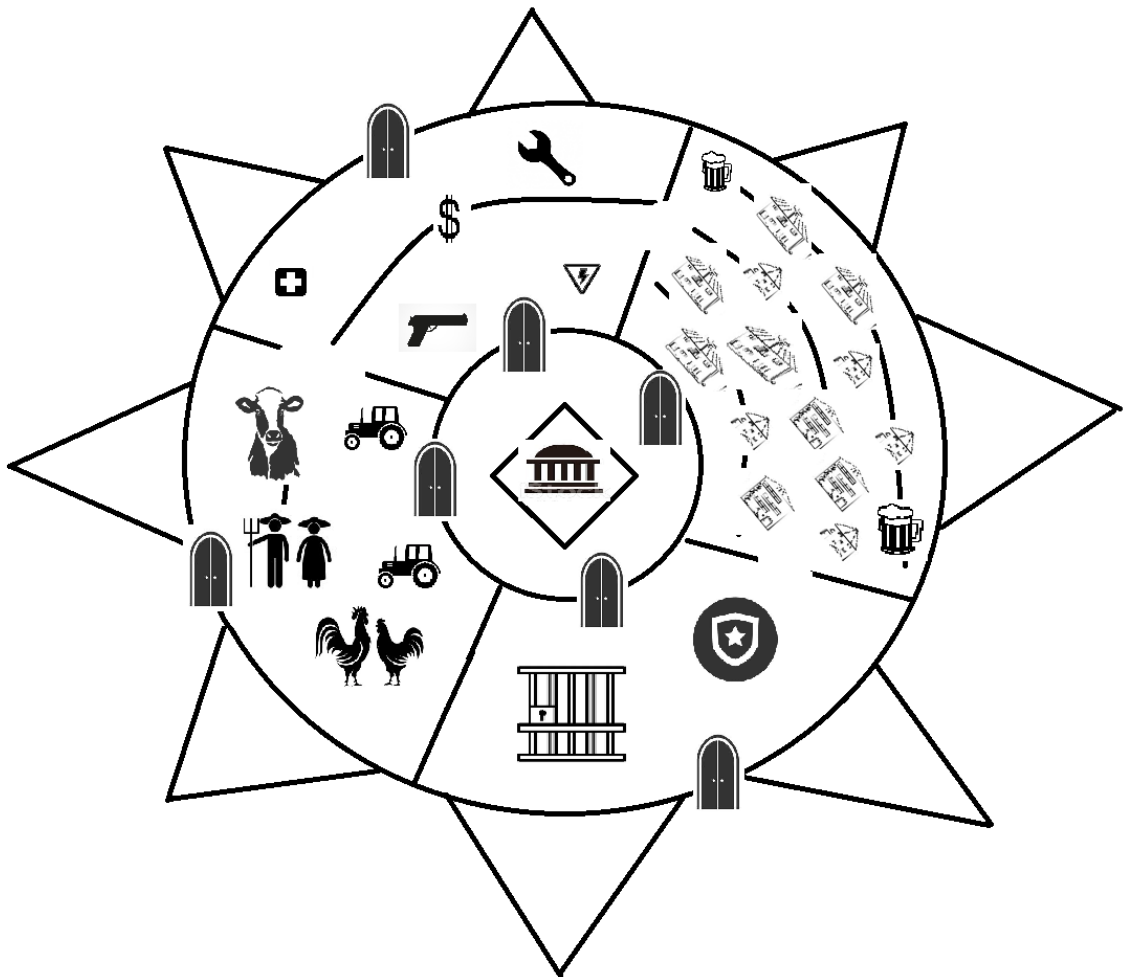
Koniec końców, gracze znajdą wspomnianą beczkę. Znajduje się pod stosem wraków sprzed wojny, których metalowe konstrukcje przygniotły beczkę tak, że niemożliwym jest jej ruszenie bez odpowiednich narzędzi. Oczywiście, mogą próbować ją wydobyć ręcznie, ale wtedy możesz śmiało ich poinformować, że byli tak zapracowani, że nie zauważyli, jak otoczyła ich grupa kół, tłumików, rur, płyt metalowych i generalnie innych, metalowych przedmiotów, które się do nich zbliżają i zbliżają...

Tak mistrzu gry, Techmorwy. Techmowy zajęły to złomowisko i to one odpowiadają za hałasy, komunikując się ze sobą, oraz za przemieszczające się przedmioty, które wiernie przypominają. Grecze muszą się sprężyć, jeśli nie chcą zostać ich ofiarami. Jakkolwiek gracze potrafią być kreatywni, to gdyby jednak tacy nie byli, możesz wykorzystać dźwigi, które posiadają własne akumulatory i, o dziwo, nie zostały one ani ukradzione, ani rozładowane. Walka z Techmorwami nie ma sensu, jest ich zbyt wiele. Gracze mogą przed nimi uciec na nogach, Ale jeśli chcieliby opuścić złomowisko bez beczki... Pamiętaj te cztery koła? Teraz znajdują się na wejściu na złomowisko. Jeden z graczy musi wdrapać się na żurawia i opuścić na początku jego linę, którą

pozostali gracze oplotą złom blokujący dostęp do beczek. A tak, beczek, bo łącznie jest ich tyle ile graczy. Dlaczego tak wiele? Otóż po to, żeby mogli bezpiecznie opuścić złomowisko ze swoim łupem!

Zakończenia tej części przygody są dość proste. Gracze mogą umrzeć, zaszlachtowani przez Techmorwy. Mogą uciec ze złomowiska, żeby nigdy tam nie wracać, lub, mogą spróbować wejść do beczek i „Wyturlać” się ku wolności. Oczywiście, jeśli gracze chcą walczyć, ich wolny wybór. Pamiętajmy tylko, że całe złomowisko może być techmorwą...

Po przyniesieniu beczki do starego Phila, będzie on wniebowzięty. Zaproponuje graczom piwo na koszt firmy i nawet pracę w swoim barze, jeśli tylko zdecydują się zostać w Pine Vile...



Rysunek 1 Schematyczna Mapa Pines Ville