



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Autorzy dodatku:

Ignacy Trzewiczek, Mateusz Zaród

Redakcja:

Michał Oracz, Rafał Szyma

Ilustracje:

Mariusz Gandzel, Roch Urbaniak,

Ilustracja na okładce:

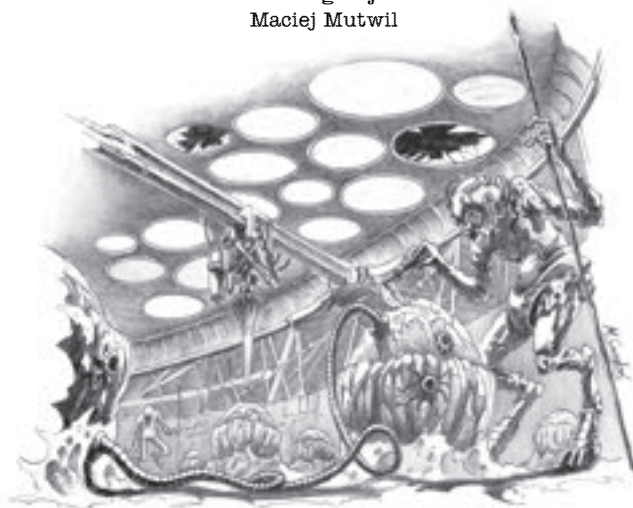
Mariusz Gandzel

Skład:

Michał Oracz

Skład nowego wydania:

Maciej Mutwil



Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiegokolwiek podobieństwo postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe.

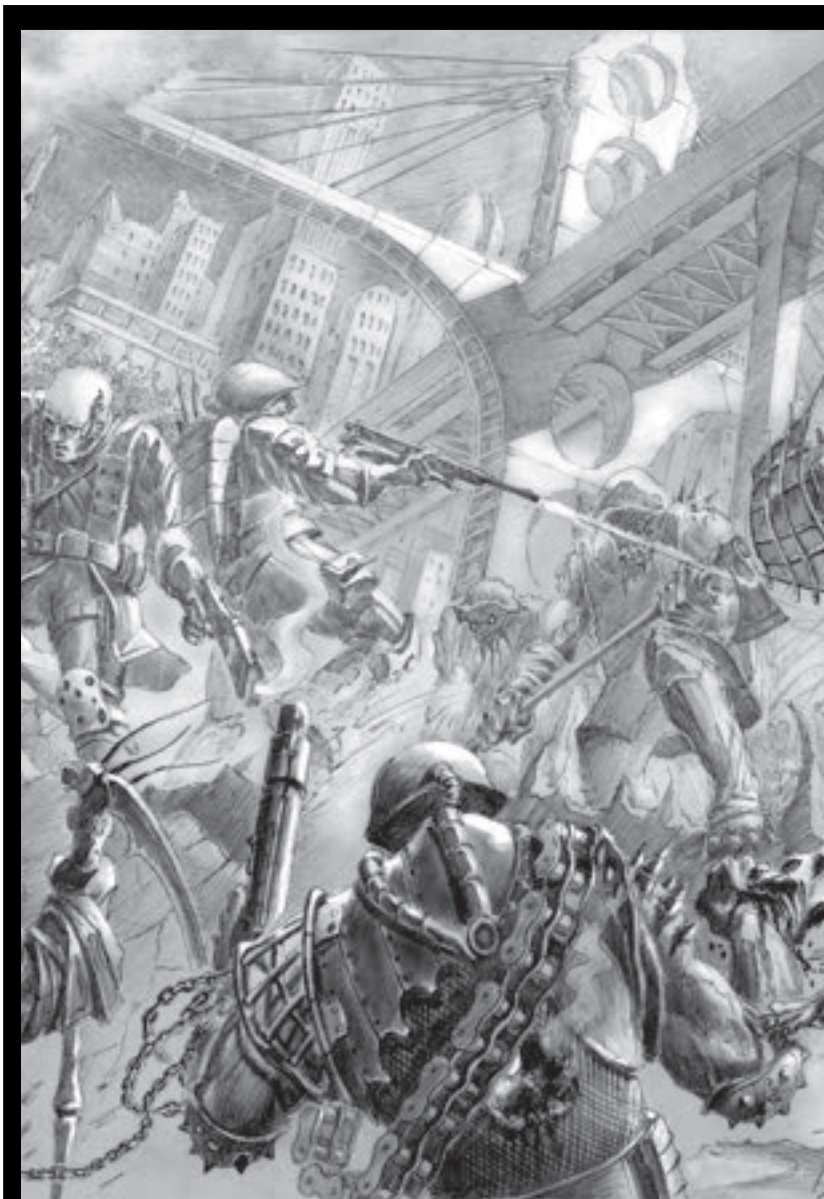
Portal Games
ul. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
tel.: +48 32 334 85 38
email:portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl



Spis treści

Rzecz o kampanii	3
Rzecz o fabule	11
Bohaterowie ze Seattle	15
Michael, Ol, Cybi	16
Goodluck, Mały	18
Joy Barry	20
Melechiasz	21
Medley, Pan "Strzykawka"	22
Smarty	24
Bohaterowie spoza Seattle	25
Ernest Diabło	26
Seniorita Adelaida	28
Tworzenie postaci	29
Krok 1: Pochodzenie - Seattle	31
Krok 2: Profesje	32
Wartownik	33
Rurarz	34
Krok 7: Deformacje	35
Krok 9: Formularz	37
Krok 10: Sprzęt	39





RZECZ O KAMPANII



Rzecz o kampanii

W co będziemy grał?

Za kilka dni zaczynacie wielką kampanię. Nie będzie to krótka sesja z pościgiem i śledztwem w tle, nie będzie to przygoda o ratowaniu życia mieszkańcom pewnej wioski, ani klasyczna nawalanka z tuzinem mutantów ukrywających się w ruinach. Nie czeka was seria przygód o zdobywaniu pożywienia, ani poradnik handlarza gambliami. Choć niczego z tego nie zabraknie podczas sesji, gwarantuję, że nie usiądziecie sobie, ot tak, przy stole, a mistrz gry nie zacznie typowym: "Jesteście w małej osadzie i siedzicie w knajpie". Nie, bracie, zupełnie nie tak.

I wiesz co? Jestem pewien, że siądziecie do stołu z motylami w żołądku, z głową buzującą od pytań i emocjami na takim poziomie, jakby to była wasza pierwsza sesja Neuroshimy. Jak przed premierą długo oczekiwanego filmu. Dlaczego? Bo ta kampania to coś wyjątkowego. To materiał, o którym zapewne słyszeliście to i owo, który - do diabła - niemal zgarnął nagrodę Quentina dla najlepszego scenariusza!

Nie czarujemy się. Wiecie, że akcja dzieje się na terenach Molocha, prawda? Pewnie, że wiecie. Wreszcie będzie można przyjrzeć się puszcze od wewnątrz i pohasać pośród jej stalowych bebeczków.

To nie jest kampania o pałętaniu się po zadupiach, o solidnym wygrzewie z gangerami, czy siedzeniu w knajpie. To nie to. Przygotowaliśmy coś, czego w NS jeszcze nie było...

To wielka kampania o Molochu.

Reguły Bestii

Zaczniecie w Seattle. Zerknij do dowolnego atlasu, najlepiej geograficznego, i spójrz, gdzie leży to miasto. Północny

zachód Stanów Zjednoczonych. Aha, nie inaczej, zgodnie z obietnicą, zaczynacie na ziemiach Wroga. To tutaj wszystko się zacznie. Będziecie grałi drużyną postaci, które od samego początku żyły na terytorium Molocha. Nie luźną zbieraniną chemików z Missisipi i księży z Salt Lake City.

Od pierwszych minut sesji rzucamy was do Seattle, w sam środek piekła. Bez rozgrzewki, bez żmudnego poznawania miejsca, w którym gracie. Od razu maksymalne tempo i ostra jazda. Ze Seattle będziecie uciekać, po drodze odkrywając tajemnice Molocha. Wyciągniecie od mistrza gry rzeczy, które skrywał przed wami podczas normalnych kampanii. Macie zielone światło na odkrywanie, tu wreszcie można naprawdę poznać nieco Blaszaną Bestię, dowiedzieć się, jak to cholerstwo działa i spróbować odkryć choć część mechanizmów, programów, skryptów, które nim kierują. Bez ściemy. Macie szansę poznać kilka prawdziwych tajemnic. Nie to, gdzie złoty zegarek trzyma Johny Bravo z Mean City, ani to, po ile chodzą bojlerzy w Detroit. Mówię o danych, które rzucają nieco światła na działalność tego padalca, Molocha. Niewiele wam damy, niewiele będzie do zdobycia, ale co wydrzecie, to wasze. Na zawsze.

MG będzie odkrywał przed wami to, co my od kilku lat trzymamy skrupulatnie ukryte na chronionych magicznymi rytami twardych dyskach. Tajemnice Bestii.

Dlatego właśnie piszemy tę książeczkę. Żebyś się, chłopie, przygotował, odpowiednio nakręcił i uświadomił sobie, w jak wyjątkowych okolicznościach będziesz grał. I jak wyjątkowych przygotowań wymagamy od ciebie.

Przez tych kilka, kilkanaście sesji będziecie razem tworzyć epicką historię. Od samego początku, przez tworzenie postaci, przygodę i epilog. To kawał ro-



boty, ale jak się wszyscy postaracie, będziecie wspominać to przez lata.

Na razie stwórz postać. I wioń w to serce. Kupę serca.

Jeden stopień do piekła

Mistrz gry po drugiej stronie stołu przygotowuje na sesję cały pakiet tajemnic Molocha, które powoli będziecie odkrywać. Poświęcił na przygotowania ładnych parę dni. Jeśli macie sumiennego MG, być może zajęło mu to nawet kilka tygodni. Jeśli macie MG ślimaka, może i kilka miesięcy. Jeśli macie... No dobra, żeby przygotowania zajęły facetowi kilka lat, musiałyby być debilem. Tacy nie prowadzą NS, nie?

Do rzeczy. Dobrze, żebyście i wy też się nieco przygotowali. Postacie, którymi zagrać będą podróżować i eksplorować tereny Molocha, a wy ich oczami będziecie obserwować Bestię od wewnątrz. Poznacie część reguł, jakimi rządzi się Seattle i sposób działania puszeki wobec ludzi na zajętych terytorium. Zobaczycie nowe maszyny i sposób budowy i rozwoju imperium Molocha. Spójrzycie w oczy Bestii, Bestii, którą straszył was mistrz gry przez wszystkie poprzednie sesje, kiedy grałście normalnymi postaciami. Będziecie mieli okazję pójść o jeden krok dalej, zwiedzić o jeden budynek więcej, dostać o jedną więcej wskazówkę, niż dotychczas. Dlaczego Moloch zajmuje jedną czwartą Stanów Zjednoczonych, dlaczego wciąż wygrywa wielką wojnę?

Sprawa jest kusząca. Idę o zakład, że nie raz dacie się ponieść ciekawości. Komu jak komu, ale graczom trudno powstrzymać się od zadawania pytań, od analizowania, od odkrywania kolejnych tajemnic. Przed wami wiele okazji, by dać się ponieść, by stracić czujność, by pójść o jeden krok za daleko i... spektakularnie kopnąć w kalendarz. Przez cały czas kampanii będziecie

walczyć z własną ciekawością. Wycofać się, czy badać? Spieprzać, czy zacząć węszyć? Myśleć o sobie, czy o - wybaczcie patetyzm - ludzkości.

Jak mawiają, ciekawość to pierwszy stopień do piekła. Wasza przygoda zaczyna się w piekle. Nie macie więc nic do stracenia.

Zachowaj milczenie

W tej przygodzie poznacie wiele tajemnic. Kilka z nich podaliśmy na tacy, kolejne będą wymagały od was poświęceń. To są tajemnice Molocha, sposoby jego działania, chłodna logika maszyny. Zależy nam, żebyś się z nimi nie zdradzał, żebyś zachował je w sekrecie przed innymi grającymi w NS. Będzie trzeba o nie powalczyć, dlatego daj innym graczom szansę. Nie rozpowszechniaj tych informacji w żadnej formie, pod żadnym pozorem.

Sama kampania też odkryje przed wami drugie i trzecie dno, wiele razy będzie was zaskakiwać. Dowiesz się, jak wielu ludzi żyje w okolicach Seattle, poznasz ich sojuszników i antagonistów, zobaczysz nowe technologie i procesy blaszaka. Jest szansa - niktą jak przyzwyczajono gości z Vegas, ale jest - że w końcu uda ci się przedostać do wolnego świata i o tym wszystkim opowiedzieć. Ale zanim to zrobisz, zachowaj milczenie. Nie psuj innym zabawy.

Drużyna

W M:UZMM wymagamy od was czegoś więcej niż stworzenia postaci i zrobienia z nich drużyny. Chcemy, żebyście poszli o jeden krok dalej i razem zegrali w tę kampanię nie tylko jako grupa postaci w ruinach Seattle. Chcemy, żebyście jako gracze zegrali w nią razem i przygotowali się razem tak, żeby od pierwszego opisu do epilogu świetnie się bawić. Dlatego na waszej pierwszej se-



sji nie będzie turlania i eksplorowania Seattle. Na pierwszej sesji usiądziecie razem i stworzycie postacie.

Włączcie muzykę, która kojarzy wam się z najlepszymi postaciami NS, która przypomina o najlepszych przygodach. Przejrzyjcie kilka kadrów z filmów, po których dzwonicie do swojego MG mówiąc, że musi poprowadzić NS. Przeczytajcie po raz kolejny rozdział o Molochu w podręczniku głównym, zajawkę przygody i wstęp do tej wielkiej kampanii. I zaczynajcie, szkoda czasu.

Cała kampania jest tak skonstruowana, że może być rozegrana w kilka sesji, ale można równie dobrze przeciągać ją w nieskończoność. To oddzielny mini-swiat, w którym możecie rozgrywać autonomiczne przygody. Może pod nosem samego Molocha tak wam się spodoba, że będziecie chcieli grać jak najdłużej. Aby poznać Seattle, aby znaleźć sposób na pokonanie Blaszkaka, żeby postać do piekła jak najwięcej maszyn.

Dlatego wasza drużyna musi być zwarta, związana ze sobą, bo są rzeczy, których MG nie wymyśli, nie wyczyta tego w waszych głowach. Ale jeśli podacie mu na tacy swoje pomysły, dostaniecie w zamian świetne przygody.

Jeśli oczekujesz trudnych wyborów albo ciągłego decydowania o losach swojej postaci, wymyśl jej dobrą motywację. W Seattle chcesz konfliktów? Odpowiedź na pytanie, co jest człowiek w stanie poświęcić dla przetrwania? Dodaj swojej postaci małe antagonizmy z innymi postaciami. Wymyśl wątki poboczne dla swojej postaci, pomyśl, jakie cele może realizować obok głównego celu przygody. Odkrywanie osad innych ludzi? Zmobilizowanie wszystkich ocalałych do walki? Odkrywanie szczątków z zamierzchłej epoki, gdy miasto należało do ludzi?

Usiądź więc i wyłóż kawę na ławę: *Mistrzu, skoro to jest kampania o Molochu, chcę poznać jego tajemnice, chcę*

walk z maszynami, chcę zajrzeć, co mają pod maską. Mistrzu, pamiętaj, że lubię intrygi i odgrywanie postaci, daj mi to poczuć. Zależy mi na znajomościach, chcę poczuć, że moja postać naprawdę ratuje świat przed zagładą. Daj mi to, jeśli możesz.

Od początku do końca tę przygodę należy zagrać razem. Każdy fałszywy krok w obliczu Molocha to atak maszyn. Każde zboczenie z kursu, nierozwiązany konflikt - będzie miał swoje konsekwencje. Ludzie na terytoriach maszyn mają naprawdę niewiele atutów - jedność jest jednym z tych nielicznych. Jeśli wbijesz nóż w plecy innej postaci, wystawisz ją - ginie cała drużyna. Nikt nie każe wam chodzić parami i trzymać się za rączki, ale jak przyjdzie co do czego, musicie wiedzieć, że gościowi z drużyny można zawierzyć swoje życie.

