

MIŁOŚĆ W CZASACH POSTKULTURY

Big Bang! Koniec znanego nam świata. Większości od razu przychodzi na myśl spustoszenie, jakie uczyniły bomby, jałowe pustynie, promieniowanie, bezlitosne warunki przetrwania. Ocaleli stają się egoistycznymi wyrzutkami, walczącymi o najmniejszy okruszek chleba, paliwo, pociski, o następny dzień. Z pewnością tak mogą wyglądać po Apokalipsie resztki życia większości z nas. Ale czy wszystkich?

W tej przygodzie głównym wątkiem jest uczucie, jakie żywi jedna z postaci graczy. Uczucie, które zmusza do podjęcia walki i wyznacza cel. Miłość w brutalnym świecie zniszczonej przyszłości jest szczególnie narażona na okaleczenia. Nie tylko ta do kobiety czy mężczyzny, ale i do bliźniego.

Nie powinno być problemu z poprowadzeniem tego scenariusza w jakimkolwiek systemie postapokaliptycznym, autor przyjął jednak dla ułatwienia mechanikę jednej gry, **Pieśla na Ziemi**. Przygoda różni się jednak od typowego schematu choćby czasem akcji, a w treści da się odnaleźć wątki zaczerpnięte z wielu źródeł literackich. Trudno byłoby wszystkie przywołać lub odnaleźć w kłębowisku myśli, które pozostawia lektura każdego z nich. Niech mi wolno będzie przywołać więc te o największym dla fabuły znaczeniu: *Święty płomień* Bruce'a Sterlinga, *Nocna straż* Seana Stewarta, *Widok z góry Futaba* Jessici Amandy Salmonson, *Gedeona Morta* Castle oraz film *Gattaca* w reżyserii Andrew Niccola. W tym miejscu nadarza się także okazja, aby podziękować dwóm osobom, które miały bezpośredni wpływ na ostateczny kształt scenariusza. W czasie testowania wiele uwag i porad zgłosił Maciek "Miodek" Mirski. Konstruktyną krytyka padła także ze strony Maćka "Piwo" Piwowarskiego. Bez ich pomocy ta przygoda wyglądałaby zupełnie inaczej.

Jest to krótki epizod, jaki mógłby odnaleźć każdy postapokaliptyczny bohater, któremu świat runął na głowę. Może być nawet prowadzony w systemie jeden na jednego, oddzielnie dla każdego z członków posse, przy zmianie szczegółów (miasta, poszukiwanej osoby itd.). W kilku przypadkach pomoc bohaterów niezależnych może się co prawda okazać niezbędna, a umiejętność pozyskiwania ich poparcia będzie na wagę złota.

Prolog

Ci, którzy przeżyli, nazywają ten czas "Snem", a wydarzenia sprzed roku 2081 opowiadane są w formie legend. Choć wiele znaków zapowiadało zbliżający się konflikt, nikt nie przejmował się wydarzeniami ze sfery polityki i gospodarki. Demokratyczna tradycja większości krajów świata pogłębiła alienację polityczną społeczeństw, tak że w połowie XXI wieku obsadzanie państwowych stanowisk przypadało w udziale osobom sprawującym kierownicze, uczelniane i tym podobne stanowiska.

Sektorowe bezrobocie też nie okazało się tak straszliwe, jak można było przypuszczać, maszyny pracowały dla wspólnego dobra, a rodziny jeździły po kraju spędzając niekończący się urlop. Nikt nie zastanawiał się, na ile starczy socjału. Do tego doszedł niesamowity postęp medycyny, umożliwiający wydłużenie życia do blisko dwustu lat. Wszystko to przypominało najlepsze czasy rock'n'rolowego szaleństwa z XX wieku, co przejawiało się nawet w powrocie do trendów mody i muzyki z tamtych lat. Taka beztroska nie mogła oczywiście trwać wiecznie, znaleźli się ludzie, którzy chcieli opanować sytuację w imię "wyższej racji stanu". Jednym z przejawów chorobotwórczej kultury nowej ery były związki oparte tylko na zgodności danych DNA, mogących zapewnić najlepsze potomstwo.

Wszystko zmieniło się, gdy nastął Sen. Ludzie żyjący do tej pory zabawą, nie byli przygotowani na szok. Przyzwyczajeni do kompletnego zautomatyzowania najprostszych czynności, nie potrafili odnaleźć w kupie śmieci konserwy, ani jej otworzyć. To nieprawda, że większość populacji zginęła w wyniku bombardowania. Znakomita część umarła na skutek szaleństwa i bezradności w ciągu pierwszych dni.

Świat dziś to zamknięte enklawy. Ludzie dzielą się na dwie kategorie – młodych i starych, przy czym ci pierwsi, nie koniecznie są wiekowo młodzi. To osoby, które mają dostęp do urządzeń regenerujących, skomplikowanej aparatury wydłużające czas życia komórek ciała. Reszta ludzi, klasa B, zdana jest na ich łaskę. Nagłe odstawienie środków farmaceutycznych uczyniło z tych stukilkudziesięcioletnich "nastolatków" wraki, które zrobią wszystko za jedną godzinę kąpieli mineralnej, enzymacji skóry, filtracji krwi czy seansu pod namiotem tlenowym.

Miasta, które choć w części ocalały po Apokalipsie (zwykle takie, w pobliżu których bomby cudem zboczyły z trajektorii i epicentrum wybuchu znalazło się poza granicami zabudowań) podzielone są zazwyczaj na dwie części. Jedną zamieszkaną przez ludzi, drugą – przez duchy. Ocalali wpadli na ten pomysł przez przypadek i od tego czasu wieść roznosi się po całym Zachodzie. Wystarczą ofiary z ludzi, aby utrzymać wynaturzenia z dala od zamieszkanego centrum. Magiczna bariera z krwi potrafi je utrzymać. Więcej ofiar może posłużyć do całkowitego wypędzenia duchów z granic miasta. Czasem jednak udaje się jakiemuś potężniejszemu demonowi wyrwać z pułapki i czyni wtedy potworne zniszczenia. Właśnie w jednym z takich na wpół zniszczonych miast przyjdzie posse przeżyć przygodę.

Zawiązanie

Wydarzenia w jakich wezmą udział bohaterowie, odbywają się w kilka miesięcy po Apokalipsie. Szeryf powinien poświęcić nieco czasu przed rozpoczęciem przygody, aby “ustawić” graczy. Koniec świata nadal żyje w ich wspomnieniach, rozpacz po utracie rodziny jeszcze nie minęła. Spójrz do poniższej ramki, aby zapoznać się z sugestią dotyczącą składu drużyny. Załóżmy, że postacie rekrutują się z młodej kategorii wiekowej, aby nie obciążać ich problemem odnalezienia środków regeneracyjnych, zanim nie rozpadną się w proch. Potem zastanów się, komu powierzysz rolę głównego bohatera.

