



NEUROSHIMA

ZABIĆ SZCZURA



pełna zwrotów akcji minikampania dla prawdziwych sukinkotów

New RPG Order

Prezentuje

Neurshima - Zabić szczura

New RPG



Informacje o Release'ie

Źródło.....: NNN3
Skan.....: NNN3
Edycja/składanie.....: Tomek
Liczba stron.....: 57
Rozdzielczość.....: 879x1200
Wydawnictwo.....: Portal
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2004
Data release'u...: 21.03.2007

Opis:

Pełna zwrotów akcji mini kampania, w której gracze będą mieli szansę odwiedzić Sharash, wstąpić w szeregi Valkirii, a nawet wdrzeć się na tereny Molocha i spróbować wykraść mu jego skarby i tajemnice! Scenariusz jest utrzymany w kolorze Stali, duża jego część toczy się w industrialnych krajobrazach Molocha - Bohaterowie eksplorują jego bazy i zmagają się z systemami i zabezpieczeniami oraz watahami zabójczych maszyn.

Info :

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępniają nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com , bądź wejdź na stronę <http://bibliotekasnow.enlightning.de>



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Autor dodatku:

Michał Mochocki

Ilustracje, ilustracja na okładce:

Tomasz Jędruszek

il. broni: Radek Gruszewicz, mapy: Michał Oracz

Redakcja:

Michał Oracz

Korekta:

Rafał Szyma

Skład:

Michał Oracz



Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiegokolwiek podobieństwa postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca: Wydawnictwo Portal

ul. św. Urbana 15; 44-100 Gliwice

tel./fax. (032) 334 85 38

www.rpg-portal.pl

portal@rpg-portal.pl

Patron i-netowy: www.valkiria.net

Oficjalna strona gry: www.neuroshima.valkiria.net

ISBN: 83-918941-8-5



Spis treści

Zabić szczura cz.1	3
Rozdział 1. Spotykacie się na autostradzie...	4
Rozdział 2. Pierwsze starcie	5
Rozdział 3. Szczur! Szczur!	7
Rozdział 4. Drugie starcie	8
Rozdział 5. Chwila namysłu	10
Grabienie pobożowska	11
Rozdział 6. Trochę historii najnowszej i zarys sytuacyjny	11
Zajazd przy autostradzie	12
Militarna Sieć Valkiria	12
Moloch	13
Sharrash-Madison	14
Rozdział 7. Czas na poważną rozmowę	15
Goście z Valkirii	15
Rozdział 8. Pułapka w Stevens Point	16
Rozdział 9. Spotkanie ze stróżem prawa	18
Rozdział 10. Madison	20
Zabić szczura cz.2	23
Rozdział 1. Dungeons & Tunnels	24
Rozdział 2. Łowca	26
Rozdział 3. W hodowli mutantów	26
Kompleks hodowlany mutantów. Budynek A	26
Kompleks hodowlany mutantów. Budynek B	27
Rozdział 4. Labirynt	29
Rozdział 5. Odwrót	30
Rozdział 6. Powrót bohaterów	32
Mission Impossible	33
Rozdział 1. Przygotowanie	34
Rozdział 2. Etap A - wejście	36
Rozdział 3. Etap B - utrzymanie budynku	40
Rozdział 4. Chwila wytchnienia	44
Rozdział 5. Etap C - odwrót	45
Rozdział 6. Gratulacje!	46
Sharrash	47
Pochodzenie: Sharrash	48
Główne miejsca: Sharrash	49
Valkiria	53
Organizacja: Militarna Sieć Valkiria	54
Profesja: Żołnierz Valkirii	55



ZABIĆ SZCZURA
CZĘŚĆ 1



Rozdział I: Spotykacie się na autostradzie...

Każdy kiedyś nocuje przy autostradzie. Gdy zasuwasz piechotą, robisz ze dwie, trzy mile na godzinę. Z osady do osady leziesz kilka dni, a spać po drodze trzeba. Gdy jedziesz wożem, czasem coś się spleprzą w silniku. I wtedy też ładujesz na noc przy szosie, bo po ciemku nie naprawisz. I tak właśnie zdarzyło się naszemu twardzielom pomiędzy Madison a Stevens Point (stan Wisconsin, w poł drogi między Mississipi a Jeziorem Michigan. Okolice dosyć uczęszczana, jak się okaże w dalszej części). Nie mówilibym o tym, bo to samo w sobie mało ciekawe. Ale tak się składa, że dzięki noclegowi przy szosie dojdzie do brzemennego w skutki spotkania.

Świtało. Niby nadal była noc, ale niebo już granatowe, nie czarne, a ciężkie chmury na wschodzie podświetliły się pomarańczowo. Nasi chłopcy powoli się zbierali. Wkoło wiatr wył jak potępieniec, pchał jakieś zeszcile krzaki po pustyni, gwizdał między skałami, więc za cholerę nie dało się usłyszeć silnika z oddali. Dopiero gdy na wzgórzu wyskoczył landrover z wylączonymi światłami, zobaczyli go jeden patalach, co się odlewał i stał jak dwóch na widoku. Wóz przemknął obok i pojechał dalej, rzucając i prychając silnikiem. Niedługo potem w przeciwną stronę przejechało ze dwudziestu gangsterów na motorach. Zapieprzali jak wariaci, na światłach, więc nie zobaczyli nikogo. Super, robi się ruch na drodze. To jakby wskazówka, żeby i samemu ruszyć tyłki.

Ala nie będzie tak bezstresowo. Jak już nasi kochasie spakowali manatki (ew. naprawili samochód) i już prawie wzięli dupy w troki, zza skałki wycho-

dzi chudy blondasek, pokazuje gołe łapy bez broni i głupio się szczyrzy. Cholera wie, jak długo tam siedział. Na pewno wszystkich policzył i obejrzał. Ciekawe, ilu ma kolegów za plecami. A gada tak - „*Śłuchajcie, jest interes do zrobienia. Kawalek stąd rozpieprzył nam się samochód, potrzebujemy wsparcia. Daję trzy galony dobrego paliwa. Zainteresowani?*”

No to zaczynamy scenariusz. Do tej pory leciał filmik, który gracze mogli sobie obejrzeć, ale nic więcej. Teraz można pogadać, polazić, a nawet postrzelać. Chłopaczek nie jest taki głupi, na jakiego wygląda. Jak któryś twardziel sięgnął po spluwę, blondas zaraz da nura między skały. A z tyłu, za paskiem od spodni, ma własnego gnata. Ale miejmy nadzieję, że chłopcy nie są zbyt nerwowi. Nawet jeśli są, to okazja zarobienia paru gambli powinna przemówić im do rozumu. A sprawa wygląda tak: na drodze do Stevens Point rozkraczył się chłopakowi landrover - pękł bak i benzynka wyciekła. Przez radiotelefon wezwał dodatkowy transport ze Stevens Point, ale to trochę potrwa, a gościowi i jego ekipie zależy na czasie. Jeśli nasi twardziele mają samochód, chłopak chce, żeby podwieźli jego kumpli z bagażem do miasta. Jeśli nie mają, to chce ich nająć do ochrony na kilka godzin, dopóki nie przyjadą tamci wezwani przez radio. Czemu? Otóż w okolicy kręci się gang motocyklistów, którzy zdaje się upatrzyli sobie landrovera. Jeśli zobaczą większą ekipę przy samochodzie, pewnie się spłoszą. Trzy galony paliwa to wstępna propozycja. Zapiatę można negocjować z szefem, który czeka przy wozie.

Faktycznie, dwa zakręty dalej stoi landrover zepchnięty kawalek w bok od szosy, a przy nim dwóch ludzi. Wóz ma okna osłonięte ruchomymi stalowy-



mi klapami, przyspawanymi na zawiasach. Takie pancerne szyby dla ubogich. Patrząc (i strzelając) można tylko przez wąskie poziome szpary. Boczna klapaniennica jest szeroko otwarta i szef głucho wystawia łeb z szoferki. Ale może sobie na to pozwolić, bo za maską samochodu stoi kawał twardziela w moro i z pistoletem maszynowym w pogotowiu. Szef jest pomarszczony i siwowłosy, na pewno jeszcze przedwojenny. Każę nazywać się Doc. Jest jeszcze trzeci facet w ukryciu, braciшек naszego blondaska. Siedzi z lornetką na najbliższym wzniesieniu i przepatruje autostradę. Ma tam dwie spłuwę i jakby co, może posłać agresywnym osobnikom kilka kulek w plecy.

Negocjacje z szefem będą raczej rzeczowe, ale kilka chwil na nie zjeżdżie. Gości jest czterech i mają kilka skrzyń i worków. Jeśli nasi bohaterowie jadą samochodem, a nie mają tyle miejsca, szef chce pojechać chociaż z ochroniarzem i połową bagażu - blondaski mogą zostać. Zresztą wszystko jedno - czy chodzi o podwiezienie, czy o ochronę na miejscu, rozmowy i tak skończą się jednakowo, o czym już za chwilę. Pozostaje jeszcze kwestia zapłaty. Szef może dać dwa kanistry paliwa od razu, albo noktowizor z bateriami, albo dobrą spłuwę i naboje. Śwetalnie gracze mogą wytargować coś innego. Szef ma naprawdę duże możliwości. Trochę towaru ma w samochodzie, sporo może załatwić po dojeździe do Stevens Point.

Rozdział 2: Pierwsze starcie

Ale jak tylko dobiłą tangu (albo gdy gracze zrezygnują z umowy), drugi blondasek (ten z lornetką) da znać, że zbliżają się kłopoty. No i racja. Kłopoty wyglądają jak minibus pełen gości ze

spłuwami i kilku gangerów na motorach. Nie jest dobrze. Szczepie mówiąc, jest klepsko. Szef wyskakuje z rovera i blegnie schować się gdzieś w terenie. Reszta szykuje broń i też szuka osłony. Broń mają dobrą, co nasi twardziele docenią w mgnieniu oka, mimo że nie ma czasu na zachwyty. Może nawet któryś dostanie do łapy ze dwa granaty, a inny kilkustrzałową ciężką strzelbę na sionie?

Etap 1: Faceci z busa są z jakiegoś powodu bardzo wkurzeni i nawet nie próbują negocjować. Przejeżdżają na pełnym gazie obok rovera, waląc do niego przez okna z pukawek. Oczywiście ukryci po dziurach i skałach „kumple” naszych bohaterów odpowiadają ogniem. Gangerzy natomiast zawracają motory i wycofują się (a przynajmniej tak to wygląda). Możesz dla pozorów porzucić trochę kostkami, ale to jeszcze nie są prawdziwe testy. Kilka trafień dostanie się unieruchomionemu landroverowi, a może i twoi chłopcy władują parę kulek w busa. W każdym razie żadnych większych szkód nie ma (chyba, że jakiś debil stał na tle landrovera, w którego idzie cały ogień z busa).

Etap 2: Chwilę potem bus daje po hamulcach i rusza na wsteczny, dużo wolniej. Tym razem goście nie celują już w samochód, tylko w te miejsca, skąd do nich strzelano. W busie prócz kierowcy siedzi sześciu gości z długą bronią i wszyscy naraz z niej prują. Trzech z okien bocznych, jeden z szyberdachu, a dwóch wychyla się przez okna tylnych drzwi. Uprościmy sobie sprawę: całego busa potraktujemy jak mob-sprzet z sześcioma lufami. Weźmy taki wzór:

W pierwszej rundzie Etapu 2 każdy strzelec z busa ma 5% na trafienie któregoś przeciwnika, w drugiej rundzie



10%, w trzeciej 15%, i tak dalej +5% na rundę, maksymalnie aż do 50%. Ale nie rzucaj dla każdego z osobna, szkoda roboty. Zsumuj te procenty i rzucaj 1k100 raz na rundę. W pierwszej rundzie masz 6 łufi razy 5%, czyli 30%. W drugiej 60%, w trzeciej 90%, w czwartej 120%, albo odpowiednio mniej, gdy twój chłopcy wyłączy kogoś z gry. Gdy szanse busa przekroczą 100% (np. 120%), to licz setkę jako automatyczne trafienie, a nadwyżkę (tu: 20%) testuj normalnie. No i jeszcze „krytyk” dla większej uciechy - wynik 01 lub 02 **za-
wsze** oznacza jedno dodatkowe trafienie.

A jak ma strzelać druga strona? Blondasków potraktujmy zbiorowo, dając im wspólnie 10% na trafienie jednego z busowych strzelców, z modyfikatorem +5% co rundę. Ochroniarz nie strzela - czołga się z granatem. A co do

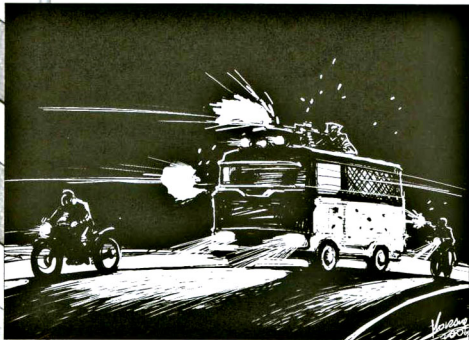
postaci graczy, walących w busa ostrą amunicją, to celować można na trzy sposoby:

a) w ludzi - test trudniejszy o 50%, ale już jedna rana zdejmuję strzelca;

b) w koła i podwozie - test trudniejszy o 30%, trzeba zadać 4 ciężkie rany, żeby unieruchomić wóz;

c) wszystko jedno, byle w busa - test łatwiejszy o 10%, a lokację określasz rzutem 1k6: 1 lub 2 - dupa, odłupałeś tylko blachę; 3-4 - strzelec; 5-6 - podwozie. Gdy odpadnie połowa strzelców, przesun proporcje: 1-3 - same blachy; 4 - strzelec; 5-6 - podwozie.

Ale na tym nie koniec. Pamiętaj, jeden z blondasków przepatrywał wcześniej okolicę siedząc na pagórku. Teraz na ten pagórek będą się wspinać gangsterzy. Cofnęli się kawałek, podjechali od drugiej strony, zostawili motory i chcą wleźć na górkę i wygarnąć do





naszych chłopaków ogniem z flanki. Mam nadzieję, że ktoś pilnuje wzniesienia. Jeśli tak, to dobrze. Gangerów łatwo przepłoszyć, bo obiecano im czterech przeciwników, a nie dwa razy tyle. Zresztą nie są to twardziele, tylko młode chłopaczki, które strasznie chciały się wykazać i zdobyć szacunek w bandzie. Cóż, chyba im się nie uda. Wystarczy ostrzełać ich gęsto z broni automatycznej, rzucić blisko nich granat, albo zadać im w sumie dwie lekkie rany lub jedną ciężką. Wówczas spleprzą do motorów i będą z bezpiecznej odległości obserwować rozwój sytuacji.

Etap 3: Ostatni manewr busa będzie ryzykowny i zgubny. Goście ufają w osłonę stalowych płyt, którymi od środka wzmocniono karoserię i nie mają ochoty wysiadać. Chcą jednak wykryć naszych dzielnych obrońców i dorwać się do landrovera. Dlatego kierowca wykręca busem o 90 stopni, wrzuca wsteczny i rusza tyłem w kierunku rovera (jeśli stoi tam w pobliżu samo-

chód BG, strzelcy z busa dolożą mu kilka nowych dziur po kulach). Pytanie, jak tych gnojków załatwić? Proste - wystarczy jeden celnie rzucony granat. Jeśli nie zrobi tego żaden z BG, wyręczy ich ochroniarz szefa (zarabiając przy tym kulkę w ramię). Goście w środku też mają coś wybuchowego, więc gdy rypnie, to blachy polecą na pięć metrów wkoło.

Szkoda, z płonącego wraku nie ma co uratować.

Nie trzeba chyba dodawać, że jak BG wysadzą busa w powietrze, to po gangerach zostanie tylko mgiełka spalin. Oni już tu nie wrócą, chyba że z kolegami.

Rozdział 3: Szczur! Szczur!

Gdy już będzie po wszystkim, z ukrycia wyczołga się zakurzony, przygarbiony szef. Skontaktuje się z kimś przez krótkofalówkę. W krótkich słowach zda

Kilka wyjaśnień

Może jesteś ciekawy tła wydarzeń? A więc było tak. Staruszek Doc i jego trzech ochroniarze robili niezły handel towarami od szczurów z Sharrash (a właściwie z Madison, bo tam jest kolonia sharrashowców, która zajmuje się okradaniem Molocha). Dziadek wkułpił się do zajazdu przy tej właśnie autostradzie, kawalek stąd. Mieszkał tam, handlował, odpalał gamble właścicielowi. Było tak przez miesiąc, aż właściciel zechciał dziadka przyswoić i przejąć cały interes. Problem w tym, że dziadek jest trochę telepatą (więcej o tym za chwilę) i wyczuł, co się święci. W nocy zabrał co się dało, resztę sprzętu uszkodził i zwił z trzema kompanami. Czwórka wzięła samochód, poprzebiła opony innym i nawiała. Facet z zajazdu polapał się chwilę za późno i posłał im tylko na odjeżdżnym serię z karabinu. To wtedy właśnie pęklł im bak - przejechali ze dwie mile popuszczając kropelki benzyny i stanęli w szarym polu.

Niedługo potem nadjechali gangerzy, którzy jadą na północ. (Strzelilo któremś do łba, żeby zrobić imprezę pod nosem Molocha, gdzieś pod gołym niebem z widokiem na dymiące kominy i stalowe miasta. A wiesz, jak jest w gangu, bracie. Nie wolno wymiękać, bo powiedzą, że masz cykora. Teraz nie jeden robi w gacie, ale żaden się nie wycofa). Widząc lufy sterujące w pancernych oknach terenówki nie zaczęli pasażerów. Ale i tak było niedobrze, bo pojechali w stronę zajazdu. Gdy się tam zatrzymali, właściciel zapytał, czy nie widzieli po drodze landrovera. I gdy tak ustyszał, że stoi taki rozkraczony kilka mil dalej, postanowił staruszka dopaść. (Było też paru wkurzonych gości, którym dziadek przebił opony za niewinność). Właściciel zajazdu polatał opony busa, zapłacił kilku gangerom za pomoc, zapakował pełen bus ludzi i ruszył w pościg. A dziadek tymczasem posłał blondaskę, by przyjrzała się naszym bohaterom (oczywiście zauważyli tego odlewającego się BG, o którym była mowa na początku) i spróbował załatwić jakąś pomoc.

Ma też kumpli w Stevens Point, a z nimi łączność przez krótkofalówkę. Siedzi tam znajomy mechanik, ma nawet samochód holowniczy. Tak więc ze Stevens Point już zasuwa z odsieczą „kawaleria”. Pomoc naszych twardzieli jest jednak niezbędna, aby Doc i spółka dotrwali do jej przyjazdu.



raport, po czym podrepcze natychmiast do landrovera obejrzeć, czy pośliski nie uszkodzili towaru. Podnieście tylne drzwi od bagażnika, pomajstruje trochę, przywoła blondasków na pomoc. Za chwilę nasi twardziele będą mogli zobaczyć, jak blondaskowie ostrożnie wyciągają z rovera spory kształt owinięty w koc. I jak z dołu tego pakunku zwisa bezwładnie długi, różowy, bezwłosey ogon i pazurzasta łapa!

Tam jest szczur, wielki jak cielak. Z tych inteligentnych. Oberwał przed chwilą kulkę i staruszek-weterynarz chce go jak najszybciej ratować. Stara się dyskretne przemieścić pakunek za burtę landrovera i przekonać najętą eskortę, żeby zajęła się czymkolwiek, byle nie patrzeniem mu na ręce. Ale jeśli twój gracz nie są bandą przyglupów, to nie dadzą się okpić. Zażądata kilku wyjaśnień i będą musieli je dać.

Usłyszą, że szczur został schwytany w pobliżu Sharrash i że z pomocą informacji uzyskanych od niego Doc nawiązał handel z tym miastem. Stąd gamble na paliwo, broń i kupę dobrego sprzętu. Przyzna, że zwił przed współ-

nikiem, co chciał go wykończyć i przejąć towar. Zaproponuje graczom - skoro już wiedzą o szczurze - stałą, dobrze płatną robotę przy zakładaniu nowej bazy handlowej. Może być z tego kupa forsy.

Nieży kłit woiska, nie? I tu wątek może się na chwilę rozdzielić. Albo patalachy zapią przynętę i pójda na współpracę, albo nie. Za bardzo się nie wycwania, bo dziadka oszukać się nie da. Gada stojąc dość blisko, a na koniec pyta „Możę wam zaufać?” i patrzy ludziom prosto w twarz. Tylko facet sprzed wojny może zadawać takie pytania. Problem w tym, że Doc doskonale umie wyczuć, czy goście godzą się szczerze na współpracę, czy już knują coś niedobrego. Wkrótce będzie to miało przykre konsekwencje.

Rozdział 4: Drugie starcie

Czas na kawalerię. Od strony Stevens Point z pięknym graniem silnika sunie spory holownik do ściągania wra-ków z ulicy. Szoferka na trzy osoby, a z

No i znowu pora na wyjaśnienia

Usiądź wygodnie i posłuchaj.

Niespodzianka, dziadek wcale nie nawiązał handlu ze szczurami. On im służy od dwudziestu lat. W Sharrash przed wojną produkowano prywatne schrony przeciwatomowe, co to bogaci Amerykanie kupowali sobie i zakopywali w ogródkach „na wszelki wypadek”. Śmiano się z nich, że to paranoja, ale okazało się, że mieli rację. W Sharrash był biznes „schronowy”, byli pracownicy ze zniżkami od firmy. Mieli kilka takich schronów połączonych w jeden kompleks. Około pięćdziesięciu ludzi zdążyło się schować, gdy zaczęło się piekło. Mieli łącznie, wodę, filtrowane powietrze, górnicze „krety” do drażenia tuneli: mogli siedzieć tak i z pięć lat. A w tym czasie szczury mutowały jak głupie i jak głupie mądrzały. Wlazły do schronów przez kanały wentylacyjne i - co tu dużo gadać - sterroryzowały ówków. Zaczęły rządzić. I zamierzają jeszcze bardziej.

Od wielu lat wysyłają ludzkich agentów, żeby dowiedzieć się jak najwięcej o świecie po apokalipsie. Doc i blondaski to jedni z nich. Przedwojenny weterynarz oraz dwaj chłopcy urodzeni już w schronie. Cztery goście to zwykli ochroniarze wynajęty poza Sharrash - wierni aż do poprzedniej nocy, kiedy zobaczyli, że razem z Docem mieszkają myślicy szczur. Wtedy zaczął się mocno zastanawiać. Na razie jest jeszcze lojalny wobec pracodawcy. Pamiętaj - na razie.

Istnieje też szczurza kolonia w kanalach Madison. Szczerze mówiąc, interesuje nas ona bardziej niż samo Sharrash. Stamtąd szczury wyprowadzają się na teren enklawy Molocha i podpieprzają sprzęt, który potem transportują do Sharrash.

