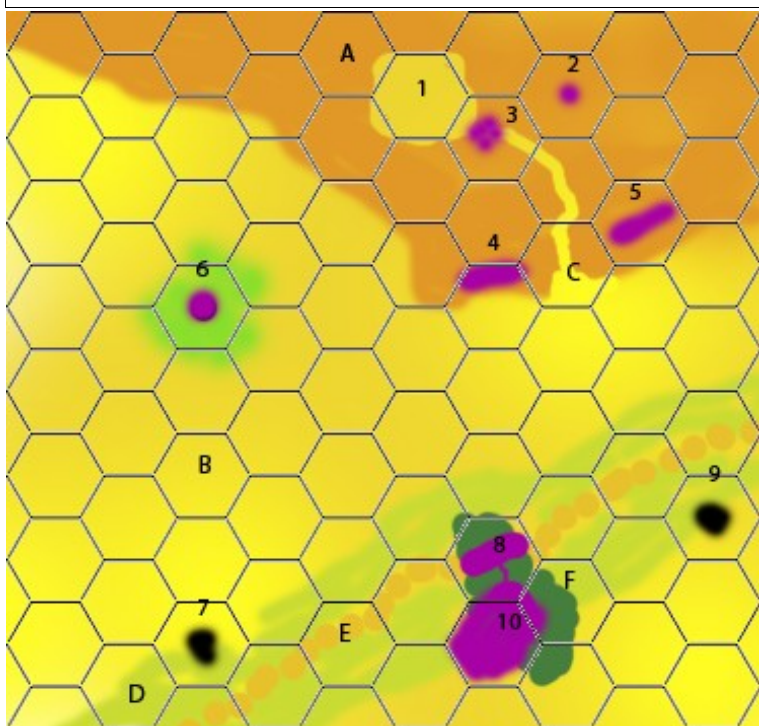


Mutant got Gunz? PL – mapka Miejsca Bez Klimatycznej Nazwy



Plotki

- 11 – Czarna brama otwiera się przed wybrańcami.
12 – Wyznawcy Ateny składają jej krwawe ofiary
13 – Na pustyni znajduje się zapomniany bunkier pełen pocisków.
14 – W górach znajduje się tajemnicza dolina.
15 – Starożytni powrócili z nieba.
16 – Przywódczyni Bastionu jest córką jednego ze starszych Lid.
21 – W głębi pustyni drży ziemia w rytm oddechu gigantycznego robala.
22 – W ciągu paru dni spodziewane jest przybycie karawany.
23 – szamani dzikusów to Starożytni z Instytutu.
24 – za Czarną Bramą uwięziono gigantycznego robala.
25 – Atena to przebrana kobieta I wielkie oszustwo.
26 – nomadzi potrafią komunikować się z robotami.
31 – Most nad jeziorem niedługo ulegnie zawaleniu.
32 – Na pustyni jest oaza zamieszkała przez Starożytnych.
- 33 – Jezioro jest żywą istotą
34 – W Lid ukryto coś co uzdrowi Atenę.
35 – Część Instytutu wciąż działa.
36 – płetwa rekina z jeziora jest warta majątek
41 – w Instytucie urywają się mutanci odmienieni przez jezioro.
42 – Nomadzi będą wybierać wodza
43 – część szlaku jest zaminowana
44 – Basiton sprzedaje pojmanyh dzikusów łowcom niewolników.
45 – Ktoś okradł przejezdny gang
46 – Starsi Lid szukają najemników
51 – Ateńczycy zdobyli drugi bastion
52 – Szamani widzą przyszłość.
53 – Nomadzi oddają cześć stalowemu bogowi.
54 – w Instytucie więziona jest królowa robali.
55 – latające muty porywają dzieci
56 – Atena może otworzyć bramę
61 – Walki na arenie Lid to łatwizna
62 – Dzikusy z gór są półrobalami.
63 – Kto wejdzie do kanionu zginie.
64 – Kapłan Ateny wyruszył w góry
65 – Na szlaku roi się od gangów
66 – Nomadzi sprzdają superbroń.