Główny bohater zawiązuje fabułę, która doprowadziła bohaterów do miasta, terenu gry (zobacz ramka). Postać pozostawiła w nim swą ukochaną, ma teraz nadzieję odzyskać ją całą i zdrową i od tego uzależnia resztę swego życia. Ważne, aby w bohatera wcielił się gracz zdolny do dramatycznej gry aktorskiej, który nie będzie zbyt powierzchownie okazywał strachu, nadziei i rozpacz. Należałoby z nim przeprowadzić preludeum, w czasie którego gracz sam wykreuje obraz dziewczyny.

Aby dodać na początku gry więcej dramatu, Szeryf może we wstępie opowiedzieć posse, jak wcześniej dotarła do innych miast, w których żaden z kolegów nie znalazł wieści o swych bliskich (zobacz ramka).

Akcja przygody w całości odbywa się w mieście. Jeden z bohaterów chce tam dotrzeć, aby przekonać się, czy jego ukochana nadal żyje. Nie ma żadnych wiadomości, ponieważ wichry Wojny Ostatecznej oddaliły go od niej jeszcze przed upadkiem bomb. Z tego powodu najłatwiejszym i realnym wyjściem będzie założenie, że cała posse należała do jednej kompanii w czasie wojny. Po zakończeniu działań wraz z Końcem Znanego Świata pociągnęli losy, do których rodzin udadzą się w pierwszej kolejności, aby dowiedzieć się o ich stanie. Podjęli decyzję, że lepiej będzie się trzymać razem, tym bardziej, że między żołnierzami na froncie tworzy się nic prawdziwej męskiej przyjaźni. Przygoda zaczyna się, kiedy drużyna zbliża się do miasta ukochanej głównego bohatera.

Powyższa propozycja to tylko przykład. Możesz zgodzić się na każdą posse, jednak dobrze byłoby, aby istniało wyjaśnienie z jakiego powodu nie mogli wcześniej dowiedzieć się o ukochanych, dlaczego byli oddaleni od swych miast.

El loco - zasada opcjonalna

W pierwszych tygodniach po Apokalipsie szerzyły się wśród ludzi przypadki szaleństwa spowodowane nagłą utratą wszelkich wartości, dla których żyli. Tym bardziej zastanawia fakt potraktowania zasad obłędu w **PnZ** po macoszemu.

Przed sesją możesz zdecydować się obdarzyć jednego z bohaterów zawiadą *el loco*, w sekrecie i za zero punktów. Wiadomość tę powinienes za to ujawnić reszcie posse. Ponieważ cała drużyna dobrze się zna (zobacz ramka w poprzednim rozdziale) i przeżyła ze sobą najgorsze chwile końca świata, koledzy postanowili nie zostawiać czubka, ale dbać o niego przez resztę drogi. Uzgodnili, że pozostawią go w miejscu, które uznają za bezpieczne i gwarantujące mu szansę przeżycia.

Postać szaleńca nie wpływa na główną oś przygody, może jednak w wielu miejscach ubarwić rozgrywkę. W wybranych przez siebie momentach opowiadaj obłąkanej postaci o wymyślnym zagrożeniu, rzekomo dobiegających go głosach itd. *El loco* może następnie artykułować reszcie posse swe obawy, a tylko od niej będzie zależeć, czy uznają to za mamrotanie szajbusa, czy poważne

ostrzeżenie. W każdym razie bohater obdarzony tą zawadą nie powinien od razu zorientować się w sytuacji.

Rozdział pierwszy: W granicach miasta

Posse zbliża się do miasta ukochanej głównego bohatera od nienaruszonej części. Epicentrum wybuchu upiorytowej bomby znajduje się po przeciwnej stronie, około 5 mil od południowego krańca miasta. Najbliższa jego część uległa całkowitemu zniszczeniu, a ludzie po prostu wyparowali, lecz zwołniła impet fali uderzeniowej. Kolejne przecznicę wytrzymały w coraz większym stopniu, aż niszczylińska energia ustała wreszcie nad brzegiem rzeki, pozostawiając funkcjonalnym tylko jeden most. Panika mieszkańców nie uszła jednak spostrzegawczości dzieci nocy, które natychmiast zaczęły wędrować w kierunku miasta. Wypuszczone z rdzenia pocisku manitou okrywają cały prawy brzeg ścianą niekończącej się, potępieńczej burzy. W jednej z tamtych dzielnic mieszkała kobieta, którą kochał główny bohater. Czy zginęła od razu? A może udało się jej przedostać, lub w czasie wybuchu przebywała na drugim brzegu?

Szukanie ukochanej osoby na chybił trafił, nawet w zniszczonym do połowy mieście, w którym promieniowanie u jest o wiele silniejsze niż na zewnątrz, nie wydaje się najlepszym pomysłem. Dobrym wyjściem jest odszukanie rady miasta lub innego organu kierowniczego, który uformował się po

Przy każdej napotkanej na ulicach osobie pociągnij jedną kartę. Kolor określi stosunek nieznanemu lub nieznanemu do posse:

Pik: Postać nastawiona przyjaźnie, udzieli bezinteresownie wszelkiej pomocy (do granic rozsądku), włączając w to osobiste zaangażowanie w rozwiązanie problemu (np. poprowadzenie bohaterów do celu, obrona w czasie walki itp.).

Kier: Postać uprzejma, udzieli informacji, ale nic poza tym.

Karo: Postać neutralna, nie może pomóc drużynie, a w razie natarczywości posse, może się okazać agresywna.

Trefl: Postać agresywna, zaatakuję bohaterów nawet bez powodu.

Czerwony joker: Ukryty przyjaciel, np. templariusz, udzieli postaciom informacji i będzie przez pewien okres przy nich czuwał.

Czarny joker: Zamaskowany przeciwnik, np. mutant.

Apokalipsie. Posse była już kilkakrotnie świadkiem konstituowania się takich przedstawicielstw, toteż można im o tym delikatnie wspomnieć. Takie instytucje zajmowały się w pierwszym okresie po *Big Bang* regulacją odbudowy miast i rejestrowaniem ocalałych.

Rada nie ogłasza się na billboardach, ani nie prowadzi do siebie za pomocą drogowskazów, toteż o miejscu jej siedziby bohaterowie muszą dowiedzieć się od napotkanych osób.

Powyższej tabeli możesz użyć ile razy zechcesz, aby opis zniszczonego miasta przeplatać zwyczajowymi spotkaniami, do jakich może dojść między tubylcami a nieznanymi (posse). Profil typowego mieszkańca znajduje się w podrozdziale "Rada miasta". Niżej znajduje się lista sugerowanych nietypowych spotkań. Część z nich zmusi bohaterów do moralnego wyboru, część do walki, dlatego nie powinno się ich przedstawiać zaraz po sobie.