Co potem?

Jeśli uda wam się ukończyć kampanię, jeśli wasze postacie przeżyją, wróćcie do starych postaci. Do autostradowych awanturników, do żołnierzy Posterunku, do szaleńców z Detroit. Wówczas nie będzie takie same. Za każdym razem, gdy ktoś wspomni o Molochu, gdy wskaże na północ, pomyślicie: byliśmy tam, zobaczyliśmy część Molocha, poznaliśmy jakiś wycinek jego planów, znamy jego słabości. Ta kampania wiele was nauczy. Potraktujcie ją jako lekcję.

Pewnie trudno będzie się oderwać od starych gratów. Kiedy z powrotem zagraasz normalną sesję, pomyślisz: gram tutaj takim kozakiem, a na północy jest piekło. I je przeżyłem. Mój bohater to cienias w porównaniu z tym, co się działo na północy.

Oczywiście jeśli przeżyjecie.

Nie będzie łatwo. Nawet więcej. Stańliśmy na łbach i kicaliśmy na nich



przez długie miesiące, żeby wam to maksymalnie utrudnić.

Szczerze? Brachu, czeka was piekło.

Postać

Żeby tego wszystkiego doświadczyć, musicie najpierw stworzyć postacie. Siada więc na czterech literach, weź ołówek, kartkę papieru i bierz się do roboty. Gdzieś tam, na drugim końcu miasta albo w drugim pokoju siedzi MG i kombinuje, jak wam dowalić, jak osłabić, jak utrudnić życie. I jak pokazać Molocha od wewnątrz. Dostał mnóstwo gadżetów, map, handoutów i informacji, które próbuje pozierać do kupy i przekazać wam na sesji w taki sposób, żebyście spadli z krzeseł. Więc spokojnie pomyśl i pokaż mu, że warto było się przygotować. Że jesteś kozak z klasą i też się przygotowałeś, że nie jesteś pasożytem, co przyjdzie na sesję, weźmie paczkę chipsów, beknie dwa razy i zaśnie na końcu.

Pokaż klasę, bracie. Pokaż, na co cię stać. Pokaż, co znaczy fajnie przygotować się do sesji.

Kim będziemy graли?

Żeby zagrać całą kampanię, będziecie musieli wybrać lub stworzyć postacie. Nie będą to postacie zwykłe. Tu gracie ludźmi, którzy wychowali się na terenie chłodno kalkulującej maszyny. Dla waszych bohaterów codzienna walka o życie, strach i paranoja to chleb powszedni. To rutyna, tak samo jak u nas golenie, ubieranie się i - mam nadzieję - mycie zębów.

Dla was Moloch to coś oczywistego. Jak fakt, że na niebie nigdy nie wschodzi słońce.

Gra zaczyna się w Seattle, a to jest terytorium Molocha. Rozciąga się ono dalej na cały południowy wschód sięgając Salt Lake City i Michigan. Nie ma

Północnej Dakoty - znajduje się tam fabryka, w której Moloch produkuje nowe maszyny bojowe. Zamiast Portland jest ferma mutantów. Tacoma to sieć rurociągów, fabryk, serwisowni i stacji wydobywczych. W każdym tym miejscu Moloch prowadzi eksperymenty, naprawia swe maszyny, wydobywa surowce, buduje nowe fabryki... Mordka ci się uśmiecha. Dociera to wreszcie do ciebie, co? Tam gracie. Właśnie tam. Pośród tych fabryk. W tym owianym zgiełkiem dwudziestoczworgodzinnej pracy piekło. Tam, gdzie noc jest ciemna jak afrykańskie dupsko, bo Moloch na swych terenach nie zapala latarni po zmroku. Tam, gdzie smród i opary zabijają życie, praca wre i każda pięprzona godzina poświęcona jest na to, by sprzątnąć ludzi z terenu Stanów. Przeczytaj w podręczniku głównym, jak wygląda Moloch. Sprawdź grafiki, te z podstawki i te z dodatków. Buduj obraz, karm wyobraźnię, nakręcaj się. Tam gracie. Właśnie tam...