OK, na razie tyle. Dokładniejszy opis Sharrash-Madison będzie później.



tytu platforma z szynami wjazdowymi i wyciągiem elektrycznym. I na masce od strony pasażera - dodatek z czasów powojennych - wielki, wrednie wyglądający karabin maszynowy na trójnożu. W sfoferce zaś dwie fajne babki, młodziutkie laski. Jeśli się wszyscy grzecznie dogadali i w atmosferze wzajemnego zaufania zajmują się opatrywaniem ran tudzież rozmową towarzyską, to panienki przywitają się słodko, obrócą holownik, podjadą na wsteczny i będzie można wtoczyć landrovera. Zresztą, po co tam wtaczać. Blondas wieje trochę paliwa do baku i wód da radę wjechać, zanim wszystko wycieknie. Jeśli jednak dziewczynki zastaną naszych twardzieli nad trupami blondasków, w trakcie rabowania landrovera... ooo, to będzie kruscho (karabin kaliber 7,62 mm).

Jeśli dziadek wyczuł wcześniej, że choć jeden frajer knuje jakiś szwindel, postanowi ich prewencyjnie pozabijać. (A bądźmy szczerzy - kto nie pomyśli, że można by dziadka kropnąć albo odsunąć od interesu? Świętych nie ma). Poza tym... wiesz co, mistrzu? Nawet

jeśli są niewinni jak baranki, to i tak na jedno wyjdzie. Bo po załadowaniu rovera na holownik Doc znów łączy się przez radio i zawiadamia, że zaraz ruszają do Stevens Point. I wtedy operator z Sharrash przekazuje mu, że woła Miasta. Jest zlikwidowanie świadków. Doc akceptuje rozkaz (nawet jeśli ma skrupuły), mówi - „Zdam raport za chwilę” - po czym nakazuje blondaskom - „Kropnijcie ich”.

Nagle mnóstwo rzeczy dzieje się bardzo szybko. Blondaski błyskawicznie sięgają po pukawki, by wysłać naszych bohaterów na tamten świat. Nieoczekiwanie dupska ratuje im ranny ochroniarz, który serią z peemu skośi obu chłopaczków i wrzasnie - „Stójcie! Dogadajmy się”. Na widok zdrady ochroniarza Doc (jeśli jest jeszcze cały) rzuca się do ucieczki, laska za kierownicą holownika daje gaz do dechy, a druga wychyla się przez okno i stara się zrozumieć sytuację.

I co teraz? Pewnie twoje ćwoki stoją z otwartymi gębami i też nie za dobrze wiedzą, co się dzieje. Niech się lepiej szybko polapią, bo rozpoczyna się nowa

Szczury

Te cholery mają spore mózgi i robią z nich użytek. Błyskawicznie się uczą i zapamiętują. A co najgorzej, rozwinęły zdolności telepatyczne i zbiorowy umysł. Szczury zawsze umiały jakoś ze sobą rozmawiać, ale teraz to już przeszło ludzkie pojęcie. Stado szczurów to banda spyralarzy połączonych „więzią telepatyczną”. Czego jeden się nauczy, wiedzą wkrótce wszystkie. Wystarczy nauczyć jednego obsługiwać dźwig mechaniczny, a drugiego dnia (drugiego, bo „dostrojenie” mózgu następuje podczas parogodzinnego snu) możesz kupić każdemu osobny dźwig i każdy sobie poradzi. Wyobraź to sobie jako sieć wzajemnie połączonych komputerów - szczurzy mózg ma dostęp do danych przechowywanych w mózgach reszty stada. Nie zapisuje cudzych danych u siebie, ale w razie potrzeby może z nich korzystać - pod warunkiem, że przebywa w promieniu 300 metrów (średnio - niektóre „odbierają” nawet z kilometra) od najbliższego osobnika ze stada.

To jeszcze nie wszystko. One umieją nawet czytać w ludzkich myślach! Szczur zawsze wyczuwa, czy się boisz, czy cieszysz, czy jesteś wesoły, smutny, życzliwy, wrogi, albo czy kłamiesz, coś knujesz. Gdy spojrzysz ci w oczy, zaczynasz widzieć jak przez mgłę, a szczur już dokładnie wie, o czym myślisz. Sam też może przekazać ci swoje myśli. Parszywa sprawa.

Co ciekawe - ci goście ze szchronów, przez lata badani mentalnie przez szczury, sami rozwinęły odrobinę podobnych zdolności. Biolog nazwał to stymulacją odpowiednich ośrodków w mózgu. Wszyscy więźniowie z Sharrash umieją empatycznie wyczuwać cudze emocje. Nie tak głęboko jak szczury, no i nie potrafią „nadawać”. Tylko „odbierają”, ale i to jest coś. To dlatego dziadek zadawał głupie pytania w stylu „Mogę wam zaufać?” i zaglądał w oczy. On świetnie wyczuwał, kto kłamie. Blondaski też to umieją. Więc jeśli któryś z naszych patałachów myślał o jakimś szwindlu, to w pełni zasłużył na kulę.



walka. Ochroniarz rzuci się w pogoń za Docem, ale źle się to dla niego skończy. Cwany dziadek ma zgrabną 38-kę, z której wywali w popłochu cały magazynek. Jedna kulka trafi przedładowcę. Gracze będą musieli sami go złapać. Ale są jeszcze laseczki w soferce. Myślisz, że uciekają? Nic z tych rzeczy. Tylko odjeżdżają kawałeczek. Potem obróć samochód przodem do przeciwników i spróbuj podziurawić ich z CKMu. Wprawdzie mają tylko dwie taśmy z nabojami, ale po pierwsze, gracze o tym nie wiedzą, a po drugie, babki są rozrzucone i oszczędzać nie będą. A taka seria z CKMu tnie karoserię samochodu jak papier.

Obie panienki też pochodzą z hodowli w Sharrash, dlatego mimo wszystko łatwo będzie je wykończyć. Dzieciaki w Sharrash są wszechstronnie wyszkolone, ale schron i bezpieczne ulice to ciepłarniane warunki. Nigdy nikt tam nie walczył o życie, nie przymierał głodem, nie był zdany tylko na siebie. Panny klepsko strzelają i nie umieją szukać schronienia. Dlatego nasze pataluchy, jeśli dojdzie do takiej walki, rozwalą je na amen.

Leska 1, kierowca: BD 8, ZR 11, SPR 13, CHA 7, PER 13; Prowadzenie samochodu 3, Pistolety 1

Leska 2, strzelec: BD 7, ZR 15, SPR 12, CHA 10, PER 10; Karabiny 2, Broń Maszynowa 1

Doc BD 11, ZR 10, SPR 16, CHA 13, PER 12; Pistolety 1, Prowadzenie samochodu 2, Leczenie ran 4, Leczenie chorób 2, Pierwsza pomoc 3, Perswazja 3, Opieka nad zwierzętami 6

Jedna uwaga: Jeśli BG mieli własny samochód, załatw im go z CKMu. Niech się przesiadą do zdobycznego holownika. Swojego gruchota mogą zabrać na platformę - będzie zabawnie. Niech się nie martwią, wszystko da się naprawić.



Rozdział 5: Chwila namysłu

Mieliśmy niezłą rozróbę, co? Znowu dziury w karoseriach i rany postrzałowe. Wrak busa jeszcze dopala się na autostradzie. Czas zbierać gamble i zrobić coś ze sobą, a nie sterczeć na pobojowisku i czekać na święta. No i trzeba odpowiedzieć sobie na ważne pytanie - co począć z rannymi i ze zdychającym szczurem (leżącym znów w roverze)? Koniecznie zostaw chociaż jednego szczurzego agenta przy życiu. Doc, blondaski, dziewczyny... kogoś na pewno uda się wziąć żywcem, z raną postrzałową lub bez. Będzie miał ciekawe rzeczy do opowiedzenia. BG na pewno posłuchają wołania - „Nie dobijajcie, wykupią mnie!”. Z landrovera można zabrać sporo fajnych gambli, z tym że część zniszczona jest przez kule. Zostaje jeszcze szczur z dziurą w boku, zabrać, nie zabrać?

Dlaczego ochroniarz pomógł?

Proste, jak usłyszał, że gość „od szczura” każe zlikwidować świadków, odniósł to i do siebie. Wyobraził sobie, że on też za dużo widział, więc będzie następny. I niewiele myśląc, posłał chłopaczkom serię.

A co gracze z nim zrobią? Powiem szczerze - ta druga kulka, którą zarobił od Doc'a, była po to, żeby się faceta pozbyć. Jeśli BG nie pozwolili Docowi uciec, możesz postrzelić ochroniarza z CKMu. Niech leży w kałuży krwi i prosi o skrócenie męczarni. Szkoda chłopca, ale żywy będzie nam przeszkadzał.



Grabienie pobojowiska

Chcesz wiedzieć konkretnie, co gdzie można zrabować? Proszę bardzo:

Landrover: noktowizory z bateriami, zepsuta krótkofalówka, 8 ogniw fotoelektrycznych, 4 kanistry benzyny, kilka paczek różnych baterii, 6 granatów, 10 granatów hukowych, dużo żywności, zwoje kabli, śruby i nity, kilka par rękawic roboczych, piec opałowy w częściach, silnik od kosiarki do trawy, 2 chłodnice samochodowe. Z broni - staroświecka strzelba na słońce i standardowy shotgun. Najcenniejszy ładunek stanowi kilka pudeł elektroniki, która niestety mocno ucierpiała podczas walki - jej wartość stopniała z około tysiąca gambli do dwustu.

Holownik: trzy koce, apteczka, baniak z wodą, skrzynka z narzędziami, nożyce do cięcia blachy, kanister paliwa (w połowie pełny). Broń - winchester i pistolet. CKM na masce.

Bus: Zapomnij. Porozrywany, powyginany, potrzaskany. Jak chcesz grzebać, najpierw ugaś płonącą benzynę.

Ludzie: 4 pistolety różnej marki, 1 uzi, 1 maczeta. Do tego trochę amunicji.

A potem w drogę. W którą stronę? Na północ jedzie się do Stevens Point, skąd przyjechały mechaniczki. Na pewno ktoś tam rozpozna holownika i może zadawać pytania - a to niedobrze. Na południu jest zajazd, z którego zwiewał

dziadek ze szczurem, ale tam z kolei powrócili spłoszeni niedawno gangerzy. Można też zapieprzać przez pustynię, ale to głupota, bo holownik nie jest przystosowany do bezdroży.

Zresztą wszystko jedno, którą drogę wybiorą. Kłopoty i tak ich znajdą. W ich stronę już jedzie wojskowy humvee w maskujących kolorach. Nie da się ukryć, chłopcy narcozrabiali. I ściągnęli na siebie uwagę.

Rozdział 6: Trochę historii najnowszej i zarys sytuacyjny

Chwilowo w scenariuszu mamy dziurę. No wiem, wiem, że to niedobrze. Ale co ci poradzę? Nie mam zielonego pojęcia, co twoja banda zrobi z gambliami, holownikiem, szczurem i całą resztą. Nie wiem, dokąd pojedą i w jakich intencjach. A ty wiesz, cwaniaczku? No widzisz. Jak ty nie wiesz, to ja tym bardziej.

Zrobmy inaczej. Zostawimy na razie drużynę przy autostradzie, ze stertą gambli, trupów, rannych oraz decyzją, co z tym począć. Powiem ci teraz, co się dzieje w paru innych miejscach i co robi kilka ważnych postaci. Niedługo te informacje okażą się potrzebne.

Będziesz musiał sam wszystko położyć na kupę.

Krótkofalówka

Po niedoszłym pracodawcy został sprawny radiotelefon. Można go wyrzucić, zniszczyć, zabrać ze sobą, albo użyć. Ma dwa tryby działania. Standardowo jest w trybie oczekiwania, czyli działa jak telefon. Jak ktoś z kumpli chce się skontaktować, daje impuls w eter, a we wszystkich urządzeniach ustawionych na tę częstotliwość zapali się lampka i piszczy dzwonek. Wtedy przełączasz w tryb aktywny i możesz gadać z kumplami przez mikrofon albo słuchać ich przez głośnik.

Ciekawe, co robią nasze pataluchy. Jak sprzęt zacznie im piszczeć i mrugać lampką, odbiorą czy nie? Za jakiś czas ze Stevens Point zadzwoni zniecierpliwiony brakiem wiedzy mechanik...

Dziewisz się, że sprzęt jeszcze działa? U szczurów działa. Goście postawili sobie na odłuziu linię przekazników od Sharrash do Madison. Wszędzie po drodze mają zasięg około sześciu mil.



Zajazd przy autostradzie

Właściciel zajazdu to pionek, nie warto o nim pisać. Chłopcy rozwalili mu busa i paru ludzi, to teraz będzie siedział cicho. Zostało mu tylko czterech zbrojnych, a to za mało nawet na skuteczną obronę własnego domu. W tej chwili zresztą prowadzi ciężkie rozmowy z gangsterami, którzy domagają się od niego zwrotu kosztów paliwa, amunicji i innych strat poniesionych w walce z BG. Potem pojedą dalej ku Molochowi. Ale graczom nie musisz tego mówić. Niech sobie wypatrują na horyzoncie gromady motocykli.

Aha - BG mogą spokojnie wejść do tego zajazdu, bez ryzyka, że właściciel chwyci za kalacha ze słowami - "To wy, gnoje, zabiliście moich ludzi". W zajęzdzie wiedzą tylko tyle, co opowiedzieli uciekający gangsterzy - a oni, prawdę mówiąc, głównie widzieli. Na podstawie ich opisu gość z zajazdu może co najwyżej rozpoznać samochód BG.

Tak, na samochód niech uważają.

Militarna Sieć Valkiria

Więcej o nich powiem ci na końcu. Na razie wystarczy tyle, że są małą organizacją paramilitarną. Może widziałeś ich ogłoszenie o naborze? Mają obóz wojskowy, filie w Detroit i Memphis, kilka wozów pancernych, kilkanaście samochodów. I cholernie dużo komputerów. Jest tam taki stary piernik, który robi z nimi cuda. Goście chętnie skupują komputery, zwłaszcza nowe. I jakis tydzień temu trafili im w łapy komputer, który szczurki ukradli Molochowi. Valkiryjczycy zaraz się zorientowali, że sprzęt niedawno był częścią Molocha i to nie było jaką, bo zawiera dość ważne plany, mapy i programy. Zaczęli się zastanawiać, z jakiego nieba im to spadło.

Dostawca skierował ich do zajazdu, do naszego Doc-a-weterynarza, który mu to sprzedał. Wzięli staruszka pod obserwację. Gdy wykryli, że kontaktuje się przez krótkofalówkę, ściągnęli sobie sprzęt do nasłuchu i dowiedzieli się, że dziadek jest częścią jakiejś zamaskowanej grupy powiązanej z Sharrash. Postanowili na razie nic nie robić, tylko szpiegować. Aż ostatniej nocy i nad ranem podsłuchali kilka kluczowych rozmów - począwszy od tego, jak dziadek informuje kumpi, że związa interes i ucieka do Stevens Point, bo wspólnicy chcą go załatwić. Wtedy dopiero ruszyli dupska. No i to było za późno. Słyszeli wszystkie kolejne raporty, więc są zorientowani w sytuacji. Podsłuchanych rozmów radiowych (nie licząc tej wyżej wspomnianej) było od trzech do sześciu:

- 1) Doc informuje Mechanika o przymusowym postoju (pęki bak), a Mechanik wysyła holownik ze Stevens Point. Poniższe odbywają się w obecności BG;
 - 2) (na samym początku) Doc pokrótce informuje kumpi o najeździe ludzi (BG) do pomocy;
 - 3) (po rozwaleniu busa) Doc informuje o odparciu napaści i o stratach w ludziach;
 - 4) (po ujawnieniu szczura wobec BG) Doc informuje o rannym szczurze i o wyniku rozmowy (umowy?) z BG;
 - 5) (po załadunku rovera na holownik) Doc informuje o gotowości do wyjazdu do Stevens Point, a szczury poprzez operatora z Sharrash nakazują mu pozabić świadków.
- No i na tym koniec. Potem padła komenda - „Kropnijcie ich” i zakiełowała broń maszynowa. Możliwe, że po walce BG dali dziadkowi wykrzyknąć do radiotelefonu ostatnie wiadomości i ostrzeżenia. To byłaby rozmowa numer 6), ale raczej do niej nie doszło.

Gości z Valkirii jest w sumie czterech. Mają lekko opancerzony samochód typu humvee. Zapleprzają na pełnym gazie, żeby dorwać tych facetów od szczurów, zanim dadzą się pozabić. I już niedługo zechcą pogadać z naszymi



chłopaczkami. Znajdą ich albo jeszcze na polu walki, albo na autostradzie, albo na najbliższym postoju. Twoja głowa w tym, aby ich znaleźli.

Moloch

Szczury wkurzyły Molocha. Do niedawna wiedział o nich tylko tyle, ile wyczytał z mózgów pochwycanych ludzi, a było tego niewiele. Ludzie o szczurach wiedzieli mało, widywali je rzadko lub wcale, obawiali się ich tak jak innych potworów i zmutowanych zwierząt. W bazach danych Molocha rozumne szczury trafiły do katalogu z wampirami, bit-boysami i całą wojenną menażerią. Dla Molocha to czynniki korzystne, jako że osłabiają i dezorganizują ludzkość. Pozwalał im lazieć po swoim terenie, jak mutantom, robakom, węzom i innym zwierzętom (w tym „zwykłym”, nieinteligentnym szczurom wielkości prosiaków). Szczury z Sharrash kradły różny sprzęt mechaniczny, amunicję, broń, produkty organiczne (szczegóły znajdziesz w opisie Sharrash w dalszej części książki). Moloch produkuje to wszystko w ogromnych ilościach i mało się przejmuje drobnymi stratami. W „koszta” wliczył sobie straty części produkcji wskutek awarii, wypadków, błędów programów i kradzieży. I miał ważniejsze sprawy na głowie niż szczury.

Alte to się niedawno zmieniło. Sprawa serwera wymontowanego z fabryki samochodów (i sprzedanego Valkirii) dała białzakowi do myślenia. Padi kawał sieci, stanęła li-

nia produkcyjna, a roboty naprawcze odkryły, że serwer nie zepsuł się, tylko zniknął. A Moloch nie lubi niewytłumaczalnych zdarzeń. Uznał zniknięcie serwera za poważne zagrożenie wewnętrzne i przestawił centra obliczeniowe na rozwiązanie tej sprawy. Przeanalizował miliardy ujęć z kamer przemysłowych, zgłoszeń czujników ruchu, zestawiał je ze statystykami awarii i strat w sprzęcie - spośród kilku wariantów najbardziej prawdopodobny okazał się jeden - szczury. Trafil, skurczybyk. I zaczął gotować się do wojny z gryzoniami. Przecież nie może pozwolić futurzakom rozpleprzać mu fabryk i wy-





nosić sprzęt na tereny kontrolowane przez ludzi.

Najpierw napchał tereny uczęszczane przez szczury ściegą przeróżnych czujników, chcąc ustalić *modus operandi*, trasy komunikacyjne i główne cele szczurów. Obserwował, czekał i liczył. Nie widział jeszcze różnicy między sharrashowcami a zwykłymi wielkimi szczurami, więc nie mógł dojść do sensownych wniosków. Wobec tego postanowił chwycić kilka osobników żywcem. Wygrzebał pliki z doświadczeniami naukowymi na szczurach, przygotował odpowiednie laboratorium z wyposażeniem i zabrał się do testów. Najpierw miał zwykłe duże szczury i niewiele się dowiedział. Ale parę dni temu miała miejsce kolejna wyprawa sharrashowców po żywność i sprzęt - i tym razem Moloch był przygotowany. Złapał sześć sztuk i wsadził je do labiryntu z dwudziestoma zwykłymi szczurami. Głupio zrobił, bo czarne szczury natychmiast rzuciły się na sharrashowców i pozagryzały ich. Moloch uratował tylko jednego, ale to wystarczyło. Kamery i mikrofony zarejestrowały złożony język, a badanie martwych mózgów potwierdziło wysoki stopień inteligencji.

Zatem blaszak już wie, gdzie popełnił błąd. Wie, czym są myślące szczury.

Sharrash-Madison

Z samego Miasta nie będzie ekspedycji karnych przeciw BG. Szczury mają własne problemy. Przed dwoma dniami sześć szczurów wysłanych z placówki Wausau na teren Molocha zostało schwytanych. Z raportem wrócił tylko jeden, czatujący według zwyczaju na tyłach. Niezauważony widział z bezpiecznej kryjówki, jak przy współbraciach wybuchły pojemniki z gazem i jak zabrały ich maszyny. Pół godziny potem odebrał zbiorowe telepatyczne „SOS”, a potem pięć „SOS-ów” umilkło i

nadaje już tylko jeden. Uwieczony, dręczony, przerażony.

I miasto musi podjąć ważną decyzję - ratować go czy nie? Jednostka dla sta-da nic nie znaczy, nie warto ryzykować życia kilku szczurów dla odbicia jednego. Tak mówi instynkt stadny. Ale jest i rozum, szczurzy i ludzki. Sharrash dużo wie o Molochu, w końcu kolonia Madison leży blisko maszyn. Raporty agentów terenowych donoszą o wojnie i stosowanych tam technikach. Również o grzebaniu ludziom w mózgach. A co, jeśli blaszak zacznie czytać z mózgu pojmanego szczura? Z mózgu, w którym jest cała wiedza o Sharrash?

Szczury nie będą się zajmować problemami agentów terenowych. Miasto skupi wysiłki na obserwacji tuneli sięgających Molocha i na ewakuacji najbardziej wysuniętej placówki w kanałach pod miastem Wausau. Agenci terenowi muszą radzić sobie sami.

Oprócz ekipy Doc'a zostało ich dwóch. O tym, jak sobie poradzą, przeczytasz w rozdziałach 8 i 9, teraz tylko ich krótka prezentacja:

Max Maxwell, mechanik, lat 66. Mechanik samochodowy z czterdziestoletnim stażem. Z dwójką panienek (tych z holownika) prowadził warsztat samochodowy w Stevens Point. Problem z nim jest taki, że bardzo lubił te dziewczyny i teraz pała żądzą zemsty. Za żadne skarby nie przebaczy ich zabójcom - ale może fałszywie czynić takie pozory. Jeśli choć jedna laska żyje, zrobi wszystko (w granicach rozsądku), aby uwolnić ją z rąk BG.

BD 10, ZR 11, SPR 15, CHA 13, PER 14;
Pistolety 1, Karabiny 1, Mechanika 6,
Elektronika 3, i inne

Zack Bishop, sędzia, lat 60. Przedwojenny policjant, sprytny i rozsądny negocjator. Jeździ z dwudziestoletnim wnukiem o imieniu Edgar, bardzo wychulonym empatą. Na co dzień zajmuje



się zbieraniem informacji i egzekwowaniem dawnego obalonego prawa (patrz: sędzia, NS s. 70). Oba są skłonni dogadać się z przeciwnikami. To głównie dzięki sędziemu Sharrash ma szansę nawiązać współpracę z Valkirią i z bohaterami graczy.

Wykorzystaj mądrze policjanta, nie zmrąnij go.