Dziewczyna i pies

Od chwili wejścia do miasta, do posse przypała się pies. Całkowicie pozbawiony sierści, podskakuje na trzech kończynach, czwarta jest najwyraźniej złamana. Zwierzę nie wydaje żadnego dźwięku. Spotkanie nie ma żadnego znaczenia, jest tylko sprawdzianem dla drużyny. Jak zareaguje? Przygarnie psa? Jeśli tak, Szeryf może go później wykorzystać, aby zwrócić uwagę wartowników, kiedy posse będzie próbowała się skradać lub w innych, podobnych przypadkach.

Dalej, pośród opustoszałych ciemnych ulic, wśród wciąż wszechobecnego smrodu rozkładającego się trupa usłyszą szloch. Jeśli posse uda się w jego kierunku, wkrótce napotka młodą dziewczynę, siedzącą na progu klatki schodowej. Niegdyś blok mieszkalny, dziś budynek przypomina ponurą wieżę czarnoksiężnika, pozbawioną szyb w oknie. Dookoła pył i szczątki przeróżnych rzeczy – mebli, ubrań, samochodów... Padlinożercy jeszcze tu nie dotarli.

Dziewczyna usłyszała odgłosy zbliżających się bohaterów i uniosła twarz ukrytą w dłoniach. Zamiast oczu widniały na niej głębokie, czarne dziury.

- Kto tu jest? Mama?
- Czy będę jeszcze kiedyś widziała?
- Powiedźcie, czy nadal jestem ładna?

Jak na te pytania odpowie posse? Zastrzeli ją? Czy po prostu pozostawi dziewczynę na miejscu?

Prośba o śmierć

W jednej z bocznych uliczek na posse wpadnie nieznajomy mężczyzna w sile wieku. Z nadzieją w oczach rzuci się na pierwszą z postaci graczy, zaciśnie na kołnierzu rękę i zacznie krzyczeć:

- Zabijcie mnie! Zabijcie!

Jeśli drużyna zacznie go pytać o siedzibę rady miasta (ani on, ani dziewczyna nie znają nikogo o nazwisku ukochanej bohatera głównej roli), nieznajomy zwietrzy szansę i zacznie szantażować posse. Zdradzi miejsce pobytu rady, jeśli ci obiecują, że go zastrzelą.

Wszystko zależy od postaci graczy, mężczyzna nie zna odpowiedzi, lecz skłamię. Od kilku dni błąka się po dzielnicy szukając śmierci, kiedy wreszcie dopadło go szaleństwo. Jeśli posse wyciągnie z niego fałszywe zeznanie i pozostawi na miejscu, ten będzie biegł za nimi wykrzykując obelgi.

Kobieta i dziecko

Do drużyny podbiegnie dziecko. Zacznie usilnie błagać bohaterów, by pomogli jego matce. Aby choć spojrzeli na nią. Kobieta leży w pobliskim mieszkaniu, poparzenia całego ciała przykrywa prześcieradło, ona sama oddycha płytko w agonialnym stanie. Chłopiec co jakiś czas udaje się w głąb miasta, aby zdobyć jakieś pożywienie, po czym wraca aby karmić matkę.

Dla kobiety nie ma żadnej nadziei. Umrze jeszcze tej doby. Co się stanie z dzieckiem? Prawda jest taka, że przez krótki czas dojrzewania, jakie wymogło na nim otoczenie, chłopiec świetnie poznał okolice. Wie też, w którym budynku "dorośli spotykają się, żeby rozmawiać".

Padlinożercy

Historia niejednokrotnie już potwierdziła, że zawsze tam, gdzie zdarza się katastrofa, znajdują się osoby, które będą chciały zarobić na nieszczęściu innych. Tacy właśnie są padlinożercy. Wykorzystują Sen, aby ograbić wszystkich mieszkańców, którzy nie otrząsnęli się jeszcze z szoku.

Profil: Sześciu padlinożerców (bandyci)

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 4k12, Sz: 3k10, Wig: 3k6, Zr: 2k8

Strzelanie: broń krótka, karabiny 2, walka: pałka 2, skradanie 3, sterowanie: samochody 1

Cechy umysłowe: Cha: 2k8, D: 1k10, Spo: 2k10, Spt: 3k8, W: 2k6

Szukanie 3, skradanie 2, tropienie 2, znajomość terenu: miasto 2

Tempo: 20 (w pojeździe 216)

Dech: 20

Sprzęt: Broń boczna PaPłn, 30 naboji 9mm, duże pałki, jeden z nich ma granatnik z jednym pociskiem, jeden z nich – sztucer. Ponadto, w samochodzie – galon piekielnego soku, dwie małe baterie, zakonserwowane posiłki (5 porcji), zużyte ubrania, latarki, zegarek i kilka innych rzeczy użytkowych.

Początkowo poruszali się po opuszczonych rejonach, zbierając dobytek pozostawiony przez osoby, które zbierały się w centrum miasta. Poszukiwały tam bliskich i skupiały się wokół jakichkolwiek zaczątków administracji, dających nadzieję na opanowanie chaosu. Wkrótce jednak padlinożercy stali się na tyle pewni siebie, że zaczęli krzątać się wokół większych grup ludzi, aby przywłaszczyć sobie ich rzeczy.

Poczucie bezpieczeństwa bandytów nie jest bezzasadne. Poruszają się jedynym sprawnym samochodem (minibusem), jaki posse miała możliwość zobaczyć odkąd weszli w mury miasta (chyba, że sami poruszają się jakimś pojazdem). Reszta maszyn dostała się pod zgubny wpływ manitou i, o ile nie zajmą się nimi specjaliści, np. śmieciarze, nie będzie z nich pożytku. Padlinożercy są ponadto nieźle uzbrojeni.

Na jednej z przecznic padlinożercy przygotowali na posse zasadzkę. Śledzili ich ruchy od pewnego czasu, oceniając siłę i

możliwości. Plan jest taki, aby wyciągnąć postacie graczy na środek przecznicy i ostrzelać ich ogniem krzyżowym z dwóch rogów. Nie chcą rozmawiać, ani pertraktować. Jeśli cokolwiek pokrzyżuje im plany, albo zginie przynajmniej dwóch z nich, reszta natychmiast rzuci się do ucieczki. Minibus schowany jest w jednej z bocznych uliczek, do których postarają się wycofać w przypadku nieudanej akcji.

Jeśli bohaterowie nie poruszają się własnym pojazdem, warto zwrócić ich uwagę na samochód bandytów. Może przydać się w dalszej części przygody, nie jest jednak do jej zakończenia niezbędny.

Rozdział drugi: Rada miasta

Posse dociera do rady miasta. Udaje im się trafić na skupisko ludzi podążając w kierunku byłego centrum, a może po prostu ktoś im wskazał miejsce zebrań. Jakby nie było, jest to główna część scenariusza, w której nastąpi nagły zwrot fabuły. Ale po kolei...

