

# TERMINATOR: DECYDUJĄCE STARCIE

## Na początek...

Spodziewałem się, że będzie źle, ale nie spodziewałem się, że aż tak. Po wyjściu z kina przez długi czas nie mogłem otrząsnąć się z szoku. Panowie z Hollywood postanowili niestety zniszczyć legendę rzemieślniczego arcydzieła, jakim pozostają dla mnie dwie pierwsze części Terminatora. Wizja pana Jonathana Mostowa nawet nie mogła się umywać do geniuszu Jamesa Camerona. Horror.

Nic to. Skoro Hollywood zawiodło na całej linii, trzeba wziąć sprawę w swoje ręce. Dzięki RPG możemy spróbować zatrzeć mdły smak części trzeciej i stworzyć coś, co może nie sięgnie poziomu T1 i T2, ale zawsze będzie jakąś alternatywą. Taką, która z tezy „No Fate” pośmiewiska nie zrobi.

## Tło

Zasadniczym problemem przy konstruowaniu części trzeciej jest fakt, iż Cameron zakończył wszystkie wątki w finale dwójki i dalszego ciągu nie przewidywał. Stąd każda próba kontynuacji tracić będzie sztucznością. Ale spróbujmy...

Pierwsze podstawowe założenie, jest takie, iż nie da się ułożyć żadnego spójnego wyjaśnienia, które tłumaczyłoby wydarzenia obu pierwszych części Terminatora. Podróż w czasie rodzi tyle paradoksów, iż usunięcie wszystkich jest niemożliwe. Wszelkie teorie, jakie na ten temat możemy ułożyć, mogą tylko wyglądać wiarygodnie, jeśli ukryją głęboko te sprzeczności. Także i moje pomysły nie będą od nich wolne - ja mogę jedynie malowniczo rozwinać to co wymyślił Cameron. Z paradoksami nic nie zrobię, rozwiązując jeden, stworzę od razu kolejny. Proszę więc wszystkich racjonalistów, aby mnie pod tym względem nie testowali.

Jest jeden paradoks, który rzuca się w oczy, tuż po zakończeniu drugiej części. Mikroprocesor i ramię pierwszego Terminatora topią się w płynnej stali. Historia zbacza z dotychczasowego kursu, a nadchodząca przyszłość wolna jest od nuklearnego zagrożenia. Pojawia się świat, w którym Skynetu nie ma, nie było i nie będzie. Lecz jeśli go nie ma - nie powinno być też skutków wywołanych przez jego zaistnienie, prawda?

Jasne jest, że pojawienie się Terminatorów, doprowadziło do powstania w naszym świecie następstw nieodwracalnych. Przede wszystkim wielu ludzi straciło życie, a więc umarli nie tylko oni, lecz także ich potomkowie, którzy powinni przecież żyć w świecie „wolnym od Skynetu”. Im dalej posuwamy się w czasie tym zmiany są większe. Ruch skrzydełek motyla wywołuje huragan.

Porzućmy jednak *stricte* naukowy punkt widzenia i stwórzmy teorię „zdroworoządkową” (racjoniści ponownie proszeni są o nie marudzenie). Załóżmy, że pewne zmiany nie mają charakteru, nazwijmy to, znaczącego. To, że któryś przybysz z przyszłości zgniótł dziecięcą zabawkę, pobił i okradł, czy wreszcie zabił kogoś - to jeszcze nie są zmiany, które zakłóciłyby bieg dziejów. Historia posiada mechanizmy samoregulujące i potrafi przejść do porządku dziennego nad takimi anomaliami. Skutki tych wydarzeń zostaną „rozmyte” i koniec końców przyszłość będzie taka sama - niezależnie od tego czy długowłosa motocyklista został pobity i poparzony w pewnym barze, czy też nie. Wydarzenia które są w stanie zmienić bieg historii muszą być naprawdę poważne - jak np. pojawienie się rozwiniętej technologii z przyszłości, zniszczenie całego miasta czy wreszcie narodziny człowieka. Narodziny - no właśnie...

Śmierć nie jest poważną anomalią, lecz zaistnienie osoby, która istnieć nie powinna to zupełnie coś innego. Życie takiego człowieka działa jak próżnia - „zasysa” otaczającą rzeczywistość, sprawia że wszystkie zdarzenia układają się tak, aby jego pojawienie się usprawiedliwić. Istnienie kogoś takiego musi mieć swoją przyczynę i pojawi się ona prędzej czy później.

