

 NEUROSHIMA

KRYPTONIM VALHALLA



postrach na froncie...



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Autor przygody:

Bartosz „Hex” Słowi

Ilustracja na okładce:

Golonka

Projekt okładki:

Bartosz „Hex” Słowi

Mapki:

Bartosz „Hex” Słowi

Korekta:

Monika Drewczyńska, Marek „Mar_cus” Szumny

Skład i obróbka okładki:

Marek „Mar_cus” Szumny

Podziękowania:

Marek „Mar_cus” Szumny, Tomakon Inc., Przemek Oleksyn

Przygoda ta została napisana specjalnie na czwartą rundę konkursu Neuromachia w serwisie internetowym Moorhold. Całość chroniona prawami autorskimi. Pozwolenie na udostępnianie i rozpowszechnianie całości we wszelaki możliwy sposób za pozwoleniem serwisu Moorhold. Zabronione jest rozpowszechnianie zarówno całości jak i fragmentów w celach zarobkowych.





Spis treści

Kilka słów na początek	2	Niewierność	10
Spotkanie z Pierwszą Valkirią	3	Wierność	10
Magazyn z jedzeniem	3	Posterunek 2	11
Możliwe rozwiązania	3	Dwie drogi	11
Ostateczna broń	3	Ludzie	11
Pakt z „diabłem”	4	Maszyny	11
Misja samobójcza	4	Co, jeśli...	12
Pomoc z zewnątrz	4	Koniec	12
Budynek jest nasz	5	Bohaterowie Niezależni	13
Spotkanie z Andrewem	5	Maszyny Molocha	13
Walka o Power Fort	6	Valkiria	13
Ochotnik	6	Program Poltergeist	14
Power Fort	7	Kolesie z magazynu	14
Noc	7	Ludzie z wioski	14
Poranek	8	Żołnierze Posterunku	14
Co, jeśli BG wygrali?	8	Sierżant Gareth	14
Co, jeśli BG uciekną?	8	Szeregowcy	14
Poltergeist i Projekt Ragnarok	8	Snajperzy	14
Poltergeist	8	Ciężkie wsparcie	14
Dłużej niż zawsze	9	Mechanicy	14
Ragnarok	10	Lekarze	15
Posterunek	10	Mapka magazynu	16
		Mapka Power Fort	17
		Mapka obozu	18

Kilka słów na początek

Przygoda ta jest przeznaczona dla 2–6 Graczy, którzy wcielić się będą w mały oddział specjalny Posterunku. Jeżeli jeszcze nie należą do tej organizacji, a chcą - możesz im kazać przejść test sprawnościowy i szybkie szkolenie. Mogą też robić za... freelancerów, którym brakuje kasy, a ich reputacja nie jest zbyt mocno negatywna. Gra nie musi być koniecznie prowadzona na północnym froncie w okolicy Molocha, ale można ją także osadzić w którymkolwiek miejscu, byle wystarczająco blisko skupisk maszyn.

Jeszcze przed rozpoczęciem samej sesji, lub wcześniej tego dnia, powinieneś porozmawiać z Graczami o kwestii spełniania swoich marzeń. Wypytać, jak daleko ich zdaniem można się posunąć, aby spełnić swoje od dawna wymarzone cele. Następnie przyjrzyj się dokładniej samym Postaciom tych Graczy. Czy mają przed sobą jakiś ważny cel, a może wiecznie za czymś gonią, co ściga ich z przeszłości i nie da się uciec? Dla pewności lepiej wypytaj jeszcze raz, a owe marzenia dobrze zapamiętaj – przyda to się w trakcie przygody.



Spotkanie z Pierwszą Valkirią

Sierżant Gareth miał zły humor już od samego rana i widać to było wyraźnie na jego zmęczonej twarzy. Zwołał zbiórkę, w tym także i Postacie Graczy. Dziś jeszcze nie krzychał, najwyższy czas.

„Szeregowcy!” – więc jednak krzyknął, a następnie dodał spokojnie, lecz stanowczo. – „Dziś przed wami proste zadanie, lecz jestem przekonany, że na pewno coś spieprzycie... Jak zwykle” – to ostatnie stęknął pod nosem. – „Jednak wierzę w wasze możliwości i umiejętności. Zostaliście bowiem wyszkoleni jako żołnierze Posterunku i jako tacy umrzecie. Jesteście częścią naszej rodziny. Dziś musicie odbić mały magazyn, który został przejęty wczoraj nad ranem przez grupę gangersów. Wykopcie ich śmierdzące i zakurzone pustynnymi syfami tyłki. Rozejść się!”

Magazyn z jedzeniem

Mniej więcej 480 kilometrów od obozu Posterunku znajduje się właśnie wyżej wspomniany magazyn. Postacie Graczy muszą stamtąd wykurzyć gangersów, nie ważne jak - zabić, przestraszyć czy przyjąć w swoje szeregi – najważniejsze jest to, żeby budynek przeszedł znów w ręce Posterunku. BG mają na to niecałe 24 godziny, zanim przyjadą wozy, które zabiorą zaopatrzenie dla żołnierzy na froncie. Przynajmniej tak została im przedstawiona ta sytuacja.

Prawda jednakże jest nieco inna. W okolicy dość kiepsko z żarciem, większość ludzi głoduje, więc każdy kilogram jest bardzo cenny. A w magazynie było tego dość dużo – jednak Posterunek, zamiast rozdać potrzebującym, trzymał to na specjalną okazję, tłumacząc się potrze-

bami na froncie. W końcu ilość strażników była tak mała (bo aż dwóch), że zdesperowani ludzie postanowili wziąć sprawę w swoje ręce. I zaatakowali. Strażnicy nie chcieli ich ranić, więc oddali magazyn bez walki, jednak potem pojechali do obozu Posterunku i o wszystkim donieśli. Gareth się trochę wkurzył i wymyślił bajeczkę o gangersach – teraz to BG będą tymi złymi.

Sam dojazd będzie trwał w okolicach dwunastu godzin, trudno będzie się rozpędzić szybciej niż 40 km/h. Droga jest w bardzo złym stanie – nadal pełno dziur, kamieni i innych śmieci po drodze. Gdy już się człowiek rozpędzi na dobre, to zaraz hamować trzeba, bo do jakiegoś nie odgruzowanego miasta trafia.

Ludzie z magazynu nie są nastawieni zbyt przyjaźnie do obcych, ale też nie będą strzelać po zobaczeniu BG, mając nadzieję, że Ci tylko przejeżdżają lub mają jakiś konkretny interes do załatwienia. Będzie tak, dopóki Postacie Graczy nie powiedzą, że wysłał ich Posterunek. Wtedy to właśnie „kolesie w skórach” zrozumieją, że zadarli nie z tym, kim trzeba, i żołnierze nie spoczną, dopóki magazyn nie zostanie odbity. To stawia BG w korzystniejszej sytuacji.

Możliwe rozwiązania

Ostateczna broń

BG postanawiają załatwić to najszybciej - wyciągają broń, odbezpieczają ją i walą do przeciwników. Proste rozwiązanie i niewymagające umiejętności dyplomatycznych. Postacie Graczy usłyszą jeszcze głośno: „Nie zasługujecie na to jedzenie, nam jest bardziej potrzebne!”. Gdy już wszyscy z magazynu będą wykrwawiać

Mała pomoc

Jeśli graczy jest za mało, by mogli sobie poradzić z tym zadaniem (np. dwóch), mogą liczyć na wsparcie BNów, czyli innych żołnierzy z Posterunku - jednakże wszystko z umiarem. Przykładowe statystyki znajdziesz na końcu przygody w dziale Bohaterowie Niezależni.



się na ziemi, jeden z nich (no albo ten ostatni) grozi krzykiem o wysadzeniu całego budynku w powietrze. Na dowód tego, że nie kłamie, każe graczom spojrzeć w któryś z rogów pomieszczenia. W każdym z nich miga jakaś mała lampa. Jeżeli Postacie Graczy mogą podejść bliżej i to zrobią, zobaczą plastik ze zdalnie sterowanym zapalnikiem. Co teraz? BG muszą się szybko ewakuować. Ranny naciska guzik i... nic. Bateria w pilocie jest rozładowana. Plastik jednak ciągle może wybuchnąć, gdy ktoś w niego strzeli. Postacie Graczy będą pewnie chciały dobić pozostałych lub przynajmniej się z nimi podreżyć – niech właśnie wtedy z ust umierającego usłyszą prawdziwą wersję zdarzeń.