BD 14, ZR 12, SPR 15, CHA 16, PER 15; Pistolety 4, Karabiny 3, Karabiny maszynowe 2, Bijatyka 3, Prowadzenie samochodu 3, Perswazja 5, Morale 4, i inne

Rozdział 7: Czas na poważną rozmowę

No dobra, dość trucia. Wracajmy do naszej drużyny. Stoją dalej przy autostradzie z dymiącymi lufami? Valkiryjski humvee już do nich jedzie. Jeśli masz cwanych graczy, którzy będą mieli frajdę z pogawędki przez krótkofalówkę z mechanikiem, sędzią i operatorem z Sharrash, opóźnij na razie valkiryjczyków i skocz do rozdziału 8. Niech gracze nawiążą negocjacje, podejmą lub odrzucą jakieś umowy. Daj im wolną rękę (i pamiętaj, że Valkiria słucha). A jak prowadzisz głupkom, co podobają wszystkim rannych łącznie ze szczurem, krótkofalówkę wyrzucą i pojedą w siną dal, napuść na nich Valkirie od razu. Inaczej będą się nudzić.

Sam wiesz, jak poprowadzić spotkanie i rozmowę, ja powiem ci, czego goście z Valkirii chcą. Przede wszystkim - nawiązać kontakt z Sharrash, bo domyślają się, że szcziury mają dostęp do sprzętu Molocha. Dlatego od naszych bohaterów zażądamy oddania krótkofalówki, rannego szcziura i pojmanych wrogów (jeśli ich mają ze sobą). No, może nie tak ostro - nie za darmo i nie pod groźbą. Valkiryjczycy najchętniej zaciągną patałachów w szeregi MSV,

przynajmniej tymczasowo i nieformalnie. Na pewno mogą sporo obiecać - mundury, broń, zakwaterowanie, względne bezpieczeństwo, dostęp do informacji i serwisów technicznych. W rzeczywistości nie jest tak różowo, bo przecież rekrutów trzeba najpierw sprawdzić i przedstawić do akceptacji zwierzchnikom. Ale obiecać mogą. A potem wykorzystać BG jako frajerów do wypychania na pierwszą linię frontu. Inna sprawa, że jak dobrze się sprawdzi, to MSV przyjmie ich z otwartymi ramionami.

Proponycja gości z Valkirii brzmi tak: choemy nawiązać kontakt z Sharrash. Pomóżcie nam, a dostaniecie swój udział i zaproszenie w szeregi MSV.

No i jeszcze jedno. Valkiria nie da się odprawić z niczym. Chcą wytargować przynajmniej krótkofalówkę albo żywego jeńca (Doc lub blondasek). Jeśli patałachy nawet tego nie dadzą, będzie bardzo nieprzyjemnie.

Goście z Valkirii:

por. Mike Powells, lat 26. Wysoki, rudowłosy, gładko ogolony chłopak, syn jednego z najwyższych oficerów MSV. Intelligentny i pewny siebie, ale skłonny do negocjacji. W miarę uczciwy, zawartych umów stara się dotrzymać. Będzie gadał rzeczowo i konkretnie.

BD 12, ZR 12, SPR 15, CHA 13, PER 12; Pistolety 3, Karabiny 2, i inne

st. szer. Vincent, lat 35. Wychudzony, siwiejący facet o kaprawych oczach. Kierowca i doskonały technik, obsługuje aparaturę do nasłuchu. Małomówny i zgryźliwy, niezbyt odważny. Nałogowo epa tornado, poza służbą chlebie wódę, a jeśli już o czymś gada, to o technice albo o świecie sprzed wojny.

BD 10, ZR 10, SPR 13, CHA 11, PER 9; Pistolety 1, Karabiny 2, Mechanika 6, Elektronika 4, Prow. samochodu 3, Prow. ciężarówka 1



st. szer. Rogers, lat 29. Kawał brutala i bandyty w typie Rambo. Kwadratowa szczeka, włosy ogolone tuż przy skórze, mięśnie napakowane sterydami. Dawno by go wywalili, ale naprawdę umie walczyć. Świetny żołnierz, ale nieprzyjemny kompan. Lubi szydzić i obrażać innych. Szanuje tylko silniejszych od siebie - a takich spotyka niewiele.

BD 16, ZR 11, SPR 8, CHA 13, PER 10; Pi-stolety 3, Karabiny 4, i inne

szer. Johnson, lat 22. Czarnoskóry rekrut, wysportowany i niezłe wyszkolony, ale niedoświadczony. To jego druga misja próbna, po której zostanie formalnie przyjęty do MSV. Wypycha się go do najgorszych zadań, a Rogers wyzywa go od mięczaków i czarnuchów. Ale chłopak jest uparty i zawział się, że wszystko dzieinnie znieśie.

BD 13, ZR 13, SPR 10, CHA 9, PER 12; Pi-stolety 2, Karabiny 2, i inne

Rozdział 8: Pułapka w Stevens Point

***Uwaga:** To jest oficjalny motyw. Gdy gracze nie przyjmą zaproszenia mechanika, nie przejmuj się, nie nalegać. Z pewnych względów to nawet lepiej.*

Jak wcześniej pisałem, dziadek bardzo lubi swoje małe dziewczynki. Od kąd usłyszał, że Doc i spółka biorą się za eliminację świadków, lazi po warsztacie i gryzie palce z nerwów. Wytrzyma najwyżej piętnaście minut. Potem złapie za krótkofalówkę i zacznie wydzwaniać.

I o co? U naszych dzielnych chłopców jest już na pewno po strzelaninie. Zakładam, że nadajnik Doca wciąż działa i BG mają go gdzieś przy sobie. (Gdyby jakiś debil rozgniół radio obcasem, to

by trochę przeciągnęło sprawę. Na szczęście Vincent z MSV umie je naprawić - choćby ten drugi egzemplarz z landrovera). Bo teraz właśnie rozlega się brzęczyk i błyska czerwona lampka... panowie są proszeni do telefonu!

Z eteru do starego mechanika płyną natychmiast dwa zgłoszenia: „Baza, odbiór” (radiooperator w Sharrash) i „Tu Edgar, odbiór” (wnuk sędziego - sam sędzia jest na razie niedostępny i nie wie o likwidacji świadków - to **jest** ważne). Doc, z pewnych powodów raczej nie odpowiada. Inicjatywa w rękach graczy, bracie mistrzu. To od nich głównie zależy, jak potoczy się rozmowa. Od tego, co zrobili do tej pory (na przykład, czy mają żywych jeńców-zakładników) i od tego, jak mądrze będą gadać.

Początkowo będzie można rozmawiać tylko z mechanikiem. (W Sharrash przy odbiorniku siedzi niezbyt rozbawiony chłopak, który jedynie przekazuje treść komunikatów starszym i mądrzejszym. Sam nie wykazuje inicjatywy, a zanim szczury i ludzie uzgodnią, jakie zająć stanowisko, minie kawałek czasu. Natomiast wnuk sędziego dopiero zaczyna przywoływać dziadka, który od godziny zajmuje się śledztwem w jakiejś osadzie na północy). Mechanik chce znać obecną sytuację (czyli wynik walki), a zwłaszcza chce wiedzieć, kto z jego kumpli nadal żyje. Uważa: jeśli BG powiedzą, że wzięli tego czy owego żywcem, mechanik koniecznie będzie chciał pogadać z jeńcem osobiście, aby się upewnić. Za jeńców oraz ciała poległych oferuje zapłatę. Postara się w trakcie rozmowy umówić spotkanie BG z mechanikiem.

Gdzieś w trakcie tej rozmowy włączy się sędzia, który właśnie usłyszał od wnuka pospieszną relację z ostatnich wydarzeń. Do tej pory wiedzieli tylko, że Doc najął jakichś twardzieli do ochrony na autostradzie. Zaczają na-



wet snuć własne plany wykorzystania BG dla dobra Sharrash (o czym później) i teraz jest wściekły na szczury za pochopny rozkaz wymordowania świadków.

„Tu Zack. Zack do bazy. Jesteście bandą tępych bydląt. Żądam zgody na przejęcie sprawy. Zack do NN (w miejscu NN powtórzy imię czy ksywę, jakiej użył BG w rozmowie z mechanikiem). Mówi Zachariasz Bishop, sędzia stanu Wisconsin. Domagam się spotkania. Pomimo wcześniejszych nieporozumień potrzebujemy waszej (tak, właśnie waszej) pomocy w pewnej bardzo ważnej dla nas sprawie. To sprawa życia lub śmierci. Gwarantuję ściśle zawieszenie broni pod warunkiem zwolnienia przez was naszych ludzi i wydania zwłok poległych. Jakże są wasze warunki?”

Z bazy w Sharrash operator przekazuje zezwolenie dla sędziego na samodzielne podejmowanie decyzji. Jeśli któryś z BG jest sędzią lub dobrze zna tutejszą okolicę, z pewnością słyszał nazwisko sędziego Bishopa. Facet jest tutaj dość znany - ma charakterystyczny samochód, spore sukcesy w egzekwowaniu prawa i podobno można na nim polegać.

Mechanik ustlinie nalega na spotkanie u siebie, w Stevens Point, w warsztacie samochodowym. Sędzia obieca do-

jechać na miejsce w ciągu 40 minut. Pytanie, czy gracze na to przystaną.

Mechanik to kawał wrednego cwaniaka. Zanim bohaterowie graczy dotrą do miejsciny, zdąży już skrzyknąć dziesięciu miejscowych chłopaków i dziewczyn ze spluwami. Rozmieszcili sześciu strzelców w samym warsztacie (kryją się za skrzynkami, w pustych beczkach lub za wrakami samochodów), dwóch w oknach budynku naprzeciwko warsztatu i dwóch jako strażników przy wrotach. Jego warsztat to mały hangar z dwoma wielkimi, stalowymi drzwiami podnoszonymi do góry. Jedne wrota są właśnie otwarte i tam dziadek zamierza wprowadzić BG, najchętniej razem z holownikiem. Następnie w odpowiedniej chwili zawoła kumpi, którzy wyłonią się z kryjówek z bronią gotową do strzału. Jednocześnie dwójka przy drzwiach ma je zatrzasać, odcinając drogę ucieczki. Mechanik chce przeciwników rozbroić, uwięzić, przesłuchać i postawić przed „sądem obywatelskim”, który bez wątplenia skaze ich na śmierć w majestacie miejscowego prawa. Oczywiście priorytetem jest odzyskanie mechaniczek, więc mając żywą zakładniczkę BG stoją w dużo lepszej sytuacji. Tak czy inaczej - spodziewaj się chwili pełnej napięcia.

Stevens Point

Niegdyś spore miasto, pięknie położone wśród zieleni, przecięte rzekami itd. Dziś miasto obejmuje niewielki obszar w widłach Rzeki Wisconsin i długiego, wąskiego stawu. Północną krawędź wytycza nasyp kolejowy, za którym leżą opustoszałe i spładowane kwartały miasta. Z pozostałych stron rzeka i staw tworzą naturalną fosę, nad którą przetrwały dwa mosty - ze wschodu i z południowego wschodu. Przez wschodni most dojeżdża się do drogi nr 39 biegnącej na północ, a potem na północny zachód. Tam, przy skrzyżowaniu z drogą 66, znajduje się dawne lotnisko miejskie.

Lotnisko to drugi zamieszkały obszar Stevens Point. Częściowo zniszczone i całkiem ogołocone ze sprzętu latającego, zachowało potężne budynki i pasy startowe. Znajduje się tam zaplecze techniczne, szpital i kwatera główna wojska walczącego z enklawą Molocha zwaną potocznie „Czwartym”, leżącą pomiędzy Jeziorem Michigan a Jeziorem Górnym. Lotnisko jest dobrze chronione, zawsze siedzi tam parę dziesiątek żołnierzy i drugie tyle pracowników obsługi. Służby techniczne, medyczne i usługowe w dużej części składają się z mieszkańców cywilnej części miasta. Dlatego nieładnie robić tam sobie wrogów.



Mechanik działa na własną rękę, więc sędzia będzie bardzo niepokleszony. Jeśli frajerzy grzecznie dadzą się wziąć do niewoli, nic nie szkodzi. Sędzia ich uwolni.

Współpraca z Valkirią: Jeśli BG sami dzielnie przebrnęli przez radioczłoność, najwyższy czas na spotkanie z Valkirią. Najfajniej będzie, gdy dojdzie do niego **przed** przyjazdem BG do Stevens Point. Opisz im ładnie wojskowego humvee, z którego ktoś macha przez okno białą flagą, a potem nieco przestraszonego czarnoskórego chłopaczka, który wysiada z uniesionymi pustymi rękami. Oprócz obietnic opisanych w rozdziale siódmym, facci z MSV proponują wsparcie w wyprawie do Stevens Point.

Jak to ma wyglądać? Otóż każą jednemu z BG wsadzić sobie krótkofalówkę pod kurtkę i przed wjazdem do Stevens włączyć (bez „dzwonka”) na nadawanie. Dzięki temu MSV będzie na nasłuchu. (Aby uniknąć podsłuchu ze strony szczurów, powinni ustalić jakiś wspólny kod przekazywania informacji). Jeśli BG na bieżąco przekażą przez radio trasę przez miasto i opiszą budynek, do którego wejdą, w razie jakichś kłopotów valkiryjczycy przybędą z odsieczą. Gdy BG dadzą się zamknąć w warsztacie i włączyć pod lufy, po paru minutach potężny zderzak humvee’go uderzy we wrota i wywali je z szyn (miejmy nadzieję, że żaden z BG nie stoi za blisko...). Kilka serii karabino-

wych Rogersa i Powella rozproszy domorosłych strzelców, którzy pierzechną za wszelkie dostępne osłony, a wśród popłochu i zamieszania BG dadzą radę się wycofać, nawet razem z holownikiem.

Problem w tym, że mechanik to mieszcowski spec, a na jego przez niego ludzie mają rodziny i znajomych. Trzeba stamtąd szybko spieprzać, zanim z lotniska przybędzie wojskowe wsparcie (dwa ciężkie wozy bojowe).

Rozdział 9: Spotkanie ze stróżem prawa

Umówmy się, że sędzia dociera do Stevens Point już 10 minut po spektakularnym wyjeździe BG. Parę chwil zajęmie mu rozeznanie się w sytuacji, następnie zdrowo opierdzieli mechanika (jeśli ów wciąż żyje), chwyci za radio i spróbuje jakoś naprawić błędy. Wiadomo, teraz gracze dwa razy się zastanowią, zanim zaufają sędziemu. Ale gość zna się na negocjacjach. Zaproponuje spotkanie na autostradzie, tylko dwa samochody, rozmowa jeden na jednego w świetle reflektorów - czy co tam zadowolili twoich graczy. W razie trudności mówi wprost - „*Przyjadę w wyznaczone przez was miejsce i spotkam się z wami na waszych warunkach.*” Gość jest narazić się na zasadzkę, bo działa w interesie Sharrash, miasta-oj-

Dlaczego agent Sharrash się demaskuje?

Cóż, z jednej strony miasto szczurów faktycznie potrzebuje pomocy z zewnątrz, a wobec tego, że sekrety Sharrash (np. związki z ludźmi) są pilnie strzeżone, lepiej skorzystać z pomocy takich awanturników, którzy już i tak je poznali. A przy okazji okazali się prawdziwymi twardzielami. Z drugiej strony, jeśli BG wpadłoby do głowy, by rozgłosić te rewelacje, a także zdemaskować szanowanego sędziego jako agenta szczurów, ktoś im uwierzy? Równie dobrze mogliby głosić, że sędzia to przybysz z obcej planety. Tak więc niewiele ryzykując sędzia postara się pozyskać idealnych sprzymierzeńców, którzy mogą podjąć się specjalnej misji dla Sharrash.



czyzny. Bardzo mu zależy. Zaraz ci powiem, dlaczego.

On myśli o ostatnim żywym szczurze uwiecznionym przez Molocha. Doskonale wie, że szczura trzeba uwolnić lub zabić, aby Moloch nie dobrał się do informacji o Sharrash, zapisanych w szczurzym mózgu. Mieszkańcy Sharrash, którzy mają taką samą wiedzę nie mogą ryzykować pojęcia, więc jedynym wyjściem jest zatrudnienie najemników z zewnątrz. Takich, co na temat Sharrash wiedzą niewiele więcej, niż głoszą mętne plotki. Poza tym muszą to być sprawni i odważni twardziele. Dlatego kontakt z drużyną graczy i/lub z Valkirią jest dla sędziego bezcenny.

Miejsce i warunki spotkania określają gracze, pamiętasz? Jeśli każą sędziemu przyjechać piechotą i bez broni, jego wnuk będzie czekał w pobliżu w samochodzie. A jeśli pozwolą mu przyjechać wozem... ooo, chłopie. Poczekaj, aż twoje patalachy zobaczą tę maszynę! Prawdziwy monstertruck na kołach o średnicy dwóch metrów, ze standardową karoserią od pickupa i bardzo niestandardowym szybkostrzelnym działkiem przeciwlotniczym zamontowanym na skrzyni bagażowej. Gracze wybałuszają oczy, zapewniam cię. Możesz im nawet zasugerować, że jak się jest w zasięgu ognia, to można odjechać tylko dzięki dobrej woli „strzelca pokładowego”.

Co Sędzia ma im do powiedzenia? W zasadzie samą prawdę, to uczciwy człowiek:

„Zależy mi na czasie, więc przejdźmy od razu do rzeczy. Chęć kupić wa-



sze usługi dla szczurów. Chodzi o pojedynczą akcję na terenie Molocha.

Maszyny przedwcześniej dostały żywcem jednego z naszych szczurów. Chcemy, żeby ktoś go uwolnił lub zabił na miejscu, zanim wyczytają mu tam z mózgu informacje o nas. Mamy podstawy przypuszczać, że Moloch jeszcze tego nie zrobił. Niestety, my nie możemy tam iść, bo zanieśliśmy maszynom kolejne mózgi pełne danych. Dlatego potrzebujemy was. Dajemy wyposażenie i przewodników. Co do zapłaty, możecie postawić własne żądania. Ale najpierw posłuchajcie mojej propozycji. Nie do odrzucenia, jeśli macie łeb na karku.



Zamiast towaru proponuję stałą współpracę. Orientujecie się na pewno, że Doc był pośrednikiem handlowym między szczurami i resztą kraju. Teraz jego placówka rozpada się i trzeba ją odbudować. Ktoś musi zostać w tajemniczony w sekrety podziemnego miasta, by na nowo zorganizować handel. Wiecie już sporo, więc możecie to być wy."

Współpraca z Valkirią: Od tej chwili współpraca przybiera postać słabo maskowanej konkurencji. Porucznik Powells jest skłonny wziąć udział w akcji (ma się rozumieć nie osobiście, pośle swoich podwładnych), lecz za to chce wyłączności na handel z Sharrash, monopolu dla Militarnej Sieci Valkiria. Wiadomo, że z tego może być cholernie wielka kupa gambli. Ma jednak przy sobie tylko dwóch odpowiednio wykształconych ludzi (Rogersa i Johnsona), jest więc skazany na współpracę z BG. A to stawia graczy w korzystnym położeniu - będąc niezbędnymi mają prawo stawiać żądania.

Powells będzie nakłaniał BG do wstąpienia w szeregi MSV, aby mogli wspólnie czerpać zyski. (Niech się nie dadzą nabić w butelkę. W praktyce znaczy to: zyski idą do kasy MSV, którą zarządza wyłącznie sztab.) Na pewno nie pozwoli, aby BG sami kontrolowali handel z Sharrash i dyktowali warunki. Jeśli jednak BG są sprytni i nie ustąpią,

prawdopodobnie sędzia doprowadzi do kompromisu. MSV i BG niezależnie od siebie mogą organizować dwie placówki handlowe. Powells ostatecznie się zgodzi, bo taka struktura jak MSV nie musi się obawiać konkurencji ze strony kilku ulicznych twardzieli pozbawionych zaplecza organizacyjnego.

Miejmy nadzieję, że tak się to skończy.

I nie zapominać, że policjant z wnukiem to empati. (Dlatego tak usilnie nalegali na osobiste spotkanie). Do Madison zaprowadzą gości tylko wtedy, gdy umowa będzie zawarta szczerze, bez podstępnych intencji. Valkiryjczycy są pod tym względem czystci - chcą stałego kontraktu handlowego na sprzęt od Molocha oraz informacji o samym Molochu, żeby mu dopieprzyć.

I to będzie niezła przygoda, bracie. Mam nadzieję, że twój chłopcy nie stochrzą.

Rozdział 10: Madison

Warto było trochę powalczyć i nawiązać karku dla tej jednej chwili. Jeśli wszystko poszło po naszej myśli, szczury właśnie po raz pierwszy w powojennej historii spotykają się bezpośrednio z ludźmi z zewnątrz. Zaszczytu dostąpią nasze pataluchy i porucznik

A co, jeśli gracze wszystko spieprzą?

Dobre pytanie. Co, jeśli gracze nie dogadają się z Sharrash? Wtedy macz jeszcze w odwodzie Valkirię. Valkiryjczycy dość sporo wiedzą z nasłuchu rozmów. Jak będzie trzeba, sami znajdą mechanika albo sędziego i nawiążą kontakt niezależnie od graczy. A potem osobiście zwrócą się do BG o wsparcie, bo ściąganie własnych ludzi z bazy zajęłoby im za dużo czasu.

Jeśli więc gracze ball się przystąpić do ugody z Sharrash, możesz załatwić to za nich dzięki valkiryjczykom. Jeśli to Valkiria wystąpi z propozycją, prawdopodobnie podejdą do tematu z większym zaufaniem. Szczególnie, gdy zobaczą, że kolo nosa może przejść im bardzo dochodowy interes.

A jak i to nie pomoże, powiem tak: ples im mordy lizał. Poprowadź tym ciolkom coś innego.

Pamiętaj też, że BG poznali już nieco prawdziwe oblicze Sharrash i jeśli nie zechcieli przystąpić do współpracy, staną się dość niewygodni dla szczurzo-ludzkiej społeczności.



Powells - reszta MSV zostanie w samochodzie.

Madison. Opisz im miasto, przez które przeszła totalna wojna. Zrównane z ziemią przedmieścia, zbombardowane i postrzelane wieżowce, sterty zmieszanego ze szkłem gruzu, wybebeszone wraki maszyn, itd, itp. Przed wojną było to wielkie miasto, teraz mamy wielką kupę ruin. Monstertruck Sędziego zwalnia przed ogrodzeniem z drucianej siatki i skręca na obszerny parking przed ponurym budynkiem fabryki (Zabawne, przed skrętem przepłisowo włączył prawy migacz. Kto dzisiaj jeszcze tak robi?). Ogromne koła monstertrucka przejeżdżają po obalonej, leżącej na ziemi bramie, chwilę potem maszyna wjeżdża do słabo oświetlonej hali fabrycznej. Jesteśmy na miejscu. Czas wysiadać.

Dawno zastępie w bezruchu maszyny i taśmociągi stoją w czterech równych rzędach. Pod ścianami leżą odłamki szkła z potłuczonych szyb. W powietrzu wiruje kurz. Mieszkańcy Madison czekają spokojnie - gromada wielkich, mądrych szczurów (ponad 20 sztuk) i bladokórych ludzi (około 10) o lekko nieobecnych spojrzeniach. Wszyscy co do jednego to empati. Niech się chłopcy nie zdziwią, kiedy im powiesz, że czują czasem ucisk w skroniach, a widok przed oczami trochę się rozmywa. Ale lepiej niech się nie przejmują drobiazgami, bo trzeba podjąć ważne decyzje.

