NEMEZIS

Wakacje marzeń

Autor: Andrzej „Enc" Stój, grafiki Jakub Bartoszewicz, Anthony Cournoyer, Richard Pollard. Some pics belongs to OtherWorld Creations, Inc. i Skortched Urf' Studios. Photo courtesy PDPhoto.org

Scenariusz był dostępny na serwisie polter.pl POLTERGEIST POLTER.PL

1. Wprowadzenie

Arentis to wyspa położona w południowo-zachodniej części Cor, będąca od lat słynnym kurortem wypoczynkowym, zwłaszcza dla osób preferujących „odpoczynek z adrenaliną". Samo umiejscowienie Arentis (tzn. na planecie bezpośrednio zagrożonej atakiem *Hordy*) sprawia, że całe setki turystów decyduje się spędzić właśnie tu czas przeznaczony na odpoczynek. Większość nie wychyla nosa z hotelu, stawiając pływanie, opalanie się i zabawę na przyjęciach nad polowaniami, na które z kolei decydują się tylko nieliczni. Nic w tymw dziwnego – problemem jest nie tylko organizacja wyprawy „łowieckiej", znalezienie chętnych do wzięcia w niej udziału oraz samo przeżycie na zainfekowanej przez stwory *Hordy* ziemi, ale również uzyskanie zgody wojska, co bez szerokich pleców i solidnych łapówek okazuje się być niemożliwe. Mimo wszystko, brązowa opalenizna, z jaką wracają wypoczywający tu ludzie, w połączeniu z nazwą wyspy i opowieściami o rzekomym niebezpieczeństwie, na jakie narażone są osoby, które choć na chwilę postawią stopę na Cor wystarczają, by zaimponować znajomym.

Generalnie Arentis nie ma do zaoferowania zbyt wiele – w południowej części wyspy znajdują się jedynie dwa hotele, lądowisko promów kosmicznych, ogrodzona plaża oraz kilkadziesiąt budynków zamieszkałych przez obsługę i właścicieli kurortu. Jedyna istniejąca tu droga prowadzi na północ, do posiadłości niejakiego Johna H. Ypsena, niezwykle bogatego i ekscentrycznego biznesmena, który lata temu mieszkał na Ash. Przeniósł się na Cor wkrótce po ataku *Hordy*, z niewiadomego publice powodu. Nieliczni wiedzą, że uczynił to z dwóch niezależnych względem siebie powodów. Pierwszym byli płatni mordercy, w regularnych odstępach czasu starający się pozbawić go życia (John był wysoko postawionym oficjelem Syndykatu, z frakcji, która w ostatnich latach została niemal całkowicie wyeliminowana przez młodsze pokolenie). Drugim okazały się prywatne przekonania Ypsena, konkretnie jego sympatia względem kultystów rozmaitych sekt, oddających cześć przebudzonym przez ludzi bogom

(sam był arcykapłanem jednego z mniejszych, poświęconych Pożeraczowi Światów obrządków). Mając możliwość wycofać się z życia publicznego, jednocześnie przenosząc się na planetę wybraną przez Pana Hordy, nie zastanawiał się długo.

Nie był jednak aż tak obłąkany, by pchać się na front, dlatego też kupił posiadłość we względnie bezpiecznym regionie Cor. Niezależnie od sympatii względem Pożeracza, wolał trzymać się jak najdalej od jego kreatur, niszczących kolejne ludzkie osiedla i miasta. *Horda* nie dzieli ludzi zależnie od ich wyzwania – zjada wszystkich.

Krajobraz poza posiadłością i ośrodkiem wypoczynkowym można określić jednym słowem: dżungla. Arentis, na którą składają się trzy względnie strome szczyty oraz dwa płaskie kawałki terenu (na jednym z nich znajduje się ośrodek, na drugim posiadłość Ypsena), jest porośnięte gęstym lasem tropikalnym, nieznacznie różniącym się od „naturalnego"–brak w nim drapieżników, mogących zagrozić turystom. W dżungli znajduje się kilkadziesiąt stacji ratunkowych, zbudowanych na wypadek, gdyby jakiś odważniejszy turysta zgubił się w lesie. Wbrew pozorom zdarza się to dość często – północny kraniec wyspy jest oddalony od południowego o około jedenaście kilometrów, zaś w wschodni od zachodniego o siedem. Brak ryzyka zostania zjedzonym nie oznacza automatycznie braku ryzyka – zagubiony zawsze może umrzeć z pragnienia (nie miało to jednak miejsca jeszcze nigdy).

Niewiele konkretnego powiedzieć o osobie Felixa Firtha, jednak z całą pewnością nie był człowiekiem, któremu brakowało ikry, zdecydowania lub determinacji. Wychowywał się na ulicach jednego z wielu miast Ash, jakie po uszkodzeniu terraformerów czekało wymarcie, nie miał więc zbyt wiele czasu na dzieciństwo, marzenia, ani cokolwiek innego poza ogólnie pojętą walką. Najpierw walczył o przywództwo w swoim gangu, potem zabijał wskazane mu przez Syndykat osoby, zaś jeszcze później, gdy w organizacji nastąpił rozłam, polował na wszystkich, którzy byli warci zachodu. Kariera łowcy nagród nie wróży przyszłości usłanej różami, dlatego też Felix ciągle szukał okazji, która pozwoliłaby mu się ustawić na lata.

Taką okazją okazał się John H. Ypsen, którego Firth znał z czasów, gdy obaj znajdowali się w czarnorynkowej branży. Obaj panowie stali wówczas po przeciwnych stronach barykady – ewentualna akcja skierowana przeciw Ypsenowi byłaby więc dla Felixa podwójnie zyskowna. Ypsen znany był w swoim czasie z niechęci względem cyfrowych form majątku – wolał ujrzeć dodatkową sztabkę złota w swym sejfie, niż kolejne zero na jednym z licznych posiadanych kont. Logicznym było więc, iż posiadłość na Arentis musiała skrywać sekretne pomieszczenie, w którym John ukrył resztę posiadanych pieniędzy. Felix postanowił uwolnić Ypsena od tego ciężaru – stworzył plan akcji ataku na wyspę, zgromadził potrzebny sprzęt i zaczął gromadzić zespół fachowców, odpowiednich do takiego zadania.

Nie przewidział tylko jednego – Ypsen żył na oparach paliwa, cały jego majątek skurczył się do zastraszająco małych rozmiarów. W tym momencie ten fakt wydaje się być jednak nieistotny.

Plan Firtha wydaje się być bardzo prosty – zamierza wpuścić na wyspę kilkanaście pochwyconych wcześniej bestii *Hordy*, zaś w chwili, gdy te ujawnią się przebywającym na Arentis turystom sfabrykować akcję ratunkową, przedostać się do posiadłości Ypsena i ograbić go z reszty majątku, eliminując wszystkich świadków jacy mogliby naprowadzić armię na ślad swej grupy. W celu minimalizacji ryzyka na pojawienie się prawdziwego wojska Felix kilka tygodni wcześniej wysłał na Arentis swą kochankę, Daisy Dinn, której zadaniem jest zniszczenie wszelkich urządzeń komunikacyjnych oraz sabotaż napędu promów, jakie w momencie rozpoczęcia akcji będą znajdować się na lądowisku. Obecność Daisy trzyma w tajemnicy przed resztą – ma być jego kartą atutową w przypadku zdrady.

Realizacja tego planu wymaga spełnienia tylko kilku warunków – posiadania odpowiedniego sprzętu i fachowców (lądownika, wyposażenia żołnierzy, szybkiego środku transportu lądowego, nieznacznej ilości materiałów wybuchowych i osoby zdolnej zrobić z nich pożytek w wypadku, gdyby John H. Ypsen nie zechciał otworzyć sejfu z własnej woli), odrobiny odwagi oraz woli by zacząć całą akcję. Na pierwszy rzut oka ryzyko jest minimalne – jedynym problemem mogłaby okazać się obecność prawdziwego wojska. W rzeczywistości plan ten posiada jeszcze trzy inne słabe punkty. Pierwszym z nich jest fizyczny brak pieniędzy w posiadłości Ypsena – oczywiście, w domu wciąż pozostało sporo wartościowych przedmiotów, jednak to stanowczo zbyt mało, by pokryć koszty organizacji całej akcji. Ponadto Firth zakłada, że bestie *Hordy* będą stanowić jedynie niewielkie zagrożenie (niestety, brak wiedzy na temat tych istot sprawił, iż na Arentis wypuści wyjątkowo wredny gatunek, z rodzaju szybko rozmnażających się i mutujących w bardziej groźną postać), dodatkowo nie dostrzega problemów, jakie mogą stanowić turyści.

