

Nie ci “czerwoni”

Autor: Wojciech Mrozek

Kilka słów o scenariuszu

Przygoda została przygotowana w systemie “Afterbomb Madness” pierwszej edycji. Do jej poprowadzenia powinien wystarczyć podręcznik podstawowy, aczkolwiek dodatki mogą urozmaicić rozgrywkę.

Scenariusz został przygotowany jako osobna nie powiązana z niczym przygoda, jednak nic nie stoi na przeszkodzie aby poprowadzić go jako część większej kampani lub wstęp do niej. Druga opcja oczywiście wymaga wprowadzenia pewnych zmian w scenariuszu.

Przed rozpoczęciem gry

Zanim rozpoczniecie grę przygotuj potrzebne ci materiały takie jak kostki, karty postaci itp. Wszystko co jest ci potrzebne do poprowadzenia udanej sesji. Istotne jest też, abyś zdecydował czy scenariusz ten prowadzisz jednorazowo czy jako część większej kampani. Jeżeli wybrałeś opcję pierwszą wręcz swoim graczom ich karty oraz historie postaci. Uczestnicy mogą zrobić to w sposób losowy lub pozwól im zapoznać się z kartami i wybrać. Fakt, że gracz będą znali nawzajem własne historię nie powinien stanowić problemu. Jeśli prowadzisz scenariusz jako część kampani, prawdopodobnie będziesz musiał pozmieniać kilka szczegółów w historii, więc warto się nad tym zastanowić jeszcze przed rozpoczęciem gry.

Jako, że system “Afterbomb Madness” osadzony jest w postapokaliptycznych Stanach Zjednoczonych, przed rozpoczęciem sesji warto zapoznać się z ich mapom oraz wybrać odpowiednią lokację właśnie na niej aby ułatwić sobie prowadzenie rozgrywki. Osobiście proponuję lokację do której link znajdziecie w mapach google podany poniżej. To właśnie tam umieszczony został ten scenariusz, jednak możesz też przeprowadzić to w wybranym przez siebie miejscu.

Wstęp.

Kim są gracze,

Postacie graczy to oddział żołnierzy konfederacji Odrodzenie. Nie koniecznie są oni przyjaciółmi jednak przynajmniej o sobie słyszeli. Na co dzień nie działają wspólnie jednak, z powodu zaistniałej sytuacji trzeba było stworzyć niewielki oddział, który mógłby szybko i sprawnie rozwiązać zaistniały problem przy czym nie ma wątpliwości co do ich lojalności względem konfederacji.

Krótko o zadaniu.

Konfederacja otrzymała niepokojące wieści z miasteczka Tahoe City. Niecałą godzinę temu dowództwo otrzymało wiadomość radiową, iż miasteczko zostało zaatakowane. Zwykle takie informacje nie są niczym nadzwyczajnym, po prostu atak bandytów, który jest z reguły odpierany przez miejscowych. W szczególnych sytuacjach wysyła się karną ekspedycję, która ma oczyścić miejscowe tereny z tego ścierwa. Jednak ten przypadek był szczególny, ponieważ mówił o ataku czerwonych zbytnio oddalonym od linii frontu z komunistami, co oznacza że czerwoni weszli konfederacji na tyły. Dowództwo od wielu miesięcy przygotowywało mobilizację sił oraz przesunięcie frontu z komuchami, jednak posiadanie ich na tyłach stawia całą akcję pod znakiem zapytania. Dlatego został powołany specjalny oddział, który ma zbadać sytuację, (gdyż wszelka komunikacja w tym rejonie została zablokowana przez nieznane źródło) poinformować dowództwo i unieszkodliwić wroga lub jeżeli to niemożliwe, to jak najbardziej mu zaszkodzić do czasu przybycia posiłków. Jednak misja komplikuje się w czasie jej trwania.

Przygoda

Odprawa

Rozgrywkę powinienś rozpocząć od odprawy jeszcze w bazie konfederacji. Udzieli jej generał Zain Vance pokrótce przybliży on graczom jak wygląda sytuacja oraz odpowie na ewentualne pytania. Sposób w jaki chcesz przeprowadzić odprawę dostosuj do siebie, istotne jest jednak, aby zostało w niej zawarte co jest celem misji oraz wspomnieć graczom o azylu, który leży niedaleko miasteczka. Bardzo istotne jest to, aby zaszczerpić w głowach graczy skojarzenie, że czerwoni oznaczają komunistów i odwrotnie, wspomnieć o planach natarcia na komunistów oraz jak istotne jest to dla konfederacji oraz poinformować o zapasach, które gracze dostają

dodatkowo na początku gry (podane są poniżej wraz z opisami postaci). Jeżeli gracze są gotowi do drogi to mogą wyruszać. Czeka na nich zatankowany oraz wyposażony we wcześniej wspomniane zapasy Dodge A100, którym mają się dostać na miejsce.