Sędzia od razu zabiera głos. Żadnych ukłonów, hołdów, ani wstępów, żadnego protokołu dyplomatycznego. W krótkich, treściwych zdaniach przedstawia swój plan oraz umowę zawartą z Valkirią i BG. (Wcześniej informował w skrócie przez radio, teraz powtarza obszerniej). Porucznik Powells dziarsko reklamuje potencjał militarny i organizacyjny MSV. Gracze też mają prawo się wypowiedzieć, niech nie stoją jak ćwoki!

Chociaż, może lepiej niech stoją. Niech siedzą cicho jak myszki (he, he - myszki!) i udają, że ich tam nie ma. Bo tymczasem kilka osób wypakowuje z samochodów rannych i poległych (wszystkich, których BG przekazali sędziemu, oprócz najciężej rannych - tacy zostaliby w Stevens Point). Zwiolki układają rzędem pod ścianą. Ile zabójstw mają BG na koncie - dwa, trzy? Powiedzmy, że trzy - Doc, panny z holownika, w najgorszym przypadku jeszcze Mechanik. Bracia blondaski, ci z początku scenariusza, obciążają sumienie ochroniarza. Zaserwujemy teraz graczom chwilę niepewności. (Pamiętasz, że radziłem pozbyć się ochroniarza? Właśnie teraz by przeszkadzał. Sharrashowcy wybaczą BG zabójstwa w obronie koniecznej - przecież trudno mieć pretensje, że strzelasz do kogoś, kto np. grzeje do ciebie z CKMu - ale ochroniarzowi zdrada nie uszlubi na sucho).

Wypadałoby się teraz wytłumaczyć z zabójstwa szczurzych agentów. Zwłaszcza że po wypakowaniu zwiołk spomiędzy sharrashowców wydrepcze siwa, malutka staruszka, nachyli się nad ciałami i zacznie lamentować - „*Moje dzieci, moje biedne dzieci!*”. Jakbyś nie zgadi - to mamuska blondasków albo którejś z mechaniczek. I co, tyso chłopakom? To jeszcze nie, bo za chwilę babuszka obróci się ku swoim z krzykiem - „*Z nimi się układać? Z bandytami, mordercami? Życie za życie - niech giną, niech zdychają, nie puszczajmy ich żywych!*”. Co gorsza paru innych też wypowie się w podobnym tonie. Siedzący na tylnych łapach szczur warkną i pisknie coś, co usłużny człowieczek przetłumaczy na „*Jesteście nam winni cztery życia*” (założmy, że z blondaskami było cztery). Zrób trochę zamieszania, chociaż tak naprawdę nie będzie problemów. Szczury pamiętają, że same każały naszych chłopców sprzątnąć, a na



turalne prawo do samoobrony rozumieją nawet zwierzęta. Byłe tylko gracze nie kłamali, gdy sędzia każe im zrehabilitować zdarzenia (na wszelki wypadek może ich uprzedzić, że wszelkie kłamstwa i podstępny są wysocze ryzykowne). Sprawę trzeba szybko wyjaśnić, przeprosić, odpuścić sobie nawzajem winy (jak kiedyś uczyli księża) i przejść do rzeczy pilniejszych.

Chodzi o przyszłość Madison, a w dalszej perspektywie i Sharrash. Krótka mówiąc: za radą sędziego miasto postanawia uwolnić lub zabić więzionego szczura rękami naszych bohaterów. Co do zapłaty czy umów handlowych - zrób taki układ, żeby chłopcy byli zadowoleni, ale przy okazji odczuli konkurencję Valkirii. Szczury mogą dużo i mają dużo, a cholernie im zależy na wykorzystaniu BG. Jest jeden warunek: zaczynać jak najszybciej. Czyli natychmiast.

Goście z Valkirii (tzn. porucznik, ale to wystarczy) są chętni. Z zapasów Sharrash szczury wypożyczą każdemu uczestnikowi wyprawy pełen kombinizon ochronny, z hełmem, butami i rękawicami.

Nowoczesny, przedwojenny model chroni przed wszystkim, co się da. Bakterie, wirusy, radiacja, dymy, gazy i płomień nic ci nie zrobią. Tylko za długo nie siedź w ognisku, bo materiał tak się rozgrzeje, że w końcu zacznie parzyć. Ale z pół minutki, może minutę w ogniu wytrzymasz. Same plusy, nie? Ale jest i zła wiadomość. Problem w tym, że nie włożysz na niego kamizelki kuloodpornej. A sam kombinizon może na byle gałęzi się nie rozdrzeć, jednak nie zatrzyma ani kuli z pistoletu, ani ostrza noża. Jak ci to nie pasuje, weź zwykłą maskę przeciwgazową. Co można dostać oprócz kombinizonu? Latarki, detektory, wykrywacze i zagłuszacze pluskiew, trochę karabinów z amunicją (niestety, nie mają EMP), kilka granatów. Krótkofalówki na niewiele się zdadzą, bo w podziemnych tunelach sygnał zginie.

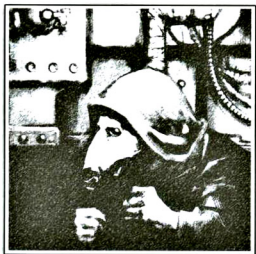
Nie będzie natomiast żadnej mapy tuneli, aby w razie wpadki nikt nie zdradził jej Molochowi. BG mogą jedynie iść za przewodnikami.

Jak gadać ze szczurami?

Komunikacja nietrudna, acz mało precyzyjna. Szczury nie mówią po ludzku, ale coś rozumieją - mniej więcej 80% tego, co powiedzą BG, zostanie zrozumiane prawidłowo. Na pytania odpowiadają gestem łapy, kiwaniem lub, rysowaniem koślawych liter. Telepatycznie umieją przekazać emocje, wrażenia, wyobrażenia, czasami mętne obrazy.

Na dwóch czy na czterech?

Szczury z Sharrash znacznie różnią się od swoich zwierzęcych kuzynów. Potrafią poruszać się w postawie wyprostowanej (przygarbionej, ale bądź co bądź na dwóch łapach), choć gdy są zmuszone do biegu, używają czterech. Wychodząc na zewnątrz maskują czasem swój wygląd ubraniami (piaszczami z kapturem). Na codzień jednak futro doskonale zastępuje ludzkie stroje. Potrafią używać narzędzi, także bardzo skomplikowanych urządzeń, choć muszą one być przystosowane do niewielkich szczurzych dłoni. Z bronią palną radzą sobie raczej kiepsko i nie dorównają człowiekowi.



ZABIĆ SZCZURA
CZĘŚĆ 2





Czas na wyprawę. Oprócz naszych patalachów idą Rogers i Johnson w maskach przeciwgazowych i własnym ciężkim opancerzeniu (kamizelka z kevlaru + helm wojskowy). Do tego cztery szczury-przewodnicy, zdolne empatycznie namierzyć tego uwięzionego. Trzy z nich mają na sobie uprząże do mocowania sprzętu. A biorą wspomagane nożyce do cięcia blachy i ładunki wybuchowe z detonatorami, na wypadek gdyby trzeba było przebić się przez jakąś ścianę. To szczury kamikadze - gdyby złapał ich Moloch, bez wahania poikną truciznę i/lub wysadzą się w powietrze. Jeśli nie zdążą, BG mają obowiązek ich zabić. Szczury nie mają masek gazowych - do tej pory Sharrash nie potrzebowało tego typu sprzętu, zaś teraz zostało zbyt mało czasu na przeobrażenie ludzkiego sprzętu.

Gotowi? No to zaczynamy rajd.

Rozdział I: Dungeons & Tunnels

Na początek pakujemy się do samochodów. W Madison jest kilka dobrych maszyn, no i w konwoju jedzie sędzia swoim monstertruckiem. Negocjacje zakończone, sprzęt wydany, a teraz gonimy stracony czas. Do pokonania jest jakieś 100 kilometrów autostrada na północ. Gazul Cel: Wausau.

Powiem ci w sekrecie, że z Madison do Wausau sięga podziemna kolejka, tyle że bez pociągów. Położono jedną nitkę torów, po których szczury ciągną wózki z towarami od Molocha. Taka sama „kolej” łączy Wausau z miastem Perkins, docierając na wschód prawie na przedpolu enklawy Molocha. Gracze jeszcze tego nie wiedzą. Samochodem i tak będzie szybciej, poza tym istnienie tunelu z Madison to jedna z tych rzeczy, o których Moloch nie ma prawa się dowiedzieć. Z niczyjego mózgu.

Dlatego właśnie wysiadamy w Wausau. Na dobrą sprawę BG nie muszą wiedzieć nawet i tego. Wystarczy, że jadą do miasta, skąd mają przejść tunelami pod samego Molocha. Po co im nazwy?

Samochody zatrzymują się na jednej z ulic blisko centrum. W splekany asfalcie zieje czarny, okrągły otwór - wejście do kanałów. Zapraszamy serdecznie!

Schodzimy pod ziemię po metalowej drabince. Dwa szczury śmigają przodem na zwiad, dwa prowadzą naszych dzielnych patalachów. Można iść po ciemku z ręką na ramieniu poprzodnika (a ten na samym przedzie trzyma szczury ogon), można też korzystać z latarek. Putrzaki dość szybko i pewnie wiodą drużynę przez sieć miejskich kanałów. Już po piętnastu minutach wszyscy zeskakują z wylotu betonowej rynny do wyschniętego basenu oczyszczalni ścieków. Po przeciwległej stronie w ścianie basenu rysują się spore pęknięcia. Tam szczurki mają zamaskowane przejście do ich tunelu. Za kawałkiem gruzu tkwi lekka plastikowa płyta nieróżniąca się kolorem od betonu. Czas na kolejny etap podróży.

Spod Wausau prowadzi na wschód ciemny i duszny szczurzy tunel, szeroki na dwóch ludzi. Strop na oko solidny, wsparty na drewniano-ceglano-plastykowo-betonowo-kombinowanych podporach, a wysoki prawie na dwa metry. Środkiem biega wąskie tory kolejowe. Po półtorej godziny w miarę wygodnego marszu drużyna dociera do końca szyn, gdzie stoją dwa puste wagoniki. Parę kroków dalej zamaskowane wyjście przebija zbocze płaszczystej skarpy wychodzące na rozległą dolinę, wypełnioną śmieciami. To dawne wysypisko. Na szczycie dolinki ukrywają się dwa zagrzebane w piasku szczury - wartownicy wypatrujący zwiadowców Molocha. Przewodnicy BG porozumiewają się z nimi ledwie kilkoma chrząknię-



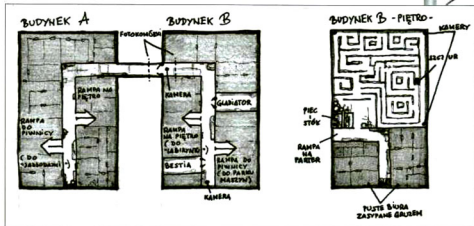
ciami i spokojnie podejmą dalszą wędrówkę. Nieopodal śmieciowiska rozciągają się ulice i domy niewielkiego miasteczka, a wśród nich niszcząca stacja prawdziwej, przedwojennej kolejki podmiejskiej. Tamtędy wiedzie dalsza droga - po torach biegnących najpierw wąwozem, wśród coraz to wyższych pagórków, a potem tunelem pod skałami. Od bardzo dawna nie jeździły tędy pociągi.

Po drugiej stronie tory kolejowe wychodzą na powierzchnię. Mały dworzec, w pobliżu ze dwadzieścia budynków, a wokoło wyludnione farmy i jałowe pola. Tak wygląda przedpole Molocha. Niebo na wschodzie i północy zasnuwa ciężki smog, widać buchające dymem kominy i zwalste budowle fabryk, słychać z oddali zgrzytliwy klekot maszyn. Trzeba zleźć do przejścia podziemnego na rozsypującym się dworcu, a tam w ścianie zieje otwór kolejnego szczurzego tunelu. Tym razem już pod samym Molochem. Niestety, tutaj ziemi nie drążyły wielkie górnicze krety, lecz koparki i „wgrzyzarki ręczne”. Dlatego strop wisi paskudnie nisko. Trzeba ciągle garbić się i schylać głowę, albo zapleprzać na czworakach, krótko mówiąc - cholernie niewygodnie. A przed naszymi bohaterami co

najmniej godzinny spacer, nie licząc postojów dla rozprostowania kości (na leżać, bo jak inaczej?). Co 20 minut marszu niech każdy rzuci na Budowę. Kto słabeusz, ten zaczyna robić bokami i musi rzucić jeszcze na Charakter. Jeśli zda Charakter, to zaciska zęby i idzie dalej. Jeśli nie zda, zwalnia tempo i domaga się odpoczynku. Nie jest łatwo - spróbuj iść zgięty w pół przez dwadzieścia minut, a zobaczysz.

Im głębiej pod Molocha, tym bardziej czuć drżenie ziemi. Lepiej oszczędzać siły, może wkrótce przyjdzie tędy spać?

Z tunelu kilkakrotnie odchodzą boczne korytarze. Większość z nich jest wąska, wygrzebana szczurzymi łapami, biegnie pod dużym kątem na górę. Dwa razy w bok odchodzą szersze, poziome tunele, przekopane ręcznymi maszynami. Jakis kilometr po drugich rozstajach szczury zatrzymują się i konferują przez dłuższą chwilę, jak gdyby niepewne, czy iść dalej, czy zawracać. (Powie ci w sekrecie, o co chodzi. Według planu zwierzaki prowadzą BG dokładnie tam, gdzie do niewoli trafiło sześć szczurów-ofiar. Tymczasem jedynego ocalałego Moloch zdążył przenieść w inne miejsce, w które lepiej byłoby dojść boczna odnogą - tą właśnie, którą BG





ostatnio minęli. Szczury telepatycznie wyczuwają miejsce, gdzie należy szukać ich uwięzionego kumpla i zaczynają kapować, że od pewnego czasu oddalają się od celu zamiast przybliżać). Ostatecznie decydują kontynuować wędrówkę. Do końca tunelu już niedaleko, jeszcze tylko dziesięć minut czołgania.

Korytarz kończy się w jakiejś rozwalonej piwnicy. Z niej przebito przejście do sąsiedniej, gdzie kiedyś był chyba salonik. Zostały dwie kanapy i kilka foteli (jednego szczury używają do zastawiania wejścia), niedziałający telewizor, półki z nic niewartymi drobiazgami. Przez wąskie, zakratowane okienka sączy się mdłe światło, w dzień słoneczne, w nocy reflektorów. Tu można odpocząć, napić się wody ze stojącego w kącie 12-litrowego baniaka, sprawdzić sprzęt. I wsłuchać się w miarowy loskot, zgrzyty i świsty pracujących w pobliżu fabryki. Niech bohaterowie do tego przywykną. To oddech tytanowych płuc Molocha, bicie stalowych pomp tłoczących oleistą krew. Na razie niech ludzie odpoczną. Trzy szczury idą na zwiad.

Rozdział 2: Łowca

Mija kilka chwil. Odpoczęli? Nadziwił się? No to gnaty w dół. Szczury właśnie wracają z wielkim piskiem. A za nimi chrobocze i szczęka zębata maszyna. Do piwnicy wpada Łowca (NS, s. 250). Na chwilę zastyga w bezruchu, zdezorientowany większą liczbą celów. I to jest moment, żeby go rozwalić. Inaczej za chwilę zmasakruje jednego ze szczurów. A potem drugiego i trzeciego. (Dla twojej wiadomości, mistrzu: w pobliżu fabryki silników, z której pochodził skradziony serwen, łązi teraz sporo Łowców przeprogramowanych na tępienie szczurów. Mniej więcej połowa z nich ignoruje ludzi, dopóki nie łażą na czworakach. Ale ten obecny ludzi też jada).

Załatwienie Łowcy to niewielki problem - ale niech chłopcy uważają na rykoszety. Wszędzie wkolo betonowe ściany, a od samego Łowcy też pięknie rykoszetuje. Chcesz się zabawić? Weź sobie na przykład taki wzór: za każde 10 wystrzelonych kul rzucić 1k20. Jeśli wypadło 1, 2 albo 3 - tyle właśnie będzie trafiło. Twoja sprawa, jak dokładnie podzieliłś je między kandydatów. Ja radzę dziurawić najpierw BN-ów i szczury, a postacie graczy na samym końcu, ale jak tam wolisz.

Po zwycięstwie lepiej brać nogi za pas. Szczury pokazują, że trzeba się cofnąć i iść drugim tunelem. Mają rację, bo tamtędy będzie bliżej do uwięzionego futrzaka. Poza tym za jakiś czas przyjdzie tu Pająk (NS, s. 253) i lepiej, żeby nikogo nie zastał. Może BG zechcą ukryć szczątki Łowcy w drugiej piwnicy albo przysypać je gruzem? Niegłupia myśl!

Rozdział 3: W hodowli mutantów

Mówiłem, że tunel po drodze rozdawał się parę razy? Do najbliższych rozstajów niecały kilometr; chłopcy nawet nie zdążą się zmordować. Stamtąd ledwie 20 minut marszu (w przyszybkowaniu, a jakże!) i wreszcie koniec.

Kompleks hodowlany mutantów. Budynek A

Osiłnięte szarą szmatą wyjście przebiega grubą, betonową ścianą, zza której słychać szum i popiskiwanie aparatury. Ciepło tutaj. W wielkiej hali stoją ze trzy dziesiątki podgrzewanych, otwartych od góry kadzi, w których bulgocze organiczna materia. Jest to wysokokaloryczna, białkowa substancja odżywcza dla hodowanych tutaj mutantów. Wygląda jak gęsta, mączna



zupa z bryłkami rozmiękiego mięsa. Szczury z Madison regularnie przylazą tu z pojemnikami i podbierają ile się da, ludzie też mogą to zjeść. W hali nie ma okien. Drzwi (niezamykane, sam otwór wejściowy) znajdują się wysoko, na poziomie następnego piętra (czyli parteru). Zamiast schodów prowadzi do nich długa rampa. Jest tu dość ciemno, bo jarzą się tylko światełka aparatów. Więzień jest gdzieś na górze, i to niedaleko. Szczury go czują. Nie ma wyjścia - spluwy w garście i jazda po rampie na górę. Jeden szczur zostaje z tyłu - takie mają zwyczaje. Jeśli wszyscy u góry kopną w kalendarz, on to wyczuje i wróci zdać raport.

Po rampie właśnie zjeżdża maszyna. Szczury znają ten model i nie boją się go. To elektryczny, czterokołowy wózek z osmioma ramionami-wysięgnikami, po cztery na każdej burcie. Załadowany jest metalowymi pojemnikami, które po kolei podstawia pod jedną z kadzi i napełnia glutową białą brzojską. Przesuwasz dźwignię w dół i zupka płynie przez rynnę. Przesuwasz w górę - zamykasz odpływ. Proste jak drut, szczury też to umieją. Gdy robot napełni wiaderka, ruszy z powrotem na górę. Można spokojnie pójść za nim.

A co słychać u Molocha?

Na razie blazak nie wie o nieproszonych gościach. Dopiero niedawno wykrył zaginięcie Łowcy, a ma do sprawdzenia tyle ulic, piwnic i zakamarków, że zajmie mu to kilka godzin (a jeśli BG sprytnie ukryli szczątki, to byle Pająk zwiadowczy go nie znajdzie). Jak dotąd intruzy przemykają niezauważeni.

Rampa wychodzi na długi, nieoświetlony korytarz bez okien, aż do drzwi - mi po obu stronach. Wózek jedzie spokojnie prawą stroną korytarza, a na jego końcu skręca i znika z pola widzenia. Wszystkie drzwi po prawej i po lewej są otwarte na oścież. Kto czeka

wy, może zajrzeć - znajdują się tam pomieszczenia laboratoryjne. Mechaniczne ramiona, kamery, czujniki, komputery, probówki, akwaria, słoje, dużo płynów i preparatów. Jedne ogrzewane i naświetlane, inne zamrożone w lodówkach. Postrasz graczy obracającymi się kamerami albo hałaśliwym startem sprężarki. Niech nie lażą po salach, to nie jest muzeum. W większości sal stoją rzędy wielkich słoików i „szklanych trumien” z humanoidami w różnych stadiach rozwoju. Niektóre są przytomne, spoglądają na BG, czynią jakieś gesty, wykrzywiają twarze. Nieprzyjemnie patrzeć.

Mutanty III generacji. Moloch hoduje tutaj kilkanaście gatunków, testując coraz to nowe pomysły genetyczne. Podobne laboratoria zajmują piętro budynku. To informacja dla ciebie, mistrzu, żebyś miał orientację. Gracze nie będą mieli za wiele czasu na zwiedzanie, bo szczury gnają jak głupie za wózkiem z jedzeniem. Wyczuwają kłopoty, w którym znajduje się ich uwieczniony kolega. Korytarz wkrótce przechodzi w kryte przejście między budynkami o ścianach z blachy i rzędach okienek po obu stronach. Przez nie, oprócz dwóch masywnych budynków z przodu i z tyłu, widać betonowy plac i pola cichej ziemi, mniejsze zabudowania, kilka nieczynnych samochodów oraz kilkunastu lażących wokoło mutantów. Miła okolica.

Kompleks hodowlany mutantów. Budynek B

Na końcu krytego przejścia - niespodzianka. Wejście do budynku B chronią rozsowane, stalowe drzwi, uruchamiane elektronicznie. Otwierają się same przed wózkiem z jedzeniem i kto chce, może przejść zanim się zamkną. Ale uważaj! Parę metrów przed drzwia-



mi, na wysokości kolan zamontowano fotokomórkę. Prawdopodobnie to właśnie ona otwiera drzwi - ale co będzie, jeśli uruchamia alarm? Można też otworzyć na chłama, wypychając nóż w szparę, albo użyć jednego ze szczurzych ładunków wybuchowych. Układ budynku B jest taki sam - środkiem biegnie ciemny korytarz w kształcie litery L, a po obu stronach widać szereg drzwi. Tu jednak wszystkie drzwi są blokowane elektronicznie i nad każdym wejściem pali się słaba żarówka.

Punkt zwrotny w naszej historii nadejdzie, gdy bohaterowie postąpią kilka kroków w głąb korytarza i wejdą w zasięg kamery umieszczonej nad drzwiami. System bezpieczeństwa budynku, prosty lecz efektywny, nastawiony jest na łapanie zbuntowanych mutantów. Zajmują się tym te same wózki transportowe, które przewożą żywność. Taki rezerwowy wózek właśnie wyrusza z piwnicy budynku B ze specjalnym zadaniem schwytania nasyżonych bohaterów. Już za kilka minut pojawi się w korytarzu i zacznie łapać ludzi wysięgnikami. Z bliska widać, że na antenowym stelażu ma obrotową kamerę o trzech obiektywach. Łatwo go oślepić i rozwalić na kawałki. Atak raczej śmieszny niż poważny. Ale to zły znak. Znak, że Moloch ich zauważył.

