



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Autor dodatku:

Marcin Blacha

Ilustracje:

Tomasz Jędruszek, Radosław Gruszewicz, Sławomir Maniak

ilustracja na okładce:

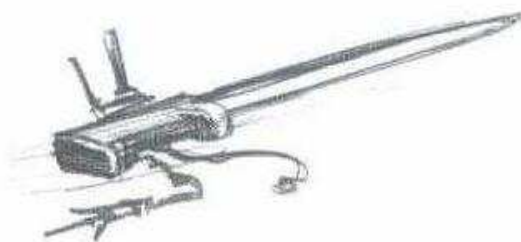
Tomasz Jędruszek

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 podobieństwo 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: 83-921612-4-6



Spis treści

CZĘŚĆ PIERWSZA: UCZNIOWIE ELIASZA 3

Po co do Miami?	4
Co znajduje się w paczce?	4
Napad	4
Cukierki	5
Pan Cantano nie lubi słodczy	6
Co wie Cantano?	7
W służbie Cantano	7
Poznajemy Tybalda	8
Słowniczek Dobrej Mowy	8
Eliasz, prorok Zaginionego Miasta	9
Szybki kurs elianizmu	10
W szponach sekty	10
Kult Zaginionego Miasta	10
Święto Pamiątek	12
Pamiątki	13
Atak na siedzibę kultu	14
NAZI	14
Przygotowania do wyprawy	16
Saemus Bico Washington	17
A co z innymi przewodnikami?	18
Początek wyprawy	19
Uciążliwość podróży	19
Pożar	20
Uczeń Eliasza	21

Drużyna bez NPC	21
Sprawy się komplikują	22
Cienista Dolina	22
Niebezpieczeństwa Cienistej Doliny	23
Zdrada	24
Harry Orzech	25
Atak dzikusów	25
Płaskowyż Rozległego Widoku	26
Nieprzyjemne spotkanie	27
Co porzuciła NAZI?	28

CZĘŚĆ DRUGA: ZAGINIONE MIASTO 29

Pierwsze kroki	30
Dziwy Zaginionego Miasta	30
Bitwa na dziedzińcu świątyni	31
Lud Miasta	32
Cienie przeszłości	34
W Świątyni Dżungli	36
Przepraszam, czy mi tyka?	37
Bramka	37
Ścieżki Sprawiedliwych	38
Drzwi Sezamu	40
Redukcja do trzech	41
Wątpliwa sojuszniczka	41
Powrót Saemusa	41
Człowiek i nadczłowiek	42
Ostateczna rozprawa	42
Zakończenie przygody	43
Czy wykonaliśmy zlecenie?	44

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI 45

Saemus Bico Washington	46
Białas	46
Eliasz	46
Veronica Washington	47
Marvin Hornman	47
Wolf	48
Urahuma	48
Zbir	49
Żołnierz NAZI	49
Lud Miasta	50





CZĘŚĆ PIERWSZA: UCZNIOWIE ELIASZA



Po co do Miami?

Oto Miami - Zielone Miasto. W jaki sposób trafili tutaj bohaterowie, zależy tylko od ciebie, nie musisz skorzystać ze sposobu zaproponowanego w przygodzie. A przygoda proponuje sposób prosty i wypróbowany: drużyna przybywa do Miami razem z karawaną. W poprzednim miejscu złapała intratne zlecenie - na Florydę dowieźć trzeba nieduży acz wartościowy pakunek, który ma trafić do rąk własnych pana Cantano. Dla bohaterów taka robota to nie pierwszozna, a podróż w karawanie grupy określającej się jako FIST to czysta przyjemność. Wystarczy tylko sprawiać dobre wrażenie, gdy na drodze pojawi się jakaś podejrzanie wyglądająca banda. Ot, po prostu zdrowotna wycieczka, tyle że klimat mało sanatoryjny. Im bliżej Miami, tym wilgotniej i goręcej się robi. Pojawia się jakby więcej robactwa i smrodów. Informacje o tym, jak może wyglądać podróż do miasta, oraz jego szczegółowy opis znajdziesz w dodatku "Miami".

Pakunek wręczył bohaterom pewien starzec. Dziadek jest wariatem, więc trudno byłoby ufać jego słowom, ale kontrakt potwierdza pewien twardziel z Miami. To członek Ligi Łowców i Złomiarzy, który nie wierzył w Molocha do czasu, aż rozpędzona kupa metalu urwała mu nogi. Kurier miał transportować cenną przesyłkę do Miami, teraz musi się zrzec zlecenia, a na dodatek przekazuje sprawę w ręce amatorów. Facet nie ma wyboru - leży w gorączce na łóżku świrniętego dziadka, a jeśli paczka nie dotrze na miejsce o czasie, jego firma popadnie w poważne tarapaty. Bardzo poważne, można rzec, bo zadrze z jednym z największych bossów. Na jedno wyjdzie, jeśli bohaterowie nawieją z paczką, ale przecież nie nawieją. Mają obiecane po pięćset gambli na głowę - połowa w żywności, resz-

ta w amunicji, lekach i elektronice. Propozycja bardzo intratna, no i można odwiedzić egzotyczny zakątek kontynentu.

Co znajduje się w paczce?

Paczka to drewniana skrzynka zbita z nieheblowanych desek. Wymoszczona jest sypiącymi się spomiędzy deszczulek trocinami. Trociny chronią glinianą rzeźbę - półmetrową miniaturę dziwnej konstrukcji, którą możesz zobaczyć na okładce tej książki. Ale opis nie byłby wyczerpujący, gdyby nie jeszcze jeden szczegół. Rzeźba jest pusta w środku. Kiedy się nią potrząsnie, słychać przytłumione grzechotanie. O tym, co grzechoce, bohaterowie przekonają się już niedługo.

Napad

Przesyłka jest cenna - świadczy o tym chociażby wysokość zaoferowanej bohaterom zapłaty. Co więcej, wie o niej militarna grupa znana jako NAZI, czyli Narodowa Armia z Illinois. Na szczęście NAZI nie zdążyła jeszcze dotrzeć do Miami, ma w mieście jedynie swoich zwiadowców. Ci zaś nie będą pewni, kto wiezie przesyłkę, do czasu aż bohaterowie nie zaczną o niej trąbić na prawo i lewo. W takim przypadku wpadną w dobrze zorganizowaną zasadzkę w miejskich ruinach, bez szans na pomoc. Przygotuj napad podobnie jak opisany dalej, ale wzmocnij siły napastników o dwóch dodatkowych drabów z maczetami i pamiętaj, że bandyci mają przewagę wynikającą z dobrej lokalizacji w terenie. Najpewniej jednak twoi bohaterowie nie są głupi i dyskretnie im się opłaci - do napadu dojdzie później, nie z ich winy, a napastnicy nie będą zbyt silni.

Zwariowany dziadek, który wysłał drużynę z paczką, dokładnie opisał



miejsce, w którym bohaterowie mają spotkać swój kontakt. W Pubie Barney'a czekać ma wąsaty Kubańczyk z bliźną na prawym policzku. Za pasek kapelusza będzie miał wetknięty zwitek papieru. I faktycznie, gdy drużyna nacieszy się urokami Miami i skieruje kroki do Pubu Barney'a, dojrzy przy stoliku faceta dokładnie odpowiadającego rysopisowi. To człowiek pana Cantano, który jest adresatem przesyłki. Widać, że znudził się wielodniowym zapewne czekaniem, a bywalcy lokalu już dawno pojęli, że Kubańczyk ma tu coś do załatwienia. W imieniu kogoś ważnego i nauczyli się go ignorować. Gość przedstawi się drużynie jako Alonso i z nieukrywaną ulgą oznajmi, że nie ma co tracić czasu - zapyta tylko, czy bohaterowie nie zgubili bagażu, i zacznie ich prowadzić do swojego chlebodawcy.

Problem w tym, że perfidny Kubańczyk dał się przekupić NAZI i wiedzie drużynę w pułapkę. Im bliżej do pana Cantano, tym bardziej się poci i tym częściej rzuca na boki nerwowe spojrzenia. Czekające w Downtown oprychy zdążyły się już nieźle znudzić czekaniem i na widok naszej dzielnej ekipy zadziałają trochę nerwowo. Jest ich trzech i nie należą do bystrzaków. Co więcej, wymierzone w drużynę pistolety zwyczajnie nie wypalają (chwała klimatowi Miami!), więc w pierwszej turze starcia bohaterowie będą równie zaskoczeni jak ich przeciwnicy. Alonso zwyczajnie da nogę, oczywiście pod warunkiem, że nikt go nie zatrzyma. Jeśli drużyna wygra potyczkę, będzie skomlał jak pies i wy-



śpiewa wszystko, co wie - bohaterowie po raz pierwszy spotkają się z nazwą „NAZI”, chociaż na tym etapie nie będą jeszcze wiedzieli, co ona znaczy.

Bitajtyka będzie miała jeszcze jeden skutek. Jeden źle wymierzony cios albo padający bezwładnie oprych rozbią przesyłkę na kawałki. Spośród skorup wysypią się cukierki.

Cukierki

Jak zareagują bohaterowie, gdy zorientują się, że za ciężkie gamble, z narażeniem życia transportowali przez kontynent ceramiczną figurkę wypełnioną cukierkami? Prawidłową reakcją



jest podejrzliwość. Zapewne największe takomeczuchy nie powstrzymają się przed rozpakowaniem kilku słodkości. I tu dwie niespodzianki. Cukierki są anyżkowe, a papierki od wewnątrz pokryte są jakimś malunkami. Trzeba wyprostować wszystkie i złożyć je jak układankę - tak, żeby linie pasowały. Z połączonych papierków utworzy się schematyczna, ale wyraźna mapa. Co przedstawia? Nie wiadomo. Zaznaczono na niej krzyżykiem Miami, ale reszta symboli może oznaczać cokolwiek. Ktoś najwyraźniej nie miał talentu do rysowania.

Jeśli bohaterowie postanowią skoplować mapę, zwróć uwagę, czy mają potrzebne do pisania przybory. W zniszczonym wojną świecie, a szczególnie w klimacie Miami, nie jest o nie tak łatwo. Pozwól też ekipie zastanowić się, czy zamierza dostarczyć uszkodzoną przesyłkę, czy też olać kurierski interes i przejąć sprawy we własne ręce. W końcu z pomocą dobrego tropiciela da się dojść do wszystkiego i rozszyfrować bazgroły. Scenariusz zakłada, że drużyna dostarczy cukierki (bądź same papierki) na miejsce.

Pan Cantano nie lubi słodczy

Wcale nie jest trudno trafić do siedziby jednego z największych bossów w Miami. Trudniej spotkać się z nim osobiście. Na szczęście nie wszyscy ochroniarze to krety - po wstępnej przepychance z dwoma burakami do bohaterów podejździe ich szef, Black Jack, facet łebski i spostrzegawczy, choć wygląda, jakby przez całe życie łamał podkowy, nie zdejmując ich z końskich kopyt. Black Jack z miejsca zorientuje się, że drużyna nie ściemnia i chociaż przysłała bez Alonsa (najpewniej), to faktycz-

nie ma coś ważnego do przekazania. Bohaterowie trafią przed oblicze szefa.

Pan Cantano tresuje właśnie swoje psy - dwa doberman, zle jak polskie filmy. To im i panoramie miasta, doskonale widocznej z piętra wieżowca, poświęcać będzie uwagę w czasie rozmowy. Ale ta nonszalancja to tylko pozór. Gdy boss otrzyma przesyłkę, natychmiast każe wynagrodzić bohaterów zgodnie z umową. Jeśli drużyna opowie o kłopotach z niełojalnym Kubańczykiem, zostanie nagrodzona premią "za straty moralne". Cantano zainteresuje się losem Alonsa i, jeśli ten jeszcze żyje, każe swoim ludziom dokończyć sprawę. Nie przejmie się stłuczeniem figurki, cukierki da psom, bo nie lubi słodczy. Ważne są papierki. Ruchem dłoni da Black Jackowi do zrozumienia, żeby odprawił interesantów. Bohaterów znowu czeka marsz po schodach - tym razem w dół - jednak nie zajdą za daleko. Prowadzący ich Black Jack zatrzyma się, gdy usłyszy zbiegającego z góry ochroniarza. Pan Cantano wzywa na powrót!

Nasi śmiałkowie przestraszą się pewnie, że jednak coś popsuli i boss chce ich ukarać. Nic z tych rzeczy, wręcz przeciwnie. Zachęcony skutecznością bohaterów Cantano chce ich zwerbować. W końcu i tak wiedzą już bardzo dużo. Jeśli bohaterowie nie widzieli dotąd "cukierkowej mapy", zobaczą ją właśnie teraz. Leży na podłodze, pieczołowicie złożona z kawałków. Obok piętrzy się stos innych map. *"Jest fałszywa, ale oczywiście to nie wasza wina - to pierwsze słowa Cantano - Miałem już taką i moi ludzie sprawdzili ją dokładnie".* *"Nikt nie będzie robił ze mnie głupca - boss marszczy brwi, ale nie wygląda na wściekłego - Miałem się z wami pracować... Co powiecie na przedłużenie naszej współpracy? Wściecie już, że nie jestem skąpy".*



Co wie Cantano?

Drużyna wcale nie musi się zgodzić, ale jeśli bohaterowie mieli własne plany, teraz już wiedzą, że z fałszywą mapą nie wskórają wiele. Powinni powiedzieć "tak" i przynajmniej na krótki czas połączyć siły z bossem. Jeśli zgodzą się pracować dla Cantano, pozwól im zadawać pytania i zgłaszać pomysły związane z przesyłką. Boss powie im tylko tyle, że poszukuje ukrytego w dżungli skarbu, który znajduje się w legendarnym Zaginionym Mieście. Kilka miesięcy temu trafił poza Miami na człowieka, który zajmował się tą sprawą jako członek jakiejś zwariowanej sekty. Wyrzucili go, bo sfiksował do reszty. Za górę lekarstw facet zgodził się przesłać znane mu wskazówki, no i klops, bo okazuje się, że dysponował fałszywką. W dodatku również ludzie spoza miasta szukają Zaginionego Miasta - Cantano nie wie nic o NAZI, ale doniesiono mu, że jacyś obcy weszli w Miami. Ludzie bossa nie próżnują - do pracy zaprzęgnięci zostali nawet Vampyros, czyli miejscy tajniacy. W tej sytuacji można liczyć tylko na wieści od nich.

Bohaterowie powinni zwrócić uwagę bossa, że opakowanie cukierków było dosyć niecodzienne i być może w nim również kryje się jakaś informacja. Cantano zastanowi się przez chwilę i

przyzna drużynie rację. Każę skleić figurkę i da ją jednemu z członków drużyny. Pierwszym zadaniem naszych chwatów będzie zdobycie jakichkolwiek informacji o przedmiocie. Dlaczego właśnie oni? Bo nie śmierdzą na kilometr jak tajniacy, a poza tym w Miami jest wystarczająco dużo wypytyujących o pierdoły przybyszów z zewnątrz, żeby jeszcze jedna grupa nie zwróciła na siebie uwagi.

W ten sposób drużyna zapozna się z Miami, spędzi trochę czasu na załatwianiu własnych spraw i odwiedzi miejsca warte odwiedzenia. Jeśli bohaterowie rozmawiają z kim trzeba i to we właściwy sposób, przeprowadź testy Perswazji. Od miejscowych można wydobyc następujące informacje - podaj je w zależności od powodzenia testów:

- Miami jest pełne różnych podejrzanych kultów, mówi się nawet o istnieniu Kultu Neodżungli

- Sekciarze trzymają się zwykle na uboczu, mieszkają na peryferiach miasta, ale wielu żyje wśród biedoty, w Bloccie - tam najlepiej pytać, ale pytać z wyczuciem

- Figurka przypomina twór szaleńca albo mutantą. To może być jakiś punkt zaczepienia.

- „Owszem, gdzieś na peryferiach żyją jakieś świrusy, a jeden z nich ma coś podobnego zatknięte na koniec la-

W służbie Cantano

BG wykonują zadanie dla jednego z bossów Miami, więc może im przyjść do głowy, że póki się da, warto ciągnąć z tego faktu profity. Mogą wpaść na pomysł, by straszyć nazwiskiem Cantano handlarzy i sklepikarzy, bezkarnie wszczynać burdy, obnosić się z bronią, drwić z Miami Vice, czy nawet zaciągnąć u Cantano dług lub zażyczyć sobie jakiegoś wypasnego sprzętu.

Niestety, nie jest tak różowo. Po pierwsze, misja dla Cantano jest tajna. Jeśli BG będą się chwalić na prawo i lewo, dla kogo pracują, to Cantano się od nich odżegna, z umowy będą nici, a nawet sam boss może wydać na nich wyrok, potem poszuka sobie lepszych kandydatów. Odpada więc ratowanie tyłka dzięki koneksjom. Jeśli idzie o sprzęt i gamble, to ewentualnie Cantano może mieć tego dnia dobry humor i odeśłać ich do swojego zaopatrzeniowca, byle tylko nie przesadzili. Boss nie jest głupi i jedno jest pewne: nie warto go naciągać, wyczuje to z kilometra.

Ludzie Cantano rzeczywiście nie ruszają bohaterów, ale z innymi bossami czy z Miami Vice BG muszą już uważać i radzić sobie sami. Ale w końcu Cantano wynajął zawodowców, więc są zawodowcami, czy nie?



ski. Widziałem go tylko raz, bo załatwiać sprawy w mieście przychodzi inny, bardziej normalny”.

● „A, świrusy... Rzadko ich tu widzimy, ale przychodzą. Czemu świrusy? Bo mówią strasznie dziwnie i trzymają się z dala od ludzi. Do kościoła nie przychodzą, tylko włóczą się po dżungli”.

Pamiętaj, żeby nagrodzić bohaterów punktami doświadczenia, za zaangażowanie. Dalsza część scenariusza zakłada, że to ludzie Cantano odnajdą Kult Zaginionego Miasta, ale jeśli bohaterowie się starali, nie odbieraj im owoców trudu.



Poznajemy Tybalda

Prawdziwa mapa drogi do Zaginionego Miasta znajduje się w posiadaniu kultystów. Bohaterowie mogliby ją po prostu wykraść albo zdobyć siłą. Jednak to nie wystarczy - treść mapy została zaszyfrowana. Drużyna nie będzie miała żadnego pożytku z pokrytego rysunkami i religijnymi sentencjami kawałka papieru. Aby odczytać mapę, należy zrozumieć terminy i rytuały Kultu Zaginionego Miasta. Ten cel da się osiągnąć tylko w jeden sposób - przystępując na pewien czas do zgromadzenia.

Oto plan zaproponowany przez zdecydowaną większość bohaterów podczas kolejnego spotkania. Wydaje się dziwaczny i zapewne członkowie drużyny stwierdzą, że to niemożliwe. Wówczas pan Cantano uśmiechnie się złowieszczo, kłaśnie

Słowniczek Dobrej Mowy

W ramce zestawiono typowe wyrażenia Dobrej Mowy, którą posługiwał się prorok Elias. Jeśli bohaterowie chcą udawać sprawiedliwych elian, muszą wykuć wszystko na blachę.

- albowiem... - zwyczajowe rozwinięcie wypowiedzi
- bezlík - więcej niż trzy
- brzemienńy - trudny, ciężki
- cknić - wstydzić się (np. za grzechy)
- człek - człowiek, mężczyzna
- Dobra Mowa - żargon elian
- doznawać - doceniać, chwalić, być świadomym korzyści (doznałeś kotleta? - jak ci smakuje kotlet?)
- drab (lm. drabi) - gangster, człek niesprawiedliwy
- dyskurs - uczeń, adept
- egzogeneza - całokształt nauk Eliasza
- mieć miano - nazywać się
- niewiasta - kobieta
- niesprawiedliwi - ci, którzy nie uznają nauk Eliasza
- pamiętka - relikwia, przedmiot kultu
- przekłamanie - mutacja
- przekłamaniec - mutant
- przygoda - wypadek, niebezpieczeństwo, nieszczęśliwe zdarzenie
- Sodomia - Miami
- Sodomita - mieszkaniec Miami
- sprawiedliwy - dobry, słuszny, prawy, odpowiedni (sprawiedliwy dzień - dzień dobry)
- wciórność - grzechy
- zaprrawdę, powiadam ci - zwyczajowe rozpoczęcie wypowiedzi
- zaprzaniec - pogardliwie o Uczniach Eliasza (gdy ci nie słyszą)

Przykład: Niesprawiedliwy człeku Sodomit, ckniń, ckniń, powiadam ci, za wciórności, albowiem nie doznasz Rebisul - Zły i niewierny człowieku z Miami, żałuj, żałuj, powiadam ci, za swoje grzechy, inaczej Rebis nie będzie miał na ciebie dobroczynnego wpływu!



w dłonie i do pomieszczenia, wejdzie wysoki mężczyzna z wąsami, bródką i długimi włosami, jakby wprost wyjęty ze świętego obrazka. Tyle tylko, że zamiast aureoli otacza go aura cynizmu i złośliwości. *"Nadejdzie dzień sprawiedliwości"*, mówi mężczyzna z ironią, uśmiechając się pod wąsem. *"Dzień sprawiedliwości i chwały"*, odpowiada Cantano z brzydkim uśmiechem.

Przedstawiony bohaterom człowiek nosi imię Tybald i jest odszczepieńcem z kultu. Zdradził swoją sektę dla nagrody oferowanej przez Cantano i dostarczył informacje o mapie i Zaginionym Mieście. Doradził, żeby zdobyć mapę siłą i wybić wszystkich sekciarzy, ale cwany Cantano odmówił - Tybald byłby wówczas jedynym człowiekiem zdolnym odnaleźć drogę na podstawie mapy i mogłoby się mu przewrócić w głowie. Na rozkaz bossa sekciarz ma przygotować drużynę do wstąpienia w szeregi kultu, co niezbyt mu się uśmiecha. Tybald jest jednak zbyt

sprytny, by pokazać po sobie niechęć i wobec drużyny będzie zgrywał pewnego siebie i opanowanego profesjonalistę.

Informacje o Eliaszu i jego sekcje znajdziesz w ramkach. Dadzą ci one pojęcie, co czeka bohaterów. Będą udawali neofitów, ludzi zwербowanych przez wędrownych uczniów Eliasza. Nie muszą znać wszystkich doktryn sekty, ale powinni wykazywać się podstawową znajomością rzeczy, a braki nadrobić zaangażowaniem. W przeciągu dnia drużyna musi odbyć szybki kurs elianizmu pod kierunkiem Tybalda. Pan Cantano wyznaczy na naukę jeden ze swoich domów w Miami Beach i prześle się interesować sprawą. Dlaczego tylko jeden dzień? Ponieważ zbliża się Święto Pamiętek, podczas którego kultysty wyciągają z ukrycia święte relikwie, przedmioty po Eliaszu. Będzie to dobra okazja, żeby zwędzić mapę i uciec.

Elias, prorok Zaginionego Miasta

Ponad piętnaście lat temu w Miami pojawił się człowiek, który zaczął nazywać się Eliaszem. Mówiono potem, że przyszedł z północy, od strony bramy powroźniczej. Kiedy miejscowi twardziele usłyszeli, jak się nazywa, wyśmiali dziada, a gdy zaczął nauczać, wynieśli go na kopach. Jednak ten powrócił. Potem powrócił drugi raz i trzeci. Za czwartym przyjściem czterech miejscowych oszołomów docenili jego wytrwałość i uznali, że tak cierpliwy facet musi mieć do przekazania coś ważnego. Mniej więcej w ten sposób narodził się Kult Zaginionego Miasta.