Domyśliliście się zapewne, o kim mowa. W świecie, w którym nie ma Skynetu nie może też być jego opozycji, największego wroga stworzonego paradoksalnie dzięki maszynom właśnie. W świecie, w którym nie ma Skynetu, Kyle Reese nie mógł, korzystając z podróży w czasie, spowodować znaczących zmian. Po prostu - aby mógł wreszcie powstać świat bez Skynetu, nie wystarczy zniszczyć technologii z przyszłości; ponadto John Connor musi jeszcze umrzeć..

## Rzut oka na scenariusz

Intryga jest prosta: wysłannik Skynetu (T-800, postać gracza) dąży do odbudowania superkomputera. Jednocześnie, dopóki to się nie stanie, musi chronić życie Johna Connora. Wysłannik ludzkiego ruchu oporu (TX, bohater niezależny) musi zniweczyć działania T-800, zniszczyć go, a następnie unicestwić Connora - o ile się da to za jego przyzwoleniem. Dokładnie w tej kolejności.

Przygoda składa się z dość sztywno ułożonych scen. Choć BG mają pewną swobodę w działaniu w obrębie danej sceny, to samo ich następstwo jest już z góry ustalone. Sprawia to że scenariusz może wydawać się liniowy i nie zostawiać wiele miejsca na inwencję graczy. Choć w tym zarzucie jest sporo prawdy, to nie jest tak do końca.

Po pierwsze: wyluzuj! Dziś nie gramy w symulację rzeczywistości. To jest film. To ma być film. I jak każdy film z gatunku SF/akcja rządzi się swoją konwencją. Nie jest naszym zadaniem niszczenie tych praw, ale czerpanie przyjemności z ich wykorzystywania. Będzie tu mnóstwo nierealistycznych scen akcji i obowiązkowy zakład przemysłowy na końcu. W tym punkcie schematów nie łamiemy.

Po drugie: niech gracze skupią się na zabawie w filmowych bohaterów. O ile T-800 i John Connor dają w tym względzie największe możliwości, to z resztą drużyny też źle nie jest. Conchita jest wzorowana na postaci Sary Connor (z drugiej części) a Daniel Dyson – na postaci swojego ojca. Przed sesją powiedz graczom wprost że dziś bawicie się w film. Będą dzięki temu wiedzieli na czym stoją, a dla najlepszego efektu powinni zdać sobie sprawę że wiąże ich nie tylko przyjęta przez Ciebie mechanika czy zdrowy rozsądek, ale także prawa konwencji filmowej. Ma to jeszcze jedną zaletę – po prostu gracze mają możliwość zawnoczyć że nie chcą grać w taką przygodę. Gdyż ich zgoda na zaproponowaną przeze mnie konwencję jest warunkiem niezbędnym dla optymalnego wykorzystania tego scenariusza.

I wreszcie: wbrew pozorom nasi aktorzy nie są tylko marionetkami pociąganyymi za sznurki, ale mają ważne zadanie do wykonania. Muszą odkryć jaka motywacja stoi za działaniami obu Terminatorów i jak naprawdę uniknąć Dnia Sądu. Tylko na podstawie tej wiedzy będą mogli podjąć właściwą decyzję w finale przygody. Niech skupią się na zbieraniu śladów (pozbawieni inwencji mogą je z łatwością przegapić) - a nie martwią się o bieg akcji, który jest w Twoim ręku.

Jeśli często dają dość dokładne opisy zdarzeń nie oznacza to, że masz je dokładnie skopiować. Po prostu muszę Ci jakoś o wydarzeniach powiedzieć - wybrałem ten sposób, gdyż dzięki niemu mogę przekazać także klimat poszczególnych scen. Natomiast pamiętać musisz, że to Twój film. Twórz go tak jak sądzisz, że będzie dobrze. Ja jestem tylko scenarzystą, oprócz ogólnego zarysu akcji, klimatu, itp. mogę Ci przekazać jedynie garść wskazówek, zawartych w *Screenwriter's Tips*. Skorzystasz, albo nie.

## Postaci

Oto bohaterowie tej opowieści. Zauważ, że Conchita Suarez, może zostać zastąpiona postacią męską - jeśli przypadkiem w Twojej drużynie nie było przedstawicielki płci pięknej.

### T-800 model 101

Jesteś słabo przygotowany do zadania które ci wyznaczono. Twoim priorytetem jest nawiązanie kontaktu z Johnem Connorem i utrzymanie go w przeświadczeniu, że jesteś wysłannikiem *homo sapiens*. Misja ta wymaga opanowania umiejętności społecznych używanych przez te ssaki; niestety na ten temat nie posiadamy dokładnych danych. Będziesz je musiał gromadzić na miejscu, w trakcie wykonywania zadania.