Problem w tym, że pośród gości hotelowych znajdują się postacie graczy.

2. Streszczenie

Przygoda rozpoczyna się w nocy, podczas które wpuszczone na wyspę przez ludzi Firtha stwory *Hordy* zaatakują hotel – bohaterowie graczy, aktualnie marnujący czas na Arentis okazują się być jednymi z nielicznych osób, które są w stanie się bronić i prawdopodobnie to oni powstrzymają atak. Wkrótce po potyczce większość przebywających w ośrodku ludzi zgromadzi się w sali bankietowej na swoistej naradzie, zanim jednak zostaną podjęte jakiekolwiek decyzje pojawi się grupa najemników Firtha, udająca wojsko. Żołnierze podzielą się na dwie grupy – pierwsza z nich przesiądzie się na trzy łaziki terenowe i uda w stronę posiadłości Ypsena, podczas gdy reszta będzie starała się zaprowadzić porządek. Kilka godzin później nastąpi kolejny atak potworów *Hordy* – tym razem zaatakuje nie kilka a kilkadziesiąt bestii, na których widok najemnicy zostawią turystów samym sobie i spróbują uciec do lądownika. Próba uruchomienia promu zakończy się fiaskiem – Firth przewidując taki rozwój wypadków, zablokował stery pojazdu (bez posiadanych przezeń kart kodowych uruchomienie maszyny jest niemożliwe). Atak kończy się masakrą najemników oraz śmiercią części turystów (liczba zabitych zależy jednak w dużej mierze od działań bohaterów). Przesłuchując „żołnierzy", którym udało się przeżyć bohaterowie będą w stanie poznać cel akcji Felixa. Niezależnie od chęci pomocy mieszkańcom hotelu, będą zmuszeni skonfrontować się z Firthem by odebrać mu karty kodowe potrzebne do uruchomienia lądownika.

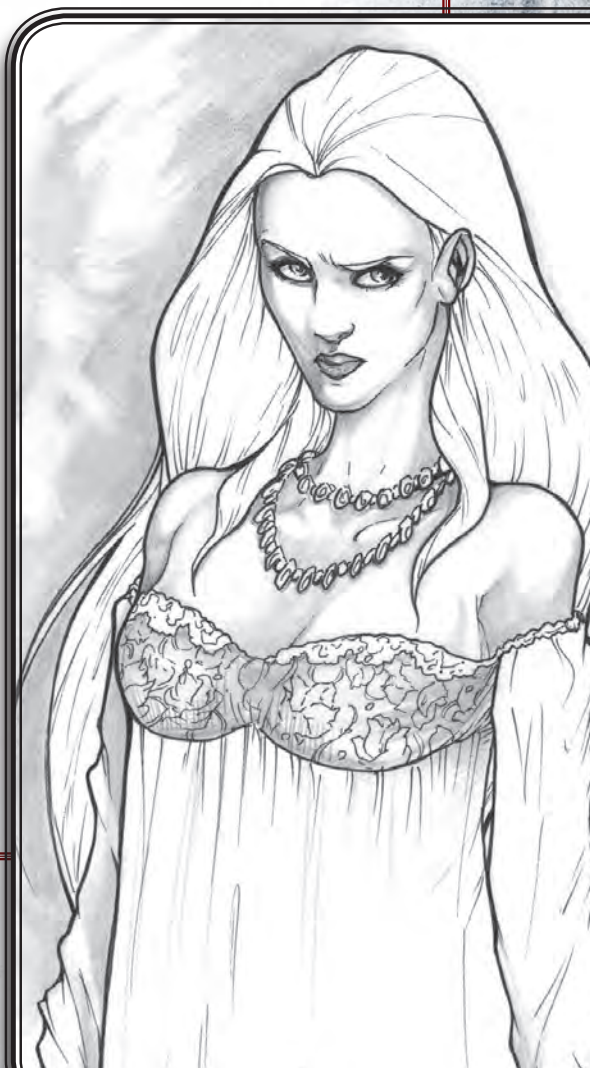
Po zgromadzeniu potrzebnego sprzętu bohaterowie, w towarzystwie kilku postaci tła, wyruszają w kierunku posiadłości Ypsena. W drodze napotykają problem w postaci zmutowanej, dwutonowej wersji potwora z gatunku tych, z którymi walczyli już dwukrotnie. Bohaterów czeka szaleńczy pościg – desperacka ucieczka nierówną drogą, omijanie powalonych drzew, unikanie nisko wiszących konarów oraz, co najważniejsze, próba unieszkodliwienia monstrum. Najprawdopodobniej uda się im wydostać z opresji bez większych obrażeń, choć łazik, którym jechali może zostać zniszczony. Szczęśliwie, podczas pieszej wędrówki przez dżunglę grupa nie napotka kolejnych bestii *Hordy*.

W tym czasie Firth dotrze do posiadłości, unieszkodliwi opór w postaci czwórki podstarzałych ochroniarzy, po czym rozpocznie przesłuchanie Johna, jak na złość upierającego się przy tym, że nie posiada żadnego majątku. Długie godziny, jakie zajmie przeszukiwanie willi zaowocuje co prawda odkryciem jednego sekretnego pomieszczenia, jednak w środku, zamiast złota, najemnicy Felixa znajdą ołtarz poświęcony Wijowi Pustki oraz kilkanaście poświęconych mu ksiąg. Torturowanie Ypsena doprowadzi w końcu do śmierci starca, jednak nim jego dusza zostanie strącona w otchłanie piekielne, John wypowie klątwę – jedyne znane mu zaklęcie czarnej magii – jaka przywoła do posiadłości całe plugastwo *Hordy*, jakie znajduje się w tej chwili na Arentis. Felix mimo, iż nie uwierzy w skuteczność tej klątwy, rozkaże zabrać co cenniejsze przedmioty... na wszelki wypadek. Oczywiście, najemnicy, którym obiecano grube pieniądze będą mieli poważne wątpliwości odnośnie wielkości swoich pensji – rozpocznie się kłótnia, która jednak nie zdąży przerodzić się w strzelaninę. Na przeszkodzie staną dwa wydarzenia.

Pierwszym będzie przybycie bohaterów, drugim nadciągnięcie prawdziwej hordy mniejszych i większych bestii, sprowadzonych do posiadłości mocą zaklęcia wypowiedzianego przez Ypsena. Cele Felixa i bohaterów okażą się być wówczas jednakowe – przedostać się na dach budynku, uruchomić znajdujący się tam helikopter, po czym uciec z wyspy na pokładzie lądownika, oczywiście odblokowując wcześniej stery przy pomocy kart kodowych. Zupełnie inny, choć bardziej wyrazisty jest cel plugawych stworów *Hordy* – chcą po prostu zjeść wszystkie dwunogi. To, jaki będzie finał scenariusza oraz która ze stron osiągnie swe zamiary, zależy tylko od pomysłowości, sprytu i szczęścia graczy.

3. Przebieg scenariusza

Poniżej znajduje się opis fabuły „Wakacji marzeń", w ujęciu wydarzeń, które najprawdopodobniej będą miały miejsce. Bohaterowie mogą wyjść poza ten schemat – w takim wypadku warto zastanowić się nad tym, jak czyny postaci wpłyną na kolejne sceny. Akapit zatytułowany „*Modyfikacje scenariusza*", znajdujący się w dalszej części tekstu może się w takim wypadku okazać dużą pomocą.



Widoki na przyszłość

Prowadzenie scenariusza najlepiej rozpocząć od pokazania bohaterom kawałeczka kobiecej nogi. Opalona na brąz łydka wypełnia dolną połowę kadru, na górnej postacie widzą niesamowicie błękitne niebo, po którym leniwie przesuwają się białe, pierzaste obłoki. Widok w okularze powoli się oddala. Gracze widzą szczupłą kostkę, pomalowane na złoto paznokcie stopy, długie udo, zaś w końcu – całą postać platynowej blondynki o azjatyckich rysach twarzy, dużych, niebieskich oczach, drobnym nosku, pełnych, krwistoczerwonych ustach, idealnie ukształtowanej sylwetce i biuście, za który oddałby życie niejeden mężczyzna. Dziewczyna uśmiecha się szelmowsko w kierunku bohaterów pokazując, iż wie, że jest obserwowana i nie przejmuje się tym ani trochę.

Postacie graczy, stojące na tarasie luksusowego hotelu, głównego budynku kompleksu wypoczynkowego „Arentis" zostały właśnie nakryte jako podglądacze.

