

AFTERBOMB MADNESS

DRUGA EDYCJA

GENERATOR WYLUDNIONEGO AZYLU

Darmowy dodatek do gry fabularnej [Afterbomb Madness – druga edycja](#)

Autor: Rafał Olszak

Wersja: 1,5. Ostatnia aktualizacja: 9.10.2017.

Generator wyludnionego Azylu podsuwa szereg pomysłów do wykorzystania podczas sesji gry fabularnej „Afterbomb Madness – druga edycja”, w trakcie której drużyna eksploruje opustoszały schron przeciwatomowy.

Kolejność działań jest następująca. Najpierw określa się warunki panujące w schronie, a następnie w logicznej kolejności sprawdza się, co ma miejsce w badanych lokacjach, okazjonalnie urozmaicając to losowymi zdarzeniami. Weteran może sam wymyśli przyczynę wyludnienia schronu albo posłużyć się wskazówkami w sekcji „Krematorium” na samym końcu tego tekstu.

Niniejszy generator nie wyręcza Weterana całkowicie z obowiązku snucia interesującej historii, lecz ma w tym pomagać. Nie jest „samograjem”, choć w znacznym stopniu wspiera prowadzącego w zakresie ustalania przebiegu akcji w odpowiedzi na to, co robią postaci i jakie struktury Azylu badają oraz w jakim celu.

Dlaczego postaci miałyby eksplorować wyludniony Azyl? Mogą chcieć znaleźć tam coś cennego, pozyskać części zamienne lub z jakiegoś dobrego powodu pragnąć zbadać, co się tam w ogóle dzieje i czy ktokolwiek przeżył. Na przykład mogą odebrać sygnał SOS lub zostać w tym celu wysłani przez wpływowego sprzymierzeńca.

W treści tekstu można znaleźć odesłania do konkretnych stron podręcznika podstawowego „Afterbomb Madness – druga edycja”. Ułatwia to szybkie dotarcie do istotnych informacji jak na przykład charakterystyki omawianego przeciwnika.



WARUNKI W AZYLU

Rzuc k6 żeby wylosować właściwość lokacji, lub wybierz dowolną z poniższych cech.

[1] We wnętrzu schronu panują bardzo groźne dla życia warunki. Dzieje się tak z powodu awarii reaktora, która skutkuje skażeniem radioaktywnym – ekstremalne warunki wymuszają co godzinę Test Surwiwału [PT=9; Moc 6k8].

[2] We wnętrzu schronu panują umiarkowanie niebezpieczna dla życia warunki. Dzieje się tak z powodu awarii reaktora, która skutkuje skażeniem radioaktywnym – ekstremalne warunki wymuszają co godzinę Test Surwiwału [PT=7; Moc 4k8].

[3, 4] We wnętrzu schronu panują szkodliwe warunki. Dzieje się tak z powodu uszkodzonych systemów wentylacji. W powietrzu unoszą się pyły, toksyny po pożarach i tym podobne niebezpieczne składniki – ekstremalne warunki wymuszają co godzinę Test Surwiwału [PT=5; Moc 3k8].

[5] We wnętrzu schronu panują szkodliwe warunki. Dzieje się tak najprawdopodobniej z powodu katastrofalnych zdarzeń, które miały miejsce w laboratorium. W powietrzu stale unoszą się szkodliwe substancje, toksyny. Ekstremalne warunki wymuszają co godzinę Test Surwiwału [PT=6; Moc 6k8].

[6] W większości struktur schronu jakimś cudem nie panują szczególnie niekorzystne dla zdrowia warunki. Niewykluczone, że w niektórych lokacjach jest inaczej.

LOSOWE ZNALEZISKA

Eksplorując Azyl można natknąć się na różne osobliwości i ciekawostki oraz znaleziska. Weteran może sam wybrać z poniższej listy parę z nich albo rzucić kostką k12, żeby je wylosować.

[1] Zwłoki łowcy, który został zabity przez szczury lub rozszarpany przez inną istotę. Można przy nim znaleźć 2k6 popularnych przedmiotów (opis na str. 166) oraz sprawną maskę przeciwgazową (towar niepowszedni, opis na str. 169).

[2] Rozszarpane na strzępy stado szczurów. Coś, co dokonało tego makabrycznego dzieła musiało mieć wyjątkowo wredny charakter. Biedne gryzonie!

[3] Anomalia Elektropajęczyna (str. 151) utrudnia przejście przez korytarz lub wspinaczkę szybem windy. Życie nie rozpieszcza – ustawia przeszkody z sadystyczną precyzją właśnie tam, gdzie to najbardziej irytujące.

[4] Obryzganę krwią pomieszczenie obfite w potencjalnie interesujące znaleziska (na przykład porzucane części uniwersalne lub przedmioty popularne) i makabryczna sterta mięsa wyglądająca na szczątki kilku ludzi. Na 70% to komunista Bezkształtny (str. 217), który zaatakował poszukiwaczy, gdy się wybudzi, bo zaczął robić za dużo hałasu podczas przeszukiwania lokacji.

