

BARTOSZ „BARTOSH” MAJORCZYK

DZIECI W NEUROSHIMIE

Nowa opcja dla graczy

Kultowa gra Fallout to obowiązkowa pozycja dla każdego miłośnika postatomowego klimatu. Pośród wielu zalet, jakie jednym tchem wyrzucić może każdy, kto miał okazję zakochać się w tym tytule, jest jedna, szczególnie wartościowa dla tego artykułu.

Przypomnijmy sobie graficzne przedstawienie świata, gdzie obok niebezpiecznych gangsterów włóczył się bezpański pies, uciekający przed bawiącymi się na gruzowiskach dziećmi. Takie powiewy normalności budowały klimat, sprawiając, że psuliśmy sobie wzrok, wlepiając oczy w monitor i analizując z przyjemnością każdy piksel przedstawionych tam lokacji. Skoro działało to na ekranie, dlaczego nie miałyby działać w wyobraźni. Skończmy wreszcie z miasteczkami, gdzie każdy rezydent, choćby właśnie przepierał sobie skarpetki, wygląda jak Clint Eastwood. Wrzucmy tam kilka poczciwych kobiet, włóczących się psów oraz rozwydrzonych dzieciaków. Tym ostatnim poświęćmy teraz więcej miejsca. Są, wszakże przyszłością naszego gatunku. Spójrzcie za siebie - przyszłość rozkrada wam właśnie cały ekwipunek...



1. DZIECI JAKO BOHATEROWIE GRY

Dzieciństwo po wojnie odeszło do lamusa. Mało jest rodzin, które mają czas na troszczenie się o swoje pociechy. Tutaj rolę wychowawcy przejęło brutalne i bezlitosne życie. Jeżeli chcecie zagrać młodszym pokoleniem, konieczne będzie dostosowanie zasad tworzenia postaci do mniej doświadczonych przez życie organizmów.

Krok 1. Pochodzenie

Dzieciaki rodzą się wszędzie, a dorastając przejmują cechy charakterystyczne dla miejsc, w których przyszło im żyć. Podobnie jak u dorosłych, dość łatwo odróżnić chłopaka z Vegas, od jego rówieśnika z Federacji. W tym wypadku zasady działają tak samo jak przy normalnym tworzeniu postaci. Niestety nie wszystkie cechy będą pasowały do dziecięcej konstrukcji bohatera i prawdopodobnie konieczne będzie zrezygnowanie z dostępnej z pochodzenia cechy w zamian za gamble, które przydadzą się w dalszych etapach tworzenia.

Grać dziećmi - to zawsze była zaręczona odskocznia i odświeżenie ulubionego systemu, czy to był Cyberpunk, Zew Cthulhu, Traveller, czy Neuroshima. Bartosz świetnie rzecz usystematyzował i teraz możemy grać nieletnimi na legalu.

Krok 2. Profesje

Edukacja zaczyna się wcześniej, jak tylko młody organizm jest w stanie znieść trudy fizycznej pracy. W tym wypadku należy zredefiniować pojęcie profesji, która jest tworem wieloletniego doświadczenia i odpowiednich nauk. Ze względu na swoją specyfikę, wiele proponowanych w podręczniku zawodów powinno znaleźć się poza możliwością podejmowania ich przez dzieci. Poniżej wymieniam te pozycje, które moim zdaniem najlepiej nadają się przy tworzeniu dziecięcych postaci:

- ✦ Handlarz
- ✦ Kowboj
- ✦ Kurier
- ✦ Łowca
- ✦ Monter
- ✦ Treser Bestii
- ✦ Szczur
- ✦ Tropiciel
- ✦ Żołnierz
- ✦ Złodziej

Wymienione wyżej profesje to oczywiście tylko propozycje. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby grać dzieckiem, które uczy się na chemika lub zabójcę maszyn. Nie zapominajmy jednak, że brak mu odpowiedniego doświadczenia i umiejętności, które charakteryzują dorosłych przedstawicieli poszczególnych zawodów. Konieczna będzie weryfikacja dostępnych z profesji cech, gdyż nie wszystkie nadają się dla postaci tego typu.

