

BARTOSZ „BARTOSH” MAJORCZYK

WITAMY W FEDERACJI, PROSTAKU

Na początku ostrzegam. Scenariusz ten zaczyna się dość boleśnie. Jak to? Mianowicie chodzi o to, że już na wstępie bohaterowie stracą wszystko co do tej pory mieli. Wspaniały Jeep w niezłym stanie, dwie pięćdziesięcio litrowe beczki z benzyną, naoliwiony karabin M60, który gracze zdobywali przez cztery sesje... cokolwiek by mieli, wszystko przepadnie. Wszyscyutko. Chcesz wiedzieć jak do tego doszło? Tylko popatrz.

Mężczyzna jednym uderzeniem pozbawił przytomności szarpiącą się ofiarę. Sprawnym, przez miesiące wyuczonym ruchem związał powaloną kobietę i powłókł ją do ciężarówki.

„Dzisiejsze polowanie było niezwykle udane. Nie dalej jak wczoraj zwiadowca doniósł że w ich kierunku zbliża się kilkanaście osób. Prawdopodobnie podróżni, którzy uciekali w stronę Teksasu licząc na to, że uda im się gdzieś osiedlić i rozpocząć nowe, lepsze życie. Będą musieli zmienić plany. W ruinach małego miasteczka zasadzkę przygotowało by nawet dziecko. Kilka minut, trochę krzyku i szarpaniny. Chłopaki nabierają wprawy. Z jedenastu osób zabito tylko dwie – mężczyznę który miał broń oraz kobietę, którą ktoś zbyt mocno uderzył. Mamy trzech mężczyzn, cztery kobiety i dwójkę dzieci. Do tego dochodzi jeszcze ta trójka złapana dziś rano. Będzie z tego kupa gambli. Nawet jak rozdzielę pomiędzy ludzi, to będę mógł chlać przez cały miesiąc. Może w końcu wybiorę się do Vegas...” Krzyk Obserwatora, siedzącego z lornetką na piętrze zrujnowanego budynku wyrwał dowódcę z zamyślenia.

- Morton! Mamy problem. Coś jedzie drogą. Jeep. Trzech ludzi. Prawdopodobnie uzbrojeni. Niedługo tu dotrą. - Damy im radę zwiać? – Morton rozejrzył się wokół dobrze znając odpowiedź na to pytanie. - Są już niedaleko. Chyba nic nie zauważyli. No dobra. Zepchnijcie te wózki na pobocze. Ukryjcie ciała. I zjedź z widoku tą cholerną ciężarówką. Billi i Nat! – wy pilnujecie więźniów. Jak tylko się odezwą to kula w łeb.



Potężny scenariusz Bartosza to konkursowy laureat. To także przedstawiciel złotej ery neuroshimowego fandomu - czasów, gdy fani prześcigali się w tworzeniu monumentalnych rozszerzeń, wielostronicowe kampanie, autorskie nationbooki, alternatywne Neuroshimy... Fani stworzyli więcej materiału niż Portal... a przecież już wtedy Neuroshima prócz podręcznika miała okazały pakiet dodatków.

Obserwator, Kate i Milly! – wy atakujecie z lewej, ja i Clark bierzemy prawą stronę. Nie wiem z kim mamy do czynienia, ale lepiej przygotujcie się dobrze. Wiecie co robić. Ruszać dupy!

* * *

Jeep sunął po zrujnowanej międzystanówce. Patrick sprawnie omijał wraki samochodów i większe dziury. Nowy samochód spisywał się znakomicie. Jeszcze go tylko opancerzą i będzie w sam raz. Na tylnym siedzeniu Gonzales polerował swój nowy karabin maszynowy. Szkoda tylko że nie mamy amunicji. Yoshimu jak zwykle dłużej w jakimś cholernym urządzeniu. Jak on to robi, że na tych przeklętych wybojach nie gubi żadnych śrubek? Podróż mijała im jak zwykle spokojnie. Co prawda kilku gangersów gonilo ich przez pewien czas, ale wystarczyło żeby Gonzales pomachał im przez tylną szybę swoją nową zabawką, żeby gwałtownie zawrócili pozostawiając po sobie tumany kurzu.

Wjeżdżali właśnie w jakieś ruiny. Trochę zagrazone. Trudno się precyzować. W lewo nie da się skręcić bo drogę blokuje przewrócony autobus i cholernie wielki lej po bombie. Skręcili w prawo. Coś chyba jest nie tak. Jakaś świeża krew na asfalcie. Patrick nie zdążył ostrzec towarzyszy, ani sięgnąć po ukryty pod kurtką rewolwer. Ogromny huk i niesamowicie jasny błysk ogłuszyli pasażerów Jeepa.

Patrick stracił panowanie nad samochodem, który gwałtownie skręcił i najechał na stertę gruzu. Auto wyrzuciło się na dach. Wyrzucony przez przednią szybę kierowca stracił przytomność. Yoshimu wyczołgał się z samochodu instynktownie starając się schronić wśród gruzu. Zaczął powoli rozróżniać kształty. Ktoś przegniótł go do ziemi i wykręcił prawą rękę. W lewej wciąż kurczowo trzymał śrubokręt. Yoshimu przekręcił się i wbił śrubokręt napastnikowi w nogę. Z całej siły kopnął skulonego przeciwnika w brzuch. Zauważył jak siłą wyciągają Gonzalesa z samochodu. Jeden z napastników padł powalony potężnym ciosem Hegemończyka. Dwaj inni rzucili się na niego bijąc go do nieprzytomności.

Yoshimu zerwał się do biegu. Ktoś do niego strzelał. Kule świszczały nad głową, przygważdżając go do ziemi. Z kabury przy lewej kostce wyciągnął rewolwer. Miał tylko dwa naboje, więc lepiej żeby nie pudłował. Do miejsca gdzie leżał

zbliżyli się napastnicy. Jeden z nich biegł wprost na niego trzymając stalową gazurkę. Yoshimu przysiadł i wystrzelił. Spudłował. Druga kula trafiła biegnącego w brzuch. Z lewej strony wyskoczył kolejny. Był uzbrojony w strzelbę śrutową. Wystrzelił. Yoshimu zwinął się z bólu, gdy gumowy pocisk trafił go w udo. Uderzenie drewnianą kolbą odebrało mu resztki świadomości.

I oto właśnie mamy bohaterów. Rannych, spętanych i ograbionych ze wszystkiego. Samochód też zostanie przeszukany, a następnie podpалony lub przejęty przez napastników, którzy do odwrócenia go zaprzęgną złapane wcześniej ofiary. Ważne jest, żeby wpadli w zasadzkę w czasie podróży. Nie muszą jechać samochodem. Osobiście polecałbym wprowadzić trochę napięcia. Pozwól bohaterom wczłogać się w ruiny. Pozwól potracić trochę amunicji. Niech czują się osaczeni, niech próbują się przebijać. Niech się nie poddają. Wersją alternatywną tego wydarzenia jest sytuacja, której to bohaterowie skradając się przez ruiny widzą łowców wiążących swe ofiary. Może będą chcieli pomóc poszkodowanym? Zawsze też mogą się po cichu oddalić i wtedy zauważą ich jeden ze zwiadowców. Wynik starcia powinien być jednak niezmienny. Musisz schwytać ich żywych, choćbyś miał ich wykurzyć gryzącym dymem palonych opon.

Gracze muszą mieć pewność, że to kolejna, standardowa zasadzka bandytów, których powstrzelają i pojedają dalej bogatsi o parę gambli. Jak bardzo się mylili, okaże się niebawem. Co ich czeka po schwytaniu? Zostaną wrzuceni na ciężarówkę. Są związani. Na głowach mają worki. Wiedzą jedynie, że jadą. Od czasu do czasu jest postój. Więźniowie dostaną trochę wody i odrobinę paskudnego jedzenia. Mają też chwilę na potrzeby fizjologiczne. Nie ma szans, żeby uciekli. Ich rany zostały prowizorycznie opatrzone. W czasie podróży możesz wprowadzić nawet strzelaninę. Niech bohaterowie słyszą odgłosy walki, strzały, przekleństwa. Niech zbłąkana kula trafi jednego z więźniów.

Po takich przeżyciach dotrą w końcu do celu. A teraz pan Marlow wyjaśni Ci, kim byli ci prze-sympatyczni ludzie, którzy tak sprawnie rozbroili bohaterów.

Marlow: Oczywiście jest że byli to łowcy niewolników. W obecnych czasach, kiedy większość ułatwiającej życie technologii wyparowało, a prawa człowieka stały się fikcją, handel ludźmi stał się niesamowicie dochodowym interesem.

O tym być może się nie mówi, ale nabywców na tanią siłę roboczą znaleźć można wszędzie. Nawet w Nowym Jorku, mimo szumnych deklaracji tamtejszych władz, istnieje całkiem niezły rynek zbytu. Ludzie, którzy zaatakowali bohaterów, należeli do Łowców Dusz – organizacji pierwotnie założonej w Salt Lake, której głównym celem było chwywanie i nawracanie ludzi. Szybko jednak pozbyto się ideologicznej powłoki. Ich członków można poznać dość łatwo – oczy malują na czarno, noszą wojskowe spodnie i golą głowy. Początkowo nie różnili się od innych grup polujących na ludzi. Wkrótce jednak znaleźli bogatych sponsorów w Federacji Appalachów, którym to zawdzięczają środki na lepsze uzbrojenie i wyposażenie. Z ciekawostek, pragnąłbym zaznaczyć, że sama organizacja stała się nieformalnym łącznikiem pomiędzy szlachtą federacji. Często Łowcom Dusz towarzyszą przedstawiciele możnych, którzy w polowaniu na ludzi widzą świetną rozrywkę. Polowanie takie to doskonała okazja do zawierania lub zrywania sojuszy. Chciałbym jeszcze dodać że...

Bartosh: Wystarczy panie Marlow. Proszę już uisnąć.

Powróćmy do naszych bohaterów.

ROZDZIAŁ DRUGI: WITAMY W FEDERACJI. PROSTAKU!

Gonzales poczuł, jak ciężarówka się zatrzymuje. W środek ludzkiego kłębowiska wpadli Łowcy Dusz. Kopiąc i bijąc na oślep wyciągali ludzi na zewnątrz. Rzucono wszystkich na kolana. Yoshimu syknął z bólu, gdyż stłuczone udo nie dawało o sobie zapomnieć. Gwałtownie zerwano im kaptury z głowy. Poraziło ich światło dnia. Łapczywie chwyтали powietrze. Gonzales rozejrzał się wokoło. „Federacja” mruknął pod nosem. Nigdzie indziej nie można było spotkać tyle kominów, i tylu ludzi z przypasanymi mieczami. Splunął krwią. Czuł, że ma stłuczone żebra. Jeden z zębów paskudnie się ruszał.