[5] Roztrzaskany Automat Wielozadaniowy albo nawet kilka. Coś, co dokonało tego wyczynu, musiało mieć sporą siłę i potężne łapska. W resztkach robotów można znaleźć 2k6 części uniwersalnych i 2k10 sztuk amunicji. Miejmy nadzieję, że bestia nie czai się gdzieś w pobliżu!

[6] Zamknięty duży wąż oznaczony tabliczką „UWAGA NIEBEZPIECZEŃSTWO”. Po drugiej stronie znajduje się plac budowy i aparatura Eksperymentalnego Modułu Budowlanego. Można eksplorować jaskinie odkryte w ten sposób napotykając tam bardzo nieprzyjemne stworzenia, ale i paru budowlańców w częściowo zniszczonych skafandrach wspomaganych. Prawdopodobnie z przynajmniej jednego pancerza da się wydobyć niepowszednią albo nawet deficytową funkcję (patrz str. 160-161). Być może azylanci odkryli podziemne jezioro i w pobliżu kręcą się Ambystomy Olbrzymie (str. 190).

[7] Zwłoki lub szczątki Azylantów, którzy zostali zabici przez jakąś kreaturę, udusili się, zatruli lub zginęli w inny straszny sposób. Widok jak po wyjątkowo nieszczęśliwym wypadku.

[8] Nieaktywny z powodu braku energii Automat Wielozadaniowy, który zastygł w bezruchu i wygląda jak rzeźba z muzeum figur woskowych.

[9] Zamknięty duży wąż oznaczony tabliczką „ZAGROŻENIE EPIDEMIOLOGICZNE”. Po drugiej stronie znajdują się pomieszczenia i korytarze obrosnięte Anomalią Epidemik (str. 151) najwyraźniej systematycznie acz bez powodzenia zwalczaną przez azylantów.

[10] Mnóstwo łusek po kulach oraz liczne dziury w ścianach wskazują, że doszło tu do poważnej wymiany ognia. Co ciekawe, wygląda na to, że azylanci nie walczyli z intruzem z zewnątrz, ale między sobą... Całkiem zresztą skutecznie!

[11] Liczne ślady brutalnej walki sugerują, że azylanci starli się z jakimś potężnym przeciwnikiem, który bynajmniej nie został tu pokonany.

[12] Szczątki azylanta w znacznym stopniu pożarte przez jakieś ohydne stworzenie lub stado istot.

LOKACJE

Poniżej przedstawiono listę potencjalnych właściwości poszczególnych lokacji Azylu opisanych szczegółowo na łamach podręcznika na stronach 39-43.

Niektóre z zaprezentowanych charakterystyk omawianych lokacji można łączyć. Robiąc to należy kierować się zdrowym rozsądkiem oraz wyczuciem, bo to powinno mieć sens.

Jeśli Weteran uzna za zasadne, może pozwolić drużynie w każdej lokacji znaleźć k3 lub k6 przedmiotów popularnych (opis na str. 166).

Wolno mu także swobodnie modyfikować opisy charakterystyk, dookreślać szczegóły, obsadzać Bohaterami Niezależnymi i wypełniać przedmiotami. Grunt, by zabawa była przednia zgodna z konwencją gry.

WŁAZ, HOL, KOMORA DEKONTAMINACYJNA

Rzuc k6 żeby wylosować właściwość lokacji, lub wybierz dowolną z poniższych cech.

[1, 2] Właz jest rozszczelniony, ale nie ma możliwości wejścia do środka bez użycia materiałów wybuchowych ze względu na dużą ilość gruzu. Wejście w głąb Azylu jest niełatwe, więc dostając się do środka można się zranić chociażby o wystające elementy lub uderzając się w głowę.

[3, 4] W korytarzu, który wiedzie do holu, znajduje się niebezpieczna Anomalia. Rzuc k6, by określić, jaka: 1, 2 – Elektropajęczyna (str. 151); 3, 4 – Owal (str. 154); 5, 6 – Plugawa Grzybnia (str. 152).

[5, 6] W holu coś się zaległo. Rzuc k8, żeby sprawdzić, jakie to stworzenia: 1, 2 – niewielkie stado zmutowanych czworonogów, na przykład wilków (str. 192); 3, 4 – zmutowane gryzonie, na przykład szczury (str. 193); 5, 6 – zmutowane insekty, na przykład osy lub szerszenie; 7, 8 – przynajmniej jeden Szarpacz (str. 202).

GARAŻ

Rzuc k6 żeby wylosować właściwość lokacji, lub wybierz dowolną z poniższych cech.

[1] Dawny garaż obecnie jest pusty. Ewakuujący się azylandzi opróżnili go przed opuszczeniem schronu.

[2] Można tu znaleźć kilka zbutwiałych i mocno skorodowanych, nie nadających się do użytku skafandrow wspomaganych bez dodatkowego oprzyrządowania. Ponadto, ostała się tu niewielka ilość drobnych podzespołów maszyn (2k6 x 5 części mechanicznych).

[3] W centrum pomieszczenia lewituje Anomalia Owal (str. 154), która najwyraźniej zniszczyła kilka znajdujących się tu motocykli oraz zawieszonych na ścianie skafandrow wspomaganych. Na zapleczu w skrzyniach pod jedną ze ścian można znaleźć trochę różnego rodzaju podzespołów (3k6 x 5 części mechanicznych). Dostanie się na zaplecze możliwe jest jedynie przez pomieszczenie z Owalem, ponieważ drzwi wiodące do niego z korytarza zostały zamknięte od środka.

