

#CYBERNETYCZNE ĆMY NA HAJU!#

„Porypana jest ta przygoda...” – ja [13-03-2006; 20:43]

Od autora

czyli kilka zdań słowem wstępu

#Cyberbetyczne Ćmy# nie są przygodą klasyczną. To raczej dziwaczna interaktywna baśń. Jednym przypadkiem ona do gustu, a innym nie – fundamentalna prawda.

Oczywiście to już dorabianie filozofii do grania w RPGi. Jeżeli spojrzeć na ten quest tak całkiem zwyczajnie, to jest on fajną odskocznią od standardowego poszukiwania przygód. Zasady nie są tu takie ważne, nie będzie zagadek, śledztwa i „skomplikowanych taktycznie” pojedynków. Chodzi przede wszystkim o klimat, wczucie się w prowadzone Postacie i oddanie nurtowi fabuły. Jak w LARPie. Mam nadzieję, że udało mi się rozpisać scenariusz w taki sposób, by dla czytającego Mistrza był on ciekawą (i psychodeliczną) historią.

Przygoda przeznaczona jest dla czterech do pięciu Graczy. To opowieść, a stworzone przeze mnie Postacie są jej integralną częścią. Oczywiście nie zabronię nikomu wprowadzenia tu innych, własnych, bohaterów (np. Postaci, które Gracze prowadzą od dłuższego czasu i za nic nie chcą się z nimi rozstawać), jednak moim zdaniem potraktowanie #Cyberbetycznych Ćmy# jako zamkniętej historii to zdecydowanie lepszy pomysł.

Akcja rozgrywa się w postnuklearnym świecie Neuroshimy. Na początku myślałem o uniwersum fantasy, ale na przeszkodzie stanęła mi nieznamość zasad któregoś z odpowiednich systemów. W każdym bądź razie uważam, iż da się ten scenariusz dostosować do dowolnych realiów. Będzie jeszcze bardziej baśniowy.

Kreacja klimatu

Wskazówki dla Prowadzącego

To nie jest normalna przygoda do NS, ale nie mów tego wszystkim Graczom – będzie bardziej realistycznie. Tej wiedzy jednak zdecydowanie będą potrzebować prowadzący Ubartutu i Przebudzonego (zrozumiesz dlaczego, ale o tym później).

Jeżeli możesz weź sobie pomocnika. Można rzec, iż jest to przygoda na dwóch mistrzów – wyjdzie wtedy znacznie lepiej. Podział BN-ów, podszepty, branie graczy „na stronę” nie zatrzymując akcji. Więcej znaczy lepiej!

Większość opisów stworzyłem nie dla Graczy, ale dla Prowadzącego, by mógł na szybko przypomnieć sobie najważniejsze elementy sceny i opisać ją własnymi słowami. Jednak Opisy Specjalne najlepiej zacytować, gdyż wyrażenie ich własnymi słowami byłoby nieco trudne, a są one bardzo ważne dla klimatu. Ponadto dobry efekt da dodanie do nich odrobiny aktorstwa, dorzucenie mimiki i zwrócenie szczególnej uwagi na znaki przestankowe.

Szczerze powiedziawszy zasady potraktowałem po macoszemu. Oczywiście będzie walka, a i w kilku miejscach trzeba będzie testować różne rzeczy. Tobie radzę rozwiązać tę kwestię jak lubisz, dodaj/ujmij co zechcesz.

Ostatnia kwestia. Fajny efekt da dodanie kilku „zgrzytów”. Zaczynaj nagle opisywać scenę, która wydarzy się dopiero za jakiś czas, a potem cofnij się jak gdyby nigdy nic („Efekt Motyla” widziałeś?). Niech twój pomocnik opisz jednej Postaci, że widzi sznurki u rąk i nóg swoich kompanów. Po chwili znikają. Ktoś strzelił do sir Sigera? Opisz: Gość pada martwy brocząc krwią. Wróóóó! Jednak nie – pistolet nie wypalił. Któryś z Bohaterów zginął? Żaden problem, bo pojawia się dwie sceny dalej. Można wymyślić dużo innych „zgrzytów”, które ubarwią ten scenariusz.

Muzyka

Tutaj krótko: osobiście polecam soundtrack z „Arcanum” i/lub „Blade Runnera” (Łowca Androidów). Ten pierwszy jest w klimacie fantasy, ale pasuje, drugi jest wprost idealny. A dla miłośników cięższego brzmienia proponuję rocka, np. System of a Down i temu podobne (ale bez przesady – niech lecą w tle).

I najważniejsza sprawa – na samym początku, zaraz przed rozpoczęciem gry, należy puścić jakiś spokojny, nastrojowy utwór i po prostu posiedzieć „w ciszy” słuchając go. Taki chwyt pozwoli wszystkim wczuć się w grę i może nawet zbuduje wyraźną granicę, za którą zostanie na kilka godzin świat rzeczywisty. Fajnie to brzmi, co?...

Na zakończenie można powtórzyć ten zabieg (np. „One more kiss, dear” z Łowcy) i “wrócić na ziemię”.

Wprowadzenie

Miejszem akcji jest wyspa, aczkolwiek to bardzo umowne stwierdzenie, bo na żadnej mapie postnuklearnych Stanów nie znajdziemy miejsca, w którym mogłyby się dziać takie rzeczy. Czym jest ona w rzeczywistości na końcu zadecyduje Mistrz.

Poniżej zamieszczam opis. Należy go wplatać w inne, gdyż jest to widok ogólny całej wyspy i większość sytuacji rozgrywa się w takim właśnie krajobrazie plus elementy danej sceny. Pamiętaj o tym.

Wyspa

„Samotny kawałek ziemi otoczony ciemną, zatrutą wodą morza. Obszar wyspy porasta gęsty las, knieja powykręcanych, chorych i dziwacznych drzew o nieokreślonych gatunkach. Teren jest płaski, ale wznosi się ku środkowi przylądka i zwieńczony jest sporym wzgórzem, na którym stoi gmach starej elektrowni.

Niebo nad wyspą jest atramentowo czarne. Tu nie ma dni i nocy. Jest ciemność rozświetlana czasem wielkim reflektorem zawieszonym w czerni nieboskłonu. Żółte światło lamp daje niesamowity efekt – tworzy na ziemi trzynaście dużych, jasnych okręgów, jednocześnie pogłębiając cienie wokół nich.

Chłodny wiatr zawsze tutaj dmący przyprawia o dreszcze i porusza krzywymi gałęziami. Czasem niemal nienaturalnie i zwierzęco wyje.”

Obecność Postaci na wyspie nie ma przyczyn. Część z nich pojawia się tutaj, a innym wydaje się, że mieszkają tu od zawsze. Możliwe, że oni wszyscy nawet nie istnieją. Szaleństwo, ale... to przecież fakt.

#Cyberbetyczne Ćmy# opierają się na wędrówce. Schemat jest prosty – scena za sceną, byle do przodu, wybiistą drogą w stronę celu.

Postacie

Poniżej znajduje się opis czterech Postaci występujących w tej przygodzie. Każda ma rozpisane kilka informacji ogólnych, część „techniczną” dla Mistrza i specjalny opis w pierwszej osobie przeznaczony dla Gracza, by mógł lepiej poznać swoje tymczasowe „ja”. Łącząc wszystkie elementy można rozpisać Bohatera na Karcie Postaci dodając oczywiście własne pomysły. Wygląd, w większości, zostawiłem do wymyślenia grającym.

Postacie są dość dziwaczne, ale ostrzegałem – to nie jest normalna przygoda. Prowadzenie ich może wydawać się trudne, ale po prostu pogadaj z każdym przed rozpoczęciem i wymieńcie swoje spostrzeżenia i oczekiwania.

Punk

Dane

nazwisko: Hammilton

imię: Charles

pseudonim: Punk
rok urodzenia: 2023
wzrost 184 cm
waga: 63 kg
gr. krwi: 0Rh+
status: DEZERTER

Informacje

Punk jest ćpunem. Jednak niegdyś pragnął być bohaterem tego konającego świata. Jego młodość jest niejasna i nie wiadomo co rozbudziło w nim ideały, ale pewne jest, że w wieku siedemnastu lat wstąpił do Posterunku. Chciał służyć na Froncie. Przeżył wiele bitew, nieraz oddając krew w walce z Molochem. Naprawdę wierzył, że wszystko można zmienić, że świat można jeszcze naprawić. Lata krwawych potyczek i wyraźna przewaga przeciwnika nigdy nie zdołały naruszyć muru nadziei Charlesa na lepsze jutro.

