

2A ŽELIŽNA BRATA BUNT MASYN

EDYCJA INDUSTRIALNA

MICHAŁ ROŚIŃSKI

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ BUNT MASZYN

EDYCJA INDUSTRIALNA

MICHAŁ ROSIŃSKI

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ BUNT MASZYN

Tytuł: Za żelazną bramą: bunt maszyn

Autor: Michał Rosiński

Projekt okładki: Michał Rosiński, Marcin B. Brzostowski

Grafiki: Marcin B. Brzostowski

Testy: Sławomir Wilk, Adam Jankowski, Benjamin Muszyński

We współpracy z:



Prerenderowany Rododendron

e-book, wydanie I, Zielona Góra 2020

Copyright © Michał Rosiński 2020

All rights reserved

ISBN 978-83-941509-1-4

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ BUNT MASZYN

EDYCJA INDUSTRIALNA

Uwaga!

Ze względu na wulgarny język i sugestywne opisy przemocy,
książka przeznaczona jest dla pełnoletnich Czytelników.

W hołdzie wybranym dziełom kultury popularnej.

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ: BUNT MASZYN EDYCJA INDUSTRIALNA

Michał Rosiński

Wstęp:

81 rok Nowej Ery. Świat powstał z ruin nuklearnej zagłady. Nieliczni, którzy przeżyli, odbudowali miasta i odgradzili je murami od postapokaliptycznego świata, zamieszkałego teraz przez mutanty popromienne oraz bezwzględne gangi. Powstały nowe państwa, nowe technologie, ale też pojawiły się nowe zagrożenia i niebezpieczeństwa. Chaos panujący po zagładzie sprzyjał anarchii i zasadzie prawa pięści. Do dziś nie udało się wyeliminować wszystkich objawów samowolki, jednak w dużej mierze udało się je odizolować w otoczonych wielkimi murami ruinach starych miast, zwanych Azylami. W zamknięciu trzymano najbezwzględniejszych, najbrutalniejszych i, co ważne, niereformowalnych recydywistów. Utrzymania porządku tam nie podjąłby się nikt o zdrowych zmysłach, więc zadanie to powierzono robotom bojowym, które rygor utrzymywały "żelazną ręką" można by rzec. Pomysł był kosztowny, ale, jak się okazało, skuteczny. Do czasu...

Pewnego pięknego wieczora, kiedy promienie zachodzącego za mury słońca zalewały pobliskie wzgórza krwawoczerwoną łuną, w centrali odebrano strzępki wiadomości z jednego z Azylów Nowej Kolonii Angielskiej:

– Centrala! Tu Azyl w sektorze 07!!! Zgłoście się!!! Maszyny zwariowały! Straciliśmy nad nimi kontrolę!!! Zabiły wszystkich więźniów! Idą po nas! POMOCY!!! – rozległ się huk wystrzałów i krzyki, po chwili zastąpione szumem zakłóceń. Potem radio ucichło.

Kilka godzin później, John Dante, najlepiej wyszkolony członek elitarniej grupy łowców, siedział opancerzony i uzbrojony po zęby w śmigłowcu zmierzającym w stronę Azylu 07.

Edycja industrialna:

Masz właśnie przed sobą tajne akta operacji „Za żelazną bramą: Bunt maszyn”. Edycja industrialna oddaje do Twojej dyspozycji mechanikę zaprojektowaną w taki sposób, aby każde starcie było emocjonującym przeżyciem. Dzięki niej będziesz zarządzać swoimi zasobami, obmyślać taktykę, decydować z jakiej broni skorzystasz czy ile amunicji zużyjesz. Wszystkie te czynniki będą miały wpływ na przebieg starcia, przez co każde będzie niepowtarzalne i wyjątkowe. Ponadto wszelkiego rodzaju wydarzenia, zależne od predyspozycji bohatera, rozstrzygane będą w sposób płynny i wiarygodny.

Z mechaniką zapoznasz się w dalszej części akt, zatytułowanej „Reguły”.

John Dante:

John Dante jest masywnie zbudowanym mężczyzną grubo po trzydziestce. Pisząc „masywnie zbudowanym” mam na myśli naprawdę potężnego skurczybyka. Pancerze łowców projektowane są na solidnie zbudowanych mężczyzn. Mimo to John ledwo wciska się w swój. Szerokie ramiona zdobią tatuaże przedstawiające głównie symbole jednostek, w których służył, a przedramiona oplatają grube żyły. Ostrzyżona na klasycznego, wojskowego jeża głowa osadzona jest na grubej jak pień szyi, a szeroko ciosana, pokryta kilkudniowym zarostem szczeka nadaje mu surowego, barbarzyńskiego i nieokrzesanego wyglądu. Liczne blizny na twarzy świadczą, że John przeszedł wiele i stoczył

niejeden bój. Podobnie przepaska przykrywająca pusty oczodół. Bystre spojrzenie drugiego oka jednak przeszywa zimnym błękitem niemal do kości.

John Dante jest najlepszy w swoim fachu. Jako były policjant, najemnik i wojskowy posiadał wszechstronne umiejętności bojowe. To duma elitarnej grupy łowców, których głównym zadaniem jest tropienie i eliminowanie mutantów popromiennych zanedbto zbliżających się do miasta. Niech potwierdzą to dokonania Dantego, który w pojedynkę roznosi bez większego kłopotu tylu mutantów popromiennych, ilu normalnie przypada na cały oddział. Tym razem jednak przyjdzie mu stawić czoło nowemu, bezwzględniemu przeciwnikowi: zbuntowanym maszynom.

Reguły:

Zanim rozpoczniesz operację „Za żelazną bramą: Bunt maszyn”, musisz przyswoić pewne zasady. Poniżej znajdziesz opis mechanizmów, których poznanie pozwoli Ci zrozumieć reguły, jakimi rządzi się Nowy Świat.

Kości:

W trakcie wykonywania zadania potrzebne będą dwa rodzaje kości:

1. Sześcienna – K6
2. Dziesięciościenna – K10

Ponadto mogą zdarzyć się kombinacje modyfikujące wyżej wymienione rzuty. Oto kilka przykładowych kombinacji:

1. K6/2 – wynik rzutu kością sześcienną podzielony przez dwa (zaokrąglony w górę).
2. 2K10 – suma dwóch rzutów kością dziesięciościenną.
3. 2K6+4 – suma dwóch rzutów kością sześcienną oraz liczby 4.

Cechy:

John Dante posiada dwie podstawowe cechy, obrazujące jego ogólną kondycję fizyczną oraz psychiczną. Należą do nich:

1. **Waleczność** – serce do walki, odwaga, męstwo. Im wyższa waleczność, tym celniej John będzie strzelać i tym łatwiej pokonywać będzie swoich przeciwników. Waleczność sama w sobie jest cechą niezmienną, lecz może być modyfikowana w wyniku działania używanego ekwipunku, broni czy innych, bliżej nieokreślonych czynników. Początkowa wartość dla tej cechy to **K10+10**.
2. **Wytrzymałość** – określa kondycję fizyczną Johna i jego zdolność do przyjmowania na siebie siły ataków wroga. Za każdym razem, gdy John otrzyma obrażenia, jego wytrzymałość będzie maleć, a gdy osiągnie zero – umrze. Wytrzymałość można regenerować, ale nigdy nie może ona przekroczyć wartości początkowej. Początkowa wartość dla tej cechy to **K10+20**.

Zdolności:

John posiada cztery zdolności zapewniające mu możliwość działania w różnych warunkach:

1. **Siła** – używana najczęściej do zadawania obrażeń w starciu bezpośrednim, ale również do sprawdzania powodzenia w przedsięwzięciach wymagających siły, takich jak podniesienie jakiegoś ciężkiego przedmiotu czy wyważenie drzwi.

2. **Spostrzegawczość** – pozwala dostrzec Johnowi małe lub ukryte elementy otoczenia jak np. rozciągnięta wszerek korytarza linka czy ukrywający się w mroku przeciwnik, oraz usłyszeć zbliżające się niebezpieczeństwo.
3. **Technika** – odzwierciedla zaznajomienie Johna z wszelkiego rodzaju mechanizmami, takimi jak np. pułapka, zamknięty zamek, mechanizm broni czy jego obycie z systemami i zabezpieczeniami komputerowymi. Ponadto technika wpływa na efektywność pierwszej pomocy.
4. **Zręczność** – to sprawność fizyczna Johna, jego wysportowanie, szybkość i gibkość.

Każda ze zdolności ma wartość początkową na poziomie 2. Jednak przed wyruszeniem na misję, możesz przydzielić w dowolny sposób dodatkowe 5 punktów.

W wyposażenie:

Wyposażenie to wszystkie przedmioty, które John będzie mieć ze sobą podczas misji. Zarówno te, z którymi rozpocznie zadanie, jak i te, które znajdzie w terenie. Wszystkie one mają na celu ułatwić mu pomyślne wykonanie zadania. Jeśli wyposażenie będzie oznaczone w tekście **łustym drukiem**, oznacza to, że John może zabrać je ze sobą (chyba że tekst mówi inaczej). Dla ułatwienia wyposażenie zostało podzielone na różne kategorie.

1. **Ekwipunek** – jest wyposażeniem, które nie pasuje do żadnej z poniższych kategorii. Będą się w niej więc znajdować na przykład klucze, narzędzia czy inne, bardziej lub mniej przypadkowe przedmioty. Do ekwipunku należą też naboje do broni, których nie posiadasz. W takim przypadku jeden rodzaj amunicji, niezależnie od ilości, zajmuje jedno miejsce w ekwipunku. John może mieć przy sobie do dziesięciu sztuk ekwipunku na raz.
2. **Broń** – jest sprzętem używanym przez Johna podczas walki. Na standardowe wyposażenie łowców składają się: karabin szturmowy „Predator” z bagnetem spalinowym oraz pistolet samopowtarzalny „Cobra”. Dante może mieć przy sobie najwyżej trzy rodzaje broni na raz, ale w związku z tym, że łowcy nie rozstają się ze swoją bronią, zarówno „Predator”, jak i „Cobra”, nie mogą być przez niego porzucone. Oznacza to, że poza bronią w standardowym wyposażeniu, Dante może mieć ze sobą jedną dodatkową broń. Przy każdej z broni znajdziesz kratkę. Zaznacz tę, którą John aktualnie będzie używać. Poza bronią palną Dante może mieć ze sobą kilka granatów. Za każdy posiadany granat zaznacz kratkę w odpowiednim miejscu w dzienniku. Misję rozpoczynasz z trzema granatami odłamkowymi. Maksymalnie może ich mieć 5. Więcej na temat broni znajdziesz w dziale poświęconym walce.
3. **Pancerz** – chroni ciało Johna przed obrażeniami spowodowanymi atakami wrogów lub pułapkami. Warto zaznaczyć, że pancerz chroni przed zadanymi Johnowi obrażeniami, ale nie przed utratą wytrzymałości. A więc jeśli Dante dostanie obrażenia, pancerz chroni go. Jeśli natomiast w tekście jest napisane, że John traci wytrzymałość, wtedy pancerz nie zda się na nic. Pancerz podzielony jest na sekcje. Każda z sekcji chroni inną część ciała Johna. Każda też ma swoją wytrzymałość, która zmniejszać się będzie wraz z przyjmowanymi obrażeniami. Więcej na temat pancerza znajdziesz w dziale poświęconym walce.
4. **Zestaw medyczny** – służy do leczenia obrażeń. Zestaw medyczny może zmieścić najwyżej pięć jednostek medycznych. Użycie każdej z nich (oznacz to przez skreślenie w dzienniku jednej kratki za każdą użytą jednostkę) owocuje odzyskaniem przez Johna wytrzymałości równej $K6 \times X$, gdzie X to poziom jego techniki. Pamiętaj jednak,

że w procesie leczenia wytrzymałość łowcy nie może przekroczyć wartości początkowej. John rozpoczyna misję z pełnym zestawem medycznym.

Uwagi fabularne:

Uwagi fabularne są konsekwencją podejmowanych przez Ciebie decyzji, i jako takie, wpływają na dalszy rozwój wydarzeń. Uwagi te (podobnie jak ekwipunek) będą oznaczone **łustym drukiem**. Kiedy natrafisz na takową w tekście, zapisz jej treść. Od tej pory posiadanie takiej informacji otworzy przed Tobą nowe ścieżki wyboru lub zdeterminują dalszą fabułę.

Walka:

Walkę można toczyć dwojako. Jej rozstrzygnięcie, w zależności od sposobu, różnić się będzie kilkoma detalami.

1. Walka bezpośrednia – walka wręcz, bez użycia broni palnej, za to z użyciem broni do walki bezpośredniej (na przykład bagnet łańcuchowy czy rękawica pancerza wspomagane).
2. Walka dystansowa – walka z użyciem broni palnej lub miotanej (na przykład granaty).

Akcje:

Podczas walki John będzie miał do dyspozycji kilka dostępnych akcji:

1. Oddanie strzału, zadanie ciosu, rzucenie broni miotanej.
2. Przeładowanie broni.
3. Zmiana broni.
4. Zmiana dystansu.
5. Wycofanie się (jeśli paragraf przewiduje taką możliwość).

Więcej na temat akcji dowiesz się z części poświęconej walce oraz zagadnieniom.

Uwagi:

W tekście, przy parametrach przeciwnika, widnieć będzie rubryka „uwagi”, w której zawarte będą informacje oraz zasady specjalne dotyczące walki i obowiązujące podczas jej trwania. Znajdziesz wśród nich informacje takie jak na przykład: seria, jaką strzela przeciwnik, dystans, na jakim się znajduje, osłona, za którą się skrywa czy inne czynniki mające wpływ na przebieg starcia.

Przebieg walki:

Wymiana ognia, czy też wymiana ciosów w przypadku walki bezpośredniej, odbywa się jednocześnie. Sama walka trwa najczęściej kilka rund, a każda z nich podzielona jest na fazy:

1. **Ustalenie waleczności** – zmodyfikuj waleczność Johna o punkty pochodzące z aktualnie używanej broni, przedmiotów, rodzaju serii oraz uwag zawartych w paragrafie. Waleczność przeciwnika zmodyfikuj pod kątem zawartych w paragrafie uwag. Do każdego z uzyskanych w ten sposób parametrów dodaj wynik rzutu K10. Porównaj wyniki. Wartość uzyskanej różnicy w dalszej części będzie miała wpływ na ustalenie miejsca trafienia.
2. **Ustalenie zwycięzcy** – strona, która uzyskała wyższy wynik jest stroną zwycięską. W przypadku remisu, obie strony są stroną zwycięską (choć w walce bezpośredniej żadna ze stron nie zada w tej sytuacji obrażeń).

3. **Ustalenie miejsca trafienia** – różnica powyższego wyniku (patrz faza 1) jest bazową do ustalenia miejsca trafienia (dodatnią dla strony zwycięskiej, ujemną dla strony przegranej). Dodaj do niej wynik rzutu K6 i otrzymaną wartość sprawdź w poniższej tabeli (rzut na miejsce trafienia powtórz za każdy pocisk, który trafił w cel):

WYNIK:	LOKACJA:
1-3	pudło
4	lewa ręka
5	prawa ręka
6-8	korpus
9-10	lewa noga
11-12	prawa noga
13 lub więcej	głowa*
*Obrażenia zadane w głowę są podwójne	

Przykład: John i jego przeciwnik mają walkę na poziomie 17. Rzut K10 dla Johna wyniósł 7, natomiast dla przeciwnika 5. Oznacza to, że nasz ostateczny wynik to 24, a przeciwnika 22. Różnica wynosi 2 na korzyść Johna (a zatem -2 dla przeciwnika). Sprawdzamy następnie miejsce trafienia za pomocą rzutu K6. Rzut dla Johna to 3, a dla przeciwnika 4. Oznacza to, że John trafił przeciwnika w prawą rękę ($2 + 3 = 5$), natomiast przeciwnik spudłował ($-2 + 4 = 2$).

Procedurę należy powtórzyć dla każdego trafionego pocisku. W przypadku maszyn, miejsce trafienia nie jest aż tak istotne jak w przypadku Johna. Ma jednak znaczenie przede wszystkim podczas trafienia w głowę (obrażenia zadajemy wtedy podwójnie), oraz gdy maszyna jest chroniona przez osłonę (ustalamy wtedy miejsce trafienia, aby sprawdzić czy jest ono chronione przez osłonę). W innym przypadku rzeczywiste miejsce trafienia przeciwnika jest nieistotne.

Uwaga: Dla obrażeń obszarowych nie ustala się miejsca trafienia, a jedynie sam fakt trafienia (znalezienia się celu w obszarze rażenia).

4. **Rozliczanie obrażeń** – równoczesna wymiana ognia może skutkować tym, że obrażenia zada również strona przegrana. Obrażenia (modyfikowane pod wpływem np. parametrów broni, siły czy uwag zawartych w tekście) należy odjąć od wytrzymałości. Należy też uwzględnić pancerz (zarówno ten posiadany przez Johna, jak i ten pochodzący z osłon) i od sumy obrażeń odjąć sumę wartości pancerzy. W przypadku, gdy w walce bezpośredniej nie używasz broni, obrażenia, które zadajesz, są równe Twojej sile. Ponadto w walce bezpośredniej obrażenia zadaje **tylko** strona zwycięska.

Uwaga: Obrażenia zadane w głowę liczy się podwójnie (pomnóż przez 2 wartość, która powstała po uwzględnieniu pancerza).

Przykład: John, chroniąc się za wrakiem samochodu, otrzymuje 7 obrażeń w korpus. Pancerz Johna wynosi (P3), a osłona w postaci wraku samochodu zapewnia mu kolejne (P2). John ma zatem w sumie (P5), otrzymuje więc 2 obrażenia (gdyby miejscem trafienia była głowa, obrażenia, które przedrą się przez pancerz, należałoby pomnożyć x2; w tym przypadku byłyby to 4 obrażenia). W związku z tym, że pocisk

przebił zarówno osłonę, jak i pancerz Johna, należy jeszcze wykonać rzuty na zużycie i uszkodzenie pancerza (patrz „Zagadnienia” poniżej).