Profil: policjant

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 2k10, Sz: 4k8, Wig: 1k10, Zr: 2k12

Strzelanie: broń krótka, śrutówki 3, sterowanie: motocykle 3

Cechy umysłowe: Cha: 2k10, D: 3k10, Spo: 3k8, Spt: 3k6, W: 2k6

Szukanie 3, skradanie 1, tropienie 2, znajomość terenu: miasto 2

Tempo: 10 (motocykl 240)

Dech: 22

Sprzęt: Kamizelka z kevlaru, pompka (15 naboí, wagomiar 12), pistolet policyjny (20 naboí 10mm), komisariat posiada jeden sprawny motocykl.

Jak i kiedy bohaterowie dotrą do siedziby rady zależy tylko od Szeryfa. Mistrz Gry może wymyślić dodatkowe wątki lub przeprowadzić więcej potyczek w różnych rejonach miasta. Kiedy w końcu zbliżą się do byłej dzielnicy centrum, najbliższej rzeki, zauważą więcej osób, skupiska ludzi przy koksownikach, zorganizowane grupki jakichś interesów, kolejki po pewne towary itp. Ludzie tutaj są o wiele bardziej podejrzliwi, niechętni także osobom z zewnątrz, obawiając się utraty z trudem wywalzonego miejsca, czy posiłku, jakkolwiek irracjonalne byłyby to obawy.

Na uwagę zasługuje tłum starszych osób, zbity wokół małego budynku. Nad wejściem wisi pęknięty, niedziałający neon ze znakiem czerwonego krzyża. Szpital lub, sądząc po wielkości, raczej klinika. Właśnie tam urzęduje nowa rada miasta. Jeśli nawet przeżyłby legalnie wybrany burmistrz, nie miałby dziś żadnej legitymizacji. Ludzie rządzący w mieście zostali teraz wyniesieni na równi z Bogiem. Oni decydują kto

może przeżyć. Najczęściej chodzi o wspomniane w prologu czynności związane z odmładzaniem komórek. Wszyscy ci starcy pod budynkiem "rady miasta" mają często ponad sto pięćdziesiąt lat i, jeśli w ciągu kilku następnych dni nie zostaną poddani niezbędnym procesom rewitalizującym, umrą. Ludzie ci oddają najczęściej cały swój ocalały dobytek w zamian za tę przysługę, rzadko bowiem są użyteczni. Klinika uzależniła od siebie także część ludzi zaraz po Apokalipsie, kiedy to leczono wiele urazów. Dziś na usługach rady pozostał jedyny komisariat z kilkoma funkcjonariuszami, jednostka straży pożarnej i inne fragmentaryczne pozostałości organów miejskiej administracji.

Policjanci strzegący wejścia do kliniki od razu zauważą posse, odróżniając uzbrojony oddział pewnych siebie ludzi (bohaterów) od tłumu pokornych tubylców. Jeden z nich natychmiast ruszy zawiadomić radę. Wkrótce, nawet bez zbędnych starań, drużyna zostanie zaproszona na spotkanie z przedstawicielami miasta.

Rada składa się z czterech mężczyzn i jednej kobiety, jak można przypuszczać, chirurgów plastycznych – starają się odciąć od plebsu cały czas nosząc operacyjne fartuchy. Wnętrze pomieszczenia w jakim znajdują się bohaterowie, mocno kontrastuje z otaczającą ich rzeczywistością. Jest ciepło, z naprawionego magnetofonu wydobywa się przyjemna muzyka, postacie graczy zostaną poczęstowane alkoholem. Radni wydają się być ucieszeni pojawieniem się drużyny i, o ile posse nie jest za bardzo podejrzliwa (udany test przenikliwości na PT 7 zdradzi, że gospodarze coś

Profil: Typowy mieszkaniec

Cechy fizyczne: S: 2k8, Spr: 3k6, Sz: 2k8, Wig: 3k6, Zr: 2k8

Walka: pięści 3

Cechy umysłowe: Cha: 3k6, D: 1k6, Spo: 2k6, Spt: 2k6, W: 1k6

Kombinowanie 3, przetrwanie: miasto 2, szukanie 3

Tempo: 8

Dech: 12

Sprzęt: Trutu-tutu kłębek drutu.

ukrywają), rozmowy mogą przybrać nieformalny charakter. Wszelki pośpiech czy nerwowość wywołana zwłoką ujawnienia listy ocalałych, zbywana będzie przez radnych prośbami o relaks po długiej podróży. "Jeśli ktoś miałby ocaleć z tej pożogi, która trwała tu przez ostatnie miesiące, wytrzyma jeszcze chwilę."

Plan rady jest prosty. Chcą za wszelką cenę przeciągnąć drużynę na swoją stronę. Nowe władze wyzyskują swych mieszkańców traktując ich jak niewolników. Zawodowcy, jakimi niewątpliwie w oczach radnych są bohaterowie, są natomiast na cenę złota. Przydadzą się dziś, na wypadek buntów, i jutro, kiedy będą zagarniać pod swą władzę kolejne obszary Spustoszonego Zachodu...

Plan

Jest jeszcze jeden powód, dla którego radni starają się być tak wspaniałomyślni wobec posse. W ich głowach narodził się isticie diabelski plan. Jak zostało już wspomniane w prologu, po Zachodzie krąży wiadomość o sposobie wypędzenia duchów z granic miast. Tym sposobem jest poświęcenie wystarczającej ilości ludzkich istnień, aby magia krwi okazała się wystarczająco silna, żeby wypędzić manitou. Ludzie ofiarujący swych pobratymców stają się na swój sposób bliscy samym demonom, oznaczając przy tym terytorium miasta jako własne dominium. Jakkolwiek drogi jest to sposób, wydaje się czasem uzasadniony, jeśli ma się na uwadze tysiące innych mieszkańców, bądź następne pokolenia, które miałyby żyć w odbudowywanych miastach. Na opętanych brzegach znajduje się przecież całe mnóstwo towarów, które mogłyby posłużyć żywym. Poza tym istnieje ciągła obawa przed wynaturzeniami, którym udaje się co jakiś czas pokonać barierę dzielnic i czynią wielkie spustoszenie. Wydaje się, że nie ma problemu, jeśli – tak jak w wielu do tej pory przypadkach – ludzie, którzy potracili całe swe rodziny lub dorobek życia, składają z siebie dobrowolne ofiary. Kłopot zaczyna się wtedy, gdy część mieszkańców godzi się na rytuał, a druga nie. Jeszcze gorzej, kiedy władze miasta decydują się na taki krok, bez informowania mieszkańców.