Krok 3. Współczynniki

Ograniczeń ciąg dalszy. Przy tworzeniu postaci dziecięcej zdecydowanie polecam drugi, alternatywny sposób, polegający na rozdzielaniu dostępnej puli punktów pomiędzy dostępne współczynniki. O ile wobec dorosłych pula wyniosła 60 punktów, tak w tym wypadku ograniczamy tę wartość do 50 punktów rozdzielanych między 5 współczynników. Należy pamiętać o wynikających z niepełnego fizycznego i psychicznego rozwoju limitach. Oto ich propozycje:

Budowa – Ciało dziecka jest delikatniejsze i słabsze od ciała osoby dorosłej. Maksymalny poziom Budowy wynosi 10 punktów (plus możliwość dołączenia punktu wynikającego z pochodzenia)

Zręczność – Mniejsze, bardziej zręczne palce bardziej nadają się do wykonywania skomplikowanych czynności manualnych. Maksymalna Zręczność dziecka wynosi 17 punktów.

Charakter – Choć młodzi ludzie hartują się, walcząc z trudami życia, ich psychiczna odporność jest o wiele mniejsza od osób dorosłych. Maksymalny poziom tego współczynnika równy jest 12 punktom

Percepcja – Dzieciaki są spostrzegawcze, nadmiernie ciekawskie, a ich wzrok i słuch nie zostały jeszcze przytępione. Maksymalna Percepcja wynosi 16 punktów.

Spryt – Cwaniactwo i inteligencja to ważne czynniki pozwalające na przeżycie w postapokaliptycznym środowisku. Niestety dzieciom brak odpowiedniego doświadczenia, przekładającego się na wyrobione odruchy i reakcje umysłowe. Maksymalny poziom sprytu wynosi 12.

Przy tworzeniu współczynników możemy zrekompensować sobie niemożność wyboru cech wynikłych z pochodzenia i profesji, przeznaczając zgromadzone gamble na zakup dodatkowych punktów umiejętności.

Krok 4. Specjalizacje

Rozdział „Specjalizacje” pozostaje aktualny również wobec młodszych bohaterów z tą różnicą, że dla umiejętności związanych z wybraną specjalnością do rozdzielania mamy tylko 20 punktów.

Krok 5. Umiejętności

Przy tworzeniu małego bohatera dochodziemy właśnie do etapu nabywania umiejętności. Już w przy standardowej postaci tych punktów wydawało się cholernie mało, a należy pamiętać, że kreowany przez nas organizm ograniczony jest tym, że w swoim młodym życiu nie mógł nabyć zbyt wielu umiejętności. Modyfikujemy podręcznikowe zasady. Jak już wspomniałem wcześniej, na specjalizacje mamy 20 punktów, natomiast na umiejętności niezwiązane możemy przeznaczyć również 20 punktów. Zasady rozwoju umiejętności pozostają takie same, z tą różnicą, że maksymalny początkowy poziom rozwoju umiejętności wynosi jedyne 3 punkty.

Krok 6. Sztuczki

Wciąż macie szansę na darmową sztuczkę. Problemem będą zapewne niskie współczynniki oraz niezbyt rozwinięte umiejętności, ale jeśli już uda wam się odnaleźć jakąś, która pasuje, bierzcie z miejsca, może się przyda. Jeśli jednak z tych kilku sztuczek żadna was nie satysfakcjonuje, możecie prehandlować ją za równowartość 50 gambi. Nie ma raczej obawy, że dostępna sztuczka mało nadaje się dla dziecka. Większość i tak na początku leży poza waszym zasięgiem.

Krok 7. Choroby

Wiem, że młodość ma swoje prawa, ale w tym wypadku nie liczyłbym na wielkie bonusy. Chorobę losujemy i tyle. Chorują też młodzi, i nic na to nie poradzimy. No ale młody organizm to nie stary organizm, jak mawiają. Przy tworzeniu dziecięcych postaci można liczyć na pewne udogodnienia.

