

JUDGEMENT DAY IN SANTA FE





NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Autor:

Twilight Wolf

Ilustracje:

Off

Korekta:

Jędrzej "Bor" Dudkiewicz

Skład:

Aneta "Lai" M.



ORBITAL
NEUROSHIMA.PL



01. W skrócie

Kolor: RDZA + CHROM

Miejsce akcji: Południowe Stany, rok 2020

Ilość postaci: Dowolna, najlepiej 2-3

Dla kogo: Raczej nie jest to typowy scenariusz Neuroshimowy, nie nadaje się na pewno na pierwszą przygodę nowych graczy. Narzuca też pewne drobne wymagania co do samych postaci, a mianowicie muszą się one poruszać samochodem. Więcej w punkcie 02 - Setting the stage.

Streszczenie: Postacie graczy zostają uwięzione w zapętłonej wizji Tornado. Jeśli nie uda im się wydostać, zginą w realnym świecie.

Inspiracje: Ponieważ istnieje grono osób lubiących doszukiwać się w cudzych pracach wszelkiego rodzaju zapożyczeń i inspiracji (czasem używając do ich określenia złego słowa, a częściej nawet kompletnie chybając z przypuszczeniami), postanowiłem wyjść naprzeciw tego typu praktykom i wypisać na wstępie wszystkie inspiracje, którymi mogłem się kierować, tworząc niniejszy scenariusz.

Motywu zapętłonej rzeczywistości, gdzie wydarzenia powtarzają się cyklicznie, ciągle trwa ten sam dzień itp. jest dość powszechny w szeroko rozumianej fantastyce, nie wspominając już o takich filmach jak „Dzień świstaka”. Dlatego jest niemal pewne, że taki wątek pojawił się już gdzieś, kiedyś wśród scenariuszy RPG.

Z kolei motyw innego, sztucznego świata, jakby wyciętego z tego rzeczywistości, kojarzyć się będzie przede wszystkim z „Matrixem”. Być może ktoś doszuka się podobieństwa między moim scenariuszem, a scenariuszem „Cybernetyczne pranie mózgu” (autorstwa Simana z serwisu internetowego Paradoks), chociaż tak naprawdę, więcej jest różnic, niż wspólnych cech.

Podczas prac nad scenariuszem dowiedziałem się, że motyw rośliny żywiącej się uśpioną ofiarą, której wydaje się że żyje dalej tak jak zazwyczaj, pojawił się również w fanowskim dodatku Wieści z Frontu #2.

02. Setting the stage

Zanim poprowadzisz komukolwiek ten scenariusz, musisz zadbać, drogi Mistrzu, o kilka rzeczy.

Po pierwsze, postacie graczy muszą się już znać i działać razem.

Po drugie, muszą mieć samochód jako środek lokomocji.

I po trzecie, muszą być w trakcie tułaczki, lub misji wymagającej podróży. Poprzednia sesja powinna mieć miejsce gdzieś w środkowych, lub jeszcze lepiej - południowych Stanach, w pobliżu lub na terenie Hegemoni i zakończyć się w sposób zezwalający drużynie na dalszą podróż.

Aha – i jeszcze jedno. Dobrze by było, gdyby nie mieli na wyposażeniu masek przeciwgazowych. Będzie to dość istotne w późniejszej fazie przygody i byłoby dobrze, gdybyś pozbawił ich na poprzedniej sesji tych przedmiotów, gdyby je mieli.

03. Początek będzie raptowny

Ostre hamowanie! Właśnie od takiego okrzyku zaczyna się sesja. Co się dzieje, pytają gracze? Ich samochód stoi na drodze otoczonej przez pustkowia.

Zwracasz się do tego gracza, którego postać prowadziła auto. Mówisz mu, że przysnął, czy zamknęły mu się i niemalże zapadł w sen. Opamiętał się w ostatniej chwili, wracając do rzeczywistości. Stąd to nagłe hamowanie. Dlaczego przysnął? Z tego samego powodu z którego od jakiegoś czasu drzemiała reszta postaci. Ze znużenia. Jazda w upalnym słońcu, w gorącym aucie, przez kilka długich godzin, przy tak monotonnym krajobrazie i przy jedynostajnym akompaniamencie silnika zrobiła w końcu swoje...

Twoim podopiecznym może się to wydać podejrzanym, więc możesz przed całą akcją udać, że niby testujesz kierowcy jakąś cechę.

Jest południe, postacie mogą zdecydować się na krótki postój, rozprostowanie kości itp. W każdym razie, nie pozostaje nic innego, jak ruszać dalej.

Dość dziwny wstęp, prawda? Żadnego



tekstu w rodzaju „po wyjechaniu z miasteczka X do którego zawitaliście ostatnio...”. Początek ma być celowo nieco nie-naturalny.

Jeśli gracze będą chcieli wiedzieć, od jak dawna już jada, powiedz im to (góra dwa dni, więcej nie trzeba).

Jeśli będą chcieli wiedzieć, czy coś szczególnego działo się, odkąd tak jada, powiesz, że nie. Podróż przebiegała spokojnie i niezwykle monotonnie.

04. Należy się trzydzieści pięć dolców i siedemnaście centów

Wóz graczy ruszył dalej, niestrudzenie mknąc asfaltową szosą. Jak stoją z paliwem? Pewnie nieciekawie. Całe szczęście na horyzoncie pojawia się budynek stacji benzynowej.

Z daleka wita przyjezdnych szyld reklamowy z nazwą koncernu naftowego, a sam budynek jest w nawet niezłym stanie, chociaż daleko mu do doskonałości. Na tablicy przy zjeździe do stacji wciąż widać ceny paliw, takie jakie były w dniu, w którym światem zawiadnął chaos. Pewnym zaskoczeniem dla podróżnych mogą być działające dystrybutory, ale czego to już się na tym świecie nie widziało, prawda?

Teraz wszystko zależy od tego, jak prezentują się postacie Twoich graczy. Przed budynkiem stacji wyjdzie bowiem facet z obsługi. Założmy, że bohaterowie nie noszą karabinów na plecach i nie mają miniguna na dachu auta. Wtedy pracownik stacji po prostu spojrzy na nich dziwnie, niepewnie. Mimo to, jeśli zażyczą sobie tego postacie graczy, weźmie wąż dystrybutora i napełni bak ich bryki.