Rada chce wykorzystać posse, by ta, wraz z grupą policjantów i innych uzbrojonych na ich usługach, zebrała określoną ilość osób i dokonała egzekucji, wyzwalając w ten sposób rytuał. W tej chwili siły porządkowe miasta można policzyć na palcach i, choć radni zbierali od mieszkańców broń, w zamian za żywność, lekarstwa i usługi medyczne, nie można ocenić możliwości oporu wśród społeczności. Z tego powodu każda dobrze zorganizowana grupa jest dla rady na wagę złota. Władze szacują, że do odpędzenia manitou wystarczy złożyć w ofierze około siedmiuset osób – należy zebrać je nad rzeką, w okolicach mostu i, koncentrując myśli na zemście wobec mrocznych sił Mścicieli, zamordować. Uwolnione w ten sposób siły rozejdą się po prawym brzegu miasta niszcząc wszelkie życie – od duchów zaczynając, poprzez wszelkie wynaturzenia, mutanty (jakkolwiek zwolennicy Joan, tj. heretycy zdają się występować przeciw siłom ciemności, nie wolno zapominać, że ulegli napromieniowaniu upiorytem, podstawy którego zawdzięcza się Mścicielom) i, jeśli ktokolwiek ocalał, na normalach kończąc. Radni wyłączyliby oczywiście z grona ofiar ukochaną głównego bohatera, pozostawiając im wolną rękę co do ofiar egzekucji.

Chęć odzyskania kontroli nad prawym brzegiem ma swe uzasadnienie. Po tamtej stronie znajdowały się główne ośrodki przemysłowe miasta i, choć wszyscy liczą się z tym, że uległy poważnym zniszczeniom, można byłoby stamtąd odzyskać wiele potrzebnych substratów oraz ocalałą żywność i inne przedmioty potrzebne do egzystencji ocalałych. Także sporadyczne przypadki jednostek, którym udało się wyjść cało z burzy potwierdzają, że po drugiej stronie znajduje się wiele użytecznego sprzętu. Rada boi się jednak wysłać w burzę uzbrojony oddział. Przeprowadzono już raz jedną próbę przedarcia się na drugi brzeg. Wtedy po raz pierwszy i ostatni świadkowie zgromadzeni nad rzeką widzieli aktywność Strażnika Mostu. W jednej chwili kilka osób zostało wchłoniętych w konstrukcję mostu, bądź wyłapanych przez nie dające się opisać wynaturzenie. Od tej pory udało się przedrzeć w jedną i drugą stronę pojedynczym osobom. Wydaje się, że stojąca za mostem siła jakby nie przywiązywała znacznej uwagi do pojedynczych celów. Ta droga została jednak definitywnie przekreślona dla większego transportu.

Co z tego będzie miała posse, jeśli w ogóle zacznie myśleć nad realizacją tego planu? Dobre pytanie, bo właśnie w tym miejscu zaczynają się pertraktacje. Zakłada się, że kwestia odnalezienia ukochanej głównego bohatera jest stawką wyjściową. Zgoda, rada miasta obiecuje dołożyć starań do odszukania dziewczyny (zobacz niżej). Jeśli tego będzie mało, władze są w stanie spełnić wiele zachcianek postaci

graczy. Zgromadzony ekwipunek, broń, zapasy wody i żywności, farmaceutyki (w tym narkotyki), kobiety i inne, wedle uznania Szeryfa.

Autor zakłada, choć fabuła scenariusza nie narzuca z góry ustalonego wyjścia, że posse odrzuci ofertę, tym bardziej, kiedy rada przedstawi listę ocalałych. Nie ma na niej bowiem wybranki głównego bohatera, choć lista nie może być oczywiście kompletna w tak krótkim czasie i nie udało się jeszcze sporządzić spisu wszystkich osób z lewego brzegu. Lista jest sporządzona na komputerowym notatniku, odszukanie konkretnego nazwiska jest więc kwestią sekund. To bodaj najważniejszy moment przygody, ponieważ posse musi mieć jeszcze nadzieję na odnalezienie wybranki przyjaciela. Główny bohater musi wierzyć, i sam powinien wyjść z inicjatywą dalszych poszukiwań, że ukochana nie została jeszcze odnaleziona, spisana, bądź... żyje po drugiej stronie miasta. Miłość powinna opętać bohatera, zaślepiając jakiegokolwiek racjonalne odruchy. Jeśli dojdzie do rozłamu w drużynie – tym lepiej! Gra nabierze dynamiki, ciekawszego tła.

Przystanie na plan rady nie musi poza tym oznaczać rezygnacji z poszukiwań dziewczyny. Posse może przystać na zasady rytuału, ukrywając w ten sposób prawdziwe motywacje – chęć odnalezienia ukochanej. Ważne jest, że jakkolwiek opór, czy to dezaprobata wobec oferty władz miast, czy jakakolwiek forma agresji wobec gospodarzy, spotka się z natychmiastową reakcją policjantów, stojących na czatach za drzwiami bocznych pomieszczeń sali, w której toczyły się rozmowy. Otoczona z trzech stron drużyna nie powinna mieć żadnych szans, jeśli jednak zdecyduje się toczyć walkę, charakterystyka policjantów znajduje się w ramce w rozdziale "Rada miasta".

Rozdział trzeci: Po tamtej stronie

Miejsce, w którym znajduje się teraz posse, zdeterminowane jest tylko i wyłącznie ich wcześniejszymi poczynaniami. Jeśli nie przystali na plan rady i poddali się (przeegrali potyczkę) policjantom, zostaną odprowadzeni do zamkniętego pomieszczenia (zobacz niżej). Zostanie im odebrany cały ekwipunek i będą tam czekać na złożenie w ofierze wraz z innymi mieszkańcami.

Całkiem możliwe, że drużyna zgodziła się wziąć udział w rytuale, maskując w ten sposób swój prawdziwy plan – odnalezienia dziewczyny. W tym przypadku mają wolną rękę na poszukiwania, choć prawdą jest, że ukochana znajduje się po drugiej stronie rzeki.

Wreszcie może się zdarzyć, że posse zaślepiona okrucieństwem rady rozbije ją i wymknie się z zasadzki policjantów. Wtedy znajdą się w sytuacji podobnej do poprzedniej. Od kierunku ich poszukiwań zależy czy i jak szybko odnajdą dziewczynę.

Więzienie

Ten epizod może się zdarzyć, jeśli posse odmówi współpracy z radą miasta, bądź w jakikolwiek sposób jej się narazi. Na więzienie został zaadoptowany pobliski budynek byłego sklepu, na wypadek gdyby radni chcieli porozmawiać z zatrzymanymi osobami.

Pomieszczenie składa się z jednej dużej sali, w której w tej chwili stoją puste półki, lady, nie działające lodówki. Od frontu znajdują się wielkie okna wystawowe pozbawione szyb. Bez przerwy stoją tam dwaj policjanci. Więźniowie prowadzeni są do chłodni, która znajduje się za główną salą, obok zaplecza. Niegdyś służąca za miejsce przechowywania mięsa i towaru wymagającego dłuższego przebywania w niskiej temperaturze, dziś mieści kilka osób, z którymi okazję poznania się będą mieli bohaterowie. Chłodnia już nie działa, wewnątrz nadal utrzymuje się jednak stosunkowo niska temperatura.