Właśnie mija kolejny upalny dzień. Blisko dwa tuziny turystów odpoczywa na plaży – jedni, jak panna Daisy Dinn, którą podglądali bohaterowie, drudzy pływają w ciepłych wodach oceanu Cor. Grupka nastolatków gra w piłkę plażową, kilku starszych mężczyzn ubranych w identyczne, białe szorty, kremowe koszulki polo i słomkowe kapelusze gra w karty, przekrzykując się nawzajem. Krótko mówiąc – sielanka.

Panna Daisy

Daisy Dinn cieszy się wielką popularnością wśród męskiej części populacji Arentis i chorobliwą zazdrością tutejszych kobiet. Mieszka tu od mniej więcej pięciu tygodni. Powszechnie uważa się za fotoreporterkę z Ash, która przybyła na Arentis by zrobić reportaż o hotelu, ośrodku oraz samej wyspie. Co kilka dni wybiera się na piesze wędrówki w głąb wyspy – zabiera na nie sprzęt fotograficzny, dlatego też nikt nie wątpi w tą przykrywkę (w rzeczywistości opuszcza hotel by skontaktować się z Firthem – w dżungli ma ukryty komunikator dalekiego zasięgu).

Pierwsza scena „*Wakacji marzeń*" ma za zadanie wprowadzić bohaterów w jak najbardziej leniwy nastrój. Gracze z pewnością wiedzą, że już wkrótce zacznie się horror (nie bez powodu akcja przygody jest umiejscowiona na Cor), jednak na tą chwilę powinni mieć okazję nacieszyć oczy słońcem, roześmianymi ludźmi, widokiem spokojnego oceanu, poczuć smak doskonałych drinków i egzotycznych, przygotowanych z niezwykłym kunsztem potraw. Bohaterowie nie muszą się ograniczać do roli biernych obserwatorów. Grupa roześmianych dzieciaków może porwać ich do gry – mecz piłki plażowej świetnie wprowadzi graczy w błogi nastrój wakacji. Mimo iż postacie znajdują się na planecie atakowanej przez *Hordę*, nic nie wskazuje na to, że grozi im jakiekolwiek niebezpieczeństwo. Rzecz jasna sytuacja zmieni się bardzo szybko.

Przyjęcie

Na wieczór (zapowiadający się jako wyjątkowo ciepły i przyjemny) zaplanowano organizację przyjęcia. Obsługa całe popołudnie będzie uwijać się przy przenoszeniu stolików, rozkładaniu parasoli, rozwieszaniu ozdób oraz przygotowywaniu posiłków dla gości. Impreza będzie się odbywać poza ośrodkiem – chętni, prócz przepysznych porcji mięsa z grilla i tańców będą mogli pobawić się w specjalnie oświetlonym na potrzeby zabawy basenie. Nic nie zapowiada kłopotów, dlatego jedynym rozkazem jaki otrzyma ochrona będzie „dobrze się bawić".

Ochrona

Nad bezpieczeństwem gości hotelowych czuwa pięć osób. Szefem ochrony jest Martin Lancaster. Ma pod swoimi rozkazami czwórkę przeciętnie wytrenowanych ludzi (o charakterystykach najemników Felixa Firtha), przy czym jeden z nich zwykle przesiaduje w pomieszczeniu kontrolnym, obserwując ekrany monitorów połączonych z dwudziestoma siedmioma kamerami, rozsianymi po całym kompleksie. Nie przykłada się jednak do tego zadania zbyt solidnie, umożliwiając Daisy uszkodzenie kamery obserwującej lądowisko i zniszczenie komunikatora dalekiego zasięgu. Jedynym uzbrojeniem, jakie posiadają są pistolety plazmowe.

Impreza rozpocznie się wyjątkowo hucznie – pokazem sprowadzonych z Ash fajerwerków, które rozświetlą niebo nad hotelem wszystkimi barwami tęczy (jednocześnie przyciągną plugawe bestie *Hordy*). Nastolatki zaczną tańczyć, dzieci pływać w basenie, zaś dorośli oraz starsi podzielą się na mniejsze grupki, po czym zaczną zajmować się swym zwykłym zajęciem – opowiadaniem o swojej pracy, narzekaniem na życiowe problemy i chwaleniem odniesionymi sukcesami. Tu i ówdzie skryje się w kącie jakaś oczarowana sobą parka, przy barze zasiądzie kilku samotnych facetów i zacznie topić smutki w podrasowanym wódką martini (wstrząśniętym, nie mieszanym).

W czasie, gdy wszyscy będą się bawić Daisy przemknie się do lądowiska i uszkodzi komunikator dalekiego zasięgu – jedyne urządzenie, dzięki któremu ludzie znajdujący się na Arentis mogą wezwać pomoc. W przypadku, gdy zostanie nakryta przez jednego z bohaterów, będzie się tłumaczyła, że męczą ją takie przyjęcia (zażartuje z kilku starszych biznesmenów, którzy założyli się o grube pieniądze – ten, który zaciągnie ją do łóżka ma zgarnąć niezłą sumkę). Przyparta do muru obejmie przesłuchującą ją postać, po czym wyzna, iż miała nadzieję, że bohater za nią pójdzie, po czym namiętnie go pocałuje i ucieknie, zostawiając skamieniałego ze zdumienia mężczyznę sam na sam z jego domysłami.

Nieproszeni goście

Na wielu imprezach pojawiają się goście, których nikt nie zna i nikt nie zapraszał. Błyski fajerwerków, zapach pieczonego mięsa, brzmienie najnowszych hitów dyskotek i krzyki roześmianych dzieci tym razem przyciągnęły coś wrednego. Przyciągnęły *Hordę*.

Kilka godzin po rozpoczęciu imprezy księżyc zniknie za gęstymi, burzowymi chmurami. Zerwie się gwałtowny wiatr, który złamie jeden lub dwa parasole i wywróci plastikowy stolik z drinkami. Gdy spadną pierwsze krople deszczu, zirytowany tłum ruszy w stronę sali balowej hotelu. Chwilę później runie na nich stado rozszalałych, wyjących potworów. Niewielka grupka plugawych i bluźnierczych bestii – pełzaczy – zaatakuje ludzi, gryząc, drapiąc i połykając tych, których uda się im pochwycić w ociekające śliną szczęki. Potwory, choć niegroźne nawet dla świeżo upieczonych rekrutów, w starciu z nieuzbrojonymi turystami urastają do rangi bogów śmierci. W miejscu śmiechów pojawią się krzyki umierających.

Pełzacze (1 na każdą postać na przyjęciu, 2 na Figurę)

Bohaterowie powinni działać bez zastanowienia – są jedynymi osobami w całym ośrodku, które posiadają broń i są w stanie z niej korzystać. Walka z pełzaczami to walka z czasem – potworów co prawda nie jest zbyt dużo, jednak z każdą sekundą liczba gości hotelowych pozostających przy życiu spada. Jeśli nie załatwią plugastwa *Hordy* szybko, może nie być kogo ratować. Podczas opisywania tej sceny prowadzący nie może pozwolić sobie na łagodność (chyba, że jeden lub więcej członków drużyny to wrażliwe osoby, którym drastyczne opisy mogą popsuć przyjemność z gry) – potwory atakują, zabijają i pożerają mieszkańców hotelu, nie robiąc sobie nic z tego, iż kilka metrów dalej istoty im podobne giną z broni plazmowej ludzi. Jedyny cel, jaki przed sobą widzą, to *pożeranie* jak największej liczby dwunogów.

Hotel atakuje bliżej niesprecyzowana liczba pełzaczy. Dla potrzeby sceny wystarczy ich tuzin – ważne, by gracze zrozumieli, że jest to zapewne tylko mała część stada kryjącego się w dżungli. To, ilu cywilów zginie podczas ataku, zależy wyłącznie od bohaterów, choć niemal pewne jest, że śmierć poniesie minimum kilku.

Teren ośrodka po pozbyciu się pełzaczy przypomina raczej front wojny z *Hordą*, niż taras luksusowego ośrodku wypoczynkowego. Wszędzie walają się ciała ludzi i trupy bestii. Mięso, krew, ślina i flaki są tak śliskie, że przedostanie się na teren lądowiska graniczy z cudem. Postacie wespół z obsługą hotelu oraz kilkoma odważniejszymi gośćmi (wśród nich będzie oczywiście Daisy Dinn) uspokajają pozostałych – opatrują rannych, podają wszystkim środki uspokajające i nasenne, po czym nakazują pozostać w sali balowej lub przenieść się do własnych pokoi. Próba skorzystania z komunikatora dalekiego zasięgu zakończy się porażką – kontakt zostaje nawiązany przez moment, po czym urządzenie pada. Już pobieżne badanie komunikatora pozwala stwierdzić, że został uszkodzony podczas ataku *Hordy*. Jeśli jednak któryś z bohaterów lub postaci tła zda test Wiedzy Ogólnej lub Reperowania (oba na -2) może odkryć, iż urządzenie zostało zniszczone celowo przez człowieka. Naprawa komunikatora będzie bardzo trudna i zajmie co najmniej kilka godzin (Reperowanie -4, k6+2 godziny).