I wymieni należność w dolarach.

Jeśli nikt nie ma przedwojennych pieńędzy, koleś nieco się zdenerwuje i zażenie grozić policją.

Zapytany o datę wyzwie drużynę od ćpunów czy innej hołoty i powie, że jest - oczywiście - piąty września roku pańskiego dwa tysiące dwudziestego.

O co biega? O tym za chwilę. Na razie przyjmij do wiadomości, że to bohaterowie są tu dziwakami, a nie pracownik stacji.

Jeśli będą podskakiwać, koleś naprawdę

wyciągnie komórkę i zadzwoni po gliny - jeśli go zastrzela, zrobi to jakiś inny pracownik stacji.

Odgrywaj BNów tak, jakby reagowali współcześni ludzie na widok uzbrojonych postapakaliptycznych obdartusów.

Taki Postacie graczy właśnie cofnęły się w czasie! Spoko, to nie „Powrót do przyszłości”, nawet jeśli jeżdżą Deloreanem.

05. Busted!

Powiedzmy, że nie udało się uniknąć „starcia” z glinami. Obojętne jest, czy będzie to pościg samochodowy, czy regularna strzelanina. Pozwól chłopakom pobawić się trochę w GTA, jeśli będą chcieli.

Prędzej czy później powinny im się noga. Ich samochód dachuje, załatwi ich snajper wezwanego na pomoc śmigłowca, na drodze będzie kolczatka itp.

Jeśli nie zginają od razu, trafiają za kratki, gdzie będą siedzieć - dosłownie - do końca świata (czyli do wieczora).

Tak czy inaczej, wszyscy będą martwi. Chyba, że w ogóle nie doszło do spotkania z policją - w takim wypadku omijasz następny punkt.

Prawdopodobnie jednak będziesz zmuszony zaserwować im opis śmierci, rozmywającego się wzroku, gasnących zmysłów i nagle...

06. Rollback

Ostre hamowanie! Co się dzieje, pytają gracze? Ich samochód stoi na drodze otoczonej przez pustkowia.

Zwracasz się do tego gracza, którego postać prowadziła auto. Mówisz mu, że przysnął, oczy zamknęły mu się i niemalże zapadł w sen. Opamiętał się w ostatniej chwili, wracając do rzeczywistości. Stąd to nagie hamowanie.

Ogólna konsternacja?

Wszyscy żyją. Mają przy sobie wszystkie przedmioty, które mieli wcześniej, a w magazynkach jest dokładnie tyle samo amunicji, ile było. Znowu jest południe.

Czy to znaczy że mogą ginąć ile razy im się podoba? Prawie - patrz ramka „Przykre skutki zapętlenia”.



Nie trudno się domyśleć, dokąd dojadą, jeśli ruszą dalej tą drogą, prawda?

Jednak tym razem wiedzą już, że coś jest nie tak. Że wszystko wygląda tak, jakby natrafili na świat sprzed wojny, albo jakby naćpali się Tornado. A jednak nie całkiem przypominają to narkotykową wizję, są przecież nadal w swoich ciałach, mają swój samochód i swój sprzęt. Co jest w takim razie grane?

Tobie, Mistrzu Gry, powiem to już za kilka chwil. Twój gracz będą musieli sami wpaść na rozwiązanie.

W każdym razie, jeśli ruszą w kierunku w którym jechali, dotrą do znajomej stacji benzynowej, gdzie pracownik zmierzy ich krytycznym wzrokiem, ale - jeśli będą tego chcieli - uzupełni paliwo w baku, poczym wymieni należność w dolarach.

Nie pamięta postaci graczy, bo nigdy ich nie widział. Teraz jest już pewne, że bohaterowie cofnęli się do początku sesji.

Teraz mają szansę uniknąć kłopotów, najpewniej poprzez nietankowanie, ukrycie broni itp. Pracownik nie wezwie policji i będą mogli jechać dalej.

A co jeśli postanowią zawrócić? Wystraszą się, po prostu nie będą chcieli pojawić się znów na stacji, przeczując że z tamtym miejscem jest coś nie tak. Cóż, przed nimi - z tego co wiedzą - szmat drogi przez pustynię do najbliższej osady. Jeśli nie szkoda im czasu jaki poświęcili na dojechanie aż do tego miejsca, mogą oczy-

wiście zawrócić.

Z tym, że nic im to nie da, bo koszmar w którym się znaleźli, nie wypuści ich tak łatwo z objęć. Jednak o tym co się stanie, jeśli zawrócą, przeczytasz później.

Na razie założmy, że z podniesionymi głowami mkną na spotkanie przeznaczenia.

07. Witamy w Santa Fe

Po kilkunastu minutach jazdy, oczom postaci graczy ukazuje się tętniące życiem miasto. Może być to dowolne miasto które w Twoim świecie Neuroshimy po wojnie już nie istnieje. W tym scenariuszu rolę tę pełni Santa Fe, chociaż tak naprawdę nie ma to większego znaczenia.

Santa Fe to stolica stanu Nowy Meksyk, w 2020 roku żyje tam około 70 tysięcy mieszkańców, a niemal drugie tyle stanowią turyści. Początki miasta sięgają XVII wieku, kiedy to wzniesiono słynny, zbudowany z suszonej cegły Pałac Gubernatorów, najstarszy obiekt administracji cywilnej na terenie USA.

Ciekawostką jest, że decyzją władz, architektura budynków w centrum miasta musi nawiązywać do kultury Indian Pueblo, z którą miasto silnie jest związane.

Gdy porzadzewiały grat (a może opance-

Przykre skutki zapętlenia

Żeby nie było zbyt różowo, trzeba dać graczom wyraźny impuls do działania - w przeciwnym razie nieograniczona ilość podejść byłaby zbyt dużym ułatwieniem. Dlatego też, z każdym ponowieniem pętli, postaci graczy słabną. Jest to związane z szokiem wynikającym z poniesionej śmierci, a także z tym, co w realnym świecie dzieje się z bohaterami.

W każdym razie:

Przy każdym powtórzeniu pętli gracze wykonują **Test Odporności na ból**.

Zdany test oznacza kumulujące się **15%** utrudnień do wszystkich testów

Niezdany test oznacza kumulujące się **30%** utrudnień do wszystkich testów

Poziom trudności testu rośnie z każdym ponowieniem pętli. Najpierw łatwy, później przeciętny, problematyczny itd.