Może Bestia spostrzegła niezwykłą siłę młodego żołnierza i postanowiła uderzyć. Punk różnie to sobie tłumaczył. Z premedytacją czy bez Moloch trafił w najczulszy punkt.

Porwał jedyną osobę, która miała dla Charlesa znaczenie – Emilly – jego młodszą siostrę. Nie zginęła, została porwana, i to było dla niego zbyt przerażające. Gdy Charles dowiedział się o jej zniknięciu pękł.

Zbiegł z Frontu, przystał do gangu i zaczął ćpać tornado, LSD, cracka i inne świństwa. Zmienił się, ale tylko pozornie. W sercu wciąż tłą mu się resztki ideałów, chociaż nadzieja i wiara odeszły wraz z siostrą. W ostatnich latach Punk jeździł po Stanach z kilkoma kumplami i nękał męty tego świata. Sprzątał. Pewnie nigdy by się nie przyznał, ale wciąż chciałby być bohaterem. Tylko po co?...

Techniczne: Punk pojawia się na wyspie zupełnie z nikąd i to on będzie inicjatorem wędrówki mającej na celu rozwiązanie całej „zagadki”. Zna się dobrze na walce wręcz (Bijatyka, Broń ręczna) i broni palnej (Pistolety, Karabiny), a wojsko wyrobiło mu charakter (Zastraszanie) i zrobiło z niego twardziela (cała Siła Woli).

Narkotyki odcisnęły na Punku swoje piętno i na wyspie (gdzie nie ma żadnych dragów) będzie on cierpiał objawy głodu – **obniżenie współczynników o 1 na każdą godzinę sesji.**

Punk (Gracz)

Mówią mi Punk. Kiedyś miałem normalne imię, ale to było dawno... Dzisiaj wszystko jest już inaczej. Myślałem, że da się uratować ten pieprzony świat – błąd. Walczyłem na froncie – i po co?! Wierzyłem w honor, odwagę i takie tam – bezsensu... Dzisiaj mówię na to utopia. Świat przeszłości leży w gruzach u żelaznych stóp Bestii. Nie postawimy go na nogi. Już nie...

Od kiedy zwiąłem z frontu słyszę czasem, że jestem bohaterem. Dziwne, bo na moje oko to jestem zwykły tchórz – parszywy dezertier. Tia... Jeżdżę z kumplami i bywa, że rozwalimy jakiegoś wrednego śmiecia, ale co z tego?... To nie robi z nas żadnych „herosów”, oni sami proszą się o serię w bebechy. Te ich zakazane gęby, brak zasad, krzywdzenie słabszych. No krew mnie zalewa! Poza tym to nasze sprzątanie ma spore plusy – mam kieszenie wypchane tornado i kwasem. To się liczy, bo lubię regularne tripy. Może nawet trochę za bardzo... Heh... Sumienie znów się odezwało.

Gdyby Emy wciąż tu była może bym się hamował... Cholera... Po co w ogóle to rozpamiętuję?! Pieprzony sukinkot ze stali zamiast rozwalić mnie na polu bitwy przejechał pół Stanów i zabrał mi siostrę! Jak?... No chyba normalnie idę się zaćpać...

Ubartutu

Dane

Pongo pygmaeus, przedstawiciel małych człekokształtnych;
wysokość samca do 1,95 m, masa ok. 100 kg; sierść długa,
rzadka, rudobrunatna, u starych samców występuje broda i
tzw. talerze policzkowe (zgrubienia skóry); tryb życia
nadrzewny; porusza się w postawie na wpół wyprostowanej;

żywi się głównie owocami; gatunek ginący, objęty ochroną.

Informacje

Mówiący orangutan?! Matko! Moloch miewa dziwne pomysły, ale aż tak? No cóż... Ubartutu ma ok. 1,50 m i jest już nie najmłodszy, a przez to nieco siwy. Czy to bardziej człowiek czy zwierzę – trudno rozstrzygnąć. Chyba pół na pół. Ludzki umysł zamknięty w ciele małpy. A może to po prostu nowy rodzaj mutanta? Bardzo dziwny rodzaj mutanta...

Ubartutu mieszka na wyspie od zawsze, albo tak mu się wydaje... Zna ją trochę, choć wszędzie nie był. Jakoś nie miał okazji. Z drugiej strony wie o wojnie, Molochu, Stanach i w ogóle. Skąd?... Ale jego to wszystko nie zastanawia – lubi swoje spokojne życie i tyle.

Techniczne: To pierwsza osoba na wyspie, którą spotka Punk. Ubartutu będzie początkowo przewodnikiem Grupy, gdyż zna tu kilka lokacji. Doprowadzi Punka do dwóch pozostałych Bohaterów. Orangutan jest całkiem zręczny (Rzucanie, Kradzież kieszonkowa, Wspinaczka, nawet Pistolety), umie zająć się rannymi (Pierwsza Pomoc, Leczenie Ran) i ma naturalnie predyspozycje do Skradania się.

Ubartutu wie gdzie jest jego chatka (mieszka z Mechanicznym Aniołem), Knajpa „Babilonium”, Cmentarz, Willa, Jezioro, Plac Zabaw i stacja Metra. Zna też parę osób: Barmana, Handlarza, sir Sigera, wie o Mistrzu.

Ubartutu (Gracz)

Nazywają go Ubartutu. Ja jest człowiekiem, nie małpą. Nosi ubrania, mówi, czyta. A wygląd nie świadczy o człowieku. Ubartutu nie jest mutantem, ani orangutanem, tylko czło-wie-kiem! Nie jego wina, że Moloch zamknął go w takim ciele. Swoją drogą myśli, że był to bardzo głupi pomysł... Nielogiczny pomysł.

Ubartutu mieszka na wyspie od długiego czasu. Kiedyś chyba żył w zniszczonych Stanach, bo pamięta parę rzeczy, ale ja nie jest tego pewien... Hmm, Detroit, wojna, Moloch, pustynia i... walki gladiatorów! Tak... Ale życie tutaj jest spokojniejsze. Ja może poczytać, połazić, łowić ryby (choć w sumie jeszcze nic nie złapał) i wszystko co chce.

Zna parę ciekawych miejsc na wyspie i ma tu przyjaciółkę – Mechanicznego Anioła – która jest podobna do niego. Ostatnio bardzo się o nią martwi, bo dziewczynie kończy się bateria. Ubartutu musi coś wymyślić. Może Mistrz ma baterie...

Mechaniczny Anioł

Dane

Oznaczenie kodowe: SCB „Fallen”

Status: cyborg

Dane elementu ludzkiego

Obiekt żeński; 20 – 25 lat; cywil;

stan tkanek: nienaruszone

Uzbrojenie: ramię bojowe mod. YE2.74A.SB82

Opancerzenie: pancerz typu 0.14Q [kevlar; stal]

Inne wyposażenie: skrzydła, prototyp 3.B

Oprogramowanie: „SCB-Humanus” w. Alfa [testowa]

Informacje

Mechaniczny Anioł jest cyborgiem, którego oprogramowanie zawiodło i wyzwolił się spod władzy Molocha. Jednak cyborgizacja spowodowała drobne uszkodzenia mózgu, które wywołały zanik pamięci, permanentne otępienie i jakby nieobecność. Pewne jest jednak, że tam w środku wciąż żyje młoda dziewczyna imieniem Emily. Ale musi być bardzo, bardzo „głęboko”...

O Aniele nie można opowiedzieć żadnej niezwykłej historii. Porwanie jak tysiące innych, nowy projekt, nowy cyborg. Test oprogramowania tym razem po prostu się nie powiódł. Ludzki umysł, choć otępiały i uszkodzony, przetrwał przemianę.

Jak Mechaniczny Anioł znalazł się na wyspie – nie wiem... Wiem natomiast, że kończy się jej bateria.

Techniczne: Mechaniczny Anioł to siostra Punka Emilly, ale zmiany dokonane w niej przez Molocha wpłynęły znacząco na jej umysł. Zaprzyjaźniła się z Ubartutu, w którego chatce mieszka. Niestety kończy się jej bateria i trzeba coś na to poradzić...