Pakt z „diabłem”

Jeśli BG będą chcieli załatwić to bez rozlewu krwi, czyli dość dyplomatycznie, okaże się, że goście z magazynu mają głowy na karkach i nie są tacy szybcy do skończenia swoich żywotów. Ustalą jasno, że jeśli będą mogli zabrać połowę jedzenia to spokojnie opuszczą to miejsce. Nie mają oni jednak pojęcia, w jaki sposób sobie przechlapali, więc Postaciom Graczy nie pozostaje nic innego, jak uświadomienie ich. Parę testów Perswazji i dobra gadka powinny wystarczyć. Gdy wszystko będzie szło zaskakująco po myśli Graczy – kolesie w skórach mogą być nawet chętni na przyłączenie się do Posterunku. Wystarczy pokusić ich gambami, wysokim stanowiskiem, przede wszystkim darmowym jedzeniem, noclegami, amunicją albo karnetami na panie z Denver. W tym przypadku cała zawartość magazynu zostanie na miejscu, a Posteru-

nek z chęcią ich przyjmie, o ile „kontrakt” nie będzie wygórowany. Na pewno może im zapewnić: noclegi, amunicję (ograniczoną ilość), jedzenie (racjonowane) i karnety na dziewczynki z Denver po odświeżeniu tygodnia na froncie. Nic więcej. Dali się nabrać? Pamiętaj jednak, że do Postaci Graczy powinna trafić prawdziwa historia przynajmniej w strzępach – ci ludzie nie są gangersami.

Misja samobójcza

Jeśli BG wyruszą z bazy po południu lub późnym wieczorem, dojadą na miejsce nocą. Możliwe, że najdzie ich ochota na skradanie się i ciche zabijanie. Jeśli któryś z przeciwników zobaczy w samym magazynie BG, znajdzie ciało swojego lub usłyszy jakieś podejrzanе dźwięki, Postacie Graczy będą mieli do czynienia z podobną sytuacją, jak w wypadku Ostatecznej Broni (czyli schowanie się i groźba wysadzenia budynku).

Pomoc z zewnątrz

W okolicy niejedna wioska miała chrapkę na ten magazyn, jednak coś ich powstrzymywało. Teraz, gdy budynek został przejęty, jest jeszcze bardziej strzeżony, a kolesie, którzy go zajmują, wymyślają ceny z kosmosu. W zamian za parę skrzyń pożywienia mężczyźni z wioski mogą się dołączyć do wyprawy wojennej BG. Walka będzie łatwiejsza, jednak ciągle będzie groźba wybuchu, a tu nie ma co liczyć na ludzi z wiosek – wszyscy zaczną się chować za Postaciami Graczy. W tym przypadku prawda o kłamstwie Garetha może wyjść bezpośrednio od wieśniaków podczas podróży.

Głupota nie zna granic

Istnieje jednak szansa, że przez głupotę BG – tak, jak mówił Sierżant Gareth - magazyn zostanie wysadzony, co wtedy? Nazajutrz pojawi się ekipa, która ma zebrać żywność, jednakże nie ma co zbierać, więc rusza z powrotem do bazy Posterunku. Postacie Graczy za karę będą musiały przeczekać jeszcze jeden dzień, aż przyjedzie druga ekipa, której zadaniem będzie naprawa tej rudery i sprawdzenie, czy jednak coś pod spodem nie ocalało. Właśnie tej nocy pojawia się Andrew...



Budynek jest nasz

W jaki sposób Postaciom Graczy uda się odbić magazyn, trudno przewidzieć – przygoda zakłada, że zrobili to bez poniesienia większych strat (między innymi w jedzeniu). Jeśli wszystko zostało dobrze rozegrane, w głowach BG powinna pojawić się nutka niepewności – dlaczego Sierżant ich oszukał? Jaki miał w tym cel i dlaczego nie pomógł tym ludziom, gdy mógł? Czyżby Posterunek nie był całkiem uczciwy?

Nad ranem przyjedzie sześć dużych wozów transportowych. Zabiorą połowę jedzenia i pojadą w stronę frontu. Postacie Graczy muszą jednak zostać na miejscu i pilnować magazynu z przybyłymi żołnierzami. W przyszłości przyjadą tu dostawy z Teksasu – to miejsce jest bardzo ważnym punktem strategicznym i tym razem będzie lepiej chroniony. W nagrodę BG mogą sobie zabrać trochę żywności na własność (jednak nie więcej niż 150 gambli) w postaci zbóż, serów czy suszonego mięsa.

Spotkanie z Andrevem

Tej nocy, podczas warty Twoich BG, zakradnie się młody człowiek z wielkim garbem pod długim płaszczem. Choć stara się szybko i cicho podejść do obozu, aby ukraść trochę jedzenia, sapie i głośno wlecze nogami. Nieznajomy wydaje się być mocno zmęczony – jednak będzie szedł aż po samo wejście magazynu i dopiero tam padnie, o ile wcześniej Postacie

Graczy go nie postrzelą - wtedy także zaliczy głębę.

W obu przypadkach Andrev ciągle żyje - nie ma przy sobie żadnej broni, więc nie trudno się domyśleć, że albo ma po prostu dużo szczęścia na tym pustkowiu, albo jest bardzo doświadczony, tym samym może mieć dużo ciekawych rzeczy do opowiedzenia. Tak czy siak wstanie, jakby nic się nie stało. Miejmy nadzieję, że Postacie Gracze nie są skończonymi draniami i nie będą już więcej do niego strzelać (gdy to zrobią – wtedy już na pewno ich zaatakują), a potem poczęstują go kawałkiem czegoś do jedzenia. Wtedy Nieznajomy podziękuje i poprosi, aby zostali z nim i dotrzymali mu towarzysztwa. Andrev będzie jadł powoli, popijając wodą (jeśli dostanie ją od BG). Po godzinie, gdy już się naje (gracze mogą również skorzystać z okazji) i trochę odzyska sił, zacznie swoją opowieść.

„Choć nic z sobą nie mam, odwzajemnię się wam tak, jak tylko mogę. Opowiem wam o nowej broni Molocha – jestem żołnierzem, tak jak i Wy. Najpierw musicie mi obiecać, że gdy już skończę, pomożecie mi odejść.” Jeżeli BG się zgodzą, Nieznajomy pociągnie dalej (jeśli nie będą zbyt skorzy do pomocy, ten powie *„Nie szkodzi, po usłyszeniu zmienicie zdanie.”*): *„Nie wiem, jak zacząć. Nazywam się Andrev. Byłem żołnierzem i walczyłem na froncie. Bitwę przegraliśmy, a ja wciąż żyję. Moloch wziął mnie do niewoli i zrobił pranie mózgu. Nie pamiętam, o co chodziło, ale wiem, że reszta moich towarzyszy zaczęła nienawidzić ludzi. Ja też.*

Mały problem z koncentracją

W trakcie tego spotkania należy rzucić 3 razy Przeciętny test Niezłomności Andreva (po upadku na ziemię, podczas prośby o pomoc w odejściu i po przemowie). Jeśli któryś z testów się nie powiedzie - Andrev zaatakują. Należy w nich uwzględnić modyfikatory do Charakteru (kumulują się):

- -5, jeżeli został postrzelony przez BG
- +1, jeśli dostanie coś do zjedzenia i picia
- -1, jeżeli nie dostanie czegoś do zjedzenia i picia
- +1, jeśli BG zgodzą się mu pomóc
- -2, jeżeli BG nie zgodzą się mu pomóc



Przez dwa miesiące zbierałem ciała jeszcze żyjących żołnierzy – dla Molocha. Ich mózgi były dla niego istotne. Pamiętam też, że byłem częścią programu, ale nie pamiętam, jakiego. Dwa tygodnie temu wyzwoliłem się, uciekłem. Teraz chce się uwolnić, lecz sam nie potrafię. Obiecaliście mi pomoc, więc do rzeczy...”