Connor najprawdopodobniej nawiązał więź emocjonalną z poprzednim egzemplarzem T-800. Możesz to wykorzystać. Nie wiadomo dokładnie jak tworzy się taki interpersonalny stosunek; prawdopodobnie same zachowania werbalne nie wystarczą aby ukształtować odpowiednią postawę u Connora. A musisz podać się za jego sojusznika. Utrzymywanie go siłą przy życiu to ostateczność.

Nie możesz też dopuścić aby TX skontaktowała się z Connorem. Najlepiej otwieraj ogień od razu gdy ją ujrzysz.

### **Zadania dla T-800 można przedstawić tak:**

- ochrona własnych mechanizmów - cokolwiek się stanie T-800 nie może dopuścić do tego by ktoś go unicestwił; Terminator jest jedyną szansą na stworzenie Skynetu
- ochrona życia Johna Connora, jeśli tylko się da to bez użycia siły względem niego (T-800 nie może się zdemaskować); po powstaniu Skynetu (lub unicestwieniu TX) Connora należy zlikwidować
- pomoc w stworzeniu Skynetu; T-800 musi rozpowszechnić dane dotyczące technologii SI. Tutaj są pewne ograniczenia: danych tych nie można upublicznić (np. w Internecie), bo wtedy wojsko z nich nie skorzysta. Przesłanie ich do wielkich koncernów też nic nie da (zostaną zignorowane; menadżerowie będą obawiali się jakiegoś podstępu). Jedynym sposobem jest dostarczenie ich w ręce młodych pracowników wielkich korporacji, którzy zechcą je sobie przywłaszczyć i ogłosić jako własne pomysły. Terminator startuje z nazwiskami czterech takich osób; dostarczy im karty pamięci z danymi w tajnej części Preludium. Szybkie przesyłanie danych umożliwi T-800 gniazdo na lewym boku. Jest ono niestety dość widoczne.

Zadania zostały uszeregowane od najważniejszego do najmniej ważnego. Jak w prawach Asimova T-800 nie może wykonać zadania mniej kosztem bardziej ważnego. Np. nie może dać się unicestwić w obronie życia Connora. Nie może też zapobiec niszczeniu kart pamięci jeśli miałoby go to zdemaskować w oczach Johna (to znaczy, nie może temu zapobiec np. siłą; natomiast powinien się temu sprzeciwić przy użyciu pozornie racjonalnych argumentów). Musi też zabijać innych ludzi, jeśli tylko w ten sposób można uratować życie Connorowi, nawet wbrew jego wyraźnym rozkazom.

T-800 posiada podstawowe informacje na temat TX. Należy unikać z nią kontaktu, a najlepiej - zniszczyć.

Zwróć uwagę czy gracz dobrze odgrywa postać Terminatora. Powinien działać zgodnie z wytycznymi, nawet jeśli to wzbudzi podejrzenia innych graczy (to też jest jedna ze wskazówek dla nich). Jeżeli tak się nie dzieje, możesz po prostu ułatwić reszcie drużyny znajdowanie wskazówek świadczących przeciw T-800; w ten sposób zachowasz równowagę gry.

T-800 oczywiście wygląda jak Arnie, lecz dzięki naszej wyobraźni odmłodzony o te 20 lat.

## **John Connor**

Tak, jesteś śmieciem, wiesz o tym doskonale. Straszliwa przyszłość nigdy nie nadeszła, lecz mimo to wciąż prześladują cię koszmary. Lecz nie to jest najgorsze. Jesteś człowiekiem, który od dziecka był przygotowywany do pewnej roli. Wiesz doskonale jak być "wielkim przywódcą ludzkości" - lecz oprócz tego nie wiesz prawie nic. W społeczeństwie, które już cię nie potrzebuje możesz być co najwyżej wyrzutkiem.

Tak właśnie żyłeś przez wiele lat - jak wyrzutek. Utrzymywałeś się z dorywczych prac, a częściej - z przestępstw. Zdarzało się że kradłeś samochody dla ludzi zajmujących się "uzdatnianiem" lewych aut. Dziś wieczorem spróbowałeś znowu - tym razem miałeś pecha, złapali cię gliniarze.

W L.A. masz niewielu przyjaciół. Kiedy policjant dał ci telefon, wahałeś się przez chwilę, ale w końcu postanowiłeś zadzwonić do Conchity - ona ci pomoże. Łączyło coś was kiedyś. Trochę żałujesz że nic z tego nie wyszło. Mimo wszystko, możesz na nią liczyć.