[4] Garaż wydaje się ogołocony, ale wszędzie wala się mnóstwo gratów. Po dokładnych oględzinach (trudność Testu Konspiracji wynosi 8) okazuje się, że można wśród nich znaleźć jedną dowolnie wybraną funkcję do skafandra wspomagane (str. 160-161), która jest warta tyle, co towar niepowszedni lub deficytowy.

[5] W garażu nie można znaleźć nic cennego poza mocno uszkodzonym, nie działającym quadem lub motocyklem (str. 141, ramka w prawym dolnym rogu; aktualna Żywotność maszyny wynosi 1). Weteran może wspaniałomyślnie pozwolić też na znalezienia 5-litrowego kanistra z benzyną.

[6] Właz do garażu został zaspawany, a zza drzwi dobiegają groźnie brzmiące dźwięki. Znajduje się tam wyjątkowo

przerośnięty komunista Bezkształtny (str. 217). Po przedostaniu się do środka i pokonaniu Rosjanina, w pomieszczeniu z łatwością da się znaleźć 3k6 x 5 części mechanicznych.

WARSZTAT

Rzuc k6 żeby wylosować właściwość lokacji, lub wybierz dowolną z poniższych cech.

[1] Z wnętrza warsztatu dochodzi dźwięk uszkodzonego Automatu Wielozadaniowego (str. 207), który rozmawia sam ze sobą, ponieważ się nudzi. „Doprawdy? Mhm! Ach tak. Od początku tak utrzymywałem. Ale czy rzeczywiście? Z dużą dozą prawdopodobieństwa! O ile nie inaczej. To byłoby wielce zaskakujące. W rzeczy samej!” Zapytany o czym rozmawia powie, że właściwie to nie pamięta i nie wystarcza mu pamięci operacyjnej, żeby sobie przypomnieć, bo zapętlił się w tej konwersacji 2334 dni temu. Maszyna to praktycznie sam korpus i głowa. Wszystko spoczywa nieruchomo na stojaku. Robot bardzo ucieszy się, gdy zobaczy kogoś, kto może go zmontować (trudność Testu Techniki wynosi 6, a w razie niepowodzenia dojdzie do zwarcia i robota szlag trafi). W zamian za pomoc blaszak może towarzyszyć postaciom podczas eksploracji Azylu i opowiadać o przeznaczeniu poszczególnych lokacji (warto zapoznać się z tekstem na str. 39-43). Ponadto naprawiony Automat skłonny jest też zdradzić znany mu fragment hasła do zbrojowni, co obniży trudność włamania się do niej o jeden stopień. Nie licząc Automatu i co najwyżej narzędzi (towar deficytowy, opis na str. 170) w warsztacie nie znajduje się nic szczególnie godnego uwagi.

[2] W warsztacie panuje chaos, różne graty są porozrzucane po podłodze. Po dokładnych oględzinach (trudność Testu Konspiracji wynosi 6) można tu znaleźć 2k6 x 5 części uniwersalnych.

[3] W warsztacie najwyraźniej doszło do pożaru. Wprawdzie nie zdołał on się rozprzestrzenić, ale jeśli chodzi o tę lokację, nie ma tu nic interesującego, bo ogień wszystko solidnie nadwątlił lub doszczętnie strawił.

[4] Wygląda na to, że pomieszczenie było w pośpiechu opróżniane i niewiele się tu ostało nie licząc solidnej szafki wbudowanej w jedną ze ścian (można otwierać wytrychem lub pokonując zabezpieczenia małego terminalu; PT=7). Można w niej znaleźć narzędzia (towar deficytowy, opis na str. 170), sprawną latarkę (towar niepowszedni, opis na str. 168) oraz 3k10 części uniwersalnych.

[5] Można się tu natknąć na co najmniej k3+1 zmutowane gryzonie, na przykład szczury (str. 193). Gracze mogą zatrzaskać drzwi warsztatu i z nimi nie walczyć, ale po pokonaniu szkodników byłiby z kolei w stanie z łatwością znaleźć 3k6 x 5 części uniwersalnych, które są porozrzucane po podłodze.

[6] Warsztat został opróżniony ze wszelkich cennych przedmiotów przez rodowitych mieszkańców schronu lub kogoś, kto był tu i go spłądował.

KŁATKA SCHODOWA, WINDY

Rzuć k6 żeby wylosować właściwość lokacji, lub wybierz dowolną z poniższych cech.

[1, 2] Dźwigi nie działają, bo nie mają zasilania i w dodatku są uszkodzone, natomiast klatka schodowa jest całkiem zagruzowana. Trzeba będzie się wspinać szybami windowymi.

[3] Dźwigi nie działają, bo nie mają zasilania i w dodatku są uszkodzone, a klatka schodowa jest częściowo zagracona. Można się wspinać szybami windowymi albo starać się przejść schodami, co grozi zranieniem na przykład w wyniku upadku lub uderzenia się w głowę.