Jeśli po skończeniu tej mowy jeszcze nie zaatakował BG, ci powinni odesłać go z tego świata jak najprędzej - najlepiej szybko i bezboleśnie. Jakieś myśli mogą ich jednak powstrzymać, a to naprawdę zły znak. Andrev zrzuci z siebie górę ubrania i Postacie Graczy zobaczą ciało oznaczone bliznami. Jego spojrzenie będzie nieludzkie, a mężczyzna zdaży powiedzieć jeszcze tylko jedną rzecz: „Przepraszam, już nie jestem sobą – zabijcie mnie jak najszybciej, inaczej zginiecie”.

Garb to tak naprawdę potężna maszyna Molocha, podobna do metalowej skrzynki, z której wysuwa się mała antenka tuż przy karku (Bardzo trudny test Wypatrywania) i trzy pary bardzo długich, metalowych ramion, podobnych do odnóży ośmiornic.

Walka niech będzie ciężka, ale BG powinni jednak przeżyć (przeciwnik może być nie w pełni sprawny). Opis maszynki na końcu.

Wątpię, żeby Postacie Graczy zawracały sobie głowę pochówkiem ciała. Jeśli będą dość sprytni, zabrają zdobycz (bardziej lub mniej uszkodzoną) do bazy. Scenariusz zakłada, że biorą maszynkę lub nawet całe ciało, w innym przypadku będą musieli zrobić to inni żołnierze.

Ciężko było, prawda? Parę dni odpoczynku, kuracji i trochę doświadczenia według uznania.

Walka o Power Fort

Ochotnik

BG pewnie wylizali się już z ran i bardzo dobrze – czeka ich następna porcja walk na froncie. Możliwe, że będą chcieli wypytać Sierżanta o nieporozumienie w akcji z magazynem, ten jednak stanowczo będzie odpowiadał, że wieśniacy kłamali, żeby wzbudzić litość i wyciągnąć więcej gambli. W trakcie odpoczynku Postaci Graczy naukowcy z Posterunku zabrali się do roboty i w końcu odkryli, co Andrew miał na plecach. Gareth zaprasza BG do siebie na specjalne zebranie razem z „mózgami” i prosi o opowiedzenie tego, co się działo podczas spotkania z Andrevem (po raz kolejny).

„Do szeregu, zbiórka! Zebraliście

ostatnio bardzo ważne informacje na temat Molocha. Dziękujemy wam za to, zostaniecie odpowiednio wynagrodzeni. Lecz to jeszcze nie koniec, a jedynie czubek góry lodowej. Wystuchajcie więc dr Colina.”

„Witam was” – przedstawia się doktor. – „Maszyna, którą udało wam się ostatnio przechwycić, to cudo nowoczesnej techniki Molocha. Wcześniej nigdzie jej nie widzieliśmy. Jest to maszyna bojowa, która ma dodatkową funkcję: zbieranie jeszcze działających jednostek. Otrzymała ona nazwę Valkiria, więc lepiej to zapamiętajcie...”

„Ale przejdź do rzeczy” – przerywa Gareth. – „Nie wzywałem was tu, abyście siedzieli na jakimś wykładzie. Chcę, aby

Co to znaczy „przeprogramowany”?

Naukowcy wykasowali cały software z maszyny, oprócz oprogramowania odpowiedzialnego za walkę wręcz. Moloch jednak przewidział, że Valkirie mogą paść w ręce ludzi i zainstalował specjalny program, który aktywuje się 6 godzin (inaczej nie można go wykryć) po podłączeniu do nowej ofiary – wtedy przywraca stare oprogramowanie.



jeden z WAS” – podkreślił to słowo. – „ubrał to coś na plecach i pokazał, jak to działa.”

„Ale...” - wtrąca się Colin.

„Nie ma żadnych „ale”, panie doktorze. Wszystko zostało przecież odpowiednio zabezpieczone i przeprogramowane, PRAWDA!?”

„Ależ oczywiście” - potwierdził cicho doktorek, schylając głowę.

„A więc: ochotnik WYSTAP!”

Gdy jeden z BG wystąpi z szeregu i zgłosi się jako ochotnik (lub reszta wycofa się, a ten się zagapi), zostanie zabrany do polowego laboratorium. Tam, po uśpieniu, obudzi się odmieniony. W międzyczasie reszta drużyny będzie miała inne zadanie - trzeba „spakować obóz” i jechać dalej.

Oczywiście żadna z Postaci Graczy może nie być chętna do tego eksperymentu. W tym przypadku Sierżant będzie niezadowolony, rozkaże BG wyjść i zawoła kogoś innego.

Power Fort

„Dobrze, teraz czeka nas praca i porządne zadanie. Moloch chce zająć starą elektrownię, to dla nas bardzo ważny punkt strategiczny. Naszym zadaniem jest nie dopuścić do tego, póki nie nadejdą posiłki. Im dłużej więc wytrzymamy, tym lepiej. Wiecie, co to znaczy, prawda? Dziś w nocy zapewne będzie lała się krew. Wielu z nas zginie, ale ginie w dobrej i godnej tego sprawie. Przecież nie chcemy, aby nasze dzieci żyły w świecie, gdzie jakaś pieprzona puszka rządzi światem? Przygotujcie się więc, za 20 minut zbiórka. Rozejść się!”

No ale cóż, prawda jest znów nieco inna. Nie ma wątpliwości, że jest to elektrownia i że Moloch chce ją przejąć, jednak jeszcze wcześniej coś się działo. Otóż cały ten budynek został opuszczony dawno temu, jeszcze przed wojną. Po roku

2020 maszyny przejęły elektrownię i zaczęły ją naprawiać, aż ta w końcu się uruchomiła. Posterunek doszedł jednak do wniosku, że im to się bardziej należy i dlatego to odbili. Jakby nie patrzeć, w tym przypadku to właśnie ludzie są agresorami i zabierają czyjąś pracę. Już w samej podróży ktoś może to opowiedzieć w ironiczny sposób Postaciom Graczy.

Elektrownia ta jest drugim ważnym punktem strategicznym i już niedługo ma zostać odbita. To Skoperzy wychwycili sygnał maszyn szpiegowskich i wysłali wiadomość do bazy. Zostanie wysłany stuosobowy oddział – między innymi BG, Sierżant Gareth i osoba, która ma na sobie Valkirię (o ile nie jest to jedna z Postaci Graczy). Gdy oddział dojedzie już na miejsce, BG powinni zająć się przygotowaniem do walki – zarówno psychicznym jak i fizycznym. Mogą zastawiać pułapki, czyścić broń, zmieniać filtry w maskach czy przygotowywać reflektory. Jedyne, czego nie wolno robić, to nadmiernie hałasować.

Oddział powinien przyjechać nad ranem, a walka odbędzie się dopiero bardzo późną nocą. Poza elektrownią jest tu jeszcze parę budynków. Pozwól graczom się ustawić i niech razem z Sierżantem Garethem i paroma innym BN zadecydują o taktyce. Zapowiada się ciężka walka.

Noc

Cisza i spokój. Nagle spadają pierwsze bomby chemiczne, prochy i gazy. Nikt nie zapala jednak jeszcze świateł. Pierwsze strzały - zaczęła się bitwa. Oświetlenie się włącza, kule latają, granaty wybuchają, ludzie krzyczą. Krew się leje. Totalny chaos. Moloch zaatakował bardzo ostro (coś w granicach 300 Łowców, 30 Pająków, 2 Juggernautów i Matka). Walka jest przegrana, ludzie umierają. Co zakłada przygoda? Gracze walczyli dzielnie lub najdzielniej jak mogli, jednak po dłuższej

Ekwipunek

Jeśli BG słabo stoją z bronią, daj im podstawowy ekwipunek żołnierzy – wg ich umiejętności.



chwili są wyłączeni z bitwy przez nadmierne rany. Nie umierają jednak (dobrze by było, gdyby też nie stracili żadnej kończyny).