Jak już masz gdzieś pod ręką ten atlas, spójrz na mapę Stanów Zjednoczonych, spójrz na ilość miast w dawnym stanie Oregon, w stanach Waszyngton i Montana. Wyobraź sobie, ile milionów ludzi żyło tam przed wojną.

I wyobraź sobie, jak wyglądają one teraz. Puste. Martwe. Masz to? Masz ten obraz? Masakra, prawda?

Obecnie te wszystkie miejsca to chłodna kalkulacja, tysiące maszyn, krajobrazy jak z szalonego snu i gęsty toksyczny opar. Teraz nie ma tam ani miast, ani ludzi. Maszyny pracują non stop, nie według five-o'clocków, nie według lunch-time'ów, nie według już-wpiątek-weekend. Moloch złamał wiele reguł. Łącznie z regułą czasu. Zaczynasz grę właśnie w jednym z takich miejsc. Po raz pierwszy będziesz grał jako pionek na szachownicy Molocha.

Ten szalony krajobraz to twój dom.



Inny świat

Dla ciebie, urodzonego i żyjącego w Seattle młodego człowieka, nie istnieją miasta, autostrady i stacje benzynowe. Nie możesz wsiąść do samochodu i pojechać do drugiej osady na zakupy. Ty nie podróżujesz. Zresztą, uwierz mi, wyraz "podróżujesz" zdecydowanie nie oddaje tu stanu rzeczy. Ty co najwyżej przekradasz się, przemykasz, przemieszczasz nieczynnymi gazociągami i rurami, tunelami i pustymi korytarzami, martwymi i cichymi. Całe twoje życie to podziemia, stacje metra i kanały ściekowe pełne zmutowanych zwierząt i strażniczych robotów. A często połączenia obydwu cholernych przypadków. Żeby dostać się z miejsca na miejsce, musisz planować swą wyprawę na kilka dni do przodu, uważnie i diablo poważnie kalkulując ryzyko. Podróż samochodem odpada: nie ma po czym jeździć, a hałasowanie jest śmiertelnością lekkomyślnością. Zresztą nie mówimy tu tylko o decybelach. Tu są detektory wszystkiego, tu się analizuje absolutnie wszystko. Musisz myśleć o detektorach ruchu, detektorach ciepła, czujnikach bóg-wie-jeszcze-czego i wykrywaczach wszystkiego-co-wymyka-się-z-procedury.

Moloch analizuje, bada, pilnuje, by nikt mu nie wlaźł za kołnierz i nie zrobił kuku. I od dobrych kilkudziesięciu lat idzie mu to wcale nieźle. Nabrał Blaszak wprawdy, trzeba to skurczybykowi oddać.

Różnice

Normalna postać w Neuroshimie imprezuje, rozbija się po bezdrożach, przepija gamble w przydrożnych knajpach. Ma mnóstwo znajomych. Zresztą, co ci będę tłumaczył - znasz to, grasz przeciwieństwo w NS.

Tu, w Seattle, nie masz okazji dobrze się zabawić. Alkohol znieczuli zmysły i

nie będziesz mógł wyczuć zbliżającego się zagrożenia. Nie pójdziesz do kolegi w drugiej osadzie, bo oznacza to wyjście poza oswojony obszar, wprost w ziemię niczyją, a tam są maszyny, całe setki czujników i kamer. Znasz jedno, może dwa bezpieczne miejsca na setkach kilometrów kwadratowych ruin.

Normalna postać w Neuroshimie podróżuje przez gwarne ulice małych miasteczek. Zakazane mordy, uśmiechnięte mordy, bezzębne mordy, laski i laseczki, sprzedawcy konserw i sprzedawcy bojlerów. Nie ma co tłumaczyć. Znasz to.