[4] Dźwigi nie działają, bo nie mają zasilania, ale można by uruchomić jeden zużywając na ten cel Fenomen Gorejącego Obłoku (str. 153). Klatka schodowa jest całkowicie zagruzowana, nie da się nią zejść w głąb schronu. Jedna z wind utknęła i zdezelowana uniemożliwia wspinaczkę szybem. Winda towarowa jest natomiast zatrzaśnięta, a w środku znajduje się będący w trybie wstrzymania Militaryny Automat Wielozadaniowy (str. 208), który po wybudzeniu natychmiast zaatakuję intruzów.

[5] Klatka schodowa jest całkowicie zagruzowana, natomiast możliwa jest wspinaczka szybami wind, które nie działają z powodu awarii i braku zasilania. Problem polega na tym, że panoszy się po nich co najmniej jeden komunista Bezkształtny (str. 217) albo komunista Robaczywy (str. 215).

[6] Większość wind jest uszkodzonych, ale jedna pozostaje sprawna. Klatka schodowa jest częściowo zagracona więc można przejść schodami, lecz grozi to zranieniem na przykład w wyniku upadku lub uderzenia się w głowę. Jadąca winda nagle zatrzyma się, zgaśnie w niej światło, a przez sufit postaci zaatakują śpiący tam dotychczas komunista Bezkształtny (str. 217).

REAKTOR

Na 50% w tej lokacji można spotkać przynajmniej jeden wrogo nastawiony Automat Wielozadaniowy (może nawet egzemplarz militaryny). Rzuć k6 żeby wylosować właściwość lokacji, lub wybierz dowolną z poniższych cech.

[1, 2] Drastycznie wysoki poziom promieniowania uniemożliwia eksplorację tej lokacji nawet toksykom. To naprawdę nie są żarty!

[3, 4] Nie da się dojść do reaktora, ponieważ przejście jest całkowicie zagruzowane. Użycie materiałów wybuchowych lub Eksperymentalnego Modułu Budowlanego poskutkujełoby katastrofą.

[5, 6] Reaktor nie działa i nie da się z tym nic zrobić. Jeśli jakimś cudem cokolwiek w Azylu jeszcze nadal działa (na przykład pojedyncze terminale, mechanizmy włazów, system wentylacji) to dlatego, że urządzenia te czerpią z pozostałości energii zgromadzonej przed awarią. Nie wiadomo jak długi o potraw. Właściwie zasilanie może się skończyć w każdej chwili.

UJĘCIE WODY

Rzuć k6 żeby wylosować właściwość lokacji, lub wybierz dowolną z poniższych cech.

[1, 2] W rurach jest jeszcze trochę wody, więc coś cieknie z kranów, ale ujęcie nie działa jak trzeba, ponieważ aparatura uległa awarii, a zapasowe zasobniki są niemal puste.

[3, 4] Pompy działają prawidłowo, ale skażona woda ze studni głębinowej nie jest należycie uzdatniana.

[5, 6] Znaczna część lokacji zalana jest wodą i odcięta grodziami od reszty Azyłu.

PRACOWNIA BOTANICZNA, BANK NASION

Na 70% w tej lokacji można spotkać przynajmniej jedną wrogo nastawioną samoświadomą roślinę o statystykach takich jakie ma Plugawy Narcyz (str. 196). Rzuć k6 żeby wylosować właściwość lokacji, lub wybierz dowolną z poniższych cech.

[1] Pożar pochłonął zarówno nasiona jak i roślinność, którą tu uprawiano.

[2, 3] Awaria hydrauliki sprawiła, że wszystko zgniło solidnie podtopione.

[4] Wygląda na to, że wszystko zeżarły jakieś szkodniki.

[5] Wprawdzie nie wydarzyło się tu nic tragicznego, ale rośliny pozbawione systematycznego nawadniania oraz oświetlenia zwiędły, natomiast niewłaściwie przechowywane nasiona zgniły lub w inny sposób uległy zniszczeniu.

[6] Choć zdecydowana większość roślin i nasion dawno uległa zniszczeniu, część plonów jest dobrze pielęgnowana przez wyjątkowo staranny ogrodniczy Automat Wielozadaniowy, który chroni je przed zagrożeniami takimi jak szkodniki, suchość, brak oświetlenia czy inne niebezpieczeństwa. Błaszak może przymknąć oko na obecność intruzów w schronie, o ile drużyna zechce definitywnie pozbyć się „matki wszystkich szczurów”, która ma swoje legowisko gdzieś w Azylu. W zamian za to Automat byłby nawet skłonny ujawnić znany mu fragment hasła do zbrojowni, co obniży trudność włamania się do niej o jeden stopień. Sam nie może się nigdzie ruszyć, ponieważ stale czuwa przy roślinach, którym jest nieprawdopodobnie oddany (poświęca nawet własną baterię, by zasilić kilka lamp).

GASTRONOMIA

Rzuć k6 żeby wylosować właściwość lokacji, lub wybierz dowolną z poniższych cech.

[1] Po dokładnych oględzinach (trudność Testu Konspiracji wynosi 5) można tu znaleźć w jednym ze schowków 2k6 Batonów odżywczych (przedmiot pospolity, str. 166).

[2] Wszystko zeżarły zmutowane gryzonie (str. 193) lub inne szkodniki, na przykład wielkie karaluchy (o analogicznych statystykach jak szczury).