Yoshimu był blady, ale nie licząc ogromnego sińca na udzie i kilku zadrapań na twarzy, trzymał się całkiem niezle. Najgorzej było z Patrickiem – miał rozbitą głowę i był mocno osłabiony. Łowcy Dusz krążyli między klęczącymi od czasu do czasu uderzając kogoś gumową pałką. Podjechał samochód, z którego wysiadł mężczyzna w białym fartuchu. Podchodził do każdego

z klęczących dokładnie go badając. Doszedł do mężczyzny przypadkowo postrzelonego w czasie ataku na transport. Chłopak był siny i ledwo trzymał się na kolanach. Lekarz obejrzał jego zarośla ranę i pokiwał głową. Natychmiast powleczono go w ką. Jeden z łowców niewolników wyciągnął pistolet. Gonzales chciał rzucić się na stojącego obok lekarza, ale jeden ze strażników potraktował go paralizatorem. Ból sparaliżował jego ruchy. Półprzytomny osunął się na błotnistą ziemię. Łowca, którego powalił podczas zasadzki, uśmiechał się do niego paskudnie czubkiem buta uderzając w napuchnięte żebra. Huk wystrzału. Zwłoki wrzucono na ciężarówkę. Lekarz zbadał pozostałych. Przy Patricku skrzywił się nieco widząc ranę, lecz najwyraźniej stwierdził że mężczyzna będzie zdolny do pracy. Wytarł zakrwawione dłonie w chusteczkę i wsiadł do samochodu. Do przywódcy Łowców Dusz doszedł teraz jeden ze szlachetnie urodzonych.

- Widzę Morton, że łowy mieliście udane. Co prawda przydałoby się więcej mężczyzn, ale to nic. Pan Wasserfest zgłosił zapotrzebowanie na paru ludzi. Dzieciaki i kobiety bierzemy na farmy. Mężczyzn odwieźcie do kopalń... powiedzmy, że do Siódemki. Pan Wasserfest wyraził chęć zakupu dodatkowych szesnastu mężczyzn do Czwórki. Tylko prosił żebyście nie przywozili więcej trefnego towaru. Tych czterech, których przywieźliście ostatnio, po tygodniu trafił szlag.

Morton chciał coś dodać, ale szlachcic rzucił mu pergamin i wsiadł do samochodu, który odjechał wzbijając tumany kurzu. W ustach zmełł przekleństwo.

- Wy trzej zostajecie tutaj i czekacie aż przyślą transport na farmy. Reszta, ruszyć wasze zawsze dupska i ładować tych śmieci na pakę. Jedziemy do Siódemki.

Ponownie nakryto im głowy i z jeszcze większą brutalnością wpędzono z powrotem na ciężarówkę. Podróż nie trwała długo. Wkrótce wywleczono ich ponownie na zewnątrz. Każdy z mężczyzn zabierany był pojedynczo. Przy wejściu do windy stało rozpadające się biurko przy którym siedziała gruba, starsza kobieta. Obezwładnieni mężczyźni sadzani byli na ziemi na wprost kobiety, która skrzekliwym głosem wypytywała się o imię i nazwisko. Skrzętnie zapisywała wszystko w grubym, przedwojennym zeszytce o poźółkłych kartkach. Przy każdym nazwisku zapisywała numer, który był następnie wypalany gorącym znacznikiem na lewym

przedramieniu. Gonzales słyszał to wyraźnie: odgłos wleczenia, skrzekliwy głos kobiety, razy strażników oraz krzyk mężczyzny, któremu wypalano znamię. W końcu przyszedł czas na niego. Zaciął usta, ale nie krzyknął. Na lewym przedramieniu widniał numer: G37/7W – Gonzales, trzydziesty siódmy niewolnik kopalni numer siedem pana Wasserfesta. Wpędzono ich do jakiegoś pomieszczenia. Stłoczono jak bydło. To była winda. Ruszyła w dół. Gdy się zatrzymała, do środka wpadli kolejni strażnicy. Szarpiąc i krzycząc wyprowadzali związanych. Rzucali ich na kolana.

Byli pod ziemią. Czuć było wilgoć ścian. Półmrok i chłód. Z głowy Gonzalesa ktoś zerwał kaptur. Przed nim stał ogromny, gruby murzyn. Chwytał go za włosy i odciągnął głowę do tyłu. Do nozdrzy Hegemończyka dotarł smrodliwy oddech grubasa. - Witamy w Siódemce. Miejscu, gdzie rzeczywistość mówi dobranoc. Potężny cios w skroń odebrał mu świadomość. Po raz kolejny.

Jak widzisz, drogi Mistrzu Gry, sytuacja wygląda nieciekawie. Twoi bohaterowie musieli zapewne wcielić się w wiele ról, aby przeżyć na tej spalonej atomowym słońcem ziemi. Tym razem przyszedł czas na coś zupełnie nowego. Pozwoliłem sobie na dość duże przyspieszenie, bo szczerze mówiąc nie ma raczej szans aby bohaterowie mogli samodzielnie uniknąć opisanej wyżej sytuacji. Oczywiście radziłbym, aby cały czas stwarzał im pozory, że wiele zależy od ich reakcji. Mogą próbować się uwolnić, mogą próbować negocjować, mogą w ostateczności prosić o przyjęcie w szeregi łowców Dusz. Niech Morton nawet się zawaha, ale finisz musi być ten sam. Prawdziwe pole do popisu będą mieli na dole. W kopalni.

Po raz kolejny poprosimy pana Marlowa o pomoc, w celu rozjaśnienia ci sytuacji, w jakiej znajdują się Gracze. Panie Marlow, proszę zaczynać.

Marlow: ...ekhm (chrząknięcie)... Na początek pragnąłbym przypomnieć, że znajdujemy się w Federacji Appalachów. Mieszkańcy Zaszranich Stanów Ameryki często dość negatywnie odnoszą się do systemu społecznego jaki zapanował po wojnie w tej części kontynentu. Uważają, że jesteśmy dziwakami i szaleńcami. Prawda jest taka, że nikomu innemu nie udało się roztoczyć skutecznie działającej władzy na tak dużym terenie jak nam. Od zawsze uczeni badacze powtarzali, że historia lubi się powtarzać. Często

uważali, że jest to zjawisko negatywne. Na tych terenach mamy dowód, że nie mieli racji. Ludziom po wojnie potrzebna jest władza. Potrzebują przywódców, którzy pokażą im jak przeżyć w poatomowych zgliszczach. Weźmy na przykład niesłusznie gloryfikowane przez wszystkich władze Nowego Jorku. Czy prezydent Collins byłby w stanie sprawować skuteczną kontrolę nad takim obszarem? Czy byłby w stanie samodzielnie zatroszczyć się o każdą zapadłą dziurę? Odpowiedź może być tylko jedna: Nie. Natomiast podzielmy cały ten obszar i nadajmy go szlachcie. Każdy szlachetnie urodzony posiadacz ziemski dba o własne dobra. Nie pozwoli aby jego ludzie cierpieli głód, ochroni ich przed mutantami i agresywną naturą. Wspomoże kiedy trzeba. W zamian oczekuje lojalności i solidnej pracy. Właśnie dzięki temu udało nam się wyrzucić stąd mutantów. Dzięki temu maszyny są tu rzadkością. Dzięki temu ludzie żyją skromnie, ale żyją, mają poczucie bezpieczeństwa i mają do kogo zwrócić się o pomoc. To i tak więcej, niż posiada większość mieszkańców tej nieszczęsnej planety. Udało nam się podnieść z kolan, na które rzucił nas Moloch, udało nam się...

Bartosh: Panie Marlow! Dość tego propagandowego pieprzenia. Albo mówisz pan to co wartościowe, albo Teddy urwie panu głowę. Mam nadzieję że rozumiemy się jasno.

Marlow: (nerwowo spoglądając na Teda) No dobrze. Przejdźmy do rzeczy. O tym że w Federacji rządzi szlachta, mówić nie muszę. O tym że społeczeństwo podzielone jest na kasty również. O tym że mamy króla, który prawdę mówiąc jest marionetką w rękach Rady mówić też nie zamierzam, bo to wiadomo każdemu. Skupię się raczej na tym, co jest podstawą potęgi Federacji. Przemysł. Wydobywanie surowców i ich pierwotna obróbka. Nasz węgiel ogrzewa ludzi na całym kontynencie, od fanatycznego pastora siedzącego w świątyni w Salt Lake, po przemarniętego szeregowca, czekającego w bunkrze na kolejny atak maszyn. Z naszej stali korzystają ludzie z Nowego Jorku i Posterunku. Nawet niektóre maszyny Molocha stworzono z surowców skradzionych nam podczas transportu... ale tym raczej nie powinniśmy się chwalić. Miarą bogactwa każdego szlachcica jest ilość kopalń, dzienny urobek, lub procent udziału w pobliskiej hucie. Musieliśmy startować praktycznie od zera, gdyż Maszyna nie oszczędziła zakładów przemysłowych, słusznie upatrując w nich stra-

tegicznego znaczenia. Dlatego właśnie wydobycie, mimo korzystania z resztek technologii, wygląda teraz tak jak przed kilkoma wiekami. W tej metodzie najważniejszym czynnikiem jest czynnik ludzki. Każdy człowiek nadający się do pracy, jest tutaj na wagę złota. Wszyscy posiadacze ziemscy postępują wedle niezmiennego od lat schematu. Im chcą być bogatsi, tym muszą mieć więcej górników. Im więcej górników mają, tym więcej muszą produkować żywności, aby produkować więcej żywności, potrzebne są nowe tereny. Problem w tym, że tereny te znajdują się pod kontrolą innych. Tak to właśnie tutaj działa. Bohaterowie mieli nieszczęście wpaść właśnie w tryby tej maszyny.

Bartosh: Dziękuję bardzo.

Pan Marlow przybliżył ci realia w jakich przyjdzie się Tobie obracać. Ale nie martw się. Tak się to nie musi skończyć. Nie po to tyle razy Twoim Graczom udawało się uciec przed bandytami, nie po to wytrzymywali w najgorszych warunkach, i w ostateczności nie po to swymi umiejętnościami przewyższali przeciętnego pochłaniacza promieniowania, aby mógł ich powstrzymać byle szlachciura z Federacji... i jego strażnicy... i kilkadziesiąt metrów litej skały...

ROZDZIAŁ TRZECI: KOPALNIA - CZĘŚĆ 1

Nie ma co. Minęło już tyle czasu, a nasi Gracze nie mieli okazji się jeszcze wykazać. W końcu co można zrobić będąc skrępowanym, z workiem na głowie, i w otoczeniu kilku przemyśłych ludzi, którzy z byle powodu zasadzą Ci kopa. No, ale nadszedł czas, kiedy nasi bohaterowie zostaną rozwiązani...czyżby?!