Obszary

- A. Góry:** pełna rozpadlin, ostrych skał I zdrzliwych ścieżek górski teren. Zamieszkały jest przez prymitywne plemiona mutantów, w większości posiadających mniej lub bardziej funkcjonalne skrzydła. Mutanci zamiast spłwu używają, włócznie, proc I łuków (traktuj jako spłwu o jednodostowej skuteczności), zresztą wszystkie pozostałości po Starożytnych stanowią dla nich tabu. Zazwyczaj zamieszkuje liczne jaskinie, czasem w niepojęty sposób kooegzystując z robalami. Każdym z klanów rządzi szaman – podobno nieśmiertelny mutant, zawsze występujący w odrażającej masce.
- B. Pustynia:** Wielu miejscach radioaktywna, pustynia patrolowana jest przez ostatnie działające roboty bojowe. Obszar ten zamieszkały jest przez ryjące w ziemi robale, oraz grupki wojowniczych mutantów-nomadów, dosiadających dwunożnych jaszczurów I wyznających pokręcony fatalizm.
- C. Kanion:** "zakazana" I okryta złą sławą po części sztuczna po części naturalna droga prowadząca przez góry ku czarnej bramie. Im dalej w głąb tym częściej można się tam natknąć na plotące sieci pajakowate robale, ale zarazem rośnie również szansa na ciekawe łupy, którymi kanion jest wręcz usłany.
- D. Gruzowiska:** Typowy posapokaliptyczny krajobraz, czyli pustkowia gdzieniegdzie urozmaicone kompletnie rozszabrowanymi ruinami Starożytnych.
- E. Szlak:** biegnący śladem dawnej drogi Starożytnych szlak, którym często przemierzają się karawany I inne grupy mutantów. Mimo, że patrolowany przez mieszkańców osad, często jest miejscem bandyckich napadów, nie wspominając o atakach wygłodniałych robali.
- F. Jezioro:** Wielkie jezioro zmutowanego obrzydliwie zielono-brązowego planktonu, w którym na wpół zatopiony został instytut. Mimo, że kontakt z breją powoduje potworne przeobrażenie, niektórzy mutanci ryzykują przeprowadę po nim tratwami, aby dostać się do ruin Instytutu.

Miejsca

1. **Zakazana dolina:** Coś tak jakby raj, czyli samowystarczalne w pełni zautomatyzowane I cały czas działające gospodarstwo ekologiczne zupełnie pozbawione żywych mieszkańców. Dla górskich mieszkańców absolutne tabu.
2. **Łądownisko:** Płaskowyż I regularnym okrągłym kształcie, Na którym za pomocą światełków oznaczono olbrzymi pentagram. Na jego środku tkwi wyglądający na nieuszkodzony latający spodek. W rogach pentagramu zejścia do wydrążonych w skale szybów.
3. **Brama:** Chroniona potężnym polem siłowym (skutecznie o czym świadczy stos robalich truchel) gigantyczna brama z czarnej stali.
4. **System umocnień:** Zniszczony kompleks bunkrów I innych umocnień, wyposażony w parę działających dział, opanowany przez dobrze zorganizowany gang mutantów. To bandycka wspólnota wszelkiej maści wykolejeńców rządzona żelazną ręką przez przywódczynię. Mutanci z tzw. Bastionu toczą niustanne boje z górkimi mutantami I mieszkańcami osad, oraz oczywiście napadający na przyjezdnych.
5. **System umocnień:** Bliźniaczy kompleks obronny, jednak o wiele mniej zniszczony. Nic nie wiadomo o jego mieszkańcach, a liczne potężne systemy obronne skutecznie odstraszą intruzów.
6. **Habitat:** Wielka, miejscami uszkodzona, kopuła w której wnętrzu rządzi zmutowana tropikalna dżungla. W samym centrum znajduje się kompleks mieszkalny, wraz z zejściem w głąb podziemnej maszynowni. Dżunglę zamieszkuje natchnieni potomkowie naukowców, a maszynownię – zdegenerowani potomkowie robotników.
7. **Osada Lid:** Typowa "cywilizowana" osada mutantów. Otoczona jest wałem z różnych resztek cywilizacji w który wkomponowano parę umocnionych budynków. Wewnątrz w mniej lub bardziej prowizorycznych budynkach I konstrukcjach mieszka kilkadziesiąt rodzin. Osada rządzona jest przez radę starszych, żyjąc z uprawy ziemi, hodowli a przede wszystkim szabru I handlu zarówno z nomadami jak I karawanami złomasów.
8. **Estakada:** Poważnie uszkodzona, w wielu miejscach dziwnie wygięta, pełna dziur I wielkich wyrw, ale przejezdna nawet dla karawan estakada biegnąca nad jeziorem planktonu. Za przejazd przez nią miejscowi pobierają haracz. Od spodu – mimo okresowego oczyszczania - znajdują się liczne gniazda robali, a przy tym to dobre miejsce na zasadzkę. Z estakady wąski most zabezpieczony pułapkami prowadzi wprost do zabudowań instytutu.
9. **Miasto Ateny:** Druga, podobna osada mutantów, w trwającym od pokoleń konflikcie z pierwszą. Jej mieszkańcy uważają się za wybrańców I są fanatycznymi wyznawcami Ateny - uszkodzonej SI, która poprzez emisję holograficznego obrazu kobiety wygłasza co pewien czas losowe fragmenty zdań – traktowane przez mieszkańców jako przepowiednia.
10. **Instytut:** Miejscami lepiej, miejscami gorzej zachowany, na wpół zatopiony nowoczesny kompleks badawczy. Pełen niebezpieczeństw I tajemnic skarbiec pocisków I wszelakiego sprzętu, sukcesywnie szabrowany przez okolicznych mieszkańców.