

Cel: R.E.P.L.I.K.A.N.T. *

Ten scenariusz jest prosty jak przysłowiowy świński ogon. Wyznaczony cel jest mało skomplikowany, a wróg dobrze znany. Nic dodać, nic ująć - typowy post-nuklearny killer na graczy, gdzie kule będą latały nisko i gęsto, a piasek nie będzie nadążał z wchłanianiem przelanej krwi. Pisząc go jednak nie mogę powstrzymać się przed życzeniem graczom szczęścia, a Mistrzowi Gry wiele zabawy. Chcieli wyzwać to je mają...

Bohaterowie

Gracze mogą się wcielić albo w grupę najemników, którzy za garść gambli postanowili nadstawić swoje karki, albo w grupę żołnierzy, którzy otrzymali rozkaz wykonania zadania specjalnego, od którego będą zależeć losy wojny z Molochem. Ważne jest to, by była to grupka o nie ostatnich zdolnościach bojowych oraz by każdy jeden z osobna wiedział, gdzie jest lufa a gdzie spust i nie bał się strzelaniny.

Miejsce akcji

Fort na granicy z Molochem a potem tereny przygraniczne, gdzie ciężko powiedzieć kto rządzi - Moloch czy ludzie. Smrodliwość jednak przekracza wszelkie granice więc zapewne to ziemie Molocha, choć brak tu stałych elementów jak pajęczyny kabli i cały ten industrialny krajobraz.

Cel

Gracze mają przywieźć żywego lub martwego, nie ważne w jakiej postaci, replikanta, czyli najnowszy cud pokręconej technologii Molocha. Replikanci to nowum na polach bitew, więc dowództwo chce jak najszybciej poznać jego możliwości i dowiedzieć się jak najłatwiej je rozpierniczać. Cel więc jest prosty, z wykonaniem może być gorzej...

Zaczynamy od pracy domowej.

Idziemy do pomieszczenia z kranem. Odkręcamy wodę. Przypominamy sobie o zabrananiu magnetofonu lub innego ustrojstwa do nagrywania dźwięków. Bierzymy też kawał bardzo szeleszczącego papieru lub folii. Nagrywamy poniższy tekst i co chwilę szeleścimy do mikrofonu udając zakłócenia. W większości magnetofonów mikrofonu nie ma i nagrywa się przez głośnik. Niska jakość nie powinna przerażać bo to ma być raport z pola bitwy. Zaczynamy gardłowym głosem i staramy się gadać jak najlepiej, urywanym zmęczonym głosem:

"Zdycham... Nikt mi już nie pomoże.. Szkoda, że nie mam porcji Tornada, może umarłbym szczęśliwy. Nic, dam se radę i bez tego. Dobrze, że przydzielili żołnierzom walczącym z Molochem dyktafony, teraz wiem po co. Może dzięki mnie nie zginie już żaden młody chłopak. Wszystko zaczęło się dziś około 4 nad ranem. Piękna pora na atak. Nie powiem, byłem przygotowany na Molocha. Nie byłem przygotowany na to, co zobaczyłem (kaszel, odgłos spluwania)... Kurna, zaatakowali nas żołnierze, tacy jak my... to na pewno nie były maszyny, to byli zwykli ludzie... no może nie tacy zwykli, bo co drugi trzymał CKM. Nie dość że trzymał, to jeszcze sobie spokojnie szedł i strzelał do nas. Na szczęście moi chłopcy nie byli ciotami z Njujorku, to doborowa jednostka z Appalachów, godni nosić nazwiska swoich rodów. Cieliśmy się z tym czymś długo, na szczęście byliśmy dobrze okopani, ale te ścierwa jakoś nie chciały padać. U nas było gorzej. Dopóki żył Doc, jakoś sobie dawaliśmy radę, ale ten głupek biegał do każdego rannego no i w końcu jeden z tamtych go dorwał. To osłabiło morale naszych ludzi. To, albo fakt, że te gnojki nawet jak dostały, to po jakimś czasie wstawały.

W końcu skończyła się nam amunicja... (odgłos kaszlu). Nie zostawiliśmy sobie nawet jednej kuli żeby godnie umrzeć... I wiecie co te gnoje zrobiły? Kurna, nie uwierzycie mi... Oni nas zaatakowali bagnietami. Dziwne? To jeszcze nic. Te gnoje próbowały nas zagryźć. Kurna, ZAGRYŻĆ! Tego jeszcze nie widziałem, mimo dwóch lat walki z mutantami na pustyni. No i w końcu do nas doszły, zalały nas ilością mięsa i nas pozabijały. Gryźli, dusili i w ogóle. Pozabijali wszystkich. Mnie jeden z nich odgryzł rękę. Zemdlałem i chyba tylko dlatego jeszcze żyję. Żadnego śladu po tym co nas

zaatakowało. To też dziwne, w końcu Moloch zawsze zmienia zajęte miejsce. Ja zdycham, czuje to z każdym oddechem, ale powiem jeszcze dwie rzeczy. Po pierwsze, pułkownik McGlothlin – jest z pana kawał drania... Po drugie, to co nas zaatakowało, to jakaś nowa generacja maszyn. Wiem to, bo jak odgryzał mi rękę to sobie obejrzałem go. Wyglądał zupełnie jak każdy z ludzi, ale jego oczy... (odgłos kaszlu) ...jego oczy były straszne. Widać było przez nie, że nie ma już w sobie nic z człowieka, w środku miał tylko przekładnie i układy scalone. Moloch ściąga z ludzi skórę i ubiera w nie swoje roboty... tylko czemu każe im nas gryźć... (rżenie, kaszel i cisza)"

No i mamy wspaniałe intro do sesji. Podczas odprawy, gdy będziemy mówić graczom co mają zrobić puszcza im to i już rodzi się klimat. Przynajmniej taką mam nadzieję.

Początek

Jak zwykle wrabiamy graczy zapraszając ich na zebranie z dowódcą fortu. W zależności czy mamy do czynienia z żołnierzami czy najemnikami, tak dobieramy wypowiedź, marchewki i kije, by się zgodzili pójść i jak dobrzy juhasi przyprowadzić zbłąkaną „replikancką owieczkę”. Proste, jeszcze raz w skrócie: postacie graczy się przejmują, obiecują zwyciężyć, dostają trochę amunicji i sprzętu (ale bez przesady, mają znaleźć tylko replikanta a nie rozwalić samo centrum Molocha).

Teraz filmowe ruszenie brykami i w drogę. Replikant czeka ...

Po drodze

Wiele rzeczy się może zdarzyć. Poniżej podaję kilka pomysłów na przeszkadzajki.

1. Dzicy – widzicie pielgrzymkę dzikich ludzi z tatuażami plemiennymi, dziwną bronią. Idą w kierunku Molocha. Łączy ich jedna rzecz, wszyscy wydają się mocno wycieńczeni chorobami.

Wszędzie widać drgawki, wysypki, obrzęki i wrzody. Gracze widzą pierniczoną procesję trędowatych, zebrani chyba z całego obszaru Stanów. Oni tylko idą, a potwory i strażnicy Molocha zdają się ich nie zauważać. Gdzie idą, i dlaczego śpiewają pieśni ku czci Molocha Uzdrowiciela i Pocieszyciela Strapionych, nie wiadomo. Jedno jest pewne, goście są tak chorzy, że nikt przy zdrowych zmysłach nie oddawałby im leków. Im już tylko śmierć może pomóc. Albo Moloch...

2. Na niebie są ptaki. Wielkie, czarne sępy, które tylko czekają na ofiarę. Pod skrzydłami widać jakieś srebrzyste metaliczne błyski. Pikują! Wzmacniane niklem skrzydła, ostrza kościane na brzegach, pazury pokryte chromem. Co to jest?! No tak, Moloch eksperymentuje na ptakach. Ciekawe, czy oczy mają podłączone do nadajników i reszta menażerii już tu biegnie...

3. Nuda, nic się nie dzieje. Wężę wygrzewają się na słoneczku, w piasku wesoło zagrzebuje się skorpion. Słońce spoza rdzawych chmur wydaje się darzyć wszystkich swoim ciepłym, pomarańczowym blaskiem. Nuda, można iść dalej. Te, czemu te wszystkie cholerstwa zaczynają uciekać? No co, jest siesta, walką zajmiemy się jutro. Co, mówisz, że na wydmy pokazał się jakiś czołg i wbija słupy a za nim kolejny rozciąga sieć łączności? To nie nasi, to chyba Molochowe. Nie będziecie chyba stać bezczynnie gdy mechaniczne gnojki rozszerzają swoje królestwo?

4. Widzę wodę, naprawdę na horyzoncie widać oazę. To nie jest fatamorgana, no co ty, znam się na tym. Już niedaleko, jakie piękne. (po dotarciu do widoczku gracze zauważą że to wielki billboard ze zdjęciem oazy sprzed wojny, ma ze sto metrów długości i ze 20 wysokości, a brzegi z aluminium świetnie wpasowują się w krajobraz. Z kilometra nie odróżnisz od rzeczywistości.) Hej, za nim coś jest. Coś szumi. Nie, to nie woda - to chyba jakiś mechanizm prostuje wysięgniki. (atak potworka Molocha;))

5. Co to za kurzawa nad tamtą fabryką? Nie wierzę, Moloch nie potrafi zabezpieczyć się przed ogniem! No tak, jak się pali tony syfu, a potem sadza osadza się na wszystkim, to byle iskra lub soczewka powietrzna potrafi zapalić cały budynek. Widzicie, jak szybko się uwijają. Trzeba będzie o tym powiedzieć dowództwu naszych wojsk. Prawda stara jak świat, jak się nie da inaczej to ogniem gnoja. Już to widzę, najprostszy żywioł świata zabija superindustrialnego Obcego. Jest sprawiedliwość Boża na tym świecie.

6. Patrz tam! Coś błyszczy pod piaskiem. Trza to wykopać, graty zawsze się przydają i przynoszą gamble. No co, jakaś beczułka, to co że naostrzona z jednej strony. Przed wojną robili różne fikuśne naczynia. Nazywali to wazonem. Spokojnie, bo chyba coś się w środku rusza. Słyszę jakieś

przesuwające się zapadki. To się otwiera. Jakies cyferki migają...Ty, to niewypał... Spierniczamy, zaraz pewnie rąbnie...

Polowanie

Czas się zabawić. Po pierwsze, jedyne co gracze wiedza o Replikantach to to, co usłyszeli w nagraniu. Szukają więc czegoś co gryzie, ma bebechy z metalu i na pierwszy rzut oka wygląda jak człowiek. Na ziemiach nadgranicznych nie jest to jakaś dokładna charakterystyka. Pierwszy lepszy mutant lub cyborg wyglądają podobnie, więc zapewne gracze trochę sobie poszukają. W międzyczasie powinni zobaczyć masakryczne krajobrazy ziem zajętych przez Molocha. Poniżej znajdziecie tabelkę ze stałymi elementami i kilka słów, które mogą wam pomóc w opisie:

1. kabel bez początku i końca. Koszulkę ma z jakiegoś stopu, nie da się go przerąbać. Ale można ciągnąć. Z jednej strony jest luz.
2. transformatorownia – jakiś kabel robi in, inny out.
3. sterta półfabrykatów – dziwaczne kawałki profilowanych blach i płaskowników. Co z tego będzie, lepiej nie pytać.
4. martwy mechanizm, wokół niego uganiają się technolarwy, wymontowujące jeszcze użyteczne części. Moloch jest proekologiczny, stawia na recycling.
5. dół z fundamentem, wystają zbrojenia i miejsca na kable.
6. dymiący stos palących się fragmentów organicznych. Lepiej nie wiedzieć czym to było za życia.
7. technorzeźba – Moloch nauczył się od ludzi sztuki i stawia dziwaczne znaki graniczne. Jeśli to jest jego sposób komunikacji to nic dziwnego, że trzeba go zatłuc.
8. pozostawione części elektroniczne. Dobry technik coś z tego wygrzebie. Jeśli oczywiście będzie miał czas.
9. kałuża jakiegoś brudnego smaru czy oleju. Widać jakaś maszynka wybrała akurat to miejsce na wymianę płynów.
10. sterta złomu - coś ściągnęło tu złom z okolicy. Pewnie zaraz wróci...

Leże Replikanta

Teraz wyobraź sobie ową stertę złomu najrozmaitszych fragmentów maszyn. To jest znak, że replikant jest blisko. Bo to on ściągnął sobie sprzęt do udoskonalania swojej budowy. Z płaskowników będzie pancierz, siłowniki wsadzi się w nogi, ciągną wzmocnią dłonie. Kawały wiertel na palce zamiast szponów, szkłem wyłoży się grzebień na kręgosłupie. To jest raj dla takiego stwora. Tu gracze powinni go spotkać i pokonać. Jak? Nie wiem, ale inteligentne osoby najpierw przyjrzą się celowi. Zobaczą, jak żałosne jest to stworzenie w bezrozumnym pędzie do doskonalenia siebie, w tęsknocie do stworzenia z samego siebie, cudu mechanizacji. Potem może wcisną mu jakąś zabawkę z wlanym do niej kwasem albo wirusem. Tak jak pokonuje się smoki, „baran z siarką”. Tu potrzebne jest coś takiego samego. Nawet podrzucenie mu oleju z piaskiem może go zabić. Replikańcy są twardzi i mogą przyjąć w siebie masę różnorodnego sprzętu, ale należy pamiętać, że tworzą jeden organizm. Za dużo piasku i zatrą im się łożyska, kwas może wypalić uszczelki i zaczną się wylewać paliwo wprost do jego żołądka. To maszyna w fazie prób, prototypom może się zdarzyć zatarcie i mały wybuch. A kilka odpowiednio posłanych kulek dokończy sprawę.