Wejścia do chłodni bronią stalowe drzwi zamknięte na dwa zamki (PT *włamywania* 5). Stamtąd można dostać się na zaplecze, z którego są dwa wyjścia – do głównej hali i na tyły sklepu (kolejne zamknięcie, PT 7). Tylnego wyjścia broni jeden policjant, ale tego posse nie wie.

Pobyt w "więzieniu" może się okazać owocny z jednego względu. Przebywające tam osoby to uciekinierzy z prawego brzegu. Udało im się wyjść z burzy manitou. Spod deszczu pod rynną, co? Otóż rada miast obawia się, że ci ludzie zostali poddani potężnemu promieniowaniu i kwestią godzin lub dni jest, kiedy ulegną przekształceniu w mutanty. Trzymając ich w chłodnym pomieszczeniu, radni mają nadzieję zwolnić proces mutacji do czasu, kiedy więźniowie zostaną złożeni w ofierze w czasie rytuału. Przedtem postarali się wyciągnąć z nich wszystko, co widzieli na prawym brzegu.

Zapytani przez bohaterów mogą przedstawić wizję "tamtej strony". Wieczna ciemność, przerażające jęki, pół-materialne postacie, chodzące po ulicach potwory, ciągły ból przy poruszaniu się, grupy zmutowanych mieszkańców, którzy czują się jak u siebie, a w każdym razie uznawani są za swoich przez złe siły... Jeśli ktoś wspomni o poszukiwanej miłości i opiszcie wygląd dziewczyny, jeden z więźniów będzie się zaklinał, że widział podobną osobę! Może też wyjaśnić, jak dotrzeć do miejsca, w którym ukryła się z resztką ocalałych, od strony mostu. Wszyscy jednak będą ostrzegać bohaterów, że podróż na drugą stronę równa się samobójstwu. O ile jedna osoba może się prześlizgnąć, starając się nie zwrócić uwagi na manitou, o tyle grupa musi liczyć się z duchowym atakiem lub potyczką z hordą mutantów, nie licząc całego czasu obecnego promieniowania.

Most

Czy postacie graczy wymkną się z więzienia, czy poruszając się wśród grupek ocalałej ludności stracą resztki nadziei do odnalezienia dziewczyny po tej stronie, skoncentrują wreszcie uwagę na moście. Wcześniej mogli dowiedzieć się o Mieszkańcu Mostu od tutejszej ludności lub od samych radnych. W każdym razie, jeśli chcą przedostać się na drugą stronę, naturalną drogą jest jedyny ocalały most... albo przeprawa przez rzekę!

Stojąc na brzegu bohaterowie mogą dostrzec otwory kanałów ściekowych po przeciwnej stronie rzeki. Wejścia do okrągłych tuneli strzegą kraty, dla dobrze wyposażonej posse nie powinno być jednak problemu z przedarciem się do środka. Czy zdają sobie jednak sprawę z niebezpieczeństwa jakie niesie ze sobą przeprawa przez wodę w postnuklearnym świecie?

Przygotuj sobie schemat sieci kanałów na wypadek, gdyby w jakimkolwiek momencie drużyna wybrała tę formę przejścia na drugą część miasta. Ważne, by po kilku perypetiach (spotkanie z mutantami, odnalezienie ukrytej podziemnej społeczności i inne) bohaterowie wyszli na ulicę na prawym brzegu. Przepłynięcie rzeki też nie powinno być pozbawione atrakcji. Szeryf może wykorzystać np. rakiny opisane w podręczniku podstawowym. I, najważniejsze, nie wolno zapomnieć o pociągnięciu karty na tabelę mutacji!

Profil: Strażnik Mostu

Cechy fizyczne: S: 5k12, Spr: 2k6, Sz: 4k10, Wig: 4k12, Zr: 2k6

Skradanie 3, Walka: wręcz 6

Cechy umysłowe: Cha: 3k10, D: 4k10, Spo: 2k10, Spt: 3k10, W: 1k12

Zastraszanie 4

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Wynaturzenie jest zlepkiem kilkunastu ludzkich ciał (zobacz wygląd Strażnika), toteż w jednej rundzie Strażnik może zaatakować wszystkimi kończynami zwróconymi aktualnie w stronę przeciwnika lub przeciwników (3 różne ataki, S+1k6).

Czary: Co dwie rundy, Strażnik może użyć atomowego pocisku.

Ożywianie mostu: Postacie, które "wynurzają" się z mostu (zobacz treść epizodu) zostały do niego wchłonięte mocą Strażnika. To on kontroluje wszystkie ruchy sług i, aby kogoś złapać, potrafi wyciągnąć ramię znacznie dalej, niż wynikałoby to z normalnej ludzkiej anatomii. W każdej rundzie bohater musi wygrać przeciwstawny test uników i Zręczności potwora. Jeśli zostanie schwytany, może próbować uwolnić się przez wygranę przeciwstawnego testu Sił.

Słabość: Uczucie. To wynaturzenie zostało powołane do życia za sprawą przerażenia (zobacz wygląd) i może zostać jego przeciwieństwem, tj. opanowania, nadziei itp. Bohaterowie muszą wyraźnie zasygnalizować swoje emocje.

Skalp: Bohater otrzymuje dar niezwyklej koordynacji na drodze mózg-ręce lub mózg-nogi, cecha Szybkości rośnie mu o jeden rodzaj kostki (np. z 3k10 na 3k12) lub, jeśli ma maksymalną wartość kości, wzrasta mu poziom (np. z 4k10 na 5k10).

Wygląd: Strażnik Mostu to przerażająca emanacja paniki mieszkańców lewego brzegu, wywołanej widokiem przeciwnej części miasta zanurzonej w piekielnej burzy. W pewnym momencie w tych ludziach wyzwoliło się uczucie ulgi, że to nie ich dotknęła tragedia. Potępione dusze kilkunastu ofiar z prawego brzegu zaplanowało zemstę, pieczętując swój plan fizycznym zjednoczeniem. Strażnik Mostu to kłębek ponad dziesięciu spalonych, zmutowanych korpusów, z których na różne strony wyciągają się ręce, nogi i głowy.

Jeśli posse zdecyduje się przejść przez most, postaraj się zapewnić im niezapomnianą przeprawę. Początkowo wszystko wydaje się być normalne – bohaterowie wchodzą na betonową, popękaną konstrukcję mostu, pozostawiając za sobą żywą część miasta. Nad nimi ciemne chmury, pod nimi wolno płynący nurt żółtej rzeki. To co najstraszniejsze wydaje się być dopiero przed ich twarzami – prawobrzeżna część miasta ukryta w wiecznej burzy. Trudno określić czy jest to burza deszczowa, czy może piaskowa, w powietrzu unosi się trudny do oceny materiał, na powierzchni którego co jakiś czas... tak! pojawia się twarz ducha, a po ulicach z ogromną prędkością potępieńczo zawodzi wiatr.

