

WYLECZYĆ BLADEGO

Autor:

System: Neuroshima 1.5

Setting: Toronto, Hamilton

Modyfikacje zasad: brak

Gotowe postacie: brak

Liczba graczy: dowolna

Liczba sesji: 1-2

Opis: Aby zdobyć lekarstwo na tajemniczą chorobę dla najpotężniejszego mafioso na północy, gracze zostaną rzućni do opustoszałego Hamilton, które stanowi punkt na trasie przejeżdżającego konwoju z lekarstwami. Tam przyjdzie im się zetknąć z czarnowłosą dziewczynką, rodem z japońskich horrorów, zmierzyć z jej opiekunami - dziwnym bladokórym plemieniem, zamieszkującym podziemia, stawić czoła poplecznikom nieuczciwego bossa, a wreszcie stanąć w obliczu trudnego wyboru moralnego - kto tak naprawdę bardziej zasługuje na leczenie.

*Gdy mrok spowije ziemię,
I niebo stuli czerń;
Gdy ciężkie maszyn brzemię
W ludzkości złoży cierń;*

*Gdy padnie każde miasto,
A z nieba spłynie rdza -
I niczym krwawe ciasto -
Pochłonie pot i piach;*

*Gdy wszystko to się stanie
Wiedz - koniec jest o krok.*

*Lecz niech cię noc nie złamie
Wyteżaj dobrze wzrok.*

*Nadejdzie od północy
Chucherko, dziewczę - kos
I milcząc, bez przemocy
Wypełni własny los.*

*Dziewczynka nic nie powie
Wypluta z jego płuc,
Lecz tylko ta się dowie
Jak cień Molocha zmóc.*

Przepowiednia proroka Moszego odnośnie dziewczynki - kosa, rozpowszechniana szeroko ostatnimi czasy wśród przymolochowych osad.

Wstęp.

WYLECZYĆ BLADEGO to przygoda mocno osadzona w apokaliptycznym świecie Neuroshimy, na jedną do dwóch sesji. Nie istnieją żadne specjalne wymagania jakie muszą spełniać gracze, poza dwoma poniższymi.

Ponieważ punktem wyjściowym dla rozegrania przygody jest Toronto, gracze powinni mieć jakiś dobry powód, aby się tam znaleźć. Równie ważnym i już ostatnim wymogiem jest istnienie związku między jedną z postaci graczy, a bossem MAFII Z TORONTO, ściślej chodzi o jakiś rodzaj długu owej postaci względem niego. Długu, z którego istnienia zresztą gracz może sobie nawet nie zdawać sprawy.

Możliwy rodzaj długu:

- Ludzie bossa zostawili graczowi dawno temu flaszkę wody kiedy umierał z pragnienia na pustyni.
- Boss pożyczył graczowi w jakiejś spelunie parę gambli, kiedy ten przymierał głodem.
- Boss udzielił graczowi jakiejś ważnej lekcji życiowej. Jeśli tak, to oprócz spłaty długu dobrze by było sprawdzić jaki użytek z owej lekcji gracz uczynił.
- Boss powiedział „nie rusz”, kiedy pies bossa chciał ugryźć gracza.
- Boss zwrócił uwagę gracza na niezłą laskę stojącą przy barze: „bierz się za nią, ma szerokie biodra, urodzi dużo dzieci”.
- Boss zabrał graczowi działkę tornado i wyrzucił przy nim do kanału, mówiąc: „ratuję ci życie, kiedyś to docenisz”.

Toronto.

Przed wojną prawdziwa metropolia, największe miasto w Kanadzie, stolica prowincji Ontario, prawie 3 miliony mieszkańców, ponad 150 grup etnicznych, robi wrażenie, co?

Oczywiście, szlag trafił Toronto tak jak i wszystko inne. Dziś to po prostu rozgrzebana dziura w ziemi, masa stali, gruzu i szkła. Trzeba jednak przyznać, że ponieważ najbliższe atomówki pieprznęły w Detroit, miasto ominęły radiacja i skażenie. Są tam względnie dobre warunki do życia. Od Molocha odgradzają

miasto wielkie jeziora, jest całkiem blisko do takich potęg jak Detroit i Nowy Jork, no i całkiem blisko do Quebecu gdzie już właściwie nie da się żyć, za to można spotkać wielkich kudłatych yeti, a wszystko jest popieprzone i dziwne, więc jakby ktoś chciał porobić zdjęcia...

MAFIA Z TORONTO

Nie słyszałeś o MAFII Z TORONTO? A o jej bossie, panu Herr Schmitt? Też nie? Może to i lepiej. Ale przyznaj, MAFIA Z TORONTO, to brzmi dumnie, prawda? Pan Herr Schmitt również tak uważa. I po co wymyślać jakieś głupie nazwy?

MAFIA Z TRORONTO to potężna formacja i biada temu kto sądzi inaczej. Jej macki sięgają daleko, więc, jak im nabruździsz, znajdą cię choćby w cholernej neodżungli. Nie, to nie żarty. Pan Herr Schmitt nigdy nie żartuje. MAFIA Z TORONTO liczy sobie od stu do nawet pięciuset członków. Nikt tego nigdy nie sprawdził i lepiej, żeby nikt nigdy nie musiał.

To biznes typowo rodzinny, więc jeśli płodzenie dzieci nie jest twoją najmocniejszą stroną, nie licz, że boss zechce zasilić tobą jej szeregi. Serio, MAFIA Z TORONTO jest jedynym tak dużym przedszkolem jakie znam. I to wcale nie znaczy, że dzieci w wieku trzech lat dostają tam karabin i pas z nabojami, o nie, pan Herr Schmitt jest prawdziwie rodzinnym typem i naprawdę kocha dzieci. W Toronto jest mała fabryka zabawek i dziecięcych mebelków. Nie wierzysz? Mówię poważnie. Pan Herr Schmitt ma ambicję odnowić pokolenie tej ziemi. Wszystkie jego nieczne postęпки wynikają właśnie z tej pobudki. Wiesz, że miał już piętnaście żon? Nie, nie mam pojęcia co się z nimi stało. Mówią, że pan Herr Schmitt jest niezwykle szarmancki wobec kobiet, więc to dziwna sprawa. Chociaż, w sumie, jak tak się dobrze zastanowić, nigdy nie słyszałem, aby mówiła to jakaś kobieta...

Tak czy inaczej, pani Ivona Schmitt niedawno została szesnastą żoną bossa i od razu zaczęły się problemy.

ROZPOCZĘCIE PRZYGODY

Wprowadzenie.

Drużyna, przebywająca akuratnie w Toronto, dostaje zlecenie od bossa MAFII Z TORONTO, pana Herr Schmitt na dostarczenie w wyznaczonym miejscu i czasie 24 dawek lekarstwa na popromienne zapalenie płuc - PZP (lekarstwo nazywa się PZPga czyli PZP go away. Hmm, oryginalnie, nie ma co). Jeden z członków drużyny jest winien bossowi przysługę, co w skrócie przedstawia się tak, że jeśli jej nie wykona, zostanie żywcem pogrzebany na środku pustyni Mojave. Opcjonalnie utopiony w Missisipi, lub rzucony mutkom na pożarcie. Ponieważ boss widział resztę drużyny w towarzystwie swojego dłużnika, ich życie jest na równi zagrożone, pan Herr Schmitt nie pozostawia żywymi świadków swoich zbrodni.