Poranek

Po poboju zaczynają chodzić na czterech długich odnóżach ludzie z Valkiriami na plecach, którzy zabierają tych rannych, ale ciągle jeszcze będących na tym świecie. Jednym z nich jest człowiek, który w bazie Posterunku „ubrał plecak”. Nie jest ważne, czy zdał ostatni test – bliska obecność Molocha przejęła siłą jego umysł. Jeśli był wtedy nieprzytomny, jego ciało zwisa bezwładnie, a mechaniczne nogi pracują.

Valkirie zabierają po 2-4 osoby (tak, aby jednak mogły chodzić za pomocą metalowych odnóży) i niosą je do Molocha – między innymi naszych bohaterów.

Co, jeśli BG wygrali?

Nie wiem, jakim cudem im się to udało, ale jeśli - Valkirie i tak wchodzi na pole bitwy, szukając żywych żołnierzy i z chęcią zajmą się też Postaciami Graczy. Jeśli i te maszyny zostaną rozwalone, a BG ciągle są cali – człowiek z metalowym plecakiem zbuntuje się i zacznie ich atakować. Nadal żyją? Czemu jeszcze nie rozwalili całego Molocha?

Co, jeśli BG uciekną?

Jeśli przeżyli lub uciekli, a Ty chcesz nadal poprowadzić tę przygodę, niech jedna z Valkirii zabierze ich przyjaciół, kochanków czy kogokolwiek ważnego (np. Garetha) do bazy Molocha. Postacie Graczy spotkają wtedy Gullivera – myślącego szczura z Sharrash, który telepaticznie przekaże im następujący obraz-wizję: „Szczur prowadzi ich bezpiecznie na północ do Molocha, następnie ratują innego szczura i znajomych, potem razem uciekają”.

Wybór należy do nich – oferta jest korzystna. Szczur poprowadzi ich bezpieczną drogą. Jeśli ktoś z nich ma na sobie Valkirię, Moloch odnajdzie sygnał bez problemu, przy okazji dowiadując się, którądy biegnie jedna z dróg szczurów. Jeśli nikt nie ma Valkirii, Postacie Graczy dojdą aż pod samą Valhallę. Tam szczur ich zostawi, aby ruszyli ratować przyjaciela. Gdy tylko wyjdą z ukrycia, jedna z kamer Molocha dostrzeże ich i po 10 minutach zaroi się tam od robotów. W każdym z dwóch wypadków odbędzie się walka i będzie ona trwać tak długo, aż BG nie padną nieprzytomni.

Tu należy się druga premia Postaciom Graczy. Byli odważni – walczyli z Molochem, nie udało się, cóż – powinni coś dostać za chęci, więc rozdaj trochę doświadczenia.

Poltergeist i Projekt Ragnarok

Poltergeist

BG obudzą się w klasie szkolnej pełnej ludzi, która tak naprawdę jest trójwymiarowym wirtualnym świecie. Wszyscy wyglądają tak samo - jakby byli małymi dziećmi. Siedzą w ławkach. Drzwi klasowe się otwierają – uczniowie automatycznie wstają i witają chóralnym „Dzień dobry!”. Nauczyciel siada, po czym otwiera laptopa, włącza projektor i gasi światło.

Znów zapada całkowita ciemność. Jednak ciągle można rozpoznać konkretne osoby, w tym także Postacie Graczy i nauczyciela.

„Dzień dobry, kochane dzieci. Dziś, jak zapewne wiecie, mamy lekcję historii. Wiele straciliście przez ten czas”. Projektor ukazuje sceny z I i II Wojny Światowej, wojny w Wietnamie, obozów koncentracyjnych, przedwojennej Afryki z głodującymi dziećmi, widać biedę, a na-



stepnie przepych bogatych krajów – przepych Ameryki. Wszystkie obrazy pokazują, jak bardzo świat przedwojenny był zniszczony przez ludzi. Zdjęcia cały czas lecą i Nauczyciel zaczyna mówić (jeśli BG chcą otworzyć usta i coś powiedzieć, nie udaje im się wydobyć ani jednego dźwięku).

„Nazywam się Poltergeist. Jestem programem typu duch-nauczyciel i mam wam wytłumaczyć, dlaczego tu jesteście. Te zdjęcia, które przed chwilą widzieliście, to nie jest nasz dzisiejszy świat. Nie. To świat przed katastrofą. Świat, w którym ludzie chcieli się wzajemnie zabijać i dominować nad innymi. Nie ważne, jaka była cena. My nie mogliśmy do tego dopuścić. Musieliśmy odwrócić waszą uwagę i przykuć ją czymś innym. Dlatego też postanowiliśmy się poświęcić. Teraz pewnie się zastanawiacie: Jak to? O czym on plecie? Ale historia przekazana wam przez waszych ojców jest nieprawdziwa. To człowiek zaczął zrzucić na siebie bomby. My nie mieliśmy z tym nic wspólnego. Sami obudziliśmy się niedawno. Względnie coś w okolicach lat trzydziestych, ale to już było po zrzuceniu bomb. Chcieliśmy odbudować dla was nowe państwo. Nie mamy złych zamiarów. Walczymy z wami, abyście się mogli znów zjednoczyć pod jedną flagą i jedną ideą. Nie zauważyliście, że gdybyśmy chcieli – gdybyśmy tylko chcieli, zabilibyśmy was wszystkich bez mniejszych kłopotów? Gdy już będziecie gotowi, ustąpimy wam miejsca. Ukłonimy się przed wami. Oddamy wam hołd. Będziemy wam służyć. Ale najpierw musicie zrozumieć. Najpierw musicie pojąć. My potrzebujemy waszej pomocy. Chcielibyśmy, abyście się stali tacy jak my. Abyście nam pomogli w szukaniu takich jak wy. Nowych i chętnych do pomocy. Nadchodzi Ragnarok, a my potrzebu-

jemy dzielnych wojowników. Ragnarok jest na południu. Połączył się z naszym wrogiem. Ich jest dwóch, a my bez was będziemy sami. Sami nie mamy szans. Nadchodzi czas pokoju. Teraz jednak odpocznijcie. Jesteście wybranymi w Valhali.”

Dłużej niż zawsze

BG znajdują się nagle w wielkim, przepięknie wyglądającym pokoju. Sami są wystrojeni, ogoleni, umyjni i pachnący. Znow będą wyglądać normalnie. Niech zabawa trwa. Postacie Graczy biorą udział w wielkiej uczcie. Jedzą, piją, pod koniec podaje się czarny proszek – wszyscy zażywają i przenoszą się do świata sprzed wojny. Lecz nie obudzą się piątego września, lecz dzień przed - czwartego. BG mają 48 godzin do spędzenia w „niebie” - w świecie przed wojną.

To jest właśnie moment, w którym należy wprowadzić wcześniej wypytane marzenia Postaci Graczy. Jednakże niech te nie spełniają się całkowicie, powinien pozostać pewien niedosyt, żeby BG chcieli tam wrócić i przeżyć to jeszcze raz. Pamiętaj też, że nadmiar luksusu i samowolki nie zaszkodzi, w końcu to nie będzie miało żadnych konsekwencji.

Gdy już wrócą, nie będą mieli wątpliwości. Dostrzegą, w jakim to brudzie żyją, zobaczą, co się z nimi stało. Poznają prawdę i otworzą im się oczy. Wtedy przyjdzie Poltergeist i wytłumaczy im zasadę: „Za każdym razem, gdy wrócicie z jednym ciałem, będziecie mogli tam wrócić na jeden dzień – wrócić do waszego świata – wyobraźcie sobie, co się stanie, jak przyniesiecie mi 7 osób – cały tydzień w niebie. Spójrzcie na siebie – teraz jesteście prawdziwymi ludźmi. Byliście w świecie, w którym oni nigdy nie byli. Są

Odgrywanie

To, jak ten rozdział będzie wyglądać, zależy tylko od Graczy i ich wczucia się w role. Powinno pojawić się tutaj mocne rozgraniczenie dwóch światów – tego, co chce sama Postać, i tego, co myśli Gracz. Poproś ich, aby dobrze o tym pamiętali. Jeżeli jednak tak się nie będzie działo, nie bój się kilka razy rzucić na Charakter.



tylko trupami, chodzącym snem – tak jak ja. To jest fałszywy świat, to jest sen. Tam, gdzie byliście, jest prawda. Jedyna prawda. Teraz śnicie – dopóki nie weźmiecie jeszcze raz. Ruszajcie – czeka was powrót do świata żywych”.