[3] Azylanci zabrali stąd co się dało, więc nie ma co liczyć na jakiegokolwiek jedzenie w tym barze lub restauracji.

[4] Lokal został strawiony przez pożar, który zniszczył wszystko, co mogło być wartościowe.

[5] Na zapleczu znajduje się solidnie zabezpieczony schowek (można go otwierać wytrychem lub pokonując zabezpieczenia małego terminalu; PT=6). W środku jest sporo przeterminowanych, nie nadających się do zjedzenia konserw, ale i 2k6+3 Batonów odżywczych (przedmiot pospolicity, opis na str. 166).

[6] Z kuchni i zaplecza wylewa się cuchnąca z daleka, kleista substancja. To Anomalia Skrzep (str. 152). Zniszczyła lub nieodwracalnie skaziła wszystko, co mogłoby nadawać się do zjedzenia, ale prawdopodobnie można przy niej pozyskać kilka Fenomenów.

INFRASTRUKTURA KOMUNALNA, INFRASTRUKTURA UŻYTKOWA, BIURO ADMINISTRACYJNE I SZKOŁA

Rzuc k6 żeby wylosować właściwość lokacji, lub wybierz dowolną z poniższych cech. Warto w logiczny sposób połączyć różne z cech w takich proporcjach, by te lokacje zyskały na tym na atrakcyjności.

[1, 2] Wyludnione pomieszczenia opuszczone w pośpiechu. Każda postać może znaleźć 3k6 przedmiotów popularnych. Istnieje prawdopodobieństwo, że da się usłyszeć jakieś groźne stworzenia pełzające kanałami wentylacji lub czające się gdzieś w pobliżu. Możliwe też, że postaci natrafiają na odręczne zapiski lub pamiętnik, z którego dowiedzą się, co zaszło w Azylu (uprzednio Weteran powinien to sprawdzić używając generatora z sekcji „Krematorium”, który znajduje się na str. numer 6 niniejszego dodatku).

[3] Częściowo zniszczone (zawalone, spalone, zalane, zapadnięte lub w inny sposób zdewastowane) pomieszczenia, w których większość sprzętu jest uszkodzona lub doszczętnie zrujnowana. Każda postać może znaleźć zaledwie k3 przedmioty popularne.

[4] Trudno powiedzieć, czy to było początkiem końca schronu, ale znaczna część pomieszczeń pokryta jest Anomalią Plugawa Grzybnia (str. 152) albo Pełzający Spaczeń (str. 153). Jeśli padłoby na tę drugą osobliwość, niewykluczone, że garstka azylantów ocalała i obecnie przypomina Plugastwo (str. 206), w dodatku pokryte piętnem Spaczenia! W okolicy każda postać może znaleźć 2k8 przedmiotów popularnych.

[5, 6] Jedno z pomieszczeń wyróżnia się na tle pozostałych – są tam ślady, które wydają się prowadzić ze ściany. Wbrew pozorom nie ma w niej ukrytego przejścia. Można się domyślić, że pojawiła się tam Anomalia Szczelina (str. 152), przez którą do Azylu wtargnęły jakieś agresywne siły. Każda postać może znaleźć 2k6 przedmiotów popularnych w tej części Azylu, która opuszczona została w popłochu.

SZPITAL, LABORATORIUM, CENTRUM EUGENICZNE

Rzuc k6 żeby wylosować właściwość lokacji, lub wybierz dowolną z poniższych cech.

[1, 2] Panuje tu jeden wielki rozgardiasz, ale po dokładniejszych oględzinach (trudność Testu Konspiracji wynosi 5) każda postać może tu znaleźć k3 biostymulanty MEDEX oraz 2k6 półproduktów chemicznych. Istnieje także 45% szans, że postaci znajdą tu apteczkę (towar niepowszedni, opis na str. 166). Niczego bardziej wartościowego nie da się tu zdobyć.

[3, 4] Lokację patroluje co najmniej jeden Militaryny Automat Wielozadaniowy (str. 208) i może właśnie dlatego zachowała się w całkiem przyzwoitym stanie, co oznacza, że da się tu znaleźć coś sensownego. Po dokładniejszych oględzinach (trudność Testu Konspiracji wynosi 4) każda postać może tu zdobyć k3 biostymulanty MEDEX, 3k8 półproduktów chemicznych oraz ma 50% szans na jeden AMNESTYK, oraz 30% szans na jeden MEDEX PLUS. Ponadto drużyna ma 70% szans na znalezienie apteczki (towar niepowszedni, opis na str. 166).

[5, 6] Nie dość, że te lokacje są w opłakanym stanie (co może pogarszać ekstremalne warunki), to na domiar złego panoszą się tu jakieś zmutowane kreatury – na przykład odmienieni azylanci o statystykach takich jak Parszywiec (str. 210). Jedyne co ewentualnie może kusić do bliższych oględzin tego miejsca, to wyglądająca na nietkniętą lodówka oraz uszkodzony, ale wyposażony w terminalową kość pamięci terminal (obiekty te mogą być widoczne na przykład przez pancerną szybę oddzielającą korytarz od głębi laboratorium lub szpitala). W lodówce można znaleźć 2k3 biostymulanty MEDEX oraz 4k12 półproduktów chemicznych.