1. Jeśli młody organizm nie otrzymuje odpowiedniej dawki leku, musicie wykonać rzut kością, aby sprawdzić, czy choroba nie przeszła do kolejnego stadium. W tym wypadku od standardowego przedziału, przy którym zmienia się stan choroby, odejmijmy jedno oczko. I tak przy przejściu od stanu zdrowia do pierwszych symptomów musimy wyrzucić pechowy przedział od 17 (wcześniej od 16) do 20 na kostce k20. Jest różnica?

2. Przy losowaniu chorób rzućcie dwa razy i wybierzcie tę, która wam bardziej odpowiada.

3. Rzut ostatniej szansy przy losowaniu chorób (Za zgodą MG). Rzućcie k20 – jeśli wynik zamknie się w przedziale 18 – 20, wasz bohater nie zdążył złapać żadnego świństwa. Jesteście zdrowi. Gratulacje.

Krok 8. Reputacja

Działanie reputacji oraz zasady jej nabywania pozostają bez zmian

Krok 9. Formularz

Formularz stworzono dla osoby dorosłej, toteż nie wszystkie zawarte tam pytania będą pomocne przy określeniu profilu psychologicznego dziecka. Spróbujmy odpowiedzieć na tak wiele pytań, ile to jest możliwe, pamiętając ciągle, że odgrywamy postać osoby młodej, której psychika i przeżycia wewnętrzne różnią się nieco od osób starszych wiekiem.

Krok 10. Sprzęt

Jeżeli ktoś ma nadzieję, że przy sprzęcie odbije sobie niedogodności związane z ograniczeniami przy kształtowaniu współczynników i umiejętności, srodze się teraz rozczaruje. Standardowa kasa na sprzęt zostaje zmniejszona o połowę – wynosi 50 gambli, plus to, co udało wam się zaoszczędzić przy tworzeniu postaci. Życie nie jest dla młodych łaskawe. Pamiętajcie przy zakupie sprzętu o ograniczeniach i wymaganych współczynnikach. Miłych zakupów. Zakup znajomości musi zostać uargumentowany i dostosowany do założeń postaci (Trudne byłoby by, żeby najlepszym przyjacielem małego kowboja był zabijaka z Hegemonii, choć jest to niezły przykład ciekawej osobliwości) Dodatkowo postać dziecka ma jednego Przyjaciela gratis, pod warunkiem, że będzie w podobnym wieku co tworzona postać.

Pozostałe założenia

- ☛ Ze względu na swoją posturę, młodzi bohaterowie otrzymują bonus w postaci utrudnienia do trafienia ich, o wartości +20%. Czyli mówiąc po polsku: gość, który mierzy do dzieciaka, ma dodatkowo 20% utrudnienie wynikające z rozmiaru obranego celu. - Limit obrażeń dzieci różni się od limitów charakterystycznych dla osobników dorosłych. Docelowo przyjąłem, że wytrzymałość młodych bohaterów wynosi jedną ranę krytyczną, z tym, że:

1 rana krytyczna = 2 rany ciężkie

1 rana ciężka = 2 rany lekkie

1 rana lekka = 3 draśnięcia

Czyli:

1 krytyczna = 2 ciężkie = 4 lekkie = 12 draśnięć

- ☛ Dzieci awansują nieco szybciej. Przy wydawaniu punktów doświadczenia na rozwój własnej postaci, odejmują 10% od koniecznej do zakupu wartości. Jeśli 10% wymaganej sumy stanowi wartość mniejszą niż 10, wtedy odejmujemy 10 punktów. Przykładem może być rozwój umiejętności na poziom 2, która wymaga 60 PD. 10% od 60 wynosi 6, ale żeby nie bawić się w drobne wartości, ustaliśmy, że odejmujemy 10 punktów. Czyli rozwój umiejętności na poziom 2 wymaga tylko 50 PD. Oczywiście nie ma żadnych przeciwwskazań w dołączeniu do tej opcji rabatu wynikającego ze specjalności. Musicie przyznać, że 30%

obniżki, to już jest coś. Świat należy do młodzieży! Uwaga! Przy nabywaniu punktów reputacji rabat wynosi tylko 5 gambli!