Nie zdanie łącznie trzech testów odporności na ból (czterech, jeśli jesteś łaskawy), lub uzbieranie się w sumie **120%** utrudnień, oznacza śmierć postaci (a przynajmniej wyłączenie jej z gry, jeśli nie chcesz uśmiercać postaci jedynie z powodu kiepskich rzutów). Kiedy więc wydarzenia znów wrócą do początku, pechowca po prostu nie będzie razem z resztą.

Uwaga! Przy każdym ponowieniu pętli postaci wracają do takiego stanu, w jakim były na początku przygody - to znaczy znikają wszystkie zarobione w trakcie dnia utrudnienia, ale **oprócz** utrudnień wynikających z powtarzania pętli.

Musisz też pamiętać o opisowej stronie tych kar. Bóle głowy, trudności z koncentracją - zwracaj graczom na nie uwagę, a gdy któreś z postaci pozostanie już tylko jedna próba przed śmiercią, musisz to dość wyraźnie zaznaczyć. Przy każdym ponowieniu pętli resetują się także przedmioty graczy. Wszystko co zdobyli w trakcie wizyty w mieście znika, wszystko co stracili (łącznie z amunicją) znów się pojawia itp. - prócz utrudnień wynikających z powtarzania pętli absolutnie wszystko cofa się do początku sesji.



rzony niemal-czołg) graczy wtacza się między pierwsze zabudowania, byłoby dobrze, gdybyś puścił swym podopiecznym piosenkę „Santa Fe” Bon Jovi, lub chociaż jej fragment.

Opisuj tętniące życiem miasto, ruch uliczny, którego przepisów prawdopodobnie nikt z drużyny nie zna, zdziwione spojrzenia przechodniów na widok nietypowego samochodu, a poza tym spokojną egzystencję mieszkańców. Tu policjant spisuje mandat za nieprawidłowe parkowanie, tam jakaś kobieta idzie obładowana zakupami, jakieś dziecko jedzie po chodniku rowerkiem...

Santa Fe nie jest rodzajem miasta, gdzie krajobraz zdominowały wieżowce, przysyłając większość nieba. Przeciwnie - domy są raczej niskie i sporo jest zieleni. Polecam skorzystać z bezkresnych internetowych zasobów i poszukać kilka zdjęć związanych z miastem - zarówno żeby samemu mieć świadomość, jak wygląda miejsce akcji, jak i po to, żeby pokazać je graczom.

Wracamy do gry.

Jeśli drużyna nie chce mieć problemów z policją, musi jak najszybciej zostawić gdzieś samochód. No, chyba że któraś z postaci zna przepisy ruchu drogowego. Jeśli nie, to lepiej chyba nie kusić losu. Co się może zdarzyć? No cóż, a ma ktoś prawo jazdy? Dokumenty od auta? Dowód rejestracyjny? Mają w ogóle tablicę rejestracyjną? Ale bagażnik to pewnie mają wręcz wypchany karabinami i amunicją. Czy, przy okazji posiadania takiej ilości broni, są w stanie okazać władzom pozwolenie na jej noszenie, czy chociażby posiadanie?

Mam wymieniać dalej?

Dzieci anarchistycznego świata chaosu, gdzie prawo stanowi silniejszy, trafiły nagle do miejsca, gdzie na większość rzeczy trzeba mieć pisemną zgodę. Wyglądają zapewne jak obdartusy, jakby urwali się z jakiegoś filmu - Sci-Fi lub westernu. Jeśli to drugie, to jeszcze pół biedy, bo w takim wypadku staną się po prostu jedną z turystycznych atrakcji.

Zatem najlepiej zostawić gdzieś wóz oraz całą widoczną broń. Nie wahać się ukarać ich, jeśli tego nie zrobią - kolejne spotkanie z policją oznacza albo areszt, albo śmierć na miejscu (w razie strzelaniny) - i znów wracamy do początku.

Jeśli jednak są ostrożni i rozsądni, postarają się wmieszać w tłum.

Co mogą robić? Tak naprawdę niewiele. Jeśli już wiedzą, że jest piąty wrzesnia felernego roku, to pozostaje czekać do wieczora (atak nastąpi około godziny 18:00), jak w niektórych wizjach Tornado.

Jak już wspomniałem wcześniej, polecam chociaż na chwilę jako podkładu dźwiękowego użyć piosenki „Santa Fe” (Bon Jovi) podczas zwiedzania tego ślicznego miasta przez postacie graczy. Utwór ten po pierwsze odda niezwykle specyficzny klimat miasta, a po drugie... będzie zapowiedzią późniejszych wydarzeń.

Włączenie tego samego kawałka pod sam koniec scenariusza z pewnością zwieliokrotni wrażenia i utrwali przygodę w pamięci graczy.

Mogą próbować uciec z miasta, albo w ogóle ze Stanów Zjednoczonych, ale nie uda im się to z powodów które podam już niebawem.

Jeśli postanowią włożyć się po mieście (nie szukaj na mapach prawdziwego Santa Fe odpowiednich miejsc i ulic - realizm do takiego stopnia nie jest konieczny), natrafiają na park. W oczy rzuci im się duży pomnik przedstawiający jadącego konno kowboja (możesz ten element zmienić na dowolny inny, na przykład coś z kultury indiańskiej; kowboj jest tylko symbolem, możesz nadać mu rysy któregoś ze sławnych aktorów westernów - dlatego że właśnie w Santa Fe kręcono większość tego typu filmów).

Nie mów tego graczom, jeśli nie postanowią pokręcić się po parku, ale alejka prowadzi od pomnika do linii drzew, za którymi znaleźć można nieco otwartej przestrzeni, gdzie ktoś właśnie kosi trawę. Nic istotnego, przynajmniej na razie.

Trafili tam czy nie, mogą robić co im się podoba, mają taki „czas wolny”.

Kilka minut przed 18.00 sielskie życie w mieście się kończy, a zaczyna koszmar.

08. It's judgement day in Santa Fe

Santa Fe zostanie zaatakowane głównie bronią chemiczną i biologiczną, więc zniszczenia budynków będą stosunkowo niewielkie, przynajmniej do momentu w którym wybuchną pożary.