Uwaga: Podczas starcia bezpośredniego przebicie pancerza w walce bezpośredniej nie uszkadza go, więc nie wykonuje się też rzutu na zużycie pancerza (wyjątek stanowi starcie z użyciem bagnetu łańcuchowego).

Cykl ten powtarza się do momentu, kiedy wytrzymałość którejś ze stron spadnie do 0, co oznacza śmierć, lub, w przypadku robota, zniszczenie.

Przed przejściem do następnej rundy dokonaj odpowiednich zmian w inwentarzu, czyli wykreśl odpowiednią ilość zużytej amunicji czy paliwa do bagnetu łańcuchowego, zmień parametry ewentualnie uszkodzonych pancerzy czy utraconych punktów wytrzymałości itd.

Walka z więcej niż jednym przeciwnikiem:

Jeśli przyjdzie Ci walczyć z więcej niż jednym przeciwnikiem na raz, musisz wiedzieć, że nie jesteś w stanie strzelać do więcej niż jednego z nich w jednej chwili. Musisz też wiedzieć, że oni nie będą czekać w kolejce, by Cię dopaść. Mają Cię zabić. Takie mają zadanie – proste.

Podczas jednej rundy możesz strzelić do jednego przeciwnika wedle własnego uznania. Oni natomiast, wszyscy w jednej chwili, strzelają do Ciebie. Pomimo tego, że wymiana ognia odbywa się jednocześnie, rozliczenie rundy z każdym z przeciwników nastąpi po kolei. Oznacza to, że poddajesz rundę z każdym, do którego nie oddajesz strzału (więcej na temat poddania rundy znajdziesz w części „Zagadnienia”).

Przykład: Walczysz z trzema maszynami. Po przeanalizowaniu swojej sytuacji decydujesz się otworzyć ogień do drugiej z nich. Procedura wyglądać będzie więc następująco: podczas walki z pierwszym przeciwnikiem poddajesz rundę, w tym czasie przeprowadzasz walkę z drugą maszyną (to do niej oddajesz strzał), następnie poddajesz rundę z trzecim przeciwnikiem.

Sytuacja wygląda nieco inaczej w przypadku walki bezpośredniej. Walczysz bowiem ze wszystkimi przeciwnikami na raz (podczas każdej rundy musisz przeprowadzić walkę z każdym z przeciwników). W każdej rundzie jednak każdy kolejny przeciwnik, z którym się mierzysz daje Ci modyfikator -2 do waleczności.

Przykład: walczysz w zwarcu z trzema przeciwnikami. Z pierwszym z nich walczysz z pełną walecznością, w walce z drugim otrzymujesz -2, a z trzecim -4 do waleczności.

Zagadnienia:

Są to hasła i pojęcia używane podczas walki. Ułatwią Ci one kontrolować jej przebieg i odnaleźć się na polu walki.

- I. **Poddanie rundy** – oznacza to przeprowadzenie rundy w normalny sposób, z tą różnicą, że John jest w niej bierny, a więc:
 - a. nie traci amunicji (gdyż formalnie nie oddaje strzału),
 - b. nie zadaje obrażeń w przypadku wygranej rundy, jednak w przypadku przegranej normalnie je otrzymuje.

Poddanie rundy jest czynnością umowną i oznacza, że John, pomimo uczestniczenia w walce, nie atakuje lecz wykonuje inne czynności. Należą do nich:

- a. zmiana broni,
- b. przeładowanie broni,

- c. zmiana dystansu,
 - d. ucieczka,
 - e. celowanie,
 - f. walka z innym przeciwnikiem.
2. **Ostony i pancerz** – ostony są to elementy otoczenia takie jak murki, kolumny czy wraki pojazdów, za którymi John będzie mógł ukrywać się, aby uniknąć ostrzału przeciwnika. Każda z oston ma swoją wartość pancerza [P], którą możesz dodać do wartości pancerza Dantego na każdej z chronionych lokacji (będzie to wyszczególnione w „uwagach”). Ostony jako pierwsze absorbują ułokowane w Johna obrażenia, a więc docierają do niego tylko te, które będą w stanie przebić się przez ostonę. Na przykład: Dante ma na nogach pancerz [P3] oraz stoi za murkiem [P2]. Otrzymuje w nogę 6 obrażeń. 2 absorbuje murek, a kolejne 3 – pancerz, który nosi John. Oznacza to, że w rzeczywistości pocisk zadaje łowcy 1 obrażenie. Pancerz maszyn reprezentowany jest przez jeden ogólny parametr, a więc niezależnie od miejsca trafienia ewentualne uszkodzenie pancerza obniży jego całą wartość.
3. **Zużycie i uszkodzenie pancerza oraz oston** – następuje pod wpływem absorbowanych obrażeń. Pocisk, który jest na tyle silny, że przebiję się przez pancerz lub ostonę, może je uszkodzić. W takim przypadku należy rzucić K6. Przy wyniku większym od aktualnego poziomu pancerza, zostaje on uszkodzony i należy jego wartość zmniejszyć o 1 (skreśl jedną kratkę w dzienniku, w sekcji pancerza, która została uszkodzona). Kiedy jego wartość spadnie do zera, nie będzie on już zapewniać Johnowi żadnej ochrony. Postępując się powyższym przykładem: w związku z tym, że atak był na tyle silny, aby przebić się zarówno przez ostonę, jak i przez pancerz, należy rzucić K6 dla każdej z tych wartości. Wartość pancerza ostony zmaleje o 1 w przypadku, gdy na K6 uzyskasz wynik większy niż 2, a wartość pancerza Johna zmaleje przy wyniku większym niż 3. Zwróć uwagę, że pancerz Johna zużywa się w zależności od miejsca trafienia, natomiast ostony oraz pancerze maszyn zużywają się niezależnie od miejsca trafienia. Oznacza to, że nie musisz prowadzić osobnych zapisków na wartość pancerza maszyn czy oston – reprezentowane są one przez jeden ogólny parametr. Rzutu na zużycie pancerza nie wykonuje się przy walce bezpośredniej. Wyjątkiem od tej reguły jest walka bagnetem łańcuchowym. W przypadku obrażeń obszarowych zadanych Johnowi, rzut należy wykonać na każdą z sekcji pancerza osobno.
4. **Seria** – jest domeną broni automatycznych. Mogą one strzelać kilkoma rodzajami serii. Może mieć to duży wpływ na przebieg walki oraz zbalansowanie zależności między efektywnością broni, a ekonomicznym zarządzaniem amunicją. Są trzy rodzaje serii:
- a. Jednostrzałowa – John wystrzeliwuje jeden pocisk. Strzał jest precyzyjny, a więc łowca otrzymuje modyfikator +1 do waleczności w tej rundzie.
 - b. Trzystrzałowa – John wystrzeliwuje trzy pociski. Otrzymuje modyfikator +3 do waleczności, ale trudniej jest utrzymać broń w miejscu, przez co w cel trafia tylko K6/2 pocisków. Jest to seria optymalna, gwarantująca wysoką skuteczność przy względnie niskim zużyciu amunicji.
 - c. Pełna – John wystrzeliwuje 10 pocisków (naturalnie nie możesz użyć pełnej serii, jeśli nie masz w magazynku przynajmniej 10 pocisków). Ze względu na duży odrzut i trudności w opanowaniu broni, otrzymuje modyfikator +K10 do waleczności (lecz nie mniej niż zręczność Johna), a w cel trafia K10 pocisków (lecz również nie mniej niż zręczność Johna). Pełna seria skuteczna jest

w momencie, kiedy chcesz mieć pewność, że Twój cel jest definitywnie zniszczony. Musisz się jednak liczyć z dużym zużyciem amunicji.

Może się zdarzyć, że John (lub jego przeciwnik) będzie mieć możliwość użycia dwóch pełnych serii w jednej rundzie. W takim przypadku należy rzucić 2K10, a do waleczności dodać wyższy wynik. W cel trafia wtedy 2K10 pocisków.

5. **Strzelanie na oślep** – ma miejsce, gdy John chce pozostać w ukryciu, a ukształtowanie terenu nie zapewnia mu pełnej ochrony. Jeśli zatem w „uwagach” jest adnotacja, że John ma osłonę na całe ciało, oznacza to, że taka osłona daje mu zarówno ochronę całego ciała, jak i pełne pole widzenia. Możesz jednak uzyskać pełną osłonę w miejscach, które zapewniają jedynie częściową ochronę. Strzelasz wtedy na oślep, bo John nie wychyla się zza zasłony. Owocuje to pełną ochroną podczas strzału (na każdej lokacji), ale wpływa niekorzystnie na celność – John otrzymuje modyfikator -5 do waleczności. W przypadku broni automatycznych, na oślep możesz oddać tylko pełną serię, jednak na 10 wystrzelonych pocisków trafia tylko K6.
6. **Przeładowanie** – jest to „przeniesienie” odpowiedniej ilości naboju z rubryki „pula” do rubryki „magazynek”. Przeładować możesz gdy skończą Ci się naboje w magazynku lub uznasz, że jest ich tam po prostu za mało. W magazynku nie może znaleźć się więcej naboju, niż wynosi jego maksymalna pojemność. Przeładować możesz w dowolnej chwili, jednak gdy robisz to podczas walki, musisz poddać rundę. Dokładnie na tej samej zasadzie działa uzupełnianie paliwa w bagnecie spalinowym.
7. **Dystans** – jest to odległość, jaka dzieli Johna od przeciwnika, mierzona w rundach. Dystans jest istotnym elementem strategii, gdyż zależna jest od niego efektywność poszczególnych broni. Jedne będą efektywniejsze na bliższym dystansie, inne na dalszym, jeszcze inne na określonym dystansie mogą okazać się zupełnie bezużyteczne lub wyjątkowo zabójcze. Odległość ma wartość umowną i określona jest liczbami od 0 do 5. Na dystansie 0 możliwa jest tylko walka bezpośrednia, na dystansach 1-5 natomiast tylko walka dystansowa.
Uwaga: Z maszynami typu Scout niemożliwa jest walka bezpośrednia, a więc minimalny dystans podczas starcia z nią wynosi 1.
8. **Zmiana dystansu** – pomoże Johnowi w pełni wykorzystać efektywność broni. Na przykład chcąc maksymalnie wykorzystać moc śrutówki, będzie on musiał zmniejszyć dystans, a chcąc korzystać z karabinu snajperskiego, w interesie Dantego będzie jak największa odległość. W jednej rundzie możesz zmienić dystans o 1. Wiąże się to ze zmianą lokalizacji Johna, a więc, będąc w ruchu, nie będzie on chroniony przez żadną osłonę terenową. Ponadto musi on albo poddać rundę, albo walczyć w niej z modyfikatorem -3 do waleczności. W następnej rundzie będzie on już miał nową lokalizację i będzie w pełni chroniony przez ewentualne osłony terenowe (okazjonalnie, jeśli „uwagi” przewidzą taką możliwość, John będzie mógł zmienić swoje położenie, niekoniecznie zmieniając dystans, właśnie po to, aby móc schować się za nową osłoną). Będzie też w pełni efektywny w walce. Nie można jednak zwiększyć dystansu będąc w zwarcu, a więc na dystansie 0.
9. **Zmiana broni** – możesz zmienić właśnie używaną broń w dowolnym momencie, jednak kiedy ma to miejsce podczas walki, odbywa się to kosztem poddania rundy.
10. **Ucieczka** – może mieć miejsce, jeśli dany paragraf przewiduje taką możliwość. Odbywa się to kosztem poddania rundy. Ponadto, aby sprawdzić czy ucieczka się powiodła, musisz rzucić K6. Jeśli wynik jest mniejszy lub równy poziomowi zręczności Johna, ucieczka udaje się i może on skierować się do odpowiedniego paragrafu.

W przeciwnym razie musi kontynuować walkę. Na szanse powodzenia wpływ ma również odległość, w jakiej John znajduje się od przeciwnika (lub przeciwników). Oznacza to, że do poziomu zręczności możesz dodać dystans na jakim John się znajduje (jeśli walczy on z więcej niż jednym przeciwnikiem, weź pod uwagę tego, który znajduje się najbliżej).

11. **Obrażenia obszarowe** – to wyjątkowy rodzaj obrażeń zadawanych przez granaty czy rakiety. Tego typu obrażenia nie są zadawane na konkretnej lokacji, ale na wszystkich (w związku z tym nie ma potrzeby określania w tabeli miejsca trafienia, a jedynie potwierdzenia samego faktu trafienia). Ofiara otrzymuje więc tyle obrażeń, ile otrzymałaby na lokacji o najmniejszej wartości pancerza [P]. Ponadto, po otrzymaniu takich obrażeń, należy sprawdzić każdą z lokacji pancerza, która została przez nie przebita. Każda z lokacji, na których rzut się nie powiedzie, zostaje uszkodzona (patrz punkt 3). W polu rażenia broni obszarowych znajdują się wszyscy przeciwnicy, którzy są na tym samym dystansie (chyba że treść paragrafu mówi inaczej). Obrażenia obszarowe nie zadają podwójnych obrażeń w głowę.
12. **Celowanie** – możesz zwiększyć efektywność ataku dystansowego przymierzając się do strzału. Im więcej czasu poświęcisz na celowanie, tym bardziej zwiększysz swoją szansę. Za każdą poddaną rundę, którą poświęcisz na celowanie, otrzymasz +3 do waleczności (lecz nie dłużej niż 3 rundy). Miej jednak na uwadze, że kiedy podczas celowania otrzymasz obrażenia, przepadają wszystkie wynikające z tego profity. Nie możesz korzystać z tej możliwości w trybie pełnej serii.

Katalog broni:

W tym miejscu znajdziesz opisy wszystkich broni, których John będzie mógł używać podczas swojej misji. Skieruj się tu, gdy Dante znajdzie którąś z nich.

- **Cobra** – standardowa broń pomocnicza. Lekki pistolet, służący jako dodatkowe zabezpieczenie w kryzysowych sytuacjach, niejednemu łowcy uratował tyłek. Spersonalizowany egzemplarz, wykonany na zamówienie dla Johna, ma wygrawerowaną na rękojeści gustowną podobiznę kobry królewskiej. Cobra najlepiej sprawdza się na małych i średnich dystansach.
 - Siła na dystans: K6
 - Siła w zwarcu: –
 - Pojemność magazynka: 12
 - Zasięg: 1-3
 - Seria: 1-strzałowa, 3-strzałowa
 - Uwagi: amunicja do Cobry jest nieograniczona.
- **Predator** – podstawowe wyposażenie każdego łowcy w terenie. Ten automatyczny karabin szturmowy swoją siłą ognia sieje postrach wśród mutantów popromiennych i innych szumowin na tyle głupich, by wejść przed jego lufę, a zintegrowany bagnet spalinowy rozrywa na strzępy wszystko, co trafi w zasięg jego zębów, począwszy od mięśni i kości, na stali kończąc. Żaden łowca nie rusza się bez niego z domu.
 - Siła na dystans: K6+2 za każdy pocisk
 - Siła w zwarcu: K6+siła
 - Pojemność magazynka: 30 (John zaczyna misję z zapasem 120 pocisków)
 - Zasięg: 0 (w starciu bezpośrednim), 1-5 (w dystansie)

- Seria: 1-strzałowa, 3-strzałowa, pełna
- Uwagi: każde użycie bagnetu spalinowego zużywa paliwo. Paliwo działa jak naboje: zbiorniczek mieści 30 jednostek paliwa. Każde użycie bagnetu zużywa jedną jednostkę, a w czasie walki bezpośredniej jedną jednostkę na rundę. Bez paliwa nie jesteś w stanie użyć bagnetu. Poziom paliwa możesz uzupełniać na takich samych zasadach jak przeładowujesz broń palną.
- **Bison** – to strzelba, której siła zmiata wszystko na swojej drodze jak galopujący bizon. Rozpraszająca się wraz z dystansem chmura śrutu czyni z niej broń niezwykle skuteczną na bliskim, za to kompletnie bezużyteczną na dalekim zasięgu.
 - Siła na dystans: K10 (dystans 1), K6 (dystans 2), K6/2 (dystans 3)
 - Siła w zwarcu: –
 - Pojemność magazynka: 5
 - Zasięg: 1-3
 - Seria: 1-strzałowa
 - Uwagi: chmura śrutu, jaką strzela Bison, rozprasza się wraz z dystansem. Oznacza to, że na każdym dystansie zadaje on inne obrażenia.
- **Hornet** – to niezwykle precyzyjny karabin snajperski, który jest w stanie wyeliminować przeciwnika z dużej odległości. Ofiara najczęściej nawet nie jest świadoma tego, co ją użądliło i skąd przyleciało. Wprawdzie możliwe jest używanie go na mniejszym dystansie, jednak jest to mocno nieefektywne i mija się z celem.
 - Siła na dystans: K6+5
 - Siła w zwarcu: –
 - Pojemność magazynka: 5
 - Zasięg: 3-5
 - Seria: 1-strzałowa
 - Uwagi: wraz ze wzrostem dystansu rośnie również precyzja strzału. Oznacza to, że na dystansie 5 masz +3 do waleczności, na dystansie 4 masz -3 do waleczności, a na dystansie 3 masz -5 do waleczności. Na mniejszych dystansach broń jest bezużyteczna.
- **Reaper** – to działko obrotowe o niezwykle wysokiej szybkostrzelności. Reaper zbiera krwawe żniwo siejąc zniszczenie wśród przeciwników i ścinając ich z nóg jak zboże. Przed gniewem Reapera nie ma ucieczki.
 - Siła na dystans: K10 za każdy pocisk
 - Siła w zwarcu: –
 - Pojemność magazynka: 50
 - Zasięg: 1-4
 - Seria: pełna
 - Uwagi: Reaper jest wyjątkowo nieporęczną bronią, w związku z tym jego użytkownik otrzymuje -1 do zręczności.
- **Stinger** – to wyrzutnia rakiet używana najczęściej przeciw pojazdom. Zdaje się, że efektywna może się też okazać przeciw zbuntowanym maszynom.
 - Siła na dystans: 2K10
 - Siła w zwarcu: –
 - Pojemność magazynka: 1
 - Zasięg: 3-5

- Seria: I-strzałowa
- Uwagi: Stinger to broń o działaniu obszarowym. Jest wyjątkowo nieporęczna, w związku z tym jego użytkownik otrzymuje -1 do zręczności.
- **Granat odłamkowy** – klasyczny granat. Wyciągnij zawleczkę, policz do trzech i rzuć. Nie do dwóch, ani do czterech, tylko do trzech. Trzy jest liczbą, do której masz policzyć i liczbą, do której masz policzyć jest trzy. Pięć jest wykluczone!
 - Siła na dystans: 2K6
 - Siła w zwarcu: –
 - Pojemność magazynka: –
 - Zasięg: maksymalny zasięg, na jaki możesz rzucić granat, równy jest aktualnej sile Johna
 - Seria: –
 - Uwagi: Granat jest bronią obszarową. Używając granatu, możesz dodać do waleczności wartość równą zręczności łowcy.
- **Granat magnetyczny** – to granat, który po wybuchu emituje pole elektromagnetyczne, zakłócające pracę urządzeń elektronicznych znajdujących się w zasięgu wybuchu.
 - Siła na dystans: –
 - Siła w zwarcu: –
 - Pojemność magazynka: –
 - Zasięg: maksymalny zasięg, na jaki możesz rzucić granat, równy jest aktualnej sile Johna.
 - Seria: –
 - Uwagi: granat magnetyczny nie zadaje obrażeń, ale pole elektromagnetyczne, jakie emituje, negatywnie wpływa na efektywność wszelkiego rodzaju urządzeń elektronicznych. W praktyce oznacza to, że roboty, które znajdą się w obszarze działania granatu, przez K6 rund będą miały zmniejszoną waleczność o K10. Używając granatu, możesz dodać do waleczności wartość równą zręczności łowcy.