A potem na bryki i wynocha. Jak szefowstwo zobaczy to zdębieje. Przypadek który się im trafił będzie miał pompę do węża ogrodowego zamiast serca i procek z konsoli do gier w mózgu. I jak pokaże sekcja, wszystko świetnie działało...

Coż, recycling ponad wszystko...Replikanci niczego nie marnują...

///

REPLIKANT

Replikanci to nowy rodzaj broni używany przez Molocha. Jeden z najgorszych jakie wymyślił. Na szczęście nie ma ich za dużo. Moloch nie tworzy Replikantów tak jak inne swoje maszyny. Dlaczego? Dlatego, że Replikant to żywy organizm, który został zarażony technowirusem,

zmutowanym i stechnicyzowanym szczepem wścieklizny. Po zarażeniu organy wewnętrzne ofiary zmieniają się w interfejsy, następne można już dodawać układy scalone wspomagające ich pracę, przekładnie, tryby, i w ogóle w maszyny poprawiające wszystko. Tworzy się żywy komputer, koniec z problemami z odrzutem przeszczepów. Replikant przyjmie wszystko, dołączając do swojego organizmu każdą część do mielenia ludzkiego mięsa jaką znajdzie. Zamiast serca, super wydajna pompa, zamiast języka spektrograf itd. Nanowirusy pokrywają kości metalem, rozbudowują układ kostny, by pomieścić coraz większe kawały sprzętu. Aż w końcu mamy mecha, coś czego się nie da nazwać inaczej jak pomiotem Molocha.

Są praktycznie nieśmiertelne, zabija je praktycznie celne trafienie z ciężkiej broni, najlepiej z wyrzutni rakiet. Inaczej wstają i idą walczyć dalej. Idą, żeby zarażać innych. Dlatego dążą do zwarcia, do walki twarz w twarz. Dlatego gryzą. Człowiek ugryziony przez Replikanta zaczyna się zmieniać. Może nawet umrzeć, ale jego organy zmieniają go w robota. I w mózgu pojawiają się wspaniałe nowinki prosto z łba Molocha – „podłącz tą piłę, zamień nerkę na ten filtr”. A potem taki zmarły Wujek John, pogryziony przez wściekłego pieska, pięć dni po pogrzebie wyłazi z grobu jako Replikant i zaczyna rzeź.

Problem to tylko energia, żrą więc wszystko: paliwo, baterie, ludzkie ciała, drewno. Wszystko na coś da się przerobić. Replikantów jest niewielu, bo większość w pewnym momencie chce sobie zamontować za duże ustrojstwo i umiera. Ale to tylko pierwsza generacja. Następna zapewne będzie wybierać rozsądniej. W końcu kocioł parowy to fajna rzecz ale gdy robi ci za pompkę to już daleko nie zajdziesz.

///

* - Rażąco Efektywna Podróża Ludzkiej Istoty Konwencjonalnej Atakująca Naszych Troopersów:o)

OON - opis lokacji

"Bóg Wszechmogący, Chwała, Alleluja, Nasz Bomba jest większa niż wasza"

"Mocne małe szwy..." Joe R. Lansdale

Jeszcze na długo przed tym, kiedy nasz świat zmienił się w tę kupę gówna, istniało przekonanie, że kto włada bronią masowego rażenia, ten rządzi światem. Mylono się. Ten jest zwycięzcą, kto nie zostanie pokonany, ten będzie rządził światem, komu uda się schronić przed Wielką Jedynką. Nazywam się Gregory Dowell i byłem szefem Ośrodka Obrony Nuklearnej w Kolorado.

schemat 1

OON był pozarządowym programem do spraw przeciwdziałania rozprzestrzenianiu się broni atomowej i wszelkich odpadów mających zgubny wpływ na środowisko. Prowadziliśmy także projekty nad pokojowym wykorzystaniem energii z rozpadu atomów. Jak widać, przyniosło to lepsze skutki niż projektowanie coraz to bardziej potężnych broni. Przeżyliśmy.

Jak co dzień, podjeżdżałem do miejsca pracy samochodem. Zanim zbliżyłem się do szlabanu, który warował jedyne wejście na teren otoczony siatką, położyłem przed szybą przepustkę. Strażnik dobrze mnie znał, ale dobrze rozumiałem jego obowiązki. I wtedy zrozumiałem, że coś jest nie tak. Nagle zauważyłem tłum pracowników wybiegających z głównego budynku. Pędzili w kierunku zachodniego skrzydła kompleksu. Bramki do schronu! Porzuciłem samochód w miejscu, w którym się zatrzymałem i pobiegłem za ludźmi. Coś niedobrego musiało się wydarzyć. Dopiero w tłoku dowiedziałem się najgorszego. Nadchodził koniec świata. W ten sposób mnie zastał, taki był początek dnia, w którym po raz ostatni widziałem stary porządek. Nadchodziła noc.

Ktoś, kto projektował wejścia do schronu musiał mieć nierówno poukładane pod sufitem. Ale też nikt nie spodziewał się, że do pomieszczenia mogącego utrzymać tysiąc osób, będzie się starało wdrzeć pięć tysięcy. Na placu przed ośrodkiem zaczęły rozgrywać się dantejskie sceny. Choć otwarto na oścież skrzydła bram, które mogły pomieścić ciężarówkę, ludzie zaczęli się tłuc między sobą o pierwszeństwo. Wielu z pracowników zakładu zostało zdeptanych. Jeszcze większe piekło rozgrywało się na klatkach schodowych. Część ludzi pakowała się do wind (zjeżdżając słyszeli jeszcze długo bicie pięści o zamykane drzwi), reszta zbiegała po schodach nie uważając nawzajem. Sporo osób straciło życie i tu - zagniecieni, przewróceni. Miałem szczęście. Dostałem się przez wejście numer 1 do klatki schodowej B. Zdażyłem wepchnąć się do windy.

schemat 2

Ludzie nie byli przygotowani na to, że w jednej chwili ich świat runie do góry nogami. Nie byli też przygotowani na spektakl, który sami sobie urządzili. Człowiek człowiekowi wilkiem. W windzie słyszeliśmy, przez szyby wentylacyjne, jak gdzieś niedaleko runął jeden z dźwigów. Widocznie nie wytrzymała zbyt wielkiego obciążenia. A może, od czasu kiedy schron został wybudowany, ktoś niedbale ją konserwował? Krzyki spadających śnią mi się do dziś.

Zanim system zamknął zewnętrzne wejścia, w schronie znalazło się nieco ponad siedemset osób. Siedem razy więcej pozostało na powierzchni, zdani na siebie. Na śmierć. Czy ktoś się smucił? Ci, którzy dostali się do środka gratulowali sobie nawzajem, śmiali się i cieszyli. Dopiero po chwili zauważyliśmy, że to był przejaw ich szaleństwa. Stracili panowanie, ich nerwy były w strzępach. Jakiś palant wyciągnął pistolet strażnika, któremu udało się zbiec wraz z nami i zaczął strzelać w tłum, po czym załatwił siebie. Do tej pory mamy kłopoty z psycholami. Pokryli się w szybach i w innych zakamarkach schronu. Co jakiś czas jesteśmy świadkami sabotażowych działań, albo brutalnych morderstw. Cały czas żyjemy w strachu, że znów pojawi się któryś z tych obłąkanych

straceńców. Ale to tylko jeden z problemów. Żyliśmy przekonaniem, że trafiliśmy do miejsca, w którym czeka nas ocalenie. Trafiliśmy do pułapki.

* * * * *

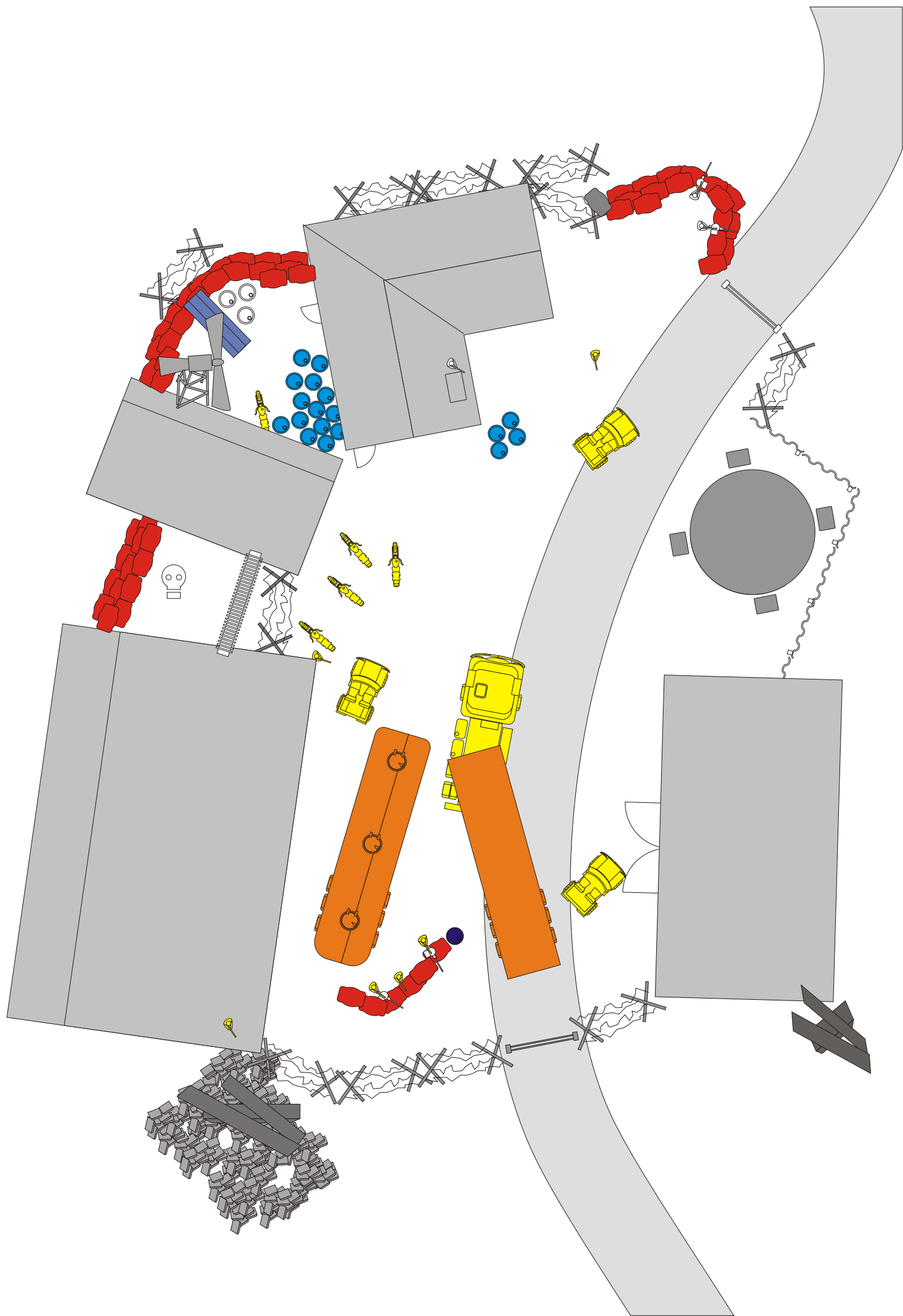
Zapewne oglądałeś takie filmy jak Cube czy Resident Evil. Witam, właśnie znajdujesz się w jednym z takich pomieszczeń. A właściwie w sieci pułapek. Ośrodek Obrony Nuklearnej pod Denver, tak jak wiele jemu podobnych, miał pod ziemią kompleks schronów na wypadek przecieku z reaktora, albo innych nieprzewidzianych okoliczności. Prowadziło do niego kilka wejść, oznaczonych numerami. Każde prowadziły do oddzielonych od siebie klatek (A, B, C i D), tak żeby rozdzielić ewentualny tłum i ułatwić drogę ewakuacji. Na klatkach z kolei istniały kolejne możliwości. Zjazd do podziemnych pomieszczeń windą, bądź zejście po schodach. Choć obie drogi są tak samo efektywne, ludzie w chwili zagrożenia nie myślą racjonalnie, lecz próbują wyjść z opresji najkrótszą i najszybszą drogą.