Ma ludzkie ciało od głowy, poprzez lewy bark na skos przez klatkę piersiową plus całą prawą rękę i serce zamknięte za zbrojonym szkłem. Reszta to proporcjonalne humanoidalne ciało cyborga, robotyczne ramie i skrzydła o rozpiętości czterech metrów. Mimo wszystko Emy wciąż jest śliczną blondynką o lekko kręconych włosach i delikatnych piegach na drobnym nosku, ale w jej szarych oczach nie widać już dawnego blasku. Nosi staromodną sukienkę w kwiaty.

Specjalne zasady:

Agresja 14 – Mechaniczny Anioł czasem traci panowanie i bezwolnie atakuje agresora w trybie berserker. **B. Tr. test Niezłomności** pozwala jej odzyskać panowanie. Każdy następny taki test (mowa o następnych napadach szału bojowego) jest o poziom łatwiejszy.

Ruch: Normalny lub skok[skrzydła] (6m/dwa segmenty)

Wytrzymałość: 2 rany Krytyczne lub 1 rana Krytyczna (głowa)

Pancerz: Redukcja 1 (wszędzie prócz głowy i prawej ręki)

Cybernetyczna ręka: dłoń i pazury (test Broni Ręcznej, obrażenia Lekkie, test odp. na ból o poziom wyższy)

Mechaniczny Anioł (Gracz)

Mam... piękne skrzydła... 94#5AQ88.^ Tak dziwnie się czuję. [LOW BATTERY] Coś siedzi w mojej głowie i <c0n3cting> nie pozwala mi wyjść... Dlaczego !!!wArnIng!!! moje ciało jest... z metalu?... Cyfry, obrazy. Gdzie są moje A^fa 4.97L### myśli?! Jestem... SCB „Fall- Nie!!! Nie jestem maszyną! Nie, nie, nie! Nie jestem! %234[Si]%

Kim więc jestem?... Emy? Kim <pr0gr3sing> jest Emy? To ja? SCB „Fa- Emilly... Mam na imię Emilly. Coś ty AI #00.9H.1/7 mi zrobił?! Ja... Chcę już wrócić do domu. Tak!

Tak mi [LOW BATTERY] słabo... Muszę znaleźć GH^54 jakieś baterie... Tylko gdzie jest mój przyjaciel?... <des <destr- Gdzie Ubartutu?...

Rozdarty

<Brak danych>

Informacje

Kim jest? To mutant. Na pewno, nie ma żadnych wątpliwości. Jest podobny do człowieka i to chyba jakaś odmiana Mesmera. Z wyglądu bardzo podobny, ale dysponuje nieco innymi mocami. Czy to unikat? Pojęcia nie mam.

Rozdarty ma świra. To tak jakby dwie osoby siedziały w jednym ciele. Pierwsza, normalka - steruje, a druga - zamęcza ją swoimi żądaniami, prośbami, czasem podjudza do różnych rzeczy, jest jak rozwinięte sumienie. Ale sumienie to nieadekwatna nazwa. On nie powie mu co jest dobre, a co złe. Powie mu co ma zrobić. Rozkaże. Czasem osobowości zamieniają się rolami, ale wszystko zależy od ich „osobistej” siły woli. Obłąd.

Mutant ma mętlik w głowie. Chaos wymieszany z nieładem. Połowa śpi, połowa chce działać. Przejąć kontrolę i opuścić więzienie. Obudzi SWOJE ciało i naprowadzi je gdzie trzeba. A potem do Mistrza. Zmusić go, by wyciągnął jakoś tego mentalnego złodzieja. Ale to wszystko chyba wyłącznie jego chore wizje! Chyba...

Techniczne: Czy masz na podorędziu na tyle dobrych Graczy, by dwóm z nich dać jedną Postać? Efekt jest fajny...

Jedna połowa nie ma pojęcia co tu robi. Wie kim jest, ale nie poznaje drugiego „ja”, które zaczyna mu podpowiadać różne rzeczy. Natomiast druga część ma plan do realizacji – doprowadzić siebie do lustra i przejąć kontrolę. Ma nawet część kodu do drzwi Mistrza, żeby móc z nim „pogadać”.

Ustaw jednego Gracza w pierwszej roli i niech gra normalnie, a drugi – siedząc za pierwszym – będzie mu podszeptował, namawiał. Oczywiście zawsze możesz się obyć bez tego drugiego, zastępując go samemu lub drugim MG, ale efekt nie będzie taki sam.

Rozdarty ma niezwykle rozwiniętą Percepcję (cała Spostrzegawczość), a także zdolności mediacyjne (całe Negocjacje).

Animi acus (Igła Umysłu):

Najpierw spojrzenie w oczy - **Probl. test Percepcji** unieruchamia przeciwnika i Rozdartego.

Niszczenie woli – **sporne testy Charakteru**, po trzech wygranych Rozdartego następuje śmierć przeciwnika, po dwóch przegranych Rozdarty „opuszcza” umysł wroga.

Rozdarty (Gracz)

Mutant, tak? Hmm... Rzekłbym raczej, iż jestem, po prostu, więcej niż człowiekiem. TAK! JA! Spokojnie, cicho... Czym się od nich różnię? Fizycznością? Nie. Umysłem? Mój jest lepszy. Jestem kolejnym stadiem ewolucji. MILCZ! Dziecko Bestii mówicie... O nie. OKŁAMUJĘ SIĘ! Nie okłamuję... Ech, przestań do siebie DO MNIE! mówić!

Coś trzeba z tym zrobić, bo ZE MNA?! popadnę w obłąd. NIE MOŻESZ SIĘ MNIE POZBYĆ! Ależ... JESTEM TOBĄ! mogę. Przyprawiasz mnie o ból głowy. PRZESTANĘ. Ale musisz coś zrobić... ALE MUSISZ COŚ ZROBIĆ. Wiem. TAK. Cóż to będzie? WSTAŃ! Właściwie to gdzie WSTAŃ! jestem?...

Rozdarty (Gracz2)

Zaczynam rozgrywkę z lepszej pozycji... Ukryty i zapomniany. Brakuje mi wielu elementów tej układanki, ale to kwestia czasu. 53. Tak, 53. Kawalek kodu. Mistrz, kimkolwiek jest, pozbędzie się dla mnie tego śmiecia. Wyrwie go z mojej głowy. Lustro. Muszę go zmusić, by szukał lustra. Wtedy się zamienimy i wszystko będzie jak być powinno.

Ale najpierw trzeba wyciągnąć tego głupca z grobu. Dziwne... Może to tylko moje chore sny?... Zadzwońmy po pomoc.

#AKCJA!#

„Nie szukaj sensu...”

Prolog

Początkowo udział w przygodzie bierze tylko Punk, reszta postaci będzie do niego kolejno dołączać. Jednak część grających ma własne wprowadzenie – kilka słów wstępu informujących o aktualnej sytuacji (co Postać właśnie robi, gdzie jest, jakie ma plany na najbliższy czas). Sam zajmij się Punkiem, a twój pomocnik niech wprowadzi resztę:

Halucynacje (wstęp Punka)

Opis Specjalny:

„Tańczysz wśród atomów tlenu... Lecisz w pośpiechu nad falami rozwodnionej trucizny, wkoło ciemność i cisza. Białe skrzydełka opętańczo trzepoczą – już tak blisko celu, tak niedaleko do ziemi. To jak szalony bieg w transie, jak bieg przez nicłość. Dziwaczny wyścig pozbawiony mety... Ale mija oto wieczność minuty i toksyczne morze atakuje skały. Jeszcze tylko dwa ruchy skrzydlatych oczu, można lądować... I odpocząć przed śmiercią.”

OPIS: Włącza się jedna z lamp nad wyspą. Punka budzi mocne światło i coś chodzącego mu po twarzy. Jest na wyspie, na rozległej plaży. Kiedy odgoni ćmę, która po nim chodzi korzystamy z tego tekstu:

Opis Specjalny:

„Unosisz się i spoglądasz w swoje oczy. Patrzysz w górę i omamiony przez światło czujesz wszechogarniający zew... A więc w drogę, przeznaczenie wzywa – bezwzględny los ćmy cybernetycznej... Mrugasz... Widzisz przed sobą dużą, białą ćmę odlatującą w stronę nocnego nieba, rozświetlonego ogromną lampą.”