Właściwie nie wiadomo dokładnie kogo boss pragnie leczyć owym lekarstwem bo to informacja ściśle tajna, wiadomo natomiast dlaczego najął do jego dostarczenia naszych bohaterów; każdemu innemu musiałby zapłacić, bohaterom wystarczyło obiecać, że ich nie zabije.

Preludium. Villa Funny Games.

Przygoda zaczyna się od razu z kopyta. Niczego nie podejrzewających, wałęsających się ulicami Toronto bohaterów ni stąd ni z owąd zgarnia czarny bus. Wyskakuje paru dryblasów, lufy do czoła i dalejże, wsiadać do fury, złamasy.

Bohaterów przyjmuje boss w tajnym gnieździe swojej mafii, w na poły zdemolowanej Villi Funny Games. Co prawda każe ich wszędzie prowadzić z opaskami na oczach, ale czyni to jedynie dla zachowania pozorów, zupełnie nie dba o to ile zobaczą, z powodów, o których za chwilę.

Villa Funny Games

Ogromne domiszczce w prawdziwie włoskim stylu. Część willi się zapadła, wielką część dobudowano. Kryje się tam masa tajemnic, tajnych miejsc i kryjówek, ale w tej przygodzie, gracze nie będą mieli okazji do jej eksplorowania. Niechby spróbowali! To przede wszystkim mieszkanie pana Herr Schmitt i jego małżonki, okazjonalne miejsce spotkań przy organizacji większych skoków i imprez typu ślub, albo chrzciny (pan Herr Schmitt to nie tylko tradycjonalista, ale i człowiek głęboko religijny). Przedszkole i bazy z arsenałem znajdują się zupełnie gdzie indziej i są silnie strzeżone.

Jeden z sługusów bossa, Benito, na walnym zebraniu członków mafii i co ważne również w obecności nieco blado wyglądającej żony bossa, pani Ivony Schmitt wprowadzi BG w posiadanie pewnej tajnej informacji. Otóż z Detroit ruszył jakiś czas temu do Nowego Jorku konwój wyładowany lekarstwami i innym medycznym badziewiem. Wiadomo na pewno o dwóch opancerzonych furgonetkach i co najmniej czterech osłaniających ją wozach nowojorskiej policji. Być może do tego czasu najęto jeszcze kogoś do ochrony, ale to wątpliwe bo gostkom niewiarygodnie się śpieszy. Chcą dojechać jak najprędzej aby uniknąć nieprzyjemności po drodze. Wieści szybko się rozchodzą i na pewno niejeden gang już sobie ostrzy ząbki.

Do rozmowy kilkakrotnie włączy się żona bossa (przy okazji, żonka jest naprawdę niczego sobie poza tym, że okrutnie przybiedzona, blada i w chustce na głowie), z powątpiewaniem odniesie się do ubioru, wyposażenia i przede wszystkim liczby śmiałków. Pan Herr Schmitt za każdym razem zapewni, czerwieniąc na twarzy z hamowanego gniewu i wstydu, że to ludzie legendy, że nie z takimi już niebezpieczeństwami sobie radzili, że nie takie łupy odbijali, itp.

Pan Herr Schmitt

Tak się każe tytułować i nic nie poradzisz. Bez „pana” nawet nie podchodź. Ma pięćdziesiąt cztery lata i dokładnie na tyle wygląda. Szczupły, wysoki, mocno siwiejący i w nieodłącznym kapeluszu marki Stetson Alamosa na głowie. Kobietom może się podobać, ma w sobie coś z ducha westernowych Stanów. Władza bije od niego na kilometr. Chłopaki chodzą przy nim jak zegarki i widać, że darzą go ogromnym szacunkiem. Do bólu konserwatywny, ale, jak to bywa z szefami mafii, kieruje się własną wykładnią moralności. Długi zawsze spłaca, niczym cholerny Lannister, choć korzysta i z takiego motto: martwy dług to żaden dług. Co racja to racja.

Na osobności BG dowiedzą się jednak od bossa, że bossowi nie zależy specjalnie na łupie. Interesuje go wyłącznie zestaw 24 dawek lekarstwa. Sugeruje, że może nawet obejść się bez strzelania i wymachiwania bronią, może wystarczy odrobinę

perswazji. Generalnie, jak umie, mydli im oczy. Odwołuje się do pomysłowości BG, ale bynajmniej nie zamierza inwestować w przedsięwzięcie własnych gambli. Niech się lepiej cieszą, że w ogóle żyją.

Być może jeden z mafiosów, odpowiednio pociągnięty za język, opowie BG o chorobie żony bossa. Musi się to jednak stać jeszcze przed spotkaniem z bossem, najlepiej w trakcie prowadzenia graczy na miejsce. Sam od siebie mafioso doda, że słyszał o nieźle prosperującej jakiś czas temu w Hamilton samozwańczej wytwórni leków, której nazwy niestety nie pamięta, ale gdyby bohaterom nie udało się z konwojem mogliby jej poszukać, może coś tam jeszcze zostało. Co za miły typ.

Jeśli bohaterowie po naradzie zechcą z kimś jeszcze porozmawiać, pan Herr Schmitt skutecznie im to uniemożliwi i z pomocą swoich podwładnych bez zbędnego certolenia popędzi ich do drzwi.

Zaczyna się więc odliczanie. Bohaterowie mają 24 godziny na zrealizowanie zadania. Czas start!

I. Najemnicy.

Jeśli bohaterowie dysponują własnym pojazdem, będzie musiał im wystarczyć, a jeśli nie, boss obdaruje ich jakimś zdezelowanym rzęchem. W trakcie negocjacji, o ile zechcą je przeprowadzić uda im się jeszcze wytargować po zardzewiałej giwerze i kilkunastu sztukach amunicji. Na więcej niech nie liczą, kopa w dupę!

Bohaterowie, za radą bossa, ruszają na południowy zachód, w stronę opuszczonego portowego miasteczka Hamilton nad zachodnim krańcem jeziora Ontario, przez które niebawem ma przejeżdżać konwój, aby tam sporządzić zasadzkę.

Hamilton

Miasteczko jak setki innych. Tyle że z ładnym widokiem na jezioro i niezłym kawałkiem plaży. Wjazd do niego otwiera dzielnica domków jednorodzinnych. Dalej są bloki mieszkalne i wieżowce. Miasteczko, przynajmniej teoretycznie, jest opustoszałe, a szkoda, dzielnica portowa i same doki są utrzymane w niezłym stanie. Sporo jachtowych wraków można by nawet przy odrobinie chęci i czasu odświeżyć, wyremontować i spróbować ponownie puścić na wodę. Coś tu się musiało wydarzyć, coś bardzo niepokojącego.

Oczywiście z wszelkich przydatnych kłopotów, poza dryfującymi wrakami jachtów, miasteczko zostało gruntownie wyczyszczone. To że

nikt tu nie mieszka, nie znaczy, że różne grupy nie wpadają od czasu do czasu w poszukiwaniu tymczasowego schronienia i burd.

Droga do Hamilton to tak naprawdę nieustanna jazda przez resztki ogromnej aglomeracji miejskiej (tzw. GTA - Greater Toronto Area). Wzdłuż drogi całymi milami ciągną się ruiny zabudowań, zaś po lewej stronie biegnie linia falującego spokojnie wielkiego jeziora Ontario.

Po mniej więcej godzinie jazdy, kiedy na widnokręgu zaczynają się rysować odległe straszdyła pogruchotanych wieżowców Hamilton, drogę zajeżdża graczom czterech gości na motorach i już z daleka bez ostrzeżenia zaczynają pruć z kałachów. Wywiązuje się walka.

O co tak naprawdę chodzi?

Bossowi wcale nie zależy, żeby BG rzeczywiście dostarczyli w żądanym czasie lekarstwa. Rzecz w tym, żeby nie dostarczyli go w ogóle. Odgrywa teatr przed swoją małżonką i większością niewtajemniczonych kumpli, którzy w przeciwieństwie do graczy wiedzą tylko tyle, że żona bossa jest chora.

Otóż jakiś czas temu małżeństwo przestało się układać panu Herr Schmitt. W zasadzie, zaraz na początku. Żona coraz głębiej zaczęła wściubiać nosa do interesów i coraz bardziej grała na nerwach panu Herr Schmitt, który nie przywykł raczej do matriarchatu. Krótko mówiąc doszedł do wniosku, że ślub z tą heterą to najgorszy pomysł w jego życiu.

Tak się jednak złożyło, że podczas jednej z wypraw do nadmorskiego Quebecu, podczas której żona absolutnie życzyła sobie towarzyszyć mężowi, zachorowała na niezwykle ciężką śmiertelną odmianę popromiennego zapalenia płuc. Męczy się już biedaczka od tygodnia i w zasadzie powoli umiera, ale bynajmniej nie przeszkadza jej to w obsztorcowywaniu męża, w dodatku niejednokrotnie w towarzystwie jego mafiosów o każdą najmniejszą pierdołę. Pan Herr Schmitt idiotą nie jest i czuje bardzo dobrze, jak mocno traci przez to w ich oczach. Tylko czekać aż któryś sięgnie po osłabioną i rozchwianą władzę. Sam nie jest jednak przecież mordercą, a w każdym razie nie zabija kobiet, to znaczy żon, to znaczy własnej żony rzecz jasna! Nie, tego zrobić się nie waży. Choroba więc pojawiła się niczym szczęśliwe zrzędzenie losu. Wystarczy trochę poczekać, a żonka sama kipnie, chętnych do tak atrakcyjnego zamążpójścia panien w Toronto nie brakuje. Pani Ivona jednak nie odpuszcza, kto wie, może nawet coś podejrzewa; tak czy inaczej podowiadawała się tu i ówdzie i odkryła, że lekarstwo, choć skrajnie trudno dostępne - istnieje i rozkazała mężowi by dołożył wszelkich możliwych starań aby je zdobyć.

Widząc opieszałość męża, własnymi ścieżkami wywiedziała się o organizowanym konwoju do Nowego Jorku. Jest też absolutnie przekonana, że lekarstwo znajduje się w jednej z furgonetek. Cały pomysł zorganizowania wypadu na konwój wyszedł z jej inicjatywy.

Boss zatem robi z drużyny herosów przed jej oczami, aby uwierzyła, że wywiążą się z zadania najlepiej, a następnie już po ich odesłaniu bierze sobie kilku najemników spoza własnej mafii i każe im BG kropnąć. Żonie powie, że zrobił wszystko co w jego mocy. Owi najemnicy to oczywiście ci kolesie, którzy właśnie ostrzelali drużynę.

Kiedy trzech bandziorów padnie, ostatni - zresztą, pożał się Boże, ich szef - spróbuje wskoczyć na motor i dać dyla. Jeśli mu się to uda, od razu popędzi na północ, drogą, którą przyjechali BG i doniesie o wszystkim bossowi. Jeśli BG postanowią go ścigać, gostek tak dociśnie, że szybko zniknie im z oczu. Jechać dalej za nim nie ma sensu, tym bardziej, że zaczyna się zbierać na konkretną burzę. Od strony jeziora ciągną chmury. Zaczyna też solidnie pogrzzmiewać. Lepiej szybko znaleźć kryjówkę. W tych okolicach ulewy są tak samo długie jak niespodziewane. Na szczęście Hamilton jest już niedaleko.

II. Burza.

Wkrótce po tym jak Bohaterowie dotrą do miasteczka, rozpętuje się prawdziwe piekło. Podniesiona gwałtownym wichrem kurzawa zwala z nóg i przysypuje piachem. Zdziera nakrycia głów i wierzchnie ubrania, dostaje się wszędzie. Na szczęście o względnie bezpieczne schronienie w Hamilton nie jest trudno. Wkrótce zaczyna padać, potem lać, a potem już kompletnie nic nie wiadomo. Robi się ciemno jak w piekle i tylko od czasu do czasu niebo przecinają podłużne fioletowe błyskawice, waląc przy tym tak, że aż cała ziemia się trzęsie. Ciężko powiedzieć czy mija tak godzina czy cztery.

W pewnej chwili, w świetle jednej z błyskawic pojawia się w otworze wejściowym do schronienia ludzka sylwetka, potem wszystko zjada ciemność, a w kolejnym rozbłysku nikogo już tam nie ma. Jeśli któryś z graczy dysponuje latarką albo innym źródłem światła i tak nikogo nie uda mu się wychwycić. Dopiero kiedy poczuje czyjś dotyk na swojej dłoni skieruje snop na twarz czarnowłosej dziewczynki (trudny test na morale - w przypadku przegranej, latarka czy cokolwiek to jest, ze strachu wypada mu z dłoni, uderza w coś i psuje się. W przypadku wygranej BG nie dadzą się zaskoczyć, dziewczynka gdzieś znika, ale okaże się, że za każdą z postaci graczy stoi jedna osoba i przymierza się do ciosu pałką. Bohater ma sekundę, żeby ostrzec pozostałych. Chwilę później ktoś i tak wytrąca mu światło z rąk).

Potem wiele rzeczy dzieje się jednocześnie, ktoś krzyczy, ktoś się szamocze. Trzeba dobrze opisać tę walkę w ciemności. Jeśli test na morale został przegrany, BG dostają pałką przez łeb i tracą przytomność. W innym przypadku okaże się, że broń, która

trzymali gdzieś obok siebie została im zrabowana. Jeśli natomiast ktoś z BG sięgnie po pistolet lub nóż nieco bardziej ukryty w zanadrzu rozlegną się krzyki i błagania aby nie strzelać. W kolejnych przeblyskach widać podniesione ręce, wychudzone ciała i blade twarze. *Nie chcieliśmy was zabijać, błagamy, nie róbcie nam krzywdy, są z nami dzieci!*

Jeśli któryś z graczy mimo wszystko wypali, natychmiast dostaje pałką przez łeb i traci przytomność. Oddany strzał w związku z okolicznościami musi paść całkowicie na ślepo. Dlatego gracz rzuca 1k20 gdzie 1-15 oznacza trafienie mężczyzny, 16-19 - kobiety, 20 - dziecka. Następnie jeszcze raz rzuca 1k20 gdzie 1-15 oznacza lekkie draśnięcie, 16-19 - ciężką ranę, 20 - śmierć.

Jeśli gracz trafił kogoś z bladokórych reszta BG będzie się musiała sporo natrudzić, żeby przeprosić za jego czyn i jakoś się z linczu wykaraskać, w świetle strzelających piorunów szybko bowiem okazuje się, że otaczająca ich grupka liczy około 20 osób.

Bez względu na wynik rzutu, gracze sterroryzowani taką ilością pałek, choć wciąż jeszcze w jednym kawałku, zostaną poprowadzeni po ciemku schodami i korytarzami w dół, głęboko pod ziemię.

III. Bladoskórzy.

Bladoskórzy prowadzą graczy w całkowitym milczeniu i ciemnościach, dlatego wszelkie testy na wypatrywanie nie mają tu szans powodzenia. W pierwszym pomieszczeniu, w którym się zatrzymają, płonie jakiś oliwny kaganek. Tam też ocykają się bohaterowie o ile zostali wcześniej uderzeni. Przed wyruszeniem w głąb dokładnie ich przeszukano, o ile więc ktoś z BG nie przechowuje katany w zadku, nie mają prawa posiadać żadnej broni. Z postaciami graczy zostaje na straży pięciu bladokórych mężczyzn z pałkami, reszta znika w czeluściach tunelu.

Teraz można do woli popatrzeć sobie na tajemniczych porywaczy. Są chudzi, bardzo bladzi i zupełnie łysi, oczy mają mocno podkrażone, a źrenice dziwnie zwężone, jakby na podobieństwo kocich. Ubrani w rozpadające się szmaty i na bosy lub w ręcznie kleconych z kawałka deski i sznurka sandałach. Często pokasłują i brudnymi chustkami ścierają krew z ust. Indagowani

przez graczy nie będą się odzywać. Przy wyjątkowym nękanu pytaniami któryś odburknie coś w stylu: *siedźcie cicho!*

Zanim gracze zaczną kombinować jak się stąd wydostać, do pomieszczenia przez wąskie gardło tunelu bezgłośnie wchodzi bezwłosy i bezbrody starzec, a z nim garstka mężczyzn, kobiet i dzieci.

Jeśli bohaterowie do tej pory nie skrzywdzili nikogo z bladokórych, starzec grzecznie przeprosi za porwanie i (opcjonalnie) poturbowanie. Następnie zapyta o ich pochodzenie i cel wędrówki (nie jest specjalnie wyczulony na kłamstwo) i wreszcie wytłumaczy przyczynę takiego się z nimi obejścia. Jeśli bohaterowi zranili lub co gorsza zabili bladokórego nie będzie już tak życzliwy, za to bardzo smutny. Powie coś w rodzaju: *cóż, byliśmy może zbyt nieostrożni. Za to wy zbyt porywczy. Bóg nas osądzi.* Jeżeli ofiarą okaże się dziecko cała społeczność, łącznie ze starcem będzie do BG wyjątkowo negatywnie nastawiona aż do momentu gdy zrobią dla nich coś naprawdę ofiarnego.

Opowieść starca.

Bladokórzy są tu od paru dni. To kilka zakumanych rodzin. Przybyli z północy, z Sudbury, kiedy zaczęło się robić zbyt zimno i niebezpiecznie, aby tam żyć. Jednak, po drodze, przejeżdżając przez Toronto nabawili się jakiegoś paskudnego choróbka, od którego wkrótce zaczęli krwawo kaszleć, wypadały im włosy, skóra zrobiła się blada, a źrenice zwęziły jak u kotów. Stali się wrażliwi na słońce i księżyc tak bardzo, że musieli schronić się w piwnicach jednego z budynków Hamilton. Kilkoro najsłabszych członków społeczności już pochowali. Od tej pory czatują na kogokolwiek, kto pomógłby im zdiagnozować chorobę i kogo można by pchnąć w poszukiwaniu leku. Los właśnie się do nich uśmiechnął.

Starzec

Jeśli graczom uda się go napoić jakimś wysokowym trunkiem zdradzi swoje imię. Brzmi ono... Stokrotka. Tak, teraz już wiadomo dlaczego wszyscy tytułują go starcem.

Ma osiemdziesiąt parę lat, a w świecie sprzed wojny zajmował się iluzją. Ponoć był najlepszym prestigidzi... prestigidita... presti... nosz, kurwa! Najlepszym magikiem był, jasne?! Tyle może powie. Może. Rany, co za popieprzone słowo...

Jeśli wśród graczy jest ktoś z umiejętnością leczenia chorób, nie na wiele mu się to zda, gdyż choróbko panoszy się od niedawna i głównie na północy. Więc o ile gracz pochodzi z

północy lub odwiedzał ją w miarę niedawno, rozpozna chorobę w przeciętnym teście leczenia chorób. Bardziej jednak prawdopodobne, że gracze sami na to wpadną, łącząc fakty takie jak bladeść żony bossa, chustka na jej głowie, wyciemnione pomieszczenie, w którym odbywali wówczas rozmowę z wyglądem bladokórych. Oczywiście mamy do czynienia z popromiennym zapaleniem płuc - PZP.

Nawet jeśli nazwa choroby padnie z ust graczy, na bladokórych nie robi to wielkiego wrażenia. W nosie mają nazwę, chcą być zdrowi. Starzec popycha w stronę BG ową czarnowłosa dziewczynkę, którą ujrzeli na górze w czasie burzy. Ta pokazuje im ulotkę.

AmericoMedico

Robimy leki do twojej apteki!!!
Nasza wytwórnia zaopatrzy cię w zamiennik
Każdego istniejącego leku.
Nie istniejący, a potrzebny
Opracujemy na miejscu.
Nie ma lipy!

Znalazła to przedwczoraj na ulicy - powie starzec. - Zanim zeszedliśmy tutaj. Cały plik takich karteluszek. Głupia, nie umie czytać, nie wiedziała jakie to ważne, dopiero wczoraj pokazała je mi. Twierdzi, że widziała witrynę z identycznym symbolem gdzieś w mieście, a za powybijanymi szybami metalowe szafki zamykane na kluczyk, takie jak do lekarstw. To nasza jedyna nadzieja.

Być może jeden z bohaterów wspomni o zbliżającym się konwoju. Doskonale, przyspieszy to tylko werdykt, który zapadnie tak czy inaczej. Prośba starca, mimo że ów generalnie jest miłusi i sympatyczny nie pozostawia graczom wielkiego wyboru. Jeden zostaje pod ziemią, reszta rusza po lekarstwo. Tylko migusiem! Starzec daje bohaterom chwilę na podjęcie decyzji, ale jest niecierpliwy. Warto też przypomnieć samym graczom, że zegar tyka, a boss nie zdierży opóźnienia. Wszelkie próby siłowego rozwiązania sprawy są skazane na porażkę i tylko jeszcze bardziej rozsierdzą bladokórych, którzy wówczas sami zdecydują kto zostanie na dole.

Kiedy już gracze uporają się z wyborem, do ochotników wracających na powierzchnię dołączy z dyrektywy starca czarnowłosa dziewczynka. Kaszle i blada jest jak pozostali, ale z niewiadomych przyczyn choroba oszczędziła jej włosy i nie dotknęła światłowstrętem (dotyczy to tylko słońca i księżyca). Za to dziewczynka od urodzenia jest niema. Porozumiewa się na migi. Pięknie, co? Starzec bał się ją posyłać samą na poszukiwanie leków bo po mieście całkiem niedawno kręciły się jakieś gangusy. Teraz mała poprowadzi bohaterów do miejsca gdzie wedle wszelkich przesłanek winna znajdować się wytwórnia AmericoMedico. Nie trzeba chyba dodawać, że w razie gdyby dziewczynce włos spadł z głowy, bladokórzy spałują więzionego gracza na śmierć.

Dziewczynka

Dziwne dziecko. Ma około dwunastu lat. Mówią na nią Maya. Chuda, blada, czarnowłosa. Wydaje się być bardzo odważna. Tyle mniej więcej o niej wiadomo. Czyli niewiele.

Dziewczynka na początku przyczepi się do jednego z graczy i odtąd, nie będzie go odstępować na krok. Dobrze, żeby to był najtwardszy z graczy, taki stallone, który nigdy nie odpuszcza, dziecko będzie dla niego prawdziwym utrapieniem.

Przed wyruszeniem w drogę, bohaterom zostanie zwrócona ich broń, mogą też poprosić o jakieś dodatkowe wyposażenie i oczywiście je dostaną. Kilka racji żywności, trochę amunicji, niestety żadnej broni poza pałkami i starym coltem, którego jednak starzec łatwo nie odda, może też kilka rupieci, jakich akurat bohaterowie potrzebują. Dopieścimy ich, a co. Wkrótce i tak dostaną lanie.

A właściwie już za chwilę. Zanim grupa poszukiwawcza wyruszy w górę schodów, gdzieś wysoko nad nimi rozlegnie się terkoczący dźwięk karabinu, a zaraz potem głucho zadudni wybuch. Ziemia zatrzęsie się a głowy przysypie im chmura tynku.

W tak zwanym międzyczasie

Ocalony cudem najemnik z rozdziału I-szego, Bob, nieco oszołomiony po łomocie jaki jego kompanom sprawili gracze, pogazował wprost do bossa. Jak łatwo się domyślić, ten nie był specjalnie wyrozumiały. Już po chwili głowa Boba poturlała się po kurniku (tak, właśnie po kurniku. Dzieci lubią rosół, to jasne).

Pan Herr Schmitt nie stracił jednak rezonu i postanowił pójść po rozum do głowy. Przecież nie musi zaraz rozwalać bohaterów, wszak może im się nie udać z konwojem. Wystarczy posłać kilku ludzi (oczywiście wciąż w tajemnicy przed żoną), którzy z daleka poobserwują sytuację i w razie powodzenia odstrzelą graczy już w drodze powrotnej, bez świadków. A może nawet zdołają wcześniej nieco

poprzeszkadzać. Wybrał więc szóstkę w miarę bystrych i ostrzelanych chłopaków, i koniecznie takich, których w Villi Funny Games gracze nie widzieli, powkładał różne przykazania do głów i posłał śladami graczy. Ha, zobaczmy co się wydarzyło.

Tajniacy dojechali na miejsce w momencie gdy burza rozszalała się już na dobre, po pozostawionym pojeździe namierzyli z grubsza pozycję drużyny. Jeśli gracze zostawili brykę w dużej odległości od kryjówki (choć przy zręcznym odrysowaniu gwałtowności burzy w życiu do tego nie dojdzie), nic nie szkodzi, w zespole tajniaków jest genialny tropiciel, poradzi sobie nawet w deszczu. Poczekali aż deszcz nieco osłabnie, ale...

w „dodatkowym” międzyczasie do Hamilton ze swadą i łomotem zajechał konwój w asyście nowojorskiej policji, po czym zatrzymał się w jakimś zaułku w celu przeczekania burzy. Jeden z tajniaków, ten aktorsko najzdolniejszy (jest też w zespole aktor, a co) grzecznie ukrył broń, nasadził na skronie czarny kapelusz i ujawnił się z podniesionymi rękami jako wędrowny kaznodzieja. Ściszoną głosem, rozglądając się na boki przekazał policjantom wieść o krążącej w pobliżu szajce wyjątkowo wrednych i niebezpiecznych gangusów i z grubsza opisał wygląd graczy. Następnie wygłosił z pamięci kilka biblijnych wersetów i ostrzegł przed nadchodzącym potopem, i wreszcie odszedł szukać swoich zbłąkanych „owieczek”.

Skoro gracze nadal nie wychodzili, tajniacy postanowili wkroczyć do akcji. Ku ich zaskoczeniu, wewnątrz ślad po bohaterach się urywał. Tropiciel namierzył za to tajne wejście do piwnic, a kiedy zdołali pokonać pierwszy poziom w głąb, na drodze stanęli im bladokórzy. Mafiozi nie zamierzali bawić się w wyrozumiałych litościwców i już po pierwszym uderzeniu pałą z zaskoczenia, od razu skosili biedaków kilkoma seriami z broni automatycznej. Dla bezpieczeństwa wrzucili na niższy poziom granat. No, więc wszystko jasne.

Acha, jeśli gracze byli tacy cwani, że skasowali jednak wszystkich najemników, wówczas boss i tak decyduje się wysłać tajniaków – w końcu najemnicy długo nie wracają po nagrodę, to nietypowe, może się skurkwańcy dogadali z graczami albo co, lepiej chuchać na zimne.

IV. Tajniacy.

Jeśli bohaterowie ruszą obczaić sytuację, z początku niewiele zdołają ustalić; na końcu korytarza, u stóp schodów, leży kilka trupów bladokórych, a także mnóstwo gruzu i pyłu. Pył unosi się wszędzie i całkowicie zasłania widok górnej części schodów. Oczywiście, to wszystko gracze mogą dostrzec, o ile dysponują jakimś źródłem światła, lub noktowizorem. W razie czego, starzec posiada latarkę i kilka jeszcze oliwnych kaganków. Z powodu zamieszania jakie powstało wśród bladokórych, nikt nie pilnuje członka drużyny, który miał pozostać na dole, więc bez obaw może dołączyć do swoich. Nikt nawet tego nie zauważy.

Potem, ni stąd ni zowąd, pylistą chmurę przetną dwa laserowe promienie (o w mordę, laserowe celowniki w neuroshimie, ale

czad. Hej, MAFIA Z TORONTO, mówi Ci to coś?), a jeśli tylko ktoś zacznie krzyczeć lub głośniej się odezwie, rozpocznie się ostrzał. Krzykaczy, w postaci choćby bladokórych nie brakuje, a zatem... jatka!

Do odrysowania jest prawdziwa perełka w postaci chaotycznej walki w wąskim gardle korytarza i częściowo na schodach (choć lepiej spieprzać stamtąd jak najprędzej - goście koszą równo z ziemią). W korytarzu różnego rodzaju osłon nie brakuje. Jest sporo miejsca i okazji na prowadzenie ofiarnych czynności ratowniczych - dookoła pęta się jeszcze kilkoro kobiet i dzieci.

Starzec dobywa swojego colta i pruje ile wlezie, przeładowując co chwilę. Jeśli gracze dysponują nadmiarem broni (chyba byli na tyle rozgarnięci, żeby zgarnąć kałachy martwym najemnikom), bardzo pomoże im podzielenie się nią z innymi mężczyznami, może któraś z kobiet chciałaby postrzelać? Czarnowłosa dziewczynka o dziwo również nie traci zimnej krwi, dobywa skądś zgrabną procę i sądząc po krzykach posługuje się nią wcale nieźle (nikogo nie zabije, ale może złamać nos, lub wybić oko).

Walka trwa, dopóki wszyscy czterej agresorzy nie padną. Zaraz, zaraz, czterej? A co z pozostałą dwójką?

Spokojnie, śpieszę z wyjaśnieniem

Skoro tylko tropiciel namierzył zejście do piwnic, sam schodzić nie zamierzał, nie pozwoliliby mu na to zresztą kompani, jest zbyt cennym nabytkiem dla bossa i gdyby coś mu się stało, mieliby przesrane. Towarzyszy mu aktor (niemniej przydatny bossowi), wspólnie mają czatować na straży.

Skoro już wszystko jasne, wypadałoby opatrzyć rany, również te cudze, spróbować nareperować i ewentualnie uzupełnić sprzęt i ruszać na zewkę, czas goni. Starzec, sam lekko ranny, nie próbuje już zatrzymywać zakładnika. Tym bardziej, jeśli gracze dokonali jakichś heroiczných czynów w obronie bladokórych...
...ale jeśli macie Boga w sercu, błagam, pomóżcie nam!

Już przy wyjściu, jednego z bohaterów zatrzymuje potajemnie kobieta, ta sama, która prosiła o broń w trakcie strzelaniny. Gdzieś na powierzchni zostawiła płócienny woreczek, a w nim zdjęcie swojego zmarłego męża. Fotografia jest dla niej jak relikwia, gotowa oddać za nią swoje ostatnie mienie (tj. kilka bandaży, starą lornetkę, palnik acetylenowy, nóż, pałkę, a

nawet kluczyki do jakiegoś superwozu jej męża, który dawno temu przepadł gdzieś w okolicach Nashville). *Nie będziecie musieli się babrać z kabelkami.* Doprawdy, równa babka.

V. Znów na powierzchni.

Pojawienie się graczy (a już zwłaszcza pokasłującej dziewczynki razem z nimi) u wylotu schodów jest dla pozostałych tajniaków, czyli tropiciela i aktora pewnie nie mniejszym zaskoczeniem niż dla BG. Ale są dobrzy, nie dadzą tego po sobie poznać (więc *hold your horses*, gracze, zostawcie kości), aktor od razu przejmie pałeczkę. Tak, tak, kapelusz i biblia są już na podorędziu.

O rany, poradziliście sobie z nimi, cwaniaki z was! Próbowaliśmy gości powstrzymać, ale nie słuchali, ktoś im nawciskał *kitu.*

Kto? A bo to wiadomo? Uparli się, że muszą usunąć zagrożenie dla konwoju. Ano, aktor wciska na całego, że ci martwi koleś na dole to najemnicy, najęci przez nowojorskich policjantów do ochrony konwoju (ależ ruch się zrobił w tym Hamilton), że dostrzegli zagrożenie w postaci chowających się BG i postanowili je usunąć.

A oni dwaj to niby kto? No jak to kto? *Tak mówi Pan: „znajdzie łaskę na pustyni naród co wyszedł cało spod miecza...” itd., wiecie jak to idzie. Chodzę gdzie mnie oczy poniosą i głoszę, a ten tutaj to świeżo nawrócony gangus - klepie kumpla po ramieniu - dlatego takie ma oczka kaprawe.*

Ciężko będzie przegadać typa, ale może w drużynie jest ktoś, komu się to uda. Tak czy owak, aktor zaproponuje, że zaprowadzi ich wprost do konwoju i przekona policjantów, że BG to porządne chłopy.

Teraz możliwości są dwie, gracze, jeśli nie ufają tajniakom, mogą wraz z dziewczynką ruszyć na poszukiwania wytwórni leków (tajniacy wówczas odejdą i będą BG obserwować z daleka), albo podążyć za radą aktora w stronę konwoju.

Oczywiście, jeśli są pomysłowi, równie dobrze mogą wziąć na spytki tych dwóch gagatków, mogą nawet spróbować wycisnąć z nich prawdę siłowo, z pomocą tortur i kto wie, może im się to uda (pytanie czy zechcą ratować żonę bossa na siłę, wbrew woli

samego bossa). Mogą też wziąć ich jako zakładników, co wydaje się być całkiem niezłym pomysłem. Na pewno jednak, w obliczu zagrożenia, tajniacy będą stawiać czynny opór i zbyt łatwo graczom z nimi nie pójdzie.

Trzeba też pamiętać, że aktor jest NAPRAWDĘ przekonujący.

Acha, burza już przeszła, poza rozciapczanym od deszczu podłożem nie ma po niej śladu.

VI. Wytwórnia.

Dziewczynka, mimo że niema, nie jest szczególnie skryta. Na wszelkie pytania odpowie chętnie na migi. Po drodze do wytwórnii można spróbować wyciągnąć z niej to i owo.

Jej rodzice zaginęli (bardziej prawdopodobne, że po prostu nie żyją, ale dziewczynka tego nie przyzna, pielęgnuje w sercu pamięć o nich). Została znaleziona przez starca u stóp molocha. Wyniosła ją stamtąd jedna z maszyn, tak twierdzi. Moloch jej nie chciał. Dziwna sprawa. Społeczność przygarnęła ją jak swoją.

Tyle gracze mogą się dowiedzieć o ile MG zdoła odegrać tak skomplikowaną pantomimę. Powodzenia.

Droga do wytwórnii nie zajmie graczom zbyt wiele czasu. Wprawdzie dziewczynka kilka razy zabłądzi i pomyli drogę (jeśli gracz, który otrzymał od bladokórej kobiety zlecenie odnalezienia woreczka będzie się uważnie rozglądał, to to jest dobry moment, aby w którymś z takich zaułków znalazł go przy przeciętnym teście wypatrywania), ale ostatecznie doprowadzi drużynę do celu.

Jest zbita witryna, jest symbol AmericoMedico nad nią, są metalowe szafki. A więc do dzieła. Żeby je otworzyć, potrzebne będą minimalne złodziejskie umiejętności i wytrych. W braku tychże, można pokusić się o otwarcie pancernych szafek łomem, albo po prostu napaść w nie czymś ciężkim tak długo aż się cholery rozpękna.

Póki gracze biedzą się nad ich otwarciem warto pozastanawiać się, jakim cudem nikt do tej pory tego miejsca nie ograbił. Jakiś test na spostrzegawczość? Wokół gruz i szkło jest uprzątnięte, a w środku w miarę czysto i schludnie. Ktoś

musiał ewakuować się stąd całkiem niedawno i to - sądząc po rozbitej witrynie - w podskokach. Dziwna sprawa.

Szafki skrywają prawdziwe skarby. Sądząc po etykietach, gracze właśnie stali się posiadaczami małej fortuny. Jest tu wszystko, od kropli na katar, poprzez proszki na ból głowy aż po chininę i maść odwrzodzającą. Jeśli gracze chorują na jakieś przewlekłości, zaopatrzenie szafek wystarczy im na przynajmniej rok życia bez stresu. Fajnie, nie? Ale, co najważniejsze, w jednej z nich znajduje się pakiecik dwudziestu zestawów tabsów do leczenia popromiennego zapalenia płuc - 24 dawki każdy. Jeśli gracze przeczytają ulotkę dołączoną do opakowania stanie się jasne, dlaczego bossowi wystarczył jeden taki zestaw, 24 dawki są potrzebne do całkowitego wyleczenia jednej osoby.

No dobra, chłopaki, niech ktoś podjedzie furą, bo sami wszystkiego nie dźwigniemy.

To teraz, żeby nie było tak kolorowo

Te leki to ściema. Jakżeby inaczej? Jeden wielki pic na wodę. Placebo. Tu trochę cukru pudru, tam zdrapanego ze ściany wapna i jakoś interes się kręcił. Aż wreszcie małego cholernego leprekauna (serio, tak wyglądał, rudy karzeł ze złośliwym uśmiechem i uciekającym lewym okiem), tj. właściciela tej budy, dopadły macki sprawiedliwości w postaci pana sędziego z odleglejszych znacznie rejonów, równie zresztą samozwańczego jak cały ten lokal. Dosłownie parę dni temu. Cóż, nosił wilk razy kilka...

Sporo ludzi, zwłaszcza tych mieszkających w pobliżu wiedziało o oszuście, wiedział i boss i żona bossa, mieli układ, każdy robił swoje i nie wchodził drugiemu w paradę. Niestety, mafioso, który bąknął o niej graczom - nie wiedział. Intencje miał jednak jak najlepsze. Bładoskórzy, jako że nietutejsi rzecz jasna też nic o skubańcu nie słyszeli. Gracze pewnie myślą, że złapali Pana Boga za nogi? Ale im dokopiemy.

Jeśli jest w drużynie medyk, albo spec od lekarstw czy czegoś takiego, lub nawet chemik i zechce sprawdzić autentyczność lekarstwa (raczej mało prawdopodobne, co?) to oczywiście przy odpowiednich testach zdoła dociec szalbierstwa.

Pytanie dokąd udadzą się gracze jeśli tak się nie stanie. Polecą od razu do bossa? Oj, będzie niemiło. Zechcą najpierw wyleczyć dziewczynkę i jej towarzyszy niedoli? Niech próbują szczęścia. A może dla pewności poszukają jeszcze tego konwoju? O, doskonały wybór!

VII. Konwój.

Gracze zaufali aktorowi? Albo przynajmniej zdecydowali się niezależnie od jego rad w pierwszej kolejności spróbować sił z konwojem? Czemu nie, w końcu po to tu przyjechali. Jeśli dadzą się tajniakom prowadzić jak świnie na rzeź, nie próbując ich schwytać na postronek, nie trzymając na muszce, ani nic z tych rzeczy, cóż, niewątpliwie rzezi doświadczą.

Kiedy tylko aktor doprowadzi graczy w pobliże miejsca, gdzie stacjonują zaparkowane wozy konwoju, natychmiast zerwie się jak z procy i uciekając w stronę policjantów odda na ślepo kilka strzałów (chyba, że gracze zachowali choć na tyle rozsądku, aby gości przeszukać i odebrać im broń), krzyząc: *to oni, to ci gangersi! Są tutaj! Zabijcie ich!* Jego kompan, tropiciel, nie jest taki zręczny i kumaty w improwizacji, w dodatku przecież nie mieli kiedy uzgodnić taktyki, więc łatwiej będzie graczom go przytrzymać, a później np, posłużyć się nim jako zakładnikiem.

Jeśli gracze trzymają typów blisko siebie, na uwięzi, aktor zacznie się rzucać i z grubsza będzie krzyczał to samo.

Policjanci zaalarmowani hałasem chwycą za broń i rzuca się w stronę skąd dochodzi. Jest ich dwunastu. Natychmiast otoczą bohaterów. Pierwsi nie oddadzą strzału (umówmy się, jest tam dziecko), w tym szansa dla graczy na dyplomatyczne rozwiązanie niefajnej sytuacji. Nie będzie łatwo. Aktor jątrzy i napuszcza, trzeba będzie go przegadać, zapewnić o pokojowych intencjach i najlepiej przejść od razu do sedna, że chodzi o lek, że przecież chcieli zapłacić, że ktoś umrze jeśli nie pomogą itd. Chyba dadzą radę, co nie?

Przekonanie policjantów mimo wszystko nie powinno być trudnym zadaniem. Jeśli bohaterowie zachowają zimną krew, histeryczne wrzaski aktora w końcu wydadzą się szefowi ochrony podejrzane. Przecież nie zna ani jego, ani graczy, dlaczego więc miałyby ufać bardziej jemu niż im. Być może gracze zdołają tak zdrowo zakręcić, że policjanci zatrzymają obydwu krętaczy jako podejrzanych gagatków.

Jeżeli jednak graczom puszcza nerwy i do nadbiegających policjantów od razu otworzą ogień, rozpocznie się straszna jatka. Gliniarze na pewno mają sporą przewagę liczebną, są też świetnie wyposażeni i stoi za nimi prawo. Nawet jeśli gracze wyjdą z tego cało, ich reputacja powinna spaść na łeb na szyję. W dodatku, jak tylko rozpocznie się strzelanina, do policjantów dołączą kierowcy furgonetek i ich ochroniarze, łącznie czwórka uzbrojonych ludzi. Razem 16.

Mimo wszystko, kiedy BG pochowają się już za jakieś osłony, a w powietrzu będzie hulać grad pocisków, wciąż mają szanse pokojowego wybrnięcia. Wystarczy przestać strzelać, wywiesić białą flagę i wykrzyknąć, że zaszła pomyłka, że strzelili z rozędu, itd. Jasne, że będzie o wiele trudniej, ale wciąż do zrobienia.

Może być i tak, że gracze od początku przegnątaj tajniaków, nie chcąc korzystać z ich usług, wówczas cholerniki na pewno będą ich obserwować z daleka i w odpowiednim czasie wkroczą do akcji.

No i jak? Policjanci obłaskawieni? Można zacząć pertraktować? No, to pertraktujmy. Podejdzcie gruby pan odpowiedzialny za wieziony towar, razem z drugim, chudym panem - obaj są kierowcami furgonetek. Co tu dużo mówić, na lekarstwa czeka w Nowym Jorku cały wielki komitet powitalny, rząd chce tam zrobić porządne zaplecze medyczne dla grup wypadowych na Molocha. Lekarstwa więc nie są na sprzedaż. *Nie, nie są na sprzedaż, powiedziałem, głusi jesteście?! A tak w ogóle czego potrzebujecie? Hej, Steve, mamy coś na popromienne zapalenie płuc? No dobra, ile jesteście nam w stanie zaproponować?*

No i gracze wywlekają swoje gamble i zaczyna się targowanie, mam rację? Jeżeli zechcą ratować jedynie żonę bossa i wystarczy im tych 24 dawek (czyli jedno opakowanie) to grubemu panu wystarczy powiedzieć po jednej spluwie i zapasie amunicji, ewntualnie coś naprawdę porządnego o podobnej wartości. Żadnego badziewia nie przyjmie, a jeśli gracze spróbują go okpić tylko się wkurzy i z zakupów będą nici.

Ale jeśli idzie o znacznie większą dawkę, bo gracze chcą przecież pomóc pętającej się z nimi dziewczusce, prawda, a dziewczuszka nie weźmie leku, jeśli nie pomogą także reszcie bladokórych, prawda, no toooo już nie będzie tak łatwo.

Widzicie, grubemu panu marzy się bryka. Jeździ wprawdzie tą furgonetką, ale tak naprawdę ona należy do zleceniodawcy. On chce własną, fajną brykę. I co gracze na to?

Opcje są dwie. Oddają mu swoją furę i mają zapas w pełni działających dawek do uleczenia całej wioski indiańskiej (do tego może uda im się wytargować trochę innych medykamentów, np. na własne schorzenia), albo... pamiętacie, tamta bladokóra pani pod ziemią dała wam jakieś kluczyki. Niech kombinują, może mimo wszystko da się grubasowi wkręcić jakiś kit. A może to wcale nie jest taki dobry deal. Może to auto naprawdę gdzieś istnieje przysypane pustynnym piachem, może to jakiś super duper odstrzelony mustang GT z chromowanymi zderzakami i doczepionym działkiem na masce, może w breloku kluczyka kryje się mapa jak do niego dotrzeć, ooo, już się mordki uśmiechają. No, niech sobie radzą, chłopaki.

Co jeśli auto stanowi za duże wyrzeczenie, gracze nie chcą kombinować z kluczykami i postanawiają zakończyć targowanie na poziomie 24 dawek? Cóż, niech więc jeden z graczy, ni stąd, ni zowąd zanieś się suchym kaszlem, niech splunie krwią. Ojć, zaraził się, biedaczyna? To mówisz pan, że chcesz auto, tak?

Niezależnie od wyniku zakupów, pozostawieni wolno mafiozi będą dalej knuć jak uniemożliwić bohaterom dostarczenie bossowi leku. A to przedziurawia koła należącego do nich samochodu (no, chyba że już do nich nie należy), a to spróbują ich obrabować. W ostateczności sięgną po broń.

VIII. Zakończenie.

Pora zwierać wątki. Gracze mają leki. Prawdziwe lub fałszywe. Przynajmniej jeden z nich choruje na popromienne zapalenie płuc. Uporali się, bądź też nie z pozostałą dwójką mafiozów. Wiedzą lub nie wiedzą, że boss ich wykiwał i zamierza jak najprędzej odstrzelić, aby nie dopuścić by lek dotarł do małżonki. Mają lub nie mają auta, a zatem mogą lub nie mogą dojechać na czas do Toronto z lekarstwem. Chcą pomóc bladokórym, a może ratować tylko własną skórę. Po kolei.

Leki.

Jeśli gracze zechcą leczyć kogokolwiek, łącznie z samymi sobą fałszywymi lekarstwami to oczywiście efekt ozdrowieńczy nie

zajdzie i fakt ten prędzej czy później wyjdzie na jaw. Wedle ulotki dołączonej do opakowania bladość skóry powinna zacząć zanikać już w ciągu godziny od zażycia pierwszej dawki lekarstwa, a po ciele winno się rozchodzić miłe ciepło. Pozostałe dawki stosuje się głównie w celu zablokowania nawrotów choroby przez kolejne 23 dni aż do ich całkowitego wyeliminowania.

Tajniacy.

Jeśli zostali zdemaskowani przez graczy, to albo już nie żyją, albo gracze trzymają ich w jakichś sobie tylko znanych celach, no chyba, że im uciekli. W ostatnim przypadku z pewnością nie dadzą o sobie zapomnieć i będą graczy nękać tak długo, aż ci jednak w końcu ich odstrzelą. Będą z pewnością niezłą kartą przetargową w przypadku spotkania z bossem.

Bładoskórzy.

Jeśli bohaterowie spróbują ich wyleczyć fałszywymi lekarstwami, szybko wyjdzie na jaw, że nic z tego. Wśród bładoskórych na pewno znajdzie się ktoś kto rozpozna zmieloną kredę. Trzeba będzie wtedy wracać do konwoju, albo położyć lachę. Z drugiej strony, dziewczynka. I te jej wielkie błagalne oczy...

Jeśli natomiast leki będą prawdziwe, zmiany zajdą szybko, już po upływie kilku minut powinny pojawić się pierwsze rumieńce. Starzec i reszta nie będą się posiadać z radości. Na pewno znajdzie się coś jeszcze, czym zechcą obdarować swoich wybawicieli.

Fura.

Gracze pozbyli się fury? Co za pech. Ale przecież nie są debilami, mogą wyprosić, żeby grubas zawiózł ich do Toronto, w końcu to tylko godzinka z okładem. Na nogach będą szli znaaacznie dłużej. Może też jakiś policjant okaże się tak miły? Jeżeli gracze poruszą tę sprawę przy bładoskórych, zaraz po tym jak skutecznie udało im się dostarczyć działający lek, któryś z nich wytoczy z odmetów piwnic stary motor z przyczepką. *Jest nam potrzebny, więc musicie potem zwrócić.* No tak, tylko trzeba najpierw cholerstwo jakoś wytoczyć na powierzchnię...

Zaraz, zaraz, a motory uciukanych najemników? Chyba gracze nie strzelali w koła i baki, co? No i tajniacy też czymś musieli przyjechać. W takim razie lepiej, żeby do tej pory gracze już się z nimi uporali, bo w przeciwnym razie przebite koła są więcej niż pewne.

Gangusy.

Jeśli przygoda toczy się za szybko, albo graczom za bardzo się nudzi można wprowadzić małe spięcie z dowolnie wybranym gangiem. Taki konwój to prawdziwy rarytas. Kto by się nie połasił. Jeśli gracze pomogą policjantom i grubasowi w odparciu ataku z pewnością zyskają parę dodatkowych punktów. Może nawet nie będą wówczas musieli oddawać samochodu.

Dziewczynka.

Z bladokórnymi poza przywiązaniem i wdzięcznością za tyle lat troski nic jej nie łączy. Jak tylko wyczuje w graczach awanturników, buńczucznie bujających się po całym świecie, od razu rozpali się w niej nadzieja odnalezienia rodziców. Na pewno nie tak łatwo będzie się od niej uwolnić, na pewno starzec łatwo z niej nie zrezygnuje, ale też siłą przy sobie trzymać jej nie zamierza. Mocno wierzy w przeznaczenie.

W tym dziecku kryje się jakaś tajemnica.

Boss.

Jadą do bossa? Ale fajnie. Na pewno się nie ucieszy, że sprzedali podarowaną przez niego furę. Na pewno się nie ucieszy, że kropnęli najemników i sześcioro jego ludzi. O żesz w dupę, aktora i tropiciela też? Skurwysyny! Cholera jasna, na pewno się nie cieszy, że wiozą ze sobą lekarstwo. Bo skoro tu są, to chyba je mają, prawda (pytanie czy prawdziwe, czy fałszywe)?

Najgorsze, że niewiele może zrobić, bo kurzawę ciągnącą się za pojazdem wypatrzył wcześniej pierwszy donosiciel małżonki i ta stoi już wiernie przy mężu, wyczekując delegacji. No, może raczej siedzi, w wyciemnionym wnętrzu pancernego wozu i zerka przez szparkę.

Jeszcze zabawniej będzie, jeśli bohaterowie zajadą policyjnym wozem. To się pan Herr Schmitt zdziwi, mam nadzieję, że nie zacznie od razu walić z bazooki. Chyba nie, z policją ma raczej neutralne stosunki, po co je psuć.

Ale najzabawniejsze jest to, że jeśli gracze szczęśliwie wyleczą bossowi żonę (teraz nie ma już wyjścia, trzeba podać jej lekarstwo) ten znienawidzi ich znacznie bardziej niż gdyby po całej robocie wcale do niego nie wracali (a tak przecież też może się wydarzyć).

Mają teraz o jednego zapiekłego wroga więcej. Na pewno są szczęśliwi, prawda? I może wciąż zupełnie niczego nieświadomi?

Paradoksalnie, lecz analogicznie do poprzedniej sytuacji, w przypadku podania pani Ivonie placebo, boss mało z butów nie wyskoczy, gdy lek nie tylko nie zadziała, ale jeszcze żonka wkrótce umrze. Nie pokaże tego po sobie, ale gracze będą na pewno zdziwieni jego zachowaniem. Oczywiście wyrzuci ich precz, lecz nie zabije.

Pan Herr Schmitt z całą pewnością zainteresuje się dziewczynką, o ile gracze zabrali ją ze sobą, co jest niemal pewne, biorąc pod uwagę jaki problem sprawia oderwanie jej od ulubionego bohatera. Pan Herr Schmitt bowiem nie tylko sam produkuje dzieci, ale dodatkowo zbiera je po okolicznych miastach i miasteczkach, przygarnia matki w ciąży, oraz ewentualne przyszlę matki i zapewnia im wszelkie możliwe wygody, łącznie z odsysaczem pokarmu na ten przykład. Tak, dziewczynka z całą pewnością go zainteresuje, może nawet na tyle, że zapomni o swojej urazie. O w mordę, o co chodzi z tą małą?

c.d.n*

*Na Quentinie za rok.