Patrick otworzył oczy. Zanim jeszcze wzrok przyzwyczał się do półmroku, uderzył go fetor niemytych ciał. W głowie mu łupało, a lewe przedramię potwornie piekło. W końcu oczy przyzwyczały się na tyle, aby mógł zorientować się w swoim położeniu. Leżał na worku wypełnionym cuchnącą słomą. Przykryty był dziurawym kocem. Po lewej stronie spał Yoshimu. Po prawej Gonzales powoli odzyskiwał przytomność. Patrick rozejrzał się uważnie. Ludzie leżeli w rzędach, na takich samych workach jak on. Wszyscy na prawej nodze mieli kajdanki, które przypięte były do biegnącego równolegle łańcucha przechodzącego przez wprawione w pod-

łoże stalowe obręcze. Większość spała. Gdzieś skrzypnęły drzwi. Do pomieszczenia weszło trzech strażników niosących lampy olejowe, których światło raziło niemiłosiernie przywykłe do mroku oczy. Jeden ze strażników uzbrojony był w pistolet maszynowy. Pozostali dzierżyli grube drewniane kije okute na końcu stalową blachą. Podeszli do jednego z rzędów i po kolei odpinali niewolników. Ci potulnie ustawili się w szeregu, i popędzani szturchnięciami kijów ruszyli w głąb pomieszczenia.

Tym razem pomocą posłuży nam kolejny z naszych zaproszonych gości. Pan Hugg, przemyślny jajogłowiec, który miał zaszczyt być jednym z zarządców. Tedy! Rozwiąż pana Hugga i przyprowadź tutaj jego przemądrzałe dupsko.

Hugg: To co wiedzieliśmy to standardowa procedura. Bohaterowie po spisaniu zabrani zostali do części sypialnej. Część ta znajduje się na najniższym poziomie Siódemki. Kilka słów o samej kopalni. Właścicielem jest pan Wasserfest. Oprócz tej, na jego ziemiach ulokowane jest jeszcze sześć kopalń. Dwie są pozostałościami z czasów sprzed wojny, pozostałe wybudowano stosunkowo niedawno. Miałem zaszczyt uczestniczyć jako współprojektant w budowie Siódemki i Czwórki. Sam proces budowy był dość skomplikowany. Musieliśmy zdobyć i przewieźć odpowiednie technologie. Windę udało nam się wymontować z niedziałającej kopalni z ziemi niczyjej. Kompletowanie pozostałych maszyn zajęło nam dwa lata. Dzięki umowie, jaką pan Wasserfest podpisał z Radą Szlachecką, ta dostarczyła sprzętu ciężkiego w zamian za znaczny udział w wydobyciu na okres pięciu lat. Korzystając z przedwojennych map geologicznych wybraliśmy odpowiednie miejsce. Przed wojną eksploatacja tych złóż była nieopłacalna, teraz natomiast sytuacja nieco się zmieniła, a przy obecnym stanie technologii nie jesteśmy jeszcze w stanie zbyt często sięgać do najbogatszych, głębokich pokładów. Wydrążono główny szyb, przez który puszczono windę. Następnie rozpoczęto eksploatację pierwszego korytarza. Złoża jakie tam znaleziono były niewystarczające, toteż postanowiono przenieść wydobycie na niższy poziom. Pozostałości poprzedniego wyrobiska zamieniono na pomieszczenia administracyjno – magazynowe, co znacznie przyczyniło się do poprawy bezpieczeństwa samej kopalni.

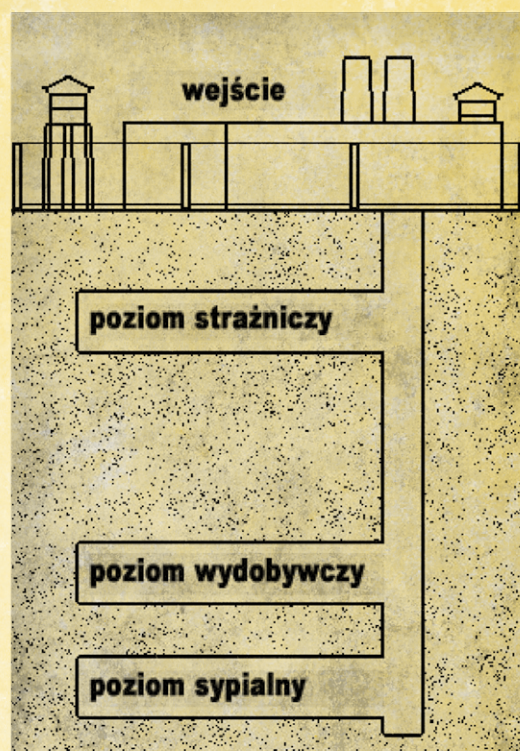
W nowym korytarzu natrafiono na bardzo bogate pokłady. Wtedy to postanowiono prze-

nieść pracujących tam ludzi pod ziemię. Trzeci korytarz, znajdujący się na maksymalnej głębokości, do jakiej mogła dotrzeć winda tego typu, został zbudowany w całości przez przestępców i mutantów, których tępieniem i wyłapywaniem zajmowały się szlacheckie milicje. Nie będę wspominał, ilu z nich zginęło przy tej pracy. Taki los był pisany tym śmieciom od samego początku. Właśnie w tym pomieszczeniu znaleźli się bohaterowie.

Bartosh: Pan Hugg pewnie przez przypadek zapomniał dodać, że jest w posiadaniu planów kopalni. Prawda panie Hugg? Ale niech się pan nie tłumaczy. Dobrze, że moi ludzie byli na tyle spostrzegawczy, że zabrali je z pana domu. Proszę więc skupić się na dokładniejszym opisie miejsca, jak i sytuacji w jakiej znaleźli się bohaterowie. Oto karta poziomu sypialnego.

Hugg: Ja... ja przepraszam, zupełnie.. hehe... zupełnie wyleciało mi to z głowy.

Drogi Mistrzu Gry, spójrz na tę mapy. To pozwoli Ci lepiej poznać położenie Twoich Graczy.



Mapa: Poziom Sypialny



1. Winda.
2. Stalowe drzwi. Mocna i solidna bariera. Otwierana kluczem który mają strażnicy.
3. Pomieszczenia sypialne. Tutaj pracownicy odpoczywają przed zmianą.
4. Latryna. Kilkanaście wiader które są opróżniane co kilka dni.

Chwilowo dziękuję, panie Hugg. A ty słuchaj mnie uważnie. Twoi bohaterowie w końcu się budzą. Wiedzą że są w jaskini. Kilka elektrycznych lampek podłączonych do ciągnącego się po stropie kabla daje naprawdę marne światło. Pierwsze co im pewnie przyjdzie na myśl, to jak najszybciej uwolnić się z kajdanów. Od razu pozbaw ich nadziei. Możesz im przeszkodzić np. wizytą strażnika który robiąc obchód zmierkuje co się dzieje i wraz z kompanami solidnie obje bohaterów buźki. Niech bohaterowie nie zgrywają niezniszczalnych twardzieli. Spraw aby skutecznie odczuli dotychczasowe przeżycia. Niech doskwierają im rany skutecznie obniżając ich umiejętności. Zagroź im nawet utratą współczynników lub komplikacjami zdrowotnymi. Niech poczują, że są w potwornie trudnej sytuacji. Prawda jest taka, że cały scenariusz zakłada, że w kopalni spędzą cały miesiąc. Oto kilka porad które pomogą Ci utrzymać bohaterów w ryzach. Panie Marlow!

Marlow: Obecnie w federacji często stosuje się system, który zapewnia lepszą kontrolę nad niewolnikami. Oczywiście jest, że każdy, kto będzie wystarczająco silny, będzie planował bunt lub ucieczkę. Aby maksymalnie zantagonizować ludzi, wymyślono możliwość awansu. Każdy, kto będzie pracował wystarczająco ciężko, ma z czasem szansę na łagodniejsze traktowanie, bonusy w postaci dodatkowych racji żywnościowych czy innych nagród w postaci jedzenia lub alkoholu. Wystarczająco lojalni i dobrze rokujący na przyszłość mogą zostać skierowani do lżejszej pracy, lub częściej będą kierowani do pracy na powierzchni. Po tygodniu siedzenia pod ziemią, widok słońca jest niebagatelną nagrodą. Szczytem awansu jest nominacja na strażnika i przeniesienie do innej kopalni, lub nawet odzyskanie wolności i dobrowolna praca na rzecz szlachcica. Oczywiście lojalność i ciężka praca to nie wszystko. Warunkiem koniecznym, do jakiegokolwiek awansu, jest składanie donosów, informowanie o niecisłościach i nieustanna inwigilacja towarzyszy niedoli.

PRZYKŁADOWY DZIEŃ W KOPALNI

Yoshimu miał już dość. Minął już piąty dzień od czasu jak ich schwytali. Pokryte wilgocią ściany i nieustanny półmrok działały przygnębiająco. Wszystko chodziło jak w przeklętym zegarku. Po kilku godzinach snu wpadali strażnicy. Jedną z grup odpinano od łańcucha

i zaprowadzano pod strażą do latryny. W tym czasie jeden ze strażników przeszukiwał pobieżnie posłania. Następnie zaganiano grupę z powrotem i odpinano pozostałą. Na posłaniu każdego z niewolników leżała miska z kleistą, gęstą breją o smaku rozgotowanej pszenicy oraz kubek z wodą. Ja zamiast jedzenia dostałem kilka razy po twarzy od strażników. Jakiś gość z naprzeciwka, który wcześniej bacznie mi się przyglądał, bez mrugnięcia okiem doniósł strażnikom, że majstrowałem przy kajdankach. Teraz on dostał moją porcję, którą wpychał sobie do ust brudnymi palcami. Następnie pozwalano nam na kolejne kilka godzin snu, aż do zejścia na dół pracującej zmiany. Wtedy też, tymi samymi grupami zaciągano nas na poziom wydobywczy. Przypinają nas tam do miejsc pracy. Tylko najbardziej doświadczeni mają mechaniczne ryłce, którymi łatwiej przebijają się do złóż. Nam zostają kilofy. Trzeba się nieźle napocić, aby choć trochę nadkruszyć tę diabelską skałę i dobrać się do węgla. W powietrzu jest tyle pyłu, że trudno złapać oddech. Gonzales znosi to całkiem nieźle. Przeklęty meksykaniec. Po kilku godzinach pracy robią nam przerwę. I znowu to samo. Latryna, żarcie, chwila oddechu, i dalej do roboty. Dobrze że przynajmniej dostajemy więcej wody. Gdy robota się kończy, każdy jest dokładnie przeszukiwany. Następnie kąpiel. Strażnik polewa nas wodą pod ciśnieniem. I z powrotem do części sypialnej. Trzeba się stąd wyrwać. I to szybko.