STEROWNIA

Na 100% w tej lokacji można spotkać przynajmniej jeden Militaryny Automat Wielozadaniowy, który będzie dążył do wyeliminowania intruzów lub przepędzenia ich ze schronu. Ponadto, jeśli nikt z drużyny nie posiada terminala, w Sterowni można znaleźć terminal przenośny (towar deficytowy, opis na str. 171). Rzuc k6 żeby wylosować właściwość lokacji, lub wybierz dowolną z poniższych cech.

[1, 2] Po pokonaniu ochrony Opiekun Azylu może złożyć drużynie ofertę nie do odrzucenia w stylu „zamknę was tu na wieki albo załatwię dla mnie pewną sprawę”. Sztuczna inteligencja chce kontynuować swoją egzystencję, więc będzie domagać się naprawy reaktora, pozbycia się jakichś groźnych intruzów lub dostawy chłodziwa albo części zamiennych z powierzchni. Przy założeniu, że drużyna będzie miała opuścić schron, Opiekun Azylu zażąda by założyli obroże wybuchowe, które eksplodują jeśli misja nie zostanie wykonana w ciągu określonego czasu, na przykład miesiąca. Opiekun może dać drużynie dostęp do zbrojowni po pomyślnym zwieńczeniu zadania w ramach nagrody lub jeszcze przed rozpoczęciem przedsięwzięcia w celu zwiększenia szansy jego pomyślnego zakończenia.

[3, 4] Wprawdzie przynajmniej jeden Militaryny Automat Wielozadaniowy walczył do upadłego, ale niespecjalnie miał czego tu pilnować. Opiekun Azylu przeszedł do przeszłości, ponieważ wszelkie jego obwody i główny komputer uległy zniszczeniu w wyniku poważnej awarii. Co gorsza, zdecydowana, przytłaczająca większość systemów jest w trybie ręcznego sterowania, więc niewiele da się zrobić, a i to jest bardzo trudne (trudność obsługi terminala wynosi 8). Można na przykład poprawić funkcjonowanie systemu wentylacji, co obniży trudność skrajnych warunków panujących w Azylu o dwa stopnie i zmniejszy Moc o jedną kość.

[5, 6] Opiekun Azylu działa, ale w wyniku awarii zachowuje się jak szalenię, błążen, dziwak. Rozmowa z nim może się bardzo różnie potoczyć – niewykluczone, że zaskakująco korzystnie dla drużyny („zbrojownia została odcięta i nie mam do niej dostępu, ale jeśli rozwiążecie zagadkę, przekonacie się jaki jestem wspaniałomyślny, bo podam wam fragment hasła, co ułatwi dostanie się do środka”). Równie prawdopodobne jest niestety to, że wynik dyskusji okaże się dla Drabów i Żylet bardzo przykry („powypuszczam te wszystkie zwierzątka z klatek, w których zostały zatrzaśnięte, i pooglądam jak wybijają was jednego po drugim”).

PUNKT OBSERWACYJNY

Na 60% w tej lokacji można spotkać przynajmniej jedną wrogo nastawioną Automata Wielozadaniową. Rzuć k6 żeby wylosować właściwość lokacji, lub wybierz dowolną z poniższych cech.

[1, 2, 3] Zdecydowana większość monitoringu nie działa, ale kilka kamer ukazuje coś zatrważającego, strasznego lub w szczególności interesującego dla drużyny. Na przykład Punkt Obserwacyjny pozwala zlokalizować poszukiwaną kreaturę, kryjówkę jakiegoś przeciwnika lub znaleźć potencjalną przyczyną określonego zvarcia czy awarii.

[4, 5, 6] Wprawdzie nieliczne wewnętrzne kamery w Azylu nie pokazują nic wyjątkowego, ale za to parę kamer na powierzchni pozwala zobaczyć, że dzieje się tam coś godnego uwagi. Na przykład w stronę schronu wędruje ekipa poszukiwaczy albo nadciąga grupa skalanych komunistów.

ZBROJOWNIA

Na 100% ta lokacja chroniona jest przez przynajmniej jeden Militaryny Automat Wielozadaniowy albo akurat w okolicy zaległo się jakieś wyjątkowo paskudne i groźne stworzenie. Trudność dostania się do środka jest legendarna (trudność Testu Terminali wynosi 11), ale dzięki pomocy udzielonej niektórym neutralnie lub przyjaźnie nastawionym Automatom Wielozadaniowym lub Opiekunowi Azylu może ulec pomniejszeniu nawet o kilka stopni.

Zbrojownia nie jest wypełniona po brzegi, bo najwyraźniej azylanci sporo z niej korzystali, ale w środku można znaleźć trochę cennego sprzętu:

- 80% szans na egzemplarz broni topowej,
- 40% szans na (kolejny) egzemplarz broni topowej,
- 70% szans na egzemplarz broni z wyższej półki,
- 50% szans na (kolejny) egzemplarz broni z wyższej półki,

- 50% szans na granat plazmowy [deficytowy] (Siła 2k12+k20),
- 40% szans na (kolejny) granat plazmowy [deficytowy] (Siła 2k12+k20),
- 33% szans na granat atomowy [z wyższej półki] (Siła 4k20),
- a także 6k10 standardowej amunicji,
- oraz 3k10 amunicji energetycznej,
- po jednym pancerzu deficytowym dla każdej z postaci,
- 2k6 biostymulantów MEDEX.