Odgrywanie Postaci

Odgrywanie postaci dziecka w Neuroshimie jest wyzwaniem porównywalnym do samotnej walki z Juggernautem. Młody bohater zawsze będzie pod wieloma względami słabszy od dorosłych postaci. Brakowało mu będzie doświadczenia i wynikających z tego umiejętności. Może nieść mniej, znieść mniej bólu i znacznie szybciej zejść z tego świata. Niestety, podczas niszczenia świata papcio moloche i matka natura nie przewidzieli okresu ochronnego dla młodocianych. Czy jednak dziecko ma jakieś bonusy? Pewnie, że ma. Przedsmak mieliście przy tworzeniu postaci. Oto kilka innych propozycji dla Mistrza Gry:

- ✦ Dziecko potrzebuje mniej wody i żywności – towarów cennych i deficytowych.
- ✦ Mniejszy rozmiar pozwoli na działanie w warunkach, które dla postawnego dorosłego były by niesprzyjające (Ciekawe jak gość z budową 18 przecisnie się przez kanał odpływowy, uciekając przed maszynami Moloche)
- ✦ Jeżeli dziecko rozmawia z osobami, które wciąż pamiętają czym jest moralność i troska, będzie miał ułatwienia przy wszystkich testach interakcji społecznych (np. młode dziecko szybciej w pokojowy sposób wytarguje rabat na produkty u handlarza)
- ✦ Niekiedy, za zgodą MG można pozwolić sobie na najmniejsze porcje leku, działające z tym samym skutkiem. Tę samą metodę można stosować przy używkach.

Odgrywanie postaci może również stanowić pewne wyzwanie. Już sam charakter bohatera zmusza do czujności zarówno Gracza jak i Mistrza. Wszystko trzeba rozpatrywać poprzez zdroworozsądkowy filtr. Na przykład, jeśli dzieciak nie ma buźki pokrytej bliznami, nie ma co liczyć na spektakularne zastraszenie. Na szczęście każdy z nas dysponuje pewnym doświadczeniem ze swojej dalekiej lub niedalekiej młodości, więc dysponujemy również pewnymi wskazówkami, jak odegrać taką postać (Kto urodził się już dorosły niech rzuci k20. Przy wyniku od 1 do 20 proszę się zgłosić do najbliższego psychiatry)

2. DZIECI JAKO BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Dzisiejszy świat nie rozpieszcza nikogo, a ludzie, których spotkasz na swej drodze to ci, którzy zdali twardy test przeżycia i dostosowali się do nowych warunków. Tylko najbardziej rozwinięte społeczności mogą zapewnić młodemu pokoleniu odpowiedni start i ochronę. To kolejna rzecz, w jakiej przegrywamy z Molochem, bo on dba o swoje zmutowane dzieci bardziej niż my o nasze. W obecnej rzeczywistości rodzi się mało dzieci, a jeszcze mniej z tej skromnej grupki może żyć dłużej niż kilka lat. Bądź pewien jednak jednego: te, które przeżyły w przyszłości skopią nam tyłki, bo szybciej niż my przystosowują się do koegzystencji z tym pieprzonym światem.

Dzieciaki spotkasz praktycznie w każdej osadzie, ale rzadko kiedy usłyszysz ich śmiech. Robią właściwie to wszystko, co robią dorośli. Jeśli wjedziesz do rolniczej osady, to bądź pewien, że zobaczysz szczeniaka który resztkami sił będzie przekopywał spaloną słońcem ziemię. Odwiedzisz Vegas, to bez wątpienia spotkasz panoszące się wszędzie gówniary, mające przechodniów do ciemnych zaułków, aby wraz z ukrytymi towarzyszami obrobić frajera i poderżnąć mu gardło. W Federacji spotkasz małych handlarzy kradzionym węglem, a jak pojedziesz na front, to nie zdziw się, jak w okopach potkniesz się o ciało wyrostka, dla którego maska gazowa okazała się za duża. Powtarzam jeszcze raz, że nie ma taryfy ulgowej ani mamrotania o moralności. Jeśli dzieciak może unieść motykę, to znaczy, że nadaje się na rolnika, a jeśli daje radę przeładować i wycelować karabin, to jest świetnym materiałem na żołnierza. Jeśli młódzież chce przeżyć to albo pracuje, albo kradnie, albo w ostateczności walczy. Nieliczni szczęśliwcy mają kogoś, kto się nimi opiekuje. Dzieciaki radzą sobie na różne sposoby. W miastach napotkasz na zwinnych i sprytnych złodziejasków, którzy obrobią cię w kilka sekund. Jeśli zobaczysz malca kręcącego się po okolicy z rozdziawioną z ciekawości buzią, to masz duże prawdopodobieństwo, że gnojek chodzi i kogoś śledzi, albo szuka ciekawych informacji, które będzie mógł opchnąć za parę gambli w żywności. Często napotkasz całe grupy malców obojga płci, które w każdej chwili obskoczą cię jak szarańcza, i bądź przygotowany na to, że któreś może wbić ci stal pod żebro.