Opanowanie sytuacji będzie niezwykle trudne. Część gości wpadła w panikę, kilku odważniejszych (po wypiciu kilku drinków) mężczyzn grozi właścicielowi ośrodka śmiercią, zaś z chwilą, gdy okaże się, iż komunikator został zniszczony, co oznacza, że ewakuacja nastąpi najwcześniej z chwilą przybycia promu z transportem kolejnych turystów, znikną resztki nadziei. Uspokoić ludzi i zmu-

sić ich do posłuszeństwa może jedynie wyjątkowo charyzmatyczna osoba (wymaga to przejścia testu Perswazji – turyści są **Nieprzychylni** lub Zastraszania -2).

Nadciąga kawaleria!

Wraz z nadejściem świtu w sercach ludzi pojawia się nadzieja na pozytywne zakończenie całej historii – oto nadciąga kawaleria! Wojskowy prom osiada w tumanach piachu na hotelowym lądowisku. Z tyłu zostaje wysunięta rampa, po której schodzą żołnierze, odziani w ciemnozielone zbroje. Chwilę później z wnętrza lądownika wyjeżdżają trzy łaziki (samochody terenowych o czysto szkieletowej karoserii, przeznaczonej do przewozu 5-6 osób). Pojazdy te kierują się w stronę hotelu, podczas gdy piechota – w liczbie około trzech dziesiątek – pozostaje przy lądowniku.

Dowódcą żołnierzy jest oczywiście Felix Firth (przedstawia się prawdziwym imieniem i nazwiskiem, dodając jedynie skromne „porucznik"). Zachowuje się pewnie, sprawia wrażenie kontrolującego sytuację. Swoim ludziom nakazuje zabezpieczyć teren (co żołnierze rozumieją jako rozstawienie się na terenie lądowiska oraz drodze pomiędzy nim a budynkiem hotelu), po czym prosi „szefostwo" hotelu na chwilę rozmowy. W kilku słowach wyjaśnia, iż armii udało się odebrać urywek sygnału mówiącego o ataku *Hordy*. Gdy tylko udało się namierzyć źródło tej wiadomości, dowództwo podjęło decyzję o wysłaniu na Arentis oddziału ewakuacyjnego. Plan działania jest prosty – na barkach bohaterów pozostawia przygotowanie ewakuacji i obronę samego hotelu w wypadku ataku potworów. On, wraz z kilkoma żołnierzami zamierza ruszyć dwoma łazikami do znaj-

dującej się w północnej części wyspy willi i zabrać stamtąd wszystkich jej mieszkańców. Gdy wróci, prom, z gośćmi i obsługą hotelu oraz przywiezionymi z posiadłości ludźmi wystartuje w kierunku Ash.

Felix wysłucha wszelkich sugestii dotyczących swego planu, jednak nie zaakceptuje żadnej, tłumacząc się wojskowymi procedurami (zabraniającymi ryzykować życiem cywilów). Sprzeciwi się zwłaszcza pomysłom dotyczącym możliwego udziału bohaterów w wyprawie do willi.

Kilkanaście minut później wraz ze swoim zastępcą (Howardem Youth) oraz trzema innymi żołnierzami ruszy drogą na północ. Zabierze dwa większe łaziki (trzeci pozostawi „na wszelki wypadek", co w rzeczywistości oznacza dla Daisy Dinn ewentualną drogę ratunku w przypadku ataku plugastwa *Hordy* i śmierci wynajętych najemników).

Tchórze w armii?

Sytuacja powoli się uspokaja. Ludzie, pokrzepieni obecnością żołnierzy, zaczynają pakować swoje rzeczy i przygotowywać się do ewakuacji. Jedynie ci, którzy stracili podczas ataku swoich bliskich oraz właściciel hotelu wydają się być prawdziwie załamani obecną sytuacją. Kilku bardziej odważnych zacznie rozmowę z żołnierzami. Po chwili przekonują się, iż wojskowi nie tylko nie mają ochoty rozmawiać z turystami, co odnoszą się do nich niemal z wrogością – zrzucą to jednak na karb złości wywołanej koniecznością przerwania urlopu. Ogólnie rzecz biorąc tylko bohaterowie będą czuć, iż *coś* jest nie w porządku.

Po jakimś czasie bohaterowie powinni zacząć sobie uświadamiać pewne dziwne fakty związane zarówno z atakiem, jak i samą akcją ewakuacyjną. Przejście testu umiejętności Wiedza (Strategia) lub Spostrzegawczości (-2) pozwoli dostrzec różnice w wyposażeniu i uzbrojeniu marines. Spytani stwierdzą, że faktycznie, są członkami różnych oddziałów, wynika to jednak z konieczności szybkiego zgromadzenia większych sił, co było w konkretnej chwili dość trudne. Jest to bardzo naciągana odpowiedź – na drugiej półkuli stacjonuje co najmniej pół miliona żołnierzy. Pytając ich o placówkę, z której zostali wysłani, podają dwie sprzeczne odpowiedzi. Część twierdzi, iż zostali wysłani ze stacji kosmicznej „Laguna" (stosowne oznaczenia znajdują się na promie), podczas gdy inni wymieniają nazwę bazy „Cider". Po kilku minutach ustalają wspólną wersję – część załogi wyruszyła z „Laguny" do bazy „Cider", by stamtąd polecieć na ratunek gościom Arentis.

Dodatkowym argumentem „przeciw" żołnierzom jest ich wiedza (a raczej jej brak) na temat armii i wojskowości. Przysłuchując się rozmowom rzekomych marines bohaterowie mogą stwierdzić, iż większość z nich jest mocno wystraszona. Strasznie to dziwne, skoro blisko połowa oddziału nosi oznaczenia „Skorpionów", jednostki wyspecjalizowanej do walki z plugawymi monstrami *Hordy*. Udany test Spostrzegawczości pozwoli zyskać niemal pewność, że ludzie, którzy przybyli turystom na ratunek nie służą w wojsku i z prawdziwą armią mieli kontakt co najwyżej przypadkowy.

Jedyne, czego bohaterowie mogą być pewni to biegłość w korzystaniu z posiadanej broni żołnierzy Widać, że odbyli solidne przeszkolenie i niejeden raz walczyli, choć najprawdopodobniej nigdy nie mieli styczności z *Hordą*. Aż do teraz.

Horda kontratakuje

Wszyscy ludzi milkną, gdy z dżungli otaczającej ośrodek dają się słyszeć straszliwe piski i ryki. Chwilę później drzewa znajdujące się najbliżej ogrodzenia padną, zaś spomiędzy nich wynurzą się setki plugawych potworów *Hordy* – w większości pełzaczy, choć w ataku wezmą udział również większe i groźniejsze bestie. Fala bestii przeleje się przez słabe ogrodzenie, po czym ruszy do ataku na hotel i lądowisko.

W jednej chwili lufy kilkudziesięciu karabinków i działek pluną ogniem, siejąc zniszczenie i przerzedzając szeregi sług Pożeracza Światów. Operatorzy TDP zdziesiątkują napastników, jednak do żołnierzy dotrze ich wystarczająco wiele, by rozerwać na strzępy niemal wszystkich najemników.

Podczas, gdy większa część plugastwa będzie mordowała marines, spora grupa pełzaczy ruszy w kierunku hotelu, przyciągnięta doń smakowitą wonią strachu zgromadzonych wewnątrz ludzi. Bohaterów czeka ciężka przeprawa – co prawda dysponują silną bronią zasięgową, jednak wróg dysponuje tak wielką przewagą liczebną, iż z pewnością dojdzie do walki kontaktowej. Bitwa bez wątpienia będzie krwawa, istnieje jednak szansa przeżycia.