Tak właśnie wygląda każdy cholerny dzień w kopalni. Czas kombinować jak się stąd wyrwać. Ale jak to zrobić, skoro na nikogo nie można liczyć. Niech już na drugi dzień ktoś w latrynie, lub podczas odpoczynku, zagada do bohaterów. Mężczyzna szeptem nakaże im, aby nie próbowali niczego głupiego, bo narażają całą grupę. Niech pracują ciężko aby zdobyć zaufanie strażników. Niech nic nie kombinują. Do Ciebie należy sprawdzanie i wystawianie ich na próby. Zaaranżuj kilka sytuacji, w których bohaterowie będą mogli wykazać się lojalnością. Niech zobaczą, że jeden z pracowników ich zmiany wyraźnie się obje i unika pracy. Podsuń im myśl, że donos na niego może być dobrym dowodem lojalności. Niech mężczyzna, który się do nich odezwał w nocy, będzie ich aniołem stróżem. Niech będzie Twoim głosem w grze. Będzie cały czas podsuwał pomysły, przestrzegał i doradzał. Z drugiej strony będzie bacznie obserwował, co powinno wzmocnić czujność grupy. Na pytania, dlaczego im pomaga, niech zdaw-

kowo odpowiada, że „wszystko w swoim czasie” Zanim przejdziemy dalej, pan Hugg opowie coś o poziomie wydobywczym, na którym nasi herosi będą ciężko harować ku chwale Federacji Appalachów.

Twoim bohaterom z ciężką, kopalnianą rzeczywistością. Co dwa dni gracze będą zmuszeni do wykonywania problematycznego testu na zmęczenie. Jeżeli cztery razy z rzędu test się nie powiedzie to warto rozważyć obniżenie losowej

umiejętności o jeden punkt. Dni będą się dłużyły a monotonia wykonywanych czynności sprawi, że bohaterowie będą krzyczeć i błagać o zmianę. Nie martw się. Nie chcemy przecież żeby ten stan trwał wiecznie. Czas wprowadzić trochę zamieszania. Poprzedni kawał tekstu, jaki Ci zaprezentowałem, służyć miał jedynie dogłębnemu zapoznaniu się z sytuacją. Pamiętaj, że jako Mistrz Gry jesteś tam Bogiem, ale i chodzącą encyklopedią, która musi mieć w głowie mnóstwo informacji którymi będzie zmuszona dzielić się z Graczami. Jak już wcześniej mówiłem – czas na działanie.

ROZDZIAŁ CZWARTY: CZAS DZIAŁAĆ - CZĘŚĆ 1

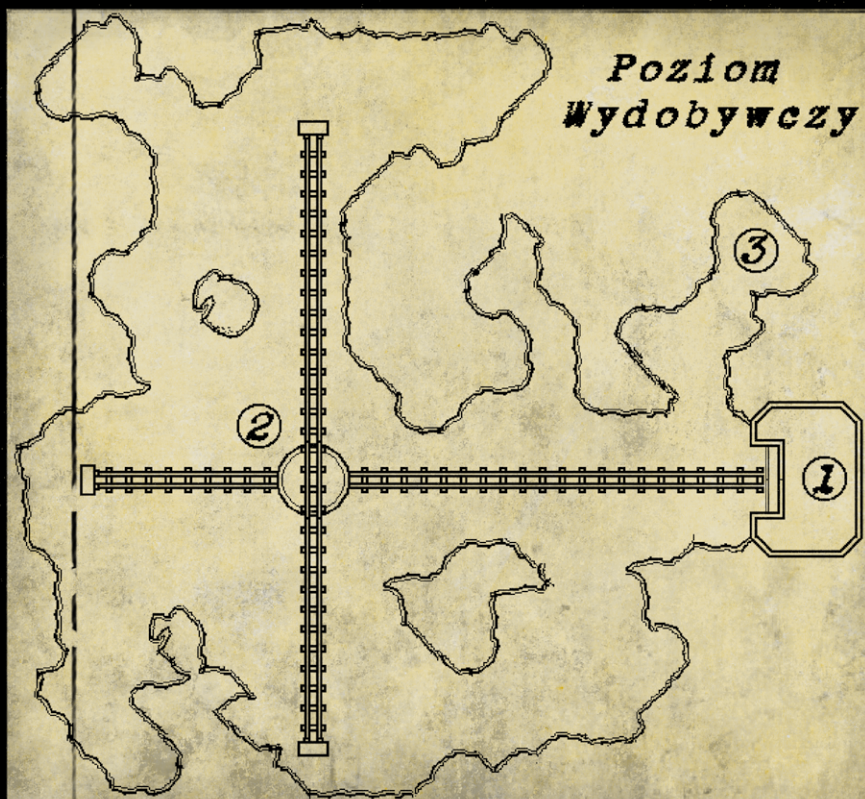
Jeszcze nie uciekłeś? To dobrze, bo i tak nie masz dokąd a nie wspominałem dotąd że Teddy nie lubi jak się biega koło niego. Te migreny strasznie go rozstrajają. Wróćmy więc do naszych bohaterów zanim na dobre nie zmiękną.

Jak już wspominałem wcześniej, naszym bohaterom po pewnym czasie zupełnie niespodziewanie ujawni się pewien mężczyzna. Jego legowisko jest tuż obok jednego z herosów, toteż nietrudno o kontakt. Przedstawi się jako Angel i naprawdę odegra w pierwszej części scenariusza rolę iście anielską. Jest to wychudzony, niski mężczyzna o rudych, wiecznie posklejanych włosach i mocno piegowanej twarzy pokrytej szczeciniastym zarostem. Wygląda niepozornie, ale jak już wspominałem jest niezwykle istotny. Od początku pomoże graczom zorientować się w ich położeniu. Będzie przekazywał im wszelkie informacje jakie tylko uzna za słusz-

Zmiana która rozpoczyna pracę dzielona jest na cztery zespoły. Trzy obejmują stanowiska przy końcach torów, krusząc skały i wydobywając węgiel. Czwarta zbiera urobek i zajmuje się transportem. Pomieszczenie z grubsza przypomina Poziom Sypialny. Jest tu nieco jaśniej. Strop podtrzymywany jest przez drewniane belki lub stalowe żerdzie. Poszczególne grupy przykute są do swoich miejsc pracy podobnie jak podczas odpoczynku. W tym wypadku jednak mogą liczyć na odrobinę więcej swobody. W czasie pracy niewolnicy kontrolowani są przez uzbrojonych w kije i broń palną strażników.

W takich warunkach przyjdzie borykać się

Mapa: Poziom wydobywczy



1. Winda
2. Zwrotnica. Na końcu każdego toru znajduje się wózek. Część zmiany zbiera urobek do wózków, a następnie wypełniony wózek wpychany jest do windy. Po rozładowaniu go na górze, wraca z powrotem.
3. Doraźne miejsce przeznaczone na latrynę. Podobnie jak w części sypialnej, również tutaj latryny opróżniane są co kilka dni. Produkty przemiany materii to cenny nawóz.

ne. Bohaterowie mogą (nawet powinni) być wobec niego podejrzliwi. Prawda jest taka, że jest on jednym z ogniw szykowanej w tajemnicy akcji, która może pomóc naszym bohaterom odzyskać wolność. Może nasuwać się pytanie: Dlaczego, skoro pomiędzy niewolnikami panuje taka nieufność, Angel zdecydował się na ryzykowny kontakt z graczami. Po prostu najwyraźniej w świecie im ufa. Jeden z niewolników, który dotarł do kopalni razem z bohaterami jest również zaangażowany w te przygotowania. Widział jak gracze walczą ze strażnikami i że kipi w nich złość i chęć uwolnienia się z tej sytuacji. Nie omieszkał wspomnieć o tym Angelowi. Poza tym te zaufanie jest poniekąd koniecznością, gdyż spiskowcy potrzebują ludzi którzy wiedzą jak z kawałka stalowej rurki zrobić naprawdę groźną broń. Nasz wspomniany rudowłosy sąsiad będzie nieocenioną pomocą dla graczy. Twoim zadaniem będzie sprawienie, żeby nieufność Graczy nieco stopniała. Pamiętaj akcję z jednym z niewolników, który doniósł na Yoshimu. Niech Angel podzieli się z nim żarciem, niech powie, że gnojek za to zapłaci, a może i czas odplacić konfidentowi pięknym za nadobne. Oto dwie proponowane drogi:

- ✦ Angel w czasie pracy może przekazać jednemu z bohaterów kawałek naostrzonej, ostrej blachy która świetnie posłuży za prymitywny nóż. Konfident poszedł do latryny, a strażnik został wciągnięty w rozmowę z naszym dobrym samarytaninem. Może warto skorzystać z takiej okazji, i po cichu wymknąć się i załatwić sprawę
- ✦ Niech Angel szepnie, jak można załatwić konfidenta. Jak tylko przyjdzie jego czas na wycieczkę do latryny w czasie przebywania na poziomie sypialnym, można spróbować podrzucić mały kawałek odłamka skalnego który może służyć za niewielkie ostrze. Jak tylko strażnicy zabiorą ludzi, a trzeci zacznie przeszukiwać pośłania, i odwróci się plecami do Graczy, można spróbować wrzucić niebezpieczne znalezisko wprost na legowisko sprzedawczyka. Może i go za to nie zabiją, ale ma gwarantowane morдобicie i utratę zaufania strażników. A skąd wziąć odłamek? Niech kombinują. Może Angel im pomoże?

I kiedy to korzystając ze swojego dyplomatycznego talentu nakłonisz Graczy do zaufania Angelowi, przyjdzie czas na wprowadzenie ich w spisek.

Gonzales nie mógł zasnąć. Każdy jego mięsień domagał się odpoczynku, mimo iż był wytrzymalszy niż dwaj jego kompani. Od kilku dni ten mały rudzielec – Angel, jak sam się przedstawił, zagaduje do nich, jak tylko reszta usnie, zmożona harówką na poziomie wydobywczym. Trzeba przyznać że gość ma łeb i bardzo im pomaga, ale coś mówiło Hegemończykowi, że trzeba na niego uważać. Przekreślił się niespokojnie, i dopiero wtedy wyczuł, że pod materacem znajduje się jakiś dziwny przedmiot. Namacał ręką małe stalowe ostrze. W tym momencie usłyszał stukot ciężkich butów. Gwałtownie otwarto drzwi. Leżących niewolników poraziło światło strażniczych latarek. Jeden ze strażników przechodził się wzdłuż szeregu leżących mężczyzn. Wskazał pozostałym na legowisko Gonzalesa i jego sąsiadów. Pozostali strażnicy rzucili się na nich. Związano ich i powalono na ziemię. Gonzales rozejrzał się. Obok niego leżał Yoshimu i Angel, dalej Patrick i dwaj inni mężczyźni. Strażnicy właśnie wlekli kolejnego, którego bezlitośnie rzucili na ziemię. Jeden z nich zaczął przeszukiwać wypchane trawą sienniki związanych osób. Spod każdego wyjmował broń – małe podłużne blaszki, naostrzone gwoździe, ostre odłamki skał. Dowódca strażników wygrażał im bez przerwy posyłając wiązki przekleństw. Strażnicy rzucili się na nich, okładając ich kijami i pałkami. Wszystkich wywleczono do korytarza łączącego windę z sypialniami. Strażnicy od razu przystąpili do dzieła, katując do nieprzytomności jednego ze związanych mężczyzn. Potem podbiegli do Angeła. Szkoda chłopaka w sumie, pomyślał Gonzales, ale to co zobaczył po chwili wmurowało go w podłogę. Dowódca rozwiązał skrupowanego rudzielca, a wszystkich innych posadzono na ziemi. Rozwiązany mężczyzna uśmiechnął się do nich i od razu przeszedł do rzeczy: - Ta cała szopka była potrzebna, bo mnóstwo jest na około szpicli, gotowych sprzedać nas strażnikom za miskę tej śmierdzącej mazi, którą nas karmią. Czy chcecie, czy nie, jesteście teraz wtajemniczeni w nasze działania. Nie radzę wam nic próbować z donosami – dostaniecie w łeb tak samo jak my. Przejdę od razu do sedna. Jeżeli plan, którego jesteśmy częścią, zakończy się sukcesem, to jest ogromna szansa na to że odzyskacie wolność. I tak nie mamy nic do stracenia, więc naprawdę warto spróbować. Niedługo wtajemniczę was w szczegóły. Póki co macie być wzorem do naśladowania. Nie wdawajcie się w żadne burdy, pomagajcie strażnikom. Jak widzicie coś podej-