Odprawa:

Poniżej znajduje się dziennik misji. Wprowadź do niego swój aktualny stan zdrowia oraz możliwości fizyczne i predyspozycje. Pobierz też ekwipunek, pancerz, broń oraz jednostki medyczne.

Zwróć uwagę, że siła, jako zdolność, w dzienniku figuruje jako cecha. Wynika to tylko z faktu, że siła najczęściej używana będzie w kontekście walki. Nadal jest jednak zdolnością i jako taka podlega tym samym zasadom co inne zdolności.

Jeśli w tym momencie wszystko jest dla Ciebie jasne, a dziennik wypełniony prawidłowo, to znaczy, że jesteś gotów by rozpocząć misję.

Teraz nie pozostaje mi nic innego, jak życzyć Ci powodzenia.

Odmaszerować!

JOHN DANTE			
Cechy: • Waleczność: • Wytrzymałość: • Siła:			Zdolności: • Zręczność: • Spostrzegawczość: • Technika:
Pancerz:			Zestaw medyczny: () () () () ()
13	Głowa*	Brak	Ekwipunek: 1. _____ 6. _____ 2. _____ 7. _____ 3. _____ 8. _____ 4. _____ 9. _____ 5. _____ 10. _____
4	Lewa ręka	() () ()	
5	Prawa ręka	() () ()	
6-8	Korpus	() () () ()	
9-10	Lewa noga	() () ()	
11-12	Prawa noga	() () ()	
Granaty odłamkowe: () () () () ()			Granaty magnetyczne: () () () () ()
() Cobra Siła na dystans: K6 Siła w zwarcu: – Pula nabo: nieograniczona Magazynek: 12/ Zasięg: 1-3 Seria: 1, 3 Uwagi:		() Predator Siła na dystans: K6+2 Siła w zwarcu: K6+siła Pula nabo: _____ Magazynek: 30/ Paliwo: 30/ Zasięg: 0-5 Seria: 1, 3, pełna Uwagi:	
Uwagi:		Przebieg walki: 1. Ustalenie waleczności • Seria • Celowanie • Modyfikatory • K10 2. Ustalenie zwycięzcy 3. Ustalenie miejsca trafienia • Różnica + K6 4. Rozliczanie obrażeń • Osłona • Pancerz • Obrażenia głowy: x2*	
		Seria: 1: +1 waleczności; 1 trafienie 3: +3 waleczności; K6/2 trafień Pełna: +K10 waleczności; K10 trafień (nie mniej niż zręczność) Dostępne akcje: 1. Atak 2. Przetadowanie broni 3. Zmiana broni 4. Zmiana dystansu 5. Wycofanie się	

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ

Prolog:

Nad panelem umieszczonym przed łowcą unosił się holograficzny kształt przedstawiający trójwymiarowe plany Azylu 07. Obraz zmieniał się co jakiś czas i obracał, pokazując różne lokacje z każdej perspektywy. Z słuchawek dobiegał ciepły, choć rzeczowy, kobiecy głos, zagłuszany nieco rykiem silnika:

– Witaj John. Nazywam się Amanda Connor i będę twoim wsparciem technicznym podczas misji. Moja częstotliwość to 140.00. Wiemy niewiele. Kilka godzin temu SI zyskało samoświadomość i maszyny przejęły kontrolę w Azylu 07. Wyeliminowały niemal cały czynnik ludzki oraz odcięły kontakt ze światem zewnętrznym. Nie wiemy dlaczego to zrobiły, nie możemy też dotrzeć do wewnętrznej bazy danych Azylu. Sądzimy jednak, że jest szansa na to, że ktoś z personelu technicznego mógł przeżyć i ukryć się w podziemnym kompleksie. Twoim celem priorytetowym jest dotarcie do podziemnego kompleksu i wyłączenie rdzenia komputera głównego, sterującego zasobami Azylu. Znamy kody dezaktywujące, jednak nie możemy użyć ich zdalnie. Podam ci je w odpowiednim momencie. Celem podrzędnym jest, jeśli to oczywiście możliwe, wyprowadzenie stamtąd ocalałego personelu technicznego.

– Co z więźniami? – warknąłeś.

W słuchawce nastała cisza, którą zakłócało jedynie monotonne warczenie silnika.

– Żaden z celów twojej misji nie przewiduje ocalenia skazańców – odrzekł lekko drżący głos w słuchawce, starający się być głosem zdecydowanym i rzeczowym. Po kolejnej chwili ciszy znów nabrał profesjonalnego, formalnego tonu.

– Głównymi lokacjami Azylu są: fabryka, miasteczko oraz katedra. Żaden z tych elementów nie był reorganizowany po wojnie, więc są to tylko ruiny. Kluczowym elementem – jedynym, który cię interesuje – jest katedra. To w niej jest wejście do podziemnego kompleksu, w którym znajduje się jednostka centralna, oraz w którym mogą ukrywać się ewentualni ocalali. Nie spodziewaj się jednak, że wszystko pójdzie gładko. Przewidywany jest opór. Przejdźmy więc do tego, co może sprawić ci kłopoty po drodze do katedry. Otóż każdy Azyl został wyposażony w trzy rodzaje jednostek: Scout – w tym momencie plany lewitujące przed Johnem zniknęły, a na ich miejscu pojawił się hologram przedstawiający niewielką, około pół metrowej długości maszynę, przypominającą stalową wałkę, na końcach skrzydeł której zostały umocowane dysze odpowiadające za sterowanie. Na miejscu głowy widniała półkolistą kopuła, za którą zapewne umieszczono system optyczny, natomiast na spodzie zamocowano małe działko maszynowe.

– Ich jako takich nie musisz się obawiać – są raczej niegroźne, a to działko ma raczej zapewnić jej bezpieczny lot, niż unieszkodliwić przeciwnika. Scouty mają inne zadanie – kiedy tylko wykryją intruza przekazują informację o nim do centrali, a ta wysyła wsparcie. Za wszelką cenę unikaj kontaktu z nimi, a jeśli już zostaniesz namierzony – zniszcz je. Kolejna jednostka to Eliminator – obraz holograficzny znów się zmienił. Tym razem pojawił się na nim dość masywny robot o humanoidalnym kształcie wysokości około dwóch metrów. Smukła budowa oraz stosunkowo lekkie opancerzenie sugerowały, że Eliminator to model szybki i sprawny, a aerodynamiczna głowa, w miejscu oczu obdarzona podłużną szczeliną jarzącą się zimnym błękitem, nadawały mu wyglądu, mogącego przyprawić o dreszcze każdego, kto nie nazywał się John Dante.

– *Eliminatory to jednostka, której głównym zadaniem jest wyszukiwanie i eliminowanie celów. Są szybkie, zwinne i niezwykle niebezpieczne w starciu. Nie mają własnego uzbrojenia więc wyposażono je w Predatory. Pozytywnym aspektem jest fakt, że możesz od zniszczonych egzemplarzy pozyskiwać amunicję. Ostatnią jednostką są Enhanced Defendery, w skrócie E.D.* – tym razem przed Dantem pojawił się hologram przedstawiający masywnego mecha o wysokości około dwóch i pół metra, o gładkim, opancerzonym korpusie z przodem pokrytym lśniąco powłoką. Z jego boku, na potężnych ramionach, umieszczono dwa solidne działka maszynowe.

– *Ich zadaniem jest trzymanie intruzów z dala od punktów strategicznych. Są dość powolne i ociężałe, ale solidne i wytrzymałe. Działka umieszczone na ramionach są większego kalibru, więc uważaj na nie. Pierwsze Azyle miały do dyspozycji jeszcze jedną jednostkę o nazwie Terminator.* – W tym momencie hologram zaczął pokazywać fatalnej jakości urywki starego filmu, w którym maszyna o budowie bazującej na ludzkim szkielecie, z oczodołami jarzącymi się piekielną czerwienią, ze stoickim spokojem siała spustoszenie wśród bezbronnych ludzi.

– *Podobno tworząc je, inżynierowie wzorowali się na jakimś popularnym przed wojną filmie. Obito mi się o uszy, że jest on wśród zbiorów archiwów narodowych. Występuje w nim niby jakiś wielki aktor. Arnold Braunschweiger, czy jakoś tak. Ponoć jest tam też jakiś Rambo. Ale wracając do tematu. Później Terminatory zastąpiono Eliminatorami w związku z ich większą elastycznością i sprawnością. Jednak były one podstawową jednostką przeznaczoną do utrzymywania porządku. Nie wiemy, czy w Azylu 07 Terminatory były jeszcze w użyciu. To tyle w kwestii wprowadzenia. Będę monitorować przebieg twojej misji i w miarę możliwości będę służyć ci pomocą. Gdybyś miał jakieś pytania, śmiało kontaktuj się ze mną. Życzę ci powodzenia.*

Hologram zniknął, a w słuchawkach zaległa cisza, którą momentalnie wypełnił warkot silnika. John westchnął głęboko zaciągając się mocnym, cygarowym dymem – nigdy nie mógł pozbyć się tego nawyku po przerzuceniu się z papierosów – i spojrzał w stronę horyzontu, gdzie słońce wstawało powoli by rozświetlić panujące wokół ciemności.

– Kurwa... – warknął pod nosem. Zza wzniesienia, w kierunku którego zmierzali, wyłonił się majestatyczny kształt wiekowej katedry, górującej dumnie nad otoczonym murem kompleksem, a im bliżej się znajdowali, tym większy niepokój wzbudzała jej potęga. Dante ostatni raz sprawdził swój ekwipunek i broń, po czym przypiął się do liny mającej sprowadzić go w dół – za żelazną bramę, wprost do Azylu 07.

– Ja pierdolę... – warknął znów do siebie, po czym wyskoczył ze śmigłowca.

John uderzył w ziemię z taką siłą, że płytki chodnikowe skruszyły się pod ciężarem jego opancerzonego ciała. Podniósł się powoli na równe nogi. Wyglądał dostojnie i majestatycznie, niczym wykuty w marmurze posąg – duma rzeźbiarza. Śmigłowiec Ryan zawrócił w miejscu i odleciał niknąc za murem.

Dante rozejrzał się dookoła. Stał na skraju placu, na środku którego była fontanna. Podest, na którym umieszczony był niegdyś pomnik jakiejś znaczącej przed wojną postaci, był pusty i spękany, zaś sam posąg leżał strzaskany wewnątrz fontanny, do połowy zatopiony w mule. Po lewej stronie sterczały z ziemi ruiny miasteczka. Domy, sklepy, szkoła, ratusz – wszystko to wyglądało jak miasteczko duchów rodem z tanich, przedwojennych horrorów. Nikt nie kłopotał się by cokolwiek z tym zrobić. Po prostu okrążono je murem i wsadzono recydywistów, którzy byli tam zdani tylko na siebie. Ci z kolei zaadaptowali część zabudowań tak, by nadawały się do mieszkania, jednak efekt pozostawał wiele do życzenia. Kto wie, może ktoś nadal tam był...

Z prawej strony, w oddali, majaczył zatopiony w słońcu szkielet fabryki, wyglądającej teraz raczej jak czarne, skruszone zęby w dziąśle żebraka, aniżeli industrialny gigant, którym kiedyś zapewne był. Na wprost, daleko przed Johnem, na niewielkim wzniesieniu, otoczona solidnym kamiennym murem, stała posepnie katedra skąpana w promieniach porannego słońca, górując nad całym Azylem i rzucając nań zimny, złowrogi cień. Wyglądała, jakby wojna nie odcisnęła na niej swojego piętna. Jakby zawarła z nią pakt. Nie licząc pustych przestrzeni zakończonych ostrymi łukami okien oraz pęknięć, była w prawie nienaruszonym stanie. Jedyne miał swój udział w procesie jej przemijania.

Za plecami łowcy wznosił się znienawidzony, a jednocześnie upragniony przez wszystkich mieszkańców Azylu symbol. Symbol ich poddania się władzy, ich zniewolenia i upokorzenia. Symbol ich porażki. Żelazna brama. "Porzućcie wszelką nadzieję, wy, którzy tu wchodzicie" – głosił napis wygrawerowany na metalowej płycie umieszczonej nad nią.

Dante zaciągnął się mocno cygarem, które po chwili wylądowało na chodniku sypiąc żarzące się iskry, i przydepnął je opancerzoną nogą miażdżąc jak robaka. Spojrzał w stronę katedry i powoli wypuścił dym z płuc.

– Kurwa, ja pierdolę... – warknął znów szorstko pod nosem, po czym ruszył przed siebie.

BUNT MASZYN

1.

Stąpając powoli po kamiennych płytach zdejmujesz z pleców swojego Predatora. Przyglądasz mu się uważnie. Uruchamiasz bagnet łańcuchowy – rozlega się upiorne wycie silniczka gdy zwiększasz obroty, a gdy wchodzi w tryb oczekiwania mruczy jak kociak. Wyciągasz i sprawdzasz magazynek – jest pełny. Wpinasz go z powrotem i odbezpieczasz broń. Twój Predator jest gotów by siać zniszczenie, by zbierać stalowe żniwo.

Opuszczasz plac z fontanną i wychodzisz na ulicę prowadzącą na zachód do miasta, na wschodzie zaś ginącą gdzieś za wzniesieniem. Poza kilkoma wrakami pojazdów z końca przedwojennego XX wieku widzisz, kilkanaście metrów przed sobą, po drugiej stronie ulicy, jakąś rudere, będącą niegdyś zapewne stacją benzynową. Wokół jest nienaturalnie spokojnie, a ciszę przerywa tylko rytmiczne skrzypienie obłuzowanego kawałka blachy poruszanego lekkim, porannym wiatrem.

Rzuć K6 i do wyniku dodaj spostrzegawczość.

- Jeśli suma wynosi 5 lub mniej – przejdź do [71](#)
- Jeśli suma wynosi 6 lub więcej – przejdź do [120](#)

2.

Wybiegasz przez bramę na otwartą, zalaną porannymi promieniami stońca łąkę. Kamienne, spękane nagrobki, jak połamane zęby, wyrastają ze skrzęcej się poranną rosą trawy. Po cmentarzysku niosą się odgłosy walki, zwiastujące rychłe powiększenie się liczby jego mieszkańców. W dole, przed bramą cmentarną, stoi zaparkowanych kilka wozów patrolowych Pantera, a wśród nagrobków kroczy kilkanaście, może nawet kilkadziesiąt Eliminatorów, metodycznie zasypujących teren gradem świszczących pocisków.

Wtedy dostrzegasz za jednym z potężnych nagrobków, kilkadziesiąt metrów od Ciebie, dwie postacie, desperacko odpierające bezlitosny, ciężki jak stalowa prasa atak maszyn. Olbrzym w improwizowanym pancerzu przytomnie posyła co chwilę chmurę ołowiu w stronę napastników, zwinnie znikając za kamienną osłoną, natomiast wysoki chudzielec, kuląc się za nagrobkiem, wychyla się ostrożnie od czasu do czasu niezgrabnie otwierając ogień.

– Cooper? – patrzysz z niedowierzaniem na chłopaka walczącego z robotami. – Kurwa, nie wierzę.

Zrywasz się do biegu i otwierasz ogień, unieszkodliwiając Eliminatora, próbującego zejść obrońców z flanki. Quint spogląda zaskoczony w Twoją stronę kuląc się odruchowo, gdy seria pocisków z trzaskiem wbija się w kamienny pomnik tuż obok jego głowy.

- Jeśli masz **Armored Personal Unit Zion** – przejdź do [969](#)
- Jeśli nie – przejdź do [915](#)

3.