Opisz krajobraz wyspy i niebo. Zapalają się kolejne reflektory i ponad wyspę unoszą się miliony białych ciem, lgnących w zaślepieniu do światła. Punk ma napisane na ręce: „Poszukaj sensu”.

Problem (wstęp Ubartutu)

Tu będzie mniej spektakularnie. Ubartutu wybiera się na ryby nim jeszcze rozjarzą się reflektory. Chce pomyśleć o kilku rzeczach: o pobycie na wyspie, o Mistrzu i przede wszystkim o Aniele, o którą bardzo się martwi.

OPIS: Na samym początku Ubartutu dryfuje sobie po trującym morzu na dętce z wędką w dłoni. Wie, że nic nie złowi, ale przyszedł tu pomyśleć. Jednak na przystani zamajaczyła mu czyjaś sylwetka, trzeba zwinąć żagle i wracać na brzeg.

Obłąd (wstęp Rozdartego #1)

Opis Specjalny:

„Szalone wizje, pająk przebity igłą. Obłądne koło w huśtawce z drutu. Kolory, kolory, ciemności niszczą obraz. Wiśnia rodzi jabłko. Przekleństwo iluzji. Rany krwawią, umysł szuka wyjścia, ale wciąż wchodzi uchem. Rybka, zielone szyby. Spętani w śnie taśmą. Co?... Jedno ciało! Dwa umysły!”

Cybernetyczne Ćmy

Przystań

Spotkanie Punka i Ubartutu.

OPIS: Punk orientuje się, że nie jest już na plaży, ale stoi na pomoście małej przystani. Molo jest stare i lekko przegniłe, a obok niego stoi rudera służąca niegdyś za przechowalnię wioseł i innego osprzętu. Wewnątrz Bohater może znaleźć Trzydziestkę ósemkę, z dwoma nabojami leżącymi obok, i kastet.

AKCJA: Kiedy Punk wyjdzie ponownie na przystań Ubartutu będzie się właśnie na nią wdrapywał. I... kontakt!

Jakby co to najbliżej od Przystani jest Knajpa „Babilonium”

Knajpa „Babilonium”

Bar jak każdy inny, ale...

OPIS: Jednopiętrowy, drewniany budynek stojący na leśnej polanie. Nad wejściem jarzy się neon „Babilonium”, a z wnętrza słychać przyjemną muzykę. Kiedy Postacie wchodzi zauważają, że na podłodze jest benzyny prawie po kostki. W kącie stoi parę kanistrów, ale cała reszta jest w porządku. Kilka stolików o różnych gabarytach, bar, stary żyrandol pod sufitem i jakieś ozdoby – obrazki, itp.

AKCJA: W knajpie siedzą trzy osoby: barman Bug, handlarz Harolds przy stoliku i drugi Mistrz, czyli jakby personifikacja twego pomocnika (niech wymyśli sobie postać nieco do niego podobną) – tutaj nazwę go sir Siger, siedzi przy barze.

Zapewne Punk oczekuje wyjaśnień. Od Buga dowie się, że całą wyspą włada tzw. Mistrz mieszkający w starej Elektrowni i to on wszystkich tu sprowadził. Szepnie, że niemal każdy tutaj jest bezwolną marionetką w jego rękach, ale w tym momencie sir Siger uciszy go widocznym gestem i sam zacznie mówić. Stwierdzi, że jeżeli chcą wyjaśnień od Mistrza potrzebują kodu do drzwi Elektrowni, którego części są w posiadaniu pięciu Więźniów. Muszą się więc pofatygować i przeszukać wyspę.

Doda, że najbliższy, i jedyny, kurs metra do Elektrowni będzie o 20.00 i radzi się nie spóźnić, bo innej drogi nie ma. Potem sir Siger odstawi szklanke z whiskey i wyjdzie z „Babilonium”.

Barman Bug

Wysoki gość o słusznej posturze. Ubrany jest w brudny, niegdyś biały, fartuch, jeansy i niebieski берет. Bug jest całkiem uprzejmy, ale to psychol: nie napiją się tutaj niczego oprócz soku jabłkowo marchewkowego (przynajmniej jest darmo), a ponadto zamyka interes i wylał tu z pięć kanistrów benzyny.

Można z nim pogadać o błahych sprawach, ale zapytany o szczegóły odnośnie sir Sigera, lub samego Mistrza odezwie się innym głosem (faktycznie zamiećcie się na chwilę z pomocnikiem): „Tego Bug nie może zdradzić...” [zresztą tak samo będzie z innymi BN-ami]

sir Siger

Jak wspomniałem symbolizuje on drugiego MG. Niech on odgrywa Sigera za każdym razem. To osoba dość tajemnicza, która będzie się przewijała jeszcze kilka razy wciągu akcji scenariusza.

Handlarz Harolds

Harolds to niski, szczupły i łysiejący gość. Chodzi w szarym prochowcu, do którego od wewnątrz ma poprzyczepiany swój towar. To dziwak i ma na pozór zupełnie nieprzydatny asortyment. Ucieszy się na widok nowego klienta i dość natarczywie będzie chciał mu wcisnąć parę rzeczy. Spytany o baterie (dla Mechanicznego Anioła) odpowie, iż niestety nie posiada, ale jest pewien, że Mistrz ma wszystko...

Wyposażenie: trzy 25-centówki, bejzbol, dwa bilety do Metra, 3 kule .38”, zegarek, sprawna latarkę. Harolds przyjmuje najróżniejsze rzeczy (mogą to być zarówno elementy stroju Postaci, np. buty, nieśmiertelnik Punka, jak i normalne gamble).

AKCJA: Gdy Ubartutu i Punk będą się już zbierać odezwie się dźwięk telefonu. Bug wyciągnie staromodny, czarny aparat i odbierze. Przytaknie do słuchawki i powie Postaciom, że to do nich.

To telefon od drugiej połowy Rozdartego. Daj mu wskazówkę, by przekazał Punkowi i Ubartutu, że muszą iść na cmentarz i rozkopać grób znajdujący się pod drzewem wiśni.

Pożar

Kiedy Postacie zechcą odwiedzić to miejsce ponownie zastaną tu już tylko pogorzelnisko i Haroldsa palącego szluga. Spytany o Buga powie, że tamten za dużo gadał i Mistrz kazał mu... „zostać”. Zostać w środku znaczy się.

Domek na drzewie

Chatka Ubartutu i Mechanicznego Anioła.

OPIS: Nieopodal „Babilonium” rośnie duże, rozłożyste drzewo, na którym wybudowano chatkę z blachy i drewna. Na górę prowadzi drabina linowa.

W środku jest dość przytulnie, światło daje kilka świec, na podłodze leżą małe sterty książek i dwa posłania z pledów i poduszek. W jednym z rogów siedzi ogarnięta półmrokiem Emy.

Opis Specjalny:

„Punk... Serce ci zadrżało na ten widok. To jakiś obłąd, czyste szaleństwo, ale... Dziewczyna śpiąca w rogu pomieszczenia to... Emy. Chyba nic się nie zmieniła. Na jej twarzy widać błogi spokój, jest ubrana w kwiecistą sukienkę, którą doskonale pamiętasz... To naprawdę ona. Tylko... Otwierasz szeroko oczy! Co to za kawały stali wyrastają z jej drobnych barków?!”

AKCJA: Punk rozpoznaje Emilly i zauważa po chwili jej przemianę. Dziewczyna się budzi, ale nie pamięta brata.

Dobrze by było, gdyby napomknęła Ubartutu o bateriach. Ma jeszcze dość sił, by spróbować dostać się do Mistrza – energii starczy jej do godziny 20.32.

Ubartutu trzyma w skrzyni trochę medykamentów, parę metrów liny, nóż oraz jedzenie i wodę.

Cmentarz

Czas wykopać Rozdartego.

OPIS: We wschodniej części wyspy, 20 minut drogi od chatki jest cmentarz otoczony niskim, kamiennym murkiem. Na jego teren prowadzi przerdzewiała brama. Jest tu wyjątkowo wietrznie, choć wprawdzie wiatr nie powala z nóg, ale jest bardzo nieprzyjemny.

W oczy rzuca się przekwitające drzewo wiśni na środku cmentarza, z którego wiatr zwiewa płatki kwiatów. Pod nim znajduje się nieoznaczony grób (reszta ma nie zapisane nagrobki). O wiśnię oparta jest łopata.

