

Piekielne machinacje

*Superbohaterowie graczy w starciu z Belgijskim Diabłem
Jednostrzałówka osadzona w realiach settingu Peacekeepers*

Scenariusz ten jest przeznaczony dla grupy 4-6 superbohaterów na randze Nowicjusza, choć po pewnych przeróbkach będzie również pasował dla potężniejszych postaci. Przygoda została napisana z myślą o świecie Peacekeepers, jednak nie jest związana z główną linią fabularną settingu, dlatego też bez przeszkód można ją wykorzystać w innym uniwersum. Oczywiście, warunkiem jest oparcie się na „Almanachu Superbohaterów” – postaci graczy muszą dysponować nadnaturalnymi mocami.

Wprowadzenie

Superbohaterowie graczy zostają wezwani do kwatery Peacekeepers. Justina Greenwood, drobna szatynka będąca jedną z asystentek Ksenii Molokowej zaprasza ich do jednej z sal odpraw. Tam czeka na nich inny heros (najlepiej, by była to postać, z którą postaci współpracowały już wcześniej). Krótko oznajmia, że organizacja przechodzi niewielki kryzys, po czym uruchamia olbrzymi, stuczalowy panel na jednej ze ścian.

Na ekranie telewizora pojawia się Nathan Cash, dziennikarz słynący z odważnych reportaży, jest widoczny na tle zrujnowanego miasta. Obaj są skuleni, przyczajeni za jakimś murkiem. Kamerzysta wychyla się lekko zza osłony. W oddali widać wojskową ciężarówkę. Obraz ulega powiększeniu – widać żołnierzy odzianych w belgijskie mundury, wprowadzając pod bronią kilkanaście odzianych w łachmany osób. Nathan obraca głowę do kamery i zaczyna wypowiedź, jednak w tym samym momencie padają strzały z karabinów, zaś

niebo nad głową reportera przecina błękitny promień światła. Sekundę później kamera upada na ziemię, transmisja zostaje przerwana.

Justina wyjaśnia krótko całą sytuację. Nathan (znany na tyle, by nawet superbohaterowie graczy kojarzyli jego twarz) od wielu lat w skrytości współpracował z FL (obecnie z Peacekeepers). Posiada nadnaturalne zdolności, przydatne podczas pracy dziennikarza – potrafi stawać się niewidzialny, do tego jest niezwykle spostrzegawczy. Ukrywał się ze swoimi umiejętnościami ze względów bezpieczeństwa. Kilka dni temu, na prośbę PK udał się do Belgii, w jeden z mocno zdewastowanych przez Ultimian rejonów kraju, by zbadać pogłoskę o zniknięciach dziesiątek osób. Peacekeepers sądzą, że stoi za tym jeden z superlotrów – jednak nie znają jego planów. Materiał, który został pokazany graczom to jedyny przekaz, jaki Cash zdołał przekazać do centrali. Oczywiście, organizacja liczy na to, że gracze zajmą się uratowaniem Nathana i rozwikłaniem całej sprawy.

Podróż do Belgii

Czas jest kluczowym czynnikiem, dlatego Peacekeepers wyposażają superbohaterów w odrzutowiec. Na jego pokładzie znajduje się już potrzebny sprzęt (broń palna dla tych, którzy ją potrzebują plus pancerze bojowe). Podróż ze Stanów do Belgii zajmie im mniej, niż sześć godzin – to bardzo dobry moment, by ułożyć plan działania.

Według informacji dowództwa, Nathan badał okolice Mons – miasta niegdyś liczącego niemal sto tysięcy mieszkańców, współcześnie

zamieszkałego przez nielicznych ocalonych. Według wywiadu przeprowadzonego przez jasnowidzów w okolicy dały się wyczuć nadnaturalne moce o złowrogiej aurze – nie wiadomo jednak, jaka istota była ich źródłem.

Na miejscu

Mons poważnie oberwało podczas inwazji. Znajdujące się tu jedno z centr dowodzenia NATO stało się jednym z ważniejszych celów Ultimian. Miasto, podobnie jak przylegające do niej wsie, zostały niemal zrównane z ziemią. Ci, którym udało się ocalić z wojennej pożogi zbiegli do Givry i tam próbują odbudować swoje domy i na nowo urządzić życie. Oficjalnie Mons to teren wymarły – za wyjątkiem garstki uchodźców nie powinno być tu nikogo.

Faktycznie, miejsce przyprawia o gęsią skórę. Wypalone szkielety budynków, pofalowany od gorąca asfalt i czarne kikuty drzew są niezbitym dowodem na to, że obcy użyli tu potężnej broni. W całości zachowało się jedynie kilka domów i jedno niewielkie centrum handlowe – i to ono jest domem dla tuzina ludzi, którzy pozostali w Mons.