Teraz musisz sobie zadać pytanie w jaki sposób chcesz, aby wyglądała podróż bohaterów. Osobiście proponuję skrócić ten etap do dwuzdaniowego opisu podróży, po czym gracze docierają do miejsca, w którym są w stanie zobaczyć sylwetkę miasteczka. Alternatywą jest oczywiście, aby gracze przeżyli całą tę podróż wraz z różnymi sytuacjami oraz potyczkami. Ta opcja może wnieść wiele do gry oraz ją rozbudować, jednak odradzał bym ją, ponieważ zależnie od tego w jaki sposób chcesz to zorganizować oraz sposobu w jaki grają twoi gracze może to podwoić a może nawet potroić czas potrzebny na rozegranie tego scenariusza. Podróż powinna trwać około dwa dni w świecie gry.

Tahoe City

Tahoe City nigdy nie należało do tych najbardziej ludnych lub interesujących jednak twoi gracze już z daleka będą w stanie zauważyć, że zostało ono wyludnione a na ulicach poza kilkoma zmutowanymi kotami i krukami nie ma śladu człowieka żywego bądź martwego.

Miasteczko zachowało się w dosyć dobrym stanie po wojnie. Tu i ówdzie można zauważyć ślady bombardowania jednak poza tym widać, że żadna z stron nie zainteresowała się tutejszą okolicą. Nietrudno również zauważyć, że przed wojną z pewnością cieszyło się dosyć dużą popularnością wśród turystów. Teraz jednak większość z tej infrastruktury została zaniedbana i tylko centrum jest zamieszkane. Jeżeli gracze postanowią przeszukać miasteczko bez problemu znajdą w miarę świeże ślady walki, jednak zaskakujące będzie to, że jest wśród nich bardzo dużo śladów po broni energetycznej. Oczywiście możliwym jest, że bandyci lub mieszkańcy osady posiadali by kilka tego typu broni, jednak mowa tu o kilku sztukach a ślady wskazują na co najmniej kilkadziesiąt. Jeżeli gracze zdają test skanu o poziomie 10 znajdą również kilka prymitywnych indiańskich strzał powbijanych w różnych stronach. Poza tym żadnych ciał tylko kilka plam krwi. W domach można zauważyć, że zostały opuszczone w pośpiechu. Zabierano tylko najpotrzebniejsze rzeczy a na stołach można znaleźć resztki jedzenia, w większości już zepsutego. Poza tym osada nie została w żaden widoczny sposób ograbiona. Jeśli gracze zechcą pozwól im wykonać po dwa rzuty na generatorze znalezisk, później jednak przypomnij im, że konfederacja nie płaci im za ograbianie własnych obywateli. Jeżeli gracze dobrze poszukują będą w stanie znaleźć w gabinecie burmistrza jego dziennik, w którym większość zapisków mówi o przyszłych planach lub rozpisce zysków oraz wydatków z wyjątkiem ostatniego wpisu, w którym wspomniany jest atak czerwonych oraz fakt, że jest to dziwne, ponieważ jak do tej pory utrzymywali z nimi dobre stosunki. Znajdą też plan ucieczki do azylu. Jeżeli

jednak gracze nie sprawdzą biura burmistrza i tak powinieneś ich ostatecznie skierować w stronę azylu. Mogą ich do tego skłonić ślady ucieczki prowadzące w jego stronę.

Azyl

Podróż do azylu powinna być raczej spokojna, jednak szybka walka również nie zaszkodzi. Im dalej gracze będą jechać w stronę azylu tym stan drogi będzie się pogarszał, (w ostateczności to tylko wydeptana ziemia a fala prawdopodobnie uciekinierów pozostawiła na niej swoje piętno) więc niech gracze wykonają test na sterowanie, jeżeli się powiodł poinformuj ich, że samochód wytrzyma tylko jeszcze jedną taką akcję po czym się zepsuje.

Azyl od swojego otwarcia stał się istotnym punktem wśród miejscowych społeczności z tego powodu przeszedł znaczną rozbudowę od momentu jego odpieczętowania. Na powierzchni zbudowana wiele budynków zarówno mieszkalnych jak i służących użytkowym (najważniejsze i najcenniejsze placówki jednak nadal znajdują się pod ziemią). Dodatkowo wokół całego tego kompleksu postawiono dosyć solidny mur z wieloma umocnieniami takimi jak na przykład wieżyczki z ciężkimi karabinami maszynowymi. Obecnie mur nadal stoi jednak w wielu miejscach został uszkodzony i tylko pobieżnie zreperowany a na jego szczycie widać wielu gotujących się do walki obrońców.