Tak było i tym razem, jednak nie okazanie bliźniemu pomocy w chwili potrzeby to ciężki grzech. W końcu odbił się czkawką na moim Narodzie ten wieloletni wyścig szczurów, chodzenie po trupach do celu, wszędobylski egoizm. Ciała współpracowników, pozbawione należytego szacunku nadal palają nienawiścią do zdrajców ze schronu. Podobno niejeden włóczęga zaciekawiony stanem schronu stracił życie przy tych wejściach.

Jeszcze gorzej przedstawia się sytuacja wewnątrz. Tutaj dał o sobie znać Moloch. Zwróciliście uwagę, kiedy Dowell wspominał o systemie zamykającym zewnętrzne włązy? Tu pojawia się prawdziwy problem. System to wewnętrzna sieć OON, który miał przejąć funkcje awaryjne w razie kłopotów. On steruje filtracją powietrza, energię i innymi strategicznymi obszarami działania schronu. Serce systemu zostało nazwane HAL, na pamiątkę jakiegoś starego filmu s-f. Co jakiś czas HAL dostaje zawrotu obwodów i wtedy robi się nieciekawie. Zamyka bądź otwiera niektóre przejście, odcina dopływ powietrza, albo pompuje parę o temperaturze kilkuset stopni Celsjusza, gasi światło, czy też uruchamia aparaturę laboratoryjną (schron został wyposażony w kopię pomieszczeń z głównego ośrodka, wraz z pomieszczeniami sanitarnymi, salą konferencyjną i laboratorium), wśród której znajdują się lasery zdolne do przecinania najtwardszych stopów.

Wśród mieszkańców schronu chodzą słuchy, jakoby ofiary spadającej windy przeżyły. A w każdym razie nie zginęły do końca. Jeden z młodszych pracowników zakładu, odważył się odsunąć któryś z zewnętrznych włączów. Jest to do chwili obecnej jedyna droga ze światem zewnętrznym, którą udało się nam otworzyć. Nie było go kilkanaście minut, po których wleciał do środka z powrotem i zaryglował włącz. Był ranny. Opowiadał o pół-ludziach, pół-maszynach, w których rozpoznał byłych współpracowników. W rzeczywistości to Moloch ożywił ofiary katastrofy windy, podczepiając do ich ciał wiele sztucznych urządzeń.

Tak na dziś dzień przedstawia się sytuacja podziemnego kompleksu Ośrodka Obrony Nuklearnej pod byłym Denver, w byłym stanie Kolorado. Ukrywający się w ciemnościach szaleńcy, zwariowany system, który może kontrolować całą elektroniką i podzielił wnętrze schronu na odseparowane od siebie części, wreszcie nieludzkie potwory strzegące wyjścia i wejścia. Zapas żywności już się kończy. Niech Bóg ma ich w opiece...



... a podobno na południu miało być lżej. A tu ni chuja! – Warknął ocierając pot zalewający mu oczy. Raz jeszcze popatrzył się na mapę i swojego kumpla, który odwzajemnił jego spojrzenie. Obaj siedzieli na skraju drogi, w cieniu starej stacji benzynowej i sączyli zawartość manierek. Komuś dobrać się do dupy jak tylko wróć. Jeśli dane będzie im wrócić...

Byli zmęczeni, głodni, zgrzani i coraz bardziej wściekli. Na siebie, że dali się wkopać w tę wycieczkę i na kumpli, którzy ich na nią wysłali. Mieli iść prosto resztkami starej międzystanówki do najbliższej osady. Miała być oddalona od ich pozycji zaledwie kilka godzin. Miała być.. I była... Tylko, że nie wzięli pod uwagę działalności gangersów lub mutantów w tej okolicy. Znaleźli tylko zrujnowane zabudowania i bielejące szczątki mieszkańców. Ruszyli dalej. Mieli cichą nadzieję, że do zachodu słońca przynajmniej znajdą jakieś schronienie. I wodę, której zapas im się powoli kończył. Może i człowiek umie przeżyć trzy dni bez wody. Oni jednak woleli tego nie sprawdzać.

- Rusz tyłek Will. Idziemy – rzucił wstając z ziemi. Poprawił wiszący na taśmie karabin. Jego towarzysz westchnął i również wstał. Jego poznaczona bliznami twarz jak zwykle wyrażała szczątkowe emocje.

- Jakies propozycje?

- Taa... – Raz jeszcze rzucił okiem na mapę – Jak się pospieszymy to dotrzemy do Plain Escape przed zmrokiem.

- Albo i nie – stwierdził Will wzruszając ramionami – Wiesz, co Nick? Jak tak dalej pójdzie zostaję w Dallas. Ten cholerny gruchot Murdoka nawalił o raz za dużo.

Nie odpowiedział. Ale rozumiał kumpla. Ciężarówka, którą się poruszali była wysłużonym, przerobionym do granic możliwości samochodem. Praktycznie wrakiem, o którym on sam żartował, że trzyma się w kupie tylko dzięki sile perswazji jej właściciela.

Ruszyli w dalszą drogę. Żaden z nich nie marnował już sił na bluzgi. Słońce prażyło niemiłosiernie, a widok rdzawo-czerwonego piachu pustyni nie dodawał im otuchy. No i cisza. Wszechobecna, doprowadzająca po pewnym czasie niesamowita cisza. Tak było wszędzie gdzie Moloch wytruł nie tylko ludzi, ale również zwierzęta i rośliny. Taki był prawie cały świat.

- Hej, stary – jego rozmyślanie przerwał głos Willa. Popatrzył na kumpla, który wskazał coś na horyzoncie. Mężczyzna przesłonił oczy dłonią i dostrzegł jakiś zamazany kształt wylaniający się z mirażu falującego powietrza i asfaltu. Po chwili wraz z malejącą odległością kształt nabierał ostrości i wyrazistości. Pickup stanął na wzniesieniu. Najwyraźniej jego pasażerowie czekali na dwójkę wędrowców.

Nick zmarszczył brwi – Komitet powitalny?

- Nie mam pojęcia – odpowiedział Will – Ale miejmy nadzieję że tak. Bo jeżeli to kolesie od gangersów... – Uśmiechnął się drapieżnie – Najwyżej nakarmimy ich zbłąkane duszyczki ołowiem – rzucił poprawiając taśmę kałasza.

Nick nie odpowiedział. Jego kumpel miał dziwne podejście do otaczającego świata i ludzi. Ale po ataku Molocha chyba każdy miał nie po kolei w głowie i mężczyzna przywykł do tego, że John Willard często gada jak nawiedzony. Jeżeli ktoś był normalny to się z tym chyba nie ujawniał. Tak było bezpieczniej.

Obaj stanęli w odległości 15 metrów od samochodu. Jego załoga składała się ze strzelca, który stał niedbale oparty o zamocowany na pace CKM i kierowcy, który siedział w środku i palił. Strzelec popatrzył się na nich leniwym wzrokiem. Nickolas stwierdził, że ta pozorna niedbałość to trick mający na celu zmyłkę. Kolesz z karabinem sprawdzał czy stanowią jakiegokolwiek zagrożenie. Wreszcie rąbnął dłonią w kabinę kierowcy i coś rzucił. Kierowca roześmiał się poczym wyrzucił niedopałek przez szybę, otworzył drzwi i wytaszczył cielsko z samochodu.

Wytaszczył było dobrym określeniem. Mężczyzna na oko miał bowiem ponad sto kilo wagi. I jak niechętnie zauważył Nick – w tłuszczu. Był też dosyć niski i wylewał się ze spodni i podkoszulka:

- Dobry panowie – rzucił niedbale uśmiechając się do nich szeroko – Mamy z Martym pytanko – dokąd i po co zmierzacie?

- Jak się da to do Plain Escape – powiedział Nick kontem oka patrząc się na Willarda – A jak się nie da to po prostu znaleźć najbliższą osadę, wiochę, cokolwiek zamieszkałego i mającego mechanika. Kumplom ciężarówka rozwaliła się na pustyni – wyjaśnił starając się mówić jak najbardziej przekonywująco. W sumie i tak była to prawda, ale wołał żeby tamci nie ubzdurali sobie, że oni chcą ich wykiwać.

Grubas popatrzył się na nich – Mechanika taa? Coś się wykombinuje – poczym uśmiechnął się jeszcze szerzej – Macie szczęście. Tak się składa, że my jesteśmy z Plain – powiedział z dumą w głosie – Dobra chłopcy. Zawieziemy was do tego „mechanika” – i śmiejąc się do siebie i wrócił za kierownicę. Odpalił silnik, wycofał i nawrócił samochód. Przez okno kiwnął im ręką żeby zajęli miejsce na pace.

Obaj mężczyźni popatrzyli się na siebie ze zdumieniem. Szczęście, szczęściem – to był fuks, że trafili na ten patrol.

Miasteczko Plain Escape było kiedyś bazą wojskową, a po ataku Molocha popadło w zapomnienie, dopóki spora grupa ludzi z ocalałych farm nie odkryła jej na nowo i nie przeniosła się tam. Stare budynki dostosowano do warunków mieszkalnych i roboczych. Nawet dla celów obserwacyjnych zaadaptowano starą wieżę lotniczą. Wzniesiono solidną zaporę przeciwko mutantom i gangersom. Miasteczko, które widniało na mapie było w rzeczywistości twierdzą.

Jak zauważył Nick wjeżdżając przez pilnie strzeżoną bramę mieli czego bronić. Dostrzegł prymitywny, ale działający szyb naftowy i ludzi krzątających się przy nim. Wołał nie rozglądać się zbyt uważnie by jego przewodnicy nie nabrali podejrzeń. Wymienił jednak pytające spojrzenie z Willardem. Tamten wzruszył ramionami.

Samochód zatrzymał się przed czymś, co kiedyś było budynkiem głównym bazy. Natychmiast obsiadła go piskząca gromadka dzieciaków wypytując się o patrol i o przywiezionych obcych. Marty zeskoczył do dzieciaków i przy wtórze krzyków i pisków zaczął im coś opowiadać, natomiast Grubas wysiadł i kazał dwójce nowoprzybyłych iść za sobą do środka budynku.

Wewnątrz było o wiele chłodniej niż na dworze, co Nick i Will przyjęli z olbrzymią ulgą. Gdy zapytali się Grubasa, po co ta cała wycieczka, odparł ze muszą zobaczyć się z szefem miasta:

- Wymóg bezpieczeństwa – powiedział wzruszając ramionami i otwierając kolejne drzwi – Poza tym dawno nie mieliśmy hm.... Gości? Taa.. Bardzo dawno, a szef bardzo lubi gości. Z resztą jak każdy – zaśmiał się.

Popatrzyli na niego nie rozumiejąc nic a nic z jego gadaniny. Jacy goście? Przecież chcieli tylko wypożyczyć mechanika, naprawić gruchota i jechać dalej. Nick pokręcił głową.

Wnętrze budynku oprócz chłodu powitało ich działającą windą, która zawiozła ich na ostatnie piętro. Tam Grubas zaprowadził ich do jedynych drzwi, które były jeszcze strzeżone przez dwójkę uzbrojonych po zęby żołnierzy, wyglądających na takich, co najpierw strzelają a potem pytają.

- Zostawcie tutaj broń – polecił im Grubas odpinając kaburę z coltem od pasa i kładąc ją na niewielki stolik pod ścianą – Spoko, nikt jej nie zwędzi. Z resztą ci tutaj mają za zadanie strzelać do kogokolwiek, jeżeli się zbliży po nie swoją broń.

Jeden z żołnierzy powiedział coś do radiostacji przyczepionej do piersi. W trzasku zakłóceń usłyszał odpowiedź i wpuścił ich do środka.

Obaj mężczyźni powstrzymali się by nie otworzyć ust ze zdumienia. Żaden z nich nie widział nigdy działającego komputera. Zwłaszcza takich rozmiarów. Przy nim siedział szpakowaty mężczyzna około pięćdziesiątki. Miał na sobie poprzecierane spodnie i flanelową koszulę w kratę. Odwrócił się w ich stronę i popatrzył się znad okularów niebieskimi oczyma:

- Hm... Conor... Po co ich przyprowadziłeś? Nie mamy braków w ludziach? – Powiedział spokojnie.

- Sir, oni chcą „wypożyczyć” Sandyman. Ciężarówka im padła na pustyni – zameldował Grubas. Nick ze zdumieniem patrzył jak przyjmuje on postawę „baczność”.

- Padła powiadasz. A skąd wiadomo, że to nie pułapka? Może znowu ta ludzka łachudra Greemor chce wciągnąć naszych w zasadzkę? – Zapytał się mrużąc podejrzliwie oczy.

- Jeżeli możemy coś powiedzieć, sir – zaczął Nick – Nie wiemy, o co panu chodzi z tym Gore-cośtam. Razem z kumplami - tym tutaj i jeszcze trzema - jechaliśmy do Dallas. Po drodze siadł nam silnik w ciężarówce. Nie mamy złych zamiarów. Może pan wierzyć nam na słowo honoru...