Dzieciaki powszechnie wykorzystywane są jako tania siła robocza albo mięso armatnie. Wiele dzieciaków przemyka pomiędzy gruzami niczym zwierzęta, szukając czegoś do zjedzenia w ruinach lub śmietniskach. Podobno nawet gdzieś w Chicago jest grupa dziecięcych kanibali. Oczywiście możesz też spotkać bandę wałęsającej się dziatwy, która po prostu się bawi, lecz nigdy nie wiadomo czy nie zechce pobawić się twoim kosztem. Całkiem podobnie wygląda sytuacja dzieci w małych osadach. Tam też pracują ciężko, pomagając w polu lub na polowaniach. Różnica polega na tym, że w mniejszych społecznościach młode pokolenie może liczyć na ochronę i opiekę.

ZAHACZKA NA SESJĘ: RABUNEK W „TORTUE LE MORISS”

Nagranie z dyktafonu:

„Rozmowa z Nilsem Van Fouletem, doradcą do spraw rozwoju przy prezydencie Collinsie. Wywiad przeprowadził Robert Tweenlav, młodszy redaktor „The New York New Times”:

Prezydent Collins kieruje się wytycznymi swojego nieżyjącego już ojca, wbrew obiegowym plotkom i pogłoskom wypuszczanym co rusz przez jego politycznych przeciwników. Przy postępującej odbudowie Nowego Jorku dbamy nie tylko o naprawę budynków, ale również o łatanie porwanych na strzępy dusz naszych obywateli. Użyję porównania: Przy przywracaniu budynku do użyteczności potrzebny jest przede wszystkim beton. Przy łataniu dusz, rolę betonu pełni nadzieja. Proszę mi wierzyć, że ani odnowiony budynek, ani wygrana bitwa, ani nawet zielone pola Teksasu nie mogą się równać z widokiem radosnego i zdrowego dziecka bez zmartwień przygotowującego się do dorosłego życia. Spośród wszystkich miast dawnych Stanów Zjednoczonych, tylko kilka chroni swoje dzieci, zapewnia im edukację i opiekę. Tylko Posterunek i Nowy Jork robią to na najwyższym możliwym teraz pozio co się stało?! Co do chol uhhh”

<...kilkanaście minut szumu i niewyraźnych dźwięków...>

Tyle udało mi się nagrać, zanim zgasło światło i w szarpaninie ktoś wytrącił mi dyktafon z ręki. Siedziałem oszołomiony patrząc prosto na przeziębionego chłopcę mierzącego do mnie z rewolweru. Trzęsły mu się ręce albo ze stresu, albo pod ciężarem broni. Obie opcje nie wróżyły nic dobrego. Mrok rozjaśniały promienie słonecz-

Przykładowy młody BN

Imię i nazwisko: Billy Matel

Pochodzenie: Miami

Profesja: Złodziej

Współczynniki:

Budowa: 6, Zręczność: 17, Percepcja: 15, Spryt: 12, Charakter: 11

Główne umiejętności:

Skradanie się: 5, Otwieranie zamków: 8, Maskowanie: 3

Ukrywanie się: 5, Zdolności manualne: 5, Kradzież kieszonkowa: 4, Wspinaćka: 5, Proca: 4, Rzucanie: 4