Obrońcy nie pozwolą się zbliżyć graczom do muru na odległość bliższą niż ta pozwalająca na rozmowę stwierdzając, iż mogą być wrogami i muszą podać swoją tożsamość oraz udowodnić, że mają dobre zamiary. Jako żołnierze konfederacji posiadają dokumenty to potwierdzające co powinno wystarczyć. Jeśli gracze na to wpadną mogą też próbować przekonać z udanym testem konspiracy lub wymyślić inny sposób. Jeśli uda się im już przekonać strażników pozwolą oni wejść graczom do środka, jednak nadal będą oni względem nich podejrzliwi i żaden z nich nie będzie chciał z nimi rozmawiać twierdząc, że muszą najpierw porozmawiać z ich dowódcą Reubenem Lewisem. Po drodze do Reubena gracze będą wstanie zobaczyć jak wygląda sytuacja wewnątrz a nie wygląda ona zbyt dobrze. Coś co kiedyś wyglądało jak dobrze obwarowany obóz kupiecki teraz przypomina obóz uchodźców z masą rannych bądź umierających i zdecydowanym przeludnieniem. Można również odczuć strach, który odczuwają tutejsi mieszkańcy. Gracze zostaną zaprowadzeni do małego aczkolwiek solidnego budynku. Wewnątrz czeka na nich pułkownik Lewis. Natychmiast, gdy gracze wejdą rozpocznie on rozmowę od przedstawienia się oraz dwóch pytań: po co gracze przybyli w te strony oraz co wiedzą o zaistniałej sytuacji. Daj im chwilę na odpowiedź po czym pułkownik zacznie wyjaśniać im jak sytuacja wygląda naprawdę. Jeżeli gracze jeszcze się tego nie domyślili to czerwoni wspomniani w komunikacie radiowym wcale nie byli komunistami lecz miejscowym plemieniem indian Washoe i to właśnie oni zaatakowali młasteczko a później azyl. Sam atak był bardzo niespodziewany.

Kontakty pomiędzy miejscowymi i indianami nie były idealne jednak przynajmniej kilka razy do roku indianie przybywali handlować zarówno do azylu jak i miasteczka, więc ten nagły atak był dosyć dziwny w szczególności, że posiadali ogromne ilości broni energetycznych obcych a zwykle stronią oni nawet od najprostszej technologii. Teraz praktycznie każdy był w to uzbrojony a w szczególności w pistolety telepatyczne X-Minder, do tego walczyli jakby nie zależało im na życiu a zamiast zabijać woleli obezwładniać i porywać nieprzytomnych. Kolejną dziwną sprawą jest to, że w kilka minut po rozpoczęciu ataku zostały przerwane wszelkie formy komunikacji dalekiego zasięgu i działają jedynie krótkofalówki. Inżynierom udało się ustalić że sygnał zagłuszający pochodzi gdzieś z zachodniej części lasu, jednak niemożliwe jest dokładne ustalenie skąd pochodzi.

Po tej historii pułkownik prosi graczy o pomoc w odnalezieniu nadajnika i jego zniszczenie w celu wezwania pomocy (jednym z celów graczy i tak jest poinformowanie o zaistniałej sytuacji swojego przełożonego). Jeżeli gracze będą posiadali jakis wątpliwości przypomni im o tym, że jeżeli faktycznie są żołnierzami konfederacji to i tak jest to ich obowiązkiem. Jeżeli potrzebują pomocy, to w lesie mieszka stary i pewnie trochę szalony traper, który zna las jak własną kieszeń i jeśli ktoś będzie wiedział gdzie znajduje się nadajnik to jest to właśnie on. Jedyną osobą która wie jak do niego dotrzeć jest jego córka. Niestety po ojcu odziedziczyła trudny charakter.

Gracze nie będą mieć problemu ze znalezieniem córki trapera Chloe Wallace. Trudniej będzie ją skłonić do przekazania posiadanej wiedzy, ponieważ nie chce tego robić za darmo. W zamian za informacje będzie chciała zapłaty o wartości 80 sztuk amunicji (przyjmie również przedmiot o podobnej wartości). Gracze mogą próbować z nią negocjować jednak argumenty moralne, jak i fakt, że robi to dla własnego dobra nie zadziałają na nią. Jest twardą kobietą, która wie czego chce i potrafi o siebie zadbać. Niezależnie od tego czy gracze zdobyli informację czy też nie nadeszła pora aby wyruszyli do dziczy w poszukiwaniu nadajnika.