zranego u innych ludzi, to złóżcie donos. Musicie pracować tak ciężko, żeby wzięli choć jednego z was na górę. Aby tego dokonać, musicie być im całkowicie posłuszni. Potrzebujemy kogoś na górze. Ci strażnicy są z nami. Wszystko poznacie w swoim czasie. A teraz wysmarujcie się krwią tego skatowanego i udawajcie przez kilka dni, że ledwo co chodzicie. To rozwieje wszelkie wątpliwości. Wracamy...

Mamy więc już punkt odniesienia. Jest szansa na ucieczkę, więc niech bohaterowie kurczowo się jej trzymają. Mają być przodownikami pracy? To będą. Oto kilka przykładów jak możesz im w tym pomóc:

Przykłady pomocy

- ✦ Rozwalił się system przekładni, który pozwala obracać wózki. Może bohaterowie będą w stanie pomóc?
- ✦ Jeden z górników mocno pokaleczył się podczas pracy, a pech chce, że strażnik który zna się na leczeniu jest teraz na przepustce. Być może bohaterowie dysponują jakąś podstawową wiedzą medyczną.

- ✦ Kilku mężczyzn wyraźnie chce dorwać gościa z innej grupy, mszcząc się za donosy. Angel podsunie pomysł, żeby poinformować o tym strażników.
- ✦ Kopalnię nawiedził mały wstrząs. Jedna z belek podtrzymujących strop spadła na strażnika. Obok jednego z bohaterów leży pistolet powalonego mężczyzny. Bohater nie jest przykuty, gdyż obsługuje wózek. Niech lepiej nie przywłaszcza sobie klamki tylko wezwie pomoc.

Wreszcie wysiłki Graczy powinny zostać nagrodzone. Niech jednego z nich przesuną do pracy w kuchni na poziomie strażniczym, a drugiego do obsługi wózków na powierzchni. Czas teraz przybliżyć nowe lokacje. Niedługo nadejdzie dzień sądu, ale zanim do tego dojdzie, czas zaprezentować pozostałe piętra i uchylić rąbka tajemnicy.

ROZDZIAŁ PIĄTY: KOPALNIA - CZĘŚĆ 2

Hugg: Cała kopalnia zbudowana została w taki sposób, aby z łatwością przekształcić się w schron lub małą bazę wojskową. W razie konfliktu szlachcic może schronić się tu ze znacznymi siłami i bronią, korzystając z nagromadzonych zapasów.

✦ Pomieszczenia strażnicze i kwatery oficerskie – Ze względu na pochodzenie, zwyczaj nakazuje aby osoby niższego stanu nie spały w tym samym pomieszczeniu z osobami szlachetniej urodzonymi. Strażnicy wywodzą się od wyzwolonych niewolników. Oficerem może zostać tylko dobrze urodzony członek szlacheckiej milicji. W kwaterze strażników znajduje się mała siłownia oraz stół do gry w bilard.

✦ Magazyny – Przechowywane są tu-taj niewielkie zapasy żywności, żywność i woda na bieżące potrzeby, części zamienne do maszyn, paliwo oraz narzędzia.

✦ Magazyn broni – Tu trzymany jest część strażniczej broni, oraz zapas amunicji i materiałów wybuchowych, które służą jako dodatkowe źródło zaopatrzenia na wypadek stacjonowania tu szlacheckiej milicji.

Mapa: Poziom strażniczy



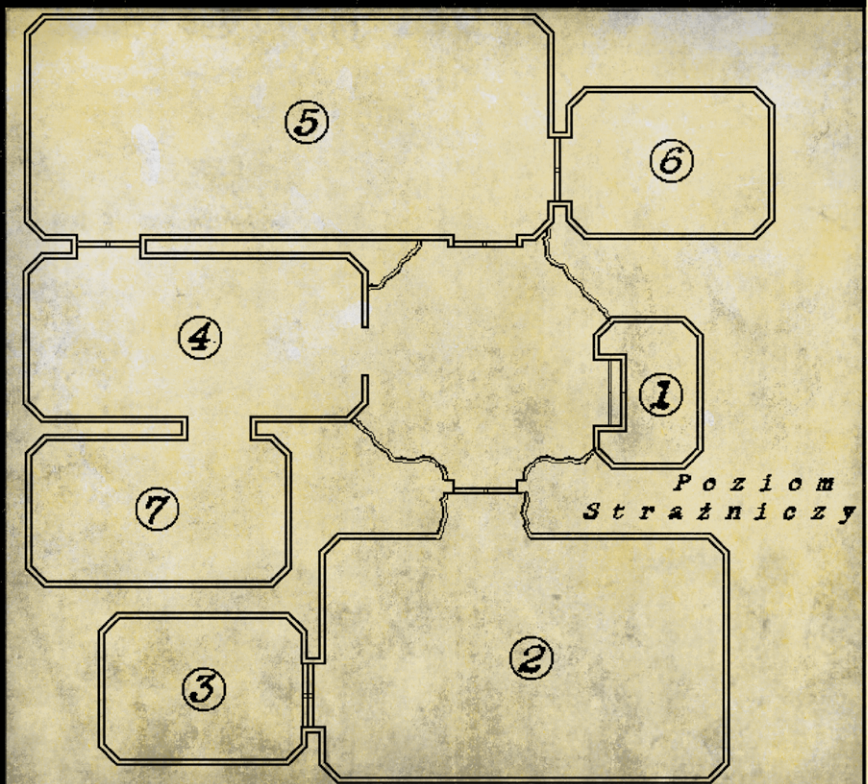
1. Winda
2. Pomieszczenia strażnicze – sypialnie i miejsce rekreacji strażników.
3. Kwatery oficerów
4. Kuchnia
5. Magazyn główny
6. Magazyn z bronią i amunicją
7. Magazyn żywności

- ✦ Kuchnia – Tu przygotowuje się jedzenie dla strażników. W specjalnym urządzeniu przygotowuje się również jedzenie dla niewolników. Urządzenie wygląda jak skrzyżowanie ogromnego mikser i kotła do gotowania. Cztery ostrza wirówki rozdrabniają wrzucany pokarm, który następnie się gotuje. Podstawą niewolniczego menu jest mieszanka pszenicy, soi, roślin bulwiastych, zwierzęcego tłuszczu i mięsa.
- ✦ Teren zewnętrzny – Cały teren otoczony jest solidną siatką drucianą poprzetykaną porrdzewiałym drutem kolczastym. Dwie wieżyczki wartownicze pozwalają na utrzymanie kontroli nad całym terenem.
- ✦ Pomieszczenie z małą elektrownią – Skonstruowana przez inżynierów federacji węglowa turbina parowa pozwala na stałe zaopatrzenie kopalni w prąd.
- ✦ Magazyn węgla – Tu wózkami wprost z kopalni dostarcza się wydobyty węgiel, który suszy się i wstępnie oczyszcza
- ✦ Rampa – ręcznymi wózkami zwozi się węgiel na podstawione przy rampie samochody.

ROZDZIAŁ SZÓSTY: CZAS DZIAŁAĆ - CZĘŚĆ 2

Aby pójść dalej w naszej przygodzie konieczne trzeba spełnić jeden warunek: nasi bohaterowie muszą zostać odseparowani od siebie. Jeżeli prowadzisz kampanię dla jednego gracza, to wstępnie musi być w pewnym momencie przesunięty na poziom strażniczy. Jak to osiągnąć? Pamiętajmy, że kilku członków straży i jeden z oficerów pomagają w buncie, a co ważniejsze, dysponują odpowiednimi wpływami, aby Gracz został skierowany do pracy na poziomie strażniczym. Ewentualnie, jeżeli Gracze będą zbyt dużo kombinować, to strażnicy postanowią ich roz-

Mapa: Poziom strażniczy



1. Winda
2. Pomieszczenia strażnicze – sypialnie i miejsce rekreacji strażników.
3. Kwatery oficerów
4. Kuchnia
5. Magazyn główny
6. Magazyn z bronią i amunicją
7. Magazyn żywności

dzielić i przydzielić do pracy na różnych poziomach. Można oczywiście awansować ich do lepszej pracy za to, że wykazali się wcześniej lojalnością i pracowitością. Niech się cieszą, że ktoś docenia ich poświęcenie. W tym momencie wszystko jest gotowe do buntu. Teraz pytanie: o co właściwie chodzi z tym buntem i jak do cholery zwykłym niewolnikom udało się przekabacić strażników i oficera? Odpowiedzi udzieli ponownie pan Marlow.

Marlow: Jak już wspominałem, istotą potęgi możnowładców w Federacji jest kontrola przemysłu. W tym wypadku wplątailiśmy się w typową szlachecką intrygę. Nad właścicielem tej kopalni – panem Wasserfestem, zbierają się ostatnio ciemne chmury. Jeszcze kilka lat temu, dzięki zyskom z dwóch przedwojennych kopalni, był jednym z potężniejszych możnych w tej okolicy. Nieźle dawał się też we znaki swoim sąsiadom – pani Guilee oraz

panu Van Der Geehrowi. W jednym z inspirowanych przez niego ataków „bandytów” na sąsiednie tereny prawie doszczętnie spalono rezydencję Pani Guilee. Winda, którą zdobyto pod budowę kopalni numer siedem też nie została zdobyta na ziemi niczyjej, jak oficjalnie utrzymuje pan Wasserfest. Regularne napady na konwoje wymienionych wcześniej możliwych to też nie przypadek. Dwa lata temu szczęście opuściło pana Wasserfesta. Znacznie podupadł na zdrowiu - plotki mówią że cierpi na zaawansowaną gruźlicę. Na domiar złego pokłócił się ze swoim synem, który chciał wykorzystać niedyspozycję ojca i przejąć władzę. Szlachcic zamiast zabić krnąbrnego syna, wygnał go.