Plakat zdominowany jest przez błękity i żółcie. Na niebieskim tle widnieje żółte koło, z którego jak z dziury wyłania się animowana uśmiechnięta postać wskazująca uniesiony do góry kciuk. Mężczyzna czy chłopak, trudno określić, ma na sobie błękitny kombinezon z żółtą taśmą okalającą szyję, biegnącą wzdłuż tułowia i otaczającą go w pasie. Postać ma drugą rękę opartą na biodrze i zawadiacko puszcza

oko spod falującej, żółtej grzywki. Pod spodem, grubą pochyloną w prawo czcionką, widnieje napis „Fallout 3”. Jeśli chcesz:

- Przyjrzeć się dokładniej plakatom:
 - Czterech mężczyzn – przejdź do [988](#)
 - Srogiego typa – przejdź do [800](#)
 - Grafik z napisami – przejdź do [984](#)
- Przyjrzeć się zwłokom – przejdź do [947](#)
- Udać się w stronę półek – przejdź do [909](#)
- Skupić swoją uwagę na sejfie – przejdź do [838](#)
- Podejść do biurka – przejdź do [816](#)
- Wyjść z pomieszczenia – przejdź do [939](#)

4.

Wtedy spostrzegasz, zaledwie kilka kroków od Ciebie, na ścianie piedestału fontanny, metalowy właz. Są dwie możliwości: albo prowadzi do systemu kanalizacyjnego, albo jest ślepą uliczką i... śmiertelną pułapką. Jest też pewien problem: właz przywalony jest przez fragment pomnika, który zwałił się ze szczytu piedestału. Innym wyjściem jest teatr, który może okazać się dużo lepszą kryjówką. Ba, może nawet udałoby się tam zorganizować jakąś zasadzkę. Ale żeby się tam dostać musiałbyś przedrzeć się przez kilkadziesiąt metrów niemalże otwartego terenu. A to nie wydaje się już takie proste. Kolejne pociski świszczą nad Twoją głową rozpraszając Cię. Musisz podjąć jakąś decyzję:

- Ryzykujesz bieg do teatru – przejdź do [206](#)
- Ryzykujesz wejście do fontanny – przejdź do [55](#)
- Zostajesz tu i walczysz dalej – wróć do [62](#) i dokończ walkę.

5.

Nie zatrzymując się oddajesz strzał w kierunku Pantery (wykreśl 1 nabój z magazynka). Pocisk z dźwięcznym brzękiem odbija się od opancerzonej karoserii jak plastikowa kulka, nie robiąc na niej żadnego wrażenia. Przeskakując walające się przed Tobą przeszkody i klnąc pod nosem ponownie otwierasz ogień (wykreśl 3 naboje z magazynka). I tym razem pocisk roztrzaskuje się o blachę bez żadnego efektu.

– Niedobrze – myślisz. Tak nic nie zdziałasz. Musisz znaleźć jakiś słaby punkt. I choć huk taranowanych i roztrzaskiwanych przez Panterę wraków nie pomaga się skoncentrować, szybko przychodzą Ci do głowy dwie możliwości: bak i koła. Odwracasz się w biegu i celujesz.

Rzuć K6 i do wyniku dodaj zręczność.

- Jeśli suma wynosi 5 lub mniej – przejdź do [82](#)
- Jeśli suma wynosi 6 lub 7 – przejdź do [24](#)
- Jeśli suma wynosi 8 lub więcej – przejdź do [245](#)

6.

Podnosisz Predatora by nakarmić go tą kupą latającego złomu. Niczym okrzyk jego zadowolenia rozlega się huk wystrzału.

SCOUT:	UWAGI:
• Waleczność: 13 • Wytrzymałość: 12 • Siła ognia: K6 • Seria: 3-pociskowa • Osłona: brak	• Dystans: 3 • Osłona: {P3} na nogi i korpus • Ze względu na jego rozmiary, w walce ze Scoutem masz -3 waleczności • Co rundę rzuć K6 (+1 za każdą rundę). Przy wyniku 7 lub więcej – przejdź do 168

Po wygranej walce przejdź do [90](#)

7.

Wklepujesz liczbę 7, w różnych konfiguracjach: 7, 07, 007, 0007, ale za każdym razem słyszysz tylko brzęczenie panelu, sugerujące wpisanie błędnego kodu, a na wyświetlaczu pojawia się czerwony komunikat: „Access denied!”. Musisz spróbować czegoś innego.

8.

Chwytasz granat w dłoń i wyciągasz zawleczkę. Wysokim łukiem posyłasz go w stronę rozbitej Pantery. Wstrzymujesz oddech bacznie obserwując jego lot. Jak w zwolnionym tempie leci beztrząsowo nad rozszalałym tłumem żądnych krwi kreatur.

Rzuć K6 i do wyniku dodaj zręczność.

- Jeśli suma wynosi 6 lub mniej – przejdź do [30](#)
- Jeśli suma wynosi 7 lub więcej – przejdź do [15](#)

9.

Zęby bagnetów ślizgają się po sobie wyjąc niemiłosiernie, szarpiąc i krzesząc fontannę iskier. Twoje mięśnie drżą z wysiłku napięte do granic możliwości, a po czole spływa stróżka potu. Nie ustępujesz jednak przed bezwzględny naporem mechanicznej siły, choć ramiona powoli zaczynają odmawiać posłuszeństwa.

Wykonaj ponownie rzut na siłę i porównaj wyniki. Tym razem otrzymujesz modyfikator -1 do rzutu.

- Wróć do [32](#)

10.

Łapiesz za uchwyt i gramolisz się do wnętrza maszyny. Z ledwością, ale udaje Ci się zmieścić w środku wraz z Twoim pancerzem i sprzętem. Usadawiasz się względnie wygodnie, wsuwasz ręce w metalowe ramiona i chwytasz drążek. Korpus zasuwa się mrucząc przekładniami i sycząc sprężonym powietrzem. Masz przed sobą przeszklony ekran, na którym wyświetlają się różnego rodzaju informacje dotyczące stanu technicznego i funkcji pancerza. Poruszasz sztucznymi ramionami i dostrzegasz, jak z płynną lekkością przesuwają się pancerne ramie uzbrojone w działka, odwzorowując niemal idealnie ruch Twoich ramion. Obracasz się w prawo, potem w lewo sprawdzając jakie masz pole widzenia i jak elastyczny jest egzozyskielet, po czym stawiasz kilka kroków, z równą łatwością.

Armored Personal Unit Zion uzbrojony jest w dwa działka typu **Reaper**. Każde z nich ma zamocowaną taśmę z pociskami w ilości 120 sztuk. Tak długo jak go używasz, podwaja Twoją siłę. Jednak pomimo zwinności i płynności odwzorowywanych ruchów, zmniejsza Twoją zręczność o 2. Zion ma wytrzymałość 60 i zapewnia (P3) na każdej części ciała. Przebicie pancerza w pierwszej kolejności zmniejsza wytrzymałość egzoszkieletu. Gdy spadnie ona do zera, stanie się on bezużyteczny i będziesz go musiał porzucić. Niezależnie od tego, możesz porzucić pancerz w dowolnej chwili, pod warunkiem, że nie będziesz w trakcie wykonywania rzutów na powodzenie jakichś działań. Dalsza narracja nie uwzględnia obecności egzoszkieletu, mimo to możesz czerpać z niego korzyści tak długo, jak będziesz go używać.

Opuszczasz laboratorium balistyczne i kierujesz się w stronę wyjścia z hali magazynowej.

- Przejdź do [929](#)

11.

Rozlega się huk wystrzału niosący się echem po pustej ulicy. Pocisk uderza o blachę i przebija ją. Wtedy ulicą wstrząsa potężna eksplozja, zalewając poczwary płonąca benzyną. Fala uderzenia rozrywa bestię na strzępy i rozrzuca jej szczątki kładąc bezwładne ciała jak płonące zborze. Rozlega się potępieńcze zawrodożenie, wycie bólu i upiorny pisk. W rosnącej powoli kuli ognia, rozświetlającej ulicę oślepiającym blaskiem, dostrzegasz wijące się po ziemi, płonące żywcem ciała, z których skóra odpada płatami, a mięśnie zwęglać się. Inne leżą bezwładnie zabite siłą wybuchu, a te, których ogień nie dosięgnął uciekają w popłochu niknąc w ciemnościach, czeluściach ruin i studzienek kanalizacyjnych. Po chwili kula ognia niknie w smolistym dymie unoszącym się ciężko. Słychać tylko huk płomieni trawiących pojazdy i szare ciała.

Spoglądasz na Coopera, który z rozdziawionymi ustami gapi się na rozpętane przez Ciebie piekło.

– Widziałeś to? – pyta oszołomiony.

– Czy widziałem? – uśmiechasz się pod nosem. – Ja to zrobiłem! – dodajesz z dumą.

Podnosisz kanister i klepiąc chłopaka po ramieniu odwracasz się i ruszasz dalej.

– Dawaj Cooper. Idziemy.

Naukowiec dobiega do Ciebie łapczywie łapiąc stabilizujący się powoli oddech. Pozostawiając za sobą płonąca śmierć i zniszczenie ruszacie wzdłuż ulicy w stronę garażu. Po kilku minutach docieracie na miejsce.

- Przejdź do [600](#)

12.

– Kolejna porcja żelastwa dla Predatora – myślisz i otwierasz ogień.

SCOUT:	UWAGI:
• Waleczność: 13 • Wytrzymałość: 12 • Siła ognia: K6 • Seria: 3-pociskowa • Osłona: brak	• Dystans: 3 • Osłona: (P3) na nogi i korpus • Ze względu na jego rozmiary, w walce ze Scoutem masz -3 waleczności • Co rundę rzuć K6 (+1 za każdą rundę) Przy wyniku 7 lub więcej – przejdź do 168

Po wygranej walce przejdź do [109](#)

13.

– Biegiem, za mną! – rozkazujesz.

W drugą rękę chwytasz jedyną broń, którą posłużyć się możesz swobodnie jedną ręką – pistolet Cobra (nie możesz używać innej broni tak długo, jak długo niesiesz kanister, chyba że tekst mówi inaczej). Widzisz wahanie na twarzy naukowca. Albo raczej panikę, wmurowującą go w ziemię.

– Cooper, kurwa! – wrzeszczysz, żeby wytrącić go z transu. – Nie myśl! Wykonaj!

Chłopak nie mogąc oderwać wzroku od zbliżającej się i wciąż rosnącej zgrai mutantów powoli rusza w Twoją stronę. Wygląda jak zwolniony film, który dopiero musi się rozpędzić. Po chwili jednak sapiąc głośno dobiega do Ciebie.

– Nie zatrzymuj się! – krzyczysz posyłając kilka pocisków (K6/2 sztuk) w stronę wyjącego mutantą, na widok którego Cooper prawie nieruchomieje. Kule przeszywają żylaste ciało, które pada na ziemię skomląc i wijąc się w agonii. – Dalej, dalej! – ponaglasz chłopaka.

– Nie mam siły – dyszy ciężko naukowiec, nieprzywykły do wysiłku fizycznego. Spoglądasz za siebie. Stwory wylewają się z ulic i na skrzyżowaniu, na którym leży Pantera, łączą się w jedną wyjącą w furii falę. Szanse na dobiegnięcie do garażu, zanim szara, nieposkromiona rzeka pochłonie was w swoich głębinach, są nikłe i maleją z każdym krokiem. Podobnie jak szansa przeżycia starcia z tą dziką hordą. Jeśli chcesz:

- Kontynuować bieg – przejdź do [47](#)
- Stawić czoła hordzie mutantów – przejdź do [21](#)

14.

Podążasz w wybranym kierunku, jednak już po kilkudziesięciu krokach tunel kończy się masywną, stalową kratą.

– No tak – myślisz. – A więc zawracamy – szepczesz do siebie pod nosem, gdy kilkanaście metrów dalej, za kratą, dostrzegasz jakiś ruch. Wyteżasz wzrok.

Rzuć K6 i do wyniku dodaj spostrzegawczość.

- Jeśli suma wynosi 5 lub mniej – przejdź do [76](#)
- Jeśli suma wynosi 6 lub więcej – przejdź do [121](#)

15.

Powoli opada z dźwięcznym brzdękiem odbijając się od powyginanej felgi, drzwi, boku paki i ląduje gdzieś, niknąc Ci z pola widzenia wśród płataniny szarych ciał. Rozlega się głuchy huk, a po chwili potężna eksplozja wstrząsa ulicą, zalewając poczwary płonąca benzyną. Fala uderzenia rozrywa bestię na strzępy i rozrzuca jej szczątki kładąc bezwładne ciała jak płonące zborze. Rozlega się potępieńcze zawrodożenie, wycie bólu i upiorny pisk. W rosnącej powoli kuli ognia, rozświetlającej ulicę oślepiającym blaskiem, dostrzegasz wijące się po ziemi, płonące żywcem ciała, z których skóra odpada płatami, a mięśnie zwęglaają się. Inne leżą bezwładnie zabite siłą wybuchu, a te, których ogień nie dosięgnął uciekają w popłochu niknąc w ciemnościach, czeluściach ruin i studzienek kanalizacyjnych. Po chwili kula ognia niknie w smolistym dymie unoszącym się ciężko. Słychać tylko huk płomieni trawiących pojazd i szare ciała.

Spoglądasz na Coopera, który z rozdziawionymi ustami gapi się na rozpętańe przez Ciebie piekło.

– Widziałeś to? – pyta oszołomiony.

– Czy widziałem? – uśmiechasz się pod nosem. – Ja to zrobiłem! – dodajesz z dumą.

Podnosisz kanister i klepiąc chłopaka po ramieniu odwracasz się i ruszasz dalej.

– Dawaj Cooper. Idziemy.

Naukowiec dobiega do Ciebie łapczywie łapiąc stabilizujący się powoli oddech. Pozostawiając za sobą płonąca śmierć i zniszczenie ruszacie wzdłuż ulicy w stronę garażu. Po kilku minutach docieracie na miejsce.

- Przejdź do [600](#)

16.

Wyjmujesz zza pleców karabin snajperski i przeładowujesz go. Flint momentalnie milknie i zaskoczony cofa się o krok. Kierujesz lufę w stronę szumiącej maszyny, opierasz kolbę o ramię i spoglądasz przez lunetę celownika optycznego. Scout wisi w powietrzu falując płynnie, ale nawet najmniejszy jego ruch powoduje, że sylwetka maszyny ucieka z przed celownika – odległość jest za mała, aby precyzyjnie celować bronią przeznaczoną do dużych dystansów.

– Kurwa... – klniesz pod nosem i opuszczasz broń. Kopuła systemów optyki Scouta mieni się przez moment migoczącymi kolorowo diodami, po czym silniki obracają się. Maszyna skręca w miejscu, po czym znika za rogiem.

– Brawo kurwa geniuszu! Zajełście! – Flint klaszcze w dłonie z przesadną teatralnością. – Teraz będziemy już mieli zupełnie przejebane.

– Zamknij się i daj mi pomyśleć.

– No, bo myślenie to jest właśnie to, co idzie ci najlepiej.

Jeśli chcesz:

- Biec dalej, zanim przybędą posiłki – przejdź do [144](#)
- Znaleźć osłonę, żeby przygotować się do starcia – przejdź do [92](#)
- Ukryć się w ciemnych czeluściach pobliskiego budynku – przejdź do [430](#)

17.

Odrywasz się od ściany budynku i biegniesz wzdłuż niej. Strzały cichną. Przeskakujesz mur dzielący posesję i rozglądasz się. Szybko spostrzegasz idealne miejsce na zasadzkę – zejście do piwnicy zastawione jakimś gratami. Bez namysłu zajmujesz pozycję, przygotowujesz broń i czekasz.

– Ile bym dał, żeby teraz zapalić... – myślisz, kiedy zza budynku wyłania się lśniący w słońcu kształt. Przymierzasz się do strzału, kiedy wyłania się kolejny, bliźniaczy kształt.

ELIMINATOR x2:	UWAGI:
• Waleczność: 15 • Wytrzymałość: 27 [P1] • Siła ognia: K6+2 • Seria: 3-pociskowa • Siła: K6+5 • Ostrona: brak	• Dystans: 3 • Ostrona: [P3] całe ciało • W wyniku zaskoczenia otrzymujesz +5 do waleczności przez liczbę rund równą Twojej zręczności • Wytrzymałość jednego z robotów jest równa tej z poprzedniego starcia

Po wygranej walce przejdź do [227](#)

18.

Pociski dzwonią dźwięcznie o karoserię i felgi, sypią się iskry, rozlega się huk pękającej opony. Wszystko rozgrywa się w ułamku sekundy: Eliminator traci panowanie nad pojazdem. Pantera obraca się bokiem i sunie w Twoim kierunku. Krzesząc iskry felgą ocierającą o ziemię i piszcząc oponami, posuwa się bliżej i bliżej. Wszystko dookoła zamiera, cichnie, a przed oczami przewija się całe Twoje życie, gdy pojazd zahacza o wystającą z ziemi szynę i z hukiem wyskakuje w górę obracając się w powietrzu. Uchylasz się i ramionami osłaniasz głowę. W zwolnionym tempie widzisz, jak przelatuje nad Tobą szerokim łukiem i, mijając Cię o włos, z łoskotem ląduje kilkanaście metrów dalej pognieciony jak aluminiowa puszka. Podnosisz się i spoglądasz w stronę wraku. W tej kupie powyginanego żelastwa ciężko jest odróżnić karoserię od szczątków maszyn. Ruszających się szczątków.

– Zawzięte skurczybyki – myślisz, widząc jak zniszczone części Eliminatorów, nie zważając na swój stan techniczny, próbują wydostać się z wraku i dopaść Cię, zniszczyć, wyeliminować. Przyglądasz im się i z podziwem kręcisz głową. Cóż za determinacja! Uśmiechasz się złośliwie, gdy Twoje spojrzenie zatrzymuje się na przedziurawionym baku z paliwem. Podnosisz broń i naciskasz spust. Rozlega się huk, a wrak zmienia się w kulę ognia. Ogarnia Cię fala ciepła oraz mrok smolistej chmury dymu zasłaniającej słońce, a wokół Ciebie, jak deszcz, sypią się osmolone, dymiące jeszcze odłamki. Kiedy dym rozwiewa się i znów ogarniają Cię promienie słoneczne, ruszasz w dalszą drogę.