Las

(Po tym terenie gracze nie mogą poruszać się samochodem)

Jeżeli gracze postanowili nie skorzystać z pomocy trapera czeka ich ciężkie wyzwanie. Znają mniej więcej miejsce w którym zagłuszany jest sygnał, jednak jest to obszar o ogromnej powierzchni więc będzie wymagał od nich przynajmniej kilku udanych testów survivalu, jak i również z pewnością spotkają kilkoro przeciwników zarówno dzikich bestii jak i indian.

Jeżeli jednak postanowili się do niego wybrać z traperem ścieżka również nie będzie usłana różami, ponieważ staruszek przygotował wokół swojego mieszkania wiele dobrze ukrytych pułapek. Gracze muszą dobrze się rozglądać, aby w jakąś nie wpaść a mogą również zostać napadnięci przez indian. Pokierowanie instrukcjami Chloe gracze nie powinni mieć problemów z trafieniem do celu i zrobić to w około 3

godziny, jednak w chatce, w której miałby rzekomo mieszkać nikogo nie ma a drzwi są zamknięte. Gracze powinni rzucić w tym momencie na skan o trudności 14 jeśli im się uda to wypatrzą ukrywającego się w zaroślach już wcześniej wspomnianego traperę Michaela Wallace, jeżeli się nie powiedzie będą musieli nieco poczekać na jego pojawienie się. Mogą też spróbować wyważyć drzwi, wtedy ten ich powstrzyma. Jeżeli postanowili odejść to sam zdecyduje czy będzie on próbował ich śledzić i pojawi się w odpowiednim momencie, czy raczej zostawi ich w spokoju i będą musieli znaleźć nadajnik trudniejszym sposobem.

Jeżeli graczom uda się zauważyć traperę ten podczas dalszej rozmowy będzie darzył ich szacunkiem. Da graczom dwie opcje: 15 sztuk amunicji w zamian za co powie im jak dojść do miejsca, w którym ukryty jest nadajnik lub może ich tam zaprowadzić za odpowiednią opłatą - około 60 amunicji (mogą to również być przedmioty o podobnej wartości). Jeśli gracze postanowią skorzystać, z którejś z jego ofert dodatkowo opowie on im jak naprawdę wygląda sytuacja. Jeśli skorzystali z opcji przewodnika zaprowadzi on ich bezpiecznie do obszaru z którego będą w stanie bez problemu dotrzeć do nadajnika.

Jak naprawdę wygląda sytuacja

Obcy już od jakiegoś czasu zaczęli sobie zdawać sprawę, że jeżeli chcą ostatecznie podbić ziemię to muszą jakoś zwiększyć swoje siły, jednak po tym co zrobili nie bardzo mogli liczyć na sojuszników w postaci ludzi, dlatego wpadli na genialny pomysł który pozwoli im sterować ludźmi poprzez niewielkie chipy. Po kilku udanych testach nadeszła pora na przeprowadzenie eksperymentu w większej skali. Idealnie nadawało się do tego celu tutejsze plemię indian, do którego najpierw przybyli podszywając się pod wysłanników bogów i stopniowo zdobywając ich zaufanie, żeby później powoli zacząć wszczepiać im chipy kontrolne.

Chipy powodują, że osoby je posiadające są w 100% posłuszne poleceniom wydawanym przez konsolę. Na razie nie są na tyle zaawansowane aby móc kontrolować bardziej skomplikowane procesy, jednak są w stanie sprawić, że osoba będzie posiadała pełną sprawność bojową nawet po odniesieniu ciężkich ran. Kiedy obcy kontrolowali już większość plemienia nadszedł idealny moment na sprawdzenie skuteczności bojowej ich armii jak i również pozyskanie nowych obiektów doświadczalnych w postaci mieszkańców Tahoe City, którzy dodatkowo zwiększyli ich liczebność. Jeżeli dane z tutejszego eksperymentu zdołają dotrzeć do ich bazy-matki egzystencja rasy ludzkiej stanie pod znakiem zapytania.

Musisz zdecydować, w jaki sposób twoi gracze zdobędą te informacje. Część z nich może przekazać tapetę o czipach. Mogą dowiedzieć się z ciał pokonanych indian, którzy posiadają takie chipy w głowach (gdzieś z tyłu głowy mogą posiadać blizny po operacji) lub usłyszeć to od traperę. Ostatecznie cały plan może zostać wyjawiony dopiero pod koniec lub pozostać w domysłach graczy.