Gdzieś spadnie samolot, eksplozja przewróci słupy wysokiego napięcia. Dla



smaczkzu możesz dodać kilka pocisków „konwencjonalnych” robiących po prostu „bum” i średniej wielkości krater w ziemi. Panika będzie szerzyła się wszędzie - ci którzy przeżyli biegają chaotycznie po ulicach, tratowani przez innych i potracani przez szalejące samochody.

Dlaczego atakować spokojne, sielskie Santa Fe? A mówi ci coś nazwa Los Alamos? To miasteczko - ośrodek naukowy, gdzie prowadzone są badania między innymi nad energią słoneczną i jądrową, leży niecałe czterdzieści kilometrów w linii prostej od Santa Fe. Większość uderzenia pódzie właśnie tam, zmieniając Los Alamos w kałużę płynnego szkła, gdzie nawet kalachom skręcają się lufy. Santa Fe oberwie niejako „przy okazji” - najbardziej uciążliwą północną i północno wschodnią dzielnicę, oraz, niestety, śliczne zabytkowe centrum z budynkami w stylu Pueblo.

Teraz musisz zdecydować, czy chcesz „uśmiercić” postacie, czy też darować im życia - wszystko zależy od dwóch czynników. Po pierwsze, ważne jest w jakiej części Santa Fe są bohaterowie. Po drugie, jeśli postacie nie zadarły wcześniej z policją, możliwe, że jeszcze nie zorientowały się, że zostały „zapętlone”. To dobry moment, aby ich uświadomić.

Jeśli są w centrum, lub na północy miasta, zobaczą, jak ludzie padają kolejno jak muchy w skutek działania morderczych substancji. Masz, Mistrzu Gry, pole do popisu jeśli chodzi o drastyczne sceny śmierci. Toczona z ust piana, wymiotowanie wnętrznościami, poparzenia na całym ciele, schodząca z mięśni skóra... To samo czeka graczy. Jeśli nie jesteś tak okrutnym prowadzącym, powiedz po prostu, że ich śmierć była straszna. Jeśli zaś znajdowali się na obrzeżach, albo wręcz poza miastem, możliwe, że przeżyją.

Jeśli znajdują się na przedmieściach, ale mimo to chcesz aby gracze dowiedzieli się o „pętli Tornado”, również możesz pozabawić ich życiem - okazja się znajdzie, gdyż chaos tutaj jest jeszcze większy niż w centrum. Szabrownicy już włamują się do sklepów, a po ulicach biegają uzbrojeni ludzie i szaleńcy krzyczący o zagładzie. Ponadto wybuchać mogą pożary, jakiś zabłąkany pocisk może spaść zbyt blisko, lub też wiatr zmieni kierunek i przywieje z północnej części miasta trujące gazy.

09. Wizja

Czas rzucić nieco światła na całą sprawę - a dokładniej, trzeba dać graczom wskazówkę. Okazja nadarza się po jednej z ich „śmierci” w pętli. Jeśli byli wyjątkowo zaradni i mimo wszystko przeżyli - w końcu będą musieli iść spać, a efekt będzie taki sam.

Opiszesz im wszystkim wizję. Oto jadą swoim samochodem przez żałosne ruiny jakiegoś miasta. Pokruszone mury porośnięte są gęsto bluszczem, a zawałone dachy zastąpiły konary drzew. Asfalt popękał, wybrzuszany przez korzenie, płytki chodnikowe ustąpiły miejsca roślinności.

Samochód graczy zatrzymuje się przy resztkach czegoś, co kiedyś było pomnikiem, przedstawiającym jeźdźca na koniu (dla spostrzegawczych - to ten sam posąg co w parku). Z auta wysiada jedna z postaci graczy i idzie za pomnik. Rozpina spodnie, więc pewnie udaje się za potrzebą. Mija statuetkę jeźdźcy, zbliżając się do linii gęsto rosnących drzew. Zatrzymuje się przy nich, poczym... chwile się i przewraca, wpadając między zieleń.

Pozostali, widząc to, wyskakują z auta i biegają nieszcześnikowi na pomoc. Docierają do linii drzew i widzą za nim głęboki na kilka metrów lej po bombie, do którego wnętrza właśnie stacza się ich nieprzytomny towarzysz.

Środek krateru zajmuje drzewo. Jest to potężna roślina o niezwykle grubym pniu, wysokim, sięgającym kilka metrów ponad lej. Drzewo swoimi konarami tworzy ponad lejem coś na kształt naturalnego parasola. Najbardziej jednak rzucają się w oczy korzenie.

Jest ich mnóstwo, cała płatanina pokrywa wnętrze leja tak gęsto, że nie widać ziemi. Wychodzą nawet poza dziurę, rozlewając się po całym obszarze. Wcześniej nie rzuciło im się to w oczy, ale korzenie, chociaż już tylko jako pojedyncze pnącza, są obecne nawet w miejscu w którym bohaterowie zostawili samochód.

Nie zdążą się jednak napatrzeć. Również oni zachwieją się, przewrócą i spadną w głąb leja.

Nie opisuj im, co wtedy czują. Pamiętaj, że to wizja, a oni są teraz tylko widzami. Oglądają samych siebie jak na filmie.



Oczywiście, gracze mogą ci w tym momencie zarzucić, że ich postacie postąpiłyby inaczej w takiej sytuacji, byłyby ostrożniejsze itd. Itp.

Znasz najlepiej swoich podopiecznych i sam wiesz, jak zareagowałiby ich bohaterowie. Rozegraj więc wszystko tak, żeby nie było posądzania Cię o matactwa. Jeśli sądzisz, że postacie graczy nie pobiegłyby za towarzyszem, to OK. Stracą przytomność, jak tylko wyjdą z samochodu. Będzie po prostu mniej spektakularnie.

10. O co chodzi?

No dobrze, koniec tajemnic, przynajmniej dla Ciebie. Pewnie zastanawiasz się, o co w tym wszystkim chodzi. Już tłumaczę.

Tak naprawdę sesja nie zaczęła się w tym momencie, w którym poprzednia się skończyła. Postacie graczy podróżowały przez pustynny obszar i natrafiły na istną oazę zieleni. Droga była nadal przejezdna i wiodła przez pokryte roślinami ruiny jakiegoś miasta.

Tak, tym miastem było Santa Fe.

Postacie zrobiły sobie krótki postój w zacienionym miejscu, by rozprostować kości i odpocząć chwilę przed dalszą jazdą. Wygląda jednak na to, że zabawili tam dłużej, niż planowali.