- Przejdź do [215](#)

19.

Przykłękasz i odkręcasz kanister podstawiając go pod bak pojazdu.

– Dobra, dawaj wężyk – mówisz do Coopera.

– Nie mam żadnego wężyka – odpowiada chłopak rozglądając się dookoła i drżąc, nie wiadomo czy ze strachu, czy z zimna. Podnosisz się i stajesz nad naukowcem nieruchomo jak posąg.

- Jak to kurwa nie masz? – pytasz przez zaciśnięte zęby.
- No nie mam – odpowiada speszony kuląc się w sobie.
- Cooper, nie żartuj sobie w takiej chwili!
- Ja nie żartuję... Żarty mają na celu rozbawienie rozmówcy, a moja intencja jest od tego niezwykle daleka.
- Kurwa... – klniesz pod nosem zaciskając pięści i odwracasz się od naukowca. – Dobra, coś wymyślimy.
- Czyż nie jesteśmy przed gmachem niegdysiejszej placówki edukacyjnej?
- Taa, no i? – znów spoglądasz na Coopera.
- W tego typu instytucjach funkcjonowały, skromnie wyposażone, ale jednak, gabinety podstawowych potrzeb medycznych oraz pracownie chemiczne. Wprawdzie czynnie działały one przed dekadami, ale szacowany stopień rozkładu węża gumowego, zwłaszcza w oplocie metalowym w przypadku niektórych pracowni chemicznych, potencjalnie nie wyklucza zastosowania takowego do naszych celów. Jest też niewielka szansa na to, że uda ci się znaleźć tam interesujący nas komponent lub jakiś jego zamiennik.

Odpowiadasz:

- – Dobra, poczekaj tu. Zaraz wrócę – przejdź do [65](#)
- – „Ci”? O nie kochany. Idziesz ze mną – przejdź do [220](#)

20.

Drzwi zadzwoniły głucho, jednak ani drgną. Próbujesz więc ponownie. Cofasz się nieco by nabrać rozpędu i wymierzasz solidnego kopa opancerzonym butem.

Rzuć K6 i do wyniku dodaj siłę.

- Jeśli suma wynosi 7 lub mniej – przejdź do [218](#)
- Jeśli suma wynosi 8 lub więcej – przejdź do [73](#)

21.

– Nie dam rady – słyszysz znów zasapany głos Coopera.

– Jesteś pewny? – pytasz w biegu wymierzając solidnego kopa wyłaniającej się właśnie ze studzienki głowie. Słyszysz chrupnięcie i urwany skowyt, gdy truchło z przetrąconym karkiem i zgruchotaną szczęką bezwładnie zwała się do kanału.

– Tak, jestem pewny... – oddech chłopaka jest krótki i charczący, jakby miał zaraz wypluć płuca.

– No i dobrze – odpowiadasz zadowolony zatrzymując się. – Mam dosyć uciekania przed tymi jebanymi ścierwami.

Odwracasz się i stajesz twarzą w twarz z żądną krwi bestią, złożoną z dziesiątek wyjących w furii kreatur, których ślepią płoną bezmyślną nienawiścią. Miażdżąca przewaga liczebna nie zwiastuje szczęśliwego zakończenia. W tej sytuacji przychodzi Ci do głowy, aby:

- Ostrzelać bak Pantery – przejdź do [39](#)
- Rzucić w kierunku Pantery **granat odłamkowy** – przejdź do [8](#)

22.

Szybkie oględziny zawartości kieszeni więźnia pozwalają znaleźć Ci K6 nabojęw do Bizona, a przy rozbitym Eliminatorze K10 nabojęw do Predatora. Wtedy kątem oka zauważasz odbijający się w pancerzu roztrzaskanego robota kształt. Odwracasz się gwałtownie i podnosisz swojego wiernego Predatora by odparować cios. Rozlega się wycie silników i niemiłosierny zgrzyt trących o siebie zębów bagnetów. Wśród deszczu iskier sypiących się na Twoją twarz, spostrzegasz zimną, błękitną linię systemu optycznego atakującego Cię z bezduszną determinacją Eliminatora.

ELIMINATOR:	UWAGI:
• Waleczność: 15 • Wytrzymałość: 27 [PI] • Siła: K6+5	• Dystans: 0

W końcu pancerz robota ulega Twojemu bagnetowi, który zgrzytając niemiłosiernie rozrywa jego wnętrza krusząc iskry. Błękitne zimno topnieje stopniowo, aż w końcu gaśnie całkowicie, a Eliminator uderza bezwładnie o ziemię. Znajdujesz przy nim 2K10 nabojęw do Predatora. Możesz teraz:

- Przejść na zaplecze – przejdź do [143](#)
- Opuścić budynek – przejdź do [178](#)

23.

Po wciśnięciu odpowiednich przycisków zamek magnetyczny zwalnia zaczep, a drzwiczki uchylają się nieco. Otwierasz je szeroko i zaglądasz do środka. Dostrzegasz plątanie przewodów, rozmaite przełączniki, liczniki czy świecące na różne kolory lampki kontrolne. Może leżący u Twoich stóp technik byłby w stanie odnaleźć się w tym chaosie, ale dla Ciebie to czarna magia.

Rzuć K6 i do wyniku dodaj spostrzegawczość.

- Jeśli suma wynosi 4 lub mniej – przejdź do [70](#)
- Jeśli suma wynosi 5 lub więcej – przejdź do [803](#)

24.

Za szybko! Przy obrocie siła rozpędu ciska Tobą do tyłu i przewracasz się na ziemię uderzając plecami o leżący tam kamienny blok!

Rzuć K6 i do wyniku dodaj zręczność.

- Jeśli suma wynosi 6 lub mniej – przejdź do [119](#)
- Jeśli suma wynosi 7 lub więcej – przejdź do [88](#)

25.

Wprawdzie skrzynka na listy nie wydaje Ci się najlepszym wyborem, biorąc pod uwagę ogrom innych, efektywniejszych schronień, ale chyba masz szczęście – maszyna obraca dysze i odlatuje tam, skąd przybyła. Wychodzisz więc z ukrycia. Niemalże w tej samej chwili z obu niezabarykadowanych ulic wyjeżdżają opancerzone wozy terenowe typu Pantera, z zamontowanymi na pace działkami automatycznymi. Kierują właśnie swe lufy w Twoją stronę plując rozgrzanym do czerwoności ołowiem. Rozglądasz się gorączkowo w poszukiwaniu schronienia, a gdy kolejne pociski, jak wściekłe szerszenie świszczą koło Twojej głowy, szybko decydujesz się:

- Schować się za jakimś wrakiem – przejdź do [219](#)
- Schronić się za murem fontanny – przejdź do [98](#)
- Wbiec do budynku teatru – przejdź do [206](#)

26.

Idziecie już ładnych kilka minut. Krajobraz wciąż pozostaje niezmienny. Wszędzie tylko ruiny budynków, walające się po ulicach śmieci oraz wszechobecny kurz i gruz. Od czasu do czasu monotonię przerywa przewrócony gdzieś wrak pojazdu czy okazjonalnie nieruchome ciało w pomarańczowym kombinezonie. Najprawdopodobniej dzieło Eliminatorów, których aktywności, oczywiście poza drastycznymi owocami ich bezwzględnej działalności, nie zauważyłeś od dłuższego czasu. Czyżby nie były przystosowane do nocnych działań? Na to szanse są raczej nikłe. Dużo bardziej prawdopodobne zdaje się inne, bardziej ponure wyjaśnienie: zadanie maszyn zostało wykonane i wszelki czynnik ludzki został wyeliminowany. Pomijając kilku „szczęściarzy”, z których część wtoczył się właśnie po złanych srebrzystym blaskiem księżyca upiornych ulicach. Ale ta garstka ocalałych nie stanowi już dla maszyn większego zagrożenia, nie potrzeba więc wystawiać przeciw nim wszystkich dostępnych środków. Czy w ten sposób rozumują maszyny? Jeśli tak, to pokażesz im jak bardzo się mylą. John Dante nie powiedział jeszcze ostatniego słowa!

– Więc jak zamierzasz nas stąd wyciągnąć? – z zamyślenia wyrывa Cię podenerwowany głos naukowca, który drepta za Tobą wciąż nerwowo rozglądając się dookoła.

– Nie zamierzam.

– Jak to nie zamierzasz? Czy nie przewiduje tego jeden z celów twojej misji?

– Już mówiłem – odpowiadasz spokojnie. – Mam wyłączyć główny komputer zarządzający maszynami. Wtedy wyciągnięcie was stąd nie będzie już miało znaczenia.

– Jak to? – pyta zdziwiony naukowiec znów dobiegając bliżej Ciebie.

– Jak roboty zostaną wyłączone nie będą już dla was zagrożeniem – odpowiadasz lustrując okolicę.

– A nie mógłbyś mnie wcześniej odeskortować do bramy?

Zatrzymujesz się i spoglądasz na chłopaka z politowaniem, nie zaszczycając go odpowiedzią.

– A osadzeni? – w głosie Coopera słychać nutkę strachu. – To maszyny zapewniały nam przed nimi ochronę.

– No to chyba coś nie do końca zagrało, co? – pytasz ironicznie kontynuując marsz.

– No tak... – Cooper zwiesza głowę.

– Zresztą rozejrzyj się. Jacy osadzeni? Wszyscy nie żyją. Maszyny wytłukły wszystkich niemal co do nogi.

– A Quint?

– Co z nim? – pytasz zdawkowo.

– Ochronisz mnie przed nim?

Uśmiechasz się pod nosem.

– Quint jest mordercą, ale nie psychopatą. Nic ci nie zrobi jeśli mu nie podpadniesz, albo jeśli nie będzie miał z tego korzyści.

– Skąd ta pewność? – chłopak nie wygląda na przekonanego.

– Znam takich jak on. Trzymają się swoich zasad moralnych.

– Moralnych?! – pyta oburzony chłopak. – Ci troglodyci i zasady moralne?!

– To, że ich nie rozumiesz, nie znaczy, że ich nie ma – na uwagę, że czegoś może nie rozumieć, chłopak obrusza się nieco, ale szum wiatru tańczącego w pobliskiej kamienicy szybko pozwala mu zapomnieć o tej zniewadze. – Wbrew pozorom są. Jasne i spójne. W przeciwieństwie do zawitych paragrafów kodeksów karnych i niejasnych konwenansów – dodajesz z niechęcią.

– A Flint? – drąży dalej naukowiec.

– A, to inna bajka.

Na te słowa Cooper nieruchomieje. Odwracasz się do niego.

– Spokojnie – mówisz z uśmiechem. – Póki Quint albo ja będziemy w pobliżu jesteś bezpieczny. Chodź. Nie ma czasu. – mówiąc to odwracasz się i ruszasz dalej.

– A jak was nie będzie? – pyta Cooper nadal stojąc w miejscu.

– Wtedy masz przejebane! – rzucasz przez ramię uśmiechając się pod nosem. Odpowiada Ci cisza, a po chwili tupot drobnych kroków gdy chłopak znów dobiega by dotrzymać Ci kroku. Nie odzywa się więcej.

Wychodzicie zza rogu budynku. Kilkadzieśnięt metrów przed wami dostrzegasz schody prowadzące do gmachu szkoły, a przed nimi przewrócony na bok wóz bojowy Pantera.

– A teraz przymknij się i bądź czujny – dodajesz skupiając się na otoczeniu i mimowolnie pochylając się lekko, podnosisz broń w pogotowiu.

– Dlaczego akurat teraz? – pyta zdziwiony Cooper. – Czyżby teraz groziło nam większe niebezpieczeństwo niż do tej pory?

– Co? – prostujesz się, opuszczasz broń i obracasz się w stronę naukowca patrząc na niego skonsternowany. Ten przygląda Ci się w milczeniu, najwyraźniej oczekując rzeczowej odpowiedzi. – Nie, skąd ten pomysł?

– Bo wcześniej rozmawialiśmy swobodnie, a teraz postulujesz wzmożenie czujności. Jakie są ku temu przestanki?

– Jakie co? – pytasz zniecierpliwiony i zdezorientowany. – O czym ty mówisz?

– O potencjalnie zwiększonym prawdopodobieństwie wystąpienia niebezpiecznych czynników właśnie w tym miejscu i czasie.

– Co? – pytasz marszcząc brwi. – Nie, po prostu bądź czujny.

– Czyli nie istnieje logiczne uzasadnienie podjętej właśnie przez ciebie decyzji? – patrzysz na naukowca w milczeniu. Po chwili odwracasz się i nie zaprzatając sobie głowy dziwaczными pytaniami Coopera ruszasz w stronę celu. Lustrując otoczenie uświadamiasz sobie, że w rzeczywistości pytanie naukowca miało sens. Dlaczego akurat teraz miałoby wydarzyć się coś, co równie dobrze mogłoby wydarzyć się w każdym innym miejscu Azylu? Uśmiechasz się pod nosem na myśl o dziwnie poukładanym i logicznym świecie Coopera, który teraz zapewne sypie mu się jak domek z kart.

– No pięknie – słyszysz za plecami szept naukowca mówiącego do siebie. – Moje życie jest w rękach kolejnego troglodyty. Z deszczu pod rynnę...

W tym momencie z kamienicy obok dociera hałas przypominający odgłos przewracanej i kulającej się po ziemi metalowej puszkę, który cichnie po chwili.

– Co to było? – pyta naukowiec piskliwym głosem podskakując ze strachu. Jeśli chcesz:

- Sprawdzić źródło hałasu – przejdź do [67](#)
- Kontynuować marsz do celu – przejdź do [42](#)

27.

Pochylasz się na moment przy powiększającej się cuchnącej plamie. Jedno kliknięcie zapalniczki momentalnie pokrywa kałużę tańczącym, błękitno-pomarańczowym płomieniem, pnącym się gwałtownie w górę gumowego wężyka.

– Biegiem za mną! – rozkazujesz.

W drugą rękę chwytasz jedyną broń, którą posłużyć się możesz swobodnie jedną ręką – pistolet Cobra (nie możesz używać innej broni tak długo, jak długo niesiesz kanister, chyba że tekst mówi inaczej). Widzisz wahanie na twarzy naukowca. Albo raczej panikę, wmurowującą go w ziemię.

– Cooper, kurwa! – wrzeszczysz, żeby wytrącić go z transu. – Nie myśl! Wykonaj!

Chłopak nie mogąc oderwać wzroku od zbliżającej się i wciąż rosnącej zgrai mutantów powoli rusza w Twoją stronę. Wygląda jak zwolniony film, który dopiero musi się rozpędzić. Po chwili jednak sapiąc głośno wbiega za Tobą po schodach. Dobiegacie na szczyt i stajecie w progu. Odwracasz się i dostrzegasz zbliżające się z każdej strony mutanty. Są kilkadziesiąt metrów od was, a im bliżej się znajdują, tym bardziej zwalniają, jakby upajały się widokiem przerażenia swoich ofiar. Z satysfakcją myślisz, że dziś dostaną tylko przystawkę z przerażenia Coopera. Danie główne nie czuje strachu. Nawet jeśli przyjdzie Ci tu zginąć, to bez lęku w oku, lecz z męstwem w duchu.

Horda liczy już sobie kilkadziesiąt osobników, które wypęzły z cuchnących czeluści podziemi, zaciska swój krąg. Niebawem zaczną wchodzić na schody! Z niecierpliwością obserwujesz sunący w górę płomień. Wtedy ulicą wstrząsa potężna eksplozja, zalewając poczwary płonącą benzyną. Fala uderzenia rozrzuca wokół ich bezwładne ciała kładąc je jak płonące zborze. Rozlega się potępińcze zawodzenie, wycie bólu i upiorny pisk. W rosnącej powoli kuli ognia, rozświetlającej ulicę oślepiającym blaskiem, dostrzegasz wijące się po ziemi, płonące żywcem ciała, z których skóra odpada płatami, a mięśnie zwęglały się. Inne leżą bezwładnie zabite siłą wybuchu, a te, których ogień nie dosięgnął uciekają w popłochu niknąc w ciemnościach, czeluściach ruin i studzienek kanalizacyjnych. Po chwili kula ognia niknie w smolistym dymie unoszącym się ciężko. Słychać tylko huk płomieni trawiących pojazd i szare ciała.

Spoglądasz na Coopera, który z rozdziawionymi ustami gapi się na rozpętałe przez Ciebie piekło.

– Widziałeś to? – pyta oszołomiony.

– Czy widziałem? – uśmiechasz się pod nosem. – Ja to zrobiłem! – dodajesz z dumą.

Podnosisz kanister i klepiąc chłopaka po ramieniu ruszasz w dół schodów.

– Dawaj Cooper. Idziemy.

Naukowiec dobiega do Ciebie przestępując z obrzydzeniem skwierczące ciała i ochraniając ręką twarz przed ogniem. Pozostawiając za sobą płonącą śmierć i zniszczenie ruszacie wzdłuż ulicy w stronę garażu. Po kilku minutach docieracie na miejsce.

- Przejdź do [600](#)

28.

– Tak – odpowiadasz z ironicznym uśmiechem. – Groziłeś mi. Żle się to dla ciebie skończyło – wskazujesz palcem bliznę na skroni rozmówcy. Ten nieświadomie gładzi palcem pamiątkę po Tobie, po czym mierzy Cię jadowitym wzrokiem.

– Nadal wiesz mi butelkę whisky – dodajesz beczelnie. Rzuć K6.

- Jeśli wynik jest mniejszy od Twojej siły lub jej równy – przejdź do [166](#)
- Jeśli wynik jest większy od Twojej siły – przejdź do [105](#)

29.