Antena

Niezależnie jak gracze znaleźli nadajnik, znajduje się on w niewielkiej dolince obok wejścia do jaskiń. Do tego jest wokół niego dosyć tłoczno. W okolicy jest kilku obcych ale oddaleni o 300 metrów stoją Indianie jak i porwani mieszkańcy miasteczka z już wszczepionymi chipami. Większość z nich siedzi lub stoi w miejscu jednak co kilka chwil któryś z nich się poruszy, aby podejść do specjalnego podajnika po jakąś szarą papkę, którą następnie jedzą. Można również zauważyć, że wielu z obcych często wchodzi do jaskiń co może świadczyć o tym, iż mają wewnątrz jakiś bardziej rozbudowany kompleks, co warto zasugerować graczom. Od tego momentu w zasadzie wszystko zależy od tego jak problem chcą rozwiązać gracze. Opcją, którą radził bym ci zasugerować to wejście do jaskini oraz zniszczenie całej placówki badawczej (obcy prawdopodobnie posiadają wewnątrz jakąś formę ciężkiego uzbrojenia albo chociaż sam generator może zrobić dosyć duże bum jeżeli, by go jakoś uszkodzić). Zakradnięcie się do placówki zdecydowanie jest możliwe, chociaż raczej nie proste. Z drugiej strony jest to ostatni etap przygody, więc pozwól im się nieco wysilić i kombinować (jeżeli chcesz im pomóc to niektórzy z zaczipowanych prawdopodobnie będą wchodzić i wychodzić z placówki, więc gracze mogą spróbować się podszyc pod któregoś z nich). Samo zniszczenie nadajnika również jest złym pomysłem ponieważ spowoduje, iż obcy z pewnością zaatakują azyl z pełną siłą po czym ruszą dalej na ziemię konfederacji, co da możliwość ataku komunistą z drugiej strony.

Baza w jaskiniach

Tutaj musisz sobie zadać pytanie jak bardzo chcesz utrudnić graczom rozgrywkę, ponieważ im bardziej skomplikowaną bazę stworzysz, tym trudniej będzie im dostać się do jej centrum. Możesz stworzyć coś bardzo prostego, jak korytarz z kilkoma dźwigniami do różnych pokoi i nic więcej (to w końcu baza prowizoryczna). Znacznie ułatwi ci to prowadzenie sesji jak i również nie powinno się zbyt odbić na klimacie. Ostatecznie jednak decyzja należy do ciebie. Wewnątrz jej powinien się znaleźć pokój główny, w którym to jeśli zechcesz gracze w ostateczności dowiedzą się o planie obcych jak i zdecydują jak chcą rozwiązać problem. Najbardziej oczywiste wydaje się zniszczenie placówki co sprawi, że antena nadająca sygnał przestanie działać, jak i również zniszczy konsolę kontrolującą chipy co wyzwoli umysły ludzi. Jeżeli jednak gracze zechcą to możesz dać im spróbować przejąć kontrolę nad placówką lub wypracować jeszcze inne, logiczne rozwiązanie.

Zakończenie

Zależnie od tego jakie decyzje podejmą gracze zakończenie będzie inne. Jeżeli wysadzą placówkę plan obcych prawdopodobnie zostanie przerwany a gracze okrzyknięci bohaterami zarówno przez konfederację, azyli jak i zniewolone plemię indian. Przejęcie kontroli nad stacją sprawi, że gracze będą mogli kontrolować czekającą na zewnątrz armię zachipowanych ludzi i sami zostać władcami okolicznych ziem lub przekazać technologię konfederacji, która wykorzysta ją do kontrolowania własnej populacji niewolników lub jeszcze mroczniejszych celów. Jeżeli gracze zawiodą, oznacza to katastrofę dla całej ludzkości. Kosmici zaczną wypierać zarówno komunistów jak i amerykańców z ich pozycji i tylko cud będzie w stanie ich uratować (co może być pomysłem na kolejną sesję).

Porady.

Czasami walki w systemie "Afterbomb Madness" mogą się okazać nużące, w szczególności jeśli będzie ich zbyt dużo, jednak wiele w tym aspekcie zależy również od twoich graczy, więc o ich ilości musisz zdecydować w porozumieniu z nimi. Jeśli chciałbyś ograniczyć ich ilość to 4 -5 potyczek to zdecydowanie wystarczająca ilość. Jedna lub dwie powinny pojawić się podczas przeprawy graczy przez las, natomiast kolejne trzy lub cztery podczas, gdy będą atakowali bazę obcych. Jeżeli twoi gracze nie znają mechanik można im również przygotować prostą potyczkę tak aby zaznajomić ich z nią.

Przeciwnicy.