Potwory próbują się dostać do środka tylko z jednej strony, w większości przez główne drzwi – wystarczy więc bronić wejścia, by mieć pewność, iż wszystkim uda się przeżyć. Nie jest to jednak tak proste, jak by się mogło wydawać. Na miejsce każdego zabitego potwora pojawiają się dwa kolejne, klikając ostrymi szczypcami i sięgając zakończonymi haczykowatymi naroślami mackami ku bezbronnym ludziom. Ryki bestii mieszają się z krzykami przerażonych mężczyzn, piskami dzieci i wrzaskami oszalałych ze strachu kobiet. Krew, mięso i wnętrzności stworów wręcz zalewają całe pomieszczenie, przemieniając wspaniałą niegdyś salę balową w miejsce pracy rzeźnika. Gdy zacznie kończyć się amunicja, a wraz z nią nadzieje na zwycięstwo, bohaterowie zdadzą sobie sprawę z tego, iż wszystkie potwory są martwe. Bitwa została zakończona. Przeżyli.

Pełzacze: Wiele

Pobojowisko

Wygląd jeszcze do niedawna luksusowego ośrodka raczej nie będzie przyjemny. Całe pole, wliczając w to basen, korty, taras, lądowisko i plażę, usiane jest setkami trupów. Tu i ówdzie drga jeszcze pojedyncza macka, gdzieś spod zwałów trupów słychać jęki umierającego żołnierza. Pojedynczy, pozbawiony połowy kończyn pełzacz pożera głowę jednego z marines (chwilę później ginie, odstrzelony przez jednego z bohaterów lub postaci tła). Ocalały jedynie lądownik i łazik, oba pokryte posoką pełzaczy. Bohaterowie zapewne zdziwią się widząc podniesioną rampę promu – to znak, że choć jeden z żołnierzy zdołał przetrwać i zamknął luk lądownika od środka. Znaczy to również, iż pozostawił swoich towarzyszy w boju – zatem uczynił coś, co w normalnym wojsku jest karane śmiercią.

Tajemnice ujawnione

Tchórz prędzej czy później zdecyduje się opuścić prom. Nie posiada kart kodowych pozwalających odblokować stery, zresztą nawet gdyby posiadał, nijak by z nich nie skorzystał – nie potrafi pilotować tej maszyny. Na jego twarzy maluje się skrajne przerażenie. Wystarczy chwila rozmowy lub przypadkiem rzucona groźba (czyli zakończony sukcesem test Perswazji lub Zastraszania), by przekazał postaciom graczy prawdę na temat tożsamości Firtha oraz celu przybycia jego oddziału na Arentis. Najemnik spróbuje ukryć część planu dotyczącą losu gości i obsługi hotelu, jednak poddany „*delikatnej perswazji*" z pewnością powie wszystko, co wie.

Bohaterowie poznają tożsamość Felixa jako człowieka powiązanego z Syndykatem, o dość sporych długach. Zorganizował tą wyprawę – w co należy wliczyć również przechwycenie pełzaczy i wypuszczenie ich na Arentis – w celu kradzieży majątku zgromadzonego przez niejakiego Ypsena, ekscentrycznego bogacza mieszkającego w willi znajdującej się na północy wyspy. Najemnicy nie mieli pojęcia o tempie rozmnażania się i dojrzewania bestii. Według słów Firtha miało być ich „*niewiele*", być jedynie pretekstem do organizacji akcji ratowniczej. Niestety, Firth nie zamierzał zdradzać swojej tożsamości nikomu, dlatego też po zakończeniu całej akcji ludzie mieli zostać zabici, zaś sam kompleks wypoczynkowy wysadzony w powietrze.

Jeniec nie spodziewa się łaski, jednak sam z siebie podzieli się z postaciami pewnymi spostrzeżeniami – liczy, że te informacje pozwolą mu zachować życie. Sądzi, że jeśli tylko Felix natknie się na większe skupisko sił *Hordy*, opuści Arentis na pokładzie niewielkiego śmigłowca, jaki stoi na dachu posiadłości (dokładnie sfotografowanej przez satelitę wojskowego – zrobienie tych zdjęć wymagało naprawdę solidnych łapówek). Pojazd ten co prawda nie posiada zbyt wielkiego zasięgu, wystarczy jednak by przedostać się do najbliższego miasta archipelagu, zaś stamtąd gdziekolwiek – z sumą pieniędzy o wiele większą, niż zamierzał zyskać (w końcu nie musi płacić martwym najemnikom). Firth posiada przy sobie karty kodowe promu, dlatego nie musi się obawiać, że ktokolwiek opuści Arentis żywy.

Wydaje się, że jedynym sposobem na wyjście z opresji żywym to odebranie Firthowi kart kodowych lub ucieczka na pokładzie śmigłowca. Bohaterowie mają teoretycznie dość

czasu by dostać się do posiadłości przed ewentualną ucieczką Felixa – przeszukanie posiadłości i przeniesienie kosztowności z pewnością zajmie mu sporo czasu. Dodatkowo trzeba wliczyć w grę opóźnienie wynikające z oporu Ypsena i jego niechęć do ujawnienia skrytki z cennymi przedmiotami, zatem wystarczająco szybka akcja powinna mieć spore szanse powodzenia.

Doprowadzenie łazika do porządku to kwestia kilku chwil. O dziwo, gdy tylko postacie zakończą przesłuchiwać najemnika, do naprawiania pojazdu rzuci się Daisy Dinn. Widać wyraźnie, że dziewczyna wie naprawdę dużo na temat takich pojazdów (dodatkowo jest świetnym kierowcą, ale o tym postacie będą mogły przekonać się później). Zabranie potrzebnego sprzętu to kwestia kolejnego kwadransa – we wnętrzu promu i pośród trupów znajduje się wystarczająco dużo ekwipunku. Każdy bohater może uzbroić się w karabinek plazmowy i ochronić lekkim pancerzem taktycznym, lecz tylko dwaj mogą założyć cięższą wersję tej zbroi (tyle ocalało z ataku *Hordy*), zaś jeden zabrać TDP (pojedyncza sztuka tej broni nadaje się do użytku). Dodatkowo mogą zabrać tyle tarcz energetycznych (standardowych), baterii i nanodoców, ile im się podoba – jednak podobnie jak wcześniej, z militarnych tarcz mogą skorzystać wyłącznie osoby, które założą ciężkie pancerze taktyczne.

W łaziku jest miejsce dla pięciu osób (kierowcy, siedzącego obok niego pasażera oraz trzech osób siedzących z tyłu) – dość miejsca dla wszystkich, którzy chcą ruszyć w pościg (czyli dla Daisy i czwórki bohaterów). Zapytana o powód swoich chęci do wzięcia udziału w akcji, panna Dinn odpowie, iż woli ruszyć w zainfekowaną dżunglę razem z uzbrojonymi bohaterami, niż oczekiwać z bandą owiec na ratunek, który może nigdy nie nadejść. Zresztą, grupa potrzebuje dobrego kierowcy a Daisy jest kimś, kto prowadzi zdumiewająco dobrze.

Pościg

Droga początkowo przebiega bez problemów. Jedynym zagrożeniem są nisko rosnące drzewa, ostre zakręty i nierówności terenu. Daisy okazuje się być faktycznie świetnym kierowcą (zapytana o to, skąd u fotoreporterki takie umiejętności, śmiejąc się odpowie, że ma dwóch braci-rajdowców). Po kilkunastu minutach jazdy grupa pokonuje blisko dwie trzecie drogi do willi Ypsena. Oczywiście, gdy wszystko idzie po myśli postaci, muszą pojawić się kłopoty.

Wszystko zaczyna się w chwili, gdy bohaterowie mijają stare, uschnięte drzewo o gałęziach opadających na drogę, po której jedzie ich łazik. Konary nagle wystrzeliwują w stronę pojazdu – przerażone postacie dostrzegają, iż to nie drzewo, ale rozpruwacz, jedna z potworności *Hordy*. Zakończone ostrymi szponami łapska starają się pozbawić jadących głów. Wszyscy muszą wykonać test Zręczności – porażka oznacza otrzymanie 2k6 obrażeń. Gdy łazik minie miejsce, w którym czaiła się bestia, ta wyjdzie na drogę, po czym zacznie biec śladem pojazdu. Po chwili zacznie go doganiać. Czas na pościg!

W chwili, gdy potwór rusza śladem bohaterów, dzieli go od łazika odległość 50 metrów (4 miary długości) Podczas każdej rundy pościgu osoba prowadząca łazik wykonuje test Prowadzenia, zaś rozpruwacz–Zręczności.

W każdej rundzie pościgu bohaterowie mogą strzelać do biegnącego ich śladem rozpruwacza. Osoby jadące z tyłu pojazdu otrzy-

mują karę -2 do testów ataku, zaś pasażer siedzący obok kierowcy dodatkową karę -4 wynikającą z osłony, jaką zapewnia bestii łazik i pozostałe postacie.