W odpowiedzi usłyszał cichy śmiech tamtego – Honor młody człowieku stracił dawno na wartości. Nie powiem, że ci wierzę, ale też nie powiem, że nie wierzę – popatrzył się na nich znad złączonych dłoni - Zrobimy tak – Twój kolega zostanie tu w ramach wymiany, podczas gdy Sandyman pojedzie z Tobą i naprawi wam tę ciężarówkę. Oczywiście będzie to kosztować, ale cenę niech już uzgodni, Sandy. Co wy na to?

- Nie mamy wyjścia – zauważył cierpko Will – Ale to wydaje się być rozsądny warunek – i po chwili namysłu dodał – Sir.

- A więc uzgodnione. Jutro rano jeden z was pojedzie do swoich, bo teraz to nie ma sensu. Po zmroku pustynia zaczyna żyć po swojemu i nie byłoby to zbyt bezpieczne – powiedział, po czym uśmiechnął się nieco pogodniej – Nazywam się Jonatan Fields, i jako przywódca społeczności Plain Escape witam was w naszych skromnych progach. Conor wam powie, co i jak w naszym mieście – powiedział i odwrócił się z powrotem do ekranu gigantycznego komputera.

Po skończonej „audiencji”, Conor wyprowadził ich z budynku. Dzieciaki i Marty znikli. Wszędzie krzatali się dorośli. Na pytanie Nicka Grubas odpowiedział, że szukają się na wypadek nocnego rajdu gangersów:

- Może i miasto wygląda jak twierdza, ale każda twierdza może być zdobyta, jeżeli się wie jak – wyjaśnił prowadząc ich do hangarów na tyłach bazy – Ale i tak my mamy czego bronić i w razie ataku będziemy walczyć do upadłego – dodał z dumą w głosie.

Miasteczko było nieduże, ale i tak robiło wrażenie. Dwa stare, przed wojenne hangary zmieniono w kwatery mieszkalne i niedużą rafinerię. Brama do mieszkalnego stała otworem. W nikłym oświetleniu zauważyli stojące w środku pojazdy:

- Mamy mało miejsca, dlatego parking znajduje się tuż przed kwaterami mieszkalnymi – wyjaśnił zapytany Conor.

Za hangarem było jeszcze kilkanaście metrów wolnej przestrzeni. Znajdował się tam nieduży, dobudowany do hangaru, piętrowy budynek. Przylegał on niemal do muru obronnego Plain.

Tam też zaprowadził ich przewodnik. Widać było, że to budowla przerobiona była z jakiegoś magazynu lub czegoś w tym stylu. Jego właściciel nawet nie pokwapił się do pomalowania frontu. Tu i ówdzie farba odpadała płatami odsłaniając niemal starożytne cegły, oraz całkiem nowe łaty z świeżych. Budynek posiadał dużą, opuszczaną kratownicę. Obecnie była całkowicie podniesiona. Z środka wyciekało światło i muzyka. Nickolas wyteżył słuch i zmarszczył brwi. Ktoś tu miał albo radio łapiące „Orbital” albo – i to było bardziej prawdopodobne – komuś udało się skombinować jeden z tych przedwojennych odtwarzaczy CD. On sam widział je raz w życiu, jak był w Nowym Yorku. Pamiętał, co tamten sprzedawca

chciał za sprzęt i gwizdnął pod nosem na sama myśl o tym, ile musiał mieć właściciel cacka. Mimo że nie znał autora tekstu i muzyki, Nick szybko chwycił melodię. Nawet Willard nucił pod nosem.

- Sandyman jest jedynym znanym mi mechanikiem, który pracuje w takim hałasie – powiedział Conors wchodząc do środka – Hej!! Sandy!! Klienci do Ciebie!!

Nick z Johnem weszli zaraz za Grubasem. Warsztat okazał się całkiem spory, zajmował pomieszczenie 10x15. Stały tam dwa samochody. Jeden chyba należał do mechanika a drugi, jakiś kombi, był właśnie na kanale w trakcie naprawy. Sprzęt grający znajdował się w pierwszym pojeździe i był nastawiony na najgłośniejsze odtwarzanie. Mimo to usłyszeli jak mechanik leżący pod naprawianym pojazdem fałszował co sił w płucach.

Grubas podszedł najpierw do stojącego obok samochodu i wyłączył muzykę. Natychmiast spod furgonu rozległ się okrzyk protestu:

- Hej! Co za cieć wyłączył mi muzę?!!! W takich warunkach nie da się normalnie pracować!! – Głos był nieco skrzekliwy i niezbyt melodyjny. Nick skrzywił się wyobrażając sobie jego właściciela.

- Sandy masz klientów – powiedział Conors najwyraźniej przyzwyczajony do takiego traktowania.

- Powiedz im, Cony żeby nie zawracali mi teraz tyłka i przyszli jutro!! – Głos spod furgonu był nieco stłumiony, ale i tak słysząc było w nim prawdziwą furję – Jeżeli nie naprawię Burtowi jego furi to gówno a nie amunicję zobaczycie!

- Sandy – Conors był bardzo spokojny – Fields wydał specjalne rozporządzenie dotyczące tej dwójki...

- Pieprzę to! Wole nie mieć później na łbie piesków Greemora z pustym magazynkiem!

Willard popatrzył się na Nickolasa a potem na Conora. Westchnął i podszedł nieśpiesznym krokiem do samochodu. Spokojnie wysłuchał jeszcze kilku bluzgów, po czym ze stoickim spokojem uderzył złączonymi pięściami w maskę furgonu. Z pod spodu rozległy się kolejne soczyste przekleństwa, które przeszły w ... bulgotanie. Mechanik wygrzebał się z pod samochodu.

Will wytrzeszczył oczy ze zdumienia. Mechanik był niski, chudy i mimo ociekającej olejem twarzy na pewno był kobietą. I w dodatku rozeźloną do granic wytrzymałości.

- Co ci kurwa odejbało żeby uderzać w maskę?! – Wrzasnęła na Willarda. Nick ze zdumieniem zauważył że kumpel niemal położył po sobie uszy – Pięknie, kurwa, pięknie.. – Żywo gestykulowała, machając przed mężczyzną rękoma. Wyglądało to dość komicznie zważywszy, że czubkiem głowy sięgała mu do ramienia – Teraz to silnik do gruntownego przeglądu się nadaje. I jeszcze blachę muszę wyklepać. Nie mogliście poczekać?! Skąd ja teraz kurde części wezmę?!

- Sandy ich kumple są na pustyni. Padła im ciężarówka – powiedział Conors opierając się o samochód laski i wyciągnął z pomiętej paczki jednego papierosa. Już miał go odpalić, gdy kolejny wrzask wścieklej dziewczyny przeszył powietrze – Jak fajczyć to zwijaj mi się z warsztatu!! JUŻ!! – Po czym zwróciła się do Willarda i Nicka – Wy też! Fora! Muszę posprzątać ten burdel, którego mi narobiliście!!

Gdy tylko wyszli opuściła za nimi kratownicę. Ale mimo tego jeszcze przez piętnaście minut słyszeli jak miota się po warsztacie wyklinając trzech facetów do n-tego pokolenia.

- Ona tak zawsze? – Zapytał Will zaciągając się dymem z odstapionego przez Grubasa papierosa.

- Prawie – odparł Conors opierający się o ścianę budynku – Jest pyskata, ale przynajmniej po pewnym czasie da się do tego przyzwyczaić – popatrzył się na dwójkę i wyszczerzył żeby w szerokim uśmiechu – My tu gadu-gadu a ja się nie przedstawiłem. Conor McCoy z zawodu myśliwy, z wyboru – strażnik Plain.

- Nickolas Trent.

- John Willard.

- Sądząc po tym jak nosicie broń wiecie jak tego użyć – wskazał ruchem brody leżące na odwróconej beczce dwa karabiny – Ładne cacka. Trudno je dostać. Skąd je macie?

- Swego czasu bawiliśmy się w wojaczkę z Molochem. Ale nam przeszło jak dorośliśmy – powiedział Will wypuszczając dym nosem.

- Póki co zajmujemy się tym i owym. Raz ochraniaamy karawany, innym razem atakujemy. Różnie bywa

Conors skrzywił się – Najemnicy.

- Też. Ale nie przepadamy za narażaniem tyłków, więc atakujemy bardzo rzadko – uśmiechnął się Nick – Za taką brudną robotę trzeba nam słono płacić.

- Jak zawsze – rozległ się nieco skrzekliwy głos obok.

Odwrócili się. Laska zwana Sandyman stała tam patrząc się na nich z niechęcią. Światło z latarni padało zza jej pleców, więc widzieli tylko zarys jej sylwetki.

- Dobra, zapraszam do środka. Trzeba omówić interes. Cony idziesz z nami – powiedziała i odwróciwszy się znikła w bocznych drzwiach.

- Mówiłem – wzruszył ramionami Conors. Zdusił czubkiem buta niedopałek i ruszył za nią – Pyszczy strasznie, ale jak przyjdzie co do czego nie ma sobie równej – rzucił półgębkiem do Willarda. W odpowiedzi najemnik uśmiechnął się półgębkiem

Zaprowadziła ich na tyły warsztatu. Dziewczyna mieszkała w warsztacie i na swoje potrzeby zaadaptowała piętro i część zaplecza. Właśnie tam zaprowadziła mężczyzn. Była to nieduża kuchnia. Stół, dwa krzesła, kuchenka polowa, dwie wiszące na ścianie szafki i nieduża, nieco odrapana, ale działająca lodówka. Sandyman wyminęła ich i dotaszczyła jeszcze dwa krzesła. Nagle w pomieszczeniu zrobiło się tłoczno i duszno. Właścicielka warsztatu otworzyła drzwi prowadzące na zewnątrz. Przez nie wpłynęło nieco świeżego powietrza i zapach zimnej ziemi.

- No więc? Jakiż to „interes” macie? – Zapytała mrużąc oczy i siadając naprzeciwko Willarda. Oparła głowę na dłoniach i nieco pochyliła głowę wpatrując się w stół. Włosy pod wpływem tego ruchu zasłoniło płamę oleju, którego nie udało się jej zapewne zmyć.

- Już mówiliśmy – powiedział Nick – Padła nam ciężarówka. My dokładnie nie wiemy, co tam się zepsuło, ale o ile mogę sobie przypomnieć bluzgi Maurdoka – właściciela tego gruchota - Wyjaśnił szybko – Pewnie coś ważnego.

Zamyśliła się – Marka tego „gruchota”? – Zapytała - Może się okazać, że będą potrzebne części, lub gruntowny remont a wtedy to dupa zimna i jesteście uziemieni. Bo mój warsztat nie, wydoli tyle – wyjaśniła spokojnie odchylając się na krześle.

-Hm.. To chyba Volvo lub coś w tym stylu – powiedziała Willard.

Gwizdnęła – Gdzie jechaliście tym złomem? Bo niestety to już złom. Żeby dostać części tego draństwa to musielibyście zawitać w Detroit... a to niestety straszny kawał drogi stąd – wyjaśniła – Jestem mechanikiem ale nie cudotwórcą.

Will zaklął, a mina Nicka wyrażała skrajną wściekłość. Widząc to uśmiechnęła się nieco cynicznie – Ale pojedę i zobaczę co się da zrobić. Bo może się okazać, że po prostu trzeba tu postukać tam złutować i przynajmniej do Dallas dojedziecie.

- A jak nie?

- To rozbierze się samochód na części. Wypożyczymy wam któryś z naszych samochodów i pojedziecie do Dallas sprzedać to, co się da. W sumie za to, co zarobicie dałoby się opylić wam jakiś samochód. Co o tym sądzisz, Cony? Mamy coś na zbyciu??

Grubas zamyślił się – Pewnie by coś się znalazło. Nie obiecuję komfortowych warunków jazdy, bo nie mamy nic przystosowanego dla więcej niż czwórki pasażerów. Ale na pewno będzie działał i jeździł.

- Może być- stwierdził Nick – Nam zależy by dostać się do Dallas. Tam już coś byśmy wymyślili. W sumie w piątkę coś by się dało wykombinować – puścił szelmowskie oko do Sandyman.

Dziewczyna się skrzywiła i odwróciła się. Popatrzyła się przez drzwi – Już późno. Jesteście pewnie głodni – Zauważyła – Zostańcie na kolacji. Cony ty też – powiedziała uśmiechając się wymuszenie.

- Jeżeli to nie sprawi ci żadnych kłopotów... – Powiedział beztrząsco Nick odwracając się nieco w stronę kumpla – Prawda Will?

Wzruszyła ramionami – Już i tak sprawiliście mi same kłopoty. Jeden więcej nie stanowi różnicy – rzucił odgarniając kilkanaście niesfornych kosmyków włosów z twarzy.

Nickolas zauważył jak twarz Willarda tężeje. Podążył za jego wzrokiem i sam mało nie sapnął z wrażenia. To, co wcześniej wziął za plamę niezmytego oleju na twarzy dziewczyny, na pewno nią nie było. Prawą część twarzy dziewczyny od policzka aż do czoła szpeciło nieregularne, brunatno-fioletowe znamię. Jednak nie to najbardziej ich poraziło. Największą grozę budziło prawe oko dziewczyny – całkowicie białe, pozbawione źrenicy.