Zapatrzona w dal, posse nie zdaje sobie na razie sprawy z bliskiego zagrożenia. Naraz, w moście ożywają twarze! Tuż pod nogami rozstępuje się beton wynurzając twarz o zamkniętych oczach. Wydaje się, jakby spała. Wkrótce pojawia się ich więcej tak, że postacie muszą ostrożnie wybierać ścieżkę do poruszania. Kolejne twarze pojawiają się na kamiennych kolumnach poręczy przy bocznych chodnikach mostu. Ta konstrukcja żyje!

Dodajmy nieco dynamiki temu obrazowi, przyspieszmy akcję. Wkrótce z betonu wystrzelują ręce, starając się chwycić bohaterów. Otwierają się powieki ujawniając kamienne oczy bez tęczy, otwierają się usta wydając bezdźwięczne wołania. Być może w tym momencie padną ze strony posse pierwsze strzały. Co jednak mogą zrobić pociski wobec kamiennej konstrukcji mostu? Wkrótce na widoku pojawi się wreszcie sam strażnik. Żyjący pod mostem wejdzie po jego szkielet niczym pająk, chwytając się belkowej konstrukcji za pomocą kilkunastu par rąk, jakie wyłaniają się z kłębowiska jego ciała. W powyższej ramce został przedstawiony profil i wygląd tego wynaturzenia, tutaj warto zastanowić się nad możliwościami jego pokonania.

Najprostszym, ale prawdopodobnie trudnym do wyobrażenia, sposobem na unicestwienie potwora jest wykorzystanie jego własnej słabości. Dużo zależy tu od popisów aktorskich graczy. Wystarczy przekonać go o dobrych intencjach, okazać spokój i nadzieję na przeżycie, aby upłynęła z niego cała złość i chęć zemsty. Strażnik zacznie się kurczyć, aż zniknie.

Innym, w miarę skutecznym wyjściem, jest wysadzenie mostu, kiedy drużyna znajdzie się po stronie bliższej drugiego brzegu. Tym samym jednak odetnie sobie drogę powrotu i będzie musiała wrócić, jeśli w ogóle zdoła lub zechce, wplaw przez rzekę (o przeprawie rzeki wspomniano na początku tego podrozdziału).

Pozostaje rozważyć jeszcze jedną możliwość. Wspomnieliśmy wcześniej o roli, jaką może w tej części scenariusza spełnić pojazd. Otóż posse może zdecydować się przejechać przez most na pełnym gazie. Kierowca będzie musiał sprawnie operować kierownicą, aby omijać kamienne kończyny wynurzające się ze wszystkich stron. Istoty wtopione w most nie czują bólu i będą się starać spowolnić ruch maszyny za wszelką cenę, łapiąc np. za osie pojazdu. Przy nieudanym manewrze może to wprowadzić maszynę w poślizg lub skierować go na barierkę. Wreszcie sam strażnik wskoczy na maskę pojazdu starając się przedrzeć przez wszelkie otwory do środka. W następnym rozdziale zamieszczone zostały dodatkowe zasady na temat zderzeń.

Finat

Zbliżamy się do końca naszej opowieści. Bohaterowi stoją na prawym brzegu miasta, gotowi przekroczyć granice burzy. Czy przybyli tu przez most, czy poprzez sieć kanałów, czeka ich nieuniknione. Muszą pociągnąć kartę na tabelę mutacji. Jeśli przepłynęli rzekę, ciągną drugi raz. Czy przyjaźń wytrzyma takie poświęcenie? Czy posse nie opuści głównego bohatera? Czy cel warty jest takiego poświęcenia? Wkrótce się przekonamy. Przy okazji, w oby wypadkach wylosowanie czerwonego jokera pozwala na rezygnację z mutacji.

Pieszne zagłębienie się w ulice prawobrzeżnej części miasta jest równoznaczne ze skazaniem się na śmierć. Tylko od inwencji Szeryfa zależy jak szybko upiorytowe duchy, wynaturzenia czy mutanty rozprawią się z postaciami graczy. A są ich tu tysiące, wyobraź sobie po prostu noc żywych trupów. Pojawiające się wciąż na nowo, nie wiadomo skąd, zastępy nowych potworów. Nawet jeśli drużyna dowiedziała się od współwięźniów (patrz rozdział trzeci, "Więzienie") o miejscu pobytu ukochanej, trudno im będzie się przedrzeć. Dobrym wyjściem może się okazać użycie pojazdu i poprowadzenie finału niczym z drugiej części sagi o *Obcych*. Inną możliwością jest wykorzystanie kanałów, aby poruszać się pod miastem i wyjść najbliższej celu. Takie wędrówki też powinny obfitować w spotkania z

mutantami i niezwykleymi bohaterami niezależnymi – wykorzystaj informacje zawarte w podręczniku podstawowym (mutanty, robaczki, trogi, podziemne społeczności itp.).

Jedną z możliwości, aby powrócić cało z prawego brzegu, jest wjechanie do dzielnicy samochodem na pełnym gazie, odnalezienie wybranki głównego bohatera i ucieczka z powrotem na drugi brzeg (o ile istnieje jeszcze most) lub wycofanie się do rzeki miejskimi kanałami. Poruszanie się pojazdem po ulicach wewnątrz burzy manitou powinno mieć epicki charakter i przypominać rozmachem pierwowzór z *Obcego II*. Poniżej przedstawione zostały odpowiednie na tę chwilę zasady.

Do poruszania się pojazdem wykorzystaj zasady podane w podręczniku podstawowym na stronie 102. Dalej z pomocą przychodzą nam zasady szybkiej walki opisane w kampanii *The Unity*. Zmienimy je tu dla naszych potrzeb. Kiedy bohaterowie będą gnać na pełnych obrotach, wszelkie zombie czy mutanty będą się starały wdrzeć do środka lub wyciągnąć postacie graczy przez okna. W tym samym czasie manitou postarają się przeniknąć do urządzeń pojazdu tak, aby go unieruchomić. Szeryf powinien kilkakrotnie zażądać testów *sterowania*, tak aby nie zamienić widowiska w ciągłe turlanie kostką, ale i żeby przeprawa stała się niezapomniana.

Najlepiej podzielić jest określony dystans od mostu do kryjówki dziewczyny i podzielić go na równe etapy, podczas których trzeba będzie wykonać test. Wynik testu *sterowania* porównuje się z poniższą tabelą. Do wyniku możesz dodać lub odjąć różne modyfikatory, powiedzmy od 1 do 5 (dodatnie, jeśli posse np. ogłosi, że strzela przez okna do otaczających pojazd przeciwników – każ wtedy odejmować 2k10 pocisków wystrzelonych w serii lub 3k6 naboju przy każdym teście sterowania – lub użycie magicznych zdolności; ujemne, jeśli np. kierowca jest pijany).