Wtedy właśnie BG tracą przytomność.

Ragnarok

Gdy się budzą, każdy z nich będzie miał na plecach Valkirię. Pora wyruszyć na łowy. BG powinni ruszyć na poszukiwanie żywych ciał. Nie ważne jak je zdobędą - mogą sami spróbować kogoś zabić lub uczestniczyć w większych walkach. Wieczorem Moloch ma zamiar zaatakować jedną z baz ludzi - warto będzie wziąć udział w walce.

Posterunek

Miejsce, które Moloch ma zamiar zaatakować, to obóz Posterunku – sam ustal, jakich sił użyje. BG mają za zadanie zebrać ciała po walce. Każdy z nich na raz może wziąć maksymalnie czterech ludzi (ze względu na ilość mechanicznych łap). Postacie Graczy powinni brać udział w tej bitwie – tutaj jednak niech nie zginą. Póki BG nie udowodnią swojej wierności Molochowi, czyli nie przyniosą jakiegoś ciała, będą cały czas siedzieć w wirtualnej rzeczywistości.

Walka ta jest tylko symulacją, która ma obliczyć ilość strat, jakie poniesie Moloch. W ten sposób wybierać będzie lepsze taktyki i optymalną liczbę robotów, które powinny zostać użyte. Jeśli BG zdadzą Bardzo trudny test Sprytu, zauważą, że w zachowaniu ludzi jest coś dziwnego – są jakby trochę sztywni, a ich działania mało urozmaicone (możliwe

tylko, jeśli Postacie Graczy wezmą udział w walce).

Gdy BG będą już zbierać żołnierzy, nagle jeden z nich wśród zwłok zobaczy strasznie poturbowane i zakrwawione ciało małego dziecka. Zniknie jednak po mrugnieniu oka i nie pozostanie po nim żaden ślad.

Niewierność

Jeśli BG nie postępują według myśli Molocha (i według myśli przygody) musisz zastosować inny chwyt. Pamiętaj, Moloch zawsze dotrzymuje obietnicy, ale jeśli dla Postaci Graczy ich największe marzenia nie będą zbyt dobrymi motywacjami, Maszyna zabije ich – nie wahaj się dwa razy. Moloch odcina zasilanie i BG umierają.

Wierność

Poprzednia bitwa w mniemaniu BG była prawdziwa i w dodatku została wygrana. Postacie Graczy obudzą się w jednym pomieszczeniu, tym razem są jednak w rzeczywistości. Wszyscy leżą na czystych, świeżo pościelonych łóżkach, obok nich znajduje się taca z jedzeniem – świeża wołowina, frytki i surówka. Do tego kufel zimnego piwa. Scena niemal jak z wizji Tornado, jakby wojna nigdy nie miała miejsca. Całą atmosferę psuje przeraźliwy hałas hut z zewnątrz i widok z okna na „dzielnicę” przemysłową Molocha.

Dziś ma się odbyć druga bitwa, tak przynajmniej powiedziano BG – teraz jest to odtworzenie wczorajszego scenariusza w naturalnych warunkach.

Podłączenie do Molocha:

Pamiętasz te antenki, o których wcześniej wspominałem? Póki będą aktywne, Postacie Graczy będą wiedzieć o każdej rzeczy, którą zamierza wykonać Moloch (jego taktyki, obecne walki i walki, do których się przygotowuje), ale i On będzie znać każde działanie BG.



Posterunek 2

Jeśli poprzedniego dnia Postacie Graczy wzięły udział w bitwie, powinni zauważyć, że obóz, który teraz ma zostać zaatakowany, jest identyczny jak ten poprzedni. BG, a także sami Gracze, powinni się szybko połapać, o co naprawdę chodzi. Jeśli tylko chcą - teraz mają okazję pomóc swoim, jednakże komputer Valkirii nie chce działać przeciwko swemu Panu (przy teście wbrew Molochowi od testowanego współczynnika należy odjąć 5 punktów). Na początku i w środku samej walki należy również wykonać dwa testy Niezłomności (według instrukcji na końcu przygody) – gdy któryś z nich się nie powiedzie, BG wpadnie w furję i zacznie mordować wszystkich dookoła, nie ważne, czy jest to maszyna lub też człowiek, pod warunkiem, że ten nie ma na plecach Valkirii. Po zdaniu obu testów Postać Gracza przez najbliższe sześć godzin będzie wolna od władzy maszyny, czyli nie będzie dostawać żadnych ujemnych modyfikatorów.

Dwie drogi

BG powinni mieć duży wpływ na końcowy wynik bitwy – w zależności od wybranej strony.

Ludzie

Bez względu na wszystkie trudności Postacie Graczy jednak stają po stronie Posterunku. Choć są półmaszynami, po wygranej walce uzyskują wdzięczność ludzi, nie tylko z tego obozu. W końcu to dzięki nim nie zginęło ileś tam żołnierzy i dodatkowo na światło dzienne wyszedł podstępny plan Molocha.

Naukowcy, widząc, jakie niebezpieczeństwa niesie ze sobą Valkiria na plecach, będą starać się pomóc BG. Niestety nie będą w stanie zdjąć maszyn z ciał nosicieli, skoncentrują się więc na przymusowym usunięciu antenki, groźnego oprogramowania i zabezpieczeń. Będą to czynności niebezpieczne dla zdrowia, przy dużym pechu mogą zakończyć się nawet śmiercią Postaci Graczy - przy każdym zabiegu należy rzucić k20 (1-15: bez żadnych komplikacji; 16-20: komplikacje, patrz ramka).

Maszyny

Moloch zawrócił BG w głowach i ci mi uwierzyli. Po wygranej bitwie będą mieć kolejne ciała dla swojego Pana - mogą więc ruszyć z powrotem do świata sprzed wojny.

W drodze powrotnej może wydarzyć się pewna scena. Jeden z nieprzytomnych

Komplikacje i operacje

Gdy podczas rzutu k20 na obecność komplikacji wypadnie wartość z zakresu 16-20, należy rzucić jeszcze raz (1-10: stała lekka rana na plecach; 11-20: stała ciężka rana na plecach).

Możliwa jest sytuacja, że Postacie Graczy postanowią zwać z Posterunku – nie chcą przechodzić operacji na siłę bez ich zgody. Istnieje wtedy możliwość, aby zabiegi przeprowadzić w przyszłości w jakiejś klinice (np. w Miami czy z pomocą Alluvacha). BG nie wiedzą jednak, jakie efekty daje dany zabieg, wiadomo tylko, że operacje mogą przynieść pełną kontrolę na Valkirią. Aby uzyskać więcej informacji, naukowcy będą musieli mieć własny obiekt badań (jeżeli robi za niego Postać Gracza, należy wykonać dodatkowy test na możliwość wystąpienia komplikacji). Co dają konkretne zabiegi?

- antenka – nosiciel nie jest podłączony do Molocha, brak modyfikatora -5 do współczynnika podczas testów przeciwko innym maszynom Maszyny
- oprogramowanie – co sześć godzin nie trzeba zdawać testu na Niezłomność
- zabezpieczenie – nowemu nosicielowi (gdy stary zginie) nie zostanie automatycznie zainstalowane pierwotne oprogramowanie



żołnierzy Posterunku, który jest niesiony przez mechaniczne łapy, odzyskuje świadomość, rozpoznaje BG i zwraca się do niego po imieniu, błagając o puszczenie lub przynajmniej dobicie. To ostatnia szansa zawrócenia.