Tak w razie czego nadmieniam, że pozostałe groby są puste.

AKCJA: Skoro już tu są zrobić mogą tylko jedno – kopać.

Opis Specjalny:

„Płatki wiśni porywa opętany wiatr. Ruch za ruchem łopata jątrzy ranę ziemi, by uwolnić... Właśnie, kogo? Wicher zdaje się szeptać – kop, kop dalej... Lecą kolejne minuty i jest coraz głębiej. Aż w końcu... <stuk, stuk> ...oto trumna. Czego się spodziewaliście?...”

AKCJA: Z dziur między zmurszałymi deskami trumny zaczynają wypęłzać białe ćmy. Gdy drewno zostaje oderwane wylatuje ich jeszcze cała masa kierując się ku „słońcom”, a wśród tej chmury wyłania się nieruchoma sylwetka Rozdartego. Mężczyzna otwiera oczy...

Niech powoli zacznie się walka między osobowościami mutanta [przypominam „Rozdarty (Gracz2)“].

Willa

Pierwszy Więzień w nieistniejącym pokoju.

OPIS: Ubartutu zna lokalizację tej opuszczonej willi. Jest na wschodzie, całkiem blisko od brzegów wyspy. To spory budynek o dużych oknach. Jest jak nowy, białe ściany, szyby, itp. W środku nie ma kompletnie nic – tak jakby willę wybudowano i później nigdy się do niej nie wprowadzono.

Za domem jest basen wypełniony niemal świecącym, radioaktywnym syfem. Pływają w nim jakieś opróżnione, metalowe beczki i coś jeszcze, coś żywego. Stwór ma jednak za zadanie tylko zaniepokojenie Postaci. Opisz ruch wody, zarys humanoidalnej sylwetki. Może nawet sprowokuje ich to do kilku strzałów w wodę...

AKCJA: Przechadzając się w okolicach basenu Bohaterowie usłyszą krzyk przerażenia. Zauważą młodego mężczyznę w malutkim, zakratowanym okienku piwnicy wychodzącym właśnie na tył domu. Gość woła o pomoc, wyciąga rękę i bełkocze coś o bestiach.

Wydostać go przez okienko się nie da, więc część Postaci pewnie pobiegnie szukać wejścia do piwnicy (niech drugi MG weźmie ich na stronę i to odegra). Zajmie im to trochę czasu, ale żadnego przejścia nie znajdą.

Tymczasem część grupy, która została z mężczyzną nie zdoła go uspokoić i usłyszy nawet warczenie, gdzieś w ciemnościach za nim. W pewnym momencie Więzień milknie, po jego policzkach lecą łzy i... twarz wykrzywia mu się w spazmie bólu – umiera. Coś będzie starało się porwać ciało do środka piwnicy, ale w razie oporu przestanie.

Na dłoni Więźnia napisany jest długopisem jeden z numerów kodu.

[A numer na dłoni Więźnia to: 91]

Jezioro

Przekroczenie mostu = pojedynek.

OPIS: Aby dostać się na Plac Zabaw trzeba przekroczyć wielkie jezioro. Prowadzi przez nie długa, wąska, drewniana kładka, dziurawa jak sito. Na środku jest niewielka okrągła platforma, na której Grupa spotka Sigerą.

AKCJA: Sir Siger przywita się, spyta o samopoczucie. Po czym stwierdzi, że Mistrz dbając o rozrywkę „tych na górze” zmuszony był niestety przysłać to...

Zrywa się mocny wiatr, gaśnie lampa nad jeziorem i z nieba atakuje harpia [podr. podst. str. 391]. Siger znika w ciemnościach. Póki Postacie są na platformie walka przebiega normalnie. Ciemność dodaje w walce utrudnienie +50%, ale bestia atakuje w locie tylko raz, później ląduje i utrudnienie znika. W przypadku, gdy Bohaterowie schodzą z platformy na kładkę, są zmuszone zdać w każdej turze **Trudny test Zręczności** – inaczej spadają do wody.

Po walce światło zapala się. Po drugiej stronie mostu Postacie znajdują jeden bilet do Metra i miecz.

Plac Zabaw

Posterunek oddziału Frigidarium. Jest tu jeden z Więźniów.

OPIS: Oczom Bohaterów ukazuje się niewielka polana, na której wybudowano plac zabaw jak z koszmaru – huśtawki z drutu kolczastego, piaskownica wypełniona kruszonym szkłem, karuzela z „łańcuchami bezpieczeństwa” zapinanymi na kłódkę i powyginane na wszystkie strony drabinki. Wszystko brudne i pordzewiałe.

Wśród tego bajzlu bawi się w najlepsze banda chłopców ubranych po wojskowemu. Kilku ma hełmy, bojówki w panterkę, inni niby-pistolety z kijków, wymalowane twarze i temu podobne. Mają nie więcej jak 13 lat.

W oczy rzucają się tutaj szczególnie dwa miejsca: *Punkt Dowodzenia* i *Więzienie*.

Więzienie

OPIS: Nieco na uboczu stoi kopuła z czerwonych rurek. W środku siedzi mały Bit-boy (albo Croat dla tych z Filtydelfii), a pilnuje go dwóch jedenastoletków uzbrojonych w bejzbole. Co najzabawniejsze mutek spokojnie mógłby wydostać się z tej klatki i zeżreć strażników, ale chyba mu się nie chce. Ponadto, kiedy tamci szturchają go kijem, wydaje z siebie tylko dziwaczny śmiech.

AKCJA: Od chłopców można dowiedzieć się, że mutant jest jeńcem pojmanym podczas bitwy o „Labirynt” – a dosłownie o kanały pod stacją benzynową, której położenie chętnie zdradzą. Bit-boy to kolejny z Więźniów i oczywiście ma część kodu. Jeżeli Postacie zechcą zagadać do niego w tej sprawie to raczej nic z tego – polszczyzna mutantu moocno kuleje... No, ale więzień bawi się jakąś blaszką na kółku, na której widać coś jakby wyskrobany numer, tyle że w słabym świetle reflektora trudno dojrzeć jaki.

Sytuacja ma kilka rozwiązań:

- **Dogadanie się z dzieciakami** – Postacie mogą podjąć próbę przekupienia strażników, a wymaga to: jakiegoś fajnego gambla i zdania **Probl. testu Perswazji**. Wtedy mogą już coś pokombinować (ale bez zabijania lub wypuszczania!). Dodatkowe gamble zmniejszą trudność testu, a za coś naprawdę cool chłopaki zgodzą się nawet sami, bez szemrania, wyciągnąć dla nich blaszkę (wleżą pod kopułę, użyją pał i gotowe).
- **Sięgnięcie ręką** – to rozwiązanie pewnie wyda się Bohaterom łatwe i oczywiste. Spoko, z tymże „ochotnik” ryzykuje paskudne pogryzienia i spałowanie przez strażników (jeżeli się wcześniej nie dogadał). Cóż, **Ch. Tr. test Zręczności** zdany i numer jest ich, a jak się nie udało – **Ciężka rana ręki**. [Jeżeli Grupa nie pogadała wcześniej ze strażnikami - nic z tego, mogą WYBIĆ to sobie z głowy...]
- **Kula w łeb** – to dość okrutne wyjście, aczkolwiek skuteczne - jeden strzał i po krzyku. Ale wpieryw muszą dogadać się z samym dowódcą, bo inaczej ściagną na siebie gniew „armii”.
- **Wykupienie Croatsa + dowolne z powyższych** – w tej sprawie Bohaterowie zostaną skierowani do przywódcy w Punkcie Dowodzenia. Później mogą zrobić z mutantem cokolwiek wymyślą – łącznie z wypuszczeniem...

Punkt Dowodzenia

OPIS: Na samym środku Placu Zabaw znajduje się stanowisko dowódcy tego „oddziału”. W starym, podziurawionym, zamszowym fotelu siedzi dzieciak ubrany w wojskowy mundur (ma nawet parę odznaczeń), nogi, w ciężkich gланach, trzyma na stole zrobionym ze stalowych drzwi i od niechcenia

poleruje najprawdziwszego Glocka. Co i raz podbiega do niego inny chłopak, salutuje i melduje coś, a tamten krzyżąc wydaje rozkazy.