Rzut	Rezultat
Niefart	Podłożone pod koła ciało mutantu wprawia pojazd w poślizg, po którym kilkakrotnie koziółkuje. Wszyscy pasażerowie otrzymują 3k6 obrażeń, na dodatek od tej pory muszą polegać na własnych nogach.
1 – 3	Manitou ściągają do silnika gremliny. Pojazd zwalnia w każdej rundzie o dwa przedziały (zob. zasady opisane na stronie 103 podręcznika podstawowego), aż w końcu stanie. Wytrzymałość auta zostaje zmniejszona o 5. Maszynę można przywrócić do sprawności po udanym teście <i>majsterkowania</i> na PT 9. W tym czasie żadne dziecko nocy nie będzie patrzyło na ofiary beczynnice...
4 – 6	Wybrany pasażer (lub kierowca) otrzymuje 2k4 obrażeń od pazurów zombi lub broni mutantu, którym udało się sięgnąć przez okno. Pojazd traci 4 punkty wytrzymałości.
7 – 10	Któryś z pasażerów traci 1k3 obrażeń, a pojazd 3 punkt wytrzymałości, ale udaje się przejechać kolejny etap.
11 – 19	Pojazd traci 2 punkty wytrzymałości, ale pokonuje następny etap przeprawy.
20 +	Pojazd traci 1 punkt wytrzymałości, ale udaje się pokonać kolejny etap.

Szeryfie, pamiętasz o tym, co zostało powiedziane na wstępie tego scenariusza? *W tej przygodzie głównym wątkiem jest uczucie, jakie żywi jedna z postaci graczy*. Uczucie, które zmusza do podjęcia walki i wyznacza cel. Miłość w brutalnym świecie zniszczonej przyszłości jest szczególnie narażona na okaleczenia [...] Oto przed głównym bohaterem ostatnia, najcięższa próba. Pozwólmy drużynie odnaleźć już kryjówkę ocalałych. Z tym, że... oni ulegli już mutacji.

Jak zareaguje posse? Co uczyni główny bohater? Dla dziewczyny spotkanie okaże się prawdziwym cudem – będzie to potwierdzenie prawdziwej miłości, jaką żywił do niej bohater. W tym świecie ciągłej wojny i nienawiści będzie to dowód istnienia jakiegoś człowieczeństwa. Czy w tym momencie postać gracza odrzuci ukochaną, w której z trudem, ale jednak rozpoznaje charakterystyczne cechy wybranki? A może sam już uległ zniekształceniu i postanowi zostać tu z nią, albo przygarnąć i zamieszkać gdzieś indziej? Może postarają się poszukać templariusza, który zdejmie z nich mutacje? A może, jak w prawdziwej bajce miłość pokona wszelkie zło i dziewczyna wróci to dawnego wyglądu na oczach drużyny? Takich pytań stoi teraz przed bohaterami jeszcze wiele...

Gdzie jest kruczek?

Ha, myśleliście, że to już koniec! Nie w **Piekle na Ziemi!** Nie zapomnieliśmy o czymś, Szeryfie? Jeśli posse rozprawiła się z radą miasta to wspaniale, nie ma tu czego szukać, a zapisywanie tej strony jest tylko niepotrzebnym skazywaniem na śmierć kolejnych drzew. Jednak jeśli nie, to przypominamy o rytuale. Szkoda, że bohaterowie nie wzięli udziału w przedstawieniu, ale nie zmieni to planu radnych. I możesz okazać się naprawdę wrednym Mistrzem Gry, jeśli zaczniesz odliczać czas do uaktywnienia wyzwolonych w rytuale mocy, które wymażą wszelkie życie z prawego brzegu...

Dodatek

Miasto opisane w przygodzie może znajdować się w każdym miejscu na świecie, gdzie przepływa jakaś rzeka. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby umieścić je w ramach faktycznie istniejącej miejscowości. Nie jest bowiem ono bohaterem powieści, lecz to co się w nim wydarza. Z tego też powodu nie opisywałem każdej ulicy, budynku czy człowieka. Szeryf może jednak na bieżąco robić notatki i szkice dzielnic, aby wykorzystać je w przyszłości, gdyby postacie graczy chciały wrócić do miasta lub osiąść w nim na jakiś czas.

Z powyższych powodów nigdzie w treści nie zawarłem tabeli *kombinowania*, gdyby gracze zdecydowali się przeszukać ulice czy budynki. Wszak nadal w okolicach znajduje się sporo sprzętu pozostawionego przez uciekających czy po prostu bezpańskie. Nie zamieściłem tabeli, gdyż powód dla którego w mieście znajduje się posse zdaje się determinować ich do jak najszybszego działania. Jeśli jednak zdarzy się potrzeba do szybkiego oszacowania znalezisk, MG może posłużyć się modyfikacją zasad opisanych w dodatku *Denver*:

Każde 15 minut spędzone na poszukiwaniach zezwalają na jeden test *kombinowania*. Za każde przebicie PT 7 bohater może dodać lub odjąć 5 od wyniku rzutu w poniższej tabeli.

1k100	Rezultat
1 – 10	Ubrania (1k4 części w dobrym stanie)
11 – 15	Wojżar (1k10 porcji)
16 – 25	1k6 dziennych porcji żywności ukrytych w paczce (rzuć kostką: 1-5 konserwy, 6-8 suszone mięso, 9-10 słoiki z owocami i warzywami).
26 – 35	Towary luksusowe (środki higieny, papier toaletowy, kawa, alkohol)
36 – 40	Apteczka (rzuć kostką: 1-7 środki farmaceutyczne, 8-10 1k4 dawki narkotyków)
41 – 60	1k8 części (rzuć kostką: 1-4 strukturalne, 5-6 mechaniczne, 7-9 elektroniczne, 10 chemiczne)
61 – 70	Wyposażenie polowe (plecak, namiot, lina, zestaw do oczyszczania wody, zestaw jedzeniowy)
71 – 80	Narzędzia (rzuć kostką: 1-8 1k10 narzędzi mechanicznych, 9-10 1k6 narzędzi elektrycznych)
81 – 85	Broń krótka (rzuć kostką: 1-4 policyjna, 5-8 PaPIn, 9-10 PaPd)
86 – 90	Karabin (rzuć kostką: 1-8 broń cywilna, 9-10 broń któregoś z paktów)
91 – 95	Amunicja (rzuć kostką: 1-6 5k10 pocisków do broni krótkiej, 7-9 3k10 do karabinów, 10 1k4 granatów)
96 – 98	Pancerz (rzuć kostką: 1-4 hełm, 5-8 kamizelka z kevlaru, 9-10 pancerz wojskowy)
99	Broń ciężka (rzuć kostką: 1-4 RKM, 5-8 granatnik, 9-10 wyrzutnia rakiet)
100	Kryjówka! (Posse odnalazła schron lub ukrytą piwnicę – przysługują jej cztery dodatkowe rzuty).