Młodzieniec znał wiele ojcowskich sekretów na kupno których chętnych nie brakowało. Potajemnie wszedł w sojusz z wrogami ojca. Aby dopełnić obrazu nieszczęść, kilka miesięcy temu doszło do poważnego wypadku w „Jedynce” – najlepiej rozwiniętej kopalni w okolicy. Wybuch metanu zabił dwudziestu sześciu niewolników i siedmiu strażników. Skala zniszczeń była tak wielka, że Wasserfest zmuszony był zamknąć kopalnię. To zdarzenie sprawiło, że staruszek jeszcze bardziej podupadł na zdrowiu. Pozbawiona dowodzenia milicja coraz trudniej radzi sobie z kontrolą lenna. Ucieczki z farm, bunty w kopalniach, samowola milicji, dezercje i grabieże – oto jakie fatum wisi nad włością pana Wasserfesta. Zaniepokojona sytuacją Rada Szlachecka potajemnie zgodziła się poprzeć tajny spiszek. Wygnany dziedzic miał przejąć władzę, zachowując prawo do trzech z siedmiu kopalni. Sąsiedzi zobowiązali się też do wspólnej odbudowy „Jedynki”, przy czym każda ze stron: pani Guilee, pan Van Der Geehr, Rada Szlachecka oraz syn Wasserfesta – Erick – będą mieli po 25% udziałów w zysku z wydobycia. Podzielono jednak skórę na niedźwiedziu, który mimo, że chory, potrafi jeszcze niezłe ugryźć. Atak, mimo iż przeprowadzony z dwóch stron, napotka zapewne na znaczny opór ze strony fanatycznych szlacheckich milicji. Nie jest do końca pewne jak zachowają się niewolnicy.

Obaj sąsiedzi Wasserfesta słyną z okrutności i nieludzkiego wyzyskiwania poddanych. Jedno jest pewne: całej sprawy nie da się załatwić zbyt szybko i na pewno dojdzie do małej, lokalnej wojny domowej. Kluczowe, z punktu widzenia taktyki, jest zajęcie tylu kopalń, ile się da, okrąże-

nie i odcięcie głównych skupisk milicji, a potem powolne wykuszanie oporu albo poprzez układy, albo poprzez wybijanie opornych.

Bartosh: Mistrz Gry poznał już konieczne tło, teraz proszę przejść do rzeczy, panie Marlow. Do stałem zlecenie na przygodę, nie na epopeję...

Marlow: Najmocniej przepraszam. Siódemka – kopalnia w której znajdują się Gracze, według planów przechodzi w ręce pana Van Der Geehra. Udało mu się przekupić kilku strażników. Cała akcja została zaplanowana przez Johna Niella – oficera i jednego z dowódców siódemki. Niell został skierowany do służby w kopalni za karę, za to że dopuścił do spalenia przez bandytów trzech farm, mimo iż wcześniej wiedział o ich możliwym ataku. Van Der Geehr obiecał mu rehabilitację i dowództwo nad jednostką stworzoną w przyszłości z ludzi, którzy dobrowolnie przejdą na jego stronę podczas tego ataku. Wśród niewolników znalazło się kilku ludzi, którzy za cenę wolności zdecydowali się na uczestniczenie w planie. Nasi bohaterowie, trochę bez jakiegokolwiek alternatywy, zostali wciągnięci w ten spiszek. Zgodnie z przygotowaną strategią, główny fort w okolicy zostanie otoczony przez milicję spiskowców. Pozbawione wsparcia kopalnie będą zdane na własne, zazwyczaj skromne o tej porze roku siły – trzeba pamiętać o tym, że Wasserfest musiał oddelegować część swoich ludzi do ochrony konwojów handlowych, które muszą dostarczyć teraz węgiel na północ, zanim nadjedzie zima. Atak nastąpi z dwóch stron: od wewnątrz, w wyniku buntu, i od zewnątrz, aby wspomóc buntowników. Wszystko wydaje się na tyle dobrze zorganizowane, że z realizacją planu nie powinno być problemu. Czas pokaże...

Bartosh: Bardzo dobrze panie Marlow. Świetnie się pan spisał. Jest pan wolny. Teddy! Odprowadź pana. Sytuacja wydaje się jasna, prawda? Nasi bohaterowie nie mogli mieć więcej szczęścia w nieszczęściu. Zanim się wszystko zacznie, chcę Ci jeszcze przedstawić naszego ostatniego gościa – To pan Gilbert, jeden z bardziej doświadczonych żołnierzy pana Wasserfesta. Przedstawi nam trochę statystyk.

Gilbert: Witam! Trzeba przyznać, że określenie „szczęście w nieszczęściu” dobrze oddaje istotę położenia Graczy. Co prawda mają szansę na wydostanie się z tej kopalni, ale nie będzie to wcale łatwe. Trochę statystyk:

Niewolnicy

Obecnie w kopalni znajduje się 39 niewolników łącznie z naszymi bohaterami. Nie wiadomo ilu będzie walczyć na pewno – wśród pospólstwa nigdy nie było ducha walki. Uzbrojenie! Jakie uzbrojenie? Co oni mogą mieć? Kilofy, odłamki skał prymitywne noże, łańcuchy, ekwipunek zabrane strażnikom, w tym trochę broni palnej, którą i tak nie każdy umie się posługiwać. Przeciętny niewolnik, po przeżyciu kilku miesięcy w kopalni nie prezentuje się najlepiej. Oto jak wygląda:

Współczynniki:

Budowa: 8

Zręczność: 10

Charakter: 11

Percepcja: 6

Spryt: 10

Umiejętności:

Kondycja 1

Niezlomność 1

Bijatyka 2

Odporność na ból 1

Ekwipunek:

Brak lub broń improwizowana.

Jest jeszcze Angel i kilku ludzi poinformowanych i biorących udział w spisku. Są to przeważnie byli gangersi, bandyci lub zwykli maruderzy, którzy jednak wiedzą jak zrobić krzywdę bliźniemu swemu. Wobec ich należy stosować współczynniki podobne do strażniczych.

Strażnicy

Po drugiej stronie mamy strażników. Nie jest to raczej elita, wywodzą się przecież z wyzwolonych niewolników ale dość niezłe radzą sobie z nakazanymi im obowiązkami. Obecnie w kopalni znajduje się 13 strażników + 2 oficerów. Przekupionych jest 2 strażników i oficer. Nie wiadomo nic o tym ilu dodatkowo ludzi znajduje się w pobliżu - mowa tu o ochronie samochodu dostawczego lub niespodziewanym patrolu, który zajechał po drodze w pobliże kopalni. Przeciętny strażnik prezentuje się następująco:

Współczynniki:

Budowa: 12

Zręczność: 13

Charakter: 14

Percepcja: 12

Spryt: 10

Umiejętności:

Kondycja 2

Niezlomność 1

Bijatyka 2

Broń ręczna 2

Odporność na ból 1

Pistolety 2

Karabiny 1

Perswazja 1

Ekwipunek:

Broń: Palna lub do walki bezpośredniej; Kilka sztuk amunicji; Bandaż; Rzeczy osobiste.

Oficerowie

Oficerowie to szlachetnie urodzeni członkowie milicji, którzy obejmują dowództwo nad powierzonymi im obiektami. Są to dość dobrze wyszkoleni ludzie którym nie obca jest walka i zapach prochu. Jako szlachetnie urodzeni mają prawo nosić broń białą przypasaną do boku. Prezentują się następująco:

Współczynniki:

Budowa: 15

Zręczność: 16

Charakter: 16

Percepcja: 13

Spryt: 14

Umiejętności:

Kondycja 2

Niezlomność 3

Bijatyka 2

Broń ręczna 3

Odporność na ból 2

Pistolety 3

Karabiny 2

Perswazja 4

Zdolności przywódcze 2

Pierwsza pomoc 1

Ekwipunek:

Pistolet i miecz, amunicja, rzeczy osobiste, pierścień szlachecki, kewlarowa (strzelecka) kamizelka

W posiadaniu załogi kopalni znajdują się:

2 strzelby śrutowe Pump Action, 2 pistolety maszynowe: Uzi/MP 5K, 7 pistoletów i rewolwerów, 1 karabin Springfield. Inną bronią, jaką stosują strażnicy są: drewniane i gumowe pałki, noże, kastety, gazurki. 1 granat z gazem łzawiącym.

W ekwipunku znajdują się dwie tarcze oraz dwa dobre pancerze śmieciowe. Oficerowie dysponują osobistymi kamizelkami strzeleckimi.

Bartosh: Dobra robota. A teraz czas przejść do oceny całej sytuacji. Od czasu zniewolenia minął miesiąc. Można pokusić się na tymczasowe kary do współczynników dla naszych bohaterów – oczywiście wszystko wedle uznania. Mamy rozdzielonych herosów, którzy wkrótce zostaną wciągnięci w wir nieuniknionego buntu. Jak już pan Gilbert zdążył wspomnieć, po stronie strażników mamy trzech sojuszników. Po stronie niewolników jest natomiast siedmiu wtajemniczonych ludzi + bohaterowie. Reszta prawdopodobnie również przyłączy się do buntu. Zaczynamy. Oddziały pana Van Der Geehrta właśnie w pełnym pędzie zbliżają się aby otoczyć pobliski fort. Wybiła godzina „Zero”.

ROZDZIAŁ SIÓDMY: BUNT

Jedną z drugoplanowych aczkolwiek ciekawych postaci uczestniczących w rozwoju naszej przygody jest Albert. Albert... jakby to powiedzieć... prędzej go wyczujesz niż zobaczysz. To gruby niski, wiecznie śliniący się chłopak, którego przez przypadek zgarnięto podczas jednego z rajdów. Przygłup doskonale nadaje się do roznoszenia jedzenia i sprzątanía magazynów. Śpi w kuchni, gdzie pomaga przy gotowaniu staremu Wildersowi – jednemu z niewolników. Jedna z postaci koniecznie musi trafić do pracy w kuchni. Jako że nasi bohaterowie zostali rozdzieleni, będziemy na osobnych poziomach prowadzić odrębne akcje, które umownie dzieją się w tym samym czasie. Zaczniemy od początku. Oto co wydarzyło się na poziomie sypialnym.

Gonzales poruszył się niespokojnie na śmierzącym posłaniu. Oddzielono go od pozostałych i pozostawiono na dole, aby harował w kopalni. Ciekawe co się z nimi stało. Angel mówił że wszystko zgodnie z planem. Czuć jakieś napięcie. Angel jest wyraźnie zdenerwowany. Poci się jak szczur. Napięcie to wyczuwają też inni, choć nie mają pojęcia co się szykuje. Gonzales usłyszał od Angela tylko jedno słowo: „niedługo się zacznie”. Czekamy. Hegemończyka z zamyślenia wyrwa odgłos szarpaniny. Ktoś biegnie do drzwi i mocuje się z zamkiem. Do dusznego pomieszczenia sypialnego wpada John Niel – oficer biorący udział w buncie. Nic nie mówi. Jest błądy. Rzuca Angelowi klucz do kajdanek. Nieudolnie wyciera z krwi trzymany w ręku miecz. Krew ma również na kamizelce kuloodpornej.