Billy Dobrovski

Billy jest tutaj szefem i dobrze mu z tym. Naprawdę wczuł się w swoją rolę, zachowuje się i gada jak najprawdziwszy dowódca. Już dawno zapomniał, że miał z kolegami tylko bawić się w wojsko i czasem mocno przesadza. Aktualnie ten młodociany świr planuje kolejną ofensywę przeciwko bandzie Bit-boys mieszkających pod pobliską stacją benzynową. Jest tym mocno podekscytowany, bo ma tajemniczy plan, o którym ciągle wspomina.

AKCJA: Podczas gadki z Postaciami Billy spuści trochę z tonu, ale wciąż będzie zgrywał wielkiego, poważnego generała. Zaproponuje cygaro (sam nie pali), poszpanuje zapalniczką Zippo w czachy i Glockiem. Co do swojego jeńca, zgodzi się oddać go za kilka wojennych gadżetów (giwera, pałka, nóż i takie tam) lub wypełnienie misji – podłożenie bombki w „Labiryncie”.

- W pierwszym przypadku można się potargować – dzieciak chce cztery przedmioty. Po zdaniu **Probl. testu Perswazji** i użyciu dobrego argumentu Billy odpuści jednego gamba. **Drugi test** będzie już **Trudny**. Poniżej dwóch gambli generał nie zejdzie.
- Misja to już grubsza sprawa. Postacie dostaną wiązkę TNT z zapalnikiem czasowym i dokładne zamiary na stację. Billy rozłoży też mapę kanałów z zaznaczonym X-em, gdzie ma być umieszczony ładunek. Potwierdzeniem wypełnienia misji jest, oczywiście, głośne BUM, ale dowódca zapowie, że na wszelki wypadek Grupa będzie obserwowana...

Ostatnia sprawa. Młody Dobrovski dysponuje mapą wyspy, którą chętnie się pochwali. Są na niej zaznaczone następujące miejsca: [JAKIE?]

[A numer na blaszce to: 11]

Metro

Przejażdżka Metrem to jedyny sposób dotarcia do Elektrowni. Ale trzeba mieć bilety...

OPIS: Zejście do Metra znajduje się w centralnej części wyspy. Od tak po prostu, w środku lasu, są sobie schody na dół z szyldem METRO CENTRUM.

Na dole jest zwyczajny hol stacji, wykładany niebieskimi kafelkami, z trzema kolumnami i ławeczką. Jest dość jasno oświetlony. Nad ławką wisi tablica informacyjna z zaznaczonymi stacjami - Metro Centrum →→→ Metro Elektrownia – i symbolami: NIE PALIĆ oraz BIOHAZARD.

A na ławeczce śpi gościu znany z Knajpy „Babilonium” – sir Siger. Jeżeli Postacie go obudzą, będzie dość niepokieszony, bo, jak sam stwierdza, metro będzie DOPIERO o 20.00 i chciał sobie pospać do tego czasu.

Stacja benzynowa

Uwaga na Croats!

OPIS: Zdezelowana stacja benzynowa jakich pełno. Powybijane szyby, kilka gratów samochodów i rozwalone dystrybutory. W budynku stacji można znaleźć Kel – Teca z pełnym magazynkiem, ale trzeba poszperać (ew. Probl. test Percepcji).

Aha, jest tu też Gadający Granat! Postacie słyszą cichy, ale gruby głos spod sterty śmieci i znajdują tam okrągły granat zapalający z namalowaną twarzą (dwa krzyżyki i uśmiezek). Bombka mówi, autentycznie gada. Oczywiście nic specjalnie logicznego, bo dziękuje za uratowanie, a potem regularnie zaczyna namawiać Graczy, żeby nim w kogoś rzucić. Tyle.

Ale nie stacja jest tu najważniejsza. Uwagę przyciąga otwarty właz do kanału.

AKCJA: Zapewne Postacie są tu z polecenia Billego. Mają TNT i wiedzą, że trzeba je umieścić w odpowiednim punkcie kanałów. Kiedy zejdą należy spróbować ich trochę postraszyć. Plusk wody, echo szczebiotania, cienie podążające za Grupą.

Kiedy w końcu dojdą do celu niech zobaczą dwie pary wielkich oczu Bit-boys [podr. podst. str.392] gapiące się na nich. Nie sprowokowane będą się tylko przyglądać, ale w razie agresji zaczną się bronić i

wtedy może być groźnie. Tempo powinno znacznie przyspieszyć. Założenie ładunków, walka z mutantami i ucieczka przed watahą Croats – tak w dużym skrócie.

A na końcu wielkie BUM!

Błądzenie

Skończyły się miejsca znane Ubartutu i Postacie zaczynają błądzić po wyspie. Na szczęście w pewnej chwili zjawia się sir Siger ofiarując im prezent od Mistrza – kompas. Mówi, żeby szli tam gdzie im wskaże.

Kompas działa nieco dziwnie, igła pokazuje nie północ, a drogę, którą Postacie muszą się kierować

Czołg

Rajd czołgiem podpułkownika Dobrovskiego.

OPIS: Kompas od Mistrza prowadzi ich przez las. W pewnej chwili dochodzi do nich straszny rumor narastający z każdą sekundą. Gdzieś tam drzewa się wałają, słychać strzały z dział i wybuchy. Kompas pokazuje dokładnie w stronę, z której to wszystko dobiega.

W końcu między drzewami pojawia się wielgachny czołg, który zatrzymuje się obok Postaci. Kompas wskazuje dokładnie na niego.

Podpułkownik Dobrovski

Z wyglądu przypomina krzyżówkę Arnolda Sz., Sylwestra S. i mutantą na sterydach. Ubiera się w obcisłe bojówki i zielony podkoszulek.

To wojenny maniak, który prowadzi nieustanną bitwę z Molochem. Jeździ swoim czołgiem i strzela, strzela, strzela. Ma tam taki arsenał, że oczy w słupki stają. Facet lubi dużo gadać. Nawija cały czas o Bestii i o sposobach jak by mu nakopał. Gada też o mutantach, cyborgach i gangerach – ich też nienawidzi.

AKCJA: Właz maszyny się otwiera i wyłazi zeń wielki żołnierz o kwadratowej szczęce, w hełmofonie i z cygarem w zębach.

Nawija do Grupy jak do żołnierzy, pyta co robią tak daleko od frontu. W pewnym momencie mówi, że odeskortuje ich w jakieś bezpieczne miejsce. Zaprasza ich do środka.

Zaczyna się rajd z wciąż nawijającym Dobrovskim. Facet się śpieszy, bo wydaje mu się, że wkoło mnóstwo wrogów. W czołgu jest ciasno i duszno od dymu z cygara, cały czas trzęsie i rzuca na boki. Czołg pruje a podpułkownik opowiada. Moloch, mutanty, wojna, Moloch, mutanty, wojna, Posterunek, wojna, Moloch, cyborgi i tak w kółko.

I nagle Dobrovski daje po hamulcach. „Czas na siku” – stwierdza.

Kibel

Więzień lustra i zamiana.

OPIS: Dobrovski zatrzymał się przy zniszczonym budynku toalety publicznej. Choć mocno podniszczony, budynek stoi. Na ścianach ma napisane ze sto razy „NIE ISTNIEJECIE!!!”.

W środku panuje straszny syf, powyrywane ze ścian pisuary, roztrzaskane lustra i pełno graffiti.

AKCJA: Dobrovski wyskakuje z czołgu i woła resztę, bo „To ostatnia okazja na siku, następnych przystanków nie będzie!”

Większość nie znajdzie tu dla siebie nic ciekawego, ale Rozdarty spogląda w lustro i...

Opis Specjalny:

„Spojrzałeś w lustro... Spojrzałeś i niemal zapadasz się w głębi swoich własnych oczu. Uśmiechasz się do siebie chytrze i z wyższością. Z wyższością nad samym sobą... Ale... Jak to?... To ty się uśmiechasz, ty jesteś odbiciem. Kto?! Który z was to ty? Słyszysz znajomy głos <O tak... Wreszcie!> śmieje się. Śmieje się z ciebie!”

AKCJA: Role Rozdartego się odwracają. Teraz ten drugi steruje, a pierwszy jest zepchnięty do roli sumienia. Dla innych sam moment zamiany jest niezauważalny.

Cóż, w drogę...