Trzeba się spieszyć. Szczury wskazują, że cel znajduje się na piętrze. Nim jednak znajdą klatkę schodową i rampę, gasną wszystkie światła w koryta-

rze. Potem z sykiem otwiera się dwoje drzwi. Z prawa wylazi wielki, zgarbiony, pazurzasty stwór, z lewa gość o dumnej postawie i muskulaturze gladiatora. To dwa najgorsze, zjadłe mutanty. Atakują, żeby zabić. Nie ma rady - trzeba ich pokonać.

Bestia: Myśli i działa jak żądny krwi wilkołak, a i wygląd sugeruje bliskie pokrewieństwo, tyle że zamiast futra potwór ma twardą, kostropatą skórę. Powiedzie wściekłym wzrokiem po korytarzu i rzuci się na najbliższą ofiarę, warcząc i pryskając śliną. Taktyka Bestii jest prosta - przewraca człowieka zamachem ramienia lub uderzeniem masy całego ciała, przygina łapą i sięga zębami do gardła. Jeśli ktoś będzie jej przeszkadzał, stara się bronić drugą łapą, nie puszczaając powalonej ofiary. Poraniona z broni palnej spróbuje wycofać się do swojego pokoju, zabierając ewentualny łup ze sobą.

BD 20, ZR 15, SPR 2, PER 13; Nashuchiwanie 4, Skradanie się 3, Odporność na ból 5

Gladiator: Obserwuje uważnie przeciwników, a do wybranego celu zbliża się spokojnie, bez oznak wrogości. Z około 1,5 metra daje nagle wielkiego susa i chwytą wroga w żelazny uścisk. Doskonale potrafi zakładać chwyt, dusić, skręcać karki, łamać kości i gruchotać żebra. Co więcej, zawsze stara się mieć za plecami ścianę, a z przodu osłania się ciałem miażdżonej w uścisku ofia-

Przeznaczenie budynku B

Za drzwiami Moloch trzyma mutanty, izolowane gatunkami lub wymieszane dla celów badawczych. Przywozi tu dorosłe osobniki z budynku A zaraz po wyjęciu z pojemników hodowlanych. W sali pełnej komputerów nakłada im na łby obrożce z elektrodami i poddaje przyspieszonej nauce - głównie języka. Potem trafiają do zamkniętych pomieszczeń z zakratowanymi oknami, gdzie pod okiem kamer uczą się życia w grupie i poddają się eksperymentom Molocha. W niektórych salach siedzą całe rodziny i gromady, w innych tylko pojedyncze osobniki. Samotnie siedzą ci najbardziej agresywni, którzy nie tolerują żadnego towarzystwa. Bohaterowie trafili akurat na porę karmienia, kiedy dwa wózki dowożą żarcie do kolejnych pomieszczeń. Każda sala z mutantami oprócz wejścia z korytarza ma również drzwi na podwórze, które otwierają się dopiero na końcu. Ostatni etap „nauki” mutantów odbywa się na zewnątrz. Potem Moloch wywozi ich poza linię frontu.



ry. BG złapany przez Gladiatora postu-
ży więc jako żywa (półżywa?) tarcza -
tym bardziej, że mutant umie rozpo-
znąć broń palną i zna jej skuteczność.

BD 18, ZR 16, SFR 4, CHA 12, PER 14; Sztu-
ki Walki 4, Broń ręczna 2, Odporność na
ból 3, Czujność 2.

No, to tyle. A wiesz, jak to najpro-
ściej przejść? Wystarczy wycofać się
szybko na koniec korytarza. Wtedy Be-
stia rzuci się na Gladiatora, bo to on
będzie najbliższy - a gdzie dwóch się bije,
tam trzeci łatwo wygarnie serię z bli-
skiej odległości. Nasi chłopcy to nie pa-
tałachy. Pewien jestem, że szybko roz-
wala mutasy i poleca na górę. A tam
do pokonania tylko jedno, jedyne drzwi
i wchodzimy do labiryntu.

Rozdział 4: Labirynt

Skurczysyn Moloch zburzył ścianki
działowe w prawie całym (niegdyś biu-
rowym) piętrze i postawił zamiast tego
cholernie wielki labirynt dla szczurów.
Przy drzwiach jest spory kawał wolnej
podłogi, gdzie stoją jakieś metalowe
beczki i skrzynie. Dalej, pod wielkim
oknem o grubych, brudnych szybach
spoczywa olbrzymi, pękaty „piec” z trze-
ma rurami i tablicą rozdzielczą oraz
splamiony szerniałą krwią stół labo-
ratoryjny ze złowrogim oprzyrządowa-
niem. Lecz większość piętra zajmują
drewniano-plastykowo-gipsowe ścianki
labiryntu, wysokie na 1,85 metra. Wszę-
dzie jasne światło świetlówek, kamery

(po jednej w każdym rogu sali) i czuj-
niki, a pod sufitem stalowe ramie wy-
sięgnika na szynach... no właściwie Mo-
loch widzi naszych chłopców przez ka-
mery - stalowa łapa już zapieprza w
ich stronę. Nie da się jej zastrzelić, nie
da zatrzymać siłą. Najlepiej odciąć ka-
ble powyżej chwytaaka (szponów) albo
wypalić z czegoś naprawdę ciężkiego.
Uchylenie się przed chwytaakiem liczy
się jak normalny unik, poza tym spry-
ciarze zorientują się, że półmetrowy pas
przy ścianie znajduje się poza zasię-
giem maszyny. Cholerstwo ma udźwig
około 110 kg, więc jak chwyci twojego
kumpla, możesz uwiesić się mu na ple-
cach i wtedy nie ruszy was z miejsca.
Jeśli jednak dasz kolegę podnieść, łapa
huknie nim kilka razy o sufit i puści
wolno. Z wysokości trzech metrów.

Jednocześnie „piec” bucha z kominów
szarym, gryzącym dymem, zaś wenty-
lator nawiewa go w głąb labiryntu. (To
głównie dym tytoniowy, pozostałość po
ludzkich eksperymentach, jakie Moloch
wygrzebał w starych bazach danych.
Wewnątrz pieca można znaleźć sporo
paczek z fajkami, jakby ktoś miał czas
szukać.) Z piecem sprawa jest prosta -
wyraźnie widać kable zasilania podpię-
te do gniazdka w ścianie. Wystarczy
odłączyć i po krzyku.

Po unieruchomieniu łapy i pieca po-
 zostaje tylko znaleźć futrzaka w labi-
ryncie i wykończyć go. Da się to zrobić
na dwa sposoby. Można wejść za szczu-
rami przewodnikami do labiryntu, li-
cząc na to, że szybko znajdą właściwą

Moloch zaalarmowany

Niestety, system obronny budynku napotkał problem wykraczający poza możliwości prostego progra-
mu do łapania zbiegłych mutantów. Normalnie wózek odwiózłby uciekiniera do odpowiedniej sali i byłoby
po kłopotcie. Ale nasi bohaterowie nie dość, że rozwalili wózek, to jeszcze nie należą do żadnego z fabrycz-
nych szczepli mutantów. Komputery kompleksu hodowlanego sięgają po dane do centralnej sieci Moło-
cha - i oto Moloch już wie, że ma do czynienia z niebezpiecznymi intruzami. Ludzi i szczury trzeba
koniecznie schwytać i wydobyć z ich mózgów wszystkie dane. Trzeba odkryć, jak się tu dostali, jakie
mają plany, jak blisko obie rasy współpracują. W stronę budynku B już suną zwiadowcze Pajaki, samo-
bieżne bomby gazowe i maszynoczołwitek. Także w samym budynku Moloch może co nieco namieszać...



trasę. I faktycznie, w ciągu kilku minut doprowadzą BG do rannego braciszka. Ale szczury mogą od razu wskazać położenie jeńca w linii prostej, można więc zwyczajnie przeskoczyć stojące na drodze ścianki. Jest ich dokładnie sześć. Przeskoczenie wymaga Trudnego testu Zręczności (chyba, że kolega podsadza - wtedy test niepotrzebny). Kto nie zda, ten odpada od ściany i musi skakać jeszcze raz. Poza tym takie skakanie jest dość męczące, zwłaszcza w rymsztunku bojowym, więc przy czwartym skoku (i przy każdym następnym) kaź robić Przeciśny test Budowy. Porażka oznacza, że skoczek się zasapał i musi odczekać co najmniej pół minuty, zanim podejmie wspinaczkę - w przeciwnym razie będzie testował Zręczność na najtrudniejszym poziomie. Zamiast skakać, można też bezczelnie rozpieprzyć ścianki łomami czy kolbami karabinów. Dwóch ludzi wywali przejście w jednej ścianie w ciągu 1 minuty, przy czym też trzeba będzie wygrać Przeciśny test Budowy, aby się nie zasapać. Tak czy inaczej, drogę do szczura znaleźć jest prosto.

Zwierzak jest ciężko ranny - ma paskudnie pogryzione i połamane przednie łapy, głęboko poharatany bok i pokaleczony pysk. Jest jednak w stanie mówić i pokrótce opowie szczurom, co się wydarzyło - dla ludzi będą to same piski i warknięcia, ale nie można oprzeć

się wrażeniu, że składają się na skomplikowany język. Tyle że zanim zwierzaki skończą pogawędkę, z głośników ryknie przeraźliwy, świrdujący gwizd. Ludzie jeszcze jakoś to wytrzymają, ale szczury, obdarzone czulszym słuchem, dostaną szału. Jeden rzuci się w labirynt i wysadzi w powietrze, drugi będzie tarzał się po ziemi i zatykał uszy łapami. Ranny doczołga się do ludzi i zacznie kasać po nogach, prowokując, żeby go dobić. Czas na odwrót.

Rozdział 5: Odwrót

Przez drzwi wysypuje się pierwsza ilnia ataku Molocha: piętnaście okrągłych baniaków na pajęczych nogach, reagujących na ciepło ludzkiego ciała. Prosty program: dotrzeć jak najbliżej i uwolnić gaz. Mają cienką powłokę, każda kula ją przebije - tyle że nic to nie pomoże, gaz i tak wyleci. Jeśli jakies szczury jeszcze żyją, to czas się z nimi pożegnać, bo masek gazowych dla szczurów nie ma. Bomby z gazem usypiającym, łzawiącym i paraliżującym to mieszanka zdolna powalić słonia-mutanta, zwłaszcza w takiej ilości. Cieszą się ci, co mają maski lub szczelne hełmy? Niech się nie cieszą. Moloch widział, że są przygotowani. Dlatego za Pająkami suną trzy wózki transportowe z zadaniem zrywania masek z twarzy. Jeśli któryś frajer dopuści do siebie wózek

Wózek

Głupawy robot o elektrycznym napędzie na cztery koła. Kierują nim dwa programy. Podstawowy zarządza rozwożeniem pokarmu do sal mutantów i realizowany jest automatycznie. Drugi obejmuje chwytanie zbiegłych mutantów i transportowanie ich w miejsce wskazane przez główny komputer. Łączność z jednostką główną mają tylko przez pasmo podczerwieni w parku maszyn, w piwnicy budynku B. Jeśli wózek zobaczy mutantą (czy BG) podczas rutynowej trasy, nie zwróci na niego uwagi. Dopiero po powrocie zamelduje o tym komputerowi głównemu i otrzyma polecenie interwencji.

Walka z wózkiem nie jest trudna. Nie robi uników, nie jest opancerzony, nie dogoni biegającego człowieka. Cel lokalizuje pojedynczą kamerą wideo na wysuwanej antenie (w razie potrzeby świeci sobie reflektorem) i łapie wysięgnikami (zasięg 1,5 metra). Przed złapaniem chroni unik o Przeciśnej trudności, a po złapaniu uwolnienie się wymaga Bardzo trudnego testu Budowy. Z przodu można dosięgnąć kamery (Przeciśny test Zręczności) i zniszczyć ją (Przeciśny test Budowy) - odlepiący wózek natychmiast powraca do parku maszyn zapamiętaną w komputerze trasą.



Gaz, gaz, gaz...

Jedni któremuś z BG się nie poszczęściło i nalykał się gazu, na czas walki mówiny mu „dobranoc”. Jednak gdy tylko nieco się uspokoi, można ocucić delikwenta. Od tej chwili przez następne kilka godzin ciężkie mu będzie kara -30% do wszystkich testów.

A co, jeśli BG nie sprostają wyzwaniu i wszyscy padną pod wpływem gazu? Oj, niedobrze. Maszynki zaciągną ich do jednego z pokoiów na parterze budynku B i zaimprowizują celę. Następnie wezwą pod bydynek transportera. Po przebudzeniu BG mają około kwadransa na wymyślenie jakiegoś genialnego planu, inaczej do sali wejdą Porywacze w towarzystwie samobieżnych bomb gazowych i wspólnymi siłami postarają się dostarczyć ich do transportera. A potem wio, w objęcia inżynierów Molocha...

na bliską odległość i nie zdoła uchylić się przed chwytakiem, to kiepski jego los. Jeden haust gęstego gazu i zaczyna krztusić się, a po chwili pada ścięty z nóg. Jak ktoś puści serię po szybach, gaz w ciągu dwóch minut rozwieje się. Ale po co marnować amunicję? I tak trzeba stąd samemu się ullać. Pisk głosińków staje się nie do zniesienia.

Piętro niżej kolejna przeszkoda. Moloch powypuszczał na korytarz wszystkie mutanty. Niektóre walczą zjadale między sobą, inne wrzeszczą, chrząkają, starają się rozmawiać. Jedni ustępują z drogi, ale inni zaczynają zaczeplać i zatrzymywać, choćby z samej ciekawości. I trzeba się przebić przez dwie walczące gromady, zużywając kolejną porcję amunicji. Mutki są nieuzbrojone, ale w dużej liczbie. A przekłete drzwi na końcu korytarza za nic nie chcą się otworzyć...

Drzwi puszczają. Kto jeszcze żyje, ten rzuca się do przejścia... a tu nagle z przodu grzechocze długa seria z ciężkiego karabinu, przeszywając bez trudu obie ścianki korytarza. Wielkie dziury straszą ostrymi krawędziami poszarpanej blachy. Chwilę potem stało-

we ramiona rozdzierają ścianę i do środka wjeżdża potężna bojowa maszyna na gąsienicach. Ledwo mieści się w wąskim przejściu. Maszynocziowiek! A za nim Łowca, drugi, trzeci, szósty... To koniec! Wtedy jeden z walciryczyków rzuca ku Łowcom jakiś wielki i dziwny granat. Niegłośny brzęk, błysk...

I Moloch zaczyna umierać. Łowcy padają na ziemię. Gasną noktowizory, elektroniczne zegarki i inne cuda techniki. Jedynie maszynocziowiek nie padł w konwulsjach, jednak i jemu się dostało - wysiadła mu spora część elektroniki. Cud?

Chwilowo szanse się wyrównały. Już tylko uszkodzony juggernaut blokuje drogę ku wolności. No chyba dadzą mu radę, co nie!

Chodź! Biegiem do pierwszego budynku, obok zdychającej mechapoczwyry! Korytarzem do rampy, rampą do piwnicy, głową naprzód w szcurzy tunel. Tutaj jest chłodno, ciemno, a wokół sama ziemia, bez odrobiny żelastwa. Prawie przytulnie, prawie jak w domu. Ostatni szcurz czeka wiernie, by wprowadzić BG z powrotem. Zasużyli na miano bohaterów, bez dwóch zdań.

Moment krytyczny

Moloch osaczył patałachów. Widzi, że starają się zwiać do budynku A. Wypuścił mutków celowo, aby opóźnić BG ucieczkę. Zablokował też drzwi do korytarzyka między budynkami A i B. Wszystko po to, aby tuż za ścianką tegoż korytarza zdążyli zająć pozycję maszynocziowiek z dziesięcioma Łowcami. Tymczasem na plac wjeżdża właśnie sześciokołowy „ambulans” z aparaturą zdolną podtrzymać życie ludzkiego mózgu, zanim nie dotrze on do stacjonarnego „szpitala”.

Teraz Moloch może otworzyć drzwi ofiarom. Jest gotów.



Rozdział 6 Powrót bohaterów

Chłopcy zagrali Molochowi na nosie. A czy wykonali zadanie? To zależy. Przypomnij sobie, czy w zagazowanym labiryncie nie pozostał jakiś nieprzytomny szczur z nieuszkodzonym mózgiem. Nasi chłopcy powinni byli podobiać strute gazem czy ranne zwierza. Jeśli tego nie zrobili, spaprali sprawę. Dobitnie mówiąc - dali dupy. Żywy szczur w kleszczach Molocha oznacza zgubę dla Sharrash. W takiej sytuacji Miasto postanawia zniszczyć tunele. Prosta sprawa - trzeba tylko rozmieścić ładunki wybuchowe, pociągnąć kable i zdetonować z bezpiecznej odległości. Jak gracze chcą przy okazji załatwić kilka maszyn, to niech nie detonują od razu. Niech zainstalują przy bombach jakieś czujniki ruchu i poczekają na zwiadowców Molocha. Zwiadowcy przyjdą, bądź pewien.

Na odczytanie danych z żywego mózgu szczura Moloch potrzebuje jednej doby. Najdalej po dwóch dniach będzie wiedział o Sharrash wszystko i ruszy do uderzenia - jednocześnie na Madison i tunelem ku Sharrash. Jeśli jednak chłopcy załatwili sprawę porządnie, zyskają jeszcze kilka dni. Bez informacji ze szczurzego mózgu Moloch odkryje tylko wloty do tuneli w „jadalni” budynku A i w piwnicy z fotela-

mi i będzie bardzo powoli lał nimi w stronę Wausau, sprawdzając każdą boczną odnogę. Gdy dojdzie do dworca w farmerskiej dziurze za skałami, zmarnuje pół dnia na przeszukiwanie budynków i okolicznych farm. Dopiero gdy przekona się, że tam nic nie ma, ruszy dalej ku Wausau. A tam się zgubi.

Naszych chłopców może już nie być w okolicy. Zrobili swoje. Jeśli nie dali dupy z nieprzytomnymi szczurami, to mogą wziąć zarobione gamble i brać się do diabła - lub pomyśleć o ustatkowaniu się (he, he) i „spokojnej” pracy w handlu. Jeżeli spleprzylili sprawę, to nie dostaną nic (ewentualnie ćwierć sumy, jeśli wezmą się za wysadzenie tuneli), a jak będą się stawiać, szczury ich zamordują. Proste i brutalne, ale takie jest życie. I tym miłym akcentem moglibyśmy zakończyć historię. Powiedzieć sobie: trzymaj się, bracie mistrzu, miło się z tobą gadało. Do zobaczenia w Detroit czy w Vegas. Chyba, że masz ochotę na więcej.

Bo goście z Valkirii pojechali do bazy z raportem. W ciągu dwóch dni mają wrócić z potwierdzeniem umowy. Chcą robić interesy, to po pierwsze. W Sharrash jest przecież zły złota. Do tego mają plan, jak mocno przykopać Molochowi w blaszane dupsko.

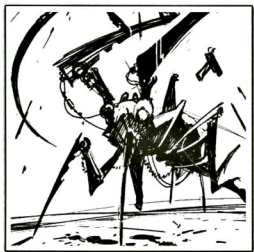
Jeśli twoi chłopcy przepuszczą taką okazję, to przekaż im ode mnie, że są bandą kretynów.

Granat EMP

To cudeńko, które uratowało chłopcom tyłki, to granat EMP. Sieje impulsem elektromagnetycznym na 10 metrów dookoła. Cała skomplikowana elektronika idzie w diabły, czujesz? Im dalej od „eksplozji” granatu, tym większe szanse, że coś przetrwa. Poza tym przetrwa sprzęt zabezpieczony w specjalnych klatkach - a takie stosuje Moloch w korpusach większych maszyn, m.in. juggernautów i głowach tych najdroższych, jak Inżynier czy Matki.

Gorzej, jeśli któryś z bohaterów graczy miał przy sobie jakieś użyteczne elektroniczne cacko. Teraz może je wyrzucić. Ale i tak nie powinien narzekać. W końcu wyszedł z tego żywy.

Taki granat to bardzo droga i rzadka zabawka. Zabójcy maszyn używają go jako ostatecznej deski ratunku. Gdyby na bitwę z maszynami przetaszczyć torbę granatów EMP, Moloch spleprzałby na północ tak, że zostałaby za nim tylko kurz.



MISSION IMPOSSIBLE



Początek historii znasz już z „Zabić szczura”. W wielkim skrócie: gdy do rąk valkiryjskich programistów trafił serwer Molocha, zrobili się w bazie niezły cyrk. Goście rozpracowali część danych i otrzymali dokładną mapę kawałka Molocha, zarówno sieci komputerowej, jak i zakładów przemysłowych. Młodszych zapaleńców od razu zaczęło świerzbic, żeby wykorzystać tę wiedzę i dać blaszakowi do wiwatu. Okazja sama pchała się w ręce.

Przełomem stał się powrót porucznika Powellsa z informacją o możliwym układzie z Sharrash-Madison i o szczurzych tunelach prowadzących w głąb krainy maszyn. Entuzjaści wyprawy przeciw Molochowi podnieśli głośny krzyk. I nieoczekiwanie przyszedł im w sukurs starszek Andy i jego autorytet. Znidoleżniały, dziewięćdziesięcioletni dziadek postanowił przed śmiercią zmierzyć się z Molochem. Miał już nawet gotowy plan...

Następnego dnia dziewięciu żołnierzy Valkirii rusza dwoma samochodami do Sharrash. Jadą na bitwę z Molochem. Wiozą ze sobą 4 miotacze EMP i 1 granat EMP - wszystko co mieli. Do tego kamizelki, hełmy i broń konwencjonalna. Plan jest prosty: przedostać się do fabryki, skąd pochodził rozpracowany dokładnie serwer; podpiąć go z powrotem i zrobić piekło w elektronicznej sieci Molocha. Na specjalnie przygotowanym laptopie zgromadzono wszelkie zjadliwe wirusy i kłopotliwe

programy, jakie się tylko dało. Jednak, wiadomo, wirusy nie ubiją sukinkota, bo ma zbyt pochrzanione systemy.

Poza tym dziadek Andy twierdził, że jak się podepnie do molochowej Sieci, to będzie w stanie zrobić wielką, wredną niespodziankę.

A potem trzeba tylko się stamtąd szybko wydostać.

Rozdział I Przygotowanie

Wszystko jedno, gdzie dojdzie do spotkania BG z drużyną Valkirii. Ważne, żeby BG zeszli się z sojusznikami, a także samodzielnie ruszyli głową. Dowodzi energiczny, 40-letni oficer, który rozłoży przed BG mapę fabryki i zapyta o zdanie, jak najlepiej przeprowadzić akcję. Oczywiście sam ma już gotowy plan, ale chce naszych patałachów sprawdzić. Jeśli wymyślą coś mądrego, weźmie to pod uwagę.