Tu, w Seattle, znasz tylko ciszę - nie brak dźwięku, lecz nieustanny, dudniący na granicy słyszalności szum. Ten dźwięk to odgłos pracy setek fabryk, maszyn i generatorów, od których ziemia drży. Życie pośród tych wszystkich pustych budynków nie jest szczególnie zabawne. Przypomina, że kiedyś mogły tu żyć miliony takich jak ty. I jest zwodnicze. Kiedy zrobisz błąd, wejdiesz w zasięg kamery lub czujnika, gdy maszyna strażnicza uzna cię za zagrożenie, nadal będziesz słyszał tylko dźwięk fabryk, robotów budowlanych i swój własny oddech. Nikt cię nie ostrzeże, nie włączy się żaden alarm, syrena, żadna lampka nie zacznie migać czerwonym światłem. Maszyny Molocha przyjdą po ciebie nagle, bezgłośnie i bez żadnego ostrzeżenia. Nawet nie będziesz wiedział, kiedy popełniłeś błąd.

Normalna postać w Neuroshimie odjeżdża po przygodzie w stronę zachodzącego słońca. Po noclegu budzą ją promienie słońca przebijające się przez okno. Grzeje dupsko na masce cadillaca i pręży spocone mięśnie do przechodzących panienek.

Tu, w Seattle, nie widzisz słońca miesiącami. Dla ciebie słońce to mit. Dlatego, że całe życie spędziłeś w podziemiach, w kanałach i piwnicach. Jedyne źródło światła to koksownik, jarzeniów-



ka lub dioda. Ciemność to dla twoich oczu normalne środowisko. Na powierzchni jest zbyt niebezpiecznie, na powierzchni nie da się przeżyć dnia. Nawet jeśli tam wyjdiesz, nie ujrzysz słońca. Przede wszystkim dlatego, że będziesz patrzył przez przydymione szkła maski gazowej. Gdy spojrzysz na niebo, zobaczysz tylko chmury i trujące opary, zanieczyszczenia i toksyny we wszystkich kolorach tęczy. Będziesz wiedział, że nadchodzi wieczór, bo niebo przybierze barwę fioletu, zieleni, granatu lub purpury. Ale ani razu nie zobaczysz słońca.

Postacie w Neuroshimie podróżują, mają swoje siedziby, znajomych i bazy na odludziu. Dolewają paliwka i pędzą autostradami, ścigają się z kumplami, podłączają pod konwoje, są jak owsiki - wiecznie w ruchu. Zresztą... no właśnie. Znasz to.

Tu, w Seattle jest inaczej. Tu rzadko się podróżuje, a największa odległość, jaką udało się komuś przebyć na raz, to kilkadziesiąt kilometrów. Nie masz swojej samotni czy twierdzy. W tym miejscu samotny człowiek umiera. Samotny człowiek w oczach innych może być szpiegiem, pasożytem albo zdrajcą, chcącym przejąć dobra twojej osady. Musisz znać kogoś, kto może za ciebie poświadczyć, kogoś, kto ci zaufa. Samotny człowiek na tym pustkowiu albo umiera, albo ucieka przed maszyną.

Postacie w Neuroshimie szpanują swoim stylem, podrywają, laski szaleją w łóżku ze swoimi pięknie zbudowanymi partnerami. Tatuaz na bicepsie, kolczyk na języku, oryginalne džinsy, skóra z czad frędzlami i blond włosy na żelu.

Tu, w Seattle, ludzie mają skazy. Gniazdo tuż nad uchem, dziwna, metaliczna narośl na ramieniu, znamię na tyle czaszki. Całe twoje życie to stygmaty Molocha. Widujesz ludzi dziwnych, zmienionych, zdeformowanych. Ludzi

nie posiadających tęczy, którzy widzą w ciemności jak w dzień, ludzi ze skórą jak pancerz, odporną na kwas. To nie są mutanci. To ludzie, którym udało się zaadoptować. To norma. Nie wiesz, co to gładkie i piękne ciało. Czasem widzisz tych, którzy kiedyś byli przedmiotem badań, eksperymentów. Maszyny eksperymentowały na nich, sondowały ich mózgi, ale udało się im się uciec. Nie wyglądają najlepiej.