Droga przez dżunglę nie jest autostradą. Łazik co chwilę będzie wpadał w wykroty, omijał powalone drzewa, jadący będą chłostani opadającymi na ścieżkę gałęziami. Gwałtowne zakręty, szybko opadający lub wznoszący się teren, czy też nisko wiszący konar mogą stanowić większe zagrożenie, niż pędzący za pojazdem potwór.

Przy pierwszej możliwej okazji potwór spróbuje uszkodzić pojazd (Wytrzymałość 14 (3). Gdy pojazd zatrzyma się, rozpruwacz zacznie atakować jedną postać za drugą, zmieniając oponenta dopiero, gdy poprzedni straci przytomność lub umrze.

Dalszy ciąg przygody zależy od przebiegu tej sceny. Jeśli bohaterowie wyruszyli z ośrodka w miarę szybko i udało im się uchronić łazik przed zniszczeniem, dotrą do posiadłości Ypsena w czasie, gdy ten będzie przesłuchiwany przez Firtha i jego ludzi. W przeciwnym wypadku dotrą na miejsce później, gdy sługa Pożeracza Światów będzie już martwy, zaś plugawe bestie przypuszczą szturm na jego posiadłość.

Wariant A: Posiadłość

Bohaterów raczej nie zdziwi widok zniszczonych wrót posiadłości oraz wyłamanych drzwi. Na zewnątrz willi nie ma nikogo – Firth kazał dwóm swoim ludziom zlikwidować służbę Ypsena i znaleźć sejf. Sam, razem z Howardem Young i jednym z najemników przesłuchuje Ypsena w salonie posiadłości.

Grupa bez problemu powinna dostać się do głównego hallu. Udany test Spostrzegawczości pozwoli postaciom usłyszeć głos Firtha dochodzący z sąsiedniego pomieszczenia. Bohaterowie mogą dostrzec przez

uchylone drzwi, że Felix i jeden z jego najemników przyglądają się właśnie, jak Howard bije przywiązanego do krzesła starca. Jeśli nic mu w tym nie przeszkodzi, po kilku minutach katowany mężczyzna zacznie wrzeszczeć. Płacząc, będzie raz za razem powtarzał, że nie ma już pieniędzy i choćby go zabili, nie zyskają na tym majątku. Felix, słysząc te słowa poderwie się, wyjmie z kabury pistolet, po czym lodowatym tonem odpowie: „*To nic, i tak je znajdziemy*", po czym wpakuje w pierś starca kilka pocisków.

Ypsen umrze po niespełna minucie, zdąży jednak rzucić na Firtha i jego ludzi klątwę.

Bohaterowie na widok tortur prawdopodobnie będą starali się przeszkodzić Firthowi. Jeśli zdadzą test Skradania się (przeciwstawny, jak w SWEPL, strony 11-12), dostaną się do salonu niezauważeni. Na ich widok Felix przerwie przesłuchanie i zacznie pertraktacje z bohaterami. Będzie starał się grać na zwłokę (jest ostrożny, jednak zachowuje zimną krew – zwłaszcza, gdy w pomieszczeniu jest obecna Daisy), przekupić postacie częścią majątku Ypsena. Ten zaś będzie błagał, by bohaterowie ocalili jego życie.

Przebieg tej sceny zależy wyłącznie od działań postaci graczy. Jeśli posłuchają Firtha i sprzymierzą się (przynajmniej na jakiś czas) przeciw Ypsenowi, ten rzuci klątwę na ich wszystkich. W sytuacji, gdy zdecydują się walczyć z Felixem, ten zastrzeli starca (będzie to jego pierwsza akcja w walce) – w takim przypadku klątwa spadnie na Firtha.

Moc klątwy

Przekleństwo wypowiedziane w chwili śmierci Ypsena ma wyjątkowo potężną moc – sprawia, że osoby, na które zostało rzucone zaczynają przyciągać ku sobie stworzenia *Hordy*. Zasięg oddziaływania nie jest zbyt daleki – wynosi kilka kilometrów – jednak możliwość przemknięcia pomiędzy plugawymi sługami Pożeracza Światów jest dla osób objętych klątwą niemożliwe.

Wariant B: Szturm Hordy

W miarę zbliżania się do posiadłości bohaterowie zdadzą sobie sprawę, że *coś* jest *bardzo* nie tak. Stworzenia Hordy tłumnie szturmują ogrodzenie posiadłości, kierując się ku jej środkowi. W olbrzymich drzwiach prowadzących do willi stoi dwóch żołnierzy z TDP – puszczają serię za serią, kosząc pełzacze i inne potwory, próbujące dostać się do wnętrza. Kwestią czasu jest, kiedy plecakowe baterie najemników się wyczerpią.

Grupa ma trzy możliwości przedostania się do środka: zatrzymać pojazd i przebić się pieszo (ciężka sprawa, biorąc pod uwagę, że co najmniej kilkaset potworów chce zrobić to samo), przebić się przez drzwi (nie do końca dobre rozwiązanie, jako, że w tej chwili najemnicy odwalają kawał dobrej roboty) lub zaryzykować i uderzyć w olbrzymie, przypominające witraż okno, znajdujące się na prawo od wejścia. Za trzecią opcją będzie głosowała Daisy i, jeśli nikt jej nie powstrzyma, grupa wjedzie łazikiem do salonu posiadłości pana Ypsena.

Efekty specjalne

Warto na chwilę zatrzymać się przy momencie rozbicia szyby i opisać go wyjątkowo dokładnie, z perspektywy osób znajdujących się w środku. Słyszą one szybko narastający ryk silnika, po czym scena ukazana na witrażu – czyli obraz trzech aniołów tańczących wokół baranka – przestaje istnieć. Szkło pryska na wszystkie strony, metal gnie się i rozrywa. Ciężki pojazd przecina cały pokój, po czym uderza w przeciwległą ścianę, masakrując stojącego tam, wypchanego niedźwiedzia.

Graniczący z hallem wejściowym salon był miejscem przesłuchania i tortur Ypsena. Jego zmasakrowane zwłoki leżą na stole, z kończynami przywiązanymi do nóg. Nieopodal stoją Youth i Firth, zaś trzeci z żołnierzy, którzy pojechali do posiadłości stoi w drzwiach – jeszcze chwilę temu obserwował swoich kolegów, strzelających do pełzaczy.

Bohaterowie nie będą mieli zbyt wiele czasu na wyjaśnienia, zresztą Firth również nie zechce z nimi porozmawiać. Gdy tylko uzmysłowi sobie, że postacie mają na sobie sprzęt zabrany jego najemnikom, Felix, a wraz z nim pozostała dwójka, otworzą ogień. Walka będzie dość ciężka – zarówno Howard, jak i jego szef kryją się za znajdującymi się w pomieszczeniu meblami, woląc nie ryzykować przypadkowego trafienia i wychylając się jedynie po to, by strzelić. **Daisy spróbuje wymknąć się z pomieszczenia** – woli nie opowiadać się po którejkolwiek ze stron (jeśli po walce pozostanie żywy tylko Firth lub Young, nie będzie się wahała i rozwali mu głowę celnym strzałem z karabinku plazmowego). Po 6 rundach walki da się słyszeć przeraźliwy krzyk – dwójce w drzwiach posiadłości właśnie skończyła się amunicja, co skrzętnie wykorzystały pełzacze, rozrywając żołnierzy na strzępy.

Jeśli bohaterom uda się powalić wszystkich prócz Firtha, Felix podda się i zacznie żebrać o życie. Bardzo szybko przyzna się do całego planu i ujawni tożsamość Daisy – swojego asa, dzięki któremu cała akcja była możliwa. Gdy zacznie opowiadać o zniszczeniu komunikatora dalekiego zasięgu, w jego głowie pojawi się wielka na trzy cale dziura – panna Dinn wyjątkowo nie lubi kapusiów. Nie jest jednak na tyle głupia, by zaczynać potyczkę z postaciami, dlatego zaproponuje, by rozwiązać ich sprawę później, gdy będą bezpieczni, np. na pokładzie śmigłowca.

Ucieczka

Nadszedł czas na ostatni wysiłek. Postacie graczy, ścigane przez dziesiątki pełzaczy, kilka rozpruwaczy i inne bluźniercze bestie o plugawych kształtach próbują przebić się przez hall i dostać na dach posiadłości. Poranieni, ze strzępkami pancerzy wiszącymi na pokrwawionych ubraniach, w końcu docierają do śmigłowca (prawdopodobnie z kartami kodowymi promu w kieszeni jednego z nich). Gdy Daisy rozgrzewa silnik, na dachu pojawiają się kolejne potwory – postacie muszą powstrzymać je przez 4 rundy. Z powietrza obserwują iście dantejską scenę – mrowie bestii Hordy pokrywa cały teren posiadłości. Strumień stworów wynurzających się z dżungli wydaje się nie mieć końca.