KREMATORIUM

Rzuć k10 żeby w celu wylosowania ostatniego z zapisów w jednym z terminali żałobnych. Na podstawie tej treści łatwo się domyśli co było przyczyną upadku Azylu. Alternatywnie można też samodzielnie wymyślić, jaki był powód kryzysu.

[1] Opiekun Azylu skazał kolejną osobę na śmierć tłumacząc to tym, że niemożliwie go znudziła. Nie wiem dlaczego wcześniej padło na ciebie, ale mam przecucie, że ja będę następny.

[2] Wiedziałem, że użycie Eksperymentalnego Modułu Budowlanego to zły pomysł. Te ohydne stworzenia, które dostały się do schronu przez jedną z odkrytych jaskiń, zagnieździły się tu na dobre!

[3] Nie mogę uwierzyć, że ten gang małałatów naprawdę wszczął bunt. Obiecuję, że pomszczę ciebie i naszych przyjaciół!

[4] Ten schron nie działa jak należy. Jest coraz gorzej. Wszystko się psuje. Nikt mi nie wmowi, że zginęłaś w nieszczęśliwym wypadku, bo te tragedie zdarzają się w ostatnim czasie nader często!

[5] Te potworne kreatury, które dostały się jakimś cudem do środka, wkrótce pozabiją nas wszystkich. Czekaj cierpliwie, niebawem będziemy razem, to tylko kwestia czasu!

[6] Naprawdę nie rozumiem jak ci idioci z Protect America mogli zamontować tak cholernie słabe systemy przeciwpożarowe. Jak tak dalej pójdzie to miejsce zamieni się w piekarnik. Gdy tylko wyjdę na powierzchnię, osobiście pofatyguję się do ich siedziby i złożę im taką reklamację, że mnie popamiętają!

[7] Były jeszcze dwa trzęsienia ziemi odkąd odszedłeś mój Najdroższy. Przeczuję, że wkrótce będziemy znowu razem. Sufit tylko czeka, żeby zwalić mi się na głowę!

[8] Sądziłem, że twoje poświęcenie nie poszło na marne, ale reaktor znowu nawala. Rada Azylu wmawia nam, że to tylko usterka, ale ja tego nie kupuję!

[9] Wciąż mam nadzieję, że wrócisz. Uznali cię za zmarłego, ale ja nadal wierzę, że wkrótce pojawisz się z tymi częściami zamiennymi do reaktora. Tak bardzo za tobą tęsknię.

[10] Wiedziałam, że to był błąd, żeby handlować z ludźmi z powierzchni, ale nie chciałeś mnie słuchać! Coraz więcej osób ginie w tajemniczych okolicznościach. Pewnie mnie też to niebawem spotka.

PÓŁNOC

MAPA AZYLU

WSCHÓD

- sala odpraw
- sala przesłuchań
- centrum powitań
- biuro przepustek

- garaż
- warsztat
- komora ratunkowa

- klatka schodowa
- windy
- system wentylacji
- komisariat 1/4

- właz
- komora dekontaminacyjna
- hol
- izolatka

ZACHÓD

PARTER

POŁUDNIE

PÓŁNOC

WSCHÓD

- biuro administracyjne
- sąd

- monitoring 1/2
- zbrojownia
- zakład karny z salą widzeń
- komora ratunkowa

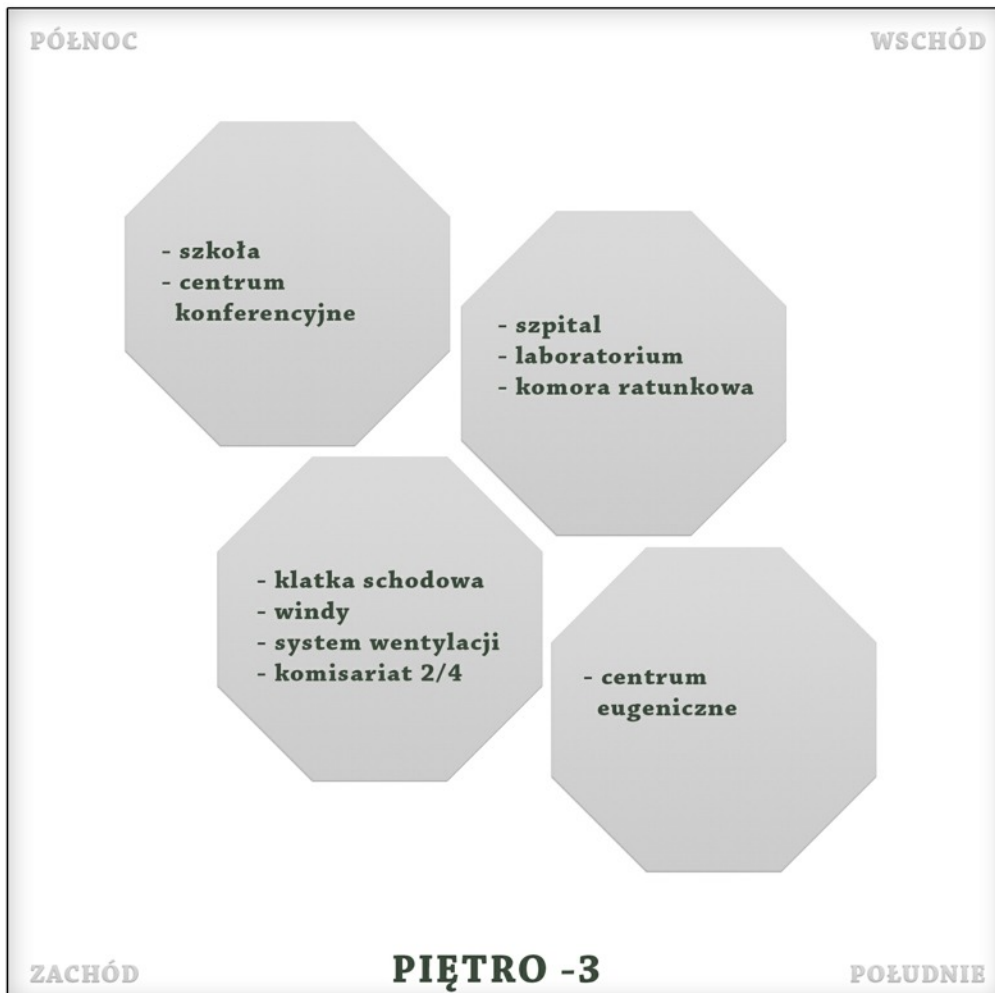
- klatka schodowa
- windy
- system wentylacji