Przed laty to miejsce było tak samo jałowe jak reszta pustkowi dookoła. Do czasu, aż z południa, niesione czy to wiatrem, czy na grzbietach zwierząt, przywędrowały nasiona roślin z Neodżungli. Jedno z takich nasion trafiło na dno silnie skażonego jakąś paskudną chemią leja po bombie. Cokolwiek powiedzieliby na ten temat chemicy i biolodzy, nasionko przyjęło się i w dole zaczęło rosnać drzewo. Szybko, niezwykle szybko, jak wszystkie rośliny z Neodżungli, w ciągu zaledwie roku osiągnęło już znaczne rozmiary. Zanim to jednak nastąpiło, miało miejsce jeszcze jedno istotne wydarzenie. Burza Tornado. Przywędrowała z północy, jakimś dziwnym zrzędzeniem losu uderzyła właśnie w ruiny. Czarny pył osiadał wszędzie, także wewnątrz leja, wchodząc w reakcję zarówno z glebą jak i z truczynami.

Ta mieszanina zabiłaby z miejsca wszystkie normalne rośliny. Sęk w tym, że to było drzewo z Neodżungli. Niezwykła,

silna, nieustannie mutująca roślina. Zadoptowała ona w jakiś sposób obecne w glebie Tornado i przekształciła je do swoich potrzeb.

Jej mocno rozgałęzione korzenie spełniają, prócz typowych dla siebie zadań, także inne, specjalne: po pierwsze, gdy ktoś je nadeptnie, wydzielają gaz usypiający, mający na celu obezwładnić ofiarę. Pod drugie, gdy ta już leży, korzenie wrastają częściowo w skórę i czerpią z niej potrzebne do życia pierwiastki. Stąd też bierze się postępujące wraz z kolejnymi ponowieniami pętli osłabienie postaci.

To drzewo jest tak naprawdę gigantyczną rosiczką, a zapętlona wizja Tornado to albo sposób na utrzymanie ofiar we śnie (gaz bardzo szybko się ulatnia), albo po prostu efekt uboczny spowodowany obecnością narkotyku, dostarczanego tą samą drogą, co odprowadzane są substancje odżywcze.

Postacie graczy zostały więc złapane przez żywiącą się nimi roślinę i nie mogą się uwolnić, bo są w zapętlonej wizji Tornado.

11. Przeżyć godzinę zero

Nawet jeśli zaserwowałeś im wspomnianą wcześniej wizję, gracze mogą jeszcze nie połączyć się o co chodzi — jest to nawet wysoce prawdopodobne. Wiedzą jedynie tyle, że prawdopodobnie coś się stało, a teraz są uwięzieni w wizji Tornado, gdzie śmierć wcale nie przynosi przebudzenia. Co więc zrobić? Naturalnym pomysłem wyda się chyba, żeby spróbować przeżyć zagładę Santa Fe.

Jak to zrobić?

Jak już zostało powiedziane, postacie powinny „zgiąć” przynajmniej raz, żeby załapać, co się w ogóle dzieje. Kolejne śmierci w powtarzającym się ataku na Santa Fe mogą zniechęcić i znużyć graczy, miejmy więc nadzieję, że nie będą czekać na niewiadomo co i sami spróbują jakoś przeżyć.

Zapewne pierwszą rzeczą nasuwającą się na myśl będzie ucieczka z zagrożonego miasta. Niestety to i kilka innych rozwiązań okaże się błędne (patrz ramka „Jak uluda broni się przed graczami”).



Najlepiej byłoby oddalić się od północnej i środkowej części miasta, na obrzeża, gdzie zarówno trujące opary, jak i wszechobecny zamęt, dotrą najpóźniej. Dalej się po prostu nie da, bo miasto zapętlone jest tu nie tylko w czasie ale i w przestrzeni (wiąże się to z ograniczonym obszarem „pamiętanym” przez Drzewo).

Załóżmy więc, że postacie graczy uciekły tak daleko przed bombami jak tylko się dało i przeżyły. Nie jest to jednak koniec apokalipsy. Wokół rozszerza się chaos. Nawet w „bezpiecznych” częściach miasta, gdzie wybuchy i smugi dymu są jedynie elementem tła. Szabrownicy plądrują sklepy, świry strzelają do wszystkiego co się rusza, spanikowani kierowcy taranują samochodami pieszych i wpadają na inne pojazdy. W dodatku pożary rozprzestrzeniają się bardzo szybko.

Możesz pokusić się o opisy równie barwne jak te, które dotyczyły bezpośrednio atakowanej części miasta.

W opis swój wpleść musisz również pewien istotny element – relację na żywo z miejsca ataku.

12. Mariusz Mix Kolanko

Pośród powstałego chaosu i zamieszania bohaterowie znajdują się w pobliżu sklepu z telewizorami. Część z ustawionych na wystawie odbiorników nadal działa i wszystkie pokazują ten sam obraz – uzbrojonego w mikrofon reportera lokalnej stacji telewizyjnej, relacjonującego

atak na Santa Fe z samego centrum tego piekła.

Jeśli pozwolisz bohaterom słyszeć fonię, musisz opisać jak reporter próbuje przekrzyć szalejący dookoła chaos – wycie syren, wrzaski ludzi i wybuchy. Według jego słów, miał miejsce atak terrorystyczny na masową skalę, łączność z innymi miastami jest niemożliwa, nikt nie wie co się dzieje, ani jakiej broni użyto.

Ważniejsza od fonii jest jednak wizja. Reporter stoi bowiem w znajomym parku. Postacie poznają to miejsce, jeśli wcześniej tam zajrzały. Alejka prowadziła od pomnika do linii drzew za którą rozpościęrała się porośnięta trawą pusta przestrzeń. Właśnie tam stoi reporter, ale za jego plecami widać coś niepokojącego, na co jednak ani on, ani kamerzysta, zwracają się nie zwracają uwagi.

Wiesz już, co to jest?

Wielkie, posępne drzewo wystaje z dużego leja po bombie, dokładnie tak jak miało to miejsce w wizji bohaterów po jednej z ich „śmierci”. Jeśli wcześniej nie skojarzyli, że przedstawione tam miejsce było znajomym parkiem, to teraz mają ku temu dobrą okazję.