Nauka Eliasza była banalna - w sam raz na rozum prostaków z Miami. Podawał się on za proroka-rasy nadludzi, którzy przed wojną żyli w utajeniu wśród szarych obywateli Ameryki. Nadludzie, wybrańcy Boga, byli wyjątkowi pod każdym względem - piękni, inteligentni i długowieczni, przede wszystkim zaś prawdziwie wierzący i sprawiedliwi w społeczeństwie, które ocoło pieniądze i kotleta w bułce. Nie ujawniali się, żeby nie budzić zazdrości i nienawiści. W utajeniu pracowali na powszechne i ostateczne dobro, nazywane Rebisem. Potem nadeszła wojna wywołana przez ludzi małuczkich i projekt zrealizowania raj na ziemi legł w gruzach. Rebis - cokolwiek miało to być - został na całe szczęście uratowany i ukryty przez przezornych nadludzi. Wedle nauk Eliasza umieszczono go w Świątyni Rebisu, centralnej budowli tajemniczego Zaginionego Miasta, gdzie czeka na sprawiedliwych, którzy go odnajdą. Zaginione Miasto było dla religii Eliasza najważniejszym miejscem na świecie. Ponieważ wiedza nadludzi została stracona, tylko tam Rebis może objawić swą pełną moc i przywrócić na ziemi panowanie sprawiedliwości i powszechnego zrozumienia dla nauk wędrownych proroków.

Niestety, siły zła również szukają drogi do Zaginionego Miasta. Wkroczywszy do Świątyni będą mogli - zacytujmy Eliasza - "sprowadzić na świat tysiąc lat ciemności". Dlatego lokalizacja świętego miejsca została zaszyfrowana na prawdziwym egzemplarzu mapy. Jedynym człowiekiem zdolnym rozgryźć kod był sam prorok, ale odszedł niespełna rok temu, pozostawiając uczniów bezradnych wobec zagadki. Wersje są różne - jedni mówią, że odleciał do nieba na ognistym rydwanie, według innych zjadł go krokodyl, jednak najpopularniejsza wersja legendy, zgodna zresztą z oficjalną nauką kultu, mówi, że Elias odszedł do Zaginionego Miasta, by prostować ścieżki sprawiedliwym.



Szybki kurs elianizmu

W zborze obowiązuje hierarchia. Szefem jest Amos i każde jego słowo jest święte. Potem w kolejności idą nauczyciele, czyli kapłani uprawnieni do wygłaszania kazań i tłumaczenia doktryny wiary. W tym momencie w zborze mieszkają ich trzech. Mniej ważni są starsi - to po prostu członkowie kultu z dużym stażem. Pod nimi są zwykli sekciarze. Na końcu neofici, zwani potocznie zwyklakami, czyli ludzie zwerbowani przez Uczniów Eliasza. Właśnie neofitów będą udawali bohaterowie graczy.

Jak zachowuje się dobry elianin, poszukiwacz Zaginionego Miasta i czciciel Rebisu? Przede wszystkim jest sprawiedliwy. Nikt dokładnie nie wie, co to znaczy, ale zasadniczo w tym terminie można zmieścić sporo cnót: prawdomówność (z oczywistych powodów odpada), uprzejmość wobec współbraci (nic nie kosztuje), pracowitość (jest robota do wykonania) oraz uczciwość (śmiej na sali). Dobry elianin nigdy nie kwestionuje poleceń nauczycieli i wyraża wła-

sną opinię tylko, jeśli starszy go o to poprosi. Pracuje na dobro całego zboru i posługuje się Dobrą Mową, czyli słowami i zwrotami używanymi przez Eliasza. Ta część kursu jest trudna, więc lepiej, żeby bohaterowie uważali. Mały słowniczek znajdziesz w ramce - możesz go zresztą skopiować dla graczy, "albowiem Dobra Mowa jest brzemieniem".

W szponach sekty

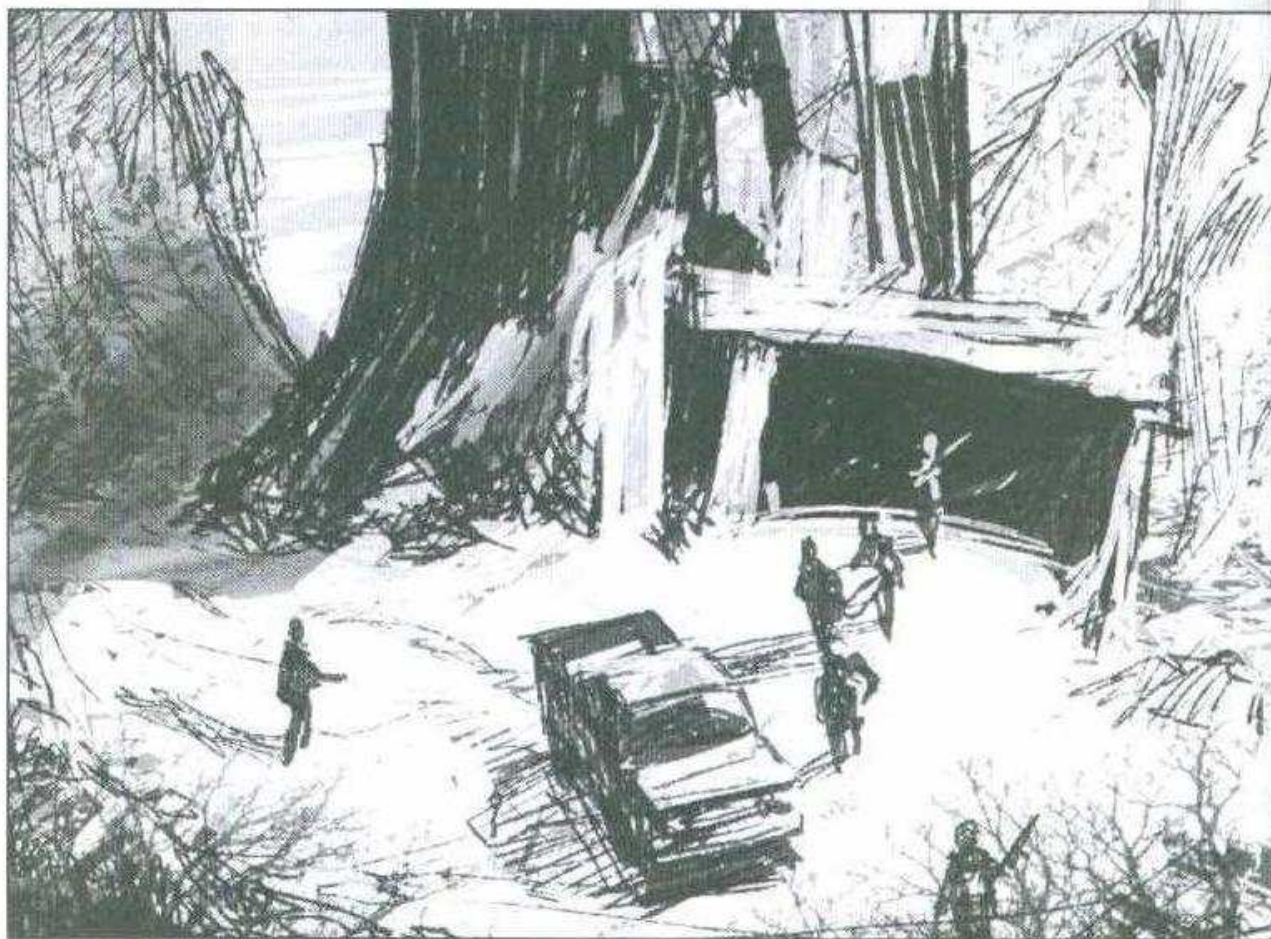
Następnego dnia bohaterowie mają się stawić w zborze, na terenie klubu tenisowego. Tybald przygotował dla nich wiarygodną bajkę - zostali nawróceni przez wędrownego misjonarza Tertuliana i wysłani do zboru po dalsze nauki. „Nie ma obaw, że Tertulian wróci” - podkreśla Tybald. Bohaterowie bez trudu powinni trafić do dawnego klubu tenisowego, chociaż droga przez ruiny na obrzeżach może być trochę niebezpieczna. Na ścieżce prowadzącej do drzwi budynku powita ich jeden ze starszych. To brat Ambrozjusz, który zazwyczaj

Kult Zaginionego Miasta

Niespodziewane zniknięcie Eliasza wywołało smutek w sercach jego uczniów i trwające tygodnie walki o przywództwo. Zrzeszająca blisko pięćdziesiąt osób sekta rozpadła się na trzy podgrupy. Sześć czy siedem osób ogłosiło się Dziećmi Rebisu. Ich przywódca oznajmił, że droga do Celu została mu objawiona bezpośrednio i natychmiast powiódł podopiecznych do utopii. Podobno wszyscy potonęli gdzieś na bagnach. Dwie prawie jednakowe pod względem liczebności grupy - Uczniowie Eliasza i Kult Zaginionego Miasta - też z początku dały koty. Kilka razy doszło nawet do regularnej bitwy między nimi, podczas których interweniować musiała Miami Vice. Wreszcie przywódca Uczniów umarł z powodu jakiegoś choróbka (oni sami utrzymują, że został otruty) i Amosowi, liderowi Kultu udało się podporządkować zbłąkane owieczki. Doszło do pewnego rodzaju unii - Uczniowie Eliasza zachowali prawo do osobnej siedziby i kultywowania kilku własnych rytuałów, ale musieli uznać autorytet Amosa.

Po wielu latach zapal religijny zgromadzenia nieco osłabł. Problemy związane z życiem i przeżyciem pochłaniają dzisiaj większość sił jego członków. Oczywiście, najstarsi sekciarze nadal co wieczór przygotowują kazania umacniające naukę Eliasza (pism nigdy nie spisano, bo tylko kilku członków sekty potrafi pisać i czytać). Członkowie sekty mieszkają na obrzeżach Miami, w pobliżu poletek uprawnych, w budynku jakiegoś klubu tenisowego, który nazwali zborom. Zajmują się głównie pracami polowymi, hodują też kozy. Najbardziej fanatyczni są dawni Uczniowie Eliasza, którzy na powrót trafili w szeregi Kultu Zaginionego Miasta. Ci nie uznają istnienia stałej siedziby i uważają, że główną powinnością elianina jest poszukiwanie Rebisu i pozyskiwanie nowych wyznawców. Włóczą się po całej Florydzie, myszkuje po ruinach i wszędzie, gdzie poproszą o gościnę, próbują wcisnąć swój kit. Od czasu do czasu udaje im się pozyskać kilku neofitów. Neofici nie są formalnie członkami sekty, ale po roku czy dwóch - jeśli dożyją - oficjalnie przyjmuje się ich do Kultu Zaginionego Miasta.

Wszyscy żyjący w zborze posługują się Dobrą Mową, żargonem używanym przez proroka Eliasza.



rozmawia z nieznanymi, jako że przechodzenie z Dobrej Mowy na język Sodomit przychodził mu nadzwyczaj łatwo. Jeśli bohaterowie przedstawiają się jako neofici przysłani przez Tertuliana, Ambrozjusz spojrzy na nich sceptycznie i zada każdemu pytanie związane z „egzogenezą”, czyli naukami Eliasza. Okaze się, czy bohaterowie uważali podczas szybkiego kursu elianizmu. Tak czy siak zostaną zaproszeni do środka, ale tylko ci, którzy odpowiedzieli poprawnie i w Dobrej Mowie, mogą liczyć na sympatię Ambrozjusza. Pozostali będą traktowani z niechęcią. Oto przykładowe pytania i odpowiedzi:

● Ilekróć Eliasze odprawiany był z Sodomy, zanim ziarno nauki trafiło na sprawiedliwą glebę? (trzykróć)

● Zaprawdę, przekłamańca żywym ostawisz? (azaliż nie, albowiem niesprawiedliwy jest i pełen wciórności)

● Jakże ma miano sprawiedliwy dyskurs Eliasza i jego następcy? (Amos)

Ambrozjusz zaprosi drużynę do wspólnej sali jadalnej, gdzie weźmie ich na spytki, na szczęście już nie w Dobrej Mowie. „Opowiedzcie mi o sobie, gdzie spotkaliście Tertuliana i co u niego słychać? Co was szczególnie ujęło w naukach Eliasza?” - zadawane pytania nie są zbyt podchwytliwe, ale członkowie drużyny będą musieli trochę namyślać. Potem rozlegnie się dźwięk dzwołu zwołującego na obiad, Ambrozjusz przesadzi bohaterów do innego stołu i pójdzie do kuchni dopilnować spraw. W międzyczasie do jadalni zaczną się schodzić inni sekcjarze i zajmować przynależne ich randze stoły. Jak się okazuje, bohaterów posadzono przy długiej ławie dla neofitów, przy której siedzi jeszcze dwóch młodych ludzi. Jeden najwyraźniej upośledzony, uśmiecha się tyl-



ko i gulgoce, a drugi zajada żarłocznie, z wybaluszonymi oczami, i nie zwraca uwagi na otoczenie. Do jedzenia podano gulasz i wyschnięte na wiór placki kukurydziane, które rozmiękcza się w sosie. Posiłkowi towarzyszy kazanie jednego z kapłanów. Jego treścią jest sen proroka Eliasza o Zaginionym Mieście i jego cudach. Historia interesująca - szczególnie dla bohaterów - ale kaznodzieja mówi z pełnymi ustami i nie sposób nic zrozumieć. Część biesiadników z zaciekawieniem zerka w kierunku drużyny, ale jako że obowiązuje milczenie, nikt ich nie zagaduje. Dopiero po obiedzie kilku uczniów i starszych zapyta "ktoście wy?", ale po usłyszeniu odpowiedzi stracą zainteresowanie neofitami. Wszyscy wracają do pracy, a ponieważ bohaterowie nie są uwzględnieni w grafiku, Ambrozjusz pośle ich do doraźnej roboty - kopania trzech grobów dla zaatakowanych przez krokodyla ełlan. Nie ma co utyskiwać, bowiem kapłan na odchodnym doda, że idzie czyścić relikwie na jutrzejsze Święto Pamiątek. Jeśli bohaterowie pytają o święto, dowiedzą się, że w ów sprawiedliwy dzień cały zbór ogląda relikwie pozostawione przez Eliasza i po trzech miesiącach kontemplacji, które minęły od poprzedniego święta, na nowo można zgłaszać pomysły na rozszyfrowanie mapy drogi do Zaginionego Miasta.

Bohaterowie mają zatem całe popołudnie na wykopanie dołów oraz przedyskutowanie nurtujących ich problemów. Wieczorem odbędzie się szybki pogrzeb, potem kolacja z kazaniem poświęconym znaczeniu Święta Pamiątek ("albowiem sprawiedliwie jest kontemplować pamiątki po najsprawiedliwszym człeku"). Noc drużyna spędzi w dormitorium dla neofitów, razem z Matołkiem i Żarłokiem. Cienlutkie sieniki, drewniany klocek pod głowę, mnóstwo pelzającego robactwa - bohatero-

wle nie usną szybko, chociaż dzień był męczący.

Święto Pamiątek

Nadszedł dzień świąteczny, co można poznać już przy śniadaniu, ponieważ na stołach pojawiły się owoce i kawałki mięsa. Tym razem nie ma kazania - to ostatnia szansa na kontemplację, a nuż komuś przyjdzie do głowy pomysł, jak rozszyfrować mapę i znaleźć drogę do Zaginionego Miasta? Po porannym posiłku rozpoczyna się pierwsza część uroczystości. Wszyscy przechodzą do kaplicy, przerobionej szatni sportowej, gdzie wszędzie przy ścianach stoją szafki, a pod nimi ciągną się niskie ławeczki. Każdy kultysta ma swoją szafkę, bohaterowie też. W środku wisi odświętna szata wykonana z białej bawełny i przypominająca dziecięce przebranie ducha, tyle że z powrozem do przepasania się i wycięciem, w którym mieści się cała twarz. Wszyscy zmieniają wdzianko i siadają na ławkach według rangi - od kapłanów do neofitów. Potem pojawia się Amos, przebrany tak samo jak reszta, tyle że z chirurgiczną maską na twarzy. Wyłania się z podziemnego przejścia i pcha przed sobą szpitalne łóżko, obciążone niewyraźnym kształtem ukrytym przed prześcieradłem. Spokojnie, to nie trup. Amos wędruje z łóżkiem przed siedzącymi na ławeczkach kultystami, każdy sięga pod prześcieradło ostentacyjnie patrząc w sufit i losowo wyciąga jakiś przedmiot. Neofici losują na końcu, więc tak naprawdę bohaterowie nie mają dużego wyboru. Amos popycha łóżko na środek sali, siada na nim, wyciąga notes i ołówek i, majtając nogami, mówi: "Zacznij, bracie Ambrozjuszu". Sekciarze oglądają wylosowane przedmioty, najwidoczniej znane już od lat pamiątki po proroku Eliaszu, i po kolei zaczynają opowiadać, z czym kojarzy się dana



rzecz, jakie może mieć zastosowanie w misji odnalezienia Rebisu i z jakiego powodu prorok Eliasz sprawiedliwie zechciał zostawić ją swoim uczniom.

Jeśli drużyna podejrzewała, że członkowie kultu mają nierówno pod sufitem, teraz zyska co do tego pewność. To świrusy, co do jednego, ale trzeba przyznać - świrusy obdarzone pewną dozą fantazji. Ambrozjusz na przykład wylosował sztuczną nogę i zaczyna opowiadać, że Eliasz, jako nadczłowiek i całkowite przeciwieństwo przekłamańca, był oczywiście doskonały, więc to nie jego noga. Jednakowoż sprawiedliwie zechciał pozostawić ją swoim następcom nie bez powodu. Albowiem na drodze do Zaginionego Miasta czeka bezlik pułapek i drabi. Widocznie wybrańcowi pisane jest stracić nogę, którą zastąpi relikwią i na przekór niesprawiedliwym dotrzeć do celu. Interesująca jest również interpretacja Filistera, jednego ze starszych. Człek ów wyciągnął spod prześcieradła płytę DVD i usilnie twierdził, że jest to legendarna broń Eliasza, Księżyccowy Dysk. Otóż, kiedy na drodze do Sodomy proroka otoczyli drabi, ten pomodlił się nad bagienkiem do Boga Nadludzi. Na niebie stał pełny miesiąc i stał się cud - Eliasz sięgnął po księżyccowe odbicie i wyciągnął oręż, który niechybnie trafiał wrogów i wracał do ręki. Niestety, tylko wybrańiec potrafi używać Księżyccowego Dysku - na potwierdzenie swoich słów Filister rzuca dyskiem i jeśli jeden z bohaterów nie chwyci płytki (Bardzo Trudny test Zwinnych Dłoni), rozbije się ona o ścianę w drobny mak. Zdarzenie wywoła atak furii u Amosa i kapłanów, którzy obijają nieszczęśnika i wyrzucają go za drzwi kaplicy. Jeśli bohaterów zainteresowała któraś z relikwii (patrz dalej) nadarza się dobra okazja, by w zamieszaniu dokładnie ją obejrzeć!

Załóżmy, że drużyna składa się z czterech bohaterów. Rozłóż między

nich następujące relikwie: czarno-białe zdjęcie, licznik Geigera, egzemplarz Biblii dla milusińskich oraz paczkę tabletek z żółwiem. Kiedy przyjdzie kolej na naszych śmiałków, powinni opowiedzieć, co sądzą na temat przedmiotów - zgodnie z prawdą lub zmyślając. Sprawa nie jest biała, ponieważ bohaterowie odkryją coś, czego kultysty nigdy nie brali pod uwagę!

Pamiętki

Licznik Geigera i tabletki z żółwiem nie są szczególnie tajemnicze. Ich obecność wśród pamiętek może co najwyżej zasugerować, że Eliasz przebywał w skażonym środowisku, albo że samo Zaginione Miasto jest radioaktywne. Drużyna nie powinna lekceważyć tej wskazówki - w przyszłości, gdy będzie się szykowała do wyprawy, odpowiednie dobrany ekwipunek uchroni ją przed skażeniem.

Zdjęcie jest bardzo ciekawe. Pozuje na nim ekipa ludzi ubranych w białe fartuchy, gumowe rękawiczki, z maseczkami na twarzach (chyba wiadomo, skąd wziął się pomysł na szaty liturgiczne kultu). Stoją oni na tle przeszklonej szafki z naczyniami laboratoryjnymi, w kadrze zmieściła się również część zawieszanej na ścianie tabliczki. Widać końcówki słów albo zdań zestawionych w pięciu wierszach:

...dowa

...ncja

...gii

...tomowej

...torium 18

Skojarzenie z licznikiem Geigera może podsunąć rozwinięcie skrótu: Narodowa Agencja Energii Atomowej, Laboratorium 18. To całkiem niezłe rozwiązanie, tylko nie wiadomo, czy dobre. Zdjęcie pochodzi z Zaginionego Miasta i wkrótce bohaterowie będą mogli



zobaczyć tabliczkę na własne oczy. Tymczasem można się przekonać, że Miasto nie jest pozostałością po starożytnej cywilizacji, lecz zwykłą osadą, choć z laboratorium. Tyle, że na innej fotografii, wylosowanej przez jednego z sekciarzy, znajduje się najprawdziwsza aztecka piramida schodkowa, sfotografowana na tle nieba! To oczywiście świątynia. Pod względem technicznym zdjęcie jest takie samo, jak to z tabliczką, więc można sądzić, że robiła je ta sama osoba.

Atak na siedzibę kultu

Poranne uroczystości kończą się i Amos zarządza przerwę na posiłek. Za godzinę wszyscy spotykają się ponownie -

przywódca kultu przyniesie ze sobą mapę. Świąteczny posiłek jest smaczniejszy i bardziej pożywny niż ten z poprzedniego dnia. Na całe szczęście znowu nie ma nudnego kazania i wszyscy pogrążeni są w myślach. Po posiłku elianie rozchodzą się do swoich spraw, dla bohaterów to dobra okazja, żeby pogadać o ostatnich spostrzeżeniach. Potem słychać dźwięk dzwonu zwołującego na dalszą część uroczystości.

Gdy bohaterowie wychodzą na zewnątrz i kierują się do kaplicy, pada strzał, potem dwa następne. Na tereny Kultu Zaginionego Miasta wbiegają ludzie z bronią i pędzą w kierunku głównego budynku, w którym mieszka Amos. Czterech kultystów zaskoczy-

NAZI

W scenariuszu opowiadającym o fantastycznych przygodach w poszukiwaniu wspaniałego skarbu nie może zabraknąć pułapek i nazistów. Pułapki jeszcze się pojawiają, a tymczasem trzeba wyjaśnić, kto zaatakował siedzibę kultu. Napastników można uznać za gang, chociaż oni sami nazywają się armią i nie cierpią porównań z anarchistycznymi gangami. Narodowa Armia z Illinois (NAZI) jest paramilitarną grupą założoną po to, by wskrzesić Stany Zjednoczone pod silnym przywództwem, pokonać Molocha i wykurzyć wszystkich mutantów na Madagaskar. Aby tego dokonać, NAZI chce oczyścić kontynent z wszelkiego rodzaju degeneratów i plugastwa, pozostawiając przy życiu tylko czystych rasowo i miłujących porządek obywateli. Chociaż większość członków organizacji to fanatyczni idioci, przywódca, Marvin Hornman, zdaje sobie sprawę, że do osiągnięcia swojego celu będzie potrzebował przedwojennej technologii. Stąd jego zainteresowanie cybernetyką, biochemią i wszelkimi pozostałościami zaawansowanej techniki.