Plan MSV jest następujący: Po wyjściu z tunelu oddział biegnie do fabryki, a dziadek dekuje się w ukryciu niedaleko wylotu tunelu - niestety, starszek nie da rady biegać tak szybko, jak trzeba. Przez krótkofalówkę poinstruuje drużynę co robić, by umożliwić mu podpięcie się do sieci. Dwóch pierwszych i dwóch ostatnich niesie miotacze EMP. Do budynku należy wejść przez drzwi boczne do korytarza A2, przebiec schodami na piętro, obstać schody i ko-

Miotacze EMP

W podręczniku podstawowym NS na stronie 144 możesz przeczytać o tej bardzo rzadkiej broni, którą posługują się niektórzy z zabójców maszyn. Chłopcy z Valkirii, którzy zdecydowali się wyruszyć na wojnę z Molochem mają na wyposażeniu nieco gorszy model. Ich miotacze są jeszcze cięższe i jeszcze bardziej nieporęczne - gdy weźmiesz to do rąk, masz wrażenie jakby do przeciwpancernej rusznicy ktoś doczepił telewizyjną antenę i walizkę cegieł. Ponadto miotacz taki mieści nie 12 ładunków, a tylko 1. Po każdym strzale trzeba broń od nowa naładować - podpinając do sieci elektrycznej na 15 minut.

W opisie przygody założono, że miotacze dzwigałają żołnierze Valkirii, ale jeśli tylko chcesz, daj je graczom! O ile większą frajdę będą mieli z gry! A może wolisz, by miotacze EMP były dziełem szczurów z Sharrash i zostały podarowane BG jako wyposażenie na misję?



Jak to wygląda od strony Molocha

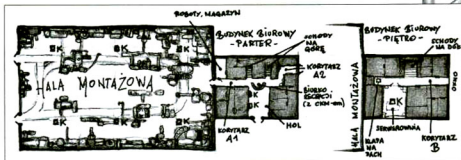
Kalendarium zakłada, że „Mission: Impossible” zaczyna się dwa dni po „Zabić szczura”.

- **10 dni temu:** ktoś podpierał serwer z fabryki
- **9 dni temu:** po gruntownej analizie danych Moloch wytypował szczury jako sprawców; rozpoczął monitoring okolic uczęszczanych przez szczury
- **7 dni temu:** ukończył budowę labiryntu do eksperymentów na szczurach; złapał i wsadził tam pierwsze okazy - rozpoczął badania i obserwację, wciąż bez powodzenia
- **4 dni temu:** złapał sześć nowych szczurów, z czego „ostał mu się jeden”, bo resztę pozagryzały złapane wcześniej osobniki
- **3 dni temu:** przeanalizował wyniki sekcji i zapisy zachowań sharrashowców i upewnił się co do inteligencji tej odmiany
- **2 dni temu:** intruzi pozbawili Molocha ostatniego żywego osobnika, dokonali zniszczeń i uciekli (pierwszy dowód na współpracę szczurów i ludzi)
- **wczoraj:** Wczoraj sporo się działo. Po pierwsze - maszyny znalazły wlot do tunelu w „jadalni mutantów”. Zwiad poszedł tunelem do rozstajów, następnie zbadał cały odcinek północny (aż do piwnicy z fotelami) oraz prawie kilometr odcinka południowego (tędy właśnie przychodził BG). Moloch postanowił zostawić pułapkę na znanych już graczom rozstajach. Maszyny bojowe czekają przy obu wylotach tuneli - w „jadalni” i w piwnicy-saloniku - a w samym tunelu co kawałek rozmieszczone są czujniki. Intruzi mają prawo spokojnie dojść aż do końca prawego lub lewego tunelu. Gdy natkną się tam na jedną grupę bojową, maszyn, druga grupa ruszy swym tunelem na rozstaje, aby zablokować drogę ucieczki. Mając intruzów w pułapce, maszyny będą powoli napierać z obu stron, zielejąc gazem, strzelając po nogach i łapiąc mechanicznymi ramionami. (A gdyby intruzi podzielił się na dwa oddziały i poszli oboma odnogami naraz? Wtedy jeden oddział zostanie jak najbardziejnie zmasakrowany, a wobec drugiego Moloch będzie realizował plan podstawowy - zablokować i brać żywcem).
- **dzis:** Moloch sprowadził pierwsze egzemplarze ruchomych sonarów, które będą lazy po powierzchni i sondowały ziemię. Wykryją wszystkie podziemne korytarze i puste przestrzenie większe od rur kanalizacyjnych. W ciągu paru dni zrobią mapę sieci piwnic i tunelei, i wtedy deratyzacja zacznie się na dobre. Pod ziemią działać nie nowego. Moloch zastawił sidła i czeka cierpliwie. Cierpliwości skurczybykowi nie brakuje.

rytarz B i do serwerowni. Wszystko to z maksymalną szybkością, nie niszcząc po drodze kamer, bo jak Andy dopnie się do komputera, będzie kontrolował cały system monitoringu budynku. Gdy dziadek skończy babrać się w komputerach, następuje jak najszybszy odwrót pod osłoną miotaczy EMP. W budynku nie ma systemów obronnych, a z alarmowych jest ledwie parę kamer i

fotokomórek. Nie można jednak wykluczyć, że po kradzieży serwera coś tam przybyło.

To tyle. Obejrzeć mapę, ułożyć plan, zabrać sprzęt - i nura pod ziemię.





Rozdział 2

Etap A - wejście

Drogę do fabryki gracze już znają. Trzeba iść tunelem, którym poprzednio dotarli do opuszczonej piwniczki. Tej samej, w której zastrzelili Łowcę. Niestety, drugie podejście jest bardziej ryzykowne. Istnieje przecież prawdopodobieństwo, że Moloch już odkrył wlot do tunelu - albo tu, albo w „jadłodajni” hodowli mutantów, a może i oba. Niewykluczone, że wszyscy leżą prosto w pułapkę.

I tak faktycznie jest, mówię od razu. Ale chłopcy mają szansę się z tego wykaraskać. Tutejszy Mózg nie ma opracowanych procedur zwalczania dywersantów poza linią frontu, dlatego działa powoli, niekonsekwentnie. Oblicza sobie różne warianty i hipotezy, produkuje dziesiątki symulacji... i nie do końca wie, co robić. Jednocześnie chciałby zabić intruzów i chwycić ich żywcem do przebadania, wziąć wydrążone tunele pod obserwację i puścić nimi elektronicznych morderców. Na razie dominiują programy „łagodniejsze”, nastawione na zwiad i branie żywych więźniów. Ale tylko do czasu.

W piwnicy oprócz wygodnych foteli czekają na gości paskudne maszyny. A po drodze trzeba przejść obok kilku pluskw. Około 500 metrów przed rozstajami, za słupem wspierającym belkę stropową, kryje się czujnik ruchu, który uruchamia tkwiącą w suficie pluskwę termowizyjną. Pewnie oglądałeś

„Predatora”, co? Predator nie widział wyraźnie obiektów, tylko rozkład temperatur Ziemię, wodę i rośliny jako czarno-granatowo-niebieskie tło, a ludzi jako ruchome czerwono-pomarańczowe sylwetki. Tu jest podobnie. Pełen kombinizon ochronny, jaki mogą nosić BG, stiumi trochę naturalną emisję ciepła, ale nie na tyle, by zapewnić niewidzialność. Uruchomiona kamera termooptyczna na bieżąco nadaje obraz pasmem podczerwieni do wiszącego 15 metrów dalej przekaźnika, ten do następnego, i tak aż do rozstajów. Na rozstajach znowu mamy czujnik ruchu z kamerką termowizyjną. Zamiast przekaźników jest tutaj długa antena wychodząca aż na powierzchnię ziemi. Taki sam zestaw znajduje się jeszcze w połowie długości każdego z dwóch dalej biegnących tuneli. Dzięki temu Moloch będzie ostrzeżony i przygotowany.

A jak ominąć pluskwy? Prosta rzecz: niech pierwszy w szeregu niesie emiter zakłóceń. Wystarczy zakłócić czujniki ruchu, bo to one włączają resztę systemów obserwacyjnych. Jest tylko jeden problem - pole emitera ma promień maksimum 10 metrów, a może i mniej. Jeśli drużyna rozciągnie się dłuższym szeregiem, to wtedy ci łosie, którzy idą z tyłu poza zasięgiem zakłócającego, tak czy inaczej uruchomią alarm. Trzeba uważać!

Pierwsza piwnica, w której kończy się tunel, jest czystułka - zero maszyn, tylko w kącie jedna minikamera, której pewnie nikt nie zauważył. Natomiast w drugiej czeka cały komitet powital-

Czujniki ruchu i kamery

Pytasz, jakim cudem BG mogą spaść na to, że wystarczy oślepić czujniki ruchu, by kamery spały dalej? Jasne - może na to spaść dziadek Andy, w końcu mądra głowa i doświadczenia ma więcej, niż reszta drużyny do kupy. Ale żeby gracze mieli większą satysfakcję, daj im szansę odkryć to samodzielnie. W pewnym momencie ujrzą niewielką kamerę. Wydaje się wyłączona. Nagle korytarzem przebiega mysz - i w tym samym momencie kamera włącza się i zaczyna szukać źródła ruchu - od tej chwili zaczyna się obracać i dopiero po kwadransie znowu zastyga i gaśnie.



ny: sześć samobieżnych bomb gazowych, trzy karabinki na kołowych podwoziach oraz dwa J Porywacze (patrz niżej). Na górze, na wypadek gdyby intruzom udało się wygramolić z piwnicy, naprzeciw wyjścia stoi mniejszy egzemplarz mobsprzętu - dwa sprzężone karabiny maszynowe na czterokołowym podwoziu, wyposażone w podwójny celownik laserowy. Tuż obok parkuje „ambulans” przygotowany na przyjęcie rannych i świeżo zabitych ciał, aby zabezpieczyć mózgi. Towarzyszą mu cztery roboty - dwa są w piwnicy, dwa czekają na górze. Roboty nie walczą, tylko przenoszą ciała do ambulansu - tacy nowoczesni sanitariusze.

Tutaj walka będzie krótka i prosta - gdy ktokolwiek zajrzy do tej drugiej, pełnej maszyn piwnicy, natychmiast rozpęta się pandemonium. Bomby gazowe zioną trucizną i zaczną ścigać ofiary (naprowadzają się na ciepło i ruch), a Porywacze ciśną seriami granatów hukowo-błyskowych. Dla BG oznacza to gęstą mgłę gazu (zakładam, że wszyscy w maskach), rozdzierający uszy huk i jaskrawe błyski, po których trzeba długo

mrugać, zanim przejrzy się na oczy. Na takie powitanie jest jedna odpowiedź - miotacze EMP i granaty. Valkiryjczycy nie będą się wahać. Szkoda tylko, że z powodu paniki kanonada będzie niekon-



Porywacz

Maszyna zaprojektowana do chwytania więźniów żywcem, konstrukcyjnie oparta na niewielkim (ok. 170 cm wzrostu) modelu gladiatora (NS, s. 289). Ma krótkie nogi i długie łapy (w trudnym terenie łązi na czworakach), a w miejscu łba wysięgnik ze szczękami i szpulę z drutem. Na jednym ramieniu miotacz granatów hukowych, na drugim kamerę na podczerwień. Jak działa? Namierza cel w podczerwieni, wali granatami w seriech po trzy (czasem na przemian z hukowymi stosuje gazowe), a ogluszonych kolejno podnosi łapami do szczęk i ciasno wiąże grubym drutem. Szczęki to zgrębné manipulatory, które służą właśnie do drutowania pojmanych. Porywacz zawsze podnosi ofiarę za nogi i owija drutem od kostek aż do pasa. Zależnie od aktualnych wytycznych, schwytyanych ludzi porzuca tam, gdzie padli (aby zabrały ich mniejsze roboty), albo samodzielnie odnosi we wskazane miejsce.



troLOWANA i zapasy amunicji zmniejszą się drastycznie. Teren oczyszczony z pieprzonych maszyn, leżą teraz i zdychają na drgawkach. Mamy chwilę spokoju.

Nie zmarnujmy je! Dowódca pogania ludzi machając ręką, może i coś woła przez maskę, ale po granatach hukowych w uszach słychać tylko głośnie „piiiiiiii”. Zgodnie z ustalonym wcześniej planem, drużyna dwójkami wypada z piwnicy. Pierwsza i ostatnia dwójka posiada ręczne miotacze EMP. Impulsami obrywa natychmiast ambulans i mobesprzęt (nie widać, że już uszkodzony - a nie można ryzykować), a potem oddział rzuca się biegiem w górę ulicy. Z naprzeciwka wylania się para Łowców, pędzących z szybkością samochodu. Na szczęście „straż przednia” czuje ich impulsami - oba padają na pysk, koziołkują po asfalcie i nieruchomięją. Niecałe sto metrów dalej wyraźnie widać betonowy mur otaczający fabrykę, szeroko otwartą bramę wjazdową, a tuż za nią coś na kształt wieżyczki obserwacyjnej w trakcie budowy. Pracuje przy niej dźwig i zespół robotów budowlanych, obok piętrzy się sarta materiałów. No, ale nam się spieszy! Dowódca wciska jednemu z BG mi-

tacz EMP do ręki i wskazuje bramę - „Do dzieła, stary!”.

Co, chyba nie stochórzy? Nie ma przed czym, to nie są roboty bojowe. Można spokojnie podbiec, pociągnąć za spust, poczekać na niegłośnie EMP! No i obejrzeć sobie potężne, kilkulufowe działko na obrotowej platformie, kołyszące się leniwie na wyciągarce dźwigu. Zdaje się, że miało wylądować na szczycie tej wieżyczki przy bramie. Nie ma czasu na rozważania, wchodzimy do środka!

Po lewej wznosi się oszklona, wysoka na trzy piętra hala produkcyjna, w której łomoczą i świszczą pracujące maszyny. Na dachu powoli obraca się wokół własnej osi skomplikowana antena z kilkoma talerzami. Nas jednak interesuje przyklejony do fabryki mały budynek administracyjny - tylko parter i jedno piętro. Zgodnie z planem omijamy otwierane elektronicznie wejście frontowe. Obiegamy budynek i wchodzimy od szczytu przez zwykłe, wąskie drzwi obite blachą. Długi korytarzyk z kilkoma drzwiami (korytarz A2) zdaje się pusty, aczkolwiek na jego końcu, dokładnie na wprost drzwi, widnieje kamera. Ale gdy tylko oddział pokona połowę drogi, zza rogu gwałtownie wyskakuje karabin na wysięgni-

Karabin strażniczy

Pojedynczy karabin na stałym lub ruchomym wysięgniku, sprzężony z podwójną kamerą (podczerwień + termowizja) i wyposażony w celownik laserowy (klasyczny czerwony punktik). Jest podłączony do centralnego komputera fabryki, z którego można zmieniać parametry określające cel ataku. Obecnie strzela ogniem ciągłym we wszystko, co się przemieszcza i ma temperaturę wyższą od otoczenia (termowizja) lub kształt zbliżony do człowieka lub szczura (podczerwień). W każdej chwili może dostać inny cel od komputera głównego. Jeśli celów jest kilka, zaczyna od prawej (lub lewej) strony i przeciąga serią po wszystkich po kolei. Trzy karabiny w hali działają niezależnie, ale nie postrzela jeden drugiego.

Karabiny przy korytarzach A1 i A2 w „pozycji spoczynku” są z korytarzyków niewidoczne. Gdy kamery wykryją tam intruzów, dzięki ruchomym wysięgnikom karabin nagle wysuwa się zza rogu. Karabin przy wejściu frontowym jest zamocowany na stałe.

REGUŁY:

Patrz - WARTOWNICY (NS s. 252)

Obrażenia Ciężkie. Wykonujesz jeden test trafienia na segment, więc w jednej turze seria osiąga nawet trzy cele. Karabin może strzelać nieprzerwanie przez 5 segmentów, w szóstym przerwa na przeładunek. Przeładowywać może 5 razy, potem zapasy amunicji musi dowieźć specjalny robot.



ku i pruje serią do ludzi stłoczonych w wąskiej przestrzeni. Panika, wrzaski, charkot rannych, ogłuszający grzechot broni maszynowej... czterej idący na przedzie padają natychmiast, podziurawieni kulami. Pozostali (m.in. BG) zdołają schronić się w bocznym pokoiku lub wycofać się z powrotem na zewnątrz. Są pierwsze ofiary. Kto będzie następny?

A co robi Moloch?

Gdyby Moloch był ludzki, powiedziałbym, że się naprawdę wkurzył. Ale on po prostu zmienił priorytety. Gdy rozpieprzył mu całą grupę bojową przy wylocie tunelu, postanowił przestać się cackać. Już nie zależy mu na braniu jeńców, chce jak najszybciej wyeliminować zagrożenie. Małe i średnie maszyny bojowe z okolicy kierują się w stronę fabryki z rozkazem eksterminacji ludzi i szururów. Niedługo zrobi się tutaj bardzo gorąco.

Chłopaki się pokłóca. Jedni chcą wylaźić oknem i wspinać po ścianie, a drudzy wyłączyć z gry karabin. Trzeba wychylić się i walić z miotacza RMP, albo poturlać tam granat. Po unieruchomieniu karabinu można przebiec korytarzem do głównego holu, a tam... Tam zmierzyć się z dwoma kolejnymi, zamontowanymi po obu stronach drzwi frontowych. Te same modele, te same funkcje.

Co gorsza jakieś chrząszczące maszyny siedzą za długim biurkiem recepcji czy informacji, która niegdyś istniała w głębi holu naprzeciwko frontowego wejścia. Coś tam montują, skurczyby-

ki, ale na razie nie atakują. Drużyna może skupić się tylko na walce z karabinami. Dopiero jak zajrzą, co kryje się za ladą recepcyjną, ugną się pod nimi kolana. Roboty inżynierskie kończą montować ciężki, błyszczący CKM. Jest osadzony na podnośniku i załadowany. Na szczęście nie podłączono jeszcze wszystkiego, inaczej z naszych chłopaków zostałyby krwawe strzępy. „Monterzy” są nieuzbrojeni, nieopancerzeni i nawet się nie bronią. Można je po prostu zatłuc kołbami.

Oczywiście tu też są kamery - dwie pod poręczami schodów, jedna ukryta w żyrandolu, po jednej na każdym karabinie. Łatwo je przegapić i powiem ci szczerze, lepiej niech chłopcy je przegapią. Później im się to przyda. Teraz wystarczy wbiec po schodach na pierwsze piętro i przemknąć korytarzem do „serwerowni”. Tu już nie ma pułapek, aż do samego pokoju. Drzwi są nowiutkie, rozsuwane, z matowej stali. Obok nich płytka z czytnikiem kart magnetycznych. Jeśli wśród BG jest spec od elektroniki, daj mu pomajstrować przy drzwiach i otwórz je. W przeciwnym razie będziemy rozsuwać drzwi na siłę bagnietami, łomami i kołbami karabinów. Po kilku próbach drzwi puszczą z cichym sykem i... I lepiej natychmiast prysnąć pod ściany, bo znów pójdzie seria z automatu. Jest tam jeszcze jeden, ostatni karabin, zamontowany na suficie. Celuje zawsze w głowę lub w okolice serca, poza tym jest taki sam, jak poprzednie egzemplarze.

Alternatywa

Spryciarze wycofują się, spróbują wleźć na przykład oknem. Można, akurat z tyłu budynku jest metalowa drabinka na dach. Da się z niej przeleźć do okna na piętrze. Wprawdzie nie jest to okno samej serwerowni, ale i tak jest to wielki krok do przodu, bezpiecznie omija się karabiny na parterze. Jednak dla krwistości akcji warto chłopaków trochę pogonić. Zrób tak, że kiedy ostatnich paru ciółków będzie jeszcze na dole, przyjadą ze dwa moby z szybkostrzelną bronią. Przecież w korytarzu A2 miało zginąć czterech walkiryożyków. Na drabinie wykończ przynajmniej trzech.



To ostatnie zabezpieczenie. Potem chłopcy mogą wchodzić spokojnie.

Rozdział 3

Etap B - utrzymanie budynku

Udało się, co? Teraz, jeśli tylko możesz, przyspiesz tempo. Trzeba zapieprzać jak motorki: obstawić okna, korytarz i schody, sprawdzić inne pokoje na piętrze (są bezpieczne). Na środku serwerowni stoi duży, metalowy stół, na którym szumi pięć sporych komputerów. Czas odezwać się do dziadka Andyego.

Ten z miejsca domaga się dokładnego opisu serwerni, a następnie instruuje co gdzie i jak podłączyć, co wcisnąć a co urwać. Trzeba przelączyć niesamowitą płataninę kabli z miejscowego serwera do przyniesionego urządzenia. Roboty jest sporo i lepiej niech ktoś się zna na elektronice. Każę też sprawdzić całą serwerownię wykrywaczami pluskiew i zniszczyć wszelkie czujniki Molocha. Następnie zabiera się za swoje zadanie.

Chwila napięcia, po czym w krótkofalówce odzywa się dziadek Andy. „*Jest! Jest, mam go!*” - krzyczy z triumfem. Zmagania starca z Molochem rozpoczęte. BG mają teraz za zadanie strzec pomieszczenia razem z walkiryjczykami, a także co pewien czas wykonywać polecenia Andyego.

„*Powłóczajcie monitory!*” - nakazuje Andy. Istotnie, jedną ścianę pokrywają martwe ekrany monitorów. Gdy któryś z BG wykona polecenie dziadka, niektóre ekrany ożyją, wyświetlając obrazy z kamer szpiegujących różne części budynku. Reszta emituje tylko szarą kaszę zakłóceń lub pozostaje czarna. Jeśli BG nie zniszczyli kamer podpiętych pod poręczami schodów na par-

terze, będą teraz mieć podgląd na hol wejściowy, w tym na rozsuwane drzwi frontowe wiodące na parking. Na innych ekranach widać wnętrze pracującej pełną parą hali produkcyjnej, zapelnionej rzedami robotów montażowych. Widać także korytarz A2 oraz korytarz A1- oczywiście pod warunkiem, że BG nie rozpieprzyli po drodze kamer. Gdy maszyny Molocha zaczną wdzierać się do środka, będzie je widać na monitorach.

Idzie Moloch I

Tymczasem pierwsze oddziały maszyn wjeżdżają na teren fabryki. Na razie te zbyt wielkie do działań wewnątrz budynku. Mogą jedynie otoczyć teren, odcinając wszelkie drogi odwrotu. I dokładnie to czynią. BG mogą to oglądać przez okna, bo mają akurat widok na frontowe podwórze i bramę wjazdową. Oto przez bramę sunie ze 20 sztuk kołowego mobsprzętu w rozmiarach od fiata uno do ciężarówki. Kilka zatrzymuje się od frontu, reszta skręca na prawo i lewo, znikając z pola widzenia. Bramę blokuje ciężki osmiokółowiec z wieżyczkami strzelniczymi, wyrzutniami i lufami karabinów. Od walkiryjczyków z innych pokoi przychodzi informacja, że mobmaszyny ustawiły się również z boku i z tyłu budynku. (Otoczyły także samą halę montażową, ale tego BG raczej nie mogą wiedzieć). Można bezpiecznie obserwować moby zza szyby, jeśli jednak ktoś stanie blisko otwartego okna, natychmiast namierzą go celowniki mobsprzętu. Wiadomo, co to oznacza - szybko, śmiertelne serie z karabinów (z dwóch luf w człowieka stojącego przy otwartym oknie, z pięciu w idiotę wychylającego się za parapet).

„*Zna się choć jeden z was na komputerach?*” - słychać głos zapracowanego Andyego. Jeśli nie, każę zawołać walki-

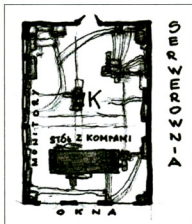


ryczyka. Ale fajnie by było, gdyby któryś BG jednak się znał. W Neuroshimie rzadko przydaje się umiejętność obsługi kompa; gracz, który w nią zainwestował, miałby teraz radochę. Wreszcie jest robota dla komputerowca! „Bierz klawiaturę i podłącz do kompa, a następnie...” - Andy dokładnie instruuje, co trzeba zrobić. „Załaduję ci tam systemy kontrolne budynku. Będziesz otwierał i zamykał drzwi i monitorował czujniki. Obrazy z kamer podłącz tu na ekrany, bo nie wszystkie są podłączone. Jak gdzieś jeszcze są sprawne karabiny, też będą twoje. Zorientuj się, co dokładnie masz i pilnuj wszystkiego. Zwłaszcza drzwi”.

No, niech się chłop bierze do roboty.

Idzie Moloch II

Do budynku wchodzi, pierwsze maszyny, na razie o skromnych możliwościach. System obrony budynku rozsuwa drzwi frontowe (komputer BG mógłby je zamknąć, ale jeszcze nie jest gotowy - chłopcy muszą bezsilnie patrzeć na ekrany), przez które pojedynczy mob wjeżdża do głównego holu (jednocześnie trzy inne suną w głąb hali montażowej, ale to nas nie interesuje). Jeszcze w ruchu otwiera ogień na szczyt schodów, gdzie na półpiętrze czai się valkiryjczyk. Chłopak zarobi parę kulek, pech. Odczołga się w tył, wstrzyknie sobie przeciwbólowe świnstwo i wolał będzie strzelić schodów z bronią w garści. Jednak warto mu porządnie opatrzeć rany, bo inaczej w pół godziny się wykrawi. A z moba zeskakuja



cztery Pająki i ruszają na zwiad. Dołączają do nich dwa miejscowe, będące na wyposażeniu budynku. Już niedługo ranny valkiryjczyk rozwali pierwsze, który wlezie na półpiętro. A co z resztą?

„Ehehehe, patrzcie, chłopcy! Weźcie lornetki i patrzcie na południowy wschód” - radośnie zawoła starsuszek Andy - „Powinno być widać, jeśli nie ma za dużo dymu. Widzicie wyrzutnię?” Faktycznie, na południowym wschodzie, tam gdzie teren się podnosi, na jednym ze wzgórz sterczy wielka, mordercza wyrzutnia rakiet, a właściwie bateria kilku uzbrojonych wyrzutni. „Widzicie? To teraz uważajcie, co będzie!” - syczy dziadek. Zapada cisza, wszyscy z napięciem śledzą przepływające po ekranie dane, zerkając co chwila przez okno. Przez lornetki widać, jak zapalają się światła ostrzegawcze i jak wyrzutnie z wolna zaczynają się obracać.

Sterowanie karabinami i drzwiami

Teraz postaraj się, żeby ewentualnych valkiryjczyków przy komple zastąpił BG, bo oto pojawiła się w grze naprawdę fajna zabawka. Sprawdź, które karabiny, kamery i drzwi nie zostały dotąd zniszczone i oddaj je do dyspozycji BG. Testować będą Umiejętność Komputery. Zamykanie i otwieranie drzwi to test Łatwy. Strzelanie podlega normalnym regułom walki, z tym że testuje się także Umiejętność Komputery (i Współczynnik Spryt). Ustal ilość amunicji w poszczególnych stanowiskach i kontroluj jej ubytek.



„Ja to sprawilem, nie chwalać się” - mówi - „Za chwilę dam tej kupie złomu takiego łupnia, że popamięta”. Wyrzucił nieruchomieją. Z dysz rakiet zaczyna sączyć się siwy dym.

Tymczasem BG przy komputerze pracowuje systemy obronne fabryki. Oprócz trzech karabinów na parterze (które pewnie BG unieruchomił przedzierając się do schodów) i jednego w serwerowni (który na 100% już nie działa) wykrywa sześć sprawnych, podwieszonych pod sufitem hali montażowej. Co więcej, może zmieniać ustawienia czujników. W tej chwili parametry są ustawione przeciw ludziom i szczurom. Optyka (kamery na podczerwień) namierza wszystko, co ma kształt i rozmiary humanoida lub dużego czworonoga, termowizja sprawdza ciepłość ciała (20-40 stopni uznaje za żywy cel), czujniki ruchu są wyłączone (za dużo tu pracujących maszyn), a ogniem karabinu kieruje celownik laserowy. Prosta sprawa: wyłączasz optykę i czujnik termiczny, podkręcasz czujnik ruchu, a potem oglądasz na monitorach, jak karabiny prują jak oszalałe na wszystkie strony, rozwalając roboty pracujące przy liniach montażowych. Albo inaczej: wyłączasz optykę i ruch, a czujnik ciepła ustawiasz tak, by system wziął za cel rozgrzane obudowy silników mobsprzętu. Fajna zabawa, co? No, dość o karabinach. Zobacz, co jeszcze można działać przez komputer:

Drzwi. Rozsuwane drzwi frontowe (z podwórzka do budynku), drzwi do serwerowni i wrota hali montażowej są sterowane centralnie. BG może otwierać je i zamykać dowolnie, może też zablokować hasłem. Niestety - gdy Moloch zechce otworzyć zablokowane drzwi, złamie hasło w ciągu dwóch-trzech minut. Wtedy pozostanie zabawa w kotka i myszkę: Moloch otwiera, BG zamyka, Moloch otwiera, BG zamyka. Tak z pięć razy, aż Moloch sam za-

blokuje drzwi hasłem. Jak widać BG nie jest w stanie powstrzymać Molocha, ale może opierać się przez kilka minut.

Kamery. Wszystkie czujniki na terenie fabryki są dostępne dla BG, między innymi kamery. Tylko kilka z nich było podłączonych do monitorów, nie stoi na przeszkodzie, aby BG podłączył wszystkie. Na ekranach można więc będzie obserwować następujące obszary: halę montażową (2 zwykłe kamery optyczne, 6 kamer karabinowych - podczerwień + termowizja), 1 pokój na parterze (skład części i amunicji + roboty naprawcze i usługowe + 2 Pałaki zwiadowcze kierowane zdalnie z głównego komputera - BG może je przejąć), hol główny (2 kamery optyczne na schodach, podczerwień z sufitu), korytarz A1 i korytarz A2 (po 1 kamerze na podczerwień), okolice budynku i brama (czujniki ruchu). I pamiętaj: komputer jest podłączony do sieci. BG kontroluje systemy, ale nie przepływ informacji. Krótko mówiąc: jeśli nie wyłączysz kamer, Moloch widzi to samo.

CKM. Ciężki karabin w recepcji na parterze jest uzbrojony. Aż dziw, że Moloch go nie użył. Podłączony do sieci, załadowany amunicją, porządnie zamocowany. Brakuje mu tylko systemu celowniczego. Z powodzeniem można prowadzić ogień z CKMu ręcznie sterując z klawiatury. Strzałkami celujesz, spacją czy enterem strzelasz - jak w grze komputerowej. Niestety bez krzyżyka celowniczego. Trzeba po prostu patrzeć na ekran przekazujący obraz z holu i kierować ogniem na oko. Ale BG od komputerów powinien się skupić na drzwiach i kamerach. Może lepiej niech z CKMu strzela ktoś inny? Dziadek Andy przezornie przyniósł dwie klawiatury, a kierować ogniem może nawet lamer. Niech inny gracz też się pobawi. (Cecha: tylko Percepcja; Umiejętność do wyboru: Karabiny, Karabiny Maszynowe lub Obsługa komputera).



Idzie Moloch III

Nadchodzi pierwszy, wstępny atak Molocha. Ośmiokółowiec odjeżdża spod bramy, przez którą wtaczają się nowe maszyny. Zwykle moby wzmacniają pierścień okrążenia budynku, a dwa kryte plandeką transportowce zatrzymują się naprzeciw wejścia frontowego. Czekają, aż stojący w holu mob wycofa się na parking. Wówczas ruszą do wnętrza budynku (tutaj zadanie dla BG przy komplecie - niech blokuje drzwi jak długo się da). W każdym transportowcu ukryte przed ludzkim wzrokiem jadą niewielkie maszyny do zabijania, zdolne do biegnięcia po schodach i korytarzach. Są tam znane już graczom Porywacze (4 sztuki), samobieżne bomby gazowe (8 sztuk) i zwykle zwiadowcze Pająki (12 sztuk). Ale poza tym jest też 11 Pająków bojowych. Co to za diwcy? Prowizorka spieszącego się Molocha. Wziął po prostu normalne Pająki i zamontował im broń. Mamy więc 5 Pająków z miotaczami ognia, 4 Pająki z lekimi karabinkami (tylko krótkie serie po 5 pocisków) i 2 Pająki z pociskami kwasowymi. Mają w pamięci mapę budynku i prosty program nakazujący patrolowanie korytarzy i penetrowanie otwartych pomieszczeń. Strzelają do wszystkich ruchomych celów o temperaturze od 25 do 40 stopni Celsjusza. Wredne skubańce. Na szczęście nie umieją same otwierać drzwi, ktoś musi je w tym wyręczyć. W ogóle mało umieją.

Gdy BG będzie skutecznie blokował drzwi frontowe, jeden z transportowców podjedzie od szczytu budynku i wpuści hordę mechanicznych potworków przez korytarz A2. Te drzwi nie są blokowane elektronicznie i BG nic nie mogą na to poradzić. Co najwyżej można zrzucić parę granatów przez okno z korytarza, umieszczone dokładnie nad tamtymi drzwiami - ale już ustaliliśmy,

że otwieranie okien nie jest najmądrzejszym pomysłem. Prędzej czy później (lepiej później) maszyny Molocha wtargną do budynku i rozpoczną polowanie na ludzi. Transportowce wycofają się, a gdy mob znów zaparkuje naprzeciwko schodów, nie będzie się dało zejść na parter. A maszyny Molocha niedługo przypuszczą zmasowany atak na schody. Valkiryjczycy będą bronić się na półpiętrze, potem wycofają się na samo piętro.

CKM: Nastrzela się chłopak. Jak tylko wjedzie transportowiec, wyskoczy z niego ze 20 maszyn. Jedne rozbiegają się po parterze, inne ruszą w górę po schodach. Daj strzelcowi trochę radości, niech rozwali nawet i połowę z nich. Niech kawały plastiku i blachy lecą na wszystkie strony, niech Pająki (te z miotaczami) wybuchają kulami ognia, a bomby gazowe zasnuwają wszystko chmurą dymu. Niech się chłop cieszy. A potem powiedz mu, że zabrakło amunicji. Czas zmienić zabawki.

Idzie Moloch IV

Stary Andy zaczyna kłaść do słuchawki - „Skurczybyk włamuje mi się do kompa”. Dyszy jak astmatyk i stara się utrzymać kontrolę. Chwila grozy, co? Opisz jeszcze graczom obraz z ekranu monitora, ukazujący hol główny na parterze. Jedna kamera „patrzy” z sufitu, dwie z najniższych stopni schodów. Widać wyraźnie, jak potworki na pajęczych nogach nacierają na schody, waląc z karabinów i miotaczy płomieni; jak mobsprzęt z holu wspiera je ciągłym ogniem; jak od czasu do czasu ze schodów spada granat lub grzeje seria z automatu - to odgryzają się niewidoczni na ekranach valkiryjczycy, broniący wejścia na piętro. Moloch ściąga wszystkie mniejsze maszyny właśnie tutaj. Za oknem pojawia się mały robot ciekający pajączych odnóżach. Wzręca się



w parapet metalowymi chwytakami, wytrzeszcza przez szybę obiektyw kamery, obserwuje i nagrywa. Chłopaki pewnie poczęstują go zaraz kulkami, siejąc wokół odłamki szkła z rozbijanych szyb.

Lecz to na nic: starzec włącza znów fonię i ciężko oddycha. Nic nie mówi przez długą chwilę. W końcu szepcze, a głos mu drży - *„Przegrałem. Przegraliśmy, chłopcy. Przejął mój komputer; nie dam rady nic zrobić. Jak zrestartuję, wlamie się znowu. Jest jedno wyjście - rozpieprzyć przekątnik na dachu. Tę wielką antenę, no wicie. Dacie radę?”*

Nie ma wyjścia, ktoś musi dać radę. Drabinka do klapy na dach znajduje się na końcu korytarza, tuż przy ścianie hali montażowej. Na dachu nie ma żadnych czujników, przynajmniej tych zarządzanych centralnym komputerem. Do krawędzi dachu daleko, więc można siedzieć czy kłęcząc nie będąc widzianym przez kamery parkującego na dole mobsprzętu. Zewsząd dobiega warkot silników, z pobliskich zakładów łomot mechanizmów, na krawędzi dachu można dostrzec wspinającego się kolejnego małego szpiega. Jeśli ktoś patrzy jeszcze na wyrzutnię rakiet, może dostrzec, że wracają do stanu początkowego. Ale po co się rozglądać? Tu jest tylko jedna rzecz do zrobienia. Antena. Stoł całkiem niedaleko, blisko krawędzi dachu, tyle że półtora piętra wyżej, na

hali produkcyjnej. Jest nawet drabinka wpuszczona w ścianę, mocna i wygodna. Ale tylko głupek zaryzykuje wspinanie się po niej, bo wykryją go i zestrzelą, moby (nawet nie testuj - za głupotę śmierć). Można to załatwić inaczej. Jeśli ktoś ma granatnik (albo umie tak wysoko rzucać), wystarczy rozchrzanić granatem podstawę anteny i całe ustrojstwo się przewróci. RMP też zadziała odpowiednio, acz mniej spektakularnie. Można też podczołgać się do okien montażowni (które wychodzą wprost na dach budynku biurowego) i przez okno zajrzeć do środka. Jak ktoś spojrzy w górę, zobaczy spory pęk kabli zwisających z sufitu dokładnie spod owego przekątnika. Traf chciał, że kable biegną grubą rurą po ścianie montażowni bardzo niedaleko okna. Można wychylić się i niemalże dosięgnąć ręką - oby tylko karabiny w montażowni nie były wyczulone na takich cwaniaczków (choćby możliwe, że już nie mają amunicji). Odciecie tego właśnie pęku kabli załatwi sprawę równie dobrze, jak zwalenie przekątnika z dachu.

Rozdział 4

Chwila wytchnienia

Moloch nadal kontroluje komputery fabryki przez łącza światłowodowe. Widzi wszystko, co widzą czujniki i ka-

Pająk bojowy

Zwyczajny Pająk zwiadowczy z dodaną jedną sztuką broni. Zamiast programu obserwacyjnego wgra no im mapę budynku i okolic oraz program bojowy „znajdź i zniszcz”. Działają według programu (wtedy łążą po pokojach i szukają ludzi, a jak znajdą, to walą do nich z tego co mają) albo poprzez zdalne sterowanie - ale opcję zdalną Moloch zablokował na specjalne hasło. Dziadek Andy ich nie przejmie.

Program bojowy jest prymitywny i mało skuteczny. Podczas ruchu Pająki strzelają tylko do celów bliższych niż 5 metrów. Gdy widzą cel odleglejszy niż 5 metrów, zatrzymują się na 1 segment i strzelają dopiero w drugim. Pająki z miotaczami ognia w ogóle nie strzelają poza 5 metrów. Gdy człowiek schowa się za rogiem, Pająk nie czai się i nie czeka, aż go się wychyli - natychmiast podejmuje pościg.

REGUŁY:

Patrz - Pająki, NS s. 253

Dodatkowa akcja: Strzał (pojedynczy lub krótka seria) - 1 segment; Długa seria - 2 segmenty; Ogień ciągły - 3 segmenty;



mery. Na nowo ustawia celowniki karabinów i wysyła robota z uzupełnieniem amunicji. Otwiera i blokuje drzwi do serwerowni. Ale powiem ci w tajemnicy, że gracze właśnie zyskali na czasie. Bo bez przekaznika Moloch nie jest w stanie przekazywać nowych rozkazów mobsprzętowi i robotom. To tak, jakbyś na froncie rozwalił maszynę analityczną. Wszystkie maszyny działają nadal, ale tylko według ostatnio zaprogramowanych dyrektyw. Dlatego rozwalenie anteny nie spotka się z żadną reakcją mobsprzętu. Moby nadal czekają na pojawienie się żywego celu w zasięgu łuf i czujników. Pająki i inne małe cholerstwo nadal szturmują piętro. Owszem, istnieją małe robotyki przenoszące dane i rozkazy, ale muszą docierać do każdej maszyny z osobna. Poza tym Moloch nie ma ich tutaj, bo przy stłym przekazniku nie były potrzebne. Dlatego natychmiast wysyła pod fabrykę normalną bojową maszynę analityczną. Dotrze tu za jakieś 20 minut.

To dużo czasu, w sam raz na odpoczynek. Valkiria wykończyła resztki szturmujących Pajaków. Na pewno padły trupy, na pewno są ranni, być może wycofali się na samo piętro, ale maszyny się skończyły. Natarcie zostało odparte. Wprawdzie na plac przyjechały nowe transportowce, lecz niczego nie wyładowują (brak rozkazu z anteny). Natomiast Andy z nowym zapalem zabiera się do walki. Na nowo słysząc jego instrukcje i rzucając uwagi. Krótco potem wydaje triumfalny okrzyk - „Do stałem, dostałem skurwysyna! Chłopcze, śladaj z powrotem do kompa i bierz się za systemy obronne”. Po chwili - „Odcinam zewnętrzne serwery. W dupę mnie pocałuj, blaszaku” - mruczy - „Uruchamiam wyrzutnie. Potwierdzam. Blokuje. No, teraz możesz się zesrać, a nic nie poradzisz.”

BG znów może zasiąść do komputera i zbadać systemy obronne. Miła nie-

spodzianka - pracowity robotcik uzupełnił amunicję we wszystkich sprawnych karabinach na parterze, a teraz zasuwaw w tym samym celu do hali montażowej. Oczywiście trzeba znów zmienić parametry czujników, które Moloch znów ustawił po swojemu. Ale to nie problem, zwłaszcza, gdy się to robi już drugi raz. Valkiryjczycy znoszą rannych do serwerowni, mają czas napić się wody, a także pokłócić się co do sposobu ewakuacji. „Spokojnie. Jeszcze kilka minut i możecie wychodzić, patrzcie za okno” - wykrzykuje dziadek. Z niedalekiego wzgórza właśnie startują rakiety. Przepiękny widok! Dwie, trzy, osiem... kilkanaście świetlistych smug przecina niebo, szybko znikając z pola widzenia. Gwizd słychać aż tutaj. „Jeszcze minutka...” - szepcze Andy. Mija cała minuta. O dziwo, spokojnie.

A potem gasną światła. Wszędzie, w całej okolicy. Zatrzymują się linie produkcyjne, rzadnie dym buchający z kominów, wyłączają się komputery... „Rozpieprzyłem gnojowi największą elektrownię” - oznajmia dumnie starszek - „Za chwilę pójdzie zasilanie awaryjne z elektrowni wodnej, ale tylko na dwanaście procent dawnej mocy”. Faktycznie, znów rozkręcają się wentylatory komputerów i twarde dyski, a gdzieś tam w okolicy rozbiłaskają światła - nieliczne i przyćmione. Po chwili dziadek dodaje - „Zabierajmy się stąd”.

Rozdział 5

Etap C - odwrót

Z każdej strony pełno uzbrojonych mobów, a najwięcej właśnie tam, którzy idzie się do szczytowego tunelu. W sumie to niedaleko. Trzeba tylko oszczędzać granaty i miotacze, bo można się spodziewać, że u wylotu tunelu czeka druga zasadzka. No i pamiętaj, kolego



mistrzu, że za chwileczkę przyjedzie tu maszyna analityczna.

No i jaką decyzję podjęto? Ciężko rannych Valkiria dobija strzałem w głowę. Martwym też kula w łeb, na wszelki wypadek. Tylko ci, którzy są w stanie samodzielnie iść, mają szansę na ocalenie. Z czterech miotaczy EMP sprawne zostały trzy. Możliwe, że wystarczy. Możliwe.

Może wykorzystają jako osłonę mob-sprzęt, który wcześniej uszkodzili z CKMu? Gdyby wrzucił biegi na luz i wleźć pod podwozie, dałoby się we trzech czy czterech przepchnąć pojazd do bramy. A może postanowią przemknąć się jakąś okrężną drogą, omijając najgęściej obstawioną ulicę? Pozwól im po kombinować. I tak szanse na powrót cało i zdrowo są nikłe. Sprzętu Molocha jest tutaj tyle, że wystarczyłoby na stoczenie i wygranie normalnej bitwy.

Koniec przerwy. W momencie, gdy niedobitki schodzą na parter, przez bramę wtacza się maszyna analityczna - olbrzymie cholerstwo na gąsienicach, osłonięte czołgowym pancernem. Raz, dwa, trzy... sześć sekund. Tyle zajmie sztuczemu mózgowi analiza sytuacji.

I wtedy maszyny się wycofują. To jednak nie to samo, co ucieczka spanikowanych ludzi czy marsz przegranych. Po prostu odwracają się i odchodzą. Być może fabryka przestała interesować Molocha. Być może obliczył, że straty w tej walce przekroczyły dopuszczalną normę. Może zawrócił, by przygotować inną taktykę lub sprawdzić, dlaczego jego własne systemy obronne niszczyły jego sprzęt. BG nigdy się tego nie dowiedzą. Stalowe korpusy nie zdradzają żadnych uczuć ani myśli, bezduszne urządzenia po prostu odeszły. Ile czasu zyskała dzięki temu drużyna? Kto wie, może 5 minut, może godzinę, może więcej. Nie warto kusić losu.

O dziwo przy tunelu nie ma żadnych straży, żadnych zasadzek. BG zabiorą

po drodze dziadka Andyego i wejdą do tunelu bez przeszkód (chyba, że jakiś pościg ściągnęli po drodze). Ilu kolegów stracili? Ilu niepotrzebnie dobili, nie wiedząc, że powrót będzie tak łatwy? Zależy to od ciebie, mistrzu, no i po trosze od nich. Ci, co przeżyli, pewnie się cieszą jak diabli. Fajnie jest przeżyć. Oby tylko nie była to radość przedwczesna! Pamiętaj, że w tunelu na rozstajach czai się jeszcze jedna, ostatnia grupa maszyn, z którą drużyna musi się zmierzyć. Są tam dwa Porywacze, cztery bomby gazowe i dwa karabiny na podwoziach z kółkami. A BG są już na pewno potwornie zmęczeni.

Rozdział 6 Gratulacje!