Wcześniej był tam tylko trawnik – ale teraz, po ataku, w jakiś przedziwny sposób pojawiła się tam manifestacja kie-rującej całym przedstawieniem rośliny. Tkwi dokładnie w tym miejscu, w którym znajduje się w prawdziwym świecie.

Reportaż kończy się tak nagle jak się zaczął. Pierwszy pada kamerzysta – obraz wiruje i kamera ląduje na boku, pokazując jak zgięty w pół reporter wymiotuje własnymi wnętrznościami.

Jak udało broni się przed graczami

Co się stanie, jeśli któryś z bohaterów postanowi zażyć Tornado?

Nic, tabletki nie zadziała. Ewentualnie postać dostanie okropnego bólu głowy.

Co się stanie, jeśli bohaterowie będą chcieli uciec do Europy/do Azji/na Marsa?

Nie uda im się to, ponieważ „świat” ma teraz ograniczony zasięg i obejmuje teren w promieniu kilku-kilkunastu kilometrów wokół miasta. Jeśli będą oddalać się w jednym kierunku, dotrą do Santa Fe od drugiej strony.

Co się stanie, jeśli bohaterowie będą czekać z parku na pojawienie się Drzewa?

Dobrze byłoby, gdyby dotarcie do parku po zagładzie stało się dramatycznym wyzwaniem. Teoretycznie, Drzewo powinno pojawić się tam jakiś czas po tym jak spadną pierwsze bomby. Pamiętaj jednak, że w samym Santa Fe jest niezwykle niebezpiecznie podczas ataku. Wszędzie wybuchy, pożary; jeśli nie chcesz dopuścić graczy w pobliże Drzewa, tak szybko, nie pozwól im przeżyć zagłady w centrum miasta.

Co się stanie, jeśli bohaterowie postanowią zostać w zniszczonym Santa Fe po zagładzie? Niestety, odpada – choćby nie wiem jak się starali, będą musieli w końcu położyć się spać. Obudzą się w gwałtownie hamującym samochodzie, dokładnie w punkcie wyjścia...



13. Powrót do parku

Wszystko powinno być już mniej więcej jasne: bohaterowie wiedzą, że w prawdziwym świecie zostali schwytani przez roślinę, znajdującą się w miejscu, które kiedyś było parkiem, kilkanaście metrów od posągu jeźdźca. Wiedzą też, gdzie taki pomnik znajduje się w Santa Fe, oraz że po ataku roślina pojawiła się na swoim miejscu.

Naturalnym pomysłem wyda się chyba wędrówka w kierunku znajomego parku i zniszczenie Drzewa.

Potrzebny będzie: a) komplet masek przeciwgazowych, lub najlepiej skafandrów ochronnych, b) coś do zniszczenia drzewa. Tutaj dajemy wolną rękę graczom. Niech sami spróbują, w ogarniętym chaosem mieście, skompletować niezbędne przedmioty.

Wyekwipowane i gotowe do drogi, postacie graczy mogą wracać do centrum Santa Fe, prosto w szalejące tam piekło.

Jeśli mają maski przeciwgazowe (lub jeszcze lepiej – skafandry), będą w stanie wytrzymać w rozrastającej się z każdą minutą strefie skażenia przez jakiś czas, zanim zaczną umierać jak pozostali ludzie dookoła. Podróż jednak wcale nie będzie łatwa – okaże się dramatycznym wyzwaniem. Przeszkody będą pojawiać się jedna za drugą, zupełnie jakby ktoś poustawiał im je na drodze. Może ktoś nawet pomyśli, że Drzewo nie chce, żeby je odnaleziono?

Wreszcie, po – miejmy nadzieję – emocjonującej przeprawie, bohaterowie docierają do miejsca, skąd transmitowany był

przekaz na żywo.

Ile minęło od kiedy spadły bomby? Więcej niż godzina? Musisz pamiętać, że wraz z upływem czasu chaos pojawia się coraz dalej od miejsc które zostały bezpośrednio zaatakowane, rozprzestrzeniając się promieniście jak pożar. A co zostaje po pożarze? Popiół. Zatem wejście do centrum miasta będzie przypominało rozgrzebywanie wypalonego ogniska – oczywiście w sensie metaforycznym. Budynki nadal płoną, ba, pożar dopiero zaczyna nabierać większej skali. Chodzi raczej o ludzi. Tutaj już nie spotka się szaleńców z nożami, szabrowników, ani płaczących matek. Wszyscy leżą martwi. Dziesiątki, setki trupów. Tak, to makabryczne, ale na tym przecież polega apokalipsa. To nie jest wybuch samochodu-pułapki, to jest zagłada całego miasta. Musisz więc dać odczuć graczom, że oto znaleźli się w samym sercu apokalipsy.

Jeśli zaś mało ci walki, drużyna może jeszcze napatoczyć się na oddział wojska w skafandrach ochronnych, który na widok uzbrojonej grupy postaci graczy najprawdopodobniej stworzy ogień (każdy teraz jest potencjalnym terrorystą). Żołnierze to chyba jedyni żywi na jakich mogą teraz natrafić postacie – chociaż nie jest to wcale obowiązkowe.

Daj im odczuć tą nagłą zmianę. Dzień zagłady podzielony jest na trzy etapy: pierwszy, w którym miasto tętni życiem, tłumy śpieszą do pracy, dzieciaki bawią się w parku. Drugi, w którym panika i chaos ogarniają umysły mieszkańców, totalny za-

Zakupy w płonąjącym mieście

Oto przykładowe sposoby na zdobycie przedmiotów niezbędnych do wydostania się z wizji Tornado. Oczywiście, gracze mogą wymyśleć inne rzeczy.

Maski przeciwgazowe

- można zdobyć je w odpowiednim sklepie. Bohaterowie nie będą jednak jedynymi klientami. Inni też chcą maski, ponieważ wieść o ataku gazowym rozprzestrzenia się nawet szybciej niż sam gaz. Niewątpliwie dojdzie do walki.
- można zredrzeć je z twarzy zapobiegliwych obywateli miasta, którzy zdążyli już wyposażyć się w maski. Oczywiście nie oddadzą swoich zdobyczy łatwo, a że są na tyle zaradni by mieć maski, z pewnością potrafią się również bronić.
- ewentualnie w mieście przebywa wojsko, próbujące opanować chaos. Sytuacja jak powyżej, chociaż poziom trudności walki będzie wyższy. Dodatkowo, na wojsku można zdobyć także skafandry ochronne. Problem będzie z nie podziurawieniem ich w trakcie „pertrakcji”.