Pewnego dnia do Hornmana zgłosiła się pewna kobieta, która zaproponowała NAZI współpracę. Marvin Hornman ze swoją armią miał jej pomóc odnaleźć Zaginione Miasto, a gdy dowiedział się, jakie tajemnice ono skrywa, zgodził się od razu. Pierwszym krokiem do osiągnięcia celu miało być zdobycie mapy. To zadanie NAZIści wykonali z właściwą sobie gracją - wpadając do zboru z hukiem, zabijając i paląc. Najbardziej błyskotliwym elementem ich planu było wynajęcie pięciu gangersów, którzy mieli wybadać, czy kultysty nie są przygotowani na nieproszonych gości i odwrócić uwagę w samobójczej misji. Żołnierzy prowadził do boju grupenfuhrer Wolf - jeśli bohaterowie go nie pokonali, pojawi się jeszcze.

Czy drużyna zdobyła mapę i uciekła? Jeśli nie, przewidziany jest plan B. Jeśli wszystko poszło pomyślnie, planem B zadowolą się NAZI. W budynku zajmowanym przez Amosa znajduje się ciemnia fotograficzna, a w niej zrobione przez niego fotografie całej mapy i jej szczegółów. Drużyna albo NAZI mogą wrócić do wyludnionego i zniszczonego zboru chociażby w poszukiwaniu ocalałych i odnaleźć fotografie. Jednak korzystanie z nich wiąże się z pewnym ograniczeniem. Papier, na którym znajdują się odbitki, jest bardzo stary, a w całym Miami nie można dostać dobrego utrwalacza. Fotografie nie mogą być zbyt długo wystawione na działanie słońca, bo staną się czarne. Można je bezpiecznie oglądać tylko przy świetle ciemnym, które da się uzyskać przepuszczając światło żółte przez czerwony filtr.

A jak wygląda prawdziwa mapa? To kawał nasączonego parafiną pergaminu, natłuszczony, postrzępiony na brzegach, a w jednym miejscu nawet naddarty. Z jednej strony znajduje się właściwa mapa dotarcia do celu - są na niej lasy, strumienie i bagna, ale wszystkie punkty orientacyjne zaznaczono symbolami. Nie ma nawet skal. Z drugiej strony jest legenda wyjaśniająca znaczenie symboli. Niestety, wyjaśnienia to zagadki i religijny bełkot spisany Dobrą Mową. Bohaterowie nie powinni mieć problemu z rozwikłaniem przynajmniej niektórych - wystarczy obrać właściwy kierunek i ruszyć na poszukiwania!



nych na otwartej przestrzeni zostaje zastrzelonych, pozostali nurkują za osłony.

Jeżeli bohaterowie postanowili nosić przy sobie broń (tak na wszelki wypadek), mogą wymierzyć ją w napastników i rozpocząć wymianę ognia. Piątka mężczyzn nie spodziewa się oporu, więc można wykorzystać efekt zaskoczenia. Jeśli dwóch padnie, pozostali przewrócą wóz drabinasty i schronią się za nim. Bohaterowie, niezależnie od tego, czy zdecydowali się walczyć, czy schronić w bezpiecznym miejscu, dostrzegą, że atak nie ogranicza się do beztraskiej szarży na środek dziedzińca. Za załomami budynków i po dachach przekradają się kolejni napastnicy, ubrani w identyczne mundury wojskowe. Część zajęta jest wykurzaniem i pacyfikowaniem kultystów, pozostali zmierzają do domu Amosa.

Sytuacja nie jest tak beznadziejna, jak mogłoby się zdawać. Bohaterowie to nie kultysty, a atakujący spodziewają się łatwego łupu i zdecydowana obrona ich zaskoczy. Ponadto w powszechnym zamieszaniu wybuchł pożar - wiatr pcha chmury dymu nad dziedzińiec, tworząc zasłonę dla sprawniej ucieczki lub... no właśnie, drużyna może wykorzystać okazję, przekraść się do domu Amosa i zdobyć mapę!

Najwyraźniej nie wszyscy sekciarze stracili głowę. Amos zdołał zorganizować obronę - rozdał zapasy broni, ale sporadyczne wystrzały sugerują, że amunicji nie ma zbyt dużo. Natomiast napastnicy wyraźnie nie liczą się z nabojami. Gwałtowny ostrzał z broni automatycznej ma nie tyle wytluc obrońców, co przerazić ich. Jeśli drużyna zechce zdobyć mapę bez wdawania się w niepotrzebne awantury, najlepiej skorzystać z podziemnego przejścia, z



którego Amos wytaszczył na wózku pamiątki. Dotarcie do budynku w inny sposób jest możliwe, ale trudne, ponieważ trzeba uważać zarówno na atakujących, jak i broniących się.

Z podziemnego korytarza drużyna wyjdzie w jednym z pomieszczeń klubowych kortu tenisowego. Dwa pokoje dalej na prowizorycznej barykadzie walczą kultyści, ale ich przeciwnicy nie ograniczyli się do ataku z jednego kierunku. Trzeba się śpieszyć! Mapa ukryta jest w ciężkiej kasie pancernej na pierwszym piętrze, w sypialni Amosa. Nie sposób ominąć tego miejsca, ponieważ przy sejfie pracuje dwuosobowa ekipa z palnikiem. Nad pracami czuwa człowiek w wyglądownych butach i czapce oficerskiej, w asyście jednego podwładnego. Na widok bohaterów mężczyzna z wyraźnym niemieckim akcentem rozkazuje: *"Brać ich żywem!"*.

Bohaterowie mają do wyboru trzy możliwości. Mogą faktycznie się poddać, ale to chyba najgorsze rozwiązanie. Mogą salwować się ucieczką - umundurowani ludzie weszli oknem (wcześniej otwartym), po drabinach (które nadal tam stoją). Przeciwnicy nie będą ich ścigać. Tylko oficer stanie w oknie i z pogardą krzyknie: *"Auf Wiedersehen, meine Herren... już niebawem!"*. Trzecim rozwiązaniem jest walka. Trudno przewidzieć, czy drużyna da sobie radę. Wszystko zależy od tego, jak bardzo bohaterowie oberwali wcześniej i czy czują się na siłach stawić czoła przeciwnikom w zwarcu. Czasu starczy na jeden wystrzał - potem mundurowi będą już przy drużynie. Ze względu na uzbrojenie mogą być ciekawym wyzwaniem, postaraj się tylko przypasać bohaterom przeciwników wedle możliwości. Jeden walczy w masce spawacza, za pomocą palnika i pięści. Drugiemu zaciął się karabin, więc może co najwyżej walić korbą. Trzeci walczy pięściami,

mi, ale jego rękawice wyposażone są w koleczaste pierścienie na palcach. Natomiast sam szef przypadnie w udziale najlepszemu wojownikowi w drużynie. To cyborg ze sztuczną ręką, tyle że dobrze zamaskowaną. Ma w łapie taką parę, że byłby w stanie jednym uderzeniem wyrzucić bohatera przez okno i zrobić to, jeśli uznasz, że gracze za bardzo się zapamiętali w walce i nie przyszło im do głowy, że w razie przegranej można zwyczajnie uciec.

Tymczasem na dole ktoś poszalał z miotaczem ognia. Budynkiem wstrząsa potężna eksplozja i nadwyrężona podłoga na piętrze nie wytrzymuje - pęka i odpada kawałkami. Między naszymi bohaterami a walczącymi tworzą się dziury, przez które buchają płomienie z płonącego parteru. Zmiana warunków może wpłynąć na przebieg walki, ale najważniejsze dla bohaterów jest co innego. Kasa pancerna zapada się i znika w płomieniach - widać tylko jak w locie odpadają odspawane drzwiczki. Oficer wydaje okrzyk gniewu i nurkuje między płomienie, a bohaterowie, jeśli są odważni lub głupi, mogą zrobić to samo. Dostrzegają, jak organiczne elementy na cyborgizacjach przeciwnika rozpuszczają się, odsłaniając nagie metal, niczym w pierwszej części Terminatora. Walka na tle piekielnego ognia, z płonącym cyborgiem, który nie czuje bólu, będzie ładnym ukończeniem tego etapu przygody.

Przygotowania do wyprawy

Przed wyprawą bohaterowie powinni się odpowiednio wyekwipować. Sposoby są dwa - tani to łażenie po knajpach, ludziach i sklepikach i kupowanie potrzebnych przedmiotów. Dużo droższe, ale też dużo szybsze okażą się zakupy w Lidze Złomiarzy. Tamtejsi łowcy z chęcią pozbędą się zbędnego



wyposażenia w zamian za dowolne gamble, szczególnie te, których nie ogląda się często w Miami, czyli elektronikę, paliwo, czy części samochodowe. Co będzie potrzebne? Pozostawmy wybór bohaterom. Możesz co najwyżej włożyć w usta jakiegoś doświadczonego łowcy radę, że wyprawa bez liny, maczet, siekiery i zapasów czystej wody to szaleństwo. Warto również zaznaczyć, że w Miami broń palna i amunicja do niej są trudno dostępne. Śmiało możesz obniżyć dostępność o 20%, a ceny zwiększyć o 50%. Drużyna może też pomyśleć o przewodniku. Z tym również będą problemy, bo Świątynia Dżungli cieszy się złą sławą i na jej temat krąży wiele ponurych legend. Zagadywani twardziele z Miami spluwają na ziemię, albo wydają cichy pomruk dezaprobaty, co należy zrozumieć jako odpowiedź odmowną. Jeżeli bohaterom naprawdę zależy na przewodniku, jeden z rozmówców skieruje ich w końcu do Perro Argentu.

Sterany życiem poszukiwacz siedzi na zardzewiałym wózku inwalidzkim i mówi tak cicho, że jego słowa musi powtarzać asystentka. Pokój jest zaciemniony, więc stojący jak na audyencji bohaterowie widzą za blurkiem tylko zarys dwóch sylwetek. Słynny Perro Argentu nie ma czasu, żeby zajmować się grupą przybłęd. Nie pośle żadnego ze swoich ludzi na pewną śmierć, ale jest życzliwy wszelkiego rodzaju inicjatywom poszukiwania zaginionych skarbów, więc wskaże dobrego przewodnika. Nawet bardzo dobrego, tyle że cokolwiek ekscentrycznego. Co to znaczy? Bohaterowie rozumieją, jeśli zgodnie z radą pójdą do zrujnowanego kompleksu IBM.

Jedyny mieszkaniec leżących w północnej części miasta budynków nie ma pojęcia, co oznacza skrót IBM i po prawdzie niewiele go obchodzi zastosowanie komputerów. Nie przepada również za

wizytami niezapowiedzianych gości. Kilkadziesiąt kroków przed pozbawionym drzwi wejściem do budynku członkowie drużyny dostrzegą stojącego w oknie Murzyna w wypłowiałej zielonej koszulce z napisem "PRACOWNIK ROKU" i kowbojskim kapeluszu. Mężczyzna wzrokiem mierzy intruzów. "Stójcie, albo teho użyhe!" woła sepleniac i podnosi dzierzony w ręce bumerang. Czy bohaterowie posłuchają groźby? Jeśli nie, biada pierwszemu, który zachowa się wyjątkowo lekceważąco, albo zechce pokazać się jako twardziel. Pracownik Roku ciśnie bumerangiem. Pewnie trafi, ale to nie uderzenie jest najgorsze. Rzut jest bowiem znakiem dla wytresowanej bestii, która dopada wskazanego bohatera, obala na ziemię i szybkim ruchem chwytając jego głowę w paszczę. Pozostali członkowie drużyny widzą z przerażeniem, że wielki jaszczur albinos trwa w wyczekiwaniu. "*Jehen głupi łuch, a uhwie mu łeb!*" woła Murzyn, który zdażył się już schować za ścianą. "*Cohście za jehni i cheho cacie?!*"

Miejmy nadzieję, że bohaterowie nie zapoznają się z Saemusem i jego wiernym Białasem właśnie w opisany wyżej sposób! Mają jeden segment czasu na ewentualną reakcję, zanim jaszczur dopadnie ofiarę, ale warto wiedzieć, że kule pistoletowe nie zrobią na bestii żadnego wrażenia.

Saemus Bico Washington

Argento Perro skierował drużynę do znanego w pewnych kręgach tresera bestii, słynącego przede wszystkim jako tropiciel i znawca Florydy. Saemus Bico Washington jest trzydziestoletnim, schorowanym facetem. Można rzec, że trafił na wcześniejszą emeryturę po tym, jak we znaki dały się mu wojaże po skażonych terenach. Prawie bezzębny i pozbawiony włosów Murzyn wygląda chuderlawo, a zniszczone ubranie



wcale nie dodaje mu splendoru. Wszyscy jego dawni kumple gryzą piach, został tylko jeden towarzysz włóczęgi - gankor albinos o imieniu Białas (informacje o gankorach znajdziesz na str 116 dodatku Bohater2).

Członkom drużyny na widok Saemusa rzredną pewnie miny, ale nie powinni go sądzić po pozorach. Ten wrak człowieka to ekspert od przepraw przez dżunglę, a przede wszystkim znakomity znawca zwierząt i potworów z Neodżungli. Cały szkopał w tym, że nie ma ochoty służyć za przewodnika. Trzeba przełamać pierwsze lody - ładnie przedstawić się i powołać się na Argento Perro. Wówczas dopiero biały jaszczur wypuści z pyska głowę pochwyconego bohatera. Można przejść do drugiej fazy negocjacji - Saemus zaprosi drużynę do środka i wszyscy będą mogli podziwiać barióg godny niedźwiedzia. Syf i malaria, tak w dwóch słowach można opisać wygląd pokoju zajmowanego przez tresera zwierząt. Wszędzie walają się brudne szmaty i graty o bliżej nie sprecyzowanym pochodzeniu i zastosowaniu. Nie ma żadnego całego krzesła, a jedyny stolik zachlapany jest tłustymi plamami w różnych kolorach. Choć w oknach nie ma szyb, smród jest przytłaczający. W takiej atmosferze gracze będą przekonywali Saemusa do wyprawy.

Trzeba zaznaczyć, że wynajęcie przewodnika nie jest konieczne do szczęśliwego ukończenia przygody, ale bohaterom przyda się doświadczony tubylec,

a ty będziesz miał okazję wpływać przez niego na fabułę. Wracając zaś do negocjacji - z początku będą się wydawały bezowocne. Treser zwierząt nie ma zamiaru ruszać się z miejsca i zapłata nie ma tu nic do rzeczy. Dopiero kiedy bohaterowie powiedzą, że celem jest Zaginione Miasto, Saemus zamilknie na dobrą chwilę, a potem ze zrzedliwego starucha nagle stanie się zadumany mędrcem i zacznie mówić sam do siebie. *"Światyhnia Hungli... Tak... Mamy niewyehównane hachunki - ja i tanto miejsce. Długo ukhywałaś się przede mną i miaaś nadzieję, że nigdy cie nie odnajde. Ja też sodziłem, że jehem już za stały. Ale tehaz... mohe?"*. Po chwili zreflektuje się i skieruje do bohaterów pytanie: *"To ile jehtehecie mi w htanie hapłaci?"*. Pytanie jest po trosze retoryczne, ponieważ Murzyn zgodził się na co najmniej 50 gambli dziennie (twierdzi, że podróż potrwa około dwudziestu dni w jedną i drugą stronę), a jeśli bohaterów nie stać, równy udział w zyskach ze skarbów.

Saemus potrzebuje dnia na odszukanie wśród śmieci starego wyposażenia. Ze wzruszeniem założy stary kapelusz, a za pas wsunął wysłużonego colta, do którego ma tylko cztery naboje. Po południu sprawdzi porozstawiane po całym budynku sidła na szczury i zacznie preparować mięso w podróżne racje. W tym czasie bohaterowie mogą zostać u niego, albo zająć się własnymi sprawami. Jedno jest pewne. Nie uda się im

A co z innymi przewodnikami?

Gdyby BG przyszło do głowy wynająć innego przewodnika, pojawią się kłopoty. Zmudne poszukiwania nie przyniosą zadowalających efektów: z ludzi, którzy w ogóle zdecydowali się ruszyć w głąb dżungli, wszyscy jak jeden okażą się nie warci złamanego gambia. Co prawda jeden czy drugi będzie twierdził, że jest świetnym tropicielem i żadne to dla niego wyzwanie, jednak szybko okaże się, że mają do czynienia czy to z naciągaczem, czy z żółtodziobem, czy po prostu z byle lachudrą. Na wyprawie do serca dżungli nie są przygotowani i żaden z nich pożytek. Co lepsi Łowcy, którzy poradziliby sobie z taką wyprawą, niestety, akurat są już zajęci i trzeba by poczekać co najmniej miesiąc, zanim wrócą ze swych misji.



naciągnąć przewodnika na rozmowę o świątyni. Jeszcze nie tego dnia.

Początek wyprawy

Wyposażeni w mapę, z przewodnikiem na czele, bohaterowie ruszają na poszukiwanie świątyni. Na pozór wydaje się, że podróż nie będzie długa, ale małe odległości na mapie to złudzenie. Po przejściu kilku kilometrów przez opustoszałe ruiny wygodny kawałek definitywnie się kończy. Czas powiedzieć "pa, pa" cywilizacji, bo dalsza droga wiedzie przez bagna i dżunglę, więc na pewno nie będzie łatwa. Saemus zatrzyma się i szczerząc usta w bezzębny uśmiech wysepleni: "*Mohecie jeshce zawhócié*", po czym paskudnie się roześmieje i, nie czekając na reakcję, ruszy dalej. Białasa nie widać, ale bohaterowie mogą być pewni, że kręci się gdzieś w pobliżu, ponieważ w prawej ręce Saemus dzierży bumerang.

Drużyna wkracza na odcinek nazywany Malarycznymi Bagnami. Nikt tutaj nie mieszka, ponieważ robactwo na tym obszarze jest wyjątkowo dokuczliwe. Jeżeli bohaterowie nie zdecydowali się na zabranie przewodnika, zostaną niemiłe zaskoczeni przez roje moskitów oraz chmury pchających się do nosa i ust muszek. Ugryzienia robactwa powodują powstawanie bąbli i uporczywe swędzenie (-20% do wszystkich akcji). Jeśli w drużynie jest Sa-

emus, każe się na chwilę zatrzymać i wołając Białasa pójdzie w jakieś krzaczone. Zanim zniknie za zasłoną ciemnej zieleni, bohaterowie zobaczą jeszcze, jak wyciąga z kieszeni plastikową flaszkę z gęstym płynem. Po pięciu minutach wróci niosąc w złaczonych dłoniach parującą masę. Każe się bohaterom nasmarować przygotowaną maścią odstraszaającą robactwo. Maść faktycznie ma cudowne działanie, ale paskudnie cuchnie. Lepiej nie pytać, z czego została zrobiona.

Do wieczora bohaterowie zdołają pokonać forsownym marszem ledwie kilkanaście kilometrów, brocząc po kolanach w brudnej wodzie albo rzadkim błocie. A jest to komfortowa trasa w porównaniu z tym, co jeszcze czeka drużynę. Na tym obszarze żyje sporo jadalnych zwierząt - przede wszystkim ptaki, ale również większe ssaki i rzecz jasna, krokodyle. Te ostatnie widać na szczęście z daleka, jak brodzą w wodzie, albo leniwie wdrapują się na wystające spod powierzchni pagórki. Zanim zapadnie zmrok, można zapolować i przygotować zapasy na dalszą podróż. A potem nocleg na szczycie pagórka. Bez ogniska, chyba że ktoś zabrał ze sobą suche drewno.



Uciążliwość podróży

W czasie wędrówki przez dżunglę ważne są nie tylko wydarzenia związane z fabułą przygody. Podróż jest uciążliwa - czasami wiedzie przez bagno, czasami trzeba sobie wyciąć drogę przez zielsko. Jeśli bohaterowie nie zabrali ze sobą hamaków, czekają ich nieprzespane noce z powodu robactwa. Najwięcej kłopotu sprawia jednak pogoda. W dodatku "Miami" znajdziesz dokładne informacje na temat klimatu Florydy. Na potrzeby przygody wystarczy wiedzieć, że jest tu gorąco i wilgotno. W południe spada krótka, ale rześista ulewa. Potem wchodzi słońce i tylko cień drzew dżungli chroni przed palącymi promieniami. Na całej Florydzie, ze względu na wilgoć i wysoką temperaturę, oddycha się z trudem, ubrania lepią się do ciała, a w powietrzu unosi się słodkawy zapach zgnilizny.

Ze względu na uciążliwą pogodę wszystkie testy zmęczenia i testy Kondycji są o 30% trudniejsze niż w zwykłych warunkach.



Pożar

Następnego dnia drużynę czeka dalszy ciąg podróży przez Malaryczne Bagna. Maść z zeszłego dnia zaschła już i odpada ze skóry płatami, więc rankiem, znów na stronie, Saemus przygotowuje nową porcję. Po południu bohaterowie wydostają się z bagien i wchodzą na drogę - zniszczoną przedwojenną szosę, bez żadnych śladów ludzkiej bytności. Czy aby na pewno? Droga położona jest na wzniesieniu, więc dobrze z niej widać bijący w niebo dym - kilka kilometrów dalej, gdzieś za ścianą deszczowego lasu, coś się pali. Co prawda, trzeba by zboczyć z kursu, ale drużyna z pewnością zechce wybrać się w tamto miejsce.

W tym miejscu las nie jest gęsty. Z niewiadomych przyczyn część drzew zgnila - zostały tylko kikuty pni, pokryte ohydnyimi pasożytami, grzybami i sinozielonym mchem. Gdziekolwiek postawi się stopę, noga zapada się, a do butów wlewa się woda i rozchodzi się słodkawy zapach zgnilizny. Około pół kilometra przed osiągnięciem celu bohaterowie usłyszą huk eksplozji. Kiedy dotrą na miejsce, ujrzą prawdziwe pandemonium - na sporej polanie pomiędzy drzewami rozlało się morze ognia. Mniej więcej na jego środku stoi płonący wrak samochodu, a w pobliżu gorejące kształty - najpewniej ludzkie ciała. Jest zupełnie nieprawdopodobne, żeby cały obszar zajął się z naturalnych przyczyn, ale nie czas na rozmyślanie. Silny wiatr pchnął falę ognia w kierunku drużyny - trzeba brać nogi za pas! Uciekający bohaterowie potykają się o wystające z ziemi korzenie i zbutwiałe kawałki drewna, woda rozchlapuje się na boki, ale podmokły teren bynajmniej nie tłumí płomienia. Przeciwnie - tam gdzie znajdują się zalane doły i obniżenia terenu, ogień rozlewa się na wszystkie strony. W

pewnym momencie jeden z bohaterów dostrzeże spore jezioro, otoczone ze wszystkich stron drzewami. Jeśli drużyna nie schroni się w wodzie przed nadciągającą falą ognia, będzie kiepsko.