Z niewiadomych przyczyn są bardzo nieufni względem przybyszów. Kryją się w ruinach, starają uciec jeśli któryś z superbohaterów dostrzeże jakąś osobę. Przyciśnięci, łamanym francuskim opowiedzą o upiornych żołnierzach wyłapujących od kilkunastu dni tych, którzy pozostali. Ponoć mają obóz gdzieś na północy, ale nikt, kto udał się w tamtą okolicę nie wrócił by opowiedzieć, czy tak jest w istocie. Sami planują wynieść się z Mons tak szybko, jak tylko się da, jeśli superbohaterowie im pomogą, chętnie uciekną jeszcze tej nocy.

To spotkanie jest pułapką. W Mons nie ma już ani jednego normalnego człowieka. Nędzarze, którzy rozmawiają z postaciami graczy to konstrukty zbudowane przez Belgijskiego Diabła, głównego przeciwnika (pojawi się później). Przewidział możliwość przybycia

grupy Peacekeepersów i wysłał swoich niewolników, by spróbowali dostać się na pokład samolotu herosów, potem zaś zaatakowali. Jeśli więc gracze nie wykażą się czujnością (lub nie użyją mocy pozwalających na wykrycie zagrożenia) i zdecydują się pomóc biedakom, wkrótce po starcie maszyny czeka ich potyczka z dwunastoma niewolnikami (ich statystyki znajdują się na końcu scenariusza). Ich celem jest przede wszystkim strącenie maszyny, dlatego będą starali się związać walką grupę w dziesiątkę, zaś ostatnie dwie istoty podejmą próbę przebicia się do kokpitu i zniszczenia instrumentów kontrolnych. Jeśli się im to uda, superbohaterów czeka ciężka próba – czy zdołają wydostać pilotów i ewakuować się, zanim maszyna uderzy o ziemię?

Obóz

Poplecznicy Diabła nie kłamali na temat obozu. Dziesięć kilometrów na północ od Mons znajduje się otoczona drutem kolczastym baza – trzy wielkie baraki, bunkier i cztery wieżyczki strażnicze. Pilnuje ich kolejny tuzin niewolników oraz para poruczników – mutantów, obdarzonych kilkoma niezwykle zdolnościami. Jeśli superbohaterowie zdecydują się na frontalny atak, do obrońców błyskawicznie (po k4 rundach) dołączy sam Belgijski Diabeł wraz z nowo zwerbowanym pomagierem (w którym herosi rozpoznają Nathana Cash) i kolejnymi czterema sługami. Jeśli drużyna wykaże się przebiegłością i zdoła dostać się do obozu niepostrzeżenie, może mieć ułatwione zadanie – Diabeł wraz z Cashem przebywają w bunkrze, pracując nad przekształceniem kolejnej ofiary (konkretnie – kamerzysty Nathana) w bezwolnego niewolnika. Prócz nich w laboratorium będzie się znajdowało wspomnianych wcześniej, czterech niewolników

Wbrew pozorom Nathan Cash nie został przekształcony przez Belgijskiego Diabła. Jest w nim znowie od kilku miesięcy – razem planowali zasadzkę na grupę Peacekeepersów. Po wygranej chcieli ewakuować się na wschód, do południowych Niemiec, gdzie Diabeł ma swoją główną siedzibę. Oczywiście, liczą na to, że uda się im pochwycić herosów żywcem – zamierzają użyć złowrogiej maszynierii łotra by przemienić ich w kolejnych pomagierów.

Rozstrzygnięcie

Od zachowania postaci zależy finał scenariusza. Czy zdołają zlikwidować siły Belgijskiego Diabła? Czy dowiedzą się prawdy na temat straszliwych wydarzeń, jakie rozegrały się w Mons? Czy ocalał sługa superłotra, czy też zlikwidują ich, jako zwykłych pomocników złoczyńcy? W końcu, czy uda się im uzyskać informacje na temat niemieckiej bazy Diabła i pomóc ludziom tam przetrzymywanym?

Charakterystyki

Poniżej znajdują się charakterystyki istot uczestniczących w scenariuszu.

- Niewolnicy -

Zwykli ludzie, poddani przez Diabła złowieszczyim eksperymentom. Są bardzo lojalni, poświęcą swoje życie jeśli tylko ich pan im wyda taki rozkaz (i faktycznie wydał tym, którzy mają za zadanie zaatakować superbohaterów na pokładzie samolotu).

Niewolnicy korzystają z charakterystyki Zbira, opisanego na str. 161 w podręczniku *Savage Worlds Edycja Polska*.

- Porucznicy -

Belgijscy żołnierze zwerbowani przez Diabła po ataku Ultimian. Są jednymi z nielicznych, którym udało się obdarzyć nadnaturalnymi mocami bez efektów ubocznych (mutacji, deformacji, czy szaleństwa). Eksperyment

superłotra sprawił, że są bardziej wytrzymali i szybsi, pozwala im również manipulować energią elektryczną – potrafią miotać groźnymi pociskami i tworzyć kule błyskawic, oszałamiające przeciwników.