Wiesz że Conchita czasami kontaktuje się z twoją matką. Sary nie widziałeś od wieków. Tęsknisz czasem za nią, ale spotkanie i tak nie miałoby sensu. Zawsze była dla ciebie oschła, wątpisz czy cokolwiek się zmieniło.

Może jesteś i śmieciem, ale mimo wszystko jest jedna rzecz, której nigdy nie zrobiłeś - nie doprowadziłeś do niczyjej śmierci. I nie zamierzasz tego zrobić. Nigdy.

Zgodzicie się chyba ze mną, że wymoczkowaty Nick Stahl, który grał Connora w części trzeciej, to porażka. Dlatego proponuję do tej roli zaangażować kogoś bardziej odpowiedniego - mój Connor ma twarz młodego Roberta de Niro. Przyjrzyj się, jak prezentował się on w latach siedemdziesiątych, w drugiej części "Ojca chrzestnego". A włosy zawsze można mu trochę rozjaśnić.

## Conchita Suarez

Choć jesteś całkiem młodą osobą, doświadczeniem życiowym bijesz na głowę niejednego starca. Urodziłaś się w slumsach L.A., a gdy zaczęłaś dorastać, trafiłaś do latynoskiego gangu. Życie na ulicy nauczyło cię wiele. Lecz to nie był poziom dla ciebie - w końcu zabrałaś się za prawdziwe interesy. Zjeżdżałaś pół Ameryki Łacińskiej, spotykając mafiozów, członków junt wojskowych czy partyzantów. Walczyłaś w wielu miejscach - w zielonych dżunglach i dżunglach z betonu. Minęło kilka lat. Kolejna kula, która minęła cię o milimetry uświadomiła tobie że czas z tym skończyć. Choć nie dobiłaś się wielkich pieniędzy, nie musisz się martwić o swój byt.

Twoje życie jest proste i cieszysz się nim. Nie zawracasz sobie głowy przesadnym kombinowaniem. Gdy jesteś wściekła, atakujesz, gdy wesół - cieszysz się, jeśli ktoś cię skrzywdził to mścisz się na nim, a za przysługi zawsze się odwdzięczasz. Nie wymagasz też zbyt wiele. Wódeczka, fajki, od czasu do czasu jakiś miły facet w twoim łóżku... życie może być fajne. I o to chodzi.

Connor przewinał się kiedyś przez twoje łóżko, ale nie był to materiał na dłuższy romans. Zbyt szybko zamartwia się nad sobą, brakuje mu luzu i radości życia. Jako kumpel jest o wiele lepszy.

Jeżeli wpadłby w jakieś tarapaty zawsze możecie ukryć się w slumsach El Sereno, u jego matki. Sarah jest teraz ważną osobą wśród twoich dawnych znajomych. Niemniej jednak nie chciałabyś tam jechać, jeżeli sytuacja nie zrobi się naprawdę poważna.

Drugi ważny znajomy to Mike Hernandez, policjant. Pomogłaś mu kiedyś, gdy przełożeni podejrzewali go o handel narkotykami. To oślizgła gnida, ale jest dobrą wtyczką w policji. Nieraz dostarczał użytecznych informacji, ma też dostęp do laboratorium kryminalistycznego.

Jeśli chodzi o tą rolę to osobiście proponuję sięgnąć do klasyki. W mojej wersji Conchita to Jenette Goldstein, czyli niezapomniana Vasquez z "Aliens".

## Daniel Dyson

Choć jesteś człowiekiem sukcesu, sukces cię nie interesuje. Jesteś członkiem kolejnego pokolenia maniaków komputerowych, ludzi żyjących w nieograniczonej przestrzeni wirtualnych światów. Jesteś programistą - bardzo dobrym programistą, lepszym nawet niż twój ojciec, po którym odziedziczyłeś swoją pasję. Podobnie jak on pracujesz dla sporej firmy. Lecz są dla ciebie rzeczy ważniejsze niż sukces w pracy - tak jak i dla niego.

Kiedy dziś po południu przeglądałeś dane z znalezionej w skrzynce pocztowej karty, coś cię tknęło. Jeżeli nie był to bełkot (a na to nie wyglądało) to miałeś do czynienia z projektem bardzo zaawansowanego procesora. Co więcej - słyszałeś już kiedyś o takich rozwiązaniach. Zginęły one bezpowrotnie podczas ataku terrorystycznego na siedzibę Cyberdyne Systems. Tam zginął też twój ojciec. Oficjalnie był zakładnikiem terrorystów - ty wiesