



Cedar City – typowa osada ocalałych [UTAH]

Cedar to klasyk, że tak powiem. Jedno z tych małych miasteczek, które skryte w zakamarkach ocalało krzyżowy ogień sówietów i obcych. Takie osady mają prawo istnieć, ponieważ żadnemu z agresorów jakoś szczególnie nie zależy na ich zniszczeniu. Owszem, gdyby się tu pojawili, najpewniej nie braliby jeńców, ale skoro stanowczo nie jest im po drodze, dają naszym powoli dogorywać z głodu i w następstwie chorób. Na szczęście w niektórych regionach nie jest aż tak fatalnie. Wciąż jeszcze jest dość zwierzyny w okolicy i wystarczająco wielu łowców, by lokalsi mieli co wrzucić do garnków. Poza tym takie miejscowości mają też niewielkie, ale wystarczająco wydajne poletka i coś na podobieństwo przydomowych ogródków. Niby to nic wielkiego, ale dla populacji liczącej jakieś sto osób jest w sam raz. Jeśli są w miarę dobrze zorganizowani, dają radę. A skoro o organizacji mowa...

Każda tego typu społeczność składa się z kilku podstawowych grup. Są łowcy, którzy polują na zwierzynę i jednocześnie pełnią funkcje lokalnej milicji, pilnując porządku i chroniąc bezpieczeństwa osady. Są rolnicy, którzy koncentrują swoje wysiłki na uprawie roślin i hodowli stadka zmutowanych krów, kóz, owiec lub świniaków. Jest dzieciarnia, która pomaga przy pracach domowych, zbiera skromne plony i generalnie wykonuje mało wymagającą, ale żmudną robotę. W każdej osadzie jest wizard lub dwóch, a czasem nawet kilku, którzy dbają by spalinowy agregat prądu był w przyzwoitym stanie, konserwują i naprawiają wszelkie zgromadzone graty. No i wraz z ekipą barczystych kompanów sprawują opiekę nad prowizorycznym ogrodzeniem, oddzielającym osadę od groźnego, zwłaszcza po zmierzchu, świata zewnętrznego. W razie potrzeby pomagają wdrożyć w życie rozwiązania zaplanowane przez jakiegoś nerda: usprawnienie studni, ulepszenie odkażalni żywności lub wzniesienie wydajniejszego zbiornika na deszczówkę. Żadna miejscina nie obejdzie się też bez żwawej ekipy szwendaczy, znoszących z okolicy co cenniejsze fanty: medykamenty, amunicję, broń, benzynę i inne takie duperele bez których ciężko

byłoby przetrwać. Skoro już zahaczyłem o lekarstwa, warto wspomnieć o jako takim poziomie wiedzy medycznej, przekazywanym najczęściej z pokolenia na pokolenie, podobnie jak inne umiejętności. W bardziej zadupnych osadach do dyspozycji – stale pomniejszającej się – grupy mieszkańców jest zaledwie znachor lub jedynie szaman. Natomiast w nieco lepiej ucywilizowanych miasteczkach może nawet funkcjonować szpital polowy z lekarzem albo przynajmniej nerdem o zbliżonych kompetencjach. Prawdziwi farciarze posiadają własny medyczny Automat Wielozadaniowy, robiący za ostry dyżur w pełnym zakresie. Pamiętaj jednak, że cały ten bajzel i wszyscy wymienieni dotychczas ludzie najpewniej nie zatrzymaliby się w jednym miejscu na dłużej, gdyby nie oaza pośród zgiełku i natchnienie do życia, czyli kobieta. Władcza lub uległa, specjalistka lub przeciętniara, piękna lub nie tak znowu urodziwa – to nie ma znaczenia. Kobiety są dla mężczyzn jak woda dla pustyni. Na szczęście jest to zależność dwustronna, a miłość jest odwzajemniona. Ludzie obu płci się uzupełniają, a uczucia, którymi się darzą, sprawiają, że w ogóle chce im się podejmować jakikolwiek trud i walczyć o przetrwanie. Póki można doznać szczęścia w ramionach płci przeciwnej, dopóty jest jakiś sens łożenia po tym świecie... To tyle jeśli chodzi o poezję, a wracając do porządku dziennego, każda mekka ocalałych potrzebuje też jakiegoś aparatu władzy – rady starszych, sejmiku lub charyzmatycznego lidera. Pod tym względem bywa bardzo różnie. Czasem trafi się jeden natchniony samiec alfa, innym razem równie przekonująca przywódczyni. Raz będzie to powszechnie szanowany misjonarz, w następnym przypadku głosiciel śmierci Boga i radykalny realista. W każdym razie jakiś zarządca zwykle się wyłania z tłumu, choć nie zawsze osobiście. Choćby była to cicha eminencja, a władzę formalnie sprawował ktoś inny, jeśli natkniesz się na istniejącą i radzącą sobie osadę, ktoś tam rządzić musi. Grupa bez przywódcy szybko by się rozpadła z takiego czy innego powodu. Kolejna kwestia, o której chcę tu powiedzieć, to edukacja, a raczej jej namiastka w postaci małej szkółki w zaaranżowanym do tego celu pomieszczeniu lub namiocie. Gówniarstwo uczy się alfabetu i liczenia, czasem innych sztuczek, żeby radzić sobie jako tako w codziennym życiu i być choć trochę przygotowanym na wypadek ziszczenia czarnego scenariusza dla osady.

Skoro już z grubsza omówiliśmy sobie kluczowe grupy społeczne małej, postapokaliptycznej osady, najwyższa pora, by zająć się typowymi lokacjami. Posegregowałem je według kilku kategorii. Wiąże się z tym pewna propozycja. Jeśli w przyszłości zechcesz podzielić się swoimi wrażeniami z jakiejś zapadłej

dziury, najlepiej będzie gdy opiszesz mi ją przy pomocy kilku parametrów o wartościach od 1 do 3. Im wyższy stopień, tym bardziej rozwinięta sfera danej kategorii.

Infrastruktura

1. Palisada lub analogiczne zabezpieczenie, prowizoryczne domostwa.
2. Palisada, wieżyczki, zagospodarowane podniszczone zabudowania sprzed wojny.
3. Palisada, zasieki, wieżyczki, pozycje strzeleckie, worki z piaskiem, bardziej spektakularne zabudowania sprzed wojny (przyswoicie zachowany ratusz, kościół, szkoła i tym podobne).

Spiżarnia

1. Jedzenia ledwo wystarcza. Osadnicy desperacko poszukują źródeł pożywienia i wody.
2. Osadnicy zaspokajają podstawowe potrzeby bo praca na roli, łowiectwo lub hodowla okazuje się ostatnio wyjątkowo owocna.
3. Żarcia jest pod dostatkiem a spiżarnia stopniowo się zapełnia.

Wymiana towarów

1. Pojedynczy punkt handlowy oferujący wszystkie po trochu. Wyobraź sobie magazyn, który jednak bardziej przypomina strych zawalony gratami. Takie miejsca mają swój urok. Nigdy nie wiadomo, co tam znajdziesz.
2. Kilka zagraconych sklepów i przypadkowych punktów usługowych. Nie możesz tu liczyć na profesjonalną obsługę i pisemną gwarancję, ale pewnie znajdzie się ktoś, kto naprawi ci zaciętą spluwę, naładuje baterie lub załata dziurę w kombinezonie przeciwpromiennym.
3. Sensownie zorganizowany rynek handlowo-usługowy. Znajdziesz tam nie tylko szewca, zakład krawiecki, zbrojmistrza i płatnerza, ale nawet salon fryzjerski, kiosk z prasą branżową, dom publiczny, kantor amunicyjny, warsztat samochodowy i stację benzynową!

Zasoby i przemysł

1. Nie wytwarzają nic albo marginalne ilości wyłącznie na własne potrzeby.
2. Mają surowce i mogliby wytwarzać więcej, ale brak im siły roboczej lub kwalifikacji.
3. Wytwarzają więcej niż im potrzeba i chętnie tym handlują.

KOMENTARZ: wytwarzanie to pojemne pojęcie, ale ja mam tu na myśli przede wszystkim naprawę i konserwację sprzętów, pozyskiwanie biostymulantów i lekarstw („surowcem” w tym wypadku są wszelkie

fanty zebrane wśród ruin), produkcję odzieży i wyrób artykułów pierwszej potrzeby.

Rozrywka

1. Bar – to wszystko na co mogą sobie pozwolić.
2. Bar plus kilka fajnych miejscówek, na przykład pole do minigolfa, mała sala kinowa, skromna biblioteka, ring boksinowy albo arena do walki zwierząt.
3. Prócz dobrze zaopatrzonego baru oraz paru innych rozrywkowych miejsc, w osadzie jest coś ekstra: rozgłośnia radiowa, arena gladiatorów, cyrk, gabinet osobliwości lub jakaś równie interesująca lokacja.

No dobrze, ale widzę, że interesuje cię, co właściwie z tym cholernym Cedar City? Wybacz, nie pamiętam stamtąd nic szczególnego. Świat jest mniej różnorodny niż nam się na ogół wydaje. Wspomniałem o tej dziurze tylko po to, żeby zabłysnąć tą mądrością. Musisz mi darować.

NA MARGINESIE: Weteranie, jeśli twoja drużyna dociera do przypadkowej osady, zanim zaczniesz ją opisywać możesz wykonać kilka rzutów kostkami, by określić, gdzie trafili. Rzucasz k6 dla każdej kategorii. Wynik 1, 2 oznacza wartość 1. Wynik 3, 4 oznacza wartość 2. Wynik 5, 6 oznacza wartość 3. Teraz już wiesz, o czym opowiadać, chociaż nadal masz szerokie pole do popisu!

Niniejszy tekst stanowi bezpłatny minidodatek do gry fabularnej AFTERBOMB MADNESS.

Więcej materiałów dodatkowych oraz informacje o linii wydawniczej:
www.afterbomb.pl