Ostatni Eliminator jeszcze dobrze nie runął na ziemię, a przez próg już wlewa się kolejna fala maszyn.

– Kurwaaa! – wrzeszczysz do siebie przekrzykując ryk Predatorów i huk uderzających wokół pocisków.

– *John! John! Odezwij się!* – słyszysz damski głos w słuchawce.

– Amanda – odkrzykujesz, gdy kolejne kule ześlizgują się po pancerzu i świszczą dookoła – to naprawdę nie jest odpowiedni moment!

– *John!* – słyszysz w słuchawce pośród huku wystrzałów i szumów zakłócających transmisję. – *Uciekaj stamtąd! Mam odczyt, że w Twoją stronę zmierza liczny patrol Eliminatorów!*

– Kurwa! Ja pierdołę!

ELIMINATOR x4:	UWAGI:
• Waleczność: 15 • Wytrzymałość: 27 [P1] • Siła ognia: K6+2 • Seria: 3-pociskowa • Siła: K6+5 • Ostrona: [P1] nogi	• Dystans: 3 • Ostrona: [P2] ręce, korpus • Każdy pocisk zadaje K10 obrażeń • Używając działka automatycznego możesz użyć tylko pełnej serii • Obrażenia obszarowe obejmują K6 maszyn • W każdej chwili możesz się wycofać. Jeśli się na to zdecydujesz – przejdź do 229

Po wygranej walce przejdź do [151](#)

30.

Powoli opada z dźwięcznym brzdękiem odbijając się od powyginanej felgi, drzwi, boku paki i ląduje gdzieś, za kabiną niknąc w mroku. Rozlega się głuchy huk. Pojazd zachwiewa się na moment, a zza niego wylatuje kilka szarych, żylastych ciał, które bezwładnie jak manekiny lądują na asfalcie, nie czyniąc bestii żadnej krzywdy.

– Kurwa... – klniesz pod nosem, gdy bezkształtna szara bestia pełznie zbliżając się nieubłaganie. Działasz niemal automatycznie. Wyciągasz Cobrę gotową zadać ostatnie ukąszenie i naciskasz spust.

Rzuć K10 i do wyniku dodaj waleczność (dodaj +1 za każdy wystrzelony pocisk, ale nie więcej, niż masz aktualnie w magazynku Cobry; decyzję o ilości nabojów podejmij przed rzutem).

- Jeśli suma wynosi 25 lub mniej – przejdź do [638](#)
- Jeśli suma wynosi 26 lub więcej – przejdź do [II](#)

31.

Jak w zwolnionym tempie widzisz, jak Eliminator zbliża się do Ciebie. Szczelina w drzwiach zmniejsza się, jednak maszyna jest już niemal przy Tobie, już wyciąga do Ciebie stalowe ramiona, w końcu dopada do drzwi usiłując je otworzyć. Siłujecie się przez moment, lecz czujesz, że niedługo opadniesz z sił, a wtedy będziesz odsłonięty jak dekolt prostytutki. Stawiasz wszystko na jedną kartę – puszczasz nagle drzwi i posyłasz maszynie masywnego kopa prosto w lśniący korpus. Siła jest tak wielka, że normalnemu człowiekowi zgruchotałoby mostek i żebra, a z serca i płuc zrobiłby krwawą miazgę. Eliminator jednak zachwiał się tylko nieco w tył, lecz szybko odzyskuje równowagę. Wystarczyło to jednak, by zatrzęsnąć drzwi. Tak szybko, jak to tylko możliwe, zakręcasz żelazny zawór i wypychasz stalowy pręt między jego szczelbę tak, by zapierając się o ścianę uniemożliwić otwarcie drzwi. Eliminator, a wkrótce kolejne, nie daje za wygraną. Z determinacją godną pozazdroszczenia siłuje się z zaworem, jednak wygląda na to, że Twój patent zdaje swój egzamin. Tylko na jak długo... Zaczynasz wątpić w skuteczność swojego pomysłu, gdy pręt zaczyna wyginać się powoli trzeszcząc z wysiłku. Przeklinasz siarczyście pod nosem i ruszasz wzdłuż ciemnego, wąskiego korytarza potykając się co chwila o porozrzucane wszędzie rury, pręty i inne graty. Po kilkunastu krokach dochodzisz do tunelu biegnącego w poprzek korytarza. Dwumetrowe chodniki, biegnące przy jego ścianach, oddzielone są biegnącym przez środek, cuchnącym, wyschniętym ściekiem. W półokrągłym sklepieniu tunelu, w regularnych odstępach, umieszczone są kratki, przez które do kanału dostają się śladowe ilości światła.

– Eee... Amanda, którędy? – pytasz nieśmiało, gdy dźwięk zwiastujący poddanie się pręta przybiera na sile. – Amanda? Niech to szlag! – warczysz, gdy w słuchawce odpowiada Ci jedynie szum zakłóceń.

Pręt jęczy coraz głośniejsze ostrzegając Cię, że dłużej już nie wytrzyma. Decyzja należy do Ciebie. Podążasz więc:

- W lewo, na północ – przejdź do [241](#)
- W prawo, na południe – przejdź do [125](#)

32.

Odwracasz się gwałtownie i podnosisz swoją broń by odparować cios. Rozlega się wycie silników i niemiłosierny zgrzyt trących o siebie zębów bagnetów. Wśród deszczu iskiei sypiących się na Twoją twarz, spostrzegasz zimną, błękitną linię systemu optycznego atakującego Cię z bezduszną determinacją Eliminatora.

Rzuć K6 i do wyniku dodaj siłę, następnie rzuć K6 i do wyniku dodaj siłę przeciwnika [5]. Porównaj wyniki.

- Jeśli Twój wynik jest niższy – przejdź do [165](#)
- Jeśli wyniki są równe – przejdź do [9](#)
- Jeśli Twój wynik jest wyższy – przejdź do [127](#)

33.

Z chrzęszczącego żwiru wchodzisz na wytarte przez stulecia kamienne stopnie. Po chwili stajesz przed masywnymi, drewnianymi, poczerniałymi ze starości wrotami. Wysokie na blisko sześć metrów, okute są metalowymi taśmami i guzami, oraz ozdobione dwoma ciężkimi kołatkami. Popychasz jedno ze skrzydeł. Wrota ustępują ociężale, skrzypiąc wiekowymi zawiasami. Po chwili są otwarte, a Ty wchodzisz w paszczę katedry. Wewnątrz panuje przyjemny chłód. Przez okna wpadają wstęgi promieni słonecznych przecinających pomieszczenie. Unoszący się leniwie wśród nich kurz, mieni się srebrzyście jak rój świetlików na środkach uspokajających. Wtem gwałtowny hałas dobiegający z góry zwraca Twoją uwagę. To ptaki zgrabnie wzbijają się do lotu i trzepocząc skrzydłami przecinają katedrę wylatując przez okna. Kiedy echo trzepotu cichnie, do Twoich uszu dociera tylko szum lekkiego, krzątającego się po zakamarkach katedry wiatru. Wysokie sklepienie, podtrzymywane dwoma rzędami masywnych jak dęby kolumn, niemal niknie w mroku. Widzisz jednak, że malowidła na nim są wyblakłe i niewyraźne, jakby przedstawione na nich anioły chciały opuścić to miejsce, zniknąć. Na straży stoją jeszcze rzeźby i płaskorzeźby przedstawiające anioły i świętych. Przynajmniej te, które zachowały się przez lata. Część z nich bowiem popękata, pokruszyła się lub roztrzaskała o kamienną podłogę, gdzie wciąż walają się ich szczątki. Niegdyś musiał panować tu ogromny przepych. Złocene, bogato rzeźbione kolumny, kosztowne obrazy, bezcenne akcesoria i artefakty. Teraz jednak kamienne postacie nie mają już czego strzec. Droгоценne przedmioty zostały splądrowane, a cały przepych odszedł w niepamięć. W żaden sposób jednak nie pomniejszyło to wielkości ani godności katedry. Wzdłuż nawy, pomiędzy grubymi jak dęby kolumnami, poustawiane są, teraz już w znacznym nieładzie, bogato rzeźbione, ciężkie drewniane ławy. Wytarte milionami stóp wiernych kamienne płyty pokryte są warstwą kurzu, jednak przez środek, od wrót aż po sam ołtarz, prowadzi wydeptana w nim ścieżka. Teraz zauważasz za ołtarzem, w tylnej części prezbiterium, stalową, podzieloną na dwie części płytę wkomponowaną w ścianę.

– Amanda – odzywasz się przez komunikator – chyba znalazłem wejście. Idę w jego stronę.

– *Dobrze* – odzywa się głos w słuchawce – *zamelduj się gdy wejdiesz do środka.*

Wtedy stalowa płyta rozsuwa się. Już masz skierować swe kroki w jej stronę, gdy wyłaniają się zza niej trzy smukłe kształty. W tym samym momencie padają strzały. Pociski wbijają się z wściekłością w kamienną podłogę i otaczające Cię, wiekowe ławy. U Twoich stóp powstają chmurki pyłu, a z ław sypią się drzazgi. Rzucasz się w jedną z przypadkowych alejek między nimi i przygotowujesz broń. Zerkając w stronę ołtarza zauważasz, że maszyny rozdzielają się: jedna stoi za ołtarzem, a dwie próbują zająć Cię z boków.

ELIMINATOR x2:	UWAGI:
• Waleczność: 15 • Wytrzymałość: 27 [P1] • Siła ognia: K6+2 • Seria: 3-pociskowa • Siła: K6+5 • Ostona: [P2] nogi, korpus	• Dystans: 3 • Ostona: [P2] nogi, korpus, ręce • Na każdym dystansie ławy dają Ci ostonę [P2]. W każdej chwili możesz przemieścić się w inne miejsce (również na tym samym dystansie) wykorzystując zasady zmiany dystansu • Co rundę maszyny zmniejszają dystans. Kiedy osiągną dystans 1, nie będziesz mógł korzystać z ostony
ELIMINATOR:	UWAGI:
• Waleczność: 15 • Wytrzymałość: 27 [P1] • Siła ognia: K6+2 • Seria: 3-pociskowa • Siła: K6+5 • Ostona: [P5] nogi, korpus	• Dystans: 3 • Ostona: [P2] nogi, korpus, ręce • Na każdym dystansie nagrobki dają Ci ostonę [P2]. W każdej chwili możesz przemieścić się w inne miejsce (również na tym samym dystansie) wykorzystując zasady zmiany dystansu

Wstajesz i otrzepujesz się z kurzu. Podchodzisz do jednej z maszyn i patrzysz na nią z góry. Jej chłodny błękit systemów optyki pulsuje jeszcze przez moment, po czym gaśnie na dobre. Zabierasz zapas amunicji jego oraz pozostałych maszyn (4K10 pocisków do Predatora).

Powoli posuwasz się w stronę ołtarza. Kurz i piach chrzęszczą pod opancerzonymi butami, a każdy krok niesie się echem po katedrze. Tu również musiały rozegrać się walki, bo pomiędzy niektórymi z mijanych ław dostrzegasz ciała kilku więźniów. Jeśli sądzili, że znajdą schronienie w domu bożym, to grubo się przeliczyli. Dochodzisz do niskich stopni, u szczytu których znajduje się ciężki ołtarz. Omijasz kamienny symbol religijnego kultu oraz leżące u jego stóp szczątki Eliminatora, i podchodzisz bliżej rozsuwanych drzwi windy towarowej, by się im przyjrzeć. Spostrzegasz na nich symbol:



Utwierdza Cię to w przekonaniu, że stoisz przed wejściem do kompleksu badawczego Azylu 07.

Robisz kilka kroków w tył, aby objąć je wzrokiem, kiedy nogą trącasz jakiś leżący na ziemi przedmiot. Odwracasz się i spoglądasz w tym kierunku. Ów przedmiot to bezwładna noga, należąca do siedzącego, opartego plecami o ołtarz denata. Ku Twojemu zaskoczeniu zauważasz, że znacznie różni się on od dotychczas spotykanych ofiar robotów. Jest schludnie ostrzyżony i ogolony, i ma na sobie biały fartuch. Jeśli chcesz:

- Zbadać ciało naukowca – przejdź do [273](#)
- Zbadać wejście do Azylu – przejdź do [126](#)

34.

Wtedy spostrzegasz, zaledwie kilka kroków od Ciebie, na ścianie piedestału fontanny, metalowy właz. Są dwie możliwości: albo prowadzi do systemu kanalizacyjnego, albo jest ślepą uliczką i... śmiertelną pułapką. Jest też pewien problem: właz przywalony jest przez fragment pomnika, który zwałił się ze szczytu piedestału. Innym wyjściem jest teatr, który może okazać się dużo lepszą kryjówką. Ba, może nawet udałoby się tam zorganizować jakąś zasadzkę. Ale żeby się tam dostać musiałbyś przedrzeć się przez kilkadziesiąt metrów niemalże otwartego terenu. A to nie wydaje się już takie proste. Kolejne pociski świszczą nad Twoją głową rozpraszając Cię. Musisz podjąć jakąś decyzję:

- Ryzykujesz bieg do teatru – przejdź do [206](#)
- Ryzykujesz wejście do fontanny – przejdź do [55](#)
- Zostajesz tu i walczysz dalej – wróć do [45](#) i dokończ walkę.

35.

Dopadasz do wraku i obracając się w biegu przywierasz doń plecami. Rozlega się huk Twojego pancerza uderzającego o blaszaną konstrukcję pojazdu, który lekko się przy tym chwieje. Wyglądasz spomiędzy powyginanych blach pojazdu i widzisz jak maszyna przypominająca dużą, stalową ważkę zawisa nieruchomo w powietrzu. Przetykasz ślinę i czekasz. Wtedy jej dysze obracają się i niosą ją powoli w Twoim kierunku. Jeszcze kilka chwil i wypatrzy Cię wszczynając alarm. Szybka decyzja. Jeśli chcesz:

- Otworzyć ogień – przejdź do [170](#)
- Poczekać, aż odleci – przejdź do [107](#)

36.

Nie zatrzymując się oddajesz strzał w kierunku Pantery (wykreśl 1 nabój z magazynka). Chmura metalowych kulek z dźwięcznym brzękiem odbija się od opancerzonej karoserii jak garść grochu, nie robiąc na niej żadnego wrażenia. Przeskakując walające się przed Tobą przeszkody i klnąc pod nosem ponownie otwierasz ogień (wykreśl 1 nabój z magazynka). I tym razem chmura ołowiu roztrzaskuje się o blachę jak fala oceanu o skalisty brzeg, z tym samym zresztą skutkiem.

– Niedobrze – myślisz. Tak nic nie zdasz. Musisz znaleźć jakiś słaby punkt. I choć huk taranowanych i roztrzaskiwanych przez Panterę wraków nie pomaga się skoncentrować, szybko przychodzą Ci do głowy dwie możliwości: bak i koła. Odwracasz się w biegu i celujesz.

Rzuć K6 i do wyniku dodaj zręczność.

- Jeśli suma wynosi 5 lub mniej – przejdź do [82](#)
- Jeśli suma wynosi 6 lub 7 – przejdź do [253](#)
- Jeśli suma wynosi 8 lub więcej – przejdź do [269](#)

37.

– Kilka osób. Ukryliśmy się w laboratorium. No i Howard, ale wygląda na to, że on już nie żyje – Cooper pogrąża się w myślach, na moment zapominając o swojej sytuacji. Ty jednak nadal lustrujesz okolicę w poszukiwaniu zagrożenia czającego się w mroku.

– Aha – podejmuje znów naukowiec. – Jeszcze Hooper.

- Hooper? – unosisz brwi ze zdumienia. – Ok. Poważnie? Najpierw Quint i Flint, teraz Cooper i Hooper?
- Tego nie można wymyślić – uśmiecha się pod nosem naukowiec.
- No dobra. Kim jest Hooper?
- Dr Matt Hooper jest szefem kompleksu. To on zaprojektował maszyny bojowe i jest pomysłodawcą Azylów. Ma prywatne laboratorium dalszej części kompleksu.
- Jeśli chcesz pytać dalej:
 - – Co możesz mi powiedzieć o kompleksie? – przejdź do [93](#)
 - – Którędy wydostałeś się z kompleksu? – przejdź do [61](#)
 - – Skąd wiesz o wejściu w starej fabryce? – przejdź do [290](#)
- Jeśli chcesz iść dalej w milczeniu – przejdź do [26](#)

38.

Przestępujesz zgruchotane maszyny i powoli wchodzisz do zatopionej w półmroku sali teatralnej. Przystajesz na moment, a gdy wzrok przyzwyczaja się już do ciemności, idziesz dalej rozglądając się dookoła. Wnętrze zachowało się w zadziwiająco dobrym stanie. Wprawdzie połowa krzesła została wyrwana i umieszczona na barykadach, ale duża ich część wciąż jest na swoim miejscu. Scena również, po załataniu kilku dziur po kulach, nadawałaby się jeszcze do wystawienia jakiegoś przedstawienia. Na środku sceny zamontowano prowizorycznie opancerzone działko automatyczne, prawdopodobnie wyszabrowane z wraku jakiejś rozbitej Pantery (opancerzonego pojazdu patrolowego używanego w terenie przez łowców oraz przez roboty strażnicze tu, w Azylu). Nagle na scenę wybiega jakaś postać. Sądząc po obszarpanym, pomarańczowym kombinezonie, jest to mieszkaniec Azylu. Próbuje dopaść do działka, jednak krótka seria z karabinu w plecy powala go na ziemię. W tej samej chwili zza kulis wyłania się smukła sylwetka Eliminatora dzierżącego w rękach dymiącego z lufy Predatora. Jeśli chcesz:

- Wkroczyć do akcji – przejdź do [163](#)
- Poczekać na rozwój wydarzeń – przejdź do [233](#)

39.