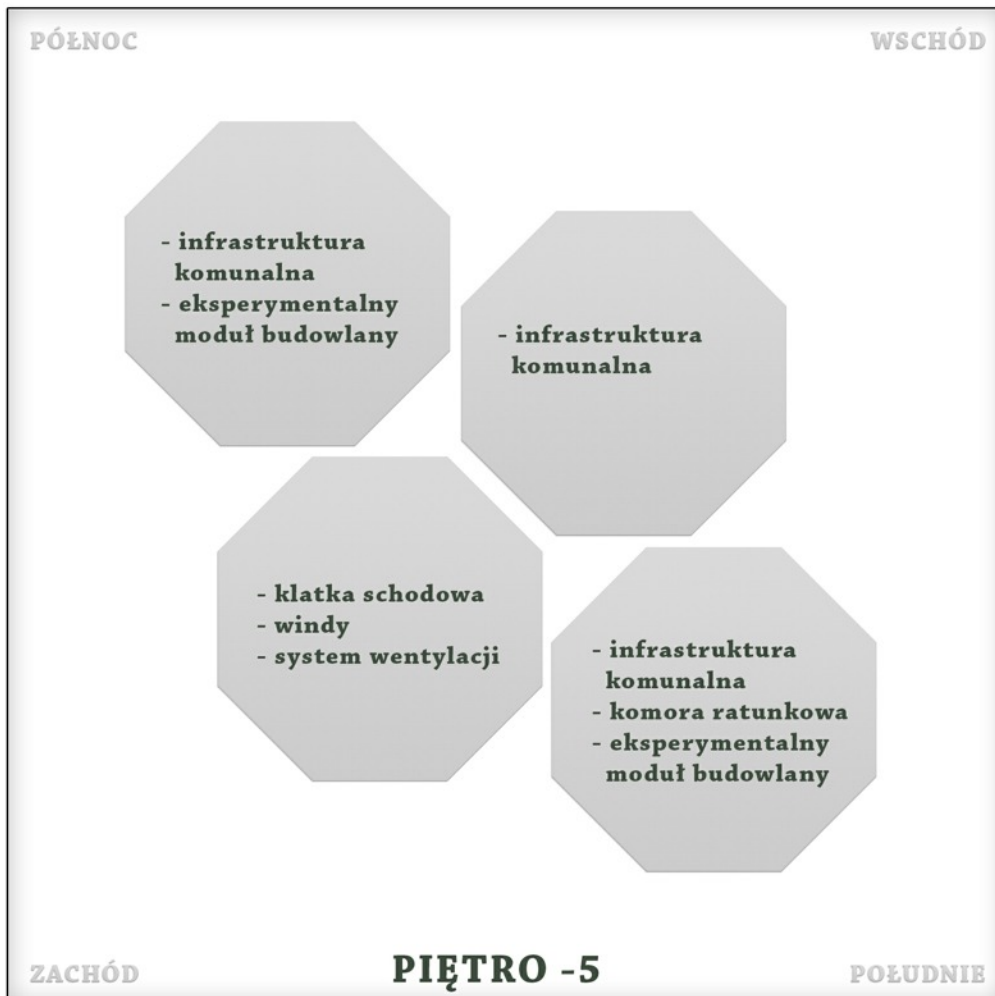
- gastronomia oraz warsztat przynależne do zakładu karnego

ZACHÓD

PIĘTRO -1

POŁUDNIE







PÓŁNOC

WSCHÓD

- reaktor
- komora ratunkowa

- klatka schodowa
- windy
- system wentylacji
- komisariat 4/4

ZACHÓD

PIĘTRO -8

POŁUDNIE