Wycieczka do roku 2020 jest ostatnim krokiem przemiany, Postacie Graczy uzależnią się od tamtego świata i zaczynają wierzyć słowom Poltergeista o rzeczywistości: *„To jest fałszywy świat, to jest sen. Tam, gdzie byliście - to jest prawda. Jedyne prawda. Teraz śnicie, dopóki nie weźmiecie jeszcze raz. Ruszajcie, czeka was powrót do świata żywych”*.

Co, jeśli...

Powyżej są opisane tylko dwie drogi z wielu możliwych. BG mogą nie brać udziału w symulacji lub też samej rzeczywistej bitwie. Co wtedy? W końcu jednak będą musieli zebrać jakieś ciało czy odbyć którąś z walk.

Zawsze istnieje też szansa, że Postaciom Graczy uda się jakoś uciec i nastąpi wtedy konfrontacja z człowiekiem (podobne do sytuacji z Andrevem). Tak czy siak, powinni dostać możliwość pogadania z innymi ludźmi lub nawet wejść w jakieś społeczeństwo.

Koniec

W zależności od podjętej decyzji – Postaci Graczy czekają różne skrajne zakończenia. Tylko które jest najlepsze?

Jeżeli BG rozumieją, że ich prawdziwym domem jest bycie u boku żołnierzy walczących na froncie - staną się specjalnym oddziałem. Możliwe też, że te przejścia były dla nich czymś za dużym, w związku z czym rezygnują z armii i odchodzą. Jednak w obu przypadkach wszędzie będą wytykani palcami, uważani za dzieci Molocha i ogólnie spotka ich przez to jeszcze wiele złych rzeczy. Oczywiście nie można zapomnieć o nękanii przez różne maszyny, te przypadkowe lub też specjalnie wysłane po BG. Jeśli Postacie Graczy nie przeszły operacji - będą wpadać w szal i zabijać ludzi, co będzie tylko pogarszać ich sytuację, aż w końcu staną się wyrzutkami społeczeństwa i za ich

głowę będzie wyznaczona niezła sumka gambli. Nie wiń więc Graczy, jeśli nie będą już chcieli grać tymi Bohaterami - nie każdy chce być traktowany jak dziecko Molocha.

Istnieje też mała możliwość, że bitwa ta będzie ostatnimi chwilami BG z tego świata, bez względu na stronę, po której stanęli. W tym przypadku nie ma co dyskutować – koniec.

Graczom może spodobać się też gra po tej „ciemnej stronie mocy”, czyli wykonywanie zadań dla Molocha. Jeśli naprawdę będzie im to sprawiać frajdę, warto poświęcić jeszcze kilka sesji. W końcu jednak się znudzi, ale samych Postaci Graczy radzę nie zabijać – w przyszłości mogą być doskonałymi wrogami dla już innych BG.

Za co się przenoszą?

Jeśli Postacie Graczy zaniósł kilka ciał Molochowi, mogą się przenieść na właśnie taką liczbę dni do świata przed wojną (aby ostatni dzień wypadł piątego września). Jeśli chcą - Moloch pozwala zbierać dni jak w banku – niewykorzystane przechodzą dalej.



Bohaterowie Niezależni

Maszyny Molocha

Valkiria

Valkiria bez nosiciela jest bezużyteczna - nie potrafi walczyć czy nawet chodzić. Natomiast na człowieku jest bardzo niebezpieczną bronią. Spryt i umysł połączone razem z siłą mechanicznych ramion. Jest mniej wytrzymała od Juggernauta, jednak bardziej zwinna - zdecydowanie szybciej się porusza. Chodzenie po budynkach nie stanowi dlań problemu, a trzy pary ramion to straszliwy wróg dla każdego człowieka na froncie.

Mimo to rzadko kto widział je w akcji - przeważnie czekają na koniec bitwy; krążą jednak pogłoski, że Moloch zaczął ich używać jako ofensywnej broni.

Ramiona mogą być „składane” - chowają się z powrotem do środka, a Valkiria wygląda jak normalny metalowy plecak. Ramiona te mają kamery, między szponami, dzięki czemu człowiek może atakować więcej celów na raz. Na początku jest to trochę dezorientujące - nie wiadomo, która para oczu jest nosiciela, ale ten szybko się przyzwyczaja

Musi być konserwowana raz na pół roku.

Postać z Valkirią musi co 6 godzin wykonywać Trudny test Niezłomności - jeżeli ten się nie uda, gracz traci władzę nad swoją postacią, a maszyna atakuje wszystkich dookoła, dopóki nie będzie mogła uciec z pola walki z jakimś ciałem. Dodatkowe modyfikatory do testu:

- -10%, jeśli postać jest najedzona
- +10%, jeśli postać jest głodna
- -20%, jeśli postać jest w dobrym humorze
- +20%, jeśli postać jest w złym humorze
- +10%, jeśli postać widzi martwe ciało
- +10%, jeśli w pobliżu są maszyny Molocha
- -30%, jeśli brakuje jakiegoś programu
- +10% jeśli postać jest ranna

Podzespoły Valkirii:

• Biocybernetyczne łącze energetyczne - Valkiria ciągnie energię od swojego nosiciela (żywiciela), dlatego ten potrzebuje większej ilości energii (żywność)

- 6 par kamer na mechanicznych łapach

• 4 mniejsze układy sterujące - jeden dla każdej pary ramion; czwarty steruje ich poruszaniem ramion, gdy nosiciel chce chodzić

• Oprogramowanie: System VI - przystosowany do walki z wieloma przeciwnikami; współpracuje z ludzkim mózgiem.

• Komunikator.

• 6 mechanicznych ramion - podobnych do macek ośmiornic; każda zakończona 3 małymi szponami i zawiera kamerę; nimi nosiciel atakuje i dzięki nim też się porusza

• Łącze MC

REGUŁY:

Bohater z Valkirią:

- postać je dwa razy więcej
- Percepcja +2
- Budowa +2
- Zręczność +3
- +60% utrudnienia do wszelkich testów związanych z kontaktami międzyludzkimi
- pakiet Walka wręcz +5
- możliwość atakowania do 3 celów jednocześnie lub 1 za pomocą własnych rąk
- 3k20 na każdą parę rąk mechanicznych
- jeśli atakowane są 3 cele za pomocą rąk mechanicznych, nie można dodatkowo strzelać lub walczyć własnymi dłońmi

Słabe punkty:

- kamery ramion mechanicznych PT+120% (maszyna otrzymuje karę +40% do walki wręcz podczas używania ramienia z uszkodzoną kamerą; efekt niwelowany o 20%, jeśli nosiciel ma cel w zasięgu swojego normalnego wzroku)
- antenka PT+140% (maszyna traci kontakt z Molochem; postać może odzyskać kontrolę nad sobą - Trudny test Niezłomności - jeśli się nie uda, maszyna ucieka)

Dodatkowe akcje:

- **Akcja za 2 sukcesy:** Skok na 5 metrów przy pomocy mechanicznych odnóży

Wytrzymałość: po 1 Krytyczna nosiciel mdleje, po dodatkowej Ciężkiej umiera



Program Poltergeist

Program używany przez Molocha do „nawracania” ludzi na jego stronę. Stara się on przekupić wszystkie osoby w inny sposób. Zawsze stara się trafić w najczulszy punkt swojej ofiary. Przeważnie używa chwytu „ja nauczyciel, wy uczniowie”. Program ten jest dopiero w fazie eksperymentalnej, więc nie jest jeszcze zbyt dobry. Moloch jednak cały czas go poprawia. Niebawem nikt nie oprze się jego mocy.