Czy ktoś w ogóle to przeżył? Niech do mnie zamaluje, a coebście przysłę mu gratulacje. Dobra robota, bez dwóch zdań. Kontakty z Valkirią powinny ulec ociepleniu, nie mówiąc już o skoku reputacji. Oczywiście większość sławy i chwały spłynie na MSV, jeśli jednak gracze odpowiednio zadbają o propagandę i przepływ informacji, to ich bohaterowie nie będą stratni.

Rozpieprzyli elektrownię w enklawie Molocha, prawda? Cały skubaniec ledwo by to zauważył ale ta enklawa jest stosunkowo niewielka. Tutaj strata dużej elektrowni, kilkudziesięciu robotów, przestoje w fabrykach i zgraja zjadliwych wirusów dały gnojowi mocno popalić. Jeśli twój gracz polubił wojnę z Molochem, pozwól im iść za ciosem. Niech na wieść o osłabieniu tej enklawy Molocha zjedzie się oddział wojska albo spece z Posterunku (może jeden i drugi), gotowi dokopać blaszakom jeszcze raz.

Możliwe, że po raz pierwszy w historii ludzie zmuszą Molocha do odwrotu.



SHARRASH



Pochodzenie: Sharrash

-1 do Budowy, -1 do Zręczności, -1 do Percepcji. Za to nie masz żadnej choroby.

Kto to właściwie jest, ci Sharrashowcy? Dotąd myśleliśmy, że Sharrash to miasto szczurów. Nikt nie przypuszczał, że tam pod ziemią ciągle żyją ludzie. A jednak - przez trzydzieści lat mieszkali razem ze szczurami. Ci starzy mówią językiem sprzed wojny: czytali książki, oglądali filmy na DVD. Słuchasz takiego i myślisz: jakiś stuknięty arystokrata, skąd on się urwał? Młodzi, urodzeni w schronach, to prawie mutanty. Błdzi, chudzi, oczy wrażliwe na światło, a jeszcze do tego cholerni telepaci. Ale najgorsza rzecz to ich kumpłstwo

ze zwierzakami. Czego się spodziewać po człowieku wychowanym przez szczury-mutanty? Nie wiem jak ty, ale ja wolabym trzymać się od nich z daleka.

Wcale mi się nie podoba, że teraz wyłazą spod ziemi. Nikt nie wie, jak to się skończy.

Cechy (wybierz jedną z nich):



Empatia

Twój mózg pod wpływem długotrwałego kontaktu ze szczurzą telepatią rozwinął moce niedostępne dla zwyczajnych ludzi. Z odległości paru kroków odbierasz emocje żywych istot. Wyczuwasz strach, głód, gniew, zadowolenie, niepewność i inne stany umysłu, a także ich intensywność. Koncentrując się na jednej osobie, czasem (Cholernie trudny test Postrzegania emocji, o tym, kiedy można próbę powtórzyć decyduje MG) jesteś w stanie przechwycić bezpośrednio obraz lub treść aktualnych myśli. W tłumie ludzi głupiejesz, bo natłok emocji zlewa się w jednolity szum. Za to na pustyni trudno się do ciebie podkraść, bo obecność człowieka wykrywasz z kilku metrów.



Empatia stadna

Podobna do powyższej, ale dotyczy wyłącznie członków stada, drużyny, grupy, z którą przebywasz stale przez kilka dni. Im dłużej razem, tym większy zasięg ma twoja empatia. Zdarza się, że odbierasz emocje Chrisa czy Bałki z odległości kilku mil. Nawet jak ich nie widzisz, umiesz wskazać do nich kierunek. Co więcej, jeśli potrzebna ci umiejętność, której nie masz, a ma ją ktoś z twego stada, korzystasz z niej tak, jakbyś miał 1 punkt. Niestety, dłuższe oddalenie od stada stopniowo osłabia kontakt - po tygodniu rozłąki więź pęka całkowicie.





Główne miejsca: Sharrash

Okiem przybysza

Miasto jak miasto. Opustoszałe, zrujnowane, spłądrowane podczas wojny i po niej. Na przedmieściach pełno małych, domków, w mieście wieżowce, sklepy i fabryki. Ani żywego ducha. Są trzy miejsca na obrzeżach centrum, gdzie przejeżdżają ludzie na handel (patrz NS s. 376-377) i czasami zdarza im się zobaczyć z daleka sylwetki szczurów. Ale nic więcej. Bywało paru odważnych, co przy okazji interesów chcieli poznać boczne uliczki, pomyszkować po sklepach i tak dalej. Szybko wycofali się błądzi ze strachu. Nie żeby coś zobaczyli, ale ogarniali ich nagle taki lęk, takie poczucie zagrożenia i wrogości, że zimny pot leciał po plecach. Tyle o Sharrash wiedzą przybysze.

Fakty

Trochę powojennej historii.

Jak już wspomniano, schrony pod Sharrash służyły początkowo ludziom, którzy zdolali uciec przed wojną, lecz po kilku latach opanowały je inteligentne szczury. Nikt z Sharrash ci o tym nie powie, ale nie było to pokojowe zbieranie narodów. Wybuchła zaciepka walka o ciepłe, wygodne mieszkania, wodę i żywność. Walka, w której większość ludzi została pożarta, a reszta zmuszona była poddać się szczurom. Odważniejsi, którzy myśleli o podstępnej partyzantce, zginęli natychmiast, bo szczury beżbiłnie odczytały ich intencje. Przeżyli tylko najsłabsi duchem, około dwadzieścia osób, które naprawdę zrezygnowały z dalszego oporu, marząc jedynie o bezpiecznej koegzystencji. Tym

pozwolono żyć i rozmnażać się. Szczury doskonale wiedziały, że dzięki empatycznej więzi z ludźmi zdobędą ich wiedzę i doświadczenie. A zyskały nawet więcej - Sharrash. Jedyne w swoim rodzaju, szczurzo-ludzkie siedlisko. Gdy udostępnia je zwiedzającym, zarabia kupę gambli na biletach, mówię ci.

Z nastaniem pokoju społeczność powiększyła się i po dwóch latach zeżarła większość zapasów. Wtedy zaczęły się dłuższe wyprawy na powierzchnię. Nikt nie pamięta, jak zaczęła się wymiana handlowa. Faktem jest, że w schronach było sporo rzeczy, których brakowało na powierzchni. Przede wszystkim wiedza. Póki był papier, drukowano podręczniki survivalu, pierwszej pomocy, instrukcje techniczne. Sprzedawano dyskiety i CD-ki z informacjami. Jak głód przycisnął, poszły laptopy, odkurzacze, lekarstwa i gazetki z gołymi pa-nienkami. Paczki prawdziwej kawy i herbaty, której szczury nie piją, a dla ludzi mieli w nadmiarze. Papierosy i cygara. Ale prawdziwy boom zaczął się, gdy szczury dopadły parę zwiadowczych maszyn Molocha. Normalnie hit sezonu. Zaczęły się długie, parotygodniowe wyprawy po molochowy sprzęt. Dopiero od jakichś dwóch lat istnieje stały, wygodny kanał podziemny do enklawy koło Green Bay, zwanej „Czwartym”. Cóż - Moloch się przybliżył, bardzo miło z jego strony.

i Sharrash właściwe

W Sharrash znajduje się dziewięć połączonych korytarzami nowoczesnych schronów, a w każdym mieszka około 10 szczurów (w niektórych także ludzie - łącznie kilkunastu). Poza tym liczne szczurze stado żyje w kanałach pod miastem oraz w tunelach i podziemnych izbach wykopanych maszynami-kretami, ręcznymi koparkami i szczurzymi łapami. Mają praktycznie



wszystko, czego trzeba do życia - prąd, ogrzewanie, żywność, wiedzę - ale (prócz wody) w niedostatecznych ilościach, bo szczury za bardzo się rozmnożyły. Wodę czerpią ze studni głębinowej, która przed wojną zaopatrywała dwustutysięczne miasto, więc jej nie brakuje. Prąd biorą z baterii słonecznych, wiatraków i agregatów, ale nie starcza im na wiele. Oświetlenie schronów jest słabutkie, jedynie przez dwie godziny dziennie świeci normalne światło. Większość życia toczy się w półmroku. Oszczędnie używa się komputerów i urządzeń elektrycznych. Wprawdzie duża ilość energii jest zmagazynowana, ale są to rezerwy na czarną godzinę. Poza tym sporo energii - prądu lub paliwa - żre sprzęt mechaniczny do kopania tuneli oraz klimatyzacja i ogrzewanie. Zapasy żywności są szczupłe, ale dzięki handlowi z ludźmi, pulapkom na zwierzynę i dostawom z Madison daje się jakoś przeżyć.

A z doganianiem na pustyni uciekających samochodów to bujda. Nawet wiem, skąd się wzięła, he he. Byli raz spryciarze, co chcieli odjechać z towarem nie zapłaciwszy i faktycznie zapadli się z wozem pod ziemię, a potem szczurki ich zjadły. Tyle, że nie parę mil za miastem, tylko na samych przedmieściach. Jednemu udało się uciec na plechotę, stąd poszły plotki, które mogłeś słyszeć. Zresztą, ja tam myślę, że to nie była żadna udana ucieczka. Szczury pewnie celowo go puścili, żeby opowiedział szerokiemu światu, jak w Sharrash traktują oszustów. Wszystkie ulice, którymi dojeżdża się na miejsce handlu, są w którymś miejscu odpowiednio podkopane i trzymają się na podporach. A jak taki cwaniaczek ucieka, to się podpory szybkoitko usuwa. Szczurzy dół, nazwijmy to. Albo jeszcze lepiej: ludzki.

❶ Ludzie i szczury

W miarę upływu lat oba gatunki zbliżyły się do siebie i nauczyły podobnie myśleć. Szczury stały się trochę bardziej ludzkie, cywilizowane, mądrzejsze. Ludzie pod wpływem silnej empatii zaczęli rozumować kategoriami wspólnoty, zbiorowości, identyfikując się bardziej ze stadem Sharrash niż z rasą ludzką. Część osób, która po wybuchu wojny znalazła schronienie w bunkrach, to projektanci i wykonawcy, inżynierowie i technicy. Bez nich szczury nigdy nie zbudowałyby takiej sieci tuneli. Od dawna nie ma szczurzego terroru nad niedobitkami obrońców. Nikt już tak nie myśli - ludzie i szczury dzielą obowiązki i wspólnie podejmują decyzje. Nie ma Króla Szczurów, jest co najwyżej coś na kształt rady starców - kilka sędziwych szczurów i paru stetryczalnych ludzi o największym doświadczeniu. Decyzję podejmuje się na zbiorowych debatach. Kilka czy kilkanaście osób przemawia, ale oprócz argumentów duże znaczenie ma charyzma. Jeśli przemawiasz do sharrashowców, to po części trafiasz do nich logiką, a po części psychiką. Jeśli emanujesz pewnością siebie i głębokim przekonaniem o słuszności swoich racji, masz jak w banku, że najslabsi członkowie stada przyjmą twój punkt widzenia, a reszta zacznie poważnie go rozważać. A każdy taki przekonany dodaje siły twojej emanacji. Ale są też osobniki o silnych umysłach, bardziej odporne na efekt domina. Te musisz przekonać argumentami, bo ich wahanie, wrogość lub poparcie również udziela się części stada, także ludziom, choć w mniejszym stopniu. Prawdę mówiąc, to właśnie ludzie wykazują najwięcej inicjatywy i mądrzejsze szczury ufają im bardziej niż sobie. Nie ma mowy o zdradzie i podstępach, skoro wszyscy wza-



Vopme
2004



jemnie czytają sobie w myślach. Ale czy ci ludzie to naprawdę jeszcze ludzie?

① Tunele i kolonie

Osobna kolonia żyje w kanałach pod Madison, w pustym kolektorze wody pitnej. Tam nie ma czystej wody, komputerów, centralnego ogrzewania ani żadnych luksusów. Za to jest magazyn i punkt segregacji przeróżnych dóbr wykradanych Molochowi. Tam też futrzaki gromadzą żarcie z kuchni mutantów, po które regularnie przybywają wysłannicy z Sharrash. Z Madison ciągnie się jednorozowa podziemna kolejka do Wausau, gdzie znajduje się najmniejsza szczurza placówka. Wyprawy na teren enklawy Molocha wyprowadzane są właśnie stamtąd. Tam też zbudowano podziemną kolejkę sięgającą niemal pod sam nos Molocha.

Ścież podziemnych korytarzy Sharrash ciągnie się bardzo daleko we wszystkich kierunkach. Co prawda nie jest aż tak rozległa, jak to ludzie opowiadają przy piwie, ale i tak może imponować. Główne korytarze ryto dużymi „kretami”, mniejsze ręcznymi koparkami. Z większości z nich na powierzchnię ziemi wychodzą ciasne, wąskie przejścia kopane przez szczury gołymi łapami. Zapewniają dostęp powietrza, a w razie potrzeby służą szczurzym zwiadowcom. Pod enklawą Molocha zwiad miał szczególne znaczenie. Gdy zbudowano pół kilometra korytarza, kopano wyjście dla zwiadowcy, który szukał w pobliżu wartościowych źródeł zaopatrzenia i wskazywał dalszy kierunek robót. Ostatni odcinek tunelu, prowadzący pod nieszczęsną fabrykę, w której rozgrywa się „Mission: Impossible”, zbudowano całkiem niedawno. Sięga najdalej w głąb Molocha, moim zdaniem: aż za głęboko. A Moloch w pełni się ze mną zgadza.

Osobowości i osobliwości

Z osobowościami krucho, szczerze ubolewam. Stare, przedwojenne dziadki mają jeszcze trochę jaj. Pamiętają normalne ludzkie życie, więcej w nich samodzielności, a nawet umieją być nieposłuszni, jeśli inaczej pojmują interes społeczności niż sama społeczność. Ale niewielu takich chodzi jeszcze po tym świecie. Mechanik Maxwell, Sędzia Bishop, doktorek Doc to już połowa z nich. Poza tym w Madison siedzi 86-letnia techniczka od sprzętu górniczego, pod której nadzorem powstały korytarze pod Molocha, a w Sharrash jej rówieśnik, inżynier budowlany, oraz 74-letnia nauczycielka fizyki. Tyle starej gwardii. Wszyscy tęsknią do życia na powierzchni, ale boją się świata po Apokalipsie.

Natomiast ludzie urodzeni lub od dziecka chowani w Sharrash nie bardzo wiedzą, co to osobowość. Pewnie, jedni są mądrzejši, inni głupszi, jedni mają uzdolnienia techniczne, a inni nie, bywają gadatliwi lub nieśmiali, ale co to za osobowości? Nie myśl o nich jak o osobach. To osobniki, przedstawiciele gatunku. Nawet trudno powiedzieć jakiego. Żyją w stadzie, służą stadu, myślą jak stado. Nie daj się zmylić. Rozmawia taki i zachowuje się jak normalny człowiek, umie robić wszystko jak ja czy ty. Ale w duszy w połowie jest szczurem. Ciekawe, co by się stało, gdyby takiego odłączyć od kumpli i wywieźć na miesiąc na południe, najlepiej w jakimś rozrywkowym towarzystwie. Może wtedy nabrałby jakiejś indywidualności? Może nie byłby już gotów zginąć za swoje popieprzone stado. Ale nikt tego jeszcze nie zrobił. Może byś tak spróbował? A potem znajdź mnie i opowiedz mi wszystko.

Osobliwości? Całe Sharrash to jedna wielka osobliwość. Nie mów, że jeszcze ci mało.



VALKIRIA



Organizacja: Militarna Sieć Valkiria

Nazwa: Militarna Sieć Valkiria
Przywódca: pułkownik Tim Powells, niegdyś sierżant US Army
Miejsce: baza Valkiria nad rzeką Wabash (100 km na zachód od Indianapolis), filie w Detroit i Memphis
Liczebność: około 100, wciąż prowadzi rekrutację
Uzbrojenie: dobre
Wyposażenie: dobre
Animozje: luźna współpraca z Posterunkiem - głównie wymiana danych komputerowych
Wstęp: z urodzenia, albo akceptacja przez sztab po okresie próbnym
Sława: 2

Starsi żołnierze opowiadają, że przed wojną Valkiria była firmą od militarnych gier komputerowych. Niby zwyyczajną, ale miała to do siebie, że pracownicy bawili się w żołnierzyków. Utrzymywali dwa spore obozy paramilitarne dla pracowników firmy i dla miłośników ich gier. Dzieciaki i programi-

ści biegali po placu w moro i strzelali z pukawek, szkoleni przez paru fachowców z prawdziwego wojska. I co się okazało? Gdy wybuchła wojna, cała ta zabawa uratowała gościom dupską. Ze trzydziestu koleś siedział w takim obozie na odludziu, kiedy na miasta poleciały bomby. Dopóki była łączność, wiedzieli co się dzieje. Mieli emerytowanego pułkownika jako instruktora; dzięki niemu zaraz po wybuchu wojny weszli jako ochotnicze wsparcie do magazynu z zaopatrzeniem dla wojsk lądowych. Gdy dotarli do nich prawda o klęsce ludzkości, odeszli do swego obozu i ogłocili okolicę z wszystkich zasobów. W powojennym świecie wystartowali od razu jako zorganizowana grupa

z jakimś tam przeszkoleniem w survivalu i dużą ilością dobrego sprzętu. Samochody, mundury, broń z amunicją i cała masa rzeczy: plecaki, koce, manierki i inne cuda. Ustawili się jak mogli najlepiej. I dlatego przetrwali.

Teraz Valkiria ma bazę nad rzeką Wabash na zachód od Indianapolis, w której stale przebywa około pięćdziesięciu ludzi. Budynki to głównie blaszane baraki i kontenery oraz hangary dla samochodów. Dookoła plot ze stalowej siatki i zasieki z drutu kolczastego, a na rogach wieżyczki wartownicze z reflektorami. Mają wodę z własnego głębokiego odwiertu, samodzielny agregat i prąd do urządzeń. No i małą sieć komputerową. Valkiryjczycy „pierwszego pokolenia” to komputerowcy co do jednego. Dziś żyje z nich ledwie kilku, w tym zgrzybiały Andy, który ponoć kiedyś wymyślił i założył całą Valkirię. Młodzi uczyli się od starych i umieją niewiele mniej. Po wojnie Valkiria zaczęła skupować dobre komputery i zbierać wszelkie możliwe dane. Wszystko



może się kiedyś przydać. Każdy valkiryjczyk umie obsłużyć kompa, a niektórzy znają się i na programowaniu. Dziadek Andy jest w tym mistrzem.

Valkiria ma kilkanaście samochodów i ciężarówek, dwie spychaczokoparki, duże zaplecze techniczne dla pojazdów, ale bez własnych zapasów paliwa. Tuż obok bazy powstała niewielka osada farmerska, a dzięki wodzie z valkiryjskiej studni i prostemu systemowi irygacyjnemu udało się zamienić kawałek pustyni w pola uprawne. Farmerzy oddają żołnierzom znaczną część plonów, pomagają w obserwacji i patrolowaniu okolicy, wykonują też niektóre prace na terenie bazy. W zamian dostają wodę oraz ochronę przed bandytami - uczciwy układ. Dobra woda to stałe źródło dochodów MSV, wymieniają wodę za paliwo w stosunku 50:1. Poza tym wynajmują wozy pancerne z załogami do konwojowania transportów.

Głównym problemem Valkirii jest niedobór ludzi. Na początku wojny z magazynu wojskowego zdobyli więcej sprzętu, niż byli w stanie zabrać. Czego nie wzięli, zakopali w skrzyniach głęboko pod ziemią. Są w stanie wyekwipować dwie setki żołnierzy, czyli dwa razy więcej niż jest ich obecnie. Dlatego otworzyli dwie filie w miastach, rekrutując nowych członków. Zależy im na zwiększeniu liczebności - ale to nie znaczy, że biorą byle kogo. Już raz mieli „wojnę domową”, gdy pochopnie przyjęli dziesięcioosobowy oddział zbrojnych, a ci już drugiej nocy zaczęli ostro rozrabiać. Teraz bardziej się pilnują.

Profesja: Żołnierz Valkirii

Jesteś jednym z gości, którym się poszczęściło należeć do Militarnej Sieci Valkiria. Masz dobrą broń i wyposażenie, czystą wodę do picia, dostęp do sa-

mochodów, lekarstw, serwisu technicznego i do komputerów z bazami danych. Ale nieważny jest sprzęt i zaplecze techniczne. Ty masz dom, bracie. Prawdziwy, bezpieczny dom. Baza Valkirii to twoje miejsce na ziemi, gdzie nie martwisz się o wodę i jedzenie, ani czy ktoś nie strzeli ci w plecy. Jeżeli tam jesteś, to okazałeś się wartościowy. Albo się tam urodziłeś i wychowałeś, albo przeszedłeś szkolenie i okres próbny, a potem dwie misje pod okiem przełożonych. Teraz jesteś regularnym żołnierzem MSV. Umiesz strzelać, prowadzić wóz i obsługiwać komputer. Jeździsz na zwłady, z transportem i na misje bojowe. W północnych stanach na wschód od Missisipi jest już o was głośno. Ustawiles się, nie ma co.

Cechy (wybierz jedną z nich)



Ku chwale Valkrii

Zależy ci na dobrym imieniu firmy. W tym świecie liczy się reputacja i siła, a wy macie jedno i drugie. Dlatego nie wolno wam tego stracić. Raz na sesję, kiedy bardzo chcesz zabiłysnąć przed kimś spoza MSV, możesz przerzucić jeden nieudany test. Oczywiście pod warunkiem, że nie ukrywasz swojej przynależności.



FPF

Nagrałeś się na komputerze, co? Działki przedwojennych gier o komandosach, służbach specjalnych i maniakalnych mordercach. Najbardziej lubiłeś first person perspective. I mogą ci wierzyć lub nie, ale te setki godzin przed ekranem nauczyły cię czegoś. Gdy jesteś wewnątrz budynku lub na ulicach miasta, zawsze możesz włączyć sobie w głowie tryb FPF. Otrzymujesz wtedy +2 do Wypatrywania i Czujności, a inicjatywę zdajesz na poziomie Problematycznym, nie na Trudnym.



NEUROSHIMA: ZABIĆ SZCZURA

Gdy już będzie po wszystkim, z ukrycia wyczołga się zakurzony, przygarbiony szef. Skontaktuje się z kimś przez krótkofalówkę, w krótkich słowach zda raport, po czym podrepcze natychmiast do landrovera obejrzeć, czy pociski nie uszkodziły towaru. Podniesie tylne drzwi od bagażnika, pomajstruje trochę, przywoła blondasków na pomoc. Za chwilę nasi twardziele będą mogli zobaczyć, jak blondaskowie ostrożnie wyciągają z rovera spory kształt owinięty w kocę. I jak z dołu tego pakunku zwisa bezwładnie długi, różowy, bezwłosy ogon i pazurzasta łapa!

Minikampania wystarcza na rozegranie minimum trzech długich sesji.



Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax (032) 334 85 38
www.rpg-portal.pl, portal@rpg-portal.pl
Patron i.netowy: www.valkiria.net
Oficjalna strona gry: www.neuroshima.valkiria.net

Cena: 16zł