Poruszenie. Większość nie wie co się święci. W gwarze ściszonych rozmów, w których czuć ogrom emocji Angel odpina cały nasz rząd i na-

kazuje uwolnić resztę. Okrzyki zachwytu i radości szybko uciszane przez oficera. Angel każe mi biec za nim. Wpadamy do latryny. Przy południowej ścianie rusza się kamień, choć pęknięcia są ledwo widoczne. Raniąc sobie boleśnie palce aż do krwi wspólnymi siłami udaje się go wyjąć. W środku zawiniątko z brudnego koca – samopał i trzy zrobione ze złomu noże.

Angel bierze pistolet. Gonzales przez chwilę krytycznie przygląda się trzymanemu ostrzu, ale nie ma czasu. Wszyscy już uwolnieni. Ścisk. Idziemy w stronę windy. Przy rozsuwanych drzwiach leży ciało strażnika. Z potwornej rany szyi wciąż wycieka szkarłatna krew. Ma przy sobie broń. Angel podaje ją Gonzalesowi. - Myślę że umiesz się tym obsługiwać. Prędko! Idziemy.

W starym, pokrytym rdzawym nalotem i poobijanym Colcie są tylko trzy naboje. Nie jest dobrze. Oficer uspakaja ludzi. Widać na ich twarzach strach i podniecenie. W windzie może jechać maksymalnie osiem osób. Na dole jest dziewiętnastu. Trzy kursy. Musimy działać szybko. Na pierwszy kurs idą uzbrojeni. Musimy zdobyć poziom wydobywczy. Gonzales poczuł przyływ energii zaciskając ogromną łapę na broni. Jedziemy...

Drzwi rozsunęły się bezszelestnie. W miarowym hałasie uderzeń kilofów i kopalnianej pracy buntownicy pozostali jak dotąd niezauważeni. Jeden ze strażników wyrzwał zza ściany i oniemiał. Za plecami oficera widział kilku uzbrojonych niewolników. Natychmiast wyszarpnął broń. Oficer wystrzelił. Kula zagwizdała w powietrzu wzbijając mnóstwo ostrych, skalnych igiełek gdy uderzyła w ścianę kilka centymetrów od strażnika. Ten odpowiedział ogniem. Biegnący obok Gonzalesa niewolnik padł na ziemię brocząc krwią z rany na brzuchu. Wszyscy przywarli do skalnych załomów.

W ścianę uderzyła druga kula. Angel przymierzył i próbował wystrzelić. Samopał wybuchł mu w ręce urywając kciuk. Ogluszony i ranny upadł na ziemię wijąc się z bólu. Gonzales uniósł broń zaklinając po hiszpańsku, żeby i jego nie spotkał teraz taki los. Przyjemne uderzenie odrzutu i zapach prochu sprawiły, że krew zaczęła bużować jeszcze szybciej. Chybił. Rozpłaszczeni na ziemi górnicy z drugiej zmiany chyba zaczęli pojmować o co chodzi. Kilku z nich zerwało się z ziemi, chcąc rzucić się na drugiego strażnika. Śrut ze strzelby poszatkował ich na części. Kilku uderzeniami kilofów próbowało rozkruszyć ogniwa wiążącego ich łańcucha. Drugi strażnik wycofując się zaczął strzelać do górników. Padali martwi i ranni. Zbuntowany oficer korzystając z zamieszania

podbiegł w kierunku pierwszego strzelca. Strażnik próbował wystrzelić, ale nie zdążył. Kule kalibru 9 milimetrów utkwily mu głowie i nodze. Gonzales przysiągłby, że widział jak szlachcic radośnie całuje trzymanego przez siebie Glocka. Pozostał jeszcze jeden. Schował się za skalnym załomem.

Wciąż strzelał. Niewolnicy czekali cierpliwie, aż skończy mu się amunicja. Wtedy go dopadną. Spracowane i słabe ręce zaciskały się na styliskach kilofów, żadne krwi. Oficer Niel podbiegł do zabitego przeciwnika. Szybko wyszperał żółtą kartę dostępu na następny poziom. - Ty! - pokazał na Gonzalesa - bierz ludzi i biegnij za mną. Niech ktoś zabierze jego broń. Tamtym, zajmą się inni. Musimy dostać się na następny poziom. Gonzales nie przywykł, żeby jakiś frajer wydawał mu rozkazy, tym razem jednak nie protestował. Wkrótce winda ruszyła ponownie. - Tym razem będzie trudniej - mruknął oficer wycierając rękawem spoconą twarz.

Mamy już dwa poziomy opanowane. Nie obyło się bez ofiar, ale takie jest życie. Sytuacja nie wygląda kolorowo. Wciąż nie mamy zbyt dużo broni. No ale zobaczmy co w tym czasie stało się na piętrze strażniczym.

Patrick miał już dosyć. Już od kilku dni musiał siedzieć tutaj i słuchać zrządzenia starego kucharza. Na dodatek, ten Albert - pieprzony matoł. Wyglądał jakby miał zespół Thurmana, a na dodatek śmierdziało od niego tak mocno, że nawet zapach papki, którą szykowano do jedzenia nie mógł tego przewyższyć. Mężczyzna właśnie wrzucił do olbrzymiego miksera cały kosz lekko nadpsutej cebuli, gdy do kuchni wleciał jeden z przekupionych strażników. - Zaraz zaczniemy - wycodził tylko i zaraz się schował widząc że ktoś idzie w kierunku kuchni. Do środka wszedł Giuseppe - mały, wiecznie nieogolony sukinsyn, którego ciężką rękę Patrick miał okazję poznać. - Co tam gnoje! Kiedy wreszcie żarcie staruszku - Grubas zaglądał po kolei do garów. Obok niego człapał niezgrabnie Albert.

- Pójdiesz stąd śmierdzieliu! - Giuseppe podniósł rękę gotów dzielić przygłupa, lecz zastygł tak patrząc osłupiały jak z windy wyskakują uzbrojeni niewolnicy. Nie zdążył krzyknąć. Patrick stał jak wryty patrząc jak Albert, z zadziwiającą jak na niego szybkością chwytając za kuchenny nóż i wbija go w gardło grubasa aż po samą rękojęść. Mężczyzna zwiędł nagle jak pozbawiony wody kwiat, opadł na ziemię charcząc. Konwulsyjnie rzucał nogami. Nikt nie zauważył, jak zdążył chwycić rewolwer tkwiący w kaburze na biodrze. Agonalny skurcz palców napiął spust. Broń wypa-

liła. Z pomieszczenia dla strażników wypadli nagle zaalarmowani hukiem mężczyźni. Wpadli wprost na wychodzący ostrożnie górników.

Wszystko trwało ledwie kilka sekund. Nie było czasu na wyciągnięcie broni, rozgorzała walka wręcz. Jedna wielka kotłowanina. Patrick doskoczył do jednego ze strażników i zaczął go dusić. Górnik który stał obok bezskutecznie próbował ugodzić go nożem w brzuch. Gonzales odepchnął jednego z atakujących i wymierzył w niego broń.

Ktoś wpadł na niego w momencie oddawania strzału. Kula przeorała policzek powalonego mężczyzny i utkwiała w podłodze. Ktoś natychmiast rzucił się na niego. Kolejni dwaj strażnicy wypadli z pomieszczenia. Jeden z nich próbował bezskutecznie odbezpieczyć zamek pistoletu maszynowego. Drugi zastrzelił dwóch górników zanim padł pod ciosami noży. Przekupiony strażnik próbował zastrzelić jednego z dawnych kolegów, ale padł na ziemię z kilofem wbitym w plecy. Ktoś rzucił granat łzawiący. W oparach trującego, gryzącego dymu strażnicy przebili się w kierunku magazynu. Jak na komendę również górnicy wpadli do pomieszczeń strażniczych. Momentalnie korytarz opustoszał.

Wszędzie ślady krwi i walki. Na środku leżały cztery ciała niewolników oraz groteskowo rozciągnięty strażnik z kilofem sterczącym z pleców. Zginął zabity przez swoich ludzi. W ferworze walki trudno było rozróżnić kto swój a kto wróg. Patrick próbował powstrzymać kaszel. Widział jak stary kucharz i Albert, który teraz zachowywał się zupełnie normalnie, barykadują drugie drzwi do magazynu. Na podłodze wciąż leżał Giuseppe. Jego rewolwer mógł się jeszcze przydać. Patrick nie zdążył wychylić się z kuchni, kiedy z dwóch stron posypały się kule. W obu pomieszczeniach ustawiono barykady z wszystkiego co było pod ręką i teraz rozpoczyna się żmudna, pozycyjna strzelanina.

No cóż. Tutaj nie było tak łatwo jak wcześniej. Przynajmniej mamy pewność że dwójka naszych graczy żyje i ma się dobrze (choć moim skromnym zdaniem jak któryś oberwie ołowiem w nogę albo kawałkiem mocnego drewna po głowie, to nic mu się nie stanie).

Chyba najpoważniejszą konsekwencją tej akcji było to, że nie do końca udało się wszystko opanować tak jak planowano. Wykształciła się nam ciekawa analogia do pierwszej wojny światowej: Dwie strony siedzą schowane i ostrzeliwiają się wzajemnie, a po środku biegnie pas ziemi niczyjej. Akurat tam gdzie chciałbyś przejść. No ale w tym czasie na górze również nie próżnowano.

Yoshimu przeciągnął się rozprostowując bolące plecy. Choć praca na świeżym powietrzu była o wiele lepsza niż rycie w litej skale pod ziemią, to jednak i tutaj można było dostać porządnie w kość. Nie dość że musi pchać te cholerne wózki z węglem, to jeszcze wszystko bez przerwy się psuje. Właśnie przed chwilą udało mu się naprawić zepsuty kontroler ciśnienia w turbinie parowej a na dodatek zamiast wdzięczności dostał po twarzy od tego nadętego oficera, który bez przerwy zadzierał swój szlachecki nos wrzeszcząc na każdego, kto tylko znajdzie się w pobliżu.

Na horyzoncie majaczyły wzniesienia pobliskich gór. Niegdyś te stoki musiały być całe pokryte trawą. Teraz zostały tylko małe wysepki brudnej zieleni w morzu ciemnoszarego pyłu i kurzu. Yoshimu splunął na ziemię z nienawiścią patrząc na odchodzącego oficera, gdy z wieżyczki strażniczej dotarł do niego krzyk wartownika. Wskazywał palcem na horyzont, gdzie unosiły się kłęby kurzu.. Strażnik krzyczał coś o pędzących samochodach nie odrywając lornetki od oczu.