Większość z nich znajdziesz opisanych w podręczniku czyli obcych jak i również mutanty, które gracze będą mogli spotkać w lesie. Co do zachipowanych indian, którzy przynajmniej raz powinni pojawić się podczas rozgrywki sugeruje wykorzystać statystyki podstawowych komunistów i wręczyć im podstawową broń obcych lub jeżeli posiadasz pierwszy dodatek do gry wykorzystać statystyki Skowytu kojota.

Po odprawie gracze otrzymają nieco dodatkowego sprzętu po pierwsze samochód Dodge A100,(nie potrzebujesz jego statystyk chyba że planujesz jakiś walki w samochodach wtedy warto oto zadbać), 4 sztuki prostych materiałów wybuchowych (można je do czegoś przyczepić i ustawić licznik czasu do wybuchu) po 3 medex na osobę jak i również mobilne radio dalekiego zasięgu (jest to kostka o wielkości 1*1*1m z wystającym drutem o wadze około 10 kilogramów, posiada wystarczający zasięg, aby gracze byli się w stanie skontaktować z bazą jeżeli nie będzie zakłóceń)

NPC

Generał Zain Vance - Mężczyzna w średnim wieku z licznymi bliznami na twarzy. Wydaje się dosyć młody jak na pozycję generała, jednak zdobył ją dzięki swoim zasługom dla konfederacji, kiedy prowadził własnych żołnierzy do boju na pierwszej linii frontu wielokrotnie odnosząc rany. Jego zdaniem najlepszy żołnierz to taki, który wykonał swoje zadanie to czy przeżył czy nie jest sprawą drugorzędną.

Pułkownik Lewis - Długo wspinał się po stopniach kariery wojskowej jednak dzięki temu zna trudy żołnierskiego życia w każdym calu, dlatego dba o ludzi, których mu powierzono a teraz, gdy powierzono mu bezpieczeństwo azylu zrobi wszystko co w jego siłach aby zapewnić bezpieczeństwo jego obywatelom.

Chloe Wallace - Kobieta przed 30. Dzieciństwo spędziła w lesie wychowywana przez swego ojca, jednak szybko stwierdziła, że to nie życie dla niej i uciekła w stronę cywilizacji. Po tym jak kilka razy ją oszukano nauczyła się jakie jest życie, co uczyniło ją bezwzględną. Wykorzystuje swoją ponadprzeciętną urodę. Z lasu wyniosła jedną lekcję - to ona będzie drapieżnikiem i nie pozwoli się nikomu pociągnąć na dno.

Stary Traper - ponad 60 letni mężczyzna. Nikt nie zna jego młodości. Praktycznie od zawsze zamieszkiwał swój las. Kontakt z innymi ludźmi utrzymuje bardzo rzadko. Z reguły wtedy, gdy skończy mu się amunicja. Przychodzi do azylu, żeby wymienić ją na skóry i inne trofea z upolowanych zwierząt. A poprzez brak kontaktu z innymi ludźmi zwyczajnie zdziwaczał.

Mapa

<https://www.google.pl/maps/place/Tahoe+City,+Kalifornia,+Stany+Zjednoczone/@39.155542,-120.1825236,6727m/data=!3m2!1e3!4b1!4m13!1m7!3m6!1s0x54eab584e432360b:0x1c3bb99243deb742!2sStany+Zjednoczone!3b1!8m2!3d37.09024!4d-95.712891!3m4!1s0x809bd62ecf1fa721:0x2a98b230816c9ed1!8m2!3d39.1677138!4d-120.1451808>

W powyższym linku znajduje się lokacja, która według mnie nadaje się do poprowadzenia tej sesji. Jeżeli jednak uważasz, że znasz lepszą to jak najbardziej powinienś ją wykorzystać. Osobiście preferuje używanie prawdziwych lokacji prowadząc sesje w systemie Afterbomb Madness, ponieważ dodają życia grze jak i również mogą dodać kilka ciekawych pomysłów. Równie dobrze możesz sam wymyślić lokacje.