Bez cienia strachu, ze spokojem unosisz broń. Bezkształtna szara bestia pełźnie zbliżając się nieubłaganie. Wstrzymujesz oddech aby dobrze przymierzyć i wciskasz spust.

Rzuć K10 i do wyniku dodaj waleczność (dodaj +1 za każdy wystrzelony pocisk, ale nie więcej, niż masz aktualnie w magazynku Cobry; decyzję o ilości nabojów podejmij przed rzutem).

- Jeśli suma wynosi 23 lub mniej – przejdź do [638](#)
- Jeśli suma wynosi 24 lub więcej – przejdź do [11](#)

40.

Ważąc w dłoni łuskę rozglądasz się nieobecny wzrokiem po zapleczu. W głowie masz obraz ostatnich chwil życia tych nieszczęśników. Może na to zasłużyli, może nie. Nie Tobie o tym sądzić. Twoim zadaniem jest powstrzymać dalszy rozlew krwi. Ściskasz łuskę w dłoni miażdżąc ją jak aluminiową puszkę i ciskasz nią w kąt spluwając w jej kierunku. Przeładowujesz Prdatora i opuszczasz pomieszczenie.

- Przejdź do [178](#)

41.

Jak w zwolnionym tempie widzisz, jak Eliminator zbliża się do Ciebie. Szczelina w drzwiach zmniejsza się, jednak maszyna jest już niemal przy Tobie, już wyciąga do Ciebie stalowe ramiona, w końcu dopada do drzwi usiłując je otworzyć. Siłujecie się przez moment, lecz czujesz, że niedługo opadniesz z sił, a wtedy będziesz odsłonięty jak dekolt prostytutki. Stawiasz wszystko na jedną kartę – puszczasz nagle drzwi i posyłasz maszynie masywnego kopa prosto w lśniący korpus. Siła jest tak wielka, że normalnemu człowiekowi zgruchotałoby mostek i żebra, a z serca i płuc zrobiłby krwawą miazgę. Eliminator jednak zachwiał się tylko nieco w tył, lecz szybko odzyskuje równowagę. Wystarczyło to jednak, by zatrzasknąć drzwi. Zakręcasz żelazny zawór – to powinno je powstrzymać. Zza drzwi docierają do Ciebie odgłosy świadczące o tym, że maszyny nie dały za wygraną. Ty jednak spokojnie odwracasz się i ruszasz wzdłuż ciemnego, wąskiego korytarza. Po kilkunastu krokach dochodzisz do tunelu biegnącego w poprzek korytarza. Dwumetrowe chodniki, biegnące przy jego ścianach, oddzielone są biegnącym przez środek, cuchnącym, wyschniętym ściekiem. W półokrągłym sklepieniu tunelu, w regularnych odstępach, umieszczone są kratki, przez które do kanału dostają się śladowe ilości światła.

– Eee... Amanda, którądy? – pytasz nieśmiało, gdy dźwięk zwiastujący poddanie się pręta przybiera na sile. – Amanda? Niech to szlag! – warczysz, gdy w słuchawce odpowiada Ci jedynie szum zakłóceń.

Rozglądasz się to w prawo, to w lewo. W końcu decydujesz się ruszyć:

- W lewo (na północ) – przejdź do [100](#)
- W prawo (na południe) – przejdź do [14](#)

42.

– To pewnie nic takiego – odpowiadasz i ruszasz dalej w stronę szkoły.

– Nic takiego? – pyta oburzony i przerażony jednocześnie Cooper. – Nic takiego?! A jeśli to jakiś osobnik o zmienionym fenotypie? Mieliśmy przecież zwiększyć czujność!

Jeśli chcesz:

- Sprawdzić źródło hałasu – przejdź do [460](#)
- Kontynuować marsz do celu – przejdź do [513](#)

43.

Biegniesz przed siebie klucząc między posesjami, budynkami i wąskimi, zaśmieconymi uliczkami. Kiedy już masz pewność, że zgubiłeś oponentów, zatrzymujesz się i przysiadasz na moment by odpocząć. Odpalasz cygaro.

– *John* – odzywa się głos w słuchawce. – *Czas działa na naszą niekorzyść.*

Wzdychasz wypuszczając dym z płuc i wstajesz ciężko.

– *Droga na północ zdaje się być bezpieczna.*

Przeklinając pod nosem gasisz cygaro i chowasz je.

– Jeszcze będzie czas zapalić – myślisz. – Ok, więc na północ.

Przeładowujesz swoje zabawki i wychodzisz spomiędzy zagęszczonych budynków wprost na szeroką, długą ulicę, wznoszącą się miarowo. Przeorana jest wzdłuż szynami tramwajowymi, a wokół poprzewracanych jest kilka wagonów.

- Przejdź do [210](#)

44.

Pochylasz się przy powiększającej się cuchnącej plamie i podkładasz ładunek w okolicy baku.

– Biegiem za mną! – rozkazujesz.

W drugą rękę chwytasz jedyną broń, którą posłużyć się możesz swobodnie jedną ręką – pistolet Cobra (nie możesz używać innej broni tak długo, jak długo niesiesz kanister, chyba że tekst mówi inaczej). Widzisz wahanie na twarzy naukowca. Albo raczej panikę, wmurowującą go w ziemię.

– Cooper, kurwa! – wrzeszczysz, żeby wytrącić go z transu. – Nie myśl! Wykonaj!

Chłopak nie mogąc oderwać wzroku od zbliżającej się i wciąż rosnącej zgrai mutantów powoli rusza w Twoją stronę. Wygląda jak zwolniony film, który dopiero musi się rozpędzić. Po chwili jednak sapiąc głośno wbiega za Tobą po schodach. Dobiegacie na szczyt i stajecie w progu. Odwracasz się i dostrzegasz zbliżające się z każdej strony mutanty. Są kilkadziesiąt metrów od was, a im bliżej się znajdują, tym bardziej zwalniają, jakby upajały się widokiem przerażenia swoich ofiar. Z satysfakcją myślisz, że dziś dostaną tylko przystawkę z przerażenia Coopera. Danie główne nie czuje strachu. Nawet jeśli przyjdzie Ci tu zginać, to bez lęku w oku, lecz z męstwem w duchu.

Horda liczy już sobie kilkadziesiąt osobników, które wypęzły z cuchnących czeluści podziemi, zaciska swój krąg. Niebawem zaczną wchodzić na schody. Wtedy wciskasz przycisk na detonatorze. Ulicą wstrząsa potężna eksplozja, zalewając poczwary płonąca benzyna. Fala uderzenia rozrzuca wokół ich bezwładne ciała, kładąc je jak płonące zborze. Rozlega się potępieńcze zawrodożenie, wycie bólu i upiorny pisk. W rosnącej powoli kuli ognia rozświetlającej ulicę oślepiającym blaskiem dostrzegasz wijące się po ziemi, płonące żywcem ciała, z których skóra odpada płatkami, a mięśnie zwęgłają się. Inne leżą bezwładnie zabite siłą wybuchu, a te, których ogień nie dosięgnął uciekają w popłochu niknąc w ciemnościach, czeluściach ruin i studzienek kanalizacyjnych. Po chwili kula ognia niknie w smolistym dymie unoszącym się ciężko. Słychać tylko huk płomieni trawiących pojazd i szare ciała.

Spoglądasz na Coopera, który z rozdziawionymi ustami gapi się na rozpętane przez Ciebie piekło.

– Widziałeś to? – pyta oszołomiony.

– Czy widziałem? – uśmiechasz się pod nosem. – Ja to zrobiłem! – dodajesz z dumą.

Podnosisz kanister i klepiąc chłopaka po ramieniu ruszasz w dół schodów.

– Dawaj Cooper. Idziemy.

Naukowiec dobiega do Ciebie przestępując z obrzydzeniem skwierczące ciała i ochraniając ręką twarz przed ogniem. Pozostawiając za sobą płonącą śmierć i zniszczenie ruszacie wzdłuż ulicy w stronę garażu. Po kilku minutach docieracie na miejsce.

- Przejdź do [600](#)

45.

Zwinnym przewrotem przeskakujesz mur fontanny i natychmiast przywierasz do niego plecami, a świszzące pociski wbijają się z drugiej jego strony krusząc go i wzniecając chmurki pyłu.

ELIMINATOR xX:	UWAGI:
• Waleczność: 15 • Wytrzymałość: X • Siła ognia: K6+2 • Seria: 3-pociskowa • Siła: K6+5 • Ostrona: (P2) ręce, nogi, korpus	• Dystans: 4 • Ostrona: (P3) ręce, nogi, korpus • Ilość maszyn oraz ich wytrzymałość równa jest ilości z poprzedniej części walki
ELIMINATOR xX:	UWAGI:
• Waleczność: 15 • Wytrzymałość: X • Siła ognia: K6+2 • Seria: 3-pociskowa • Siła: K6+5 • Ostrona: (P2) nogi, korpus	• Dystans: 3 • Ostrona: (P3) ręce, nogi, korpus • Ilość maszyn oraz ich wytrzymałość równa jest ilości z poprzedniej części walki • Maszyny są rozproszone, więc nie obejmą ich obrażenia obszarowe • Jeśli uznasz, że sprawy mają się nie najlepiej – przejdź do 158

Po wygranej walce możesz skierować się:

- Na północ – przejdź do [139](#)
- Na wschód, w stronę przedmieść – przejdź do [68](#)
- Do teatru – przejdź do [130](#)

46.

Kątem oka dostrzegasz ruch zaledwie parę metrów od Ciebie. Momentalnie odwracasz się w tamtą stronę z przygotowaną bronią, gdy dociera do Ciebie przenikliwy skowyt. W tej samej chwili z kotłującej się sterty śmieci wyskakuje jakieś stworzenie i mknie wprost na Ciebie! Śmieci z hałasem opadają na ziemię, a kot, sprawca całego zamieszania, przebiega Ci pod nogami i niknie w ciemności.

– Kurwa... – klniesz pod nosem oddychając z ulgą. Rozglądasz się jeszcze dla pewności po pomieszczeniu po czym kierujesz się do wyjścia. Gdy wytaniasz się z mroku spostrzegasz drepającego niecierpliwie w miejscu Coopera. Dłonie trzyma blisko przy ustach, najwyraźniej obgryzając ze strachu paznokcie.

– To tylko kot – mówisz podchodząc do niego.

– Wielki, zmutowany kot? – pyta nadal drepając w miejscu.

– Nie. Zwykły, bury kot. Nie ma się czego bać.

Cooper wychyla się zza Ciebie i spogląda w stronę budynku sprawdzając, czy rzeczywiście nic mu nie grozi. Nie wygląda na przekonanego.

– No, Cooper, idziemy – klepiesz go po ramieniu, a ten niemal się przewraca.

Ruszacie dalej w stronę leżącej na boku Pantery, a naukowiec, drepcząc aby dotrzymać Ci kroku, spogląda co chwilę za siebie, jakby chciał upewnić się, że nic nie wyskoczy na niego z kamienicy. Po kilku chwilach docieracie na miejsce. Cooper odkłada kanister i rozgląda się wokół gryząc nerwowo paznokcie.

Obchodzisz pojazd dookoła lustrując przy okazji każdą z ulic prowadzących do tego miejsca. Wszystkie wyglądają na opuszczone. Spoglądasz też w górę schodów, na wejście do szkoły, oraz okna placówki. Nie dostrzegasz nic niepokojącego. Ten fakt zdaje się być niepokojący. W końcu zaglądasz do kabiny pojazdu w nadziei, że znajdziesz tam jakieś zasoby, jednak pojazd jest zupełnie pusty. Wokół walają się tylko kawałki szkła i oderwanych przy zderzeniu elementów wozu.

– Dobra, czas brać się do roboty – mruyczysz pod nosem stawiając kanister obok Pantery i odkręcając bak.

- Jeśli masz **gumowy wężyk** – przejdź do [77](#)
- Jeśli nie masz – przejdź do [19](#)

47.

Pędzisz ile sił w nogach, te jednak szybko Cię opuszczają, a opancerzone buciory ciążą coraz bardziej. Spoglądasz przez ramię. Dystans między Tobą a Cooperem się zwiększa. Widzisz błaganie w jego oczach, gdy bezkształtna szara bestia zbliża się nieuchronnie. Banda mutantów dopingując się wzajemnie charczącymi okrzykami depcze wam już po piętach. Zaciskasz zęby z wysiłku chcąc wykrzesać z siebie jeszcze trochę energii, kiedy tuż za Twoimi plecami rozlega się upiorny wrzask, a po chwili przerażony pisk Coopera. Dla niego nie ma już szansy. Ale może choć Tobie uda się... Wtedy pierwszy mutant rzuca Ci się na plecy całym swoim ciężarem obalając na ziemię. Słyszysz jednostajny pisk w uszach gdy uderzasz głową o asfalt. Bezkształtna, chaotyczna masa szarych ciał pochłania Cię jak fala tsunami. Słyszysz tylko opętańcze wrzaski przedzierające się przez pisk w uszach i urwany nagle wrzask naukowca, któremu jeden z mutantów rozszarpuje właśnie gardło. Na całym ciele czujesz chaotycznie zadawane ciosy orające pancerz i skórę. Ostre szczęki wgryzają się w Twój kark. Słyszysz głucho chrupnięcie, po którym przestajesz cokolwiek czuć. Po chwili ogarnia Cię ciemność.

48.

Przekraczasz próg. Znajdujesz się w ciemnym korytarzu, który oświetlony jest nikłym światłem księżyca, wdzierającym się nieśmiało przez dwie pary podwójnych drzwi. Korytarz, podobnie jak inne miejsca w Azylu, jest brudny i zakurzony. Podążasz wzdłuż niego, a gdy dochodzisz do pierwszych drzwi, zaglądasz przez nie. Duże pomieszczenie było kiedyś salą gimnastyczną. Teraz wygląda jak pobojuwisko. Ściany i duża część sufitu są zawalone, tworząc wielką dziurę ziejącą pustką. Sam parkiet jest tylko wspomnieniem, na którego miejscu znajduje się teraz duży lej, jak po wybuchu bomby, zasypyany fragmentami murów, cegłami, gruzem i powyginanymi prętami zbrojeniowymi. Wygląda jednak na to, że nie masz tu czego szukać. Odwracasz się i zostawiając pobojuwisko za plecami podążasz z powrotem do holu.

Stamtąd decydujesz się podążyć:

- W stronę klas – przejdź do [507](#)
- Na piętro (jeśli jeszcze tam nie byłeś) – przejdź do [649](#)

49.

– Gotowe! – słyszysz głos za plecami. Odwracasz się i potężnym kopniakiem wyłamujesz stalowe drzwi. Korytarz zalewa złota fala światła oślepiając Cię na moment. Wybiegasz na zewnątrz, gdy nagle słyszysz za sobą krzyk. Spoglądasz w tym kierunku i dostrzegasz Liama padającego na ziemię bezwładnie jak szmaciana lalka. Eliminatory zbliżają się, więc posyłasz serię w ich kierunku. Wtedy dostrzegasz, że Liam nie jest jeszcze martwy! Porusza ciężko ręką, w której, nie wiadomo skąd, pojawia się granat.

– Gińcie skurwysyny! – krzyczy ostatkiem sił, a gdy maszyny są tuż przy nim, granat wypada z bezwładnej już ręki więźnia. Padasz na ziemię. Rozlega się głuchy, tłumiony ścianami korytarza huk, a z jego wylotu wyłania się kula ognia i czarnego dymu. Wstajesz i otrzepujesz się z kurzu i gruzu. Wokół panuje głucha cisza, tylko w Twojej głowie słyszysz jednostajny pisk, którego nie możesz się pozbyć ani potrząsając głową, ani poruszając szczęką. Zerkasz do korytarza. Po Liamie nie zostało nic, oprócz czarnej, lepkiej cieczy ściekającej ze ścian, a jedyny ślad po Eliminatorach to fragmenty poskręcanego żelastwa walającego się po korytarzu. I gdybyś nie wiedział, ile było tam maszyn, teraz nie byłbyś w stanie tego oszacować. Rozglądasz się dookoła próbując nadal palcami odetkać uszy. Stoisz na zawalonym śmieciami, gruzami i pordzewiałymi kontenerami podwórku. Wzdychasz ciężko po czym ruszasz w dalszą drogę.

Idziesz przed siebie klucząc między posesjami, budynkami, wąskimi, zaśmieconymi uliczkami. W jednym z miejsc, które uznałeś za względnie bezpieczne, zatrzymujesz się i przysiadasz na moment by odpocząć. Odpalasz cygaro.

– *John* – odzywa się głos w słuchawce. – *Czas działa na naszą niekorzyść.*

Wzdychasz tylko wypuszczając dym z płuc i wstajesz ciężko.

– *Droga na północ zdaje się być bezpieczna.*

Przeklinając pod nosem gasisz cygaro i chowasz je.

– Jeszcze będzie czas zapalić – myślisz. – Ok, więc na północ.

Przeładowujesz swoje zabawki i wychodzisz spomiędzy zagęszczonych budynków wprost na szeroką, długą ulicę, wznoszącą się miarowo. Przeorana jest wzdłuż szynami tramwajowymi, a wokół poruszanych jest kilka wagonów.

- Przejdź do [210](#)

50.

Porzucając ostrożność koncentrujesz całą swoją złość na tym pieprzonym Scoucie. Jedyne o czym teraz marzysz, to zetrzeć zasrańca w pył!

