

NEEMEZIS



*Życie
za
Życie*

Autor: Andrzej „Enc” Stój; Redakcja: Tomasz Z. Majkowski, Grafika: Richard Pollard

*Grupa łowców nagród w starciu z członkami mrocznego kultu,
zdemaskowanego przez zdesperowanego porywacza*

Jednostrzał przeznaczony jest dla grupy łowców nagród lub postaci związanych z siłami policyjnymi. Dla przygody istotne jest, by drużyna posiadała potężnego sprzymierzeńca, w które-

go interesie jest zwalczanie mrocznych kultów. Z pewnością byłoby pomocne, gdyby jedna z postaci dysponowała talentem psionicznym.

1. WPROWADZENIE

Z bohaterami kontaktuje się porucznik O'Cullen, daleki znajomy jednej z postaci, z prośbą o przysługę. Kilka godzin wcześniej jego dawny przyjaciel (i dobry znajomy przynajmniej części drużyny), Guy Lance, porwał majątne- go przedsiębiorcę, Alexa Moore'a i przetrzymuje go w starym magazynie, znajdującym się na obrzeżach miasta. Grozi, że zabije porwanego,

jeśli policja nie spełni jego żądań. Zaminował cały budynek i O'Cullen nie miał innego wyjścia, jak negocjować. Pierwszym rozkazem Lance'a było sprowadzenie bohaterów graczy – chce z nimi porozmawiać, zanim określi kolejne żądania. Przysługa, o którą prosi porucznik to rozmowa z Guyem.

2. NEGOCJACJE

Guy Lance to czterdziestosiedmioletni ex-gliniarz, zwolniony przed czterema laty w trakcie restrukturyzacji policji. Półtora roku temu jego żona, Ellen, zniknęła w niewyjaśnionych okolicznościach – jej zwłoki znaleziono kilka miesięcy później. Sprawcy morderstwa nigdy nie ujęto. Lance ostatni rok spędził na prowadzeniu prywatnego śledztwa. Twierdził, że Ellen zginęła z rąk kultystów, podczas jakiegoś przekłętego rytuału. Guy (o czym porucznik nie wspomni) zdołał zgromadzić dowody świadczące, że mówi prawdę, zniknęły jednak wkrótce po przekazaniu policji. Oczywiście, osobą, której Guy przekazał materiały, był O'Cullen.

Lance bardzo dobrze wybrał miejsce akcji. Przetrzymuje zakładnika na drugim piętrze magazynu, w części pozbawionej okien. Zaminował wszystkie wejścia, zamontował skomplikowany system monitoringu (kamery, czujniki ruchu i ciepła) i wytlumił pomieszczenie,

w którym przebywa z Moorem. W promieniu kilkuset metrów nie ma ani jednego wysokiego budynku. Organizacja odbicia Alexa Moore jest oczywiście możliwa, jednak do jej przygotowania potrzeba sporo czasu – tego zaś Guy daje policji bardzo mało.

Gdy bohaterowie trafią na miejsce, porucznik skontaktuje się z porywaczem. Guy podziękuje za przybycie, następnie opowie bohaterom o swoich podejrzeniach – winie Moore'a, którego podejrzewa o przynależność do sekty oddającej cześć plugawym potęgom, śmierci swojej żony, zamordowanej w trakcie mrocznego obrzędu i chęci oczyszczenia swojego imienia. Jego kolejnym żądaniem jest rozmowa wyłącznie z bohaterami, bez udziału policji. Guy nie przekaze im kluczowych informacji, dopóki nie będzie pewny, że w rozmowie nie uczestniczy O'Cullen – sądzi, że porucznik mógłby wyeliminować człowieka, któremu przekazał kopie dowodów

oraz zniszczyć materiały. Najlepszym rozwiązaniem byłoby, gdyby jedna z postaci posłużyła się talentem psionicznym, by nawiązać kontakt telepatyczny. Jeśli w grupie nie ma psionika, Guy zaryzykuje rozmowę na szyfrowanym kanale, kiedy drużynie uda się rozwiązać problem „podsluchu” policji albo wymyśli skuteczny sposób umożliwienia porucznikowi podsłuchania rozmowy, O’Cullen chętnie przystanie na taką możliwość.

