

Wysypisko

--Jeśli chcesz przeczytać to graczom--

Jest daleka przyszłość. Ludzkość skolonizowała ogrom światów. Większością zarządzają wszelkiej maści korporacje, decydując o życiu na każdej z planet. Jednym z takich globów jest Astrates z sektora Milo-02, zwana też Wysypiskiem. Nazwa ta bynajmniej nie pochodzi od składowanych na planecie odpadów, a od wyrzutków wszelkiej maści, którzy tam trafiają. Nie zawsze jednak tak było. Kiedyś planeta była usiana pełnymi życia metropoliami. Tak jak to jednak bywa, w każdym mieście z czasem powstaje zaniedbana i odcięta od reszty dzielnica, owa planeta zaś była taką dzielnicą dla całego sektora. Byli jednak tam i ci, którzy starali się okiełznać cały ten bajzel. Agencja Ochrony Ludności. Odpowiednik dzisiejszej policji, lecz mniej ograniczony prawem i z większą swobodą działania. Poza tym zadania kadetów nie są niczym ograniczone, tak więc raz trzeba było złapać jakichś lokalnych chuliganów, a innym razem walczyć z terrorystami czy zagrożeniem ogólnoplanetarnym.

Zlecenie

Jak łatwo domyślić się ze wstępu, gracze wcielają się właśnie w owych Agentów Ochrony Ludności. Ich zadanie jednak jest naprawdę wysokiej wagi. Przełożony poinformuje graczy o nowym zleceniu.

--Jeśli chcesz przeczytać to graczom--

Przemowa przełożonego.

„Poprzedniego dnia z lokalnych elektrowni skradziono rdzenie energetyczne. Prądu w gniazdkach od tego nie zabraknie, ale korporacja zarządzająca dostawą elektryczności żąda ich natychmiastowego zwrotu. Z naszym źródłem wynika, że za atak odpowiedzialna jest grupa terrorystyczna Delta-8. Skradzione rdzenie mogą, po niewielkich modyfikacjach, zostać użyte do produkcji broni masowego rażenia, więc niezależnie od kosztów macie odzyskać te baterijki.”

Slumsy

Wstępne śledztwo gracze mogą przeprowadzić na dowolny dla siebie sposób. Dla przykładu mogą mieć jakieś kontakty, do których skieruje ich agencja, spróbować zdobyć informacje na ulicy, czy chociażby skorzystać z kanałów informacyjnych, w których czują się najpewniej, jak np. sieć wirtualna. W trakcie dochodzenia, gracze powinni uzyskać informację, iż za kradzieżą stoją tak naprawdę nie terroryści, a mieszkańcy bied-

nych dzielnic, którzy nie mają dostępu do elektryczności w żadnej postaci, a w owych czasach niemalże nie da się bez niej żyć. W czasie całego śledztwa można też przeprowadzić jakieś proste walki z lokalnymi chuliganami, by gracze mogli bliżej zapoznać się z mechaniką starć. Poziom trudności gry łatwo regulować przez dodawanie większej ilości przeciwników do starć.

--Jeśli chcesz przeczytać to graczom--

Slumsy w żadnym mieście nie są przyjemnym miejscem. Łatwo więc sobie wyobrazić jaka nędza panuje w jednym z najgorszych miejsc „Wysypiska”. Głodujący żebracy dosłownie zalewają przykryte śmieciami ulice. Ciężko poruszać się tam autem, bo przypomina to bardziej łamanie kry lodolamaczem, niż swobodny ruch. Bieda jest tu tak ogromna, że trudno stwierdzić jakim cudem tutejsi mieszkańcy jeszcze w ogóle żyją. Jedno jest pewne - stróż strzegący porządku w mieście, które tak potraktowało niektórych mieszkańców, nie będą tutaj zbyt ciepło przyjęci.

Na pierwszy rzut oka gracze widzieć będą tylko biedę i zniszczenie, jednak po bliższym poznaniu paru osób okaże się, że są to naprawdę wartościowi ludzie, którym system nie pozwolił godnie żyć. Tutejsza ludność zebrała się już nawet w większą grupę, która niedługo, jeśli będzie dość dobrze uzbrojona, będzie mogła zagrozić władzy miasta.

Raport

Jeśli gracze zechcą złożyć raport swojemu przełożonemu ten stwierdzi, iż mają oni odebrać rdzenie siłą i jeśli będzie to konieczne, pozbyć się uciążliwej biedoty. Szef Agencji to wyjątkowy drań, jednak da się go zrozumieć, jeśli poprzeć jego postępowanie rozkazami z góry i ogólnym podejściem na Astrates do slumsów i ich mieszkańców. Jest to istotna scena, która pozwoli graczom na opowiedzenie się po jednej ze stron konfliktu. Mogą zarówno zechcieć zagrać bezdusznymi stróżami prawa, którzy nie mają zamiaru przejmować się jakimiś biedakami, jak i spróbować pomóc wyrzutkom, będzie to jednak wymagało radykalnych działań, w tym pozbycia się przełożonego. Istotne jest, by przedstawić graczom obie opcje na tyle przekonująco, by mieli pewien dylemat moralny, a nie jasny i prosty wybór postępowania.

--Jeśli chcesz przeczytać to graczom--

Przemowa przełożonego.