Postacie w Neuroshimie znają szaleńców z Detroit, wiedzą o gladiatorach z Hegemonii, o krokodylach w Miami, Neodżungli w Teksasie. Plotki krążą, gazety wędrują od jednego oceanu do drugiego, ludzie mają blade bo blade, ale jednak pojęcie o tym, co dzieje się tu i tam. Znasz sprawę...

Tu, w Seattle, ludzie nie wiedzą o Zastranych Stanach. Cały ich świat to Moloch. Nie wiesz, że są miejsca, w których Moloch nie istnieje. Nie wyobrażasz sobie, że gdzieś tam leży Missisipi czy Federacja Appalachów. Nie słyszałeś o miejscach bez wojny i maszyn, lokacjach, gdzie stoi sobie zwykła knajpa, ulica, stacja benzynowa. Nie wiesz, że gdzieś tam istnieją normalne, powojenne Stany Zjednoczone. Dla ciebie świat ludzi skończył się dawno, dawno temu. Przesrane? Przesrane. Jak stąd do Teksasu...

Krajobraz, jaki znasz, to krajobraz maszyn. Reszta to mit. Ten mit niedługo runie. Niedługo będziesz musiał opuścić twój dom. Niedługo twój świat przewróci się do góry nogami i nie będziesz wiedział, co jest gorsze.

Ale najpierw musisz stworzyć postać.

Postacie

Zanim zaczniesz na dobre pierwszą sesję, usiądź i pomyśl, kim chciałbyś grać. Ja wiem, że daliśmy wam gotowce i macie wszystko podane na tacy. Ale



wciąż możesz jeszcze włożyć w to kupę serca. Możesz włożyć i włożysz.

Gotowa postać to rama, to tylko pewien archetyp. Pozostaje jeszcze cała masa szczegółów. Musisz zdecydować, jak nazywa się pierwsza maszyna, którą zabieś. I ile miałeś wtedy lat. Jakie koszmary dopadają cię w nocy? Jak przeżywałeś ciężkie chwile, jak reagujesz na zagrożenie? Na widok Maszyn? Jak nazywałeś rzeczy i zjawiska w swoim otoczeniu? Posługujesz się prawie innym językiem, nazwę Łowcy nadał Posterunek, a tu nie ma Posterunku, nie ma żołnierzy biegnących z granatnikami. Co opowiadasz dzieciom na dobranoc?

Jest was garstka, dwadzieścia parę osób, którym udało się przeżyć. Każdy z nich to dla ciebie rodzina. Ważniejszy niż rodzina. Bo jeśli zginie z rąk Molocha, maszyny przyjdą także po ciebie.



Jeden z was

Jeden z was wcieli się w nietypową rolę. Będzie odgrywał postać, która jest w Seattle po raz pierwszy. Będzie w sytuacji odwrotnej do pozostałych. Moloch będzie dla niego tylko opowieścią - poza sporadycznymi spotkaniami z Maszynami słyszał o nim tylko plotki. Nie zdaje sobie sprawy z jego potęgi i ogromu. Ale ma jedną przewagę. Wie, że Moloch zajmuje tylko część USA. Na południe i wschód od niego żyją ludzie, jest Missisipi, Detroit, Federacja Appalachów. Że żyją tam tysiące ludzi, którzy kochają się i nienawidzą. Nie uciekają, nie chowają się, nie budzą się pod ziemią.

Postać jednego z was będzie wyjątkowa, będzie łączyć całą drużynę i stanowić jedno z wielu ogniw przygody. Ale wcale nie oznacza to, że będzie lepsza. Będzie miała bardziej przechlapane, ot co. Postać spoza Seattle nie wie o Molochu, reszta z was doskonale zdaje sobie sprawę, jak wygląda Moloch i to daje wam przewagę. Wy nie wiecie o świecie bez wojny, postać spoza Seattle wie. Jest jeden do jednego. Będziecie jak zazębiające się ogniwa. Wybierzcie mądrze, kto będzie nią grał.