Karty postaci

(Karty powinny być możliwe do pobrania w osobnym pliku)

Do scenariusza dołączone są karty postaci z których możesz skorzystać gracze muszą w nich jeszcze wypełnić puste pola inicjatywy jak i również punkty pancerza oraz resztę ekwipunku poza bronią. inicjatywę uzupełnij z nimi tak jak w podręczniku czyli sumując średnią z rzutów k6 oraz koordynacji, co do pancerza i reszty złomu który będą posiadali gracze proponuje uproszczony sposób a mianowicie każdy z graczy dostaje takie przedmioty jakie są opisane w typie postaci jakim gra gracz i tyle sami amo jeśli masz czas pozwól im na szybkie zakupy co do pancerza każdy z graczy dostaje 2,1i1 punkty pancerza w miejscach które wybierze czyli np 2 głowa 1 bebechy i 1 ręce 0 nogi CARGO dostaje dodatkowo 3 punkty pancerza w jednym miejscu jest to również bonusowy pancerz z racji bycia CARGO. Jeżeli masz czas i chcesz się pobawić to daj graczom 300(lub ile uznasz) amo i pozwól im samym zaopatrzyć się w sprzęt. Możesz również od początku stworzyć z graczami karty postaci co serdecznie polecam jest to jednak czasochłonne i powinienes dać graczom pewne bonusy np pozwól im wybrać dwa bonusy początkowe.

Po odprawie gracze otrzymają również trochę bonusowego sprzętu będzie to trochę amo jeśli uznasz że graczom przyda się więcej po 2 medex na gracza już wcześniej wspomniane radio, zapas żywności oraz samochód. jakieś proste środki wybuchowe np C4 i 2-4 granaty.

Freddie Ball

CARGO/ Bękart Wojny

Przez większość swojego życia byłeś nikim. Kiedyś ci to przeszkadzało jednak teraz oddałbyś wszystko, aby wrócić do tamtych czasów. Od urodzenia znałeś swoją przyszłość. Miałeś odziedziczyć po ojcu sklep, ożenić się i zrobić gromadkę dzieciaków. Część planów została nawet wprowadzona w życie, miałeś żonę (nie była ona idealna jednak ją kochałeś) miałeś też syna i kolejne dziecko w drodze. Życie nie było proste jednak znośne.

Wszystko się jednak zmieniło kiedy twoją osadę napadli ci pierdoleni kosmici. Ci, którzy zginęli na miejscu mieli szczęście, resztę z was zabrali do jakiejś placówki, żeby przeprowadzać eksperymenty. Większość została wytypowana do eksperymentów fizycznych jednak dla ciebie przewidzieli specjalne traktowanie. Chcieli zobaczyć jak działa ludzki umysł na niektóre wydarzenia, dlatego przeprowadzili na tobie różne chore testy psychologiczne. Najgorszy z nich był wtedy, gdy kazali ci się przyglądać jak wpuszczają jakiś kwas do brzucha twojej brzemiennej żony, która umierała wtedy godzinami w męczarniach a ty nie byłeś w stanie nawet zamknąć oczu.

Kiedy już znudziła im się twoja psychika postanowili zająć się twoim ciałem i sztucznie zmutowali cię do tej potworności CARGO. Nie wiesz jakie jeszcze mieli dla ciebie plany bo wtedy właśnie wkroczyła konfederacja odrodzenia która cię uwolniła. Dla reszty było już za późno. Od tej pory jedynym celem w twoim życiu jest zemsta na na tych skurwysynach z innego wymiaru, jednak nie jesteś idiotą. Dogadałeś się z ludźmi konfederacji - jeśli dadzą ci zasoby i możliwość walki z obcymi to będziesz dla nich walczyć. Czasami musisz zrobić dla nich jakąś inną robotę ale znają cię więc nie dadzą ci takich zbyt często. Niestety to jedna z takich okazji więc po prostu musicie się szybko uwinąć i wracać do własnej roboty.

Liam Robertson

AZYLANT/ Wizard

Urodziłeś się w azylu i tam też spędziłeś całą swoją młodość. Czytając oraz się ucząc, dzięki wrodzonym zdolnościom szybko nauczyłeś się naprawiać nawet najbardziej skomplikowaną maszynierię a nawet zacząłem składać własną. Dzięki takiemu wkładowi w społeczność, zarząd azylu dał ci dostęp do utajnionych danych technicznych jeszcze sprzed wojny.

Szybko przebrnąłeś przez dane techniczne, przydatne plany a nawet wiele z nich zapamiętałeś, jednak tym co przyciągnęło twoją uwagę nie były same plany a raczej opisy tego jak postępowała i jak rozwinięta była inżynieria. Dało ci to impuls, aby zacząć się zastanawiać jak wyglądałby świat teraz, gdyby nie wojna i jakie cuda techniki wymyśliły by ludzkie umysły. Na początku obwiniąłeś za wszystko komunistów, jednak wkońcu doszedłeś do wniosku, że to nie oni spowodowali całą tę wojnę. Oczywiście dorzucili swoje, jednak gdyby nie innowymiarowcy prawdopodobnie cała ta wojna nie miałaby miejsca a przynajmniej nie zrobiłaby z świata tego, czym jest teraz.