SCOUT:	UWAGI:
• Waleczność: 13 • Wytrzymałość: 12 • Siła ognia: K6 • Seria: 3-pociskowa • Ostrona: brak	• Dystans: 3 • Ostrona: (P3) na nogi i korpus • Ze względu na jego rozmiary, w walce ze Scoutem masz -3 waleczności • Co rundę rzuć K6 (+1 za każdą rundę). Przy wyniku 7 lub więcej – przejdź do 168

W końcu! Kolejna już kupa złomu zdobi to pieprzone pobojowisko. Podchodzisz do niej z chęcią wyzycia się – zgniatasz resztki maszyny opancerzonym butem i spluwasz pogardliwie. Rozglądasz się dookoła rozkładając wyzywająco ramiona. Nasłuchujesz. Cisza. Opuuszczasz więc ręce i zadowolony z siebie ruszasz dalej. Kierujesz się:

- Na północ – przejdź do [139](#)
- Na wschód, w stronę przedmieść – przejdź do [68](#)
- Do teatru – przejdź do [130](#)

51.

Gdy wchodzisz na jego szczyt, zauważasz wbity w ziemię stertę powyginanego tworzywa, przypominającego metal, w bliżej nieokreślonym kształcie. Wokół niego utworzył się krater o średnicy kilkunastu metrów. Obok dymiącego i iskrzącego wehikułu, w kałuży zielonkawej cieczy, leży nieruchome ciało bladej, odzianej w srebrny kombinezon istoty wzrostu dziecka. Momentalnie zapominasz o bólu głowy. Podchodzisz bliżej, aby przyjrzeć się temu tajemniczemu ustrojstwu oraz ciału zagadkowej istoty. Machina nie przywodzi Ci na myśl nic, co do tej pory widziałeś. Wygląda może jak jakiś pojazd...? Kształtem z grubsza przypomina spodek. Struktura substancji, z której jest zbudowana też jest Ci nieznana. Właściwie każdy element tego czegoś jest absolutnie enigmatyczny. Podchodzisz do tajemniczej istoty i przykłękasz przy niej. Kończyny ma chude, długie i powyginane pod nienaturalnymi kątami. Podobnie palce. Cała postać jest smukła i niewysoka, a głowę ma nieproporcjonalnie dużą. Leży twarzą w ziemi, więc obracasz ją. Jest chłodna i lekka. Dostrzegasz dziwną twarz ukrytą w cieniu hełmu z potłuczoną ostroną z nieznanego, przezroczystego materiału. Spoglądają na Ciebie duże, czarne i puste oczy. Istota ma bladą, szarawą cerę i wąskie usta, z których ścieka stróżka zielonkawej cieczy. Czymkolwiek lub kimkolwiek jest, na pewno nie żyje. Wspierasz się łokciem na kolanie. Wśród porzucanych w kraterze szczątków wehikułu zauważasz przedmiot z grubsza przypominający futurystyczny pistolet dla dzieci. Ma kształt zbliżony do cygara lub rakiety kosmicznej, wyposażonej w coś na kształt lotek bądź stateczników. Z „lufy” wystaje kilkucentymetrowa antenka zakończona błyszczącą kulką. Antenkę otaczają trzy lewitujące pierścienie. Podnosisz przedmiot do ręki. Zdziwiająco dobrze leży w dłoni. Z tyłu zauważasz wysunięty lekko rdzeń, który błyszczy się na zielono jak pałeczki fluorescencyjne. Wsuwasz go w głębię. Przedmiot wibruje lekko, a niektóre jego elementy zaświecają się na ten sam kolor. W tym samym czasie, na boku przedmiotu, zaświecają się dziwne symbole, które, jakby porównać je do ziemskich liter, mogłyby ułożyć się w napis „Z0R6”.

Blaster obcych strzela wiązką energii plazmopodobnej i przy odrobinie szczęścia jest w stanie zdeintegrować niemal każdą żywą istotę, która napatoczy mu się pod emiter. Ma następujące parametry:

- Siła na dystans: K10+10
- Siła w zwarcu: –
- Pojemność wkładu: 10
- Zasięg: 1-3
- Seria: 1-strzałowa
- Uwagi: W momencie kiedy osłona lub pancerz mają zostać zniszczone przy użyciu Blastera (masz obniżyć ich wartość [P] o 1, zgodnie z zasadami zużywania się osłon i pancerzy), obniżasz ich wartość od razu do zera.

Przy pasie leżącej istoty zauważasz otwarty zasobnik, z którego wysypało się kilka przedmiotów. Są to wkłady do Blastera w ilości K6/2. Wkład, który już znajduje się w Blasterze jest częściowo zużyty i wystarczy jeszcze na K10 strzałów.

Kiedy już ochłonąłeś i oswoiłeś się nieco z tą sytuacją, powraca nagle ból głowy. Postanawiasz więc wyruszyć w końcu w stronę katedry. Wychodzisz z krateru i ruszasz w dół wzniesienia na wschód. Po jakimś czasie teren znów wznosi się miarowo i prowadzi na szczyt okupowany od wieków przez monumentalną katedrę. Wtedy słyszysz jakiś odległy, wysoki głos przerywany szumem. Przypominasz sobie, że zdjąłeś słuchawkę, więc wkładasz ją z powrotem do ucha.

– Już jestem – odzywasz się spokojnie.

– *Do jasnej cholery John! Co Ty sobie wyobrażasz?* – głos Amandy jest piskliwy i irytujący, ale przez złość wyczuwasz w nim ulgę. – *Wywołuję Cię od kilkunastu minut! Nie dajesz znaku życia, znikasz gdzieś i nawet nie raczysz...*

– A co? – przerywasz jej z beczelnym uśmiechem – Martwiłaś się?

Nastaje cisza.

– *Nie mamy czasu!* – w głosie znów pojawia się chłodny formalizm. – *Każda minuta zwlekania zmniejsza szanse na przeżycie potencjalnych ocalałych. Co Ty tam w ogóle robisz?*

– Dobrze pytanie – odpowiadasz enigmatycznie zastanawiając się, czy czasem nie były to jakieś halucynacje. – Zmierzam w stronę katedry. Niebawem tam dotrę. Zamelduję się.

W słuchawce zalega cisza, ale słyszysz, że transmisja została przerwana dopiero po kilku sekundach. Nie zwalniając kroku podążasz przed siebie spoglądając w puste okna katedry. Stoi samotnie na szczycie wzniesienia, otoczona wysokim murem odgradzającym ją od pospolitych, malutkich i nędznych zabudowań miasta. Po chwili dochodzisz do wysokiego na niewiele ponad metr murku ogradzającego nieregularnym wiankiem całe wzgórze, jak wąż, który zjada swój ogon. Murek jest niezwykle stary. Część kamieni ledwo trzyma się całości, niektóre w ogóle odpadły, a gdzieś tam jest zupełnie zburzony, jak wyszczerbiona szczeka. Za nim widzisz usiane nagrobkami i makami wzgórze, oraz katedrę. Jeśli chcesz:

- Przejść przez murek i przejść prosto do katedry – przejdź do [353](#)
- Iść wzdłuż murku na południe i wejść na wzgórze od frontu – przejdź do [258](#)

52.

W pośpiechu odbezpieczasz granat i upuszczasz go tak, by wybuchł w momencie, gdy będzie jak najbliżej pojazdu.

Rzuć K6 i do wyniku dodaj zręczność.

- Jeśli suma wynosi 6 lub mniej – przejdź do [260](#)
- Jeśli suma wynosi 7 lub więcej – przejdź do [182](#)

53.

Podnosisz broń w kierunku celu, lecz gdy tylko Eliminator otwiera piekielny ogień w Twoim kierunku, myślisz od razu:

– Kurwa, zły pomysł.

ELIMINATOR:	UWAGI:
• Waleczność: 15 • Wytrzymałość: 27 [P1] • Siła ognia: K10 • Seria: pełna • Siła: – • Ostrona: [P2] nogi, ręce, korpus	• Dystans: 3 • Ostrona: brak • Przeprowadź jedną rundę walki, po czym przejdź do 198

54.

Pociski dzwonią dźwięcznie o karoserię i felgi, sypią się iskry, jednak Pantera nawet nie zwolniła. Żrenica rozszerza Ci się z przerażenia, gdy ta jest już na tyle blisko, że widzisz kurz na zderzaku i martwe owady przyklepione do reflektorów. Zabawne, że skończysz tak jak one... Wtedy Pantera dopada Cię wgniatając w kamienny blok, leżący za Twoimi plecami, miażdżąc Twoją pierś. Słyszysz trzask łamanych kości i zgrzyt miażdżonego pancerza, a gdy eksploduje w Tobie fala bólu, robi Ci się ciemno przed oczami.

- Przejdź do [177](#)

55.

Ciągle pochylony, by uniknąć świszczących wokół pocisków, podbiegasz do zwalonego fragmentu statuy, blokującej dojdzie do wjazdu, i napierasz nań ramieniem.

Rzuć K6 i do wyniku dodaj siłę.

- Jeśli suma wynosi 7 lub mniej – przejdź do [79](#)
- Jeśli suma wynosi 8 lub więcej – przejdź do [157](#)

56.

Jedyne drogi ucieczki zablokowane są przez pojazdy patrolowe Eliminatorów, inne osłony natomiast nie będą w stanie osłonić Cię z każdej strony. Fontanna wydaje się jednak najlepszą miejscówką. Jest też teatr, który może okazać się dużo lepszą kryjówką. Ba, może nawet udałoby się tam zorganizować jakąś zasadzkę. Ale żeby się tam dostać musiałbyś przedrzeć się przez kilkadziesiąt metrów niemalże otwartego terenu. A to nie wydaje się już takie proste. Kolejne pociski świszczą nad Twoją głową rozpraszając Cię. Musisz podjąć jakąś decyzję:

- Ryzykujesz bieg do teatru – przejdź do [206](#)
- Zostajesz tu i walczysz dalej – wróć do [62](#) i dokończ walkę.

57.

Po ostatnim krzyku Predatora Scout opada ciężko, tracąc nagle całą grację ruchów, i roztrzaskuje się o asfalt. Podchodzisz do niego i rozgarniasz butem resztki ludzkiego cudu techniki.

– Kupa złomu – przechodzi Ci przez myśl. Podnosisz wzrok, gdy kątem oka dostrzegasz jakiś ruch. – No pięknie – myślisz. Z oddali zbliżają się dwa kształty. Elimatory. Naturalność i gracja ich ruchów zachwyca Cię – wyglądają tak ludzko gdy biegną ulicą lśniąc w słońcu. Zaskakujące, ale i w pewnym sensie przerażające. W końcu otwierają ogień.

– Ok, zabawmy się! – warczysz pod nosem chowając się za zasłoną.

ELIMINATOR x2:	UWAGI:
• Waleczność: 15 • Wytrzymałość: 27 [P1] • Siła ognia: K6+2 • Seria: 3-pociskowa • Siła: K6+5 • Osłona: [P3] nogi	• Dystans: 4 • Osłona: [P2] nogi i korpus • Na każdym dystansie wraki dają Ci taką samą osłonę

Szczątki metalu rozsypują się w powietrzu, gdy ostatni pocisk dosięga maszyny, która opada ciężko za wrakiem pojazdu na ziemię znikając Ci z oczu.

Gładzisz pieszczotliwie Predatora uśmiechając się pod nosem. Możesz teraz:

- Przyjrzeć się szczątkom Eliminatorów – przejdź do [159](#)
- Przeszukać rudę – przejdź do [211](#)
- Rozejrzeć się po okolicy – przejdź do [94](#)

58.

Jak w zwolnionym tempie, widzisz jak Eliminator zbliża się do Ciebie. Szczelina w drzwiach zmniejsza się, jednak maszyna jest już niemal przy Tobie, już wyciąga do Ciebie stalowe ramiona, już prawie łapie Cię w śmiertelny uścisk! Wtedy drzwi zatrząskują się. Tak szybko, jak to tylko możliwe, zakręcasz żelazny zawór i wypychasz stalowy pręt między jego szczelbę tak, by zapierając się o ścianę uniemożliwić otwarcie drzwi. Eliminator, a wkrótce kolejne, nie daje za wygraną. Z determinacją godną pozazdroszczenia siłuje się z zaworem, jednak wygląda na to, że Twój patent zdaje swój egzamin. Tylko na jak długo... Zaczynasz wątpić w skuteczność swojego pomysłu, gdy pręt zaczyna wyginać się

powoli trzeszcząc z wysiłku. Przeklinasz siarczyście pod nosem i ruszasz wzdłuż ciemnego, wąskiego korytarza potykając się co chwila o porozrzucane wszędzie rury, pręty i inne graty. Po kilkunastu krokach dochodzisz do tunelu biegnącego w poprzek korytarza. Dwumetrowe chodniki, biegnące przy jego ścianach, oddzielone są biegnącym przez środek, cuchnącym, wyschniętym ściekiem. W półokrągłym sklepieniu tunelu, w regularnych odstępach, umieszczone są kratki, przez które do kanału dostają się śladowe ilości światła.

– Eee... Amanda, którądy? – pytasz nieśmiało, gdy dźwięk zwiastujący poddanie się pręta przybiera na sile. – Amanda? Niech to szlag! – warczysz, gdy w słuchawce odpowiada Ci jedynie szum zakłóceń.

Pręt jęczy coraz głośniejsze ostrzegając Cię, że dłużej już nie wytrzyma. Decyzja należy do Ciebie. Podążasz więc:

- W lewo, na północ – przejdź do [241](#)
- W prawo, na południe – przejdź do [125](#)

59.

– Biegiem za mną! – rozkazujesz.

W drugą rękę chwytasz jedyną broń, którą posłużyć się możesz swobodnie jedną ręką – pistolet Cobra (nie możesz używać innej broni tak długo, jak długo niesiesz kanister, chyba że tekst mówi inaczej). Widzisz wahanie na twarzy naukowca. Albo raczej panikę, wmurowującą go w ziemię.

– Cooper, kurwa! – wrzeszczysz, żeby wytrącić go z transu. – Nie myśl! Wykonaj!

Chłopak nie mogąc oderwać wzroku od zbliżającej się i wciąż rosnącej zgrai mutantów powoli rusza w Twoją stronę. Wygląda jak zwolniony film, który dopiero musi się rozpędzić. Po chwili jednak sapiąc głośno wbiega za Tobą po schodach. Dobiegacie na szczyt i stajecie w progu. Odwracasz się i dostrzegasz zbliżające się z każdej strony mutanty. Są kilkadziesiąt metrów od was, a im bliżej się znajdują, tym bardziej zwalniają, jakby upajały się widokiem przerażenia swoich ofiar. Z satysfakcją myślisz, że dziś dostaną tylko przystawkę z przerażenia Coopera. Danie główne nie czuje strachu. Nawet jeśli przyjdzie Ci tu zginąć, to bez lęku w oku, lecz z męstwem w duchu.

Horda liczy już sobie kilkadziesiąt osobników, które wypęły z cuchnących czeluści podziemi, zaciska swój krąg. Niebawem zaczną wchodzić na schody. Czas podjąć jakieś działanie. Jeśli chcesz:

- Pobiec z Cooperem w głąb szkoły – przejdź do [681](#)
- Rzucić **granatem** w stronę pojazdu – przejdź do [658](#)
- Strzelić w kałużę wyciekającej benzyny – przejdź do [742](#)

60.

Biegniesz przed siebie, starając się kluczyć między przeszkodami tak, aby być trudniejszym celem, a świszczący wściekle wokół Ciebie otów przyprawia o dreszcze. Wśród huku roztrzaskujących wszystko na swojej drodze pocisków wbiegasz na plac. Szukając drogi ucieczki, kierujesz się w stronę ulicy prowadzącej na przedmieścia. Jednak Twój zapał szybko gaśnie, gdy wyjeżdża z niej kolejny wóz opancerzony. Rozglądasz się gorączkowo w poszukiwaniu schronienia, a gdy kolejne pociski, jak wściekle szerszenie świszczą koło Twojej głowy, szybko decydujesz się:

- Schować się za jakimś wrakiem – przejdź do [219](#)
- Schronić się za murem fontanny – przejdź do [98](#)
- Wbiec do budynku teatru – przejdź do [206](#)

61.

- Windą w katedrze – odpowiada Cooper zerkając przez ramię.
- Nie widziałeś przy ołtarzu swojego kumpla? Przecież wychodziłeś po nim. Dostownie...
- Nie byliśmy kolegami – głos naukowca jest nadzwyczaj rzeczowy i beznamiętny. – Howard był tylko inżynierem. Musieliśmy się minąć. Widocznie chciał wrócić do kompleksu.
- To jedyne wyjście?
- Tak. Nie licząc tego w starej fabryce.
 - Jeśli chcesz pytać dalej:
 - – Co możesz mi powiedzieć o kompleksie? – przejdź do [93](#)
 - – Ilu was zostało w kompleksie? – przejdź do [37](#)
 - – Skąd wiesz o wejściu w starej fabryce? – przejdź do [290](#)
 - Jeśli chcesz iść dalej w milczeniu – przejdź do [26](#)

62.

Napór ze strony Eliminatorów nie słabnie, a od strony jednej z barykad wyłaniają się kolejne trzy maszyny. W mgnieniu oka rozstawiają się tak, by wziąć Cię w krzyżowy ogień, po czym posyłają w Twoją stronę ołowianą złość swoich Predatorów. Na szczęście mury fontanny bronią Cię skutecznie również przed nimi. Ale jak długo...

ELIMINATOR x2:	UWAGI:
• Waleczność: 15 • Wytrzymałość: X • Siła ognia: K6+2 • Seria: 3-pociskowa • Siła: K6+5 • Ostrona: [P2] ręce, nogi, korpus	• Dystans: 4 • Ostrona: [P3] ręce, nogi, korpus • Wytrzymałość maszyn wynosi tyle, ile w poprzedniej części tego starcia
ELIMINATOR x3:	UWAGI:
• Waleczność: 15 • Wytrzymałość: 27 [P1] • Siła ognia: K6+2 • Seria: 3-pociskowa • Siła: K6+5 • Ostrona: [P2] nogi, korpus	• Dystans: 4 • Ostrona: [P3] ręce, nogi, korpus • Maszyny są rozproszone, więc nie obejmą ich obrażenia obszarowe • Kiedy uznasz, że sprawy mają się nie najlepiej – przejdź do 128