Niszczanie drzewa

- pila spalnicowa wbrew pozorom to kiepski pomysł. Pień jest gruby jak dom i wirujące ostrze może posłużyć co najwyżej do przecinania korzeni.
- ogień to dużo lepsze rozwiązanie. Płonąca benzyna załatwi sprawę dużo lepiej, chociaż zdobycie odpowiedniej jej ilości będzie trudne. Pomyśl tylko o strzelaninie na stacji benzynowej, albo o zdobywaniu paliwa z baków samochodów w płonąjącym mieście.
- materiały wybuchowe to chyba najbardziej hardcorowe rozwiązanie. Niemniej jednak postacie mogą natrafić na bombę-niewybuch, albo zdobyć nieco C4 od wojskowych.



Przeszkody po drodze

Czas

Głównym przeciwnikiem okaże się czas. Strefa skażenia nieustannie się powiększa, a jej centrum to istne piekło. Postacie graczy muszą udać się właśnie w tamte rejony, a nawet jeśli mają maski przeciwgazowe, nie wytrzymają tam długo. Chemiczny syf działa również na skórę, powoli wnika w organizm i nawet w masce po pewnym czasie człowiek zaczyna po prostu zdychać. Ile dokładnie mają czasu? To zależy od ciebie. Niech dotrą do parku, wtedy zaczną się problemy. Będą chcieli zniszczyć drzewo, ale wtedy jeden lub dwóch z nich padnie już na ziemię, umierając w konwulsjach. Muszą przez cały czas czuć, że ścigają się z czasem. Muszą czuć chemiczny oddech śmierci na plecach.

Braki w sprzęcie

A jeśli nie uda im się znaleźć dość dużo masek przeciwgazowych lub skafandrów? To dość radykalna opcja, dlatego warto po nią sięgnąć tylko jeśli w drużynie są jacyś prowadzeni przez Ciebie Bohaterowie Niezależni – w innym przypadku jeden z graczy musiałby zostać wyłączonej z rozgrywki praktycznie do końca jej trwania, a to na pewno nikomu się nie będzie uśmiechać. Zatem, jeśli masz w drużynie jakiegoś NPCa, okazać się może, że zabraknie dla niego środków ochronnych i... trzeba będzie go zostawić. Miasto jest niebezpieczne. Pojedynczy ludzie mają niktę szansę na przeżycie. Mimo iż postacie graczy wiedzą, że śmierć będzie oznaczać jedynie ponowienie pętli, to i tak zostawienie jednego z towarzyszy może odbić się znacznie na ich morale. Ktoś da temu „porzucanemu” shotguna z zapasem amunicji, na wypadek spotkania z jakąś bandą świrów. „Trzymaj się.” „Powodzenia.” Oddalający się bohaterowie usłyszą kilka strzałów ze wspomnianego shotguna i... tyle.

Wojsko

Do miasta przybył najszybciej jak się dało, oddział wojska. Próbuje zapanować nad szerzącym się chaosem, co jest oczywiście niemożliwe i kończy się zazwyczaj po prostu na strzelaniu do szabrowników. Kilka takich strzelanin przeradza się w krwawe masakry. Zastanów się, czy bohaterowie graczy, zapewne teraz w pełnym rynsztunku bojowym, nie wyglądają przypadkiem jak szabrownicy? W dodatku próbują przecież zdobyć maski przeciwgazowe i kilka innych drobiazgów. Mogą też ostatecznie zostać wzięci za terrorystów związanych z całym atakiem.

Szabrownicy, bandyci i szaleńcy

„Oddawaj to!!! Pierwszy to zobaczyłem!!!” Ludzie potrafią wpaść w prawdziwy szał zakupów, zwłaszcza gdy kasjerzy i ochroniarze akurat nie żyją. Będą zaciekle walczyć o swoje lub uciekną przy pierwszej oznace kłopotów – w przeciwieństwie do bandytów i szaleńców. Bezprawie szerzy się jeszcze szybciej niż strefa skażenia, ludzie na przedmieściach, gdzie w sumie nic takiego się jeszcze nie wydarzyło, rzucają się sobie do gardeł. Najgorsi są jednak szaleńcy. Im nie zależy nawet na pieniądzach. Uzbrojeni w shotguna dziadek krzyczący o końcu ludzkości i strzelający do wszystkich w zasięgu wzroku. Facet, który całe życie chciał być snajperem, bawiący się w strzelanie do biegnących ludzi. Niektórzy po prostu nie wytrzymują psychicznie.

Panikujący tłum

Można by rzec, że podczas pożarów dyskotek więcej osób ginie stratowanych przez uciekający tłum, niż w wyniku faktycznego spalania. Sytuacja ta ma tutaj miejsce, może tylko na nieco większą skalę. Gdzieś wybuchła bomba. Tłum ludzi ucieka przed siebie, wrzeszcząc. Najbardziej zabójczy efekt będzie miał miejsce w zamkniętych pomieszczeniach, ale przy odpowiednio dużej liczbie ludzi, nawet stosunkowo szeroka ulica staje się nagle zbyt wąska. A nasi bohaterowie przedzierali się właśnie w przeciwną stronę niż biegący.

Ogień, wybuchy

Miasto płonie i jest wyjątkowo niebezpieczne. Różne budynki mogą eksplodować z najprozaiczniejszych powodów – od bezpośredniego trafienia aż po eksplozję uszkodzonej instalacji gazowej. Ogień rozprzestrzenia się szybko, przez niego nie gaszony.

Samochody – wypadki i korki

Na ulicach panuje totalny chaos. Niektóre pojazdy przebywały w skażonej strefie i teraz kierowcy, mimo że właśnie wymiotują wnętrznościami, próbują wyjechać z centrum. Samochody rozbijają się w efektownych kraksach, wjeżdżają w grupy ludzi, lub taranują witryny sklepowe.