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k12, Walka k6, Zastraszanie k6

Tempo: 8, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 10 (4)

Sprzęt: Ulepszony pancerz bojowy

Zawady: Bezlitosny (drobna), Lojalny (drobna)

Przewagi: Chyży, Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce)

Supermoce:

- **Atak dystansowy (3):** Zadaje 3k6 obrażeń liczonych jako Broń ciężka.
- **Oszołomienie (5):** Spryt, Mocniejsze.
- **Supercecha (1):** Wigor +1.
- **Superumiejętność (1):** Strzelanie +2.

- Nathan Cash (figura) -

Nathan nigdy nie współpracował z FrontLine i Peacekeepers z dobrej woli – była to dla niego okazja do świetnego zarobku, sprzętu oraz miejsc, z których nie mógłby kręcić reportaży, gdyby nie wsparcie superbohaterów. Po ataku Ultimian uświadomił sobie, jak bardzo niebezpieczny jest jego zawód. Nie ma zbyt wielkich chęci ginąć za jakąś sprawę, dlatego połączył siły z Belgijskim Diabłem. W zamian za pomoc w złapaniu herosów ma otrzymać pokaźną sumę pieniędzy oraz fałszywą tożsamość, dzięki której będzie mógł cieszyć się z wakacji w jednym z nielicznych ocalałych kurortów... Przynajmniej tak długo, na ile wystarczy tej forsy.

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k12, Wigor k6, Zręczność k8

Umiejętności: Hazard k6, Odwaga k6, Prowadzenie k6, Przekonywanie k12, Spostrzegawczość k12+2, Strzelanie k10, Walka k6, Wypytywanie k12, Wyszukiwanie k10, Wyśmiewanie k12

Tempo: 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 5

Sprzęt: Pistolet blasterowy (Obr. 3k6)

Zawady: Chciwy (drobna), Uparciuch (drobna), Tchórz (poważna)

Przewagi: Charyzmatyczny, Czujny, Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce), Punkty mocy

Supermoce:

- **Niewidzialność (5)**
- **Supercecha (1):** Spryt +1.
- **Superumiejętność (5):** Przekonywanie +2, Spostrzegawczość +2, Strzelanie +2, Wypytywanie +2, Wyśmiewanie +2

- Belgijski Diabeł (figura) -

Rasowy superłotr, pojawiający się na międzynarodowej arenie już przeszło dziesięć lat. Za każdym razem próbuje zdobyć władzę nad światem, jednak do tej pory nigdy nie udało mu się dokonać niczego spektakularnego (za to trzykrotnie lądował w więzieniu). Jego obecny plan jest oparty na wynalazku, który otrzymał po cichu od Cesarzowej – to zbiornik wypełniony chemikaliami, pozwalający przemieniać zwykłych ludzi w bezwolnych niewolników. Diabeł łudzi się, że w ten sposób uda mu się wykroić własne państewko w zniszczonej Europie, jednak prawda jest bardziej oczywista – Cesarzowa chce sprawdzić, czy maszyna działa, zanim wykorzysta ją samodzielnie.

Belgijski Diabeł powstał w wyniku nieudanego eksperymentu z generatorem wysokich energii. Jego czerwona skóra, metaliczne włosy i płonące, pomarańczowe oczy są źródłem przydomku, jaki początkowo nadała mu prasa. Choć początkowo nie przypadł mu do gustu, ostatecznie zaakceptował go, uzupełniając image o czarny, matowy pancerz i płonący trójząb.

Inni superłotrowie po cichu naśmiewają się z Belgijskiego Diabła. Twierdzą, że gdyby urządzono konkurs na najgłupszy wizerunek, wygrałby go jednogłośnie.

Cechy: Duch k8, Siła k12, Spryt k6, Wigor k12, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k8, Przekonywanie k4, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k12+2, Zastraszanie k12

Tempo: 6, **Obrona:** 12, **Wytrzymałość:** 12 (4)

Sprzęt: Płomienny trójząb (Obr. k12+3k6), kostium (ulepszony pancerz bojowy).

Zawady: Słaby punkt: światło (drobna), Charakterystyczny wygląd (drobna), Mściwy (poważna).

Przewagi: Grad ciosów, Zaprawiony w walce, Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce), Punkty mocy (x2).

Supermoce:

- **Atak wręcz (4):** Płomienny trójząb, zadaje +2k6 obrażeń liczonych jako Broń ciężka.
- **Kontrolowanie energii: ogień (2)**
- **Nieustraszony (2)**
- **Raniąca aura (3):** Płomienna aura, zadaje 2k6 obrażeń traktowanych jako Broń ciężka wszystkim istotom w pobliżu Diabła.
- **Supercecha (4):** Siła +2, Wigor +2.
- **Superobrona (2):** Obrona +3.
- **Superumiejętność (3):** Walka +4, Zastraszanie +2.