[A numer Więźnia lustra to: 53]

Stalowe Drzewo

Paskudne zderzenie z martwą naturą i wspinaczka.

OPIS: Jadą tak i jadą, Dobrovski gada na całego. Zagapił się! BUM! Czołg z czymś się zderzył. Zaczyna się chaos! Lampki w kokpicie migają jak szalone, z dziury w poszyciu bucha na nich gorąca para, podpułkownik uderzył w coś głową i obficie krwawi! Cyrk cały, trzeba się stamtąd wydostać.

AKCJA: Z maszyny już nic nie będzie, a Dobrovski traci przytomność. Na zewnątrz okazuje się, że czołg walnął o ogromniaste, stalowe drzewo. Jest naprawdę wielkie i dziw bierze, że nie było go znikąd widać.

W jednym miejscu na pniu jest czerwony, świecący guzik podpisany „Element szaleństwa”. Kiedy się go wciśnie z konarów na górze zsuwa się metalowa drabina. Wśród gałęzi widać strzałki prowadzące Bohaterów wyżej i wyżej. Brną wśród metalowych liści, przedzierają się między konarami drzewa i w końcu wychodzą spośród krzaków na jakąś polanę.

Ognisko Szakala

Obozowisko Indianina Szakala i jego dwóch przyjaciół.

Nabakany Szakal

Ubiór Indianina jest skromny – lniane spodnie i różnorakie ozdoby, jak koraliki, naszyjniki z kości, bransolety. Czerwonoskóry ma proste symbole namalowane na twarzy, a wiatr rozwiewa mu długie, czarne włosy.

Szakal wywodzi się z plemienia NeoApaczów, ale dawno nie był w rodzinnych stronach. Podróżuje w różne dalekie krainy dzięki swojej fajce. Tak i tutaj znalazł się dzięki niej. Nie umie wyjaśnić Postaciom żadnych szczegółów na temat wyspy, Mistrza itp. Natomiast chętnie ich ugości, poczęstuje jedzeniem i poradzi płynąć z prądem, który ich porwał.

OPIS: Na polanie napotyka obóz Szakala. Indianin siedzi przy ogniu z dwoma karłami, którzy są jego dobrymi przyjaciółmi. Rozmawiają, piją wyciąg z kaktusa i dzielą się pieczonymi myszami. Panuje tu miła i spokojna atmosfera.

AKCJA: Obozowicze z radością przyjmą wizytę Bohaterów, choć tylko Szakal wyrazi to słowami „Witajcie nieistniejący...” Karły będą cały czas milczeć. Gdy zrobi się nieco sennie Szakal stwierdzi, że czas na fajkę pokoju i kolejną podróż.

Wyciągnie swą zdobioną fajkę, nabije ją i przypali. Weźmie potężnego „bucha” i żegnając się poda dalej. Po kilku rundach Bohaterom zaczyna się kręcić w głowach i odlatują.

Opis Specjalny:

„Śliczne kolory, słodkie dźwięki... Lecicie w poprzek czasu, na skos przestrzeni. W głowach macie szum fal radiowych. Dołączają do was białe ćmy. Są takie piękne... Tańczą z wami, patrzą skrzydełkami. Obłądne... Zbliżacie się do samego słońca, jest ciepło i przyjemnie... Trochę za ciepło! Przyjemność zaczyna boleć. To jakby spalała was rozkosz... Ból, ból, ból! Spadacie! Spadacie w chłodny mrok...”

Studnia

Kolejny więzień i z powrotem na dół.

OPIS: Grupa budzi się u stóp małego wzgórza, wokół biało od mgły. Na środku pagórka mogą dojrzeć studnię. Wskazuje na nią kompas. Obok studni stoi tabliczka z napisem „25c na szczęście?”

AKCJA: Gdy któraś Postać nachyla się nad studnię słyszy szept: „Tutaj, uwolnij nas”. Korzystając z liny Grupa może dostać się na dno studni – jest suche i leżą tam setki 25-centówek. 25, 25, 25 – podkreśl to...

Ponadto w ścianie na dnie studni brakuje jednej cegły i przez dziurę widać jakby schody. Kombinując przy ceglach można zrobić przejście na tyle duże, żeby dało się tam przejść.

[A numer na 25-centówkach to: 25]

Wieża

Spiralna ścieżka do punktu wyjścia.

OPIS: Drużyna „przebija się” do wysokiej wieży. Są w niej wyłącznie schody prowadzące w dół. Jest tak wysoka, że z samej góry, na której są, nie widać końca stopni. Natomiast szybko dojrzą sporych rozmiarów pająki wspinające się po schodach w ich stronę.

AKCJA: Dostanie się na dół będzie wymagało odrobiny wysiłku. Liczbę pajaków należy dostosować do aktualnego stanu Grupy. Walka jest o tyle wymagająca, że Postacie mogą spaść ze schodów, a pająki nie.

Ciekawym pomysłem jest możliwość zeskoczenia Postaci czy dwóch z Mechanicznym Aniołem polegając na jej skrzydłach. Może na to wpadną. Poszybowanie na dół nie powinno być trudne, bo wieża ma dużą średnicę.

Wyjście na samym dole prowadzi do chatki Ubartutu, a po wieży nie zostaje ni ślad. Kompas pokazuje nowy kierunek.

AutoCola

Podczas wędrówki do Postaci podjeżdża automat z Colą. Owszem, podjeżdża sam, bo ma zamontowane cztery duże koła.

OPIS: Podążają przez las już dobrą godzinę. W pewnym momencie dochodzi do nich jakby odgłos pojazdu szybko zmierzającego w ich stronę przez krzaki. Zareagować mogą różnie, więc trzeba szybko sprawę wyjaśnić – pojawia się czerwona poświata, potem znajomy kształt automatu (ze wspomnianymi kółkami) i napis „Coca-Cola”.

AKCJA: Maszynka podjeżdża do Punka i na wyświetlaczu pojawia się kolejno:

- DZIEŃ DOBRY CHARLES!
- MASZ OCHOTĘ NA ORZEŻWIENIE?!
- WRZUĆ MONETĘ!

Jeżeli Grupa dysponuje 25-centówką, i umieści ją tam gdzie trzeba, wyświetli się napis: WYBIERZ NAPÓJ! Dostępny jest standardowy wybór napojów Coca-Cola Company, prócz Coli Light, która niestety się skończyła (o czym informuje odpowiednia lampka przy nazwie).

Oczywiście Postacie mogą nie dysponować „twardą walutą”, a jedynie brutalną siłą perswazji. Automat nie jest głupi i w razie zagrożenia wyświetla: PODDAJĘ SIĘ!, a następnie: WYBIERZ NAPÓJ!.

Tak czy inaczej u stóp Punka ląduje chłodna puszka i bilet do Metra wraz z nią. Potem automacik „stwierdza”: ZAWSZE COCA-COLA! i sobie odjeżdża.

[Aha, żartowałem z tym „nie jest głupi”! Postacie z nim bynajmniej nie pogadają...]

Camping

Pan Vigil Catenatus i Więżień róż.

OPIS: Spośród drzew wylania się niewielka, żółtawa przyczepa kempingowa. W otwartych drzwiach siedzi Pan Vigil – chudy, starszy mężczyzna w ogrodniczkach, czerwonej koszuli i z czarną opaską na oczach. Czyści swego Winchestera. Natomiast zaraz obok przyczepki rośnie duży krzew dzikiej róży.

AKCJA: Pan Vigil jest niewidomy i głuchoniemy, więc zupełnie nie reaguje na obecność Postaci. Podchodząc bliżej, któraś z nich zauważa pluszowego misia zaplątanego w pędy róży i, chodzącą po nim, dużą, białą ćmę. Miś jest jednym z Więżniów i ma na metce część kodu.

Najlepszym wyjściem jest wydostanie zabawki z krzewu i spokojne odejście. Jeżeli jednak ktoś zaczepi Pana Vigila reaguje on niezrozumiałym jękiem i odpala z karabinu, a dogadać się z nim niesposób. Większość Drużyny zapewne zdecyduje uciec i wrócić po pluszaka (jeżeli jeszcze go nie

wzięli), gdy starszy pan chłonie, ale przypominam o zasadzie Agresji Mechanicznego Anioła. Być może w tej scenie okaże się w jakim stanie jest moralność Postaci.