A dwie przecznice dalej zupełnie inny obrazek. Jakaś droga wylotowa z miasta, kompletnie zakorkowana. Samochody stoją drzwi w drzwi, zderzak w zderzak, na wszystkich pasach i na chodnikach. Trąbią wściekle. Niektórzy kierowcy wysiadają z aut, wrzeszczą na siebie, dochodzi do rękoczynów. Ktoś ma broń, strzela. Nie da się przejechać. Ciężko jest przejść, miejscami trzeba dosłownie iść po dachach. Dobry sposób na zmuszenie postaci graczy do rozstania się z ich samochodem, jeśli ci on przeszkadza.

Miłosierdzie

Dziwna to przeszkoda, ale również może mieć miejsce. Jakaś kobieta stoi przed płonącym budynkiem i krzyczy, że tam został jej mąż.

Ktoś kłęczy nad kimś leżącym bez ruchu, wykonując nieudolnie masaż serca.

Jakaś kobieta z dzieckiem na ramionach podbiega do bohaterów, błagając o odstąpienie dla jej synka jednej maski przeciwgazowej.

Jak poradzą sobie postacie z takimi sytuacjami? Czy będą pamiętać, że to wszystko uiuda? A może postanowią mimo wszystko pomóc potrzebującym, tracąc przy tym cenny czas?



męt spada na każdą dzielnicę, na każdym kroku ktoś właśnie umiera. Oraz ten trzeci, w którym wszystko zastyga już w bezruchu, martwe, spokojne, obojętne.

Masz to? Świetnie. Wracamy do parku.

Widać wóz transmisyjny zaparkowany na trawniku. Wszędzie dookoła, jak na terenie całego centrum, leżą ciała ludzi. Bohaterowie mijają pomnik jeźdźca i docierają do linii drzew, z których większość liści już opadła. Mijają je i znajdują zwłoki znajomego reportera.

Dalej zaś znajduje się wielki lej po bombie, a w nim stoi wielkie, potężne drzewo.

14. Drzewo

Roślinność w parku nie wygląda dobrze. Kora drzew pokryta jest jakimś dziwnym syfem. Liście leżą uschłe na pożółkłej trawie, jakby nagle po prostu przyszła jesień.

Ale nie Drzewo. Ono ma się dobrze. Potężne, zielone, wygląda jak nie z tego świata — bo w sumie to tak właśnie jest. Reporter nie zwracał na nie uwagi, zupełnie jakby go nie widział. To nie jest roślina, która pojawiła się w Santa Fe chwilę po ataku. Jej tu nie powinno być. To jest manifestacja Drzewa z przyszłości, anomalia. O słuszności tej tezy można przekonać się, zaglądając do leja.

Pokryty grubymi korzeniami, skrywa on dość ponurą niespodziankę. Bohaterowie zobaczą... samych siebie. Martwych. Zobaczą szkielety ubrane w swoje ciuchy, obwieszane swoim sprzętem. Ciała wyglądają jakby leżały już dobre trzydzieści lat. Są częściowo obrośnięte korzeniami, które przykrywają im torsy czy ramiona, powoli pochłaniając.

Poza ciałami bohaterów można się tam dopatrzeć także innych — jest ich znacznie więcej, głębiej pod korzeniami. Pomiedzy niektórymi grubymi pędami można dostrzec jakąś czaszkę. Tuż obok dwie następne. Lej to jedno wielkie cmentarzysko, z kolejnymi warstwami trupów przykrywanych przez kolejne warstwy korzeni.

Dość oglądania, czas działać. Zwłaszcza, że wyposażeni w maski przeciwgazowe bohaterowie zaczynają już odczuwać skutki działania chemicznego syfu z bombardowania. Jednego z nich możesz już „uśmiercić”.

Trzeba zniszczyć drzewo. Spalić, wysadzić w powietrze, jak wola. Jeśli mają tylko maski przeciwgazowe, będą po kolei „umierać”





w trakcie wykonywania planu. Wreszcie, gdy już się uda, padnie ostatni z nich.

Uwaga!

Teraz, gdy Drzewo zostało zniszczone, śmierć bohaterów w wizji Tornado jest znów niegroźna. Nawet jeśli ktoś miał właśnie swoją ostatnią szansę, może być o postać spokojny – nie musi robić żadnych rzutów. Teraz śmierć będzie jedynie zakończeniem wizji, tak jak w typowych tripach Tornado.

Jeśli mają zaś szczelne kombinezony ochronne, są skutecznie odseparowani od zabójczego środowiska. Przedziurawione, czy uszkodzone w jakikolwiek sposób w zasadzie skazują bohatera na „śmierć” tak samo jakby ten nosił maskę. Jeśli jakimś cudem bohaterowie mają na sobie zupełnie sprawne skafandry ochronne, zobaczą po prostu jak wszystko wokół nich rozmywa się i znika, a oni sami tracą przytomność.

15. Witamy wśród żywych

Udało się. Postacie budzą się i z radością mogą stwierdzić, że wróciły do „swojego” świata. Leżą w leju, częściowo już obrośnięci

przez korzenie. Są czasowo odporni na ich usypiające działanie, muszą tylko poradzić sobie z oswobodzeniem się.

Oczywiście ich stan posiadania jest dokładnie taki jak na początku sesji. Zarobione rany znikają, zostaje tylko paskudny ból głowy.

To czy drzewo nadal żyje czy nie pozostawiam Tobie, Mistrzu Gry. Może zniszczenie jego manifestacji w wizji Tornado wystarczyło, żeby tutaj wszystko zaczęło obumierać? A może roślina ma się dobrze i tylko czeka na kolejnych chętnych?

Jeśli pozostawisz Drzewo żywe, jego los znajdzie się w rękach graczy. Co z nim zrobią zależy już od nich. Mogą je ponownie zniszczyć, aby nikt już nie padł ofiarą tej krwiożerczej rośliny. Mogą po prostu odjechać, mając gdzieś to czy komuś jeszcze stanie się tu krzywda. Mogą też, jeśli zechcą, objąć to miejsce swego rodzaju pieczą, tworząc tu istny raj dla epunów, przynoszący oczywiście wymierne zyski.

Wszystko zależy od nich. Udało im się wyzwolić z prawdziwego koszmaru. Są zmęczeni, wycieńczeni, ale mimo to wolni, otoczeni przez porośniętą gęstą roślinnością ruiny niegdyś wspaniałego i wielkiego miasta. Mogą o sobie powiedzieć, że przeżyli dzień sądu w Santa Fe.



SARGE 3

JUŻ WKRÓTCE



ORBITAL
WWW.NEUROSHIMA.PL