Wszyscy dają nura do wody. Trzeba tam wytrzymać z minutę, potem blask na górze zgaśnie i kiedy ci ze słabszymi płucami wynurzą się na powierzchnię, gdzieś tam tylko będą falowały płonące plamy. Każdy, kto chce bezpiecznie dopłynąć do brzegu, musi wykonać Przeciętny test Pływania, inaczej nieco się podtopi (Lekka rana). Bohater z Cechą *Chodźmy, na pewno już utonął* albo ze *Sztuczką Nurkowanie* nie musi wykonywać żadnego testu. Ponieważ wszyscy szorowali brzuchami po mulistym dnie, po wyjściu na ląd każdy musi wykonać test niezawodności broni (rzut k20, jak przy strzale).

Mokrzy i wkurzeni członkowie drużyny zainteresują się pewnie przyczyną pożaru. Akurat zaczyna padać deszcz i wkrótce da się wejść na spalony obszar. Podczas poszukiwań pomocne będzie Tropienie, Leczenie ran i Wiedza ogólna (z zakresu chemii lub fizyki). Nie trzeba być geniuszem, żeby odkryć, że na środku polany spłonęła ciężarówka. Udany Problematyczny test Tropienia pozwoli ustalić, że omijając łukiem bagna przyjechała ona po twardym gruncie, najpewniej z Miami, bo nigdzie indziej w okolicy nie mają samochodów. Trudny test Tropienia pozwoli odkryć ślady drugiego wozu - vana, który przyjechał z tego samego kierunku, a potem wrócił, jeszcze przed wybuchem pożaru. Teraz kolej na Speców - po Łatwym teście Wiedzy ogólnej stwierdzą użycie napalnu albo podobnej substancji zapalającej. Słyszany wcześniej huk wywołała eksplozja zbiornika z paliwem. Oblana napalmem ciężarówka nie odjechała, więc najpewniej kierowca i pasażerowie już nie żyli. Potwierdził to każdy, kto obejrzy zwęglone szczątki i



zda Problematyczny test Leczenia ran. W każdym z pięciu ciał tkwią stalowe belty. Spaleniu nie uległy również inne metalowe ozdoby - złoty łańcuszek, obrączka i bransoleta.

Uczeń Eliasza

Jeden z rozglądających się po poboju wisku bohaterów dostrzeże kiepsko maskującego się człowieczka, który wygląda zza drzewa. Facet ma nasunięty na głowę kaptur od bluzy, przez co wyglądałby podejrzanie, ale ponieważ jest cały utapiany w błocie, wygląda raczej żałośnie. Jeśli zorientuje się, że bohaterowie próbują go podejść lub usłyszy skierowane do siebie nawoływanie, rzuci się do niemrawej ucieczki, ale jest ranny w nogę, więc nie ubiegnie za daleko.

Nieznajomy nazywa się Emaus i jest Uczniem Eliasza - bohaterowie zorientują się natychmiast, gdy przywita ich słowami *"Sprawiedliwy dzień"*. Jeśli drużyna posłuży się Dobrą Mową, z miejsca zyska zaufanie rannego nieszczęśnika. Emaus podróżował po okolicy w swojej świętej misji poszukiwania Zaginionego Miasta i kandydatów na członków sekty. Wczoraj wieczorem zauważył dużą grupę podróżnych, ale ci wydali się mu podejrzani, gdyż mieli na sobie mundury, obnosili się z bronią i dziwnym symbolem (swastyką). Słyszając to bohaterowie popatrzą pewnie po sobie - na scenę ponownie wkroczyli NAZIści. Emaus postanowił ich śledzić, co nie było trudne. Chociaż grupa poruszała się w dwóch ciężarówkach, ścież-

ki w dżungli są na tyle nieprzejezdne, że samochody jechały wolno, a i tak co raz trzeba było je wyciągać z błota. Wieczorem NAZIści rozbili obozowisko. Emaus od dawna nie miał w ustach nic konkretnego, a miłe dla nosa zapachy przywiewane od strony ognisk nie dawały mu spokoju, postanowił więc zwędzić trochę jedzenia z ciężarówek. Przekradł się obok strażników i doszedł do niego strzępki rozmowy. Usłyszał o Zaginionym Mieście i Eliaszu, zatem czym prędzej wczoił się pod ciężarówkę i próbował podsłuchać jak najwięcej. Dowiedział się, że zbór w Miami został zniszczony, że w ręce mundurowych wpadła mapa Eliasza, i że zabójcy jego współwyznawców szukają Zaginionego Miasta. Zorientował się również, że NAZIści nie znają drogi do celu, ponieważ nie potrafili rozszyfrować większości zagadek na mapie. Zagniewany i poruszony do głębi Emaus niemal wyskoczył do rozmówców. Chciał ich zatłuc za to, co zrobili, jednak wykształcony przez lata samotnych wędrówek rozsądek wziął górę. Uczeń Eliasza postanowił dotrzeć do Zaginionego Miasta, odkryć jego lokalizację i dopiero wówczas wziąć odwet za czyny popełnione przez niesprawiedliwych.

Rankiem, kiedy NAZIści wyruszyli w dalszą drogę, misjonarz podążył za nimi. Z podsłuchanej rozmowy wiedział, że grupa dogadała się z jakąś organizacją z Miami. O którą organizację chodzi? Nie wiadomo. Wspólnicy mieli dostarczyć paliwo i zapasy żywności na dalszą drogę. NAZIści pochodzą z Illinois, więc musieli znaleźć jakieś kontak-

Drużyna bez NPC

A co, jeśli bohaterowie zdecydowali się zrezygnować z towarzystwa Saemusa i Emausa? Bez paniki, wszystko jest pod kontrolą. Wszyscy Bohaterowie Niezależni pragną dotrzeć do Zaginionego Miasta i uda im się w ten czy inny sposób. Pojawia się w finale przygody i zrobią swoje, choć niekoniecznie będą działali na korzyść drużyny. Oczywiście, w drodze do celu bohaterów ominą związane z nimi epizody, ale mówić się trudno.



ty wśród miejscowych i przynajmniej częściowo wtajemniczyć ich w plan. Po odebraniu zaopatrzenia najwidoczniej uznali, że pomoc nie jest im dłużej potrzebna, po czym zdecydowali się spektakularnie rozwiązać umowę. Tyle, że za bardzo się zagalopowali i wykańczając ludzi w ferworze walki rozwalili cysternę z paliwem. Kobieta, która wydawała rozkazy, strasznie się wkurzyła na szefa mundurowych. Doszło do kłótni, a potem cała grupa odjechała na południe.

Sprawy się komplikują

Po wysłuchaniu opowieści Emausa bohaterowie zechcą pewnie dojść do ładu z nowymi informacjami. Fakty trzeba uporządkować, a wątpliwości rozwiązać. Po pierwsze, wiadomo, że NAZiści podążają do Zaginionego Miasta i jeśli to bohaterowie zdobyli oryginał mapy, pojawia się pytanie, skąd do cholery chłopaki w mundurach dysponują kopią? Szpiega w drużynie można raczej wykluczyć, chyba, że... Saemus? Wątpliwe, żeby Murzyn współpracował z NAZI, tym bardziej że nie miał okazji, by się z nimi skontaktować. Być może ta sprawa łączy się z tajemniczymi wspólnikami z Miami. O kogo może chodzić? Bohaterowie wykombinują, że może to był ktoś, z kim rozmawiali i oni. Zamężna organizacja, dysponująca zapasami paliwa i znająca rejony Florydy. Czyżby chodziło o Ligę Złomiarzy i Łowców? W takim razie Saemus znowu pojawia się wśród podejrzanych. Ktoś może go zapytać, w jaki sposób dwie ciężarówki i cysterna dotarły do miejsca, do którego drużyna przedzierała się przez dżunglę i bagna. Saemus wzruszy ramionami i stwierdzi, że nie chciał prowadzić ekspedycji drogą, bo tam łatwo o niechciane spotkanie, a wrogowie mają przewagę pod każdym wzglę-

dem. Zaznaczmy, że Murzyn, choć mówi rozsądnie, nie jest do końca szczery.

Na scenie pojawili się nowi aktorzy. Zagadkowa kobieta, która wydawała rozkazy i czuła się na tyle silna, by zrugać NAZiistów i kłócić się z ich szefem. Emaus opisuje ją jako młodą, sprawiedliwą niewiastę, co znaczy, że nie zła z niej laska, lecz nie potrafi powiedzieć nic konkretnego. Przypomni sobie tylko, że gdy przyboczny szefa, taki wielki zwęglony potwór, strzelał z miotającej belty ręki, kobieta z oszalełymi skutecznością rzuciła bumerangiem (wszystkie oczy na Saemusa).

A co do trupów - metalowe pozostałości na ciałach pomogłyby ustalić ich tożsamość, ale to klepski punkt zaczepienia. Nie ma co tracić czasu na powrót do Miami i wszczynanie śledztwa. Jeśli komuś przyjdzie do głowy taka myśl, Saemus będzie nalegał, by nie wracać i spieszyć dalej. Trzeba ubiec NAZiistów i dotrzeć przed nimi do Zaginionego Miasta. Przewodnik twierdzi, że wie, jak tego dokonać - poprowadzi drużynę na skróty, niebezpieczną co prawda, ale szybką drogą. Przy okazji przedstawi bohaterom swojego kumpla, który może mieć coś do powiedzenia na temat jednej z niewyjaśnionych zagadek na mapie.

Cienista Dolina

Mówiąc o trudnej, ale szybkiej drodze, Saemus miał na myśli naprawdę ciężką przeprawę. Cienista Dolina... słysząc tę nazwę najwięksi twardziele w Miami spluwają z niechęcią i odwracają głowy. Gangersi, mutanci, nawet aligatory - to są ucześciwi przeciwnicy, z nimi można walczyć. Natomiast Cienista Dolina to jedno ze Złych Miejsc Neodżungli, serce piekła, w którym możesz się spodziewać wszystkiego. Jedni mówią o duchach, drudzy o potworach z mro-



ku, jeszcze inni tylko zagryzają wargi i nie odzywają się w ogóle, dotykając siwych pasm włosów na skroni. Niewiele przeszło przez Cienistą Dolinę i nie ulękło się zła. Saemus był jednym ze śmiałków.

Tyle bajek dla niedobrych dzieci. Faktycznie, Cienista Dolina jest szczególnie jarem - długim i głębokim, całkowicie zarośniętym przez Neodżunglę. Zieleń tworzy tam swoisty ekosystem - drzewa mają bardzo rozłożyste korony i zagarniają prawie całe światło dla siebie. Gdzieś tam tylko skupione wiązki promieni słonecznych, przepuszczone przez barierę liści, docierają do ziemi i karminą krzewy oraz ściółkę. Wszystkie rośliny są ciemnozielone, czasami brązowe, a te przy ziemi, którym w ogóle nie potrzeba światła, wręcz czarne. Sprytnie bestie unikają Cienistej Doliny - przeżyć w niej mogą tylko prymitywne organizmy żywiące się zbutwiałymi szczątkami lub pasożytami. W tej niesamowitej scenerii prawdziwym zagrożeniem są rośliny - oczywiście nie zębata sosna czy straszliwa pokrzywa, ale unikalne twory Neodżun-

gli, które przystosowały się do polowania na ciepłokrwiste żyjątka.

Wkraczając do doliny bohaterowie zauważają zmiany flory i pewnie wstrzymują oddech, modląc się o zobaczenie drugiego końca. Dno jaru ma przynajmniej kilkanaście metrów szerokości - trudno ocenić na pewno, ponieważ strome ściany są pozarastane. Przez całą długość doliny ciągnie się aleja, pusta przestrzeń jakby wygospodarowana po to, by zachęcić przechodzące ofiary. Między ścianami jaru, na różnych wysokościach wiszą pnącza. Od grubych jak ramię słacza, po cienkie i mocne jak żyłka. Z niektórych zwisają podobne do wodorostów liście, tworząc ograniczające widok kurtyny. Grunt jest grząski, tworzy go mieszanka gleby, spróchniałych kawałków drewna, zbutwiałych liści i Bóg wie czego jeszcze. Odcisnięte przez bohaterów ślady z miejsca napełniają się wodą.

Na początku drużyna będzie czujna i zwarta, ale w ciągu kilkunastu minut wędrówki okaże się, że miejsce jest nadzwyczaj spokojne. Można wręcz rzec, że panuje tu grobowa cisza. Tylko

Niebezpieczeństwa Cienistej Doliny

Cienista Dolina cieszy się złą sławą, wśród tych niezliczonych mieszkańców Miami, którzy o niej słyszeli, a nawet dotarli do jej granic. Scenariusz zakłada, że bohaterowie przejdą przez to miejsce dość szybko i nie zostaną narażeni na zbyt wielkie niebezpieczeństwa. Jeśli jednak drużyna jest twarda, możesz zaszerwować jej dodatkowe spotkania. Nie musi to być konieczne ataki bestii, ale pamiętaj, że cokolwiek wymyślisz, musi to być widowiskowe i musi oddawać niezwykły klimat Neodżungli.

Przykładowy stwór, którego spotkają bohaterowie nazywany jest przez twardzieli z Miami szczerzujem. To agresywny gryzoń przypominający z daleka dużą świnię. Cały pokryty jest łuską - grubą i dużą na głowie, stopniowo przechodzącą w drobniejszą na reszcie ciała. Łuska nie ma jednolitej barwy - plamy i smugi mogą być zielone, żółtozielone, a na brzuchu przechodzą w brązy. Głowa szczerzują, podobnie jak świnią, osadzona jest niemal bezpośrednio na tułowiu - przypomina trochę psa, tyle, że nie ma uszu, a pysk jest bardzo szeroki. Morde tego cudaka wypełniają dwa rzędy koślawych zębów - ostre na zewnątrz i łące, do miażdżenia wewnątrz.

Jak na swoje krótkie i grube nogi szczerzuj jest dość szybki. Nie dogoni szybko uciekającego człowieka, ale jego sposób polowania nie wymaga ścigania ofiary. Stwór czai się w krzakach albo w kępach zieleń i cierpliwie czeka. Gdy ofiara przechodzi w pobliżu, gwałtownie szarżuje i obala zdobycz na ziemię ciężarem ciała. Chwyta ofiarę zębami i wgryza się tak, by nie uciekała, a następnie stara się ją zmiażdżyć, depcząc i kopiąc grubymi i twardymi łapami.

REGUŁY: Agresja: głodny 16, najedzony 8; Spryt 10; Zręczność 9; Ruch: 1 segment - 2 metry; Akcje: Ugryzienie (2 segmenty, obrażenia Ciężkie); Traktowanie (3 segmenty, obrażenia Lekkie, jeśli się powiedzie ofiara zostaje przewrócona); Miażdżenie nogami (3 segmenty, obrażenia Ciężkie, pod warunkiem, że trzyma ofiarę zębami); Limit obrażeń: 1 Krytyczna i 1 Ciężka; Pancerz: ciężki na głowie, lekki na reszcie ciała, brak na podbrzuszu.



Saemus zdaje się być zdenerwowany, mamroce pod nosem słowa psalmu i co chwila spłuwa przez szczyrby w zębach. Niesforny zazwyczaj Białas idzie przy nim nogą w nogę i czujnie kołysze głową na długiej szyi. W momencie gdy jeden z bohaterów otworzy usta, by coś powiedzieć, ziemia dosłownie rozstąpi się pod drużyną. Okazuje się, że rosnące po obu stronach alei rośliny tworzą pułapkę - długie korzenie splotły się w sieć utrzymującą cienką warstwę gleby, zaś pod naciskiem podkurczyły się, zrzucając zdobycz do leja w ziemi. Na dnie dołu, jak ohydne robaki, poruszają się białe kłaczka, gotowe oplątać i strawić żywcem ofiarę. Każdy z bohaterów musi wykonać Przeciętny test Zręczności, albo zacznie się zsuwać po stromym zboczku. Kolejny, Trudny test, umożliwi chwycenie się wystającego korzenia albo krawędzi dołu. Czujny Białas i zwinny Emaus odskoczą w porę, ale Saemus da się złapać w pułapkę.

Bohaterowie mogą wdrapać się na górę o własnych siłach po udanym Trudnym teście Wspinaczki albo z pomocą kolegów, którym się udało, jeśli powiedzie się Problematyczny test. Testy można powtórzyć dwa razy w przypadku osób, które trzymają się krawędzi, lub raz, jeśli ktoś się zsuwa. Potem ofiara dostaje się pod działanie pnących pokrytych żrącym śluzem i otrzymuje co rundę ciężkie obrażenia. Aby ją wyrwać trzeba zejść w dół i z ciężarem wdrapać się na górę (Bardzo trudny test Wspinaczki).

Zdrada

Rano bohaterowie obudzą się i stwierdzą, że Emaus zniknął, zabierając cały swój ekwipunek. I mapę. Zostały tylko zwłoki Białasa. Co wydarzyło się w nocy? Emaus zdradził. Otruł jaszczurka kawałkiem mięsa nasączonym sokiem z zebranych w dżungli jagód (lata wa-

łęsania się po Florydzie nauczyły go technik dziczy).

Jeśli Uczeń Eliasza nie wędrował razem z bohaterami, zakładamy, że swoim sposobem dotarł na płaskowyż. Bohaterowie wystawiali pewnie warty, więc jeśli nie zgodzili się, by BNi dzielili obowiązek razem z nimi, lub jeśli któryś z czujnych bohaterów zdołał się w porę obudzić, to sprawę trzeba załatwić inaczej. Emaus weźmie na muszkę wartownika i zagrozi, że jeśli ten wywoła hałas, rozwali mu łeb. Przywłaszcza sobie mapę, po czym zniknie w gęstwinie. Jeśli bohater zaalarmuje resztę drużyny, Emaus strzeli, po czym umknie na łeb, na szyję w głąb dżungli.

Cóż mają teraz począć? Mapa została skradziona... Cała wyprawa staje pod znakiem zapytania, a dotychczasowe wysiłki mogą pójść na marne. Pozwól graczom podyskutować nad wyjściem z sytuacji i rozwiązaniem problemu. W trakcie burzliwej rozmowy Saemus spogląda na nich posępnie i wydaje się nad czymś ponuro rozmyślać. W końcu, gdy zalegnie chwila ciszy, oznajmia: „*Jekt hpohób*” (czytaj: „Jest sposób”). Następnie opowie o swoim przyjacielu, Harrym.

Harry był kumplem Saemusa, jednym z jego towarzyszy podróży. Podczas wędrówki przez Dolinę Cienia został porwany przez roślinę, która wykorzystuje zwierzęta, by wchłonąć je i korzystać z ich układu nerwowego. Murzyn nie skończył cierpień kumpla na prośbę Harry'ego. Gdy ten stał się symbiontem, czuł podobno wielką przyjemność, a jego organizm wypełnił się ożywczą energią. Potem stopniowo tracił człowieczeństwo, w tym mowę, ale rozanielony wyraz twarzy pozostał. Przez długie lata Saemusa gryzły wyrzuty sumienia. Teraz nadarza się okazja, by odszukać go i zakończyć sprawę, szczególnie, że Harry posiada pew-



na rzecz, która może okazać się ostatnią szansą na kontynuowanie wyprawy. Chodzi o metalową blaszkę wielkości dwóch paczek papierosów, podziurawioną jak tarka do marchewki, ale o zupełnie innym przeznaczeniu.

Na zakończenie dodaje, że gra jest warta świeczki i zaryzykuje drogę do Harry'ego. Drużyna musi zejść z alei i zagłębić się w gąszcz przy ścianach jaru. W tym momencie Saemus kończy swoją opowieść i każe ruszać w drogę.

Harry Orzech

Wczorajsza przygoda z roślinną pułapką uzmysłowiła bohaterom, że w Cienistej Dolinie nie jest tak, jak się wydaje. Pora na inne niespodzianki.

Jakież cuda rosną w Neodżungli Niskie, szare drzewka stłamszone przez sąsiadów, rodzące duże owoce o kształcie melona. Wystarczy lekko potrącić i owoc spada - skórzasta powłoka pęka i ze środka wylewa się rzadkie mleko, z którego uciekają małe robaki. Gdzieniegdzie widać duże kępy falującej trawy, która przestaje się poruszać, kiedy bohater ją mijają. Najdziwniejsze są jednak krzewy z długimi, maćkowatymi gałęziami, pokrytymi drobnym listwem. Na końcu każdej gałęzi tkwi coś w rodzaju mięsistego liścia kasztanowca. Wystarczy lekko potrącić konar, a gałąź stuka po ciele człowieka "pałkami", po czym lekko chwyta za ramię. Im dalej w gąszcz, tym bardziej boha-

terom zdaje się, że Neodżungla splata siecią i nie ma zamiaru wypuścić swojej zdobyczy. Saemus każe wyciągnąć machety i rąbać, co się nawinie. Emaus wyciąga z plecaka suchy kij i próbuje zrobić pochodnię, ale jego próby spełzają na niczym - wilgoć i rośliny nie pozwalają zapalić ognia.

W pewnym momencie robi się naprawdę źle. Gdzieś w górze pękają jakieś owoce i powietrze wypełnia chmura duszących zarodników. Drobinke wchodzą w nos i usta, wzepiają się też w ubrania. Jakby tego było mało, wchodzą w reakcję z porastającymi niektórymi pniami grzybami - te zaczynają fosforyzować przyemionym światłem i Cienista Dolina złowieszczo się rozświetla. Znad grzybów unosi się słodkawy, odurzający dym. Jeśli bohaterowie mają ze sobą maski gazowe lub chociaż zestawy z żółwiem, najwyższy czas ich użyć.

Saemus daje dłonią znak i mamroce spod owiniętej wokół twarzy chusty: „*Ani kroku dalej!*”. Gdzieś w górze coś przeskakuje między gałęziami. Słychać szelest liści i trzaski gnących się konarów. Skoczek jest niesamowicie szybki - słychać go to z jednej, to z drugiej strony i kiedy bohaterowie dostają już kręcka, ich oczom ukazuje się niesamowity widok. Jeden z wielkich, pokrytych wypustkami orzechów huśta się w powietrzu na elastycznej lanie, potrącając zwisające swobodnie lłany. Kiedy cudaczne wahadło już ma się przekreślić, orzech odcepią się, ale nie spada, ponieważ już przykleił się do

Atak dzikusów

W pobliżu Zaginionego Miasta bohaterowie mogą napotkać plemiennych wojowników z Ludu Miasta. Część dzikusów zajmuje się Nacizmami, ale mała grupa postanowiła zniechęcić bohaterów do dalszej wędrówki. Mutki stosują metody partyzanckie - szybko i przez to niecelnie miotają w grupę oszczepami, po czym rozpraszają się w dżungli. Zastawiają improwizowane pułapki, na postojach czają się na bohaterów, którzy oddalają się od reszty. Jeśli drużyna jest czterechosobowa, uznaj, że dzikusów jest pięciu. Jeśli przynajmniej dwóch zginie lub zostanie ciężko rannych, reszta wycofa się do Zaginionego Miasta i nie będzie więcej niepokoiła drużynę.



innego pnącza i teraz ono jest częścią wahadła. W ten sposób wędrujący owoc zmierza w kierunku drużyny i zawisa nad ich zdumionymi twarzami, utrzymywany przez pajęczynę zassanych przez wypustki lian. Pnącza okolicznych drzew zaczynają się poruszać jak macki i tworzą między orzechem a bohaterami podrygującą koronę, tak jakby trwały na straży cennego owocu.

Orzech pęka z trzaskiem, obiewając bohaterów ciecżą o zapachu sików. Ze środka wyłania się głowa istoty, która kiedyś mogła być człowiekiem. Wolne ruchy i niewidzące, przerażone spojrzenie przywodzą na myśl noworodka, ale w istocie w orzechu tkwi starzec. „*Heś Hally*”, mruczy pod nosem Saemus, a Harry trwożnie rozgląda się, najwyraźniej nic nie kumając. „*Dobua, chopaki. Musimy go łożwalić*” - Murzyn rzuca bumerangiem w stronę stwora. Lepiej, żeby bohaterowie szybko zaczęli strzelać, bo rozpętuje się prawdziwe pandemonium. Liany biją na oślep niczym bicze, niemiłosiernie chlastając każdego, kto nie uskoczy, albo się nie zasłoni. W Harrego trzeba wpakować trochę amunicji, nim spadnie i rozleje się po ściółce. Ze szczątków Saemus porywa rozwalające się resztki ekwipunku i nakazuje taktyczny odwrót w stronę alei.

A blaszka? Jest! Teraz jednak nie ma czasu na podziwianie artefaktu, czas ucieka. Przewodnik oznajmia, że jeszcze przed zmrokiem trzeba dotrzeć do Płaskowyżu Rozległego Widoku.

Płaskowyż Rozległego Widoku

Dalsza podróż przez Dolinę Cienia zajmie około pięciu godzin. Dużo czasu bohaterowie zmarnują na wyrąbywanie sobie drogi przez coraz gęściej zarosniętą aleję. Jeśli bohaterowie lubią

ryzyko i walkę, zajrzyj do ramki „Niebezpieczeństwa Cienistej Doliny” i znajdź dla nich coś specjalnego. Przeprowadź też ze dwa testy zmęczenia, postraszyć trochę drużynę i pozwól jej wreszcie dotrzeć do wyjścia z jaru. Zapada noc, ale Saemus nie zechce nocować w Cienistej Dolinie. Bohaterowie chyba też, i choć wszyscy padają z nóg, będą musieli jeszcze trochę pomaszerować, aż dotrą na szczyt wzniesienia nazwanego przez przewodnika Płaskowyżem Rozległego Widoku. Skaliste podłoże ogranicza rozwój roślin - to dobre miejsce na nocleg.

Jednak zanim bohaterowie położą się spać, wypytają Saemusa o dziwną blaszkę. Ten uśmiechnie się bezzębnie i odpowie, że jej zastosowanie da się zademonstrować dopiero rano.

Harry nie potrafił pisać i stworzył pewnego rodzaju mapę - trzeba stanąć w oznaczonym punkcie na płaskowyżu, na którym znajduje się drużyna i patrzeć w takim kierunku, by w otworach znalazły się ograniczające horyzont szczyty wzgórz. Wówczas zaznaczony ostrzem noża rowek wskaże kierunek dalszej wędrówki do Zaginionego Miasta. Blaszka pełni rolę prymitywnej mapy, którą jednak odczytać da się dopiero w połowie drogi do Zaginionego Miasta, czyli właśnie na tym płaskowyżu, gdzie znajdują się obecnie. Tym samym bohaterowie nie muszą znać odpowiedzi na zagadkę z mapy kultystów.

Zapewne członkowie drużyny od dłuższego czasu męczyli Saemusa, żeby opowiedział im o swojej przygodzie z Zaginionym Miastem. Jak ono wygląda, czego się można spodziewać, czemu potrzebne są mu mapy, skoro raz tam był? Murzyn, któremu udana przeprawa przez Cienistą Dolinę wyraźnie poprawiła humor, dotąd milczał, teraz jednak obiecuje, że na dalszym etapie wędrówki opowie długą i ciekawą historię.



Nad ranem bohaterowie dowiedzą się, skąd nazwa płaskowyżu. Z wysokości roztacza się piękny widok na całą okolicę. Opary porannej mgły opadają nad morzem zieleni, a szczyty wzgórz rozjaśniają się pod dotykiem pierwszych promieni słońca. Z tego miejsca można doskonale zaplanować dalszą wędrówkę, trzeba tylko pamiętać, że pozory mylą i w krystalicznym powietrzu poranka, nie skażonym jeszcze przez wyciąśnięty przez temperaturę odór dżungli, wszystkie odległości wydają się być mniejsze, niż w rzeczywistości.

Drużyna zechce pewnie od razu sprawdzić działanie "mapy" Harry'ego. Jest to łatwe - trzeba stanąć w takim miejscu na płaskowyżu, by w wyciętych otworach mieściły się szczyty wszystkich widocznych wzgórz. Kilkanaście minut łażenia po wzniesieniu i manipulowania "mapą" da rezultat. Rowek wycięty na blaszce wskazuje kierunek dalszej wędrówki i bohaterowie z rozwiniętą umiejętnością Wyczuć kierunek nie będą mieli żadnego kłopotu z wytyczeniem dalszej trasy.

Nieprzyjemne spotkanie

Zróbmy cięcie i przyjrzyjmy się, co porabiają chłopaki z NAZI. Otóż w Illinois najwyraźniej nie ma dżungli, ani nawet bagien i NAZIści stanęli w obliczu problemu. Okazuje się, że w głębi Florydy drogi pochłonięte są przez Neo-dżunglę i nijak nie da się przejechać ciężarówką. Wkurzony jak sto diabłów Hornman, patrząc na tonący w bagnie samochód, każe żołnierzom przepakowywać niezbędny ekwipunek i ładować go do piecaków, a resztę gratów porzucić. W rytmie motywujących okrzyków smętnej kolumna żołnierzy rusza w kierunku Zaginionego Miasta. Nadmiernie obciążeni i niezaznajomieni ze środowiskiem NAZIści stopniowo odpadają. Najpierw idącego z tyłu chwytają przy jeziorku aligator i nie pomagają salwy z broni maszynowej. Potem okazuje się, że bóle brzucha u kilku NAZIstów bynajmniej nie są przejściowym problemem - biedacy umierają w konwulsjach, a krew leje się im z ust i nosów. Ktoś zahacza ręką o szeroki liść dziwnej rośliny i traci ramię - trzeba go dobić, bo drze się jak opętany. Szlak wędrówki NAZI znaczą trupy.





Od pewnego momentu bohaterowie wchodzą na ten szlak i oczywiście natykają na opisane wyżej ślady smutnych wydarzeń. Najpierw znajdują porzucony sprzęt (mogą uzupełnić zapasy - patrz ramka). Pod wieczór natrafiają na trupa, a następnego dnia na mniej lub bardziej wyraźne znaki mówiące o krwawym żniwie, jakie śmierć zbiera wśród chłopaków z Illinois.

No i czas na zapowiadaną niemłą niespodziankę. Miejmy nadzieję, że ostrzeżona znaleziskami drużyna zachowała czujność, bowiem bohaterowie wpadną na dezenterów. Idący przodem Saemus nagle upadnie, a z jego nogi buchnie krew. To strzał z wyciszonej broni, nie bardzo wiadomo skąd padł. Wszyscy powinni rzucić się na ziemię i rozglądać za przeciwnikiem. Rozwój sytuacji zależy od udanych testów Nasłuchiwania i Wypatrywania. Dezenterów będzie tyłu, ilu jest w stanie przyjąć twoja dzielna ekipa - proponuję trzech, tak żeby bohaterom zostało trochę sił na przygodę w Zaginionym Mieście.

Pamiętaj, że drużyna porusza się wzdłuż niemal do szczytu zniszczonej drogi, a dookoła rośnie dżungla i teren

jest na tyle podmokły, że człowiek jest się w stanie całkiem zanurzyć i zniknąć w mętnej wodzie. Ten epizod nie ma być strzelaniną, ale żmudną walką z podchodami, gdzie o zwycięstwie decyduje dobre wykorzystanie terenu. Bohater z cechą *Człowiek aligator* jest w stanie rozstrzygnąć całe starcie nie zaliczając nawet zadraśnięcia.

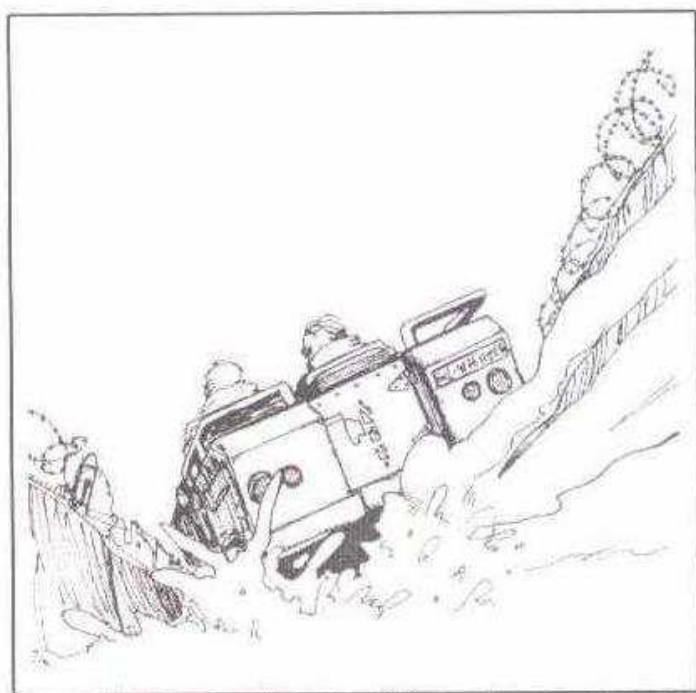
NAZI są blisko, lecz nie będą ścigali dezenterów. Nie cofną się nawet słysząc strzelaninę, gdyż mają cel niemalże przed oczami. Ewentualna wymiana ognia zaalarmuje ich i będą przygotowani na pojawienie się drużyny w Zaginionym Mieście.

Ranny Murzyn nie będzie się nadawał na przewodnika - każe bohaterom iść dalej, dopaść NAZistów i wyprzedzić ich w Zaginionym Mieście. Doda, że potrafi o siebie zadbać, ale musi wracać do Miami, bo nie wytrzyma dalszej drogi tam i z powrotem. Na do widzenia zdradzi drużynie część tajemnic ze swojej burzliwej przeszłości, które opisane zostały w dalszej części przygody. Czy to znaczy, że żegnamy bezzębnego Murzyna? Skąd, ale pozwól bohaterom go wyściskać i opłakać.

Co porzuciła NAZI?

Gdy NAZiści zorientowali się, że na wędrowkę w głąb dżungli nie mogą zabrać większości ekwipunku, porzucili część sprzętu, w tym swoje ciężarówki. Bohaterowie natrafiają na porzucone gamble i mogą wybrać coś dla siebie. Po pierwsze - z samochodów da się wymontować części i wypuścić paliwo. Benzyna w Miami jest szczególnie cenna, a w bakach zostało około czterdziestu litrów. Wśród sprzętu znajdują się przyrządy geodezyjne, narzędzia ciesielskie i metalowe elementy ułatwiające zbudowanie mostu. Z bardziej przydatnych przedmiotów wymienić trzeba uszkodzoną rusznicę Barrett M82 A1 z czterema magazynkami, trzy beczki z kiszoną kapustą, dwa worki cebuli i cztery ziemniaków. Jest też kanister spirytusu. Pozostałe gamble są mało przydatne i chociaż dałoby się je opełnić, cena byłaby raczej niska.

Bohaterowie powinni poważnie zastanowić się, czy warto zabierać którąś z tych rzeczy. Dodatkowe obciążenie opóźni wędrowkę i szybciej wywoła efekt zmęczenia. Powrót z tupej do Miami praktycznie zakończy przygodę, ponieważ NAZI zdążą dojść do celu przed drużyną. Jeśli masz ochotę, dodaj do spisu porzuconych przedmiotów kilka ciężkich, ale od dawna pożądanych przez drużynę gambli. W końcu sam wiesz najlepiej, co jest na twoich sesjach potrzebne i powszechne. Nie dawaj jednak za dużo broni i amunicji, gdyż z pewnością bohaterowie uprą się, by zabrać ją i dźwigać niezależnie od spowolnienia. Pamiętaj również, że nie po wszystkie przedmioty da się wrócić. Grzęzawisko pochłonie część z rzeczy, wszystko zarosną chaszcze i nie da się ich odnaleźć po przygodzie.



CZĘŚĆ DRUGA: ZAGINIONE MIASTO





Pierwsze kroki

Ze szczytu wzgórza rozciąga się widok na Zaginione Miasto. Panorama zapiera, dech w piersiach. Pośród morza zieleni stoją zrujnowane budynki z betonu i stali - czas ich nie oszczędził, ale nadal wyglądają majestatycznie. Zaginione Miasto stało się częścią Neodżungli - tylko gdzieś tam masywne bryły górują nad roślinnością. Niższe budynki zostały oplecione gęstą pajęczyną. Ich ściany pokrywają mchy i jednokomórkowe drobniny. Nie wyglądają jak budowle sprzed kilkudziesięciu lat, lecz jak pozostałości po rasie wymarłej kilka wieków temu. Między budynkami sterczą metalowe konstrukcje, oplecione bluszczami kominy, które przypominają obeliski egzotycznego kultu. Wszystkie drogi zarosły. Tylko po tych najszerszych został jakikolwiek ślad, widoczny zresztą tylko ze szczytu wzgórza. Zieleń jest w tych miejscach nieco jaśniejsza i tworzy delikatną pajęczynę kwadratów i prostokątów, tak, jakby miasto zieleni powstało według mistycznego planu.

Kiedy bohaterowie zejść ze wzgórza i przekroczyć granice miasta, stwierdzą, że wędruje się po nim łatwiej, niż po dżungli, co nie powinno szczególnie dziwić. Z bliska okazuje się, że roślinność, owszem, jest wszechobecna, ale nie tak gęsta, jak mogłoby się zdawać. Od czasu do czasu trzeba puścić w ruch ma-

czetę, albo postraszyć kijem jakiegoś gada, ale w sumie jest to prawie zdrowotny spacer. Trudno jednak o relaks wśród dziwacznych budowli zdominowanych przez siły Neodżungli. Poza tym drużyna jest świadoma, że przed nią do miasta weszli NAZIŚCI, więc jej członkowie będą się pewnie przekradać od budynku do budynku i czujnie wyglądać nieprzyjaciół.

Wszystkie budynki w mieście to najzwyklejsze ruiny, jakich pełno na kontynencie. Różnią się tylko tym, że każdy zajęła dżungla. Wszędzie gdzie przez rozbite okna wiatr nawiał trochę ziemi, wykiełkowały rośliny o długich łodygach, ściany pokryły się różnobarwnymi kobiercami mchów i grzybów i geometrycznymi niemal wzorami zacieków. Przez okna zaglądały ciekawskie konary drzew. Oczywiście nie brakuje też zwierząt - robactwa wszędzie jest pełno, a poszczególne budynki zostały zajęte przez kolonie ptaków, samotne drapieżniki albo roślinożerne ssaki, na przykład zwisające z gałęzi leniwce. W piwnicach zobaczyć można lubiące ciemność i wilgoć pająki, węże, i rzecz jasna, nietoperze.

Spoglądając na mapę, bohaterowie skierują swoje kroki w stronę świątyni. Budynek zajmuje centralne miejsce w mieście i nie sposób go nie zauważyć, nawet z peryferii miasta. Śmiały zamysł architekta, a po trosze sugestywna sceneria, upodabniają konstrukcję

Dziwy Zaginionego Miasta

Świątynia o kształcie piramidy nie jest jedyną atrakcją Zaginionego Miasta. Po przybyciu mutantów do osady powstało kilka przedziwnych budowli i pomników. Na skraju miasta, tuż przy głównej drodze, stoi posąg przedstawiony na okładce dodatku. Przedstawia on Molocha, "ojca", do którego tęsknią mutki. Społeczność czci stare, popsute maszyny i buduje z metalowych części dosyć abstrakcyjne konstrukcje. Mutanci myślą inaczej niż ludzie i mimo, że są prymitywni, czują potrzebę wyrażania emocji. Stąd "bramy triumfalne" nad drogami, zmontowane z grubych kabli, stalowych wsporników i karoserii samochodowej, "wiatraki" z płatów blachy, leżące na ziemi "pentagramy" ze świateł sygnalizacji ulicznej.

Budowle Ludu Miasta mają najczęściej kształt niewielkich piramid schodkowych z metalu, szkła i kamienia. Mutki chowają w nich swoich zmarłych. Świątynia Zaginionego Miasta jest największą budowlą tego typu i również służy za grobowiec, oprócz tego, że maskuje wejście do laboratorium. Pochowano w niej ostatniego naukowca z River Bank, który czczony był jak bóg.



do piramidy schodkowej. Co prawda nie tak wielkiej jak te południowoamerykańskie i wykonane ze szkła i stali, a nie z kamiennych bloków. Niestety, drużynie nie dane będzie dotrzeć na miejsce od razu.

Bitwa na dziedzińcu świątyni

Wędrując w kierunku świątyni bohaterowie napotkają pierwszy wyraźny ślad obecności NAZistów - dwa ciała w mundurach, naszpikowane zaostrzonymi kijami i ściany po ostrzale na ścianach budynków. Jest całkiem możliwe, że NAZiści nie umieją wykonać wykalacek i posłużyć się nimi, rozsądniej będzie jednak przyjąć, że tychki to oszczepy ciśnięte przez nieznanych sprawców. I faktycznie - Zaginione Miasto zamieszkałe jest przez plemię prymitywnych mutantów, którzy sami siebie nazywają Ludem Miasta. To właśnie dzikusy wykonały opisane dalej budow-

le sakralne, oni też zajmują się utrzymaniem świątyni, zgodnie z naukami pozostawionymi przez ich boga. Zadaniem Ludu Miasta jest również obrona świętego miejsca przed intruzami.

Ledwie bohaterowie zdążą zapoznać się ze znaleziskiem, w oddali rozlegną się wystrzały i nawoływania, a w odpowiedzi na wojskowe komendy dziki okrzyk bojowy z dziesiątek gardeł. Gdzieś tam właśnie rozpoczęła się bitwa. Jeżeli drużyna się pospieszy, zdąży dotrzeć na miejsce, zanim walka się rozstrzygnie. NAZI zostali zaskoczeni na otwartej przestrzeni przed świątynią i część musiała zmierzyć się z barbarzyńcami w walce wręcz. Reszta, w tym dowodzący, rozbiegła się w poszukiwaniu miejsca, z którego można bezpiecznie ostrzelać wrogów.

Bohaterowie stają zatem przed następującą sytuacją: na placu przed świątynią rozgrywa się regularna bitwa. Po jednej stronie stoją istoty odziane w prymitywne przepaski z liści i resztki przedwojennych ubrań. Walczą



drewnianymi pałkami, metalowymi rurami i włóczniami z zaostrzonych tyczek. Są niscy, krępli i muskularni, a ich twarze podobne są do małpich. Podobnie gesty i sposób poruszania się przywodzą na myśl zachowanie goryli (niektórzy w biegu pomagają sobie rękami). Ale gdyby traktować mutantów w kategoriach ludzkich i doszukiwać się w ich rysach śladów człowieczeństwa, uderza jedno spostrzeżenie. Wszyscy wyglądają na nastolatków! Z drugiej strony mamy NAZistów, którzy dostają straszny wycisk. Walą kolbami karabinów albo nożami i nijak nie mogą sobie poradzić z barbarzyńcami. Pewnie już dawno polegliby, gdyby nie snajperzy NAZI ostrzeliwujący mutków z dystansu i grupenfuhrer Wolf w samym sercu bitwy, czarny i straszny jak sam diabeł.

Bohaterowie mogą spokojnie zaczekać na rozstrzygnięcie bitwy, albo włączyć się do niej. Od decyzji, po czyjej stronie staną, zależy późniejsze nastawienie Ludu Miasta i dalszy rozwój scenariusza. Rozważmy po kolei wszystkie możliwości:

- Drużyna staje po stronie dzikusów i walczy z NAZI - zli ludzie z Illinois przegrywają, żałosna grupka ratuje się ucieczką w kierunku świątyni. Bohaterów czeka pojedynek z grupenfuhrerem Wolfem, a potem pokojowe przyjęcie przez mutantów.

- Drużyna postanawia przeczekać zawieruchę - NAZI przegrywają, spora grupka ratuje się ucieczką w kierunku świątyni i jest w niej Wolf. Bohaterowie będą się musieli nieźle napocić, by mutantci zechcieli z nimi gadać.

- Drużyna staje po własnej stronie i walczy ze wszystkimi - pierwsi wykruszą się NAZI, żałosna grupka ucieknie do świątyni. Wolf zostaje na placu boju, by godnie podjąć bohaterów. Jeśli i on padnie, trzeba dać radę reszcie dzikusów. Dalsze epizody z udziałem mu-

tantów są nieaktualne i drużyna radzi sobie w Zaginionym Mieście sama.

- Drużyna przyłącza się do NAZistów i walczy z "potworami". Dzikusy dostają łupnia, po czym bez krzty wdzięczności biorą się za bohaterów. Są jednak na tyle poranieni, że ich żałosna grupka zmuszona jest w końcu salwować się ucieczką.

Ostatnią opcję możesz rozegrać jeszcze ciekawiej: resztką NAZistów i bohaterowie po wymianie uprzejmości razem wkraczają do świątyni, jednak przy pierwszej dobrej okazji bohaterowie staną się ofiarami spektakularnej zdrady. Tak to już jest ze „złymi”.

Jak wygląda pojedynek z Wolfem? Gdy podwładni cyborga umkną lub zostaną zabici, a bohaterowie byli wmieszani w walkę, dzikusy odstąpią od grupenfuhrera i z szacunkiem wycofają się, tworząc wokół niego krąg. Wewnątrz kręgu znajdzie się również jeden z bohaterów - ten, który najlepiej radzi sobie walcząc wręcz. Najwyraźniej wszyscy oczekują starcia jeden na jednego. Jeżeli nie masz w drużynie mega machera od kontaktów bezpośrednich, pozwól, by cała drużyna stanęła przeciw Wolfowi. Zważ również, że cyborg został ranny w czasie bitwy, zmęczył się i nie jest już tak straszliwym przeciwnikiem, jak podczas walk w zborze Kultu Zaginionego Miasta. Wygrana w pojedynku sprawi, że drużyna zyska u dzikusów szacunek. Jeśli bohaterowie zechcą natychmiast ścigać NAZistów, jeden z mutantów popatrzy na świątynię i powie - „Zostawcie ich, daleko nie zajdą”.

Lud Miasta

Zakładamy, że bohaterowie nie walczyli z dzikusami na dziedzińcu Świątyni i nie są szczególnie uprzedzeni do mutantów. W takim wypadku dochodzi do



następującej sceny. Na brukowanym placu przed świątynią, niemal nie zarosniętym, za to obficie schlapanym krwią i pokrytym ciałami, stoi duża grupa gorylowatych dzikusów z włóczniami i pałkami. Niektórzy są ranni, inni głośno dyszą ze zmęczenia, wszyscy jednak w skupieniu wpatrują się w bohaterów. Nasi śmiałkowie z kolei, również niezłe pocharatani, z duszą na ramieniu wyczekują na reakcję stworów. Cisza przeciąga się, słychać tylko odległe nawoływania papug i rytmiczne odgłosy, jakby bicie w bębny.

W końcu na czoło zgromadzenia dzikusów niezgrabnie wysuwa się stwór inny od pozostałych - przygarbiony, posiwiały, o twarzy starej i pomarszczonej. Trzymany w rękach drąg służy mu raczej za oparcie niż broń. To właśnie on kazał zostawić NAZistów w świątyni ich własnemu losowi. Teraz przedstawia się jako Urahuma, wódz Ludu Miasta i zaprasza przybyszów do swojej siedziby w jednym z pobliskich budynków.

Najwyraźniej był to obiekt o znaczeniu militarnym - jest solidny, otoczony porządnym murem, zachowały się nawet przedwojenne umocnienia. Obsadzili je uzbrojeni mutanci, groźnie typiący na zbliżających się w asyście wódza i wojowników plemienia obcych. Co ciekawe, ani tutaj, ani nigdzie indziej po drodze, bohaterowie nie widzieli żadnych samiec. Widać jednak, że faceci sami potrafią zadbać o miłe warunki bytowania, ponieważ wszelka roślinność na terenie jest elegancko wykarczowana, a gdzieś tam na ścianach znajdują się nawet symboliczne malowidła. Ich treść może podlegać różnym interpretacjom: być może przedstawiają kosmitów, może rachityczne słonie na diecie, wożące na plecach nietoperze, a może ludzi w maskach gazowych i laboratoryjnych fartuchach.

Urahuma zajmuje duży pokój w wybitą dziurą w dachu - przez otwór uchodzi w górę dym z ledwo tłącego się ogniska. Pomieszczenie jest niemilosierdzie zagracone, ale żaden z rupieci nie przedstawia większej wartości. Śmieci to po prostu kawałki sprzętów domowych, puste opakowania po przedwojennych produktach, szmaty oraz kolekcja zderzaków samochodowych. Osobiste przedmioty wódza mutantów ułożone są estetycznie koło posłania ze świeżo ściętych liści. Narzędzia, broń i naczynia wykonano ręcznie, z dużym artyzmem, najczęściej na bazie przedwojennych elementów, ale wcale nie wyglądają śmieciowo. Wódz poprosi bohaterów, żeby spoczęli i sam zajmie miejsce przy ognisku. Zacznie mruczeć pod nosem, kiwać się w przód i w tył, po czym zaintonuje pieśń:

„Trzy razy po pięć zim minęło od czasu, gdy bogowie opuścili ziemię, by przenieść się do Krainy Duchów. Trzy razy po pięć wiosen, odkąd Zły Duch pojawił się, by zabić ostatniego z Dobrych Bogów i przejąć władzę nad Miastem. Cztery piątki jesieni temu Lud przybył do miasta z północy. Wygnani przez ojca, nie znaleźliśmy matki. Dobry Bóg wziął nas w opiekę, a my służyliśmy mu, jak dzieci służą ojcu!”

Urahuma wstaje i zaczyna stąpać, wokół ogniska. Jak aktor gestami i minami dodaje ekspresji swojej pieśni.

„Zostaliśmy Ludem Miasta, strażnikami Świątyni, powiernikami Sekretu Bogów, dziećmi Dobrego Boga. Ale pojawił się Zły Zły wódz na pokuszenie i uwiodł wiele dzieci! Te wprowadziły go do Świątyni, a wraz ze złym weszły tam demony i świątynia została sprofanowana.”

Po małpiej twarzy Urahumy zaczynają płynąć wielkie jak groch łzy, stwór garbi się i rytmicznie kiwa.

„Doszło do wielkiej bitwy. Dobry Bóg poświęcił się dla nas, zło zostało wy-



gnane, lecz przepowiednie mówią, że powróci silniejsze. Dobry Bóg przepowiedział jednak, że na pomoc przyjdą Wojownicy. Ostateczna bitwa rozstrzygnie wszystko i nasze dzieło się wypełni!"

Cienie przeszłości

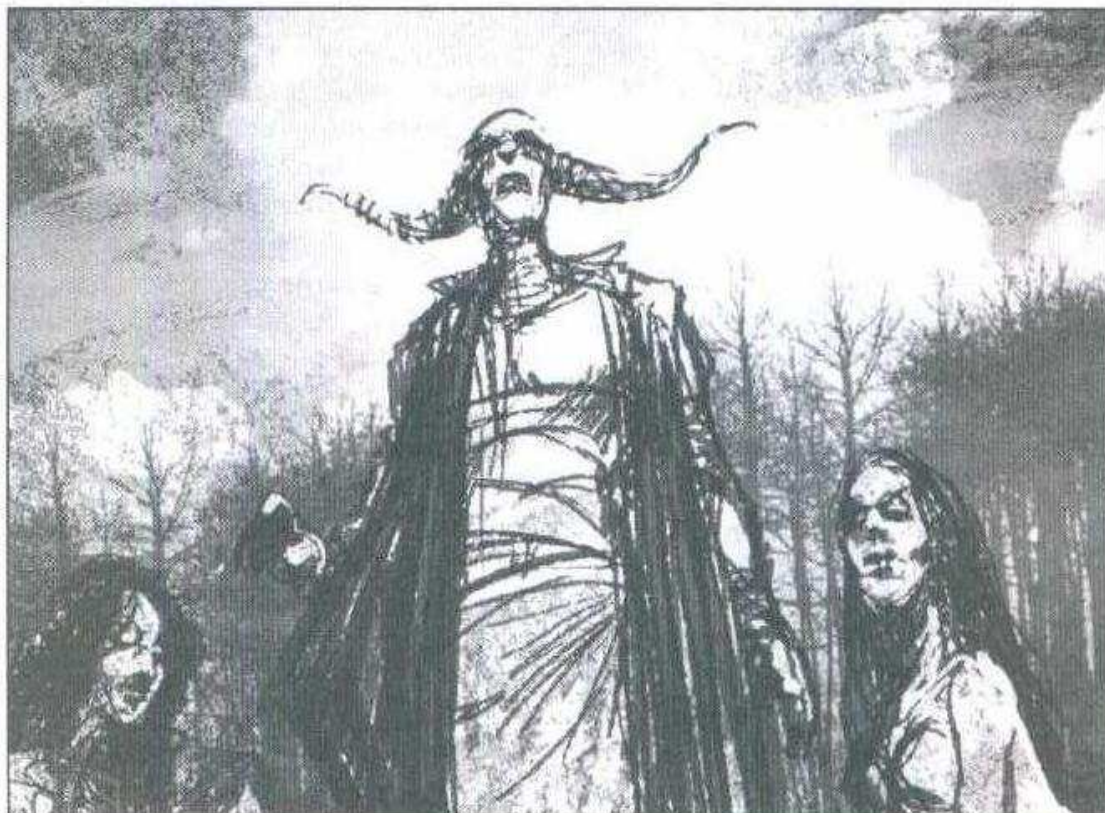
Afera z Zaginionym Miastem wygląda na dosyć skomplikowaną - nie zgadza się wiele faktów, część Bohaterów Niezależnych zachowuje się dziwnie. Odpowiedzią na wszystkie wątpliwości jest sekret Świątyni w Zaginionym Mieście. Oto cała historia.

Otóż przed wojną Zaginione Miasto było rządowym ośrodkiem, malutkim miasteczkiem o nazwie River Bank, zamieszkałym przez naukowców, ich rodziny, oraz żołnierzy, którzy strzegli spokoju personelu. Spece byli biologami różnych specjalności i pracowali nad kuracją przedłużającą ludzkie życie. Zły rząd, który "ukrywał UFO" i rozmaite tajne bronie, nie chciał, by do publicznej wiadomości przedostały się informacje, iż w zasięgu ręki jest technologia, dzięki której można żyć dłużej i przez długi czas zachowywać młodość. Kuracja była zbyt droga, doszłoby do protestów i zamieszek, poza tym wrogowie demokracji chcieliby pewnie wykraść cudowny wynalazek. Trzeba było czasu, by badania rozwinęły się, a koszt eliksiru młodości obniżył się do rzędu tysięcy dolarów. Niestety prace przerwała wojna, a atak chemiczny zabił mieszkańców River Bank. Przetrwała garstka naukowców, ci zaś stopniowo wymierali.

Po kilku latach do River Bank, które już wówczas było Zaginionym Miastem, dotarła pierwsza fala mutantów. Stworzeni przez Molocha zwierzoludzie byli bardzo prymitywni. Mutanci zostali wypuszczeni w świat i płynąc w dół Missisipi dotarli wreszcie na Florydę i

tu natrafili na ruiny River Bank. Żyli w nich już tylko jeden naukowiec, otoczony przez fantastyczną technikę. Zaginione Miasto tak bardzo przypominało zwierzoludziom miejsce ich narodzin, że postanowili się tu osiedlić. Ostatniego człowieka uznali za boga - istotę tego samego rzędu, co ich stwórca. Naukowiec rządził skłonny do uniesień religijnych mutantami i traktował je jak dzieci. Ci wzniesli wiele budowli sakralnych i przejęli opiekę nad laboratorium. Ich bóg nie starzał się, a i oni zostali poddani podstawowej kuracji podtrzymującej młodość. Jednak do rajskiego ogrodu zakradło się zło.

Zaginione Miasto odwiedził człowiek, który potem kazał się nazywać Eliaszem. Młodzieniec uciekł z jakiejś dziwnej sekty, nie utrzymującej kontaktów z resztą świata. Mówił dziwnie, a głowę miał nabitą szalonymi idami. Był pierwszym człowiekiem, który odwiedził River Bank od początku wojny, został więc przyjęty ze wzruszeniem. Naukowiec pokładał w nim wielkie nadzieje i szkolił na swojego następcę, ale Eliasza był zbyt niecierpliwy - pragnął zostać bogiem natychmiast, przejąć władzę nad cudowną aparaturą, którą nazywał Rebisem, i jej strażnikami. Część mutantów pod jego wodzą zbuntowała się i doszło do krwawych walk. Eliasza na krótki czas opanował świątynię i poddał się silnemu zabiegowi podtrzymującemu życie. Nie wiedział o skutkach ubocznych, jakie powoduje silna dawka! Przedłużył młodość i życie, ale regeneracja komórek nerwowych zaowocowała częściową utratą pamięci. Mutanci Eliasza zostali rozgromieni i przepędzeni z Zaginionego Miasta, jego zaś wygnano na tulażkę. W dziurawej pamięci zachował wspomnienie świetności Rebisu i wiedząc, że z każdym dniem pamięć mu blaknie, zgromadził przedmioty, które udało mu się wynieść z laboratorium. Wśród nich były tworzone



przez niego mapy - gorsze i lepsze, produkowane różnymi metodami. Eliaszczył, że wspomnienia go opuszczają i gdy dotarli do Miami, zrobił to, co potrafił najlepiej. Założył sektę, której jedynym celem było przechowywanie resztek wiedzy i odkrywanie tego, co zostało zapomniane.

W bitwie z Eliaszem zginął ostatni mieszkaniec River Bank - naukowiec, Dobry Bóg, powiernik cudownego sekretu. Ale jego dzieło pozostało w dobrych rękach - lojalni mutanci strzegli Zaginionego Miasta przed intruzami, walczyli z odszczepieńcami, a przede wszystkim konserwowali laboratorium i chroniące je zabezpieczenia, oszczędnie korzystając z podtrzymującej życie technologii. Minęły trzy lata, zanim do River Bank po raz kolejny zawitali ludzie.

Ekspedycję poszukującą przedwojennej technologii prowadziła dwójka znakomitych tropicieli - Saemus i jego żona Veronica. Prawie wszyscy poszukiwacze zginęli - została tylko trójka: prze-

wodnicy oraz szef ekspedycji. Nowojorczyk Edmund Bennet. Bennet był prawdziwym krasomówcą - dogadał się jakoś z mutantami. Ci nie tylko nie zabili intruzów, ale ugościli ich w ruinach. Być może było to związane z wierzeniami i przepowiedniami zwierzołudzi, którzy włączyli oczekiwali na Wojowników? Bennet i Veronica nadużyli zaufania mutantów - zabili strażników i zakradli się do świątyni, ciągnąc ze sobą opornego Saemusa. Stanęli przed Rebisem i nie oparli się pokusie. Poddali się kuracji i tylko Saemus nie zgodził się skorzystać z urządzenia. Ta decyzja doprowadziła do wybuchu konfliktu, który dojrzewał już od dłuższego czasu (Veronica i Bennet mieli romans). Saemus dostał kilka kulek z rewolweru, a zdrajcy - sądząc, że jest martwy - zostawili go i uciekli. Udało się wydostać tylko Veronice. Edmunda Benneta dosięgły oszczepy dzikusów, ale i on nie zginął. Został uwięziony, żeby odpokutować za swoje grzechy. Mutanci nie znaleźli winy w Saemusie - wyleczyli go i puścili wolno. Powiedzieli, że jeśli jeszcze raz



tu wróci, zginie. W ten sposób Murzyn został jedynym człowiekiem, który odwiedził Zaginione Miasto i nie stracił większości związanych z nim wspomnień. Nie skorzystał z daru młodości, więc jako jedyny starzał się, a wraz z wiekiem zapominał. Zgodnie z obietnicą nie wrócił więcej do River Bank, nie wiedział również, co się stało z Bennettem i zdradziecką żoną. Do czasu, aż pojawili się u niego goście z daleka.

Tymczasem Elias i Veronica czuli, że dar młodości nie jest wieczny. Zorientowali się, że kurację trzeba powtórzyć, inaczej organizm straci właściwości nadane przez cudowny lek i zacznie się gwałtownie starzeć. Veronica sprzymierzyła się z NAZI, dla których Rebis jest narzędziem stworzenia nadezłowieka. Elias natomiast wyruszył w samotną i rozpaczliwą misję odszukania Zaginionego Miasta, wiedząc, że ktoś zna już jego sekret. Po bezskutecznych próbach znalezienia drogi postanowili dotrzeć na miejsce stąpając po śladach konkurentów. Nareszcie spotkali bohaterów i dołączyli do drużyny jako Emaus.

Jak potoczą się dalsze losy Bohaterów Niezależnych? To już zależy od poczyną graczy.

W Świątyni Dżungli

Nawet w Miami słyszano o tym miejscu, chociaż poza bohaterami tej przygody tylko kilku widziało je na własne oczy i to z daleka. Stugębna plotka z Miami opisuje Świątynię jako budowlę złowrogą i śmiertelną dla każdego, kto się do niej zbliży. Prymitywna piramida zbudowana przez mutantów rzeczywiście wygląda niezwykle, ale jest zaledwie przedślonkiem świętego miejsca Ludu Miasta. Gdy bohaterowie zdecydują się przekroczyć bramy Świątyni, będą zdani tylko na siebie. Religia mutantów pozwala im wchodzić do środka tylko w określonym czasie i tylko po

to, by poprawić zabezpieczenia oraz pułapki. Najgorsze jest jednak to, że bohaterowie nie zostaną poinformowani, jak obejść zabezpieczenia. Jeśli są wybrańcami, muszą sobie poradzić sami. W innym wypadku pisane jest im zginąć marnie.

Otwarcie podwójnych wrót do świątyni nie jest żadną sztuką. Tak jak udało się to NAZISTOM, tak samo łatwo mogą je otworzyć bohaterowie. Światło dnia rozjaśnia ponury przedśloniek - wąski korytarz o przekroju trapezu, z walającymi się na podłodze gnatami ludzi i zwierząt. Kilka metrów od wejścia spoczywają ciała dwóch nazistów z obciętymi głowami - pierwsza pułapka okazała się dla nich zabójcza. Widząc ciała, bohaterowie mogą wykryć i przeskoczyć płytę naciskową, która wyzwala ukryte w ścianie ostrze. Nie mniej jednak widok martwych skurczybyków powinien przestawić ich w tryb czerwonego alarmu.

Korytarz kończy się prowadzącymi w dół schodami. Przed nimi czeka jednak jeszcze jedna pułapka, podobnie jak poprzednio dosyć klasyczna. Jest to szeroka na cały korytarz i długa na metr zapadnia. Kto na nią nastąpi, spadnie do głębokiego dołu, pełnego węży i skorpionów. Oprócz lekkich obrażeń od upadku, w każdej rundzie będzie otrzymywał ukąszenia z losowym PS trucizny (od 0% do 100%). Wykryć pułapkę można po wykonaniu Problematycznego testu Wypatrywania lub Przeciętnego testu Maskowania (jeden z dwóch). Jeśli ktoś na nią wejdzie, uniknie upadku wykonując Trudny test Zręczności (bez umiejętności!). Jeśli bohaterowie zamknęli za sobą wrota do świątyni i świecą latarkami lub pochodniami, trudność wszystkich testów rośnie o jeden stopień.

Gdy drużyna szczęśliwie dojdzie do schodów, okaże się, że prowadzą one do drzwi. Na schodach nie ma żadnych



pułapek, zaś drzwi... wyglądają bardzo współcześnie. Piramida okazuje się być zaledwie naziemną stertą kamieni, przykrywającą prawdziwą świątynię - podziemne laboratorium. Obok drzwi wisi tabliczka ze znajomym skądinąd napisem: Narodowa Agencja Energii Atomowej Laboratorium 18. Drzwi są uchylone - przed bohaterami otworzyli je naziści.

Przepraszam, czy mi tyka?

Słowo wyjaśnienia o tym, co za drzwiami. Kiedyś znajdowało się tam laboratorium, a właściwie mała fabryka biochemiczna. Choć obiekt umieszczono pod ziemią, wojenne wybuchy nieco go uszkodziły, również niszczące działanie czasu zrobiło swoje. Generalnie jednak podziemny kompleks zachował się w dobrym stanie, głównie dzięki staraniom Ludu Miasta. Na widok pojawiającego się tu i ówdzie słowa "atomowy", bohaterowie mogą popaść w niezdrowe podniecenie, albo nawet panikę. Jeśli mają ze sobą licznik Geigera, co chwila będą pytali "czy tyka?". Wbrew temu, co mogą sądzić, nie ma tutaj ani skażenia, ani żadnej bomby atomowej. Przedwojenna nazwa była po części przykrywką dla cywilów. W kompleksie można znaleźć materiały rozszczepialne, ale były one przeznaczone tylko do celów medycznych. Eliasza dał się na to nabrać i licznik Geigera, który bohaterowie widzieli w siedzibie kultu, znalazł się wśród pamiątek na skutek nieporozumienia. Niech bohaterowie trzęsą portkami zanim prawda wyjdzie na jaw - myśl o bombie atomowej i skażeniu uczyni ich ostrożnymi, a kiedy odnajdą Rebis, będą zaskoczeni. Podsumowując, generalnie "nie tyka", za wyjątkiem opisanego dalej miejsca.

Bramka

Drzwi zostały otwarte i bohaterowie wchodzą do przedsionka kompleksu. Sterylnie czyste niegdyś korytarze pokryte są warstwą brudu, a niesprawna wentylacja powoduje straszliwy zaduch. Obecność kurzu ma jednak swoje dobre strony - na posadzkach wyraźnie widać ślady butów i kierując się nimi, drużyna może wytropić członków NAZI oraz tajemniczą kobietę. A jest gdzie tropić, ponieważ przedsionek to labirynt korytarzy. Ich układ jest wprawdzie regularny, ale przecież są jeszcze pomieszczenia, do których te korytarze prowadzą. To dobry moment, by upewnić się, jakimi źródłami światła dysponuje drużyna, w jakim szyku postępuje naprzód i jak się zachowuje.

Bohaterowie mijają zatem portiernię, dalej zaś znajduje się pokój strażników. I tu uwaga, ponieważ aby go minąć, trzeba przejść przez specjalny fragment korytarza - w ścianach znajduje się czynna aparatura do wykrywania metali i niektórych substancji chemicznych. Trzeba zdać Problematyczny test Wypatrywania (Trudny, jeśli światło jest kiepskie), żeby wykryć tę nietypową pułapkę. Czujniki wyglądają niezwykle, ale dla łachudry z pustkowi są równie fantastyczne, jak aparatura z pokładu UFO. Tylko osoba posiadająca wiedzę o czasach sprzed wojny (np. hibernatus, bohater uzależniony od Tornado, Lowca) albo postać, której powiedzie się Problematyczny test Elektroniki, będzie potrafiła powiedzieć, co to właściwie jest. Rozbrojenie wykrywacza wiąże się z Trudnym testem Elektroniki. Jeśli ktoś postanowi zwyczajnie go rozwalić, uruchomi alarm, podobnie jak każdy, kto spróbuje przejść z podejrzanym przedmiotem. Alarm oczywiście ostrzeże nazistów, którzy aktualnie mają pewne problemy i będą mogli



lepiej przygotować się na spotkanie z prześladowcami.

Detektor wykrywa każdy metal, większość narkotyków, papierosy, materiały radioaktywne i niektóre z wytwarzanych w laboratorium substancji chemicznych. Najwyraźniej rząd chciał się upewnić, że pracownicy nie będą palić w sąsiedztwie zbiorników z wodorem i wynosić izotopów w kieszeniach. Jeśli bohaterowie rozpoznają ustrojstwo i nie uda się im go rozbroić, mają wybór - mogą iść dalej, zostawiając przed bramką wszystko, co może uruchomić alarm, w tym metalową broń, albo uruchomić alarm, który usłyszą ludzie z NAZI. Syrena wyje przez około kwadrans, po czym gaśnie. NAZIści także ją uruchomili, gdy przechodzili tędy przed bohaterami.

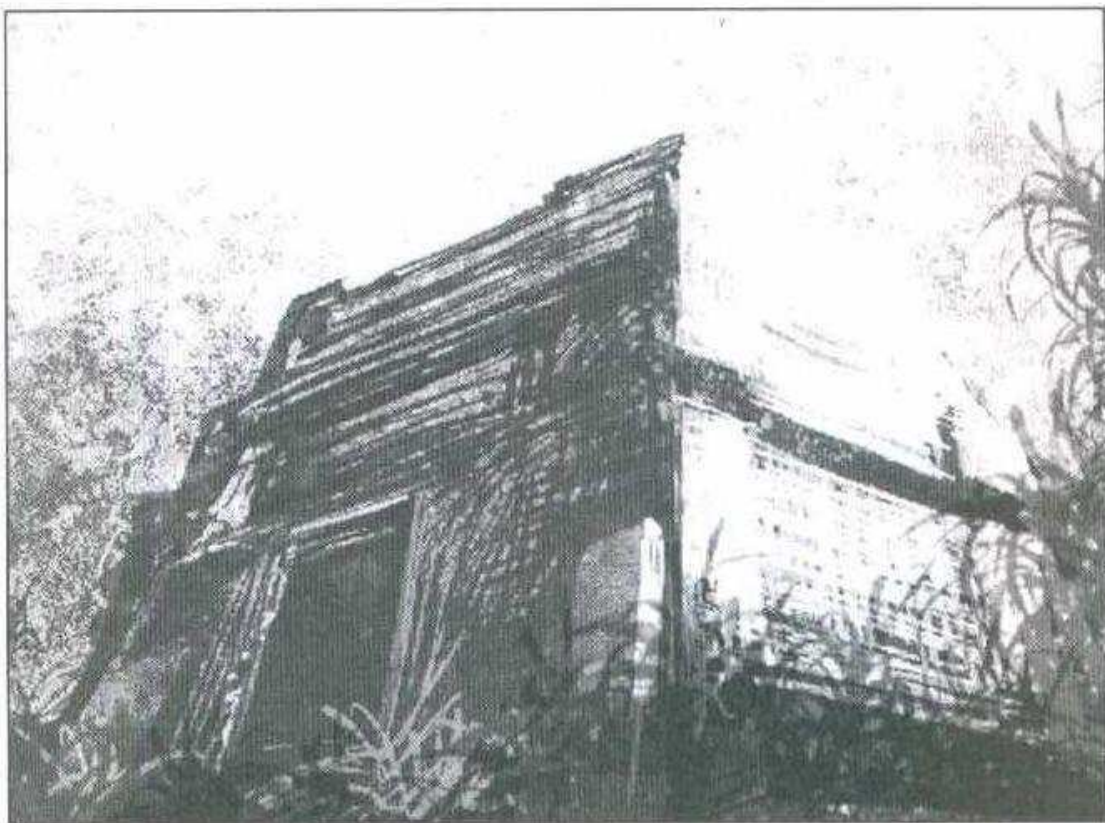
Ścieżki Sprawiedliwych

Rzecz wydarzeń na tym etapie przygody zależy od tego, czy bohaterowie uruchomili alarm. Jeśli tak, czeka na nich pułapka zastawiona przez NAZIstów. Jeżeli nie, to oni zaskoczą przeciwników. Ślady na brudnej podłodze wiodą do miejsca, które mapa nazywa Ścieżkami Sprawiedliwych. To jedna z dwóch dróg wiodących w głąb laboratorium - widać, że NAZI kluczyli trochę, ale w końcu ją odnaleźli. Ponieważ najbardziej prawdopodobne jest, że drużyna uruchomiła bramkę detekcyjną, dalsza część scenariusza zakłada, że NAZIści wiedzą o obecności bohaterów. W innym przypadku, gdy bohaterowie podkradną się do wejścia do pomieszczenia, dostrzegą NAZIstów przechodzących po opisanych dalej metalowych kładkach. Będą mogli otworzyć do nich ogień i wystrzelać prawie wszystkich drani - ocaleje tylko Veronica, Hornman i jeden z jego przydupasów, którzy zdążyli przejść na drugą stronę i się ukryć.

Ścieżki Sprawiedliwych to po prostu trzy metalowe kładki, zawieszone około pięć metrów nad wypełnionym jakąś cieczą basenem. Mosty biegną równolegle do siebie, dzieli je odległość około dwóch metrów. Są to kratownice przykryte płytami, a barierki po bokach odcięto. Piętnaście metrów długości i trochę ponad pół metra szerokości - jest to prawdziwe wyzwanie dla każdego śmiałka. A basen pod kładkami? To kadez z elektrolitem i chociaż ciecz nie jest żrąca ani trująca, przepływa przez nią prąd o wysokim napięciu. Oczywiście, ta hala nie była budowana jako przejście pomiędzy poszczególnymi częściami kompleksu, ale właśnie w niej wojenne trzęsienia ziemi wywoływały największe szkody, a przy okazji rozwały jedną ze ścian, otwierając przejście do drugiej części kompleksu. Mosty przerzuciły mutki, oni też zamontowali na nich pułapki. Zabezpieczenia nie były zmieniane od czasu wizyty Eliasza, ten zaś zapisał na swojej mapie tyle, ile pamiętał:

„Trzy są Ścieżki Sprawiedliwych, a pod nimi zabójcze wody. Pierwszą przejdzie człek gorliwy, drugą pokorny, trzecią człek mądry.”

Po pierwszym moście trzeba po prostu przebiec jak najszybciej, ponieważ został zmontowany tak, że składające się nań płyty kolejno podłączane są do prądu, gdy ktoś na nie nadeptnie. Wystarczy, że ktokolwiek zda Trudny test Percepcji, a ujrzy, że po kładkach kolejno zaczynają pełgać błękitnobiałe iskry i wyładowania elektryczne. Aby przebyć pierwszą ścieżkę, trzeba zatem wykonać Problematyczny test Kondycji. Jeśli test się nie powiedzie, bohater zostanie porażony (40% utrudnień, zmniejszane o 10% co godzinę). Ponadto, aby złapać się krawędzi i nie spaść w toń, musi zdać Problematyczny test Zręczności.



Ścieżkę pokornych (jak może się domyślić każdy, kto oglądał Ostatnią Krucoję) trzeba przejść na kolanach. Wejście na most uruchamia dwa bieguny elektrycznej pułapki. Przebycie każdego metra kładki wiąże się z ryzykiem porażenia prądem - wtedy oślepiająca błyskawica wykwita pomiędzy ścianami i przeszywa śmiałką, a ten otrzymuje obrażenia (20% kary za każde porażenie, suma porażen zmniejsza się o 10% co godzinę). Ponadto po każdym porażeniu BG musi zdać Przeciężny test Zręczności, by nie spaść z kładki.

Dodatkowy element zaskoczenia polega na tym, że z każdym kolejnym stopniem ogniwa położone są niżej. Od połowy mostu trzeba iść na klęczkach, a ostatni etap można pokonać tylko pełzając.

Ścieżką mądrych przejdzie jedynie ten, kto zna się na czasach sprzed wojny. Most składa się z mniejszych płytek - na jego szerokości mieszczą się trzy. Na każdej z nich naklejono logo jakiegoś produktu, firmy albo organi-

zacji. Jest Coca-Cola, MacDonald's, ONZ, UNICEF, Windows. Problem w tym, że niektóre z nich są fałszywe - nigdy nie istniały. W tym miejscu trzeba wyraźnie rozdzielić wiedzę graczy i ich postaci. Z tego powodu nie podajemy rysunku mostu, bo gracze raczej nie miałby problemu z rozpoznanem prawdziwych. Co innego bohaterowie - jeśli któryś miał sporo do czynienia z czasami przedwojennymi, zagadka raczej nie sprawi mu problemów. Podobnie, jeśli ktoś wybrał Wiedzę Ogólną - Historię. W innym przypadku mogą być kłopoty. Nadeptnięcie na fikcyjne logo powoduje, że śmiałek zostaje porażony straszliwym ładunkiem (80% utrudnień, zmniejszane o 10% co godzinę), a cały most opleciony tańczącymi wyładowaniami.

Przejsie Ścieżkami Sprawiedliwych może być trudniejsze, jeśli bohaterowie uruchomili alarm na bramce detekcyjnej - po drugiej stronie będą czekali naziści i przechodzący znajdują się pod ostrzałem. Jeśli przechodzącego przez



most będą ubezpieczali kumple, przejście jest możliwe, chociaż trudne. Jeżeli cała drużyna postanowi przejść na raz, ogień zaporowy rozłoży bohaterów na ziemi i będą musieli czołgać się z powrotem.

Drzwi Sezamu

Ścieżki Sprawiedliwych nie są jedyną drogą, która prowadzi do Rebisu. Jeśli bohaterowie nie czują się tego dnia szczególnie sprawiedliwi, albo zwyczajnie nie mają ochoty siłować się z NAZISTAMI, zechcą pewnie poszukać innego rozwiązania. I znajdują je. Dostęp do drugiej części laboratorium jest mianowicie zabezpieczony bardzo solidnymi drzwiami z elektronicznym zamkiem szyfrowym. Dalej wchodził tylko upoważniony personel - zaledwie ośmiu ludzi miało takie pozwolenie. Aby tedy przejść, bohaterowie muszą poznać kod do zamka szyfrowego. Kłopot w tym, że przed wojną każdego dnia kod był zmieniany na inny. Nawet Dobry Bóg nie używał tego przejścia, ponieważ nie znał hasła. Może bohaterowie okażą się lepsi?

Korytarzyk, którym kończą się feralne drzwi, z jednej strony jest częściowo oszklony. Za szybą znajduje się pokój ochrony, a w nim informacje, które pozwolą określić hasło. Trzeba dokładnie przeszukać przedwojenne rupiecie - w plastikowym koszyku, obok nieczynnej niszczarki do papieru, bohaterowie znajdują dokument datowany na 09.IX i podpisany przez Szefa Ochrony, Richarda Nicksa. Dokument mówi: "Hasło na dzisiaj brzmi: LindaNicks". Ten kod jest już nieaktualny, ale papier daje bohaterom wskazówkę, gdzie szukać właściwego. Trzeba się cofnąć do korytarzy i pokoiów - tam znajduje się biuro szefa ochrony. Poprzednie hasło sugeruje, że Richard Nicks mógł w kolejnych dniach podawać podobne

kody, zawierające imiona członków rodziny. Należy po prostu przeszukać jego biuro i odnaleźć wszelkie wzmianki o życiu prywatnym.

Najcenniejszą wskazówką jest stojące na biurku zdjęcie. Przedstawiono na nim rosnącego, krótko ostrzyżonego mężczyznę, obejmującego kobietę i podnoszącego lewą ręką dwunastoletniego chłopca. Przed szczęśliwą rodziną sfotografowaną na tle domu leży spory owczarek niemiecki. W koszu na śmieci znaleźć można listę zakupów, na której figuruje "szampon dla Lindy". W teczce "Sprawy Ważne", oprócz raportów znajduje się gazeta, a w niej relacja z dziecięcych zawodów aikido. Relację uzupełnia zdjęcie trzech zwycięzców, wśród których znajduje się ten sam chłopak, co na zdjęciu rodzinnym. Dziennikarz wymienił tylko imiona chłopców. Brzmiały one Roger, John i Thomas (synem Richarda był Thomas, ale to nie ma znaczenia). W zamkniętej na klucz szufladzie znajduje się natomiast plik dokumentów osobistych, a wśród nich świadectwo szczepień psa, który nosi imię Hector. W szafie można natomiast znaleźć roczniki magazynu Gwiazdny Pirat - tak, tak. W tej przygodzie występują również piraci. Jeśli bohaterowie po prostu zaczną przeszukiwać biuro, nie przedstawiają im tak dokładnej listy. Mów, że znaleźli osobiste papiery, dokumenty służbowe, maskotkę itp. Dopiero gdy zadeklarują szukanie konkretów, podaj im powyższe informacje. Niech próbują kolejnych haseł - błędne wstukanie kodu na klawiaturze nie ma żadnych przykrych konsekwencji. Prawdziwe hasło brzmi HectorNicks, jest więc trudne do odgadnięcia, bo trzeba się domyślić, że pies był traktowany jak członek rodziny.

Jeżeli bohaterowie wklepią poprawne hasło, drzwi otworzą się samoczynnie. Drużyna może przejść dalej, bez



użerania się z NAZistami i wpadania w pułapki.

Redukcja do trzech

Zastrzeżona część kompleksu jest dużo mniejsza i to właśnie w niej znajdują się dwa laboratoria badawcze oraz sala z Rebisem, czy jak kto woli - prototypem aparatury medycznej, aplikującej kurację odmładzającą i powstrzymującą efekty starzenia się. Na tym etapie wydarzenia zależą od poprzednich decyzji drużyny. Jeśli ocalało wystarczająco dużo NAZistów, trzeba będzie stoczyć z nimi walkę albo wycofać się i przyznać do porażki. W najbardziej optymistycznej wersji żyje tylko trójka przeciwników, to jest Veronica, Hornman i jeden z żołnierzy. Ponieważ jesteśmy żywiołowymi optymistami, scenariusz zakłada najlepszą dla bohaterów alternatywę. Co, jeśli na twojej sesji rzecz się ma inaczej. Pozwól bohaterom na małe polowanie. Tutaj, podobnie jak we wcześniejszej części kompleksu, poza tym jednym pomieszczeniem nie ma światła. Drużyna może zatem pobawić się w skradanie i cichaczem, po kolei eliminować złych ludzi. Taki fragment sesji w stylu komputerowego Thiefa lub Splinter Cella może być bardzo emocjonujący. Pamiętaj, że scenerią (co prawda mało widoczną, ale jednak) są tu laboratoryjne korytarze i same laboratoria, z dziwną nieraz aparaturą, potłuczonym szkłem na podłodze, dziwnymi urządzeniami i zbiornikami wypełnionymi chemią. "Skradanka" kończy się w chwili, gdy zostanie tylko trójka wymienionych przeciwników.

Wątpliwa sojuszniczka

Sytuacja przedstawia się następująco - bohaterowie są o krok przed Rebisem, z którego korzysta właśnie Marvin

Hornman. Na czatach stoi jego ostatni żołnierz, a wraz z nim Veronica Washington. W chwili, gdy bohaterowie będą próbowali wejść do środka, żołnierzy, w imię dominacji rasy panów i świata bez podludzi i obszarpańców (pozdrowienia dla bohaterów), przycał się, by dokonać samobójczego skoku z kilkoma odbezpieczonymi granatami. Może i twoi twardziele są w stanie przeżyć coś takiego, ale lepiej nie wystawiajmy ich na zbyt ciężką próbę. Drużyna zostanie uprzedzona przez Veronicę, dla której zdrada jest równie naturalna, jak ziewanie.

Wypada pozbyć się gorliwego NAZisty i podziękować uczynnej pani, ale bohaterowie mogą mieć zgola inne zamiary. Na wypadek, gdyby chcieli się pozbyć dobrodziejki, ta przygotowała szybkie ostrzeżenie. "Panowie, Hornman siedzi w pomieszczeniu z aparaturą, ale w tym laboratorium nie jest bezpiecznie. Widziałam tam próbki z różnymi wirusami, które wykorzystywano w badaniach. Facet siedzi wewnątrz aparatury, pod kloszem. W dodatku zgarnął ze ściany strój ochronny. Czeka na was i jeśli wejdziecie, rozbije zbiornik z wirusem. Mnie ufa - mogę wam pomóc. Potem skorzystamy z aparatury i rozejdziemy się w pokoju."

Trudno przewidzieć, jak zachowają się bohaterowie, czy posłuchają kobiety, czy spróbują ją zabić bez żadnych skrupułów. Sęk w tym, że mówi ona prawdę i faktycznie może się przydać. Jeśli drużyna postanowi zabić Veronicę, powinienś przyspieszyć przybycie Saemusa, o którym przeczytasz dalej. Trzeba przecież doprowadzić do konfrontacji małżonków!

Powrót Saemusa

Niezależnie od tego, czy bohaterowie mają jakiś plan, czy postanowią wejść na rympał, żeby dotrzeć do Hornmana,



muszą przejść przez komorę odkażającą, poprzedzającą wejście do laboratorium. Właśnie w tym miejscu czeka na nich niebezpieczeństwo - jeśli zdecydowali się współpracować z Veroniką, kobieta zechce otworzyć przechowywane w kieszeni próbówki z wirusem. Jednak zanim drzwi służą zamkną się zupełnie i nastąpi proces odkażania, po którym nikczemna niewiasta chce zrealizować swój podły plan, do pomieszczenia wleci bumerang, który trafi ją w rękę. To ostrzeżenie dla bohaterów - powinni szybko zorientować się, że Saemus powrócił i zrobił co mógł, by ich ostrzec. Kiedyś żona załatwiła go w ten sam sposób - wirus atakuje system nerwowy: odbiera wzrok i powoduje zaburzenia koordynacji ruchów. Bohaterowie muszą powstrzymać Veronikę, która przed spotkaniem z drużyną włożyła sobie do nosa filtry. Jeśli nie zadziałają szybko, tracą wzrok i będą mieli kłopoty z poruszaniem się i manipulowaniem przedmiotami, również bronią. Każdy powinien wykonać test na zatrucie z PS 150% - jeśli test się nie powiedzie, wszystkich obowiązywały będą utrudnienia 75%, ewentualnie obniżone przez strój ochronny i odporności pochodzące z Cech i Sztuczek. Zaraz potem otworzą się drugie drzwi, za którymi czeka Hornman. Saemus pozostał za plecami, odcięty od drużyny, a Veronica daje susa do pomieszczenia z Rebisem.

Człowiek i nadczyłowiek

Laboratorium wygląda jak wnętrze z wysokobudżetowego filmu SF to jedyne pomieszczenie w całym kompleksie, które często sprzątano i konserwowano, tylko tutaj pali się światło. Stoły ze szklanymi naczyniami, bulgocące białki z dziwnymi cieczami, szklane rurki biegące po ścianach i pod sufitem, masa elektroniki - to wszystko robi

wrażenie, oczywiście pod warunkiem, że bohaterowie nie oślepli. Centralne miejsce w pomieszczeniu zajmuje cudowne urządzenie. Jest ono złożone z kilku elementów - szaf z kartami elektronicznymi, zbiorników z substancjami biochemicznymi, komputerów oraz podobnego do tomografu urządzenia, czyli cylindra z wysuwającym łóżkiem, na którym pacjent wjeżdża w całości. Ten element aparatu znajduje się na sześciennym kloszu z pancernego szkła, przypominającym nieco wielkąabinę prysznicową, tyle że przejrzystą.

Właśnie na takim podwyższeniu stoi Hornman, nagi i odmieniony po kuracji. Wygląda jak młody bóg, natchniony i pozbawiony jakichkolwiek wątpliwości. W ręku trzyma małe pudełeczko. Gdy zobaczy bohaterów, przywita ich ostrzeżeniem: *"Halt! Zrobicie coś głupiego i umrzecie jako starcy! Zbiornik w podeście wypełniony jest pozostałościami po moim zabiegu. To postarza komórki, meine Herren. Jeśli zdejmę palec z przycisku pilota, zaleją was popłuczyny mojej człowieczej powłoki. Zrzuciłem je, stając się nadczyłowiekiem! Ha, ha! Zgnieciecie jak żyłście, w brudzie i poniżeniu! Chyba, że przyłączycie się do mnie i będziecie mi służyć. No, jak będzie, pieski? Nie macie zbyt dużo czasu."*

To chyba najtrudniejszy moment w przygodzie. Bohaterowie są zdani sami na siebie, na dodatek mają prawo się wkurzyć i zadziałać impulsywnie. Jeśli są zarażeni wirusem, sprawy przedstawiają się naprawdę źle!

Ostateczna rozprawa

Marvin Hornman stoi za kuloodporną szybą, więc jeśli wkurzeni bohaterowie zaczną do niego strzelać, spowodują tylko rykoszety i śmiech NAZisty. Dobrym pomysłem jest szukanie ratun-



ku na wysokość - wyraźnie widać, że jeśli ze zbiornika wyleje się dziwna ciecz, pozostała po kuracji, zalane zostanie całe laboratorium, ale tylko do pewnego poziomu. Wehódząc na szafę z elektroniką lub na stół laboratoryjny, bohater będzie bezpieczny, choć uwięziony na swojej wyspie. Pytanie tylko, czy Marvin wypuści swoje "brudy"?

Tutaj dochodzimy do ważnego etapu. Ponieważ przygoda utrzymana jest w konwencji przygodowej, zechcesz pewnie zachować pewne reguły, znane z filmów tego typu. Zazwyczaj główny przeciwnik jest już o krok od osiągnięcia skarbu, lub ma go w swoim zasięgu, ale zostaje pokonany przez bohaterów z powodu swojej pychy albo zachłanności. Śmierć głównego złego nie może być zatem zwyczajna, powinna być za to spektakularna.

Niniejsza propozycja jest ogólnikowa, ponieważ nie wiadomo, w jakiej sytuacji znajduje się drużyna. Jeśli bohaterowie stracili wzrok, proponuję rozwiązanie alternatywne. Jeżeli padli w morderczy szal i próbują dosięgnąć Hornmana, nie zważając na twoje dyskretnie wskazówki, mówi się trudno. Propozycję, jak rozwiązać taki problem, znajdziesz dalej. O co chodzi z tymi wskazówkami? W idealnej sytuacji bohaterowie stoją słuchając głodnych kawalków Hornmana, ale równocześnie rozglądają się za jakimś wyjściem z sytuacji. Wówczas ci, którym powiedzie się Trudny test Wypatrywania, dostrzegą na ekranie jednego ze stojących w sali komputerów komunikat: "Procedura zanurzenia pacjenta w roztworze zawieszona. Naciśnij ENTER, żeby kontynuować. Naciśnij ESC, żeby przerwać." Bohaterowie muszą załapać, że naciśnięcie ENTER pograży Hornmana w cieczy, którą ten chciał ich potraktować. Tylko w jaki sposób zrobić to szybko, zaskakując NAZISTę? Klawiatura znajduje się w odległości prawie trzech me-

trów, więc najszybszy będzie rzut przedmiotem. Aby trafić we właściwy klawisz, trzeba wykonać Bardzo Trudny test Rzucania. Jeśli test się nie powiedzie, a na dwóch kostkach wypadło 20, ewentualnie jeśli przedmiot był za duży, wcisnięty zostanie klawisz ESC i rozwiązanie z komputerem odpada definitywnie.

Do komputera można również błyskawicznie podbiec i wcisnąć dobroczynny klawisz. Jednak jeśli bohater chce ubiec Hornmana, musi zadziałać błyskawicznie. Zdanie Cholerne trudnego testu Zręczności to nie w kij dmuchał, ale jeśli ktoś się podejmie, opisz całą akcję tak, jakby była widziana w zwolnionym tempie.

Pozostaje jeszcze wspomnieć o najgorszej metodzie rozprawienia się z Hornmanem. Jeśli nie ma innego wyboru, trzeba będzie zrobić to tradycyjnie. NAZISTA musi wreszcie wyjść ze swojego klosza i wydostać się z pomieszczenia tą samą drogą, którą przyszedł. Jeśli bohaterowie są ślepi, będzie miał ułatwione zadanie. Być może bohaterowie pozornie zgodzą się przyłączyć do zaślepionego cudowną przemianą Hornmana i zaczekają na lepszą okazję, być może wymyślą jeszcze coś innego. Trudno przewidzieć, jakie okoliczności zajdą na sesji. Nie zapomnij tylko o Veronice! Jeśli bohaterowie nie pozbyli się jej w służbie odkażającej, może jeszcze sporo namieszać!

Zakończenie przygody

Gdy drużyna upora się z przeciwnikami, czego jej życzę z całego serca, rozpocznie się najprzyjemniejszy etap przygody. Czas na nagrodę, a tym razem nie będą to góry gambli, ani wdzięczność uratowanych przed mutkami farmerów, ale szansa na odmłodzenie się i powstrzymanie procesu



starzenia przynajmniej na kilkanaście lat. Bohaterowie mogą skorzystać z maszynerii, ale zanim to się stanie, ponownie spotkają się z Saemusem. Stary Murzyn opowie dokładnie historię sprzed lat i stwierdzi, że tamtym razem nie poddał się kuracji i tym razem również nie zamierza tego uczynić. "Szwiat jeszt dosztatecznie pouombany bez takich wynauaszków. Jesztem pewien, że nie mam zamiaru oguądać tego chorego szwiata dłuzej niz kluka lat. Poza tym patscie co ta machina pouobiua z tymi lućmi". Jeśli bohaterowie chcą poddać się kuracji, Murzyn nie będzie ich powstrzymywał, ale chyba jakieś poczucie winy zostanie. Pamiętaj również, że ceną za młodość jest częściowa amnezja. Porozmawiaj chwilę z każdym z bohaterów i przypomnij mu wydarzenia z historii postaci i poprzednich sesji. Musisz każdemu uzmysłowić, że ma coś do stracenia.

Działanie oślepiającego wirusa, na szczęście skończy się po jakimś czasie i drużyna postanowi wreszcie wyjść na zewnątrz. Na dziedzińcu świątyni zgromadzili się wszyscy mutanci mieszkający w Zaginionym mieście, zarówno ci lojalni, jak i ci, którzy poszli kiedyś za Eliaszem. Są uzbrojeni i najwyraźniej czekają na jakiś znak ze świątyni, pewnie sygnał do walki, ponieważ są uzbrojeni jak na wojnę. Na czele "złych" mutków stoi Eliasz. Widać, że bardzo potrzebuje powtórzenia kuracji, ponie-

waż jego ciało straszliwie się postarzało. Prorok wygłasza płomienne kazanie, w którym rozkazuje swoim podwładnym rozpoczęcie walki, ale najwyraźniej zmiany jego wyglądu nie wzbudza ją zaufania.

Kiedy bohaterowie wyjdą z piramidy, wszystkie oczy zwrócą się w ich kierunku. Słychać będzie tylko Eliasz, miotającego klątwy i nakazującego zaatakowanie intruzów. Ale Lud Miasta stoi tam, gdzie stał. Jeśli bohaterowie odmłodzili się, wrażenie będzie jeszcze silniejsze, ale nie jest to konieczne. Właśnie zwycięsko wyszli ze świątyni. W tej chwili to oni rządzą sytuacją i każde ich słowo będzie prawem. Tego wieczora Lud Miasta jest na każde ich skinienie, powinni tylko przemówić i wydać polecenia. Najpewniej na początek każą coś zrobić z Eliaszem i to będzie smutny koniec proroka, którego zdradziło nawet własne ciało.

Co zostanie po przygodzie? Przyjaźń z Saemusem, wiedza o zaginionym mieście i dar młodości. W wielu historiach przygodowych cudowny obiekt pożądania na koniec ulega zniszczeniu, albo przepada. Tymczasem Rebis pozostał nienaruszony. Być może w jednej z następnych przygód znów poprowadzisz bohaterów do Zaginionego Miasta?



Czy wykonaliśmy zlecenie?

Pan Cantano z Miami wynajął bohaterów w konkretnym celu - mieli oni odnaleźć drogę do Zaginionego Miasta i powrócić z ukrytymi tam skarbami, albo dokładną mapą umożliwiającą dotarcie tam większej grupie. Tymczasem w ruinach gambli jest tyle, co kot napłakał, a prawdziwy skarb - Rebis, jest znaleziskiem bardzo niezwykłym. Na koniec przygody bohaterowie powinni postanowić, z czym wrócą do bossa (jeśli w ogóle wrócą). Czy zechcą oddać cudowny aparat w brudne łapska mafioza z Miami, czy zmyją się i więcej nie pokażą Cantano na oczy, czy też wymyślą jakąś bajkę, że na przykład nie potrafili znaleźć drogi do Zaginionego Miasta?

Każdy wybór ma swoje konsekwencje. Na przykład oszukany Cantano stanie się wrogiem drużyny, a jeżeli dostanie mapę do River Bank, bohaterowie skażą na zagładę Lud Miasta. Ta decyzja to zarazem otwarcie następnej przygody - masz już gotowe wprowadzenie dla bohaterów.



BOHATEROWIE NIEZALEŻNI





Saemus Bico Washington

Murzyn nie wygląda zbyt apetycznie. Jest bezzębny, ma przerzedzone włosy, spod pokrytej wrzodami skóry wyraźnie przebijają się grube żyły. Ogólnie Saemus sprawia wrażenie, jakby jedną nogą stał w grobie. Facet nigdy nie rozstaje się ze skórzanym kapeluszem, koszulką z napisem "PRACOWNIK ROKU" i bumerangiem. Zawsze gdzieś w pobliżu czai się gankor - albinos o wdzięcznym imieniu Białas.

Saemus jest zręcznym dziadem, nie pozbawionym jednak życzliwości dla ludzi. W gruncie rzeczy to bardzo mądry gość, doświadczony i rozsądny. Ponieważ nie ma zębów, jego seplenienie może być wkurzające, podobnie jak cyniczne docinki, ale na pewno bohaterowie zrozumieją w końcu, że treser zwierząt może być dobrym przyjacielem.

Profesja: Treser Zwierząt

Współczynniki: Budowa: 12; Zręczność: 14; Charakter: 15; Percepcja: 14; Spryt: 15

Choroba: kilka chorób charakterystycznych dla Miami

Sława: 2

Umiejętności: Kondycja 2; Pływanie 2; Wspinaczka 2; Broń ręczna 2; Bumerang 8; Opieka nad zwierzętami 6; Morale 3; Odporność na ból 3; Leczenie chorób 3; Historia 4; Wyczuwanie kierunku 5; Tropienie 5; Nasłuchiwanie 2; Wypatrywanie 3; Łowiectwo 4; Znajomość terenu (dżungla) 4.

Cechy i Sztuczki: Bestia; Ja już swoje odchorowałem; Wracający bumerang; Wyczuwanie emocji zwierząt

Ekwipunek: bumerang, nóż, przedmioty potrzebne w wędrówce (krzesiwo i hubka, wodoodporny pled, itp.)

Białas

Gankor należący do Saemusa jest biały, ale poza tym nie różni się od stworzeń swojego gatunku. Czasami sprawia wrażenie, jakby przejął od swojego pana zamilowanie do czarnego humoru, ale to tylko specyfika tresury.

Współczynniki: Agresja 12 / 5; Spryt 8; Zręczność 10; Ruch: 1 segment - 3 metry, Limit obrażeń: 1 Krytyczna i 2 Ciężkie, Pancierz: Lekki;

Akoje: Cios ogonem (3 segmenty, obrażenia Lekkie), Ugryzienie (2 segmenty, obrażenia Lekkie), Blok (1 segment);

Eliasz

Prorok Zaginionego Miasta, niezły buhak i ogólnie niezbyt sympatyczny facet. Jest bardzo przebiegły, ale dziwaczne wychowanie, które odebrał i kompleks wyższości najwyraźniej przyćmiewają jego zdolności jasnego myślenia. Eliasz wygląda na młodego, nie wyróżniającego się niczym szczególnym mężczyznę, zaskakująco zdrowego jak na Miami. Chodzi w stroju kultysty, zniszczonym przez długoletnią wędrówkę w poszukiwaniu Zaginionego Miasta.

Podczas spotkania z bohaterami Eliasz będzie udawał religijnie zaangażowanego, chociaż niezbyt bystrego młodzieniaszka, ale pamiętaj, że jest dużo starszy niż bohaterowie - odmłodził go Rebls.

Profesja: Kaznodzieja Nowej Ery

Współczynniki: Budowa: 10; Zręczność: 9; Charakter: 17; Percepcja: 7; Spryt: 14

Choroba: Brak

Sława: 1

Umiejętności: Kondycja 4; Pływanie 3; Broń ręczna 1; Perswazja 7; Zdolności przywódcze 8; Postrzeganie emocji 4; Błef 6; Morale 4; Niezłomność 5; Historia 3; Ukrywanie się 3; Znajomość terenu (dżungla) 4

Cechy i sztuczki: Walkabout; Amen, Inspiracja

Ekwipunek: habit, ciężki kostur, nóż, przedmioty potrzebne w wędrówce (krzesiwo i hubka, wodoodporny pled, itp.)

Veronica Washington

Veronica jest "sprawiedliwą niewiastą", to znaczy niczego jej nie brakuje. "Warunki" zapewniła jej matka natura, a dobroczynne działanie Rebisu odmłodziło ją i dało kobiecie drugą szansę. Ta długonoga blondynka jest bezwzględna i podstępna, tym bardziej, że w ciągu długiego życia jako Łowczyńi zdołała zgromadzić spore doświadczenie. Pamięta świat sprzed wojny, więc służy NAZistom radą w kwestii dawnych czasów. Veronica sądziła, że jej mąż - Samus - nie żyje, więc gdy ponownie zobaczy Tresera, Zwierząt, po raz pierwszy od bardzo dawna zaczęła się bać. Ale strach tylko nieznacznie ograniczy jej możliwości.

Profesja: Łowca

Współczynniki: Budowa: 12; Zręczność: 13; Charakter: 13; Percepcja: 14; Spryt: 15

Choroba: Brak

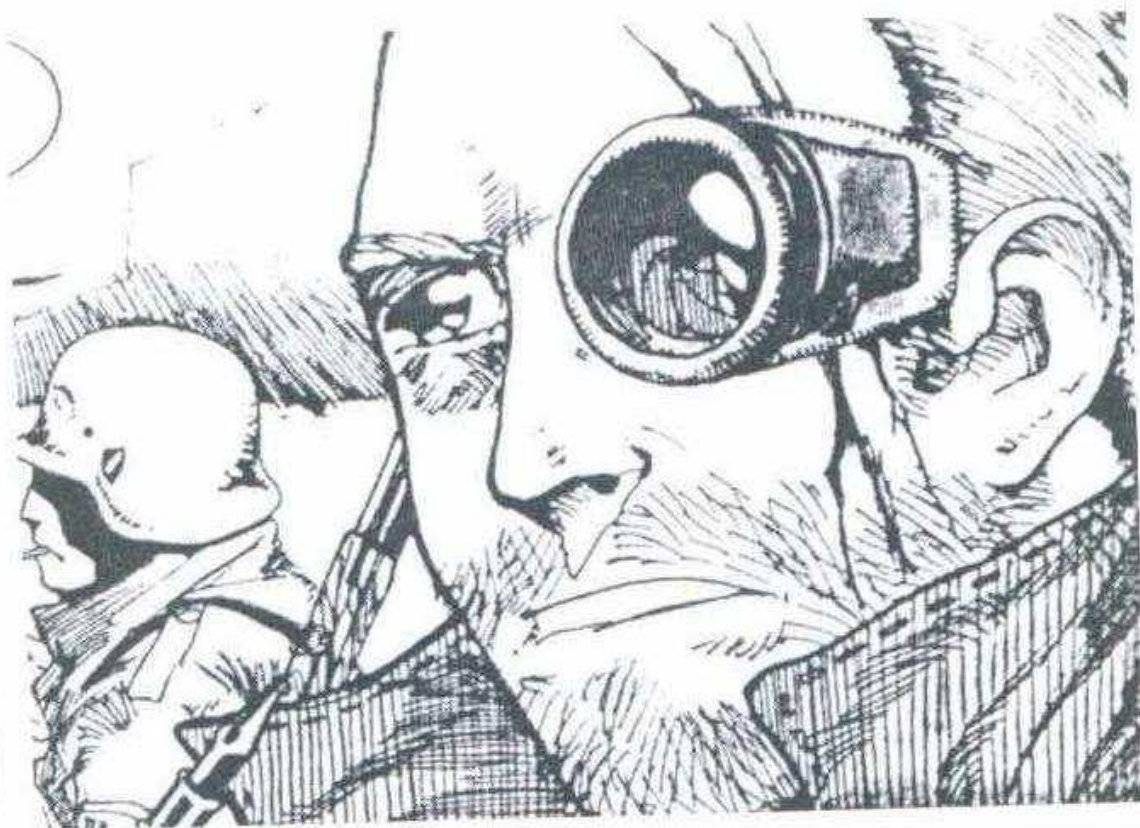
Umiejętności: Kondycja 5; Pływanie 4; Broń ręczna 3; Bumerang 5; Zastraszanie 2; Bieł 2; Odporność na ból 3; Historia 5; Wyczucie kierunku 4; Tropienie 2; Nashuchiwanie 3; Wypatrywanie 3; Skradanie się 4; Ukrywanie się 2; Czułość 3; Łowiectwo 4; Znajomość terenu (dżungla) 4

Cechy i sztuczki: Walkabout; Nieugięta, Marsz forsowny

Ekwipunek: bumerang, dwie paczki Lucky Strike'ów; nóż, 18 szt. multiwitamin, krem na zmarszczki.

Marvin Hornman

Szef NAZI i przywódca wyprawy mającej odnaleźć Zaginione Miasto jest człowiekiem złym. Pochodzi ze starej niemieckiej rodziny o nazistowskich przekonaniach. Facet wygląda bardzo





aryjsko - jest wysokim, solidnie zbudowanym blondaskiem o niebieskich oczach. Ma paskudny zwyczaj wplatania niemieckich słów do wypowiedzi - ten nawyk przejęła część jego podwładnych.

Hornman jest opętany obsesją wy-czyszczenia kontynentu ze wszelkiego plugastwa, czyli mutantów, degeneratów, włóczęgów i mieszkańców nędznych miasteczek. Przezornie nie wspomina nic o Molochu. Jeśli chodzi o ma-nię wielkości może się równać z Elia-szem, chociaż najpewniej uznałby pro-roka za element nieczysty ze względu na zaburzenia psychiczne.

Profesja: Żołnierz

Współczynniki: Budowa: 14; Zręcz-ność: 14; Charakter: 18; Percepcja: 10; Spryt: 12

Choroba: Brak

Śława: 1

Umiejętności: Kondycja 3; Bijatyka 2; Broń ręczna 2; Pistolety 4; Karabiny 5; Zastraszanie 5; Zdolności przywódcze 7; Odporność na ból 4; Niezłomność 6; Morale 8; Czujność 2.

Cechy i sztuczki: Rutyna, Znaczące chrząknięcie, Zły, Zakrzyczeć na śmierć

Ekwipunek: mundur polowy ze swa-styką na ramieniu, kamizelka kulood-porna (lekki pancerz na korpusie), M16, Desert Eagle, po 60 sztuk amunicji do każdej broni, nóż, nieśmiertelnik.

Wolf

Jest cyborgiem i najlepszym z żołnie-rzy NAZI, a przez to pupilkiem Horn-mana. Jeśli chodzi o życie emocjonalne i intelektualne, w porywach osiąga po-ziom sztachety w płocie, ale komu to przeszkadza? Wolf wygląda jak potwór i nawet kiedy nie widać jego usprawnień cybernetycznych, sprawia wraże-nie kogoś nieludzkiego. Cechuje go śle-pa lojalność wobec Hornmana oraz wola

walki. W mózgu tej maszyny do zabija-nia nie ma miejsca na nic więcej.

Profesja: Żołnierz

Współczynniki: Budowa: 17; Zręcz-ność: 14; Charakter: 15; Percepcja: 6; Spryt: 7

Choroba: Brak

Śława: 1

Umiejętności: Kondycja 6; Bijatyka 7; Broń ręczna 7; Pistolety 2; Zastraszanie 8; Odporność na ból 6; Niezłomność 4; Morale 7

Cechy i sztuczki: Rutyna, Zły; Gar-da; Rozróżba; Zamach

Ekwipunek: mundur polowy ze swa-styką na ramieniu, cyber-usprawnienia (stalowy bark, pancerna ręka), oliwiarka, 4 mikrobaterijki, nieśmiertelnik

Urahuma

Wódz Ludu Miasta, najmądrzejszy z mutantów, pomimo odpychającego wy-glądu jest bardzo ludzki w zachowa-niach. Mężny w bitwie, wrażliwy w rozmowie, służy dobrymi radami i nie daje się łatwo oszukać. Bohaterów może zwieść wygląd małpoluda, ale gdy po-rozmawiają z nim dłużej, zobaczą w Urahumie plemiennego mędrca.

Profesja: Szaman

Współczynniki: Budowa: 9; Zręczność: 13; Charakter: 15; Percepcja: 13; Spryt: 13

Choroba: Brak

Umiejętności: Kondycja 2; Bijatyka 2; Broń biała 3; Proca 4; Perswazja 5; Zdolności przywódcze 6; Postrzeganie emocji 3; Odporność na ból 2; Niezłomność 4; Leczenie ran 3; Znajomość tere-nu (ruiny) 4

Cechy i sztuczki: Nauczyciel

Ekwipunek: proca, pałka



Zbir

Zbiry to mięso armatnie i przeszkoda dla bohaterów, ale niezbyt wymagająca. W wolnym czasie mogą być miłośnikami opery, właścicielami ogródka z kapustą albo posiadaczami kolekcji magazynów o broni, ale pech chciał, że w przygodzie pojawiają się w roli chłopców do bicia.

Charakterystyką zbirów możesz się posłużyć podczas spotkania z następnymi na bohaterów bandziorami. Jeśli zajdzie potrzeba, takie same statystyki będą mieli również ochroniarze Cantano.

Profesja: Ganger

Współczynniki: Budowa: 12; Zręczność: 12; Charakter: 10; Percepcja: 10; Spryt: 8

Choroba: każdy choruje na coś innego

Umiejętności: Bijatyka 3; Pistolety 2; Karabiny 1; Zastraszanie 2; Odporność na ból 2

Cechy i sztuczki: Odważny czy głupi

Ekwipunek: kilka tabletek na swoją chorobę, samopał lub rewolwer i do pięciu sztuk amunicji, nóż

Żołnierz NAZI

Żołnierze NAZI są oddani ideom swojego fuhrera, przynajmniej w większości, bo kilku z nich nie obchodzi ideologia, chcą sobie tylko postrzelać i żyć na przyzwolonym poziomie. Ci faccy są dobrze wyszkoleni i potrafią strzelać, ale ich największą zaletą jest wysokie morale. Jeśli ni-

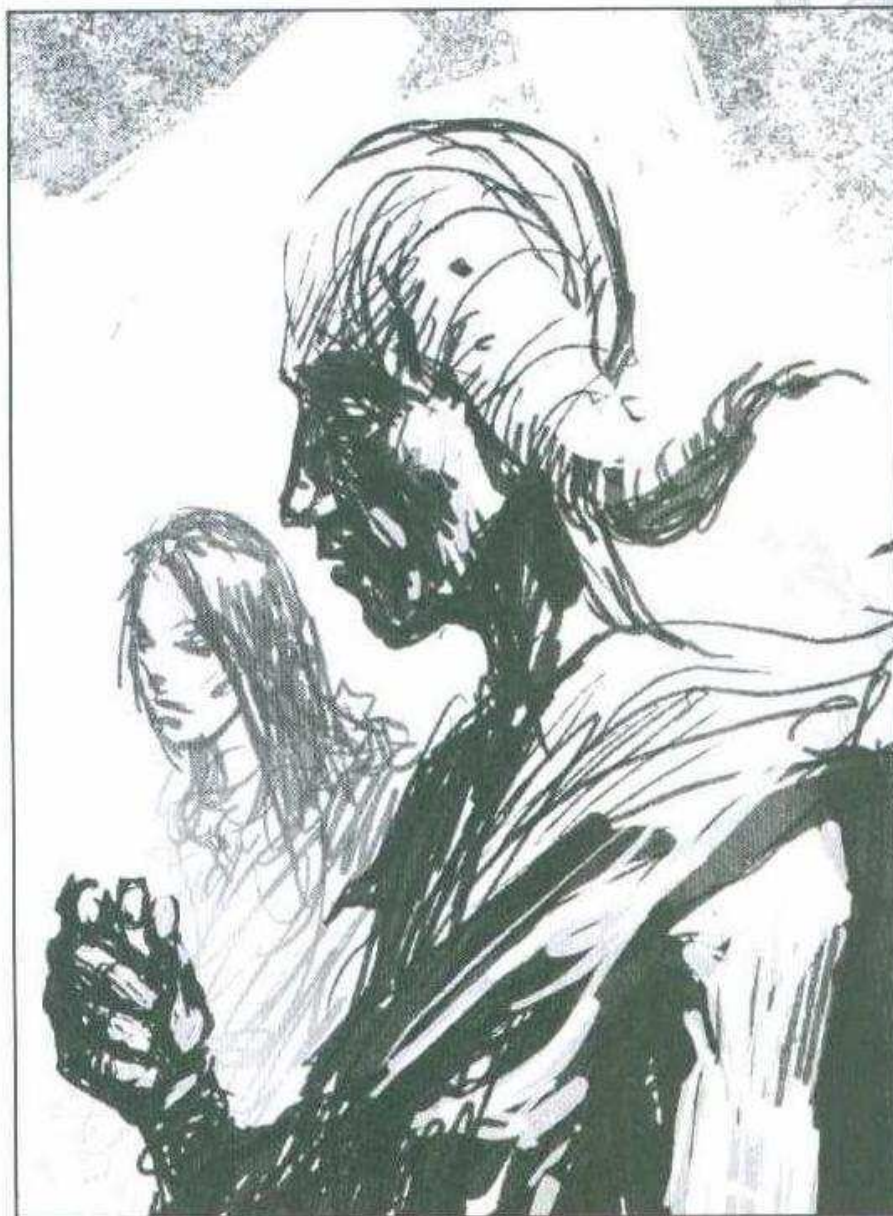
gdy nie stosowałeś reguł morale, najwyższy czas pokazać bohaterom, że przeciwnika nie trzeba koniecznie wybić do nogi, wystarczy pozbawić go woli walki. Wszyscy NAZI ubrani są w mundury amerykańskiej armii, ale ich wyposażenie jest dosyć przypadkowe i różnorodne.

Profesja: Żołnierz

Współczynniki: Budowa: 13; Zręczność: 11; Charakter: 9; Percepcja: 11; Spryt: 9

Choroba: większość jest zdrowa

Umiejętności: Kondycja 3; Bijatyka 2; Pistolety 2; Karabiny 3; Odporność na ból 2; Morale 3; Pierwsza pomoc 1





Cechy i sztuczki: Rutyna.

Ekwipunek: mundur polowy ze swastyką na ramieniu, M16 lub M14 lub Springfield i 2k20 sztuk amunicji, nóż, żelazne racje żywności, nieśmiertelnik.

Lud Miasta

Mutki mieszkające w Zaginionym Mieście należą do pierwszej generacji. Są twórcami posiadającymi cechy zwierzęce, niedoskonałymi i ograniczonymi. Tęsknią za Molochem, chociaż w ogóle go nie pamiętają. W tej przygodzie mutanci robią za dzikusów, więc opisując małpoludów możesz się posilkować stereotypami z filmów i książek. Pamiętaj, że chociaż stwory nie są zbyt rozgarnięte, potrafią dobrze bić się swoimi włóczniami i maczugami.

Profesja: Wojownik plemienia

Współczynniki: Budowa: 14; Zręczność: 10; Charakter: 7; Percepcja: 12; Spryt: 5

Choroba: Brak

Umiejętności: Kondycja 4; Bijatyka 3; Broń biała 4; Rzucanie 5; Odporność na ból 5; Znajomość terenu (ruiny) 4

Cechy i sztuczki: Szybki rzut lub Zamach

Ekwipunek: pałki, włócznie, oszczepy, itp.





NEUROSHIMA: ZAGINIONE MIASTO

(...) więc jak już cholerne aligatory zostały w tyle, a Jack przestał się drzeć i wreszcie można go było zacząć zszywać, okazało się, że obserwuje nas gromada gości w zielonych ubrankach. I powiem ci, bracie, że obserwowali nas oni przez muszki swoich spluw.

"Naziści! Przecież drę się od kwadransa, że śledzą nas naziści!" - po odkneblowaniu wrzask Jacka znowu nabral mocy, a dodatkowo sensu...

Przed tobą przygoda, której akcja rozgrywa się w dżungli i na bagnach Florydy. Gracze odpoczną od radioaktywnych pustkowi i zagłębią się w świat złowroglej zieleni. Celem BG jest dotarcie do tytułowego Zaginionego Miasta. Wcześniej muszą poradzić sobie w Miami, spenetrować szeregi tajemniczego kultu i odpowiednio dobrać przyjaciół. Wrogowie znajdują się sami - pojawiają się między innymi kultysty, naziści, mutanci oraz twory Neodżungli. Wszyscy tu starają się odnaleźć wskazówki prowadzące do upragnionego celu, rozwikłać chroniące tajemnicę zagadki i uniknąć niebezpieczeństw na drodze. Kto kogo uprzedzi i kto zgarnie ostateczną wygraną? No właśnie, kto...?

Minikampania wystarcza na rozegranie minimum dwóch 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