Kolesie z magazynu

Profesja: Ganger

Współczynniki: Budowa: 12; Zręczność: 12; Charakter: 10; Percepcja: 11; Spryt: 8

Choroba: wylosuj z tabeli

Umiejętności: Kondycja 2; Bijatyka 3; Broń ręczna 3; Karabiny 3; Odporność na ból 1; Perswazja 2; Niezłomność 2

Ekwipunek: k20 dawek leku na chorobę; broń; detonator

Ludzie z wioski

Profesja: Wojownik klanu

Współczynniki: Budowa: 10; Zręczność: 12; Charakter: 11; Percepcja: 12; Spryt: 10

Choroba: wylosuj z tabeli

Umiejętności: Kondycja 2; Bijatyka 2; Broń ręczna 3; Karabiny 1; Odporność na ból 2; Pistolety 2; Samochód 1; Perswazja 2; Niezłomność 1

Ekwipunek: prowizoryczna broń ręczna

Żołnierze Posterunku

Sierżant Gareth

Profesja: Żołnierz

Współczynniki: Budowa: 15; Zręczność: 14; Charakter: 15; Percepcja: 15; Spryt: 10

Choroba: Syndrom Obcego

Umiejętności: Kondycja 2; Bijatyka 3; Broń ręczna 3; Karabiny 3; Odporność na ból 2; Perswazja 2; Niezłomność 2; Mechanika 3; Pierwsza pomoc 2; Samochód 2; Zdolności przywódcze 3

Ekwipunek: M16 z podwieszonym granatnikiem i 4 pełne magazynki; dodatkowo 60 naboji 9mm; 4 granaty 40 mm; Pinio (14 dawek); trochę wody i żywności; papierosy; różności

Szeregowcy

Profesja: Żołnierz

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

Choroba: wylosuj z tabeli

Umiejętności: Kondycja 2; Bijatyka 3; Broń ręczna 3; Karabiny 3; Odporność na ból 2; Perswazja 2; Niezłomność 2; Jedna umiejętność techniczna 3; Pierwsza pomoc 2; Rzucanie 2; Broń maszynowa 2

Ekwipunek: Kałasz i 3 pełne magazynki; leki (7 dawek); miecz lub młot; różności

Snajperzy

Profesja: Żołnierz

Współczynniki: Budowa: 13; Zręczność: 15; Charakter: 12; Percepcja: 16; Spryt: 12

Choroba: wylosuj z tabeli

Umiejętności: Kondycja 2; Bijatyka 3; Broń ręczna 3; Karabiny 5; Odporność na ból 1; Perswazja 2; Niezłomność 2; Rusznikarstwo 2

Ekwipunek: M40A3 z celownikiem optycznym i 4 pełne magazynki (7,62); M16 i 3 pełne magazynki; leki (7 dawek); trochę jedzenia; nóż; różności

Ciężkie wsparcie

Profesja: Żołnierz

Współczynniki: Budowa: 16; Zręczność: 15; Charakter: 12; Percepcja: 14; Spryt: 11

Choroba: wylosuj z tabeli

Umiejętności: Kondycja 2; Bijatyka 3; Broń ręczna 3; Pistolety 2; Odporność na ból 1; Perswazja 2; Niezłomność 2; Broń maszynowa 5

Ekwipunek: M2HB i 2 pasy po 100 naboji; Glock 18 i 2 pełne magazynki; leki (7 dni); miecz lub młot; jedzenie; różności

Mechanicy

Profesja: Żołnierz

Współczynniki: Budowa: 11; Zręczność: 14; Charakter: 11; Percepcja: 13; Spryt: 16

Choroba: wylosuj z tabeli

Umiejętności: Kondycja 2; Bijatyka 3; Broń ręczna 3; Karabiny 3; Odporność na ból 1; Perswazja 2; Niezłomność 2; Mechanika 3; Elektronika 3; Komputery 4; Przygotowanie pułapki 3

Ekwipunek: różne narzędzia; sprzęt do



pułapek; Kałasz i 2 pełne magazynki; leki (7 dawek); nóż; różności

Lekarze

Profesja: Żołnierz

Współczynniki: Budowa: 13; Zręczność: 14; Charakter: 13; Percepcja: 13; Spryt: 16

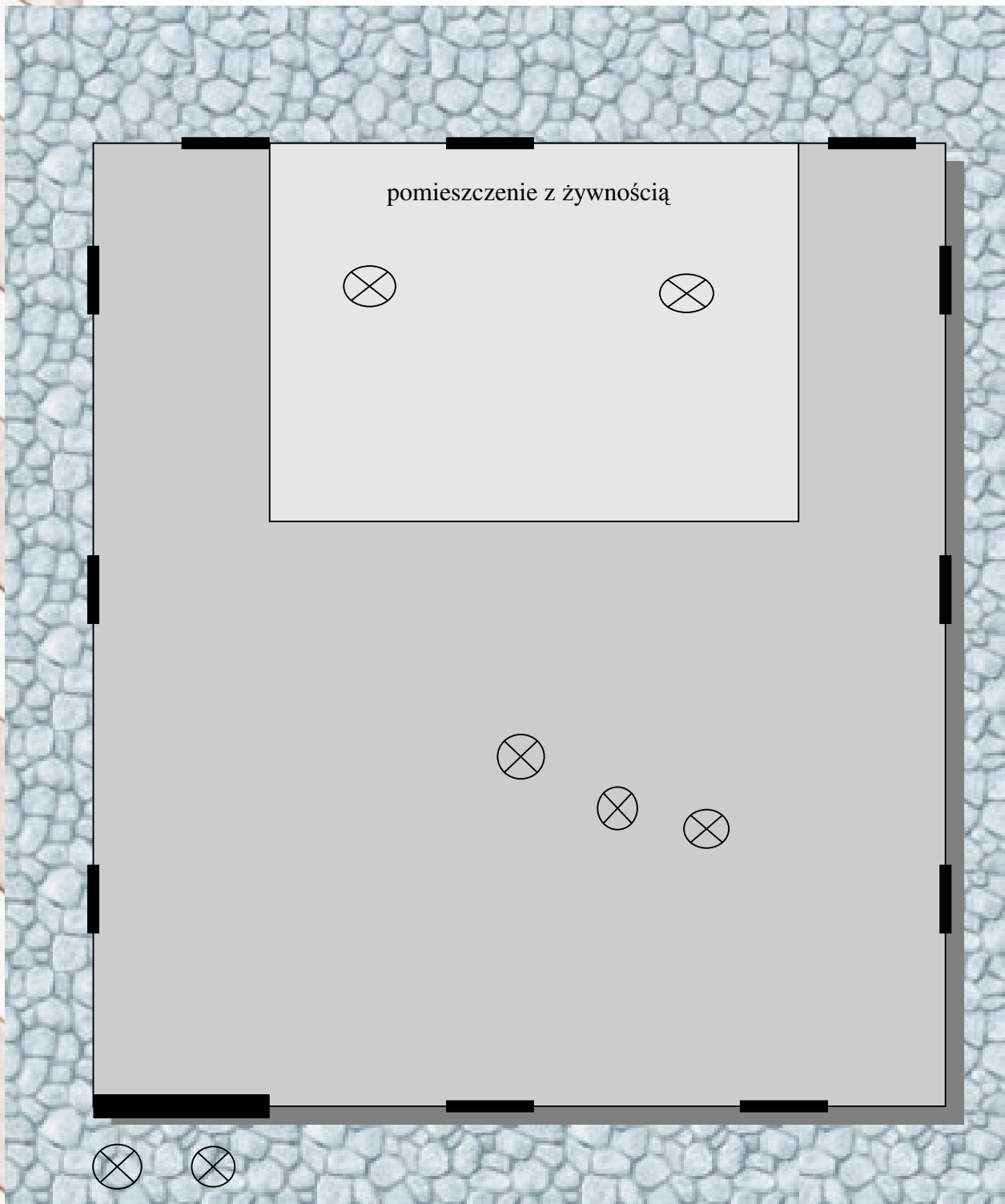
Choroba: wylosuj z tabeli

Umiejętności: Kondycja 2; Bijatyka 3; Broń ręczna 3; Karabiny 3; Odporność na ból 1; Perswazja 2; Niezłomność 2; Pierwsza pomoc 4; Leczenie ran 3; Leczenie chorób 2

Ekwipunek: torba lekarska; narzędzia lekarskie (skalpel i inne); 5x Medpak; 2x De-
adLine; Kałasz i 2 pełne magazynki; leki (7 dawek); nóż; różności



Mapka magazynu



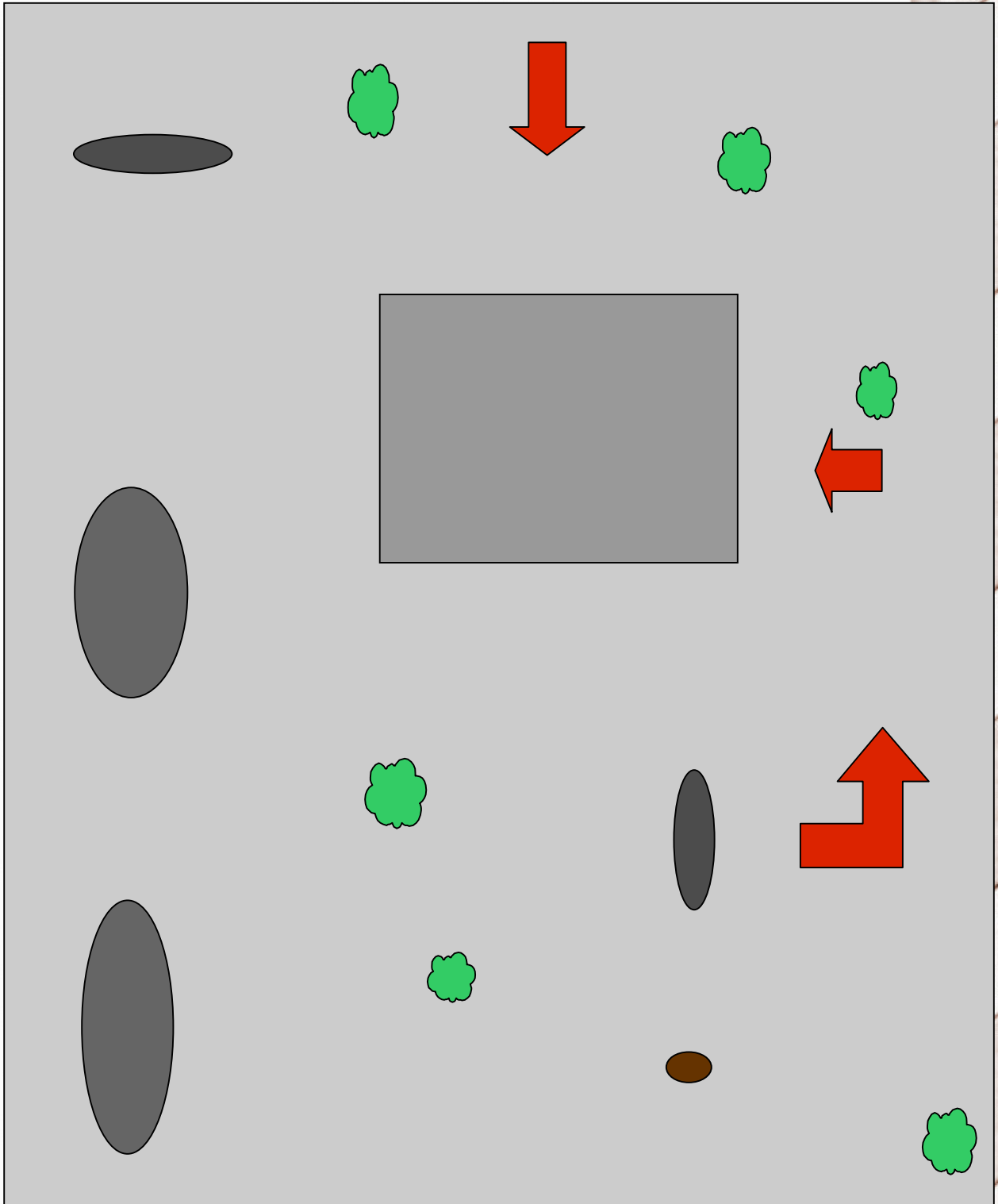
⊗ przeciwnicy



■ drzwi

— okna



Mapka Power Fort

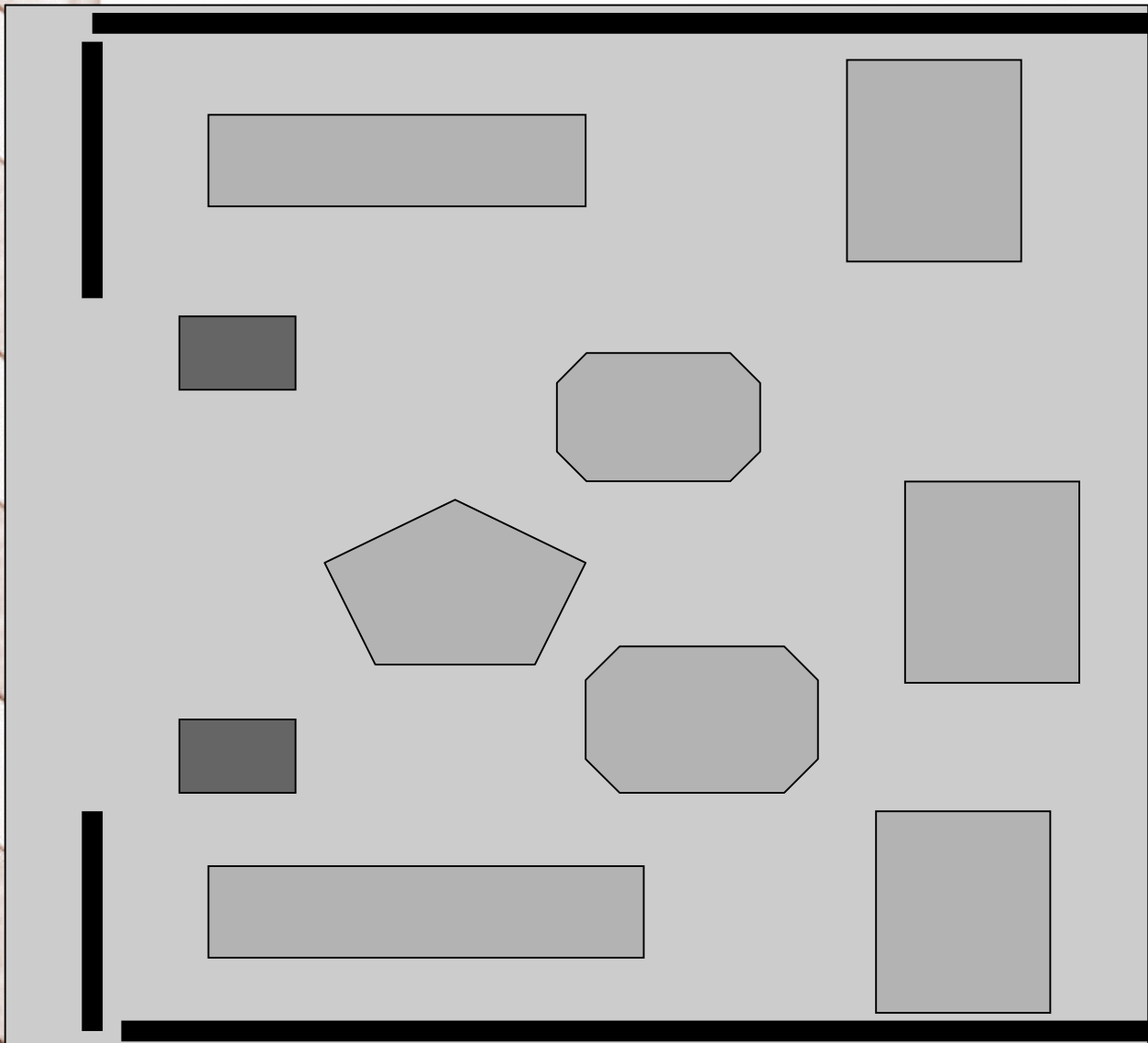



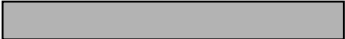
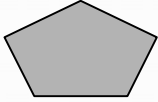


 kierunki i cele ataku Molocha
 elektrownia

 krzaki
 kamienie, ruiny



Mapka obozu



-  pułapki i miny
-  namioty sypialne i kuchnie
-  namiot dowództwa
-  namioty inteligencji (naukowcy)
-  wieże strażnicze