Nagle krzyknął ostrzegawczo i złożył się do strzału. Lufa Springfieldda błyszczała w słońcu. Wystrzelił. Drugi raz nie zdążył. Wyraźnie już widoczne samochody okrążyły kopalnię. Z luf karabinów maszynowych umieszczonych na pakach pick-upów buchnął ogień. Yoshimu instynktownie padł na ziemię. Kule świszczały nad głową. Wieżyczka strażnicza momentalnie zmieniła się w sito. Obok niego czołgał się Hank – strażnik, który zamieszany był w przygotowania do buntu. - Zaczęło się już? – Yoshimu próbował przekrzyknąć odgłosy strzelaniny. - Jak widać i słychać – Hank wyszczerzył poźółkłe od żucia tytoniu zęby. – Leż na ziemi i spróbuj się za czymś zasłonić. Niedługo się skończy.

Yoshimu obserwował jak z sąsiedniego budynku oficer bezskutecznie próbuje ostrzeliwać pędzące pojazdy. Jeden z nich z całym impetem wbił się w ogrodzenie wyrwijąc płot z ziemi i tworząc wyrwę przez którą wbiegali wyskakujący z samochodów żołnierze.

Schwytany w kleszcze oficer uniósł ręce żądając od zbliżającego się dowódcy przeciwników traktowania go zgodnie z jego pozycją. Nie zdążył dokończyć gdy tamten najzwyczajniej w świecie przystawił mu pistolet do głowy i wystrzelił. Hanka poderwano z ziemi i wykręcono mu ręce.

Na szczęście miał odpowiednie dokumenty mówiące że rzeczywiście współpracuje z buntownikami bo inaczej podzieliłby los oficera i innego strażnika którego wyciągnięto spod węglowych kopców. Również Yoshimu mógł wstać. Po-

zwolono mu zabrać broń jednego z rozstrzelanych strażników. Szybko zabezpieczono teren. Teraz czas na sprawdzenie ile zdziałali buntownicy na dole.

Było gorąco, ale jakoś się udało. Teren kopalni zabezpieczony. Co prawda strażnicy wciąż zabarykadowali się w magazynie, ale myślę że jest to kwestia kilku granatów. Jeżeli atakujący zechcą ocalić znajdujący się tam dobytek, czeka ich trochę kombinowania i walka z ludźmi ukrytymi między półkami i skrzyniami ze sprzętem. Oczywiście to co przedstawiłem za pomocą tych krótkich opowiadań, jest tylko telegraficznym skrótem. Walka może toczyć się o wiele dłużej a przeciwników może być o wiele więcej. Chcę zostawić tu Tobie duże pole do popisu. Miałbym do sposobu przeprowadzenia tegoż buntu kilka uwag które chciałbym przedstawić.

- ✦ Straty mogą być znaczne. Walka na nieduże odległości, przy użyciu broni palnej, nigdy nie jest nieinwazyjna. Warto by było stworzyć odpowiedni klimat. Fakt, że przeciwnik jest tuż za ścianą i tylko czeka aż się wychylimy to odpowiednie podłoże.
- ✦ Nie lubisz tyle walki... Chcesz negocjować? Mam coś w sam raz dla Ciebie. Strażnicy, którzy zabarykadowali się w magazynach mają też dostęp do magazynu broni i amunicji. Można wykorzystać to do zwiększenia ich siły ognia. Dłużej też będą mogli się bronić, i nie będą oszczędzali ołowiu. Można wykorzystać również jako kartę przetargową. Kopalnia jest cenna. To fakt. Wybuch i powstałe w jego wyniku poważne zniszczenia mogą znacznie obniżyć wartość kopalni. A strażnicy twierdzą, że jeżeli nie nikt nie spełni ich żądań to wysadzą się razem z całym magazynem. Kto wie co taki wybuch zrobi z kopalnią budowaną bez użycia najnowszych i najbardziej bezpiecznych technologii. Nie ma to jak siła perswazji.
- ✦ Niech bohaterowie odczują niedobory uzbrojenia. Niech kończy im się bezcenna amunicja. Niech czują na sobie ciężar morderczego miesiąca w kopalniach.

Cokolwiek się nie stanie kopalnia będzie zabezpieczona. Magazyn z bronią ma dwie przegrody. Do jednej ma klucz jeden ze strażników. Tu znajduje się trochę amunicji i broni. Druga, zawierająca materiały wybuchowe, najdroższe leki oraz amunicję, może być otwarta jedynie za pomocą hasła. Tylko oficerowie i strażnik pełniący obowiązki dowódcy zmiany znają hasło do pancерnej przegrody. Problem w tym, że dowódca zmiany wykrwawił się i nie zdążył przekazać całego hasła.

Zabarykadowani strażnicy mieli już pięć z sześciu cyfr i próbowali samodzielnie wykombinować ostatnią. Niestety po trzykrotnym niepowodzeniu zamek zaciął się automatycznie, i jego otwarcie nie jest już w tej chwili możliwe bez specjalnych haseł i komend. Tak więc zagrożenie to czysta ściema (choć napastnicy o tym nie wiedzą) Ale wystarczy zmajstrować naprędce kilka groźnie wyglądających pudeł, obłożyć je kilkoma kablami i bomba - argument do negocjacji - gotowa. A szlacheckie słowo musi obowiązywać. Zwłaszcza, że życie strażników stanowi pewną wartość – Rozpoczyna się mała wojna domowa, i każdy kto umie walczyć może się przydać.

Gdy już wszystko będzie dobrze, kopalnia bezpieczna będzie można rozdać trochę punktów doświadczenia ale nie tak prędko. Tajna umowa z Radą Szlachecką nie mówiła nic o uwolnieniu wszystkich niewolników. Angel będzie zaszokowany, gdy oddziały Van Der Geertha rozbroją buntowników i zapędzą ich z powrotem do poziomu sypialnego. Co w takim wypadku z naszymi bohaterami? Zakładamy że opcja powrotu nie wchodzi w grę. Więc możemy puścić ich wolno, puścić ich wolno i z nagrodzić, zmusić do kilku darmowych zadań, siłą wcielić do oddziałów nowego właściciela kopalni, a może sami chętnie wezmą udział w walkach z dawnym ciemiężcą. Może Twoi bohaterowie zawsze marzyli o niewielkim dworku i tytule szlacheckim niższego szczebla w zamian za ofiarną pomoc. No cóż... wybór należy do Ciebie i Twoich graczy. Zanim jednak to nastąpi... niespodzianka. Oto właśnie proponuje na koniec małą potyczkę. Część oddziałów Van Der Geertha odjechała, a tu od południa zbliża się odsiecz w postaci milicji Wasserfesta która jakimś cudem wyrwała się z okrążenia lub po prostu była w pobliżu. Broni i amunicji trochę zostało. Proponuje narysować sobie mapę taktyczną i doprowadzić do niezłej nawalanki, gdzie bohaterowie będą mogli wykazać się i udowodnić, że są godni żyć na nowej ziemi. Jedna drobna, aczkolwiek istotna sprawa. Jeżeli jedna z Twoich Graczek prowadzi kobiecą postać, będzie musiała niestety zrezygnować z niej na czas tej przygody. Kobiety pracują na farmach, mężczyźni w kopalniach. Nie ma odstępstwa. Ale mam rozwiązanie. Niech Graczka wybierze inną postać, może postać Angela, o parametrach zbliżonych do postaci którą zostawia. Oczywiście na koniec to właściwa postać dostanie punkty doświadczenia. Żeby nie było :D Pragnę, jako bonus, dorzucić jeszcze kilka słów. Pamiętasz Alberta? Tego śmierzącego grubaska który kręcił się na poziomie strażniczym. Jego historia jest specyficzna. Pochodzi z małej wioski której nazwa

nie jest istotna, jako że poszła z dymem po ataku Łowców Dusz. Kiedy przyciśnięci i otoczeni przez napastników mieszkańcy zaczęli być po kolei krępowani i zapędzani do ciężarówek, Albert zrobił jedyną rzecz, jaka przyszła mu do głowy. Zaczął grać ułomnego. Miał nieco teatralnych zdolności i miał nadzieję że zostawią go w spokoju. Stało się jednak inaczej, i aby ocalić skórę i nie pracować tak ciężko jak inni, postanowił że będzie kontynuował swoją grę. Wciągnięty wkrótce w spisek (oficer - spiskowiec przyłapał nieostrożnego chłopaka, gdy ten zachowywał się normalnie) stał się idealnym informatorem i doskonałym kurierem. Odegrał naprawdę dużą rolę w całym spisku.

Tu już się kończy moja skromna rola. Można kręcić nosem, bo za mało statystyk, lub za prosto i liniowo. Może i owszem, ale jest to spowodowane jednym z moich zbroczeń: Uważam że scenariusz to tylko otoczka i zarys tego, jak mogłaby wyglądać przygoda na sesję. Nie jestem zwolennikiem scenariusza w którym jest wszystko wytłumaczone od A do Z i uwzględniona jest nawet przerwa na toaletę i małą kawę dla Mistrza Gry. Dałem Ci miejsce, dałem otoczkę i dałem jedną z alternatywnych historii, która może inspirować i powinna również podzierać alternatywne rozwiązania. RPG to zabawa z własnym umysłem. Ma inspirować, zmuszać do myślenia i kombinowania. Zmuszać do pracy za którą nagrodą ma być dobra zabawa i wyraz niezadowolenia na twarzach Twoich graczy, gdy dowiadują się że znowu okazałeś się sprytniejszy od nich. Dałem ci całe 30 dni w kopalni, w której może zdarzyć się wszystko. Może gracze odkryją zapomniany szyb wentylacyjny, może akurat obejmie ich dekret o uwolnieniu, a może kopalnie i okoliczne tereny przejmie grupa neokomunistów, którzy chcą zrzucić jarzmo burżuazji i zbudować na spalonej ziemi swoją czerwoną utopię. Wszystko w Twoich rękach. Pamiętaj, że jest to scenariusz dość intensywny, żeby nie powiedzieć „bitewny”. Na Twoim komputerze znajduje się prosty program graficzny – Paint. Jest to doskonałe narzędzie do tworzenia map taktycznych. Nie krępuj się. Dobra mapa taktyczna, z heksami, z prowizorycznym zaznaczeniem ścian i przeszkód oraz ze specyfiką terenu (asfalt, ziemia, błoto) będzie dla Ciebie nieocenioną pomocą. Praca włożona w stworzenie czegoś takiego na pewno zostanie doceniona przez Twoich graczy.

Jeżeli moja praca na coś ci się przydała, to jest to dla mnie najlepsza nagroda za trud włożony w jej tworzenie. Jesteś już wolny, drogi Mistrzu Gry. Idź w pokoju i nie ufaj maszynom. Teddy! Odprowadź pana! Ale temu pozwól wyjść na serio, ok.? Mamy jeszcze kilka ciał do zakopania.