Opis: Małego Billy'ego Matela w złodziejskim półświatku znają chyba wszyscy (Głównie ze słyszenia) Jego nieoficjalnym opiekunem jest sławny w tej części ZSA handlarz i paser Bolton Mirgo. To właśnie on przygarnął wychudzonego brzdąca, który zwiął kilka lat temu z transportu łowców niewolników i próbował zwędzić coś z jego prywatnej kwatery. Mirgo odkrył w małym potencjał, gdy okazało się, że ten miał przy sobie kilka rzeczy, które handlarzowi zginęły kilka dni wcześniej, gdy spał. Billy jest malutki i strasznie chudy, nawet jak na swoje dziesięć lat. Nie jest silny, lecz doskonale sprawny, o co zadbał Mirgo, który miał w swojej kolekcji rupieci stary podręcznik gimnastyki. Paser dodatkowo zatroszczył się o „właściwą” edukację przygarniętego dzieciaka. Młody był w miarę pojętny i szybko nauczył się złodziejskiego rzemiosła, co przy jego naturalnemu talentowi, gibkości i zręczności dała oszałamiające rezultaty. Poszukiwany jest trzema listami gończymi, wydanymi przez miejscowych mafiosów, którzy mieli pecha znaleźć się w kręgu zainteresowań Mirgo. Paser jest nietykalny, gdyż chroni go najbardziej wpływową rodziną w Miami (która skupuje też kradziony przez Matela towar). Billy Matel potrafi obejść większość standardowych zamków, dostać się w miejsca niedostępne dla dorosłych i precyzyjnie przez niewielkie otwory. To wszystko czyni z niego złodzieja niemal doskonałego. Oby nie dostał kontraktu na twoje gamble!

ne wpadające przez lufki na dachu. Obok, jakies wyrostki wiązały taśmą ręce ochraniającego nas policjanta. Dziewczyna w pobrudzonym dresie przyciskała mu nóż do gardła, dopóki nie zaklejo no mu ust. Był tak samo zaskoczony co ja. Szef restauracji oraz Van Foulet leżeli nieprzytomni. Jakis obdartus wymachiwał paralizatorem. Rozejrzałem się na boki, za co oberwałem w głowę gazurką. Naliczyłem dziewięć osób, same dzieci. Ktoś wsadziło mi starą szmatę do ust i zakleilo taśmą. Nerwowo nas przeszukali, zabierając wszystko co cenne. Mój dyktafon spadł pod stół, dzięki czemu udało mi się go zachować. Jeden z młodych ban-

dytów umyślnie zranił nożem policjanta. Wszyscy oddalili się pospiesznie wychodząc przez zaplecze. Po kilku minutach szef restauracji odzyskał przytomność i zaalarmował stojących przed drzwiami strażników. To już trzeci raz, kiedy na mnie napadli. Prześladuje mnie jakieś fatum.

Nagranie z przesłuchania:

„Przesłuchiwany młody chłopak, latynos. Wiek około czternaście lat, szczupła budowa ciała, ciemnobrażowe włosy i oczy. Personalna nieznane. Twierdzi, że nazywa się Juan. Przesłuchiwany przyznał się do udziału w rabunku w restauracji „Tortue le Moriss”. Razem z nim schwytano siedmioro jego rówieśników obojga płci, również zamieszanych w ten atak. W wyniku rabunku ranny został doradca prezydenta oraz policjant. W zamian za złagodzenie kary Juan zgodził się opowiedzieć o całym zdarzeniu. Możesz zacząć mówić.