Porucznik ma na swoich usługach kilkunastu zbirów i z pewnością skorzystałby z ich pomocy, gdyby ktoś zdobył dowody na jego wiązki z mrocznymi kultami. Do sekty należy ponadto dwóch policjantów – porucznik rozkazał im śledzić drużynę, zanim zadzwonił do bohaterów z prośbą o pomoc.

Guy podejrzewał wprawdzie Moore’a, jednak jego śledztwo wskazywało, że to porucznik jest głową sekty. Posiada kilka dowodów na istnienie kultu (wystarczające, by zainteresować nimi jakąś wpływową osobistość albo przedstawicieli agencji zwalczającej wrogów ludzkości), jednak zdecydował się zaryzykować i zagrać *va banque*. Licząc na to, że

O’Cullen się zdradzi, przekazał mu kopie materiałów i poprosił o pomoc. Wkrótce potem dowody zostały zniszczone, zaś w mieszkaniu Lance’a wybuchła bomba – Guy odniósł ciężkie rany, jednak udało mu się przeżyć.

Teraz prosi bohaterów o pomoc. Wszystkie materiały, które zgromadził przeciw Moore’owi oraz nagrania z rozmowy z O’Cullem (gdy przekazywał mu kopie), powierzył swojej przyjaciółce Annie, barmance z Dwugłowego Smoka, knajpy znajdującej się nieopodal portu kosmicznego. Liczy, że grupa skontaktuje się z nią, zabierze dowody oraz samą Annie i przekaże je komuś, kto będzie w stanie zrobić z nich dobry użytek – najlepiej komuś wpływowemu albo organizacji zwalczającej mroczne kultury. Guy zdaje sobie sprawę, że prędzej czy później policja przypuści szturm, ma jednak nadzieję, że grupie uda się wcześniej uzyskać pomoc. Sądzi, że będzie w stanie bronić się jeszcze kilkanaście godzin.

3. WYŚCIG Z CZASEM

Następnie Guy zażąda kontaktu z prasą, transportu powietrznego oraz oczyszczenia terenu z jednostek policyjnych. Da policji dwanaście godzin na załatwienie wszystkich formalności. O’Cullen nie będzie przepyttywał bohaterów – od razu podejrzewa ich o współpracę z Lancem, dlatego wyśle tropem postaci parę policjantów i wezwie na pomoc resztę swoich pomagierów. Liczy, że grupa doprowadzi jego ludzi do osoby przechowującej dowody i w ten sposób rozwiąże problem.

Bohaterów czeka pościg – gliniarze są świetnymi kierowcami (k10 w Prowadzeniu)

i bardzo dobrze znają okolicę. Jeśli nie uda się ich zgubić, prawdopodobnie cała scena zakończy się strzelaniną w porcie kosmicznym. Annie doskonale zdaje sobie sprawę z zagrożenia, dlatego w razie potrzeby wesprze grupę. Jest niezłym strzelcem (k8 w Strzelaniu), a jej paskudnie wyglądająca strzelba na pewno zrobi nieco zamieszania w szeregach zbirów O’Cullena.

Rozwiązaniem części problemów byłoby pochwycenie jednego z gliniarzy żywcem – reszta bandziorów nic nie wie na temat mrocznego kultu, może jedynie wskazać któregoś z policjantów jako szantażystę, który wymusił

pomoc, grożąc więzieniem. Gliniarze O'Cullena, choć są jedynie pionkami, mogą wskazać porucznika jako wysoko postawionego kapłana oraz potwierdzić, że Moore jest członkiem kultu. Ich zeznania, wsparte dowodami zebranymi przez Lance'a powinny wystarczyć, by kontakt bohaterów zdecydował

się pomóc. W przeciwnym wypadku dużo zależy od zachowania samych postaci. Przekonanie sprzymierzeńca do szybkich działań będzie wymagać długich minut rozmowy, kilku celych argumentów i obietnicy odwzajemnienia przysługi.