Pełzacze (po jednym na postać)

Gdy wzniosą się na kilkadziesiąt metrów, Daisy zapyta się o kierunek, w którym ma lecieć. To, czy postacie zdecydują się powrócić do ośrodka i opuścić go na pokładzie promu, czy też odlecą śmigłowcem do najbliższego miasta zależy wyłącznie od nich. Tak, czy inaczej, są uratowani.

Epilog

Jeśli bohaterowie wrócą do hotelu w jednym kawałku, wszystko zapewne zakończy się pomyślnie. Śmiertelnie przerażeni ludzie wsiądą na pokład lądownika (żałując tego wyjazdu i modląc się o własne bezpieczeństwo, by w niedługiej przyszłości chwalić się przed znajomymi wizytą na Arentis). Podobnie obsługa i potraktowany kilkoma opakowaniami środków uspokajających właściciel hotelu, który właśnie traci interes życia. Bohaterowie spojrzą jeszcze raz na pozostawiony samemu sobie hotel, po czym poderwą maszynę w powietrze i opuszczą wyspę raz na zawsze. Kilkanaście godzin później wszelkie życie na Arentis zostanie zniszczone salwą pocisków orbitalnych wystrzelonych przez jednego z licznych satelitów militarnych krążących wokół Cor.

Pewne pytania wciąż jednak wymagają odpowiedzi. Co stanie się z Daisy Dinn – bohaterowie pozostawią ją na wyspie, zabiją, a może wręcz przeciwnie, połączą z nią siły, by wspólnie dokonać czegoś na Ash lub jednej z tysięcy innych planet galaktyki? Co z organizacją, której członkiem był Ypsen? Czy faktycznie wszystkie potwory zostały zniszczone? Możliwe, że niektóre z tych bestii zdołały opuścić Arentis przed bombardowaniem i wkrótce dadzą znać o sobie mieszkańcom innych wysp archipelagu...

4. Modyfikacje scenariusza

„*Wakacje marzeń*" nie dają bohaterom zbyt wiele możliwości dokonywaniu ważnych wyborów – jest to bez wątpienia wada tego scenariusza. Może być jednak również zaletą – celem tej przygody nie jest bycie elementem kampanii, lecz wprowadzeniem w realia „*Nemezis*", dlatego też wprowadzono ograniczenie obszaru akcji do Arentis i czasu rozgrywania się wydarzeń do zorganizowanej przez Felixa Firtha misji. Bohaterowie mają jasno nakreślony cel, do osiągnięcia którego stoi na ich drodze szereg przeszkód. Mimo swej konstrukcji „*Wakacje marzeń*" posiadają kilka momentów, w których decyzje bohaterów mogą zupełnie zmienić przebieg scenariusza. Poniżej znajduje się kilka rad dotyczących możliwości modyfikacji przygody w rezultacie działań postaci graczy.

Willa

Bohaterowie graczy wiedzą, że w północnej części wyspy znajduje się willa jakiegoś ekscentrycznego milionera. Wkrótce po ataku *Hordy* mogą zechcieć ruszyć w stronę tej posiadłości, by poprosić o pomoc, pozwolenie skorzystania z komunikatora lub spróbować ukraść znajdujący się na dachu helikopter.

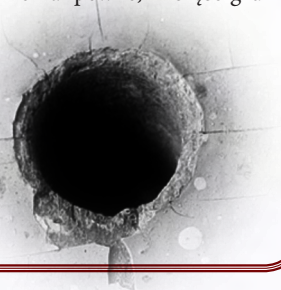
John H. Ypsen bardzo niechętnie kontaktuje się ze światem zewnętrznym, dlatego też odmówi postaciom wstępu na teren swojej posiadłości. Nawet informacja na temat *Hordy* nie wywoła (przynajmniej na pierwszy rzut oka) jakiejkolwiek reakcji – w duchu cieszy się, że sługi Pożeracza Światów ukażą pławiących się w dostatku turystów. Grupa może podjąć próbę kradzieży śmigłowca, jednak stanie przed poważnym problemem – ani jeden z bohaterów graczy nie potrafi go pilotować. Dodatkowym problemem może być ochrona posiadłości – piątka dobrze przeszkolonych ochroniarzy, wyposażonych w broń plazmową.

Ucieczka

Postacie graczy mogą zechcieć wykorzystać pierwszą lepszą okazję i uciec z wyspy, choćby wpław. Szanse są bardzo małe, jednak realne. Są w końcu bohaterami, którzy nieraz stawali naprzeciw groźniejszym przeciwnikom. W takim wypadku MG może im na to pozwolić pozwolić, o ile gracze wpadną na jakiś genialny pomysł budowy pojazdu, który umożliwi im ucieczkę. Trafią wówczas do niewielkiego miasteczka znajdującego się kilkadziesiąt mil od Arentis – miasteczka, które kolejnej nocy może zostać zaatakowane przez *Hordę*... Gracze powinni mieć jednak świadomość, że ucieczka to bardzo złe rozwiązanie – pozostawiają bezbronnych turystów bez ochrony, zyskując niewielką szansę przetrwania.

Daisy Dinn

Gracze bez wątpienia mogą nabrać pewnych podejrzeń co do tożsamości panny Dinn. Uniemożliwiając jej udział w wyprawie do posiadłości nieświadomie narażą się na większe kłopoty. W takim wypadku, zamiast desperackiej gonitwy na dach i ucieczki helikopterem, bohaterowie będą zmuszeni przebić się do jednego z dwóch, stojących przed posiadłością łazików. Będzie to bez wątpienia o wiele trudniejsze i jest niemal pewne, iż część grupy zginie.



5. Charakterystyki

John H. Ypsen

John miał życie pełne wrażeń. Zwiedził pół galaktyki, padał się każdym możliwym zajęciem. Na dłużej osiadł na Ash, gdzie – dzięki swojemu olbrzymiemu doświadczeniu – zdołał zarobić wystarczająco dużo pieniędzy i zgromadzić wpływy na tyle szerokie, by stać się jedną ze znaczniejszych osobistości planety. Stabilizacja stylu życia wpędziła go jednak w nudę, ta zaś skierowała ku *mroczniejszym* stronom Ash. Sekta, do której przyłączył się Ypsen wydawała się być niegroźnym stowarzyszeniem, zgromadzeniem bogatych ekscentryków poszukujących nowych podniet. Okazała się być świetnie zorganizowanym kultem oddającym cześć Pożeraczowi Światów. W ciągu kilku lat John stał się oddanym kultystą Wija Pustki – cały posiadany majątek zmarnował by wypełniać wolę swego boga. Osiadł na Arentis chcąc uciec od zgiełku świata, zyskać chwilę spokoju. Niestety, jedynym rodzajem spokoju, jaki jest mu pisany jest wieczny spoczynek.

Felix Firth

Niewiele jest dziedzin życia, w których Felix wyróżnia się w jakikolwiek sposób – do jego nielicznych zalet można zaliczyć wyłącznie spryt, szczęście i urok osobisty. Dzięki nim nie utonął w zamarzającym bagnie uliczek Ash, był w stanie przez jakiś czas trzymać się względnie blisko szczytu i – gdy podwinęła mu się noga – nie spaść na samo dno. Firth ma blisko czterdzieści lat. Zdaje sobie sprawę, że „tłuste lata" ma już dawno za sobą. Nie ma dość odwagi, inteligencji i znajomości by wybić się na powrót. Jedyne, co mu zostało, to ta akcja – akcja, która ma mu zapewnić spokojną starość.

Felix jest wysokim, opalonym na brąz mężczyzną o krótkich, kruczoczarnych i lekko lśniących włosach i zniewalającym uśmiechu promieniujących bielą zębów. Nosi krótką, starannie przystrzyżoną bródkę. Zwykle ubiera się w drogie, skrojone na miarę garnitury i nie stroni od złotej biżuterii, jednak na Arentis pojawi się w mundurze porucznika armii Cor – choć uważny obserwator z pewnością zauważy nieregulaminowy, złoty łańcuch, jaki chowa pod marynarką.

Cele: Felix ma nóż przy gardle, dlatego nie będzie przebierał w środkach by dotrzeć do upragnionego celu, czyli złota, rzekomo posiadanego przez Ypsena. Jeśli trzeba, będzie w stanie torturować lub zabić – do czego najprawdopodobniej zostanie zmuszony. Generalnie jest bardzo ostrożnym i rozważnym człowiekiem, ceni swe życie wyżej od honoru, dlatego też, o ile bohaterowie dadzą mu tylko szansę i pochwycą go żywcem, chwyci się szansy i zacznie się płaszczyć (czym doprowadzi Daisy do wściekłości).

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

Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k8, Skradanie k12, Spostrzegawczość k10, Walka k6, Wspinaczka k8, Włamywanie k12, Wypytywanie k8, Wyśmiewanie k8

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

Wytrzymałość: 5

Zawady: Chciwy, Honorowy

Przewagi: Akrobata, Unik, Opanowany, Złodziej

Sprzęt: Karabinek plazmowy, dwie standardowe baterie, standardowa tarcza energetyczna, lekki pancerz taktyczny, pistolet plazmowy, nanodoc.

Daisy Dinn

Niewiele złego można powiedzieć o Daisy – to przebojowa, odważna, nie mająca kompleksów a nie odczuwająca żalu z powodu swojej przeszłości dziewczyna. Wychował ją Syndykat, jednak obecnie znajduje się na czarnej liście organizacji – była zbyt chciwa, by powstrzymać się przed wykorzystaniem kilku okazji zarobku na boku. Niestety, w wyniku tych interesów zmalały zyski jej bossów. Panna Dinn związała się z Firthem by przeczekać trudny okres. Usunęła się w cień by zapomniano o niej. Sama ten czas zamierza poświęcić na rozkręcenie kolejnej akcji. Gdy tylko minie wystarczająco dużo czasu, zamierza rzucić Felixa i zacząć prowadzić interesy na własny rachunek.

Daisy (jej prawdziwe imię i nazwisko zaginęło w pomroce dziejów) jest drobną, kruchą dziewczyną o azjatyckich rysach, wyglądającą na około 25 lat (w rzeczywistości bliżej jej do trzydziestki). Porusza się z gracją, przy każdej możliwej okazji eksponując doskonałą figurę sportsmenki – krótko mówiąc większość czasu spędza opalając się na plaży. Po rozpoczęciu akcji zamieni bikini na bardziej praktyczny strój – wojskowe buty, dżinsowe spodnie i luźną, ciemnozieloną bluzę (pod którą ma ukrytą parę niewielkich pistoletów plazmowych).

Cele: Daisy nie zamierza ginąć na Arentis, ani odlatywać z wyspy z pustymi rękoma. Zainwestowała zbyt dużo czasu w Felixa, by odejść z niczym. Jej głównym priorytetem jest znaleźć się blisko Firtha (by wywiązać się ze swojego zadania, ale również na wypadek, gdyby zamierzał ją zdradzić), chronić swoje życie i uciec z Arentis tak szybko, jak będzie to możliwe – w tym celu będzie starała się trzymać blisko bohaterów aż do finału scenariusza. Panna Dinn nie znosi nieudaczników, dlatego jeśli tylko zobaczy Firtha płaszczącego się, ujawni swoją tożsamość i poczęstuje Felixa porcją plazmy.

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

Umiejętności: Odwaga k8, Przekonywanie k10, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k10, Wypytywanie k4

Charyzma: +6 **Tempo**: 6 **Obrona**: 7 **Wytrzymałość**: 5

Zawady: Chciwa, Długi język, Uparta

Przewagi: Charyzmatyczna, Koneksje, Bogata, Śliczna

Sprzęt:: Pistolet plazmowy, dwie standardowe baterie, standardowa tarcza energetyczna, bardzo dużo modnych ubrań, profesjonalny sprzęt fotograficzny.

Howard Youth

Dwie minuty rozmowy z Howardem wystarczą, by nabrać przekonania, iż Youth jest trupem w przebraniu. Ex-żołnierz, niedoszły kandydat na cyborga okazuje się być pozbawionym wszelkich emocji profesjonalistą. Podwładni mówią o nim, że nie kieruje się uczuciami a rachunkiem prawdopodobieństwa. Gdy trzeba – zabija. Gdy musi – ucieka. Wszystko podporządkowane jest jemu samemu – można zatem powiedzieć, że Howard uczynił z egoizmu sztukę.

Youth przypomina budową buldożer – ma blisko dwa metry wzrostu, kanciastą głowę z pokrytą kilkudniowym zarostem, wystającą szczęką i ciało kulturysty. Syntetyczne, błyszczące upiorną czerwienią oczy kryje za ciemnymi okularami (nie zdejmuje ich nawet w nocy). Na Arentis pojawia się w ciężkim pancerzu taktycznym i najprawdopodobniej nie pozbędzie się go ani na chwilę – ochrona kilku warstw kompozytu i metalu oraz ciężar TDP bardzo go uspokajają.

Cele: Howard narobił sobie całkiem sporych długów – jego probabilistyczny sposób działania nie sprawdził się w starciu podczas gry w karty. Żołnierzem jest niezłym, ale żaden z niego szuler. Problem polega na tym, że termin spłaty długu jest bardzo bliski – Youthowi nie widzi się w roli ściganej zwierzyny, dlatego zrobi co musi, by zmaksymalizować swój zysk.

Nawet kosztem Felixa – zwłaszcza, gdy okaże się, że Ypsen nie posiada większej sumy pieniędzy.

Cechy: Duch k6, Siła k12, Spryt k4, Wigor k10, Zręczność k6

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

Charyzma: -2 **Tempo:** 6; **Obrona:** 7; **Wytrzymałość:** 8

Zawady: Wredny

Przewagi: Zaprawiony w walce, Szybki cios, Krzepki

Sprzęt: TDP, standardowa baterie, wojskowa tarcza energetyczna, ciężki pancerz taktyczny, pistolet plazmowy, nanodoc.

Najemnik

Najemnicy wynajęci przez Firtha są dość dobrze wyszkolonymi fachowcami, choć po prawdzie daleko im do żołnierzy sił specjalnych, których mają udawać. Ich lojalność opiera się na pieniądzach, jakie każdy z nich ma otrzymać po wykonaniu akcji – lojalność ta topnieje jednak błyskawicznie w starciu z horrorem plugastwa *Hordy*, przypuszczającego atak na ośrodek.

W skład grupy, która ląduje na Arentis wchodzą trzy drużyny liczące dziesięciu żołnierzy każda. Dowódcą każdej z drużyn jest sierżant (o identycznej charakterystyce jak szeregowiec, dwóch operatorów ciężkiej broni (jeden z nich posiada laser strumieniowy, drugi trzylufowe działko plazmowe) oraz siedmiu szeregowców

(każdy uzbrojony w karabinek plazmowy oraz krótką broń palną).

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

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

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

Zawady: Lojalny

Przewagi:–(sierżant ma Baczność!)

Sprzęt: Karabinek plazmowy, dwie standardowe baterie, standardowa tarcza energetyczna, lekki pancerz taktyczny, pistolet plazmowy.

Rozpruwacz

Cechy: Duch k6, Siła k12+4, Spryt k4 (Z), Wigor k12, Zręczność k6

Umiejętności: Pływanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k10, Wspinaczka k4

Tempo: 8

Obrona: 7

Wytrzymałość: 20 (6)

Zdolności specjalne:

- **Duży**: Ataki na rozpruwacza otrzymują +2 ze względu na jego rozmiar.
- **Nieulękły**: Pożeracze są odporne na Strach i Próby woli.
- **Pancerz +6**: Twarda skóra.
- **Pożarcie w całości**: Rozpruwacz jest w stanie połknąć w całości cel rozmiaru człowieka – wymaga to testu Walki z modyfikatorem -4. Ofiara w każdej kolejnej rundzie będzie otrzymywała jedną Ranę. Gdy zostanie Wyeliminowana, automatycznie umiera – przyjmuje się, że rozpruwacz przeżuł ją dokładnie i połknął.
- **Przerażający**: Każdy, kto zobaczy pożeracza, musi zdać test Odwagi.
- **Rozmiar +6**: Pożeracze są wysokie na ponad pięć metrów przy masie przeszło tony.

Szpony: Si+k12

Zawzięty: Ten potwór nie otrzymuje Rany, jeśli dozna Szoku dwukrotnie.

Pełzacze

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k4 (Z), Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Pływanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k6, Wspinaczka k6

Tempo: 8

Obrona: 5

Wytrzymałość: 7 (2)

Zdolności specjalne:

- **Nieulękły**: Pełzacze są odporne na strach i próby woli.

Pancerz +2: Gruba, pokryta łuską, śluzem i sierścią skóra zapewnia pełzaczom niezłą ochronę.

Szpony: Si+k4