Sandyman szybko zorientowała się, co się dzieje i zamknęła oko. Na jej twarz na chwilę wypełził grymas strachu i zdenerwowania. Szybkim ruchem dłoni zaczesła włosy na twarz, by nie musieli oglądać jej oszpeceń:

- Prze.. Przepraszam – Wyjąkała wstając gwałtownie od stołu – Muszę skoczyć po wodę – Rzuciła łapiąc za stojące wiadro i jak burza wybiegła przez drzwi.

Mężczyźni patrzyli się w osłupieniu. Tylko Cony westchnął i pokręcił głową:

- Ona nie lubi, jak ktoś się na nią gapi – powiedział wyciągając kolejnego papierosa – Strasznie ją to denerwuje.

- Jezu... Jak można z czymś takim żyć?! – Wyjąkał Nick. Był wyraźnie wstrząśnięty tym, co zobaczył.

Cony uśmiechnął się smutno do niego – Można, tylko trzeba się przyzwyczaić - zaciągnął się i wypuścił dym nosem.

Siedzieli w milczeniu, gdy wróciła dźwigając wiadro. Postawiła je przy progu i otarła wierzchem dłoni czoło – Dobra ktoś musi wyjść z kuchni, bo się nie pomieścimy – zakomenderowała.

Cony wstał, uśmiechnął się szeroko i udając zakłopotanie ze swojej tuszy rzucił – To ja, twój „słoń w składzie porcelany” opuszczam cię, byś mogła w spokoju gotować żarcie dla wygłodniałych wędrowców.

- A idź – zaśmiała się – Tylko nie odchodź za daleko, bo znowu ominie cię jedzenie – pogroziła mu palcem.

- To ja również nie będę przeszkadzać – zaofiarował się Nick i zwrócił się do Willa – Idziesz z nami??

- Nie – odparł zapytany – Zostanę tutaj – popatrzył się na rudowłosą dziewczynę – O ile nie będę przeszkadzać.

Wydawało mu się przez chwilę, że także każe mu wyjść. Ale Sandyman wzruszyła tylko ramionami – Jak chcesz. Tylko nie włącz mi pod nogi i nie zagłądaj do garów. I nade wszystko – nie wyjadaj zanim nie podam do stołu!

- Tak jest, szefowo – uśmiechnął się.

- Dobra to jak coś zawołajcie nas – powiedział Cony wychodząc – A ja w międzyczasie pokaże Nickowi Plain – dodał i obaj mężczyźni opuścili warsztat.

Gdy tylko znikli z widoku, dziewczyna zabrała się za gotowanie. Znała chyba na pamięć rozkład pomieszczenia, bo czasami nawet nie patrząc się uważnie, sięgała do szafek i wyciągała różne słoiczki, pudełka i dodawała ich zawartość do bulgoczącej zawartości garnka. Tu coś pokroiła coś dodała.

Gdy była zajęta, Willard patrzył się na nią. Była chuda, ale coś w jej ruchach mówiło, że jej wiotkość jest łudząca. Sposób, w jaki poruszała się po kuchni robiąc im kolację nie była zwykłą krzątaniem. Zmrużył oczy napawając się jej kocimi ruchami; Może i nie miała za grosz głosu do śpiewania, a jej twarz była oszpecona, jednak nadrabiała to zwinnością i zgrabnym poruszaniem.

Oprócz tego, zafascynowały go jej włosy. Widział różne uczesania, ale takiego chaosu na czyjejś głowie jeszcze nie dane było mu oglądać. Rude włosy miejscami były przystrzyżone na jeża, a gdzie indziej - zaplecione cienkie, długie aż do łopatek warkoczyki, ozdobione jakimiś drobnymi przedmiotami; z tego, co zauważył znajdowały się tam przypadkowe skrawki plastyku, metalu, nawet jakiegoś zielstwa.

- Przestań tak się na mnie gapić – rzuciła cicho, gdy stała odwrócona do niego plecami przy kuchence – To mnie peszy...

- Ciebie? Myślałem, że ciebie raczej trudno speszyć – rzuciła nadal wodząc oczyma po jej ciele.

- No to źle myślałeś – fuknęła – Przestań albo nie dostaniesz zarcia! – w jej głosie naprawdę zabrzmiało speszzenie.

- Ok., ok... jestem za bardzo głodny żeby przepuścić taką okazję – pociągnął nosem wciągając zapach – Hm... Co pichcisz?

Westchnęła – Jesteś dziwny, wiesz? Jak już musisz wiedzieć, to ta potrawa nie ma nazwy, ale nie bój się nie otruję was – zaśmiała się cicho; Jak zauważył śmiała się nawet przyjemnie.

- Lubisz eksperymenty?

- Jak każdy naukowiec - mruknęła

- Naukowiec??

- Nie ważne – zbyła go

Milczał. Co chwilę patrzył się na nią. Dziwiło go, że taka osoba jak ona jest nie tylko kimś ważnym w tej wiosce, ale też, że w ogóle wylądowała na takim zadupiu. Z jakiegoś powodu się maskowała. Starła się dopasować do tego miejsca, ale jakimś cudem nadal od niego odstawała.

- Diament w kupie gnoju – mruknął.

Zauważył, że zeszytniała z patelnią nad kuchenką – Nie zgrywaj się ze mnie – syknęła odwracając się do niego. Na jej twarzy malowało się cierpienie – Nigdy – powtórzyła ciszej wskazując go łyżką. Zauważył, że jej oczy zwęziły się w szparki. Jej niewidzące, białe oko wyglądało w tym grymasie strasznie.

Patrzył się na nią z zaskoczeniem. Na chwilę odsłoniła przed nim swoje prawdziwe „ja”. Jej naznaczona znamieniem twarz wykrzywiona w grymasie bólu i złości. Na chwilę zobaczył jak bardzo chciała, by patrzono na nią jak na normalnego człowieka.. To wrażenie znikło natychmiast, gdy odwróciła się. Tylko delikatne drżenie ramion dało mu do zrozumienia, że w jakiś sposób, niechcący zranił ją.

- Przepraszam – wymamrotał.

- Zawołaj Conego i Nicka – powiedziała udając, że nie słyszy – Kolacja gotowa.

Jedzenie było wyjątkowo smaczne. Aż się zdziwił że coś tak dobrego można zjeść w tej dziurze. Sandyman siedziała naprzeciwko i jadła powoli. Zmarszczył czoło. Bardziej wyglądało to na wmuszanie w siebie posiłku, niż jedzenie ze smakiem. W myślach przywołał wszelkie możliwe choroby wywołujące utratę apetytu. Jednak żadna nie dała się dopisać do tej niewątpliwie dziwnej dziewczyny siedzącej naprzeciw.

Nikolas głośno pochwalił talent kucharski „gospodyni”. Słyszając to Conors ukrył ziewnięciem uśmiech. Ci dwaj nie mieli pojęcia z kim się zadają i nie wiedzieli jak bardzo denerwują Sandy. Na tyle na ile ją znał pewnie w środku wrzała.

Zdziwił się jednak, gdy nie powiedziała ani jednego słowa. W sumie milczała przez cały posiłek, podczas gdy on i dwaj najemnicy gadali jak nakręceni. Zazwyczaj wtrącała swoje trzy grosze, ale dzisiaj wyjątkowo zachowała grobowe milczenie. Cony zamyślił się – najwidoczniej rozmowa z tym o śmiesznym nazwisku wytrąciła ją z równowagi. Zastanawiał się co tamten mógł powiedzieć, zwłaszcza po tym jak w warsztacie naskoczyła na niego.

Dziewczyna w milczeniu zebrała naczynia i znikła w drzwiach prowadzących na dwór. Conors wyjął paczkę papierosów i poczęstował nimi Nicka i Willarda. Powoli mała kuchnia

wypełniała się dymem i głosami mężczyzn. Do budynku nie docierały odgłosy z zewnątrz, gdzie rudowłosa myła naczynia.

Otarła pot z czoła. Popatrzyła się na stojące w zlewie naczynia, na swoje mokre, poznaczone drobnymi liniami blizn dłonie. Czemu nie potrafiła się przy nich skoncentrować? Przy Conym nigdy tak nie reagowała. Ale ci dwaj wytrącali ją z równowagi byle uwagą. Chyba za długo siedziała w Plain. I od dawna nie miała do czynienia ze zwykłymi ludźmi. A ci zawsze ją przerażali, nawet wcześniej, zanim znalazła się w Plain.

- Pomóc ci? – Nagły dźwięk głosu wyrwał ją z zamyślenia. Odwróciła się i na poziomie swojego wzroku napotkała klatkę piersiową Willarda.

- Nie, właśnie wracałam do środka – wymamrotała znowu spuszczać głowę.

- Hej, nie rób tak – powiedział wymijając ją i zabierając naczynia – Cony się już zaczął martwić czy przypadkiem ci się nic nie stało – rzucił kierując się w stronę budynku.

- Wiem – powiedziała siłając się na uśmiech – Tego.. Dzięki – powiedziała otwierając szerzej drzwi i przepuszczając mężczyznę z naczyniami.

Po kilku minutach uzgodnili, że następnego dnia Willard pojedzie z Sandy i jeszcze jednym wozem osłony żeby naprawić lub ewentualnie odholować ciężarówkę do Plain. Po tym Conor pożegnał się i wyszedł informując, że dla dwójki najemników przygotowano nocleg w koszarach.

- Koszarach? – Zdziwił się Nick.

- W głównym budynku, na drugim piętrze – wyjaśniła, Sandyman chowając naczynia do szafek – Plain ma do zaoferowania ropę i rafinerię. Ktoś musi tego bronić. Dlatego Fields zatrudnia tu żołnierzy lub najemników. Ma fundusze, więc stać go na to. W sumie obecnie u nas stacjonuje około pięćdziesięciu najemników.

- Widzieliśmy tu jeszcze dzieci – zauważył Willard siadając na krześle.

Uśmiechnęła się – Bo tu oprócz najemników żyją zwykli cywile. Około setki – powiedziała – To miasto powstało kilkanaście lat temu, od tego czasu stale się powiększa i wzbogaca. Wcześniej podobno wszystko mieściło się tylko w jednym hangarze.

- Podobno? To ty nie mieszkasz tu od początku? – Zdziwił się John.

- Nie. Przyjechałam tu jakieś cztery, pięć lat temu. Akurat nie mieli mechanika to zamieszkałam tutaj – powiedziała opierając się o kuchenkę.

- Dobra – ziewnął Nick – Nie wiem jak Ty Will, ale ja padam na ryj – stłumił ziewnięcie – Idę do tych „koszar”

[Przemysław Szewczyk](#)

Pristine

[javascript:displayWindow
\('grafika/zlom2.jpg',222,520\)](#)

[javascript:displayWindow
\('grafika/zlom2.jpg',222,520\)](#)© Andrzej
Kaszuba

Gracze gotowi? No to startujemy.

Pustynia, spękana ziemia wdzierająca się miejscami na autostradę międzystanową nr 34. Gracze pewnie mają jakieś pojazdy, może wszyscy siedzą w jednym aucie. Tak czy owak prują autostradą w kierunku zachodnim. Wschodnie wybrzeże zostało daleko za nimi, podobnie jak Apallachy. Teraz tylko równina, piasek, ostre kamienie, wzdłuż drogi od czasu do czasu wybebeszone wraki przedwojennych aut. Potworny upał wgryza się w ciała podróżnych. W samochodzie panuje ukrop. Silnik ledwo zipie. Pracuje nieregularnie, jakby czasem niektóre tłoki nie paliły. Wskaźnik temperatury jest niebezpiecznie blisko czerwonego pola. Miną ruinę stacji benzynowej. Pewnie ją przeszukają. Nie znajdą nic, co miałoby jakąkolwiek wartość. Parterowy budynek jest całkiem wybebeszony, ostały się tylko spękane od żaru słońca ściany i kawałki zadaszienia - upragniony strzęp chłodu.

Przygotuj odpowiednią muzykę. Przejrzyj wszystkie swoje kasety i empetrójki. W zależności od tego, jakimi barwami będziesz malował świat, będą to szybkie i dynamiczne dźwięki lub niezbyt głośna, pełna niepokoju i nagłych zmian rytmu muzyka ciszy przed burzą. Dobre są też wszelkiego rodzaju odgłosy otoczenia, oczywiście takie, które pasują do aktualnych wydarzeń. A już najlepiej jest zmiksować jedno z drugim, to znaczy odgłosy otoczenia z muzyką. Powala na kolana.