4. FINAL

O'Cullen nie jest człowiekiem, który podda się bez walki. Gdy bohaterom uda się uzyskać pomoc sprzymierzeńca, na pewno spróbuje porwać policyjny motocykl i uciec – od postaci zależy, czy mu się to uda, choć po kilkunastu minutach do pościgu przyłączy się powietrzne jednostki policji i porucznik zostanie niemal na pewno pochwycony. Żle rozegrany finał (np. zbyt szybkie ujawnienie swoich zamiarów) może zachęcić porucznika do zagrania *va banque* – rozkaże swoim ludziom zlikwidować Lance'a oraz samą drużynę, twierdząc, że są w zmoiwie z porywaczem (co nie będzie do końca nieprawdą). Jeśli grupie nie uda się zdobyć dowodów potwierdzających słowa Guya lub nie zdecyduje się mu pomóc, Lance spróbuje uciec razem z zakładnikiem. Po około dobie oczekiwania, wyjdzie na dach magazynu, trzymając broń przy skroni Moore'a. Obaj będą opasani blozkami materiału wybuchowego. Gdy tylko Lance wyjdzie z budynku, bohaterowie lub policja będą mogli spróbować go wyeliminować. Około 220 metrów od budynku, w którym przetrzymywał swojego zakładnika, znajdują się ruiny starej elektrociepłowni. Zdolny snajper może spróbować zastrzelić porywacza z komina – jednak podmuchy wiatru, kiepska widoczność i sama odległość znacznie utrudnią trafienie (-6 do testu Strzelania). W przypadku porażki Lan-

ce natychmiast zastrzeli zakładnika i spróbuje uciec – zbiec na dół klatką przeciwpożarową, a następnie ukryć się w kanałach. Jeśli zostanie ranny, zdetonuje materiał wybuchowy, zabijając siebie i Moore'a.

Istnieje szansa, że bohaterowie będą starali się pomóc Lance'owi, lecz zajmie im to zbyt wiele czasu lub będą zwozić Guy'a, kupić czas na organizację akcji odbicia zakładnika. O'Cullen będzie starał się uzyskać pomoc jakiegoś psionika, który byłby w stanie sparaliżować porywacza lub wpłynąć na niego mentalnie. Jeśli wydarzenia przybiorą taki obrót, Lance trafi do aresztu, jednak nie dożyje rozprawy – kilka dni później zostanie znaleziony martwy, powieszony na linie zrobionej z prześcieradła. Oczywiście, oficjalnie przyjęta zostanie wersja o samobójstwie porywacza.

O'Cullen



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

Umiejętności: Odwaga k6, Prowadzenie k8, Przekonywanie k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k10, Walka k8

Charyzma: 0 **Tempo:** 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 9 (4)

Przewagi: Błyskawiczny refleks, Czujny, Oburęczny, Podwójne uderzenie

Zawady: Arogancki, mściwy

Sprzęt: Dwie armaty plazmowe, pistolet plazmowy, pancerz zwiadowcy, cztery standardowe baterie, standardowa tarcza energetyczna.

Gliniarze

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

Umiejętności: Odwaga k6, Prowadzenie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k6

Charyzma: 0 **Tempo:** 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 13 (8) **Przewagi:** brak **Zawady:** różne

Sprzęt: Pistolet plazmowy, lekki pancerz taktyczny, pałka policyjna, cztery standardowe baterie, standardowa tarcza energetyczna.

Zbiry

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

Umiejętności: Odwaga k4, Prowadzenie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k8

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

Przewagi: brak

Zawady: różne

Sprzęt: Pistolet (statystyki Glocka) plus dwa zapasowe magazynki, bejzbol (statystyki pałki policyjnej).