„Mówicie więc, że za atak odpowiada żebractwo ze Slumsów, a nie terroryści? W takim razie sprawa będzie banalnie prosta. Nikogo nie obchodzą jakieś brudasy z najbiedniejszych dzielnic. Pewnie większość nawet wam podziękuje za pozbycie się tych pasożytów. Przynajmniej

macie pewność, że z łatwością dacie radę odebrać im skradziony sprzęt. Biercie się do roboty i nie wracajcie bez rdzeni. Nie obchodzi mnie jakim kosztem to zrobicie.”

Nie jest to do końca prawdą, gdyż mieszkańcy Slumsów tak naprawdę od dawna organizują się w grupę rebeliantów. Mają spory skład broni i sprzętu wykradany z transportów Agencji, cały czas trenują i szkolą się. Aktualnie są na tyle dobrze przygotowani, by przy dobrze zaplanowanym ataku pozbyć się całej Agencji z miasta. Brakuje im tylko kogoś, kto by ich do końca zorganizował i poprowadził.

Ostateczna bitwa

Czas na prawdziwe wyzwanie i walkę. W tym momencie najistotniejsze będzie, jakiego wyboru dokonali gracze. Jeśli zdecydowali się stanąć po stronie prawa, dostaną wsparcie w postaci odpowiedniego sprzętu i agentów do pomocy. Jeśli zaś staną po stronie biednej ludności, będą mogli zorganizować dodatkową obronę w Slamsach lub atak na lokalną siedzibę Agencji. W samej walce teoretycznie weźmie udział ogromna ilość ludzi, nie zalecam jednak zajmowania się ich rzutami. Polecam uznać, że to walka graczy z pewną niewielką grupą przywódców jest kluczowa dla wygranej, reszta zaś bije się i walczy w tle ich starcia.

Rozwiązanie

Niezależnie od wybranej strony, po zwycięstwie graczy w mieście nastanie spokój. Będzie to spowodowane pozbyciem się albo kłopotliwej biedoty, albo bezlitosnych stróżów prawa, którzy traktują innych jak śmieci. Jeden z graczy może zająć z czasem stanowisko dowódcy lokalnej Agencji i mieć pewność, że miasto będzie działało jak trzeba.

--Jeśli chcesz przeczytać to graczom, jeśli wybrali stronę „prawa”--

Slamsy zostały oczyszczone i miasto stało się bezpieczniejsze. Poziom przestępczości w mieście mocno zmalał i wszyscy zdają się być szczęśliwsi. Czym bowiem jest życie jakiś żebraków z biednych dzielnic przy tak wspaniałej i rozwijającej się planecie, jaką jest „Wysypisko”.

--Jeśli chcesz przeczytać to graczom, jeśli wybrali stronę „biedoty”--

Lokalni stróże prawa gryzą już piach. To straszne, że ci, którzy jeszcze niedawno stali z wami ramię w ramię, dziś musieli z wami walczyć. Było to jednak konieczne by w mieście naprawdę mogła zacząć rządzić sprawiedliwość, a nie zachłanne korporację. Jeśli wszystko będzie toczyło się

dobrze, niedługo jeden z was zastąpi byłego przelozonego i w mieście w końcu nastanie prawdziwy porządek. Zaplanuje sprawiedliwość, przynajmniej dopóki władze z pozostałych miast nie zdecydują tego zmienić.

Statystyki przeciwników:

Przywódcy Slumsów i Agencji

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

Umiejętności: Prowadzenie k10, Odwaga k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8, Wiedza (Strategia) k6, Wypytywanie k6, Wyszukiwanie k8

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6

Wytrzymałość: 6/16(+10 przeciwko laserom)

Zawady: Lojalny, Zobowiązanie (chronić i służyć), Uparciuch

Przewagi: Bacność!, Koneksje (lokalne siły Agencji/Slumsów)

Sprzęt (futurystyczny): Pistolet laserowy (15/30/60, obr. 1-3k6*, SzS 1, dublet), kamizelka refleksyjna (+10, tylko przeciwko laserom).

Agenci/Wytrenowani mieszkańcy Slumsów

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

Umiejętności: Odwaga k6, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6

Charyzma: 0 **Tempo:** 6, **Obrona:** 5,

Wytrzymałość: 13(+8 od pancerza)

Zawady: Lojalny

Przewagi: -

Sprzęt: Ciężki pancerz (+8), karabin laserowy (30/60/120, obr. 1-3k6*, SzS 3), mononóż (Si+k4+2)

**1k6 na dalekim, 2k6 na średnim i 3k6 na bliskim zasięgu.*

Uwagi:

Dla uzyskania najlepszych wrażeń z gry, zachęcamy do zakupu podręczników:

- **Savage Worlds:** Edycja Polska - zawiera wszystkie zasady podstawowe systemu
- **Evernight: Noc Bohaterów** - zawiera gotową kampanię i wiele przydatnych elementów dla każdej przygody w klimacie fantasy.

Zapraszamy również na strony:

- www.lastinn.info – Sesje RPG rozgrywane na forum, rozmowy na tematy związane z RPG.
- www.wydawnictwogramel.pl – Główna strona wydawcy polskiego Savage Worlds. Zbiór darmowych materiałów, polskie newsy związane z systemem.

Savage Worlds, Deadlands, One Sheets, and the Pinnacle logo are Copyright Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. All rights reserved. Polish edition is licensed from Pinnacle Entertainment Group. Text of Polish translation and the Gramel logo are Copyright Gramel. All rights reserved.