Jeszcze jedno – misiek ma w sobie 3 kule .38". Słychać je cicho podczas kombinowania przy nim [Probl. test Percepcji]. Wystarczy rozpruć zabawkę...

[A numer na metce to: 37]

Statystyki:

Pan Vigil Catenatus

Profesja: Zabójca Maszyn

Współczynniki: Zręczność 8; Percepcja 4;

Charakter 13; Spryt 8; Budowa 9

Umiejętności: Bijatyka 2, Karabiny 4;

Czułość 8 (przed atakiem sprawdź czy Pan Vigil w ogóle namierzył cel – **Tr. test Czułości**)

Ekwipunek: Winchester (4 naboje), karteczka z koślawym napisem „Wypuście mnie!!!” i (w kempingu) naczynia, trochę wody, jedzenie.

Epilog

Już ósma?!

Punkt 20.00 nadjeżdża metro. Trochę rozwalone, brudne, pomalowane graffiti, no ale jednak w pełni sprawne. Zatrzymuje się tak, że dostęp możliwy jest tylko do jednego wagonu. Drzwi się rozsuwają i rozlega się komunikat: „Sprzężenie zwrotne! Ćmy spadają! 91! Utopia umysłu zbiorowości. Cybernetyczny deszcz! 13. Wysiadać...”

Obudzony przez komunikat lub Postacie sir Siger rozciągnie się i spokojnie wsiądzie do wagonu. W razie ewentualnych obaw Grupy służy on dobrym, „zachęcającym” słowem...

Już? Wszyscy na pokładzie? A więc metro rusza, i lepiej żeby wszyscy mieli bilety. Mają? No to luz...

Nie mają?! Cóż, rozlega się tekst: „Gapowicze! Śmierć złodziejom!” Oświetlony jest tylko wagon, którym jadą Postacie, ale lampy co i raz zaczynają migotać jak szalone. Za drzwiami z przodu – ciemność, z tyłu – ciemność... Nagle, mimo szumu jadącego metra, dociera do nich dźwięk kroków i ciche warczenie psa. Tam, z poprzedniego wagonu, coś słychać... Pierwsze drzwi się rozsuwają, gaśnie światło! Cisza... Rozsuwają się drugie drzwi! Kroki, ujadanie... ujadanie KILKU psów! Uderzenia pałką o metalowe słupki...

Wagon jest dość długi i ktoś pewnie nie wytrzyma – zacznie strzelać lub ruszy przed siebie z bronią w łapie. Niech odda parę strzałów, niech przebiegnie kilka metrów. Wtedy światło ponownie zaczyna migać i kanar spuszcza psy. A może nie zdąży? Co z Gadającym Granatem?...

Statystyki:

Kanar

Dwumetrowy mutant ubrany w mundur policjanta.

Profesja: Sędzia

Współczynniki: Zręczność 12; Percepcja 10;

Charakter 14; Spryt 8; Budowa 16

Umiejętności: Broń ręczna 5, Odporność na ból 8,

Niezlomność 5, Morale 5.

Ekwipunek: Pałka policyjna, gwizdek.

Psy (3)

Pies-mutek str. 400

Z wyglądu są to sporych rozmiarów szare mastify. Mają po tuzinie oczu.

Mam nadzieję, że przeżyli i wszystko się uspokaja. Światło przestaje migać. Jadą dalej...

Opis Specjalny:

„Zapada absolutna cisza... Patrzycie po sobie zmęczonym wzrokiem. Emy jest spokojna, trochę nieobecna. Patrzy na ciebie Punk i delikatnie się uśmiecha. Ubartutu, jesteś wykończony i masz dość, ale z drugiej strony... dzisiejsza wyprawa cię nieco rozbawiła. A ty Rozdarty z kolei się niecierpliwisz, bo to już tak niedaleko...

Metro pędzi ciemnym tunelem, mijają kolejne minuty... Sekunda czy wieczność – teraz nie ma między nimi różnicy. To wszystko jakaś iluzja, dziwaczny żart. Bezsens. Tańcząca agrafka. Zagadka bez rozwiązania... Zasypiacie.”

Czas na kolejny klimatyczny i spokojny utwór. Posiedźcie wsłuchując się w muzykę.

Elektrownia

AKCJA: Metro staje, drzwi się otwierają, a sir Siger budzi Postacie. Wsiadają, wychodzą z przystanku na powierzchnię i oto przed nimi Elektrownia. Wielki oświetlony gmach z halami i kominami, otoczony jest siatką.

„Z nieba zaczynają spadać ćmy. Są ich tysiące. To niesamowity deszcz istot, które osiągnęły cel przeznaczenia – śmierć w tańcu ognia. Małe cybernetyczne ćmy.”

Siger idzie przodem, przechodzi przez furtkę w ogrodzeniu i kieruje się do małych drzwi jednej z hal. Ku zaskoczeniu Graczy drzwi są otwarte, mimo że obok faktycznie znajduje się zamek z kodem liczbowym. *„Wybaczcie. To wszystko dla tych z góry”* – stwierdza Siger i otwiera przed Postaciami wejście.

Mistrz

Mistrz to nikt inny jak personifikacja Ciebie. Tak, Ciebie. Ty pociągasz sznurkami swoich kukiełek, a Gracze swoich, nieprawdaż?...

W każdym razie Mistrz wita ich uprzejmie, przeprosza za wszystkie problemy i utrudnienia napotkane na drodze, a w końcu stwierdza, że... odpowiedzi, których szukają po prostu nie ma. Jedyne prawdy są takie, że wszystko tutaj to kłamstwo. Ich życia nie istnieją, przeszłość to niestety brednie. Oni po prostu nie są prawdziwi. Kropka.

To także koniec waszych krótkich egzystencji, kontynuuje Mistrz, i nic nie da się na to poradzić. Oto wyjście, wskazuje na drzwi z napisem exit, tam odpoczniecie. Może kiedyś... ktoś ponownie was obudzi...

Postacie mogą protestować, kłócić się, pytać, ale... to nic nie da. Nie ma innego zakończenia. Jest tylko to „wyjście”, a za nim światło i pustka.

Zakończenie

Jeżeli, któryś z Graczy wyjątkowo się wykazał możesz go nagrodzić. Oto alternatywne zakończenia. Mistrz mówi wybranej Postaci by jeszcze chwilę zaczekała podczas, gdy reszta wychodzi (niech faktycznie wyjdą z pokoju, w którym gracie). Oczywiście to tylko opcja.

Punk

„Charles... Prawda jest taka, że... po prostu przedawkowałeś. Może zabrzmi to dziwnie, ale jesteśmy teraz w twojej głowie, w której dzieją się te wszystkie dziwne rzeczy. I widzisz, co jeszcze dziwniejsze,

to czy się obudzisz zależy wyłącznie od ciebie...” Mistrz wręcza Punkowi Trzydziestkę ósemkę z jedną kulą i dodaje: „Albo to, albo wyjście”

Ubartutu:

„Greg, tak się naprawdę nazywasz. To co się tutaj dzieje tylko twój sen. Nie jesteś zwierzęciem, mimo wszystkiego co robisz w tamtym zniszczonym świecie. Tam każdy stara się przeżyć i czasem robi złe rzeczy. Ale ty wciąż jesteś człowiekiem. I nim pozostań...” Mistrz wskazuje na drzwi.

Mechaniczny Anioł

„Emily, wiesz, że zostałaś porwana i Moloch cię zmienił. Widzisz, tak naprawdę dopiero za chwilę zjedziesz z jego linii produkcyjnej. Ale pozostaniesz sobą, będziesz taka jak teraz. Wiem, że się boisz, wiem, że masz mętlik w głowie, ale nie ma innej możliwości - zaraz się obudzisz. Tutaj na wyspie zwyciężyłaś walkę o samą siebie. Nie przegraj jej tam...”

Rozdarty 1 lub 2

„Słuchaj. On nie ma nad tobą żadnej kontroli. To przez niego śnisz to szaleństwo. Wyzwól się. Użyj tego” Mistrz wręcza mu pistolet „Bez obawy, to symbol” Przystawia dwa palce do swojej skroni i udaje, że strzela. Do kogo mówił? A który Gracz teraz jako pierwszy zadeklarował „Strzelam!”?

Nie zapomnij o utworze końcowym! Wyjdzie genialnie!