Kiedy dorosłeś opuściłeś azyl, aby poznać świat i go naprawić. Teraz rozumiesz, że to młodzieńcze fantazje, jednak i tak chcesz dać coś od siebie, dlatego przyłączyłeś się do konfederacji odrodzenie. W zasadzie tylko oni posiadają wystarczająco dużo zasobów aby realnie coś zmienić, poza tym jeśli masz dobry plan, który przysłuży się reszcie to możesz liczyć na ich wsparcie a ty dokładnie taki posiadasz. Widziałeś kilka razy na oczy technologię obcych i nie przypominała ona niczego co kiedykolwiek wyczytałeś o technologii z ziemi, dlatego wpadłeś na genialny plan - ukradniesz ich technologię tak jak oni ukradli przyszłość twojej planecie. Aby wprowadzić ten plan w życie będziesz potrzebował najpierw przedstawić dowództwu konfederacji jakieś dane a do tego potrzebujesz zdobyć parę kawałków technologii innowymiarowców. Najpierw trzeba wykonać zadanie, może za zarobioną amunicję uda ci się kupić któregoś z gnatów obcych.

Jacob King

MARUDER/ Agent

Nie zostałeś dowódcą dlatego, że sobie na to zasłużyłeś lub wykazałeś się jakimś heroicznym czynem. W twoim przypadku to w zasadzie wszystko zasługa koneksji rodzinnych. Twój wujek jest jednym z ojców konfederacji, więc może w zasadzie wszystko. Jeśli byś chciał mogłeś skończyć w wygodnym biurze, jednak wiesz, że twoje przeznaczenie jest na polu bitwy, dlatego poprosiłeś o przydział do armii konfederacji i po prostu dostałeś go z lepszym startem.

To, że dostałeś pozycję dowódcy oddziału dzięki koneksjom nie oznacza jednak, że się do niej nie nadajesz. Jeszcze jako młody szczył zapisałeś się do specjalnego programu konfederacji szkolącego agentów i nie był to jakiś przyjemny obozisk czy szkolenie. Przez sześć lat uczono cię jak dowodzić, zabijać, infiltrować, oraz przesłuchiwać. Do tego warto zaznaczyć, że osoby przystępujące do programu miały tylko dwie drogi wystąpienia z niego: po pierwsze ukończenie go a po drugie wyjechanie w czarnym worku i ponad połowa ukończyła program w ten drugi sposób. Ty znasz swoje umiejętności jednak jeszcze nie miałeś okazji ich udowodnić. Ostatnie cztery misje, w których brałeś udział były zwykłym chronieniem karawany i nikt was nawet nie zaatakował. Jednak teraz widać jakąś nadzieję na horyzoncie. Dostałeś swój własny oddział i masz zbadać sprawę ataku na jakieś niewielkie miasteczko, więc być może dostaniesz szansę, aby udowodnić swoje kompetencje a do tego będziesz mógł zrobić coś dla ojczyzny i zabić paru komunistów.

Davion Reynolds

ALBINOS/ Tracker

Urodziłeś się jako Albinos co jest z jednej strony przekleństwem a z drugiej darem, ponieważ jesteś w połowie indianinem i o ile sama konfederacja nie miałaby z tym problemu, to jej członkowie już tak. Dzięki tej mutacji jesteś po prostu kolejnym mutantem jakich wiele i trudno rozpoznać twoje pochodzenie szczególnie, że w ciągu dnia cały czas chodzisz w masce i pod płaszczem.

Jako, że twój ojciec był indianinem od dziecka byłeś zmuszany do uczenia się jak poskramiać dzicz i nauka ta nie poszła na marne. Nauczył cię też wiele o kulturze indian co pomogło ci ich zrozumieć. Matki prawie nie znałeś, ponieważ szybko zmarła po twoim urodzeniu. Przekazała ci jednak miłość do Ameryki. Żyjąc na połączeniu tych dwóch kultur zacząłeś pragnąć aby plemiona również mogły się połączyć z cywilizacją. Po wielu staraniach częściowo ci się to udało. Stworzyłeś sojusz pomiędzy konfederacją a plemieniem twojego ojca. Nie jest to niesamowicie trwały sojusz jednak jak na razie istnieje i wierzysz, że jeśli nic go nie popsuje to czasem stanie się jeszcze silniejszy. Liczysz, że w przyszłości być może dołączą do niego jeszcze inne plemiona.

Wciąż działasz jako łącznik pomiędzy konfederacją a indianami, jednak w międzyczasie wykonujesz również różne misje na zlecenie konfederacji, bo gdyby nie oni komuniści albo obcy pewnie już dawno zdewastowali by plemiona. Przez to silna konfederacja jest też i w twoim interesie.