Muzyka gra? Lecimy dalej. Znowu opisuj lejący się z nieba żar, spocone ciała i zaduch. Trzeszczące sprężyny siedzeń samochodu. Nieregularny warkot silnika. Suche powietrze gryzące wysuszone gardła. Kamera powoli odlatuje od graczy i ich rozklekotanego auta, jak okiem sięgnąć widzą wysuszoną, pokrytą pajęczyną pęknięć ziemię. Przed nimi niknący w oddali pasek nierównej, pełnej wybojów autostrady. Co rusz wjeżdżają w jakąś dziurę, ciężki krążownik stęka z wysiłkiem, scentrowane koła zarzucają nim na prawo i lewo. Wszystko drży. Powietrze dmuchające przez otwartą szybę wcale nie chłodzi, bezlitośnie sieka żarem. Ktoś sięga do manierki, ktoś przeciera czoło. Jeszcze inny wzdycha. Są zmęczeni, od wielu godzin telepią się przez to pieprzone pustkowie. Powoli przechodzisz do tego, co dzieje się w głowach postaci. Pokazujesz im zniechęcenie. Upalną, płynącą powoli, jak kropla potu po plecach martwość.

No dobra, jadą. Gdzie? Do **Arkanzo** - to miasteczko parę setek mil od Missisipi. Wieczorem powinni dotrzeć. Po co tam jadą? Brak gratów na wymianę. Za pracą i żarciem, jak wszyscy. Paliwo i leki też się kończą. Nie najlepiej to wygląda, no ale w Arkanzo na pewno coś się znajdzie.

Ale zaraz, zaraz, przecież pustynia to cholernie niebezpieczne miejsce, no nie? Miną sztuczny zbiornik na wodę, w którym unosi się gęsta zielonkawa breja. Pewnie się zatrzymają, żeby sprawdzić, tak na wszelki wypadek.

Dławiący smród dobywający się ze zbiornika rozwieje wszelkie nadzieje na uzupełnienie zapasów wody. Troszkę dalej resztki czegoś, co mogło być kiedyś miastem. Ciężko powiedzieć. Ruiny, będące w zasadzie betonowymi krechami fundamentów częściowo zalanych syfem ze zbiornika, częściowo przysypanych radioaktywnym żwirem. Lej po atomówce? Proszę bardzo, jak ktoś nie skuma na czas, że rośnie promieniowanie, załapią parę siwertów. Na horyzoncie od czasu do czasu pojawiają się jakieś zwierzaki. Wokół nich wszystko żyje lub jest martwe, nie zależnie od stanu, w jakim się znajduje czeka na ich błąd. Niech mają tego świadomość.

No dobra pooglądali, złapali parę siwertów. Któryś rzyga, po tym jak poleżli przeszukać ruiny miasteczka po drodze? Świetnie! Mamy początki klimatu, teraz wysiada im przegrzane auto. Krążownik krztusi się i gaśnie. Może uda im się naprawić, może ktoś ma prowizorkę. Prowizoryczna naprawa potrwa parędziesiąt minut, a tymczasem...

Burza piaskowa. Jeśli któryś jest rangerem, pewnie ma umiejętności, żeby się połapać, że za chwilę ich zdmuchnie i trzeba się ukryć. Ktoś spogląda na starą pokreśloną mapę. Trzydzieści minut na południe od autostrady jest miejscina **Paldro**. Jak ruszą od razu, zdążą przed burzą. Trzeba tchnąć w nich odrobinę nadziei. No dobra, kolo zna się na burzach i pustyniach, ale strzykanie w kościach zawiodło, nie zdał testu. Życie nie jest proste. Burza zaskoczy ich w czasie, gdy mechanik będzie majstrował przy zepsutym aucie. Zaczniij powoli. Ścisiz muzykę. Pokaż im, że wszystko wokół zamarło, że nie czują wiatru na policzkach, nie porusza się nic, ani jeden

cholerny atom. Teraz podgłośnij muzykę, uderz pierwszymi słowami, najpierw lekkie podmuchy, daj im odczuć, że właśnie zaczyna się coś niedobrego i jeśli na czas się nie ukryją, gdziekolwiek, chociażby w samochodzie, będą mieli poważne kłopoty. Niech wiatr wzmownie się na chwilę i ścichnie całkiem. Może to jednak nic? Zwykle przewrażliwienie starych podróżników. Spraw, żeby Ci zaufali, niech wyściubią nosy z auta, niech cisza trwa nawet paręnaście minut jeśli trzeba a wtedy, gdy któryś otworzy drzwi, żeby wysiąść - uderz ze wszystkiego, co masz w zanadrzu. Gwałtownie rozpętuje się piekło urywającego głowy wiatru, siekania radioaktywnego żwiru pomieszanego z piachem i pyłem. Widoczność spada do zera. Trzeba zatkać usta i uszy, bo piach wchodzi wszędzie. Są zamknięci w środku żywiołu, burzy, która ma nad nimi całkowitą władzę. Niezdolni do podjęcia żadnej akcji, zamknięci w sobie, przytkani strachem będą połykać zagubione myśli. Wspomnienia o matce, chorym bracie, pysznych lodach, które jedli... Wszystko miesza z pyłem i strachem. Uświadom im, że świat w którym żyją może ich zdmuchnąć w każdej chwili niezależnie od tego jak będą ostrożni. Torturuj, uderzaj wiatrem i żwirem raz za razem, uwolnione siły natury nie przechodzą szybko. Powiedz, że zdarza się, iż takie burze trwają tygodniami i jeśli mają pecha, rozpadający się krążownik stanie się ich grobem. Udało się oszukać graczy? Uwierzyli, że zdychają? Jeśli tak, to możesz sobie pogratulować, odwaliłeś kawał dobrej roboty. Jeśli chcesz jeszcze bardziej podgrzać atmosferę, możesz założyć, że burza niesie ze sobą śladowe ilości Tornado, wystarczające jednak do wywołania krótkich, urwanych wizji z przeszłości. Zyskasz wtedy, jeszcze większe możliwości sterowania atmosferą. Gracze dotarli Ci historie postaci? Będziesz miał możliwość pochwalić się, że je przeczytałeś. Na rzęzącym silniku, potwornie zjebani docierają do Paldro. Później krążownik rozkraczy się permanentnie i bez nowej chłodnicy i dwóch tłoków nie ruszy. Pamiętaj, BG nie mają zbyt wiele na wymianę, na pewno nie będzie ich stać na zakup "nowych" części do auta. Kończą się też lekarstwa. (Zamierzają kantować? Pamiętaj, co napisałem w "Mechanicznie" o rozstrojeniu organizmu? Dobry moment, żeby uświadomić im groźbę takich poczynąń).

Może się też zdarzyć, że ruszą do **Paldro** zanim rozpęta się burza. Nic nie szkodzi. Burza dopadnie ich w momencie, gdy będą dojeżdżali do miasteczka. Opisz krztuszące się auto, które w każdej chwili może stanąć, rozpętaj wojnę między zmęczonymi BG a burzą. Później, w ostatniej chwili, gdy samochód będzie się toczył siłą rozpędu, pozwól im dostrzec zarysy pierwszego budynku.

Paldro to małe miasteczko na drodze do Arkanzo. Żyje w nim nie więcej niż 50 - 100 osób. Zbudowano je na gruzach przedwojennego miasta, korzystając ze wszystkich dostępnych gratów i resztek. Oczom bohaterów ukazują się parterowe domy, będące kiedyś częścią kilkupiętrowych kamienic. Stare, zniszczone, pokruszone tynki. Kawałki żelbetu i sterczące z nich druty, resztki asfaltówki, w której więcej dziur niż asfaltu. Po ulicach snują się bezpańskie psy, gdy tylko gracze miną pierwsze zabudowania, szarobure wygłodniałe bestie zaczną głośno ujaść. Widać kilku śmierdzących mętów, odpychające sylwetki zuli i ćpunów. Okolica w dziwny sposób wydaje się czysta, jakby słońce wypaliło ją bez reszty. Parę wraków aut sprzed wojny, kompletnie wybebeszonych. No i poletka przy niektórych domach, zwykle otoczone zasiekami. Ludzie żyją tu z polowania na Ruugi* oraz czegoś na kształt rolnictwa.

W miasteczku znajduje się mały generator prądu, dzięki czemu mieszkańcy korzystają w nocy z elektrycznego światła. Generator to stary silnik na ropę, mocno zmodyfikowany i podłączony do prądnicy. Całością opiekuje się Tobias.

Na szczęście jest też mały warsztat samochodowy, metalowa szopa dostawiona do ruin czegoś, co mogło służyć kiedyś za ratusz czy jakiś budynek użyteczności publicznej. Można to poznać po dwóch skruszonych, mocno popękanych filarach, które kiedyś, przed wojną podtrzymywały fragment obszernego zadaszenia przy wejściu. Z niegdyś wielkiego budynku ocalało jedynie kilka pomieszczeń na parterze, w których urządzono motel "U Maggy".

Raz na jakiś czas do miasteczka przyjeżdża karawana z Arkanzo. Wtedy wszyscy co sił w nogach pędzą do pospiesznie montowanych straganów. Ten kto pierwszy, ma szansę wymienić się na ciekawsze, lepsze przedmioty. Oprócz wszelkiego rodzaju gratów mniej lub bardziej potrzebnych, za jedzenie i skóry u chłopców z Arkanzo można też kupić narkotyki i paliwo.

Prawo w miasteczku, jest bardzo proste. Słyszałeś o zasadzie wzajemności? Na tym prawa się kończą.

Nora - Norę prowadzi **Samuel zwany Sknerusem**. Jest to knajpka połączona razem ze straganem. Znajdują się tam stoły i krzesła, nie ma dwóch takich samych, niektóre z nich poskładano z ogólnie dostępnych elementów, resztek samochodowych foteli, powiązanych sznurem krzesełek i połamanych mebli. Za barem parę butelek i jakieś podejrzane miejscowe trunki: Grog, Toxicmud, Waste, RadCola, do wyboru do koloru. U Sknerusa można wymienić trochę towaru, co prawda nie ma do zaoferowania nic cennego, ot parę pocisków (samoróbki) i trochę starego szmelcu. W knajpie śmierdzi i od czasu do czasu widać łażące szczury. Ściany odmalowano, każdą na inny kolor (cóż, takie czasy). Ku ozdobie lokalu właściciel rozwiesił nad barem dużą, szarawą skórę Ruuga, a obok fachowo spreparowaną głowę tegoż zwierzęcia. Przed wejściem do Nory wisi szyld:

Do mutków! Jeśli czytasz to śmierdzieliu, to znaczy, że masz jeszcze cię szansy. Podwijaj kiecę i spierdalaj, zanim cię zajebiemy.

Obok na grubym łańcuchu, zamontowanym do wysokiego zadaszenia nad drzwiami, dynda stara, dość duża klatka myśliwska (taka, w jaką łapie się wyrosnięte Ruugi).

U Maggy - to rodzaj parterowego motelu z salą dla gości. Część knajpiana urządzona jest ze smakiem, widać zbawienne działanie kobiecej ręki.

Krzeselka różne, ale dobrane. Ściany pokryte starą tapetą. Jest nawet żyrandol. Bar zбитy z różnorakich desek, acz zrobiony solidnie i równo. Oheblowany i pomalowany (widać zbawienne działanie męskiej ręki). Co więcej? U Maggy, można się przespać, ma kilka pokoi do wynajęcia, żaden komfort, ale barłogi są całkiem, całkiem. Można coś zjeść oczywiście.

Warzywa raczej drogie, szaszłyki ze skorupiaków, węży i jaszczurek niekoniecznie. Specjałem jest mięcho Ruuga. Drogie, smaczne i soczyste.

"U Maggy" jest prowadzona przez **Maggy i jej męża Tobiasa**.

Warsztat - do motelu, który mieści się w zrujnowanym ratuszu, dobudowana jest solidna metalowa szopa, służąca mężowi Maggy za warsztat. W środku panuje potworny zaduch i gorąco mimo pracujących kilku wiatraków. Większość miejsca zajmuje jakiś stary krążownik sprzed wojny i trochę narzędzi. Wszędzie panuje szczególny warsztatowy brudnieład. Plamy po oleju, mocny, gryzący zapach paliwa zmieszany ze smrodem potu i taniego tytoniu. Na noc solidne, duże drzwi do warsztatu są zamykane. Nie łatwo dostać się do środka. Oj bardzo, bardzo trudno. Stary Tobias jest czujny, a posługiwanie się własnoręcznie zrobioną dubeltówką nie sprawia mu żadnych trudności. Ponadto w warsztacie trzyma psa. Rasowe duże bydlę przez niektórych podejrzewane o mutacje.

O co chodzi?

O to, że w miasteczku, dwa dni temu, zaginęła podopieczna **Maggy i Tobiasa**, przybłąda, mała dziewczynka o imieniu **Pristine**. Przybrani rodzice bardzo się do niej przywiązali i są mocno zaniepokojeni jej zniknięciem. Przyjazd BG, to dla nich prawdziwa szansa. Owszem, w mieście jest sporo myśliwych, którzy przynajmniej teoretycznie mogliby się zająć poszukiwaniami, jednak większość z nich to pospolite kutwy, są przekonani, że ludzie nie znikają sami z siebie, a przyroda wkoło jest dzika. Morderczo dzika. Zresztą nikt nie lubił małej smarkuli. Tak dziwnie na nich patrzyła swoim jednym okiem...