Grzebałem właśnie w śmieciach za odbudowaną restauracją, kiedy słyszałem jak chyba ktoś z policji rozmawia z szefem restauracji. Mówił, że jakiś doradca prezydenta będzie miał wywiad z dziennikarzem, że trzeba ze względów bezpieczeństwa wyprosić wszystkich gości oraz zamknąć restaurację na dwie godziny. Zaraz potem przegonił mnie jakiś inny policjant. Uderzył mnie w twarz i kopnął. Kilka metrów dalej znalazłem Sue, która też należy do naszej grupy. Kręcimy się często po dzielnicy zamkniętej, bo łatwiej tam wyszperać coś do jedzenia. Ja obserwowałem okolicę, a Sue pobiegła po resztę bandy. Naokoło restauracji ustawiono kilka patroli, ale do środka wszedł tylko jakiś gość w garniturze ten do..do.. radca, jeden policjant i jakiś leszcz w śmieszonym swetrze. Była okazja, że w zamieszaniu uda się coś podwędzić z magazynów przy restauracji. Byliśmy tam już kiedyś, bo na zaplecze można się dostać starym kanałem pełnym przewodów. Mały Mike poszedł na zwiady. Wrócił po dziesięciu minutach, opowiadając, że w środku są tylko cztery osoby a szef obsługuje gości, więc nie zwróci uwagi jak ktoś oczyści mu magazyn. Tully, najstarsza w naszej grupie, powiedziała, że trzeba zabrać, ile się da, bo pewnie potem ktoś odkryje właz i już nigdy nie będziemy mieli okazji tam wrócić. Poszliśmy wszyscy, oprócz Todda, bo on był zbyt gruby, żeby przecisnąć się przez kanał. Z resztą Todd zaraz zacząłby jeść na miejscu. Ja też ledwo się potem powstrzymałem, bo nie mieliśmy nic w ustach od kilku dni. Drzwi do magazynu były zamknięte na dużą kłódkę, a Lopez

połamał swoje wytrychy. Zabraliśmy kilka rzeczy i mieliśmy już wracać, kiedy Tully kazała nam zostać. Myśleliśmy, że chce podsłuchać jakieś cenne informacje, jakie będzie można potem sprzedać, ale ona mówiła, że możemy szybko tam wpaść, obezwładnić tych ludzi i zabrać tyle gambli, ile zdołamy. Chodziło jej przede wszystkim o klucz do magazynu. Kilka osób nie chciało brać w tym udziału, ale Tully zagroziła, że nas zabije. Znalazła wyłącznik światła. Potem już jakoś poszło. Kilka razy rabowaliśmy już wcześniej, ale nigdy po nosem policji. Jeff miał sprawny paralizator a Mały Mike stary rewolwer bez amunicji. Wyłączyliśmy światło i cicho otoczyliśmy rozmawiających. Gruby szef restauracji oberwał po nerkach paralizatorem. W tym czasie ja doskoczyłem do tego gościa w garniturze i uderzyłem go w głowę stalową rurą. Padł od razu i bałem się, że nie żyje. Tully wraz z trzema chłopakami szybko chwycili policjanta. Tully trzymała mu nóż na gardle, żeby nie krzyczał. Potem zobaczyłem, jak Mały Mike spaprał robotę, bo zamiast mierzyć do uzbrojonego policjanta, trzymał na muszce tego śmiesznie wyglądającego gościa, z którym rozmawiał starszek w garniturze. Miałem ochotę skakać z radości, bo nie sądziłem, że się uda. Szybko związaliśmy przytomnych i zabraliśmy co cenniejsze rzeczy i broń policjanta. Udało nam się otworzyć drzwi do magazynu, choć ciężko było go wydstać spod nieprzytomnego grubasa. Zabraliśmy trochę jedzenia, ale usłyszeliśmy, że ktoś wzywa pomocy. Wtedy zaczęliśmy uciekać przez właz, ale ciężko było przecisnąć się z tymi wszystkimi rzeczami. Już prawie udało mi się zwiąć, kiedy ktoś złapał mnie za nogę i wyciągnął z powrotem. Resztę już znacie..

Nagrania te mogą być pomocne przy budowania klimatu i jako wstęp do ciekawej przygody. Możemy na zasadzie osobnego epizodu stworzyć postacie dziecięce i spróbować z lepszym skutkiem przeprowadzić podobną akcję. Dla standardowych, dorosłych postaci może być to wstęp do przygody detektywistycznej: Policja otwarcie nie może się w to mieszać, bo wszystkie tropy prowadzą do dzielnicy zajętej przez biedotę, która konsekwentnie milczy. Zadaniem graczy może być odszukanie pozostałych członków gangu i aresztowanie ich. Może to być również cicha próba odzyskania utraconej przez jednego z policjantów broni, za stratę której grożą mu poważne konsekwencje. Możemy również stanąć po drugiej stronie barykady i próbować ochronić małą Tully przed złapaniem przez policję. Możliwości jest jak zawsze wiele.