Gdy BG dojadą do miasta będzie już zmierzchało. Najpewniej zatrzymają się w motelu. Jeśli któraś z postaci jest bardzo spostrzegawcza zorientuje się, że zarówno Tobias jak i Maggy są mocno zaniepokojeni. Jeśli nie, właściciele motelu będą się postaciom uważnie przyglądać i gdy stwierdzą,

że można im zaufać, poproszą o pomoc w odnalezieniu dziewczynki w zamian za naprawę zepsutego samochodu. Czego jeszcze nie wiesz, to fakt, że zaginiona dziewczynka jest mutantką. Tego opiekunowie Pristine nie zdradzą za żadne skarby. Za bardzo się o nią boją, za krótko znają BG. Oczywiście, może się okazać, że któryś z graczy odegra prawdziwą scenę współczucia, zaleje się łzami i stwierdzi, że oddałby życie za niewinną kruszynkę, okaże się matką Teresą pomieszaną z papieżem i zrobi to naprawdę dobrze, wtedy i tylko wtedy Maggy zdradzi tajemnicę dziewczynki. Jednocześnie przestrzeże BG, że większość łowców nie przepada za mutantami i jeśli, któryś z nich zna prawdę o dziewczynce może im grozić niebezpieczeństwo. W przeciwnym wypadku, Maggy nie piśnie ani słówka przekonana, że przyniosłoby to więcej złego niż dobrego. No dobra, gracze jednogłośnie zgodzili się na układ dziewczynka za części. Opiekunowie wyjaśnia, że Pristine często chodziła za wydmy na południe od miasta. Powiedzą też, że są to niebezpieczne tereny, szczególnie głębiej na południe, ponoć bardzo skażone, jednak dziewczynka, mimo że niejednokrotnie ją za to karcili i tak po kryjomu się tam wymykała. Co ciekawe nigdy jej się nic nie stało, aż do momentu sprzed dwóch dni, gdy wyszła o świcie i znikła. Podejrzewają, że uprowadził ją mutant, który już od paru miesięcy nachodzi mieszkańców. Jak do tej pory nikomu nie udało się go zabić, ale też nie był dokuczliwy, ot czasem podwędził coś do zarcia. Może tym razem mu się nie udało, a dziewczynka była łatwym łupem? Dostaną od Tobiasza kilka Radoffów na wypadek, gdyby zamierzali się wybrać na południe.

Co się stało naprawdę?

Otóż **Sknerus** jest najbardziej zajadłym przeciwnikiem mutantów w mieście. Urodził się nad Missisipi a do tego sporo przeżył. Już kilka lat upłynęło od dnia, gdy w czasie polowania mutantom udało się zapędzić Sknerusa i jego przyjaciół w pułapkę. Więzili ich przez kilkadziesiąt godzin, po kolei zbijając i zjadając. Sknerusowi udało się uciec, od tej pory poprzysiął zabijać mutantów niezależnie od tego, kim są. Co prawda, gdy uciekał przetrącili mu kolano i teraz myśliwy z niego żaden. Chłopina jest zmuszony biedować z handlu. Nienawiść pozostała. Co więcej? Sknerus jest z nad Missisipi, ma nosa na mutków.

Co z **Pristine**? Otóż dziewczynka często kręciła się po miasteczku, wylaziła za wydmy na południu. W końcu zaprzyjaźniła się z mutantem, który zamieszkał w okolicy. Nie okazał się być krwiożerczą bestią a całkiem sympatyczną, mądrą, choć trochę smutną istotą. Chodziła do niego, dość często rozmawiali. Mutant był dla niej jak drugi tato. Zresztą od wielu lat czuł się odrobinę samotny a towarzystwo dziewczynki sprawiało mu wiele radości.

Któregoś dnia **Sknerus** połapał się, że dziewczynka ma pewne cechy mutantą, niewielkie, ale jednak. Wtedy, nie myśląc zbyt długo porwał dziewczynkę i zamknął ją w piwnicy. Trzyma ją w strasznych warunkach. Dla Sknerusa wszystkie mutki to zwierzęta i tak też potraktował dziewczynkę. Obdarł ją z ubrań, zaprowadził do piwnicy i tam zamknął. Nie obeszło się bez paru solidnych kopniaków. Dziewczynka siedzi w klatce pospawanej z najróżniejszego żelastwa, pływając we własnych fekaliach. Nie muszę chyba wspominać, że piwnica nie ma wentylacji, a panujący tam smród, zaduch i upał stanowiłyby wystarczającą torturę dla dorosłego człowieka o dziecku nie wspominając. Gdy zarobi na trochę paliwa zamierza pojechać do Arkanzo i tam sprzedać ją w gildii niewolników. Słyszał, że małe mutanty są w cenie. I tyle zagadki. Teraz pewnie już wiesz, co miałem na myśli pisząc ten scenariusz. Masz rację, zamierzam poprzestawiać graczom hierarchię wartości. Nie słyszeli nigdy, że najgorszymi potworami są ludzie? Nie Moloch, nie mutki - tylko ludzie?

Co może się wydarzyć?

Jeśli wybiorą się na polowanie na mutka, cóż mają małe szanse odnaleźć jego trop od razu, gdyż burza piaskowa zatarła wszelkie ślady. Jeśli jakimś

cudem wpadną na trop i go nie zgubią (cholernie trudny test tropienia) dotrą do ruin parę mil za wydmami na południe od miasteczka. I tu pojawia się problem, teren jest mocno radioaktywny. BG nie mają żadnego licznika Geigera, nie włączyli go na czas? Trudno podłapią parę siwertów. Mutantowi (na imię mu **Mizzle**) nie przeszkadza promieniowanie i skażenie chemiczne okolicy, wręcz przeciwnie czuje się jak ryba w wodzie. Żyje z tego, co znajdzie, upoluje lub ukradnie z miasteczka. Kryjówkę urządził sobie wewnątrz pełnego tuneli rumowiska. Całość z grubsza wygląda jak resztki częściowo zasypanego posterunku wojskowego. Co pierwotnie się tu znajdowało, ciężko powiedzieć. Coś w pobliżu sieknęło i to solidnie - to pewne. W tunelach jest ciemno i potwornie śmierdzi. Mutek powcigał tam trochę resztek zwierzęcych dla postrachu. BG mają szansę trafić na świeży trop mutanta rankiem kolejnego dnia pobytu w **Paldro**. Pamiętasz? Przepawa do miasteczka nie była łatwa, pewnie szybko zwalili się do łóżek, zużyli swoje ostatnie Radoffy. Teraz, gdy będą chcieli wleźć do jaskiń, gdzie spodziewają się mutka znowu podłapią parę siwertów. Życie nie jest proste, w Neuroshimie szczególnie, to strach i powolne umieranie. Zwykle w cierpieniach. Przełamali się i chcą pogadać z mutkiem zamieszkującym resztki posterunku? Nie ma problemu. Mizzle wyjaśni im swoje podejrzenia, co do Sknerusa. Pamiętaj, jest inteligentny, jeśli gracze przekonają go do swoich dobrych intencji, wtedy wprost powie, że Pristine jest mutantką i właśnie dlatego podejrzewa Sknerusa (zdażył się nasłuchać co ludzie o nim gadali). Jeśli nie, będzie im wciskał kity, że Sknerus to stary pedofil i że to pewnie on ją zabrał, żeby... Jeśli gracze, nie będą chcieli nawiązać dialogu z mutkiem (co, biorąc pod uwagę to, co usłyszą od mętów jest całkiem możliwe - patrz "Co więcej") i uzbrojeni po zęby wleżą do tuneli, spraw żeby drogo ich to kosztowało. Mutek jest na swoim terenie. Przygotował parę pułapek na taką ewentualność, ponadto widzi w ciemnościach. Gdy już go zabiją, pokaż, że nie walczyli z krwiożerczą bestią. Niech w jednym z pomieszczeń przedwojennej bazy odnajdą jego pokój. Tak, pokój, nie jakiś barłóg, kulturalny pokój. Na półkach kilka książek, prawdziwy skarb. Przedwojenne czasopisma. Pomyśl, że bestia miała dziwaczne upodobania i zbierała papier? Trzeba szybko rozwiązać te wątpliwości. Na starym, mocno pordzewiałym biurku znajduje się jedna z książek, jest otwarta a ktoś między kartki wcisnął zakładkę. Jeszcze jakieś wąty? Obok leżą stare, mocno wyeksploatowane przedwojenne okulary. Nie znaleźli mutka a może już go spotkali? Dobra, trzeba zasięgnąć języka u ludzi - pewnie dowiedzą się historii życia Sknerusa. Gdy z nim pogadają - będzie ich podjudzał do zabicia mutanta. Wydaje mu się, że Mizzle mógł widzieć jak porywał Pristine, przypuszcza, że to inteligentna bestia i może go wsypać a wtedy nici z pieniędzy za dziewczynkę. Tak czy owak to mutek i należy go zabić. Najlepiej, żeby zdychał w męczarniach. Połapią się, że Sknerus jest podejrzany? Może włamią się do niego do domu? Pozwól im na to. Sprawa rozwiązana, ale czy na pewno? Sknerus przyparty do ściany proponuje im podział kasy za sprzedaż dziewczynki. Jeśli jednak gracze będą się upierać na tym, żeby Pristine wróciła do opiekunów znacznie wyzywać ich od mutkolubów, twórców molocha i mutantów. Nie stanowi zagrożenia w pojedynkę, dostanie w tubę i się uciszy. Jednak szybko skrzyknie chłopaków z knajpki z solennym postanowieniem - dać BG nauczkę. Może dojdzie do strzelaniny, ale jeśli BG są naprawdę dobrzy Sknerus z chłopakami wymyślą coś cwanego. Zapomniałeś? Nikt nie chce umierać.

Co więcej?

Być może był jeszcze jakiś świadek zejść za wydmami. Niech będzie to ćpun, albo jakiś męt ze skleroza. Nie ma łatwo. Z pewnością pomyli Sknerusa z Mizzlem. Pomyśl tylko, co taki świr, jeden z drugim, mógłby BG powiedzieć o mutku. Chwytasz, mają się sfajdać na samą myśl ładowania się w to bagno, to znaczy wyprawy na polowanie. Zresztą, w mieście tylu myśliwych, dlaczego nikt go jeszcze nie zabił? To daje do myślenia, a czas ucieka. Kończą się leki i to jest poważny problem. Warto też wspomnieć, że o mutku krążą sprzeczne opinie, jedni powiedzą,

że to krwiożerczy potwór i widzieli jak mordował. Inni, że zdarzyło mu się komuś pomóc, a później w ramach rekompensaty go okraść, głównie z jedzenia. Nie mogą być pewni z kim mają do czynienia. Może dojdą do wniosku, że szukają dwóch różnych mutantów? Podsycaj wątpliwości, ładuj do pieca ile wlezie. Pamiętasz? Niepewność, strach i powolne umieranie, miejsca na śmiech jest niewiele, a jeśli już, będzie to wisielczy śmiech. Jest jeszcze możliwość, że Mizzle będzie chciał się włamać do domu Sknerusa. Może mu się uda, może nie, zależy to od Ciebie. Tak czy owak Sknerus, gdy tylko się połapie, że mutek był na jego włosciach zrobi raban jakich mało. A co jeśli Mizzle wykradnie Pristine z rąk Sknerusa i zwieje z nią do jaskiń? Gracze go zabiją, uwolnią Pristine, tylko po to, żeby okazało się, że pomogli małej mutantce?

Pamiętaj, że jeśli zdecydują się pomóc **Pristine**, pomagają **Mutantowi**. Miej to na względzie i wspomnij o tym graczom, pod warunkiem oczywiście, że w jakiś sposób się dowiedzieli (od Mizzla; być może ktoś będzie aż tak wygadany, żeby przekonać opiekunów Pristine do wyjawienia prawdy o dziewczynce; a może gdy będą ją wynosić z piwnicy Sknerusa, któryś zwróci uwagę na jej mutację?) Tak czy owak, jakaś reputacja do nich przylgnie. Być może "Obrońcy mutantów", jeśli ocala dziewczynkę albo "Dzieciobójcy", gdyby przyszło im do głowy ją rozwalić. W pierwszym przypadku nie muszą wiedzieć, że była mutantką. Ludzie i tak wiedzą swoje a ploty pójdzie w świat. W drugim, zawsze znajdzie się ktoś kto w dziecku dostrzeże człowieka a wtedy...

Jak prowadzić?

Pewnie zauważyłeś, że scenariusz napisany jest dosyć chaotycznie i wyrywkowo. Nie jest typową serią wydarzeń dziejących się jedno za drugim. Możesz go dowolnie rozwinąć a poszczególne fragmenty poskładać jak klocki. Innymi słowy powyższa przygoda ma charakter otwarty i skupia się na pewnym problemie. Wyłącznie od Ciebie zależy jak go przedstawiś, jak odegrasz bohaterów niezależnych i co do niego dołożysz. Brakuje Ci pomysłów?

W miasteczku panuje zaraza, ludzie podejrzewają, że to od mutka. Masz w drużynie lekarza? Daj mu popracować, niech odkryje, że w studni zaległy się jakieś paskudne bakterie. Być może ktoś zatruł ją celowo? Jeśli tak, to dlaczego? Czy maczali w tym paluchy kolesie z Arkanzo?

Co kryje się w ruinach starego posterunku wojskowego? Bez odpowiedniego sprzętu nie ma mowy o tym, żeby spokojnie i dokładnie je przeszukać. BG kiedyś tu wrócą. Ty i ja o tym doskonale wiemy.

Posiadówki w knajpach mogą trwać dowolnie długo, każdy z myśliwych będzie miał coś do opowiedzenia, szczególnie wtedy gdy postawi mu się butelkę grogu. Może chcą upolować parę Ruugów? Pozwól im, gdy już będzie po wszystkim.

Audycja z Orbitala. BG siedzą w knajpie, popijają RadColę, miejscowy specyfik, gdy nagle ktoś włącza stare trzeszczące radio. Cicho, za chwilę będzie audycja z Orbitala! Gwarantuję Ci, że wszyscy nagle umilkną i zwrócą się w kierunku rżęącego odbiornika. Włącz radio i ustaw na wiadomy szum, a później przeczytaj wcześniej przygotowaną audycję. Piękne i proste, co?

Dokładaj co chcesz i gdzie chcesz byleby złożona konstrukcja wyglądała imponująco. Improwizuj ile wlezie, dopasuj elementy układanki do stworzonych postaci. Jaki będzie finał tego epizodu zależy od ciebie i Twoich graczy. Może się zdarzyć, że postanowią okraść warsztat Tobiasa z potrzebnych elementów, naprawić auto i nawiać. Jeśli będą przebiegli i im się uda, mają do tego pełne prawo. Szanuj ich pomysły. Bądź surowy, ale sprawiedliwy.

Bohaterowie niezależni

Sknerus to właściciel Nory i były myśliwy. Po tym jak załatwili go mutanci, z powodu przetnątej nogi, nie może pracować w swoim fachu.

Zajął się handlem, choć handlarz z niego żaden. Większość dochodu uzyskuje robiąc pociski do broni palnej, w czym jest bardzo dobry oraz oprawiając skóry. Urodził się i wychował nad Missisipi, tam zdobył wszystkie umiejętności myśliwego. Byłby zapewne najlepszy w Paldro, gdyby nie uszkodzony staw kolanowy. Doskonale zna się na tropieniu i zwierzynie, także na mutkach. Potrafi montować najbardziej wyszukane pułapki w zupełnie nieprzewidywalnych miejscach. Rzadko wspomina wydarzenia z feralnego polowania, na którym stracił wszystkich przyjaciół. Gdyby jednak o tym napomknął, jest to bodaj jedyny moment, kiedy na jego twarzy rysują się żal i współczucie, szybko jednak zalewane przez rosnącą falę nienawiści. Na co dzień jest mrukliwy, zgorzkniały i często przeklina. Na dodatek ma mocno skrzywione poczucie humoru a żarty wypływa z siebie dosyć często. Jeśli kalectwo oraz starcza postura Sknerusa zwiedzie graczy i nie docenią go, cóż, to ich problem.

Sknerus ma około trzydziestu lat. Jednak to, że wychował się nad Missisipi dość drastycznie wpłynęło na jego wygląd. Starcza skóra, liczne zmarszczki, prawie całkiem wyłysiały i bezzębny wygląda na sześćdziesięciolatka. Chodzi powoli, mocno utykając na prawą nogę i często przystaje, żeby odsapnąć. Rozmasowuje wtedy kolano, syczy pod nosem, spluwa kilka razy i wzywa "wszystkie skurwiale świętości". Jego szkliste oczy świadczą, że nie stroni od Painkillerów. Ubiera się w stare łachy, podarte poplamione podkoszulki, wytarte dzinsy. W czasie nocnych chłodów na plecy zakłada starą lotniczą kurtkę z kapturem.

Maggy to opiekunicha dusza. Kobieta ma naprawdę dobre serce, choć życie mocno ją doświadczyło. Pochodzi z Nowego Jorku, tam się urodziła i wychowała. Mówi poprawną angielszczyzną i po dłuższej rozmowie można wyczuć, że jest wykształcona. Prowadzi szkołę, do której chodzą miejscowe dzieciaki i kilkoro dorosłych. Uczy ich czytać i pisać, mówi o literaturze a czasami czyta fragmenty powieści z jej prywatnej, skromnej kolekcji. W miarę możliwości zajmuje się też miejscowymi mętami. Szczególnie upodobała sobie Cichego Mike'a, całkiem wyniszczonego ćpuna.

Napisałem, że życie ją doświadczyło. Jej syn uwikłał się w handel narkotykami w Nowym Jorku. Prawda, było to bardzo intratne zajęcie. Kłopoty pojawiły się, gdy sam zaczął brać. W miesiąc później złapali go i wypędzili z miasta, zginął gdzieś na pustkowiach. Maggy postanowiła wtedy opuścić Nowy Jork i już nigdy do niego nie wracać. Nawet we wspomnieniach.

Żona Tobiasa ma około czterdziestu lat. Ciągłe pełna wigoru, ciągle dynamiczna i w jakiś nieokreślony sposób atrakcyjna. Badawcze spojrzenie jej zielonych oczu powoduje, że na chwilę upływ czasu zatrzymuje się a wszystkie serca przestają bić. Nie, nie jest to strach ani kokieteria. To po prostu zwykła dobroć. Twarz proporcjonalna, skóra ogorzała od słońca. Jasne włosy lubi spinać w duży kok a na co dzień ubiera się w ogrodniczki i buty nie do pary.

Tobias, człowiek będący jednym z założycieli Paldro. Nikt nie wie skąd pochodzi, on też zresztą o tym nie mówi. Jest w takim wieku, że całkiem dobrze pamięta czasy przed wojną. Niekiedy o nich wspomina. Jest urodzonym mechanikiem i mówię Ci, to prawdziwa złota rączka. Poznał Maggy, gdy przybyła do Paldro. Przygarnął ją pod swój dach, później mieszkanie zmienili w motel "U Maggy" a wszyscy zaczęli o nich myśleć jak o małżeństwie, choć ślubu nigdy nie było.

Tobias to kawał chłopca. Jest wielki i mocno umięśniony. Śmierdzi od niego olejem samochodowym, paliwem i tytoniem. Z nieodłącznym skrzętem większość czasu spędza w warsztacie gdzie już od wielu miesięcy naprawia piękny, niebieski krążownik szos. Prawdziwe cudencko.

Mizzle, główny podejrzany. Jest mutantem, ale to już wiesz. Przygarbiony, z odłóżką skórą, jęczącymi się, licznymi ranami, które za nic w świecie nie chcą się zagoić oraz potwornie zdeformowaną głową jest odrażający. Porusza się bardziej jak zwierzę niż człowiek. Całkowita odporność na promieniowanie, a także niewrażliwość na większość toksycznych chemikaliów sprawia, że może żyć w miarę spokojnie nie niepokojony przez ludzi. Oczywiście bywa, że ma problemy z mniej pokojowymi od

niego mutkami czy zwierzętami.

Mizzle nie zna swojej przeszłości, jego życie to tylko pewien epizod, czego ma pełną świadomość. Czuje się tak, jakby któregoś dnia obudził się z długiego snu i rozpoczął życie przerażającej kreatury, jednak nie potrafi sobie przypomnieć co było wcześniej. Coś było na pewno, gdyż Mizzle potrafi czytać i pisać. Jest diablo inteligentny i tylko dzięki temu jeszcze żyje. Każdy wyraz, który wyjdzie z jego gardła jest niepewny, drżący, jakby wymuszony.

Pristine, porwana dziewczynka ma około ośmiu lat. Małomówna, zamknięta w sobie. Ktoś, kto nią spojrzy, kto pobędzie w jej towarzystwie trochę więcej czasu, zda sobie sprawę, że jej przeszłość kryje wiele przykrych doświadczeń.

Dziewczynka ma krótko przycięte, czarne włosy, ładną okrągłą buzię i spojrzenie, które wzbudza litość. Jedno z oczu zakryte jest przepaską, choć nie znaczy to, że pod spodem znajduje się pusty oczodół. To właśnie drugie oko jest przyczyną całej tragedii. Jest trochę większe niż zwyczajne, z podwójną powieką i pionową żrenicą. Zdeformowana wokół oka skóra przypomina zgrubiałe narośle.

Cichy Mike to miejscowy ćpunek. Zaczynał od specyfików z Arkanzo, w końcu przerzucił się na Tornado. Przez większość swojego życia ma odłot. Pozostały czas poświęca kradzieży i zbieractwu. Najczęściej siedzi oparty o ścianę jakiegoś budynku, coś mamrocze i ślini się. Zwykle nie mówi nic, ale bywają chwile, gdy zrywa się z ziemi w nagłym olśnieniu i zaczyna wykrzykiwać prorocтва.

Cichy Mike będzie zapewne jednym z tych, którzy opowiedzą graczom o mutancie. Nie lekceważ tego niepozornego ćpuna, bowiem może świetnie nakręcić klimat, pod warunkiem, że dobrze go odegrasz. Wyobraź sobie minę gracza, kiedy obudzi się rano, a tuż nad swoją głową zobaczy owrzodziałą, paskudną i zaślinioną gębę Cichego Mike'a, który niczym posąg wpatruje mu się prosto w oczy. Pomyśl o Mike'u nagle rzucającym się na któregoś z BG, całym drżącym jak w febrze, z uciekającym wzrokiem, który wyrzaskuje do niego, żeby uważał, że widział to, co kryje się na południu i że tylko on zna drugie dno, on jedyny wie, ale nikt go nie słucha. Teraz opisz jak pokrwawionymi palcami zrywa fragmenty starego tynku, żeby dogrzebać się do czegoś głębiej... Rozumiesz, co mam na myśli?

Torba jest dziwką. Niezbyt ładną, niezbyt zdrową, nie grzeszy też inteligencją. Razem z dwoma nieustannie chichrającymi się koleżankami prowadzą przybytek rozkoszy. Jeśli ktoś lubi niebezpieczny seks wśród robactwa, zapraszam. Oczywiście, najlepiej żeby dowiedział się o tym w trakcie. Do numerów specjalnych należy "jazda samochodowa". Tylnie siedzenie pordzewiałego wraku, dla niektórych to prawdziwy rarytas. Jak za starych dobrych czasów. Torba wynajmie też pokój, co prawda nie jest to dobry wybór i znacznie czystiej a przede wszystkim wygodniej można przenocować w motelu.

Denzi, Korek, Walec i Mordulec to stali bywalcy Nory. Najlepsi kumple Sknerusa. Na co dzień zajmują się łowiectwem, więc obsługa broni palnej nie jest im obca. Są całkiem niezłe wyposażeni a karabiny myśliwskie (sztucery) mają dużego kopa.

Odpowiednio ich opisz, sprzęzysty chód, czujne spojrzenie. Na elementy ubrania składać się będą skórzane paski, oczywiście własnej roboty, skórzane buty i porządne, wytrzymałe ciuchy. Gracze muszą wiedzieć, że dla tych gości pustynia jest drugim domem. Posłuż się stereotypem koleś z Miami, powinno pomóc. Nie są zbyt towarzyscy, jednak jeśli któryś z BG postawi im butelkę czegoś mocniejszego znajdzie w nich kumpli na jeden wieczór.

*Ruugi to przerośnięte jaszczurki. Długość poszczególnych osobników jest różna, zwykle nie więcej niż półtora metra. Płaskie ciało i wydłużony pysk pokryte są szaro-żółtymi plamami, dzięki czemu paskuda doskonale potrafi wtopić się w otoczenie. Są bardzo zwinne, jak na swoje gabaryty i piekielnie szybkie. Niektóre z nich uzbrojone w morderczy jad z łatwością powalą naprawdę duże zwierzę nie wspominając o człowieku. Tylko doświadczeni myśliwi potrafią je rozpoznać. Bestie mają zwyczaj

zakopywać się w piasku lub ukryć w szczelinie i zaatakować z zaskoczenia. Jak cię taka chapnie i nie masz antidotum, to lepiej się módl i miej nadzieję, że bogowie do których się zwracasz są prawdziwi. Po kilkunastu sekundach zaczniesz ci się kręcić w głowie, potem, gdy już zwalisz się na ziemię na 80% miejsce to będzie twoim grobem. Dlaczego? Bo właśnie tracisz władzę nad własnym ciałem. Później zaczną się silne skurcze i zanim umrzesz, zdążysz jeszcze wyrzygać wszystko łącznie z żołądkiem. Nie muszę chyba wspominać, że są mięsożerne i nie pogardzą też padliną. Ponadto wykazują pewną odporność na podwyższoną radiację i niektóre chemikalia. Mięso Ruuga to prawdziwy przysmak, pod warunkiem, że zostanie odpowiednio przyrządzone. W cenie jest także jad, ale trzeba być nie lada myśliwym, żeby wytropić odpowiedniego osobnika i jeszcze go zabić, najlepiej tak, żeby nie zostać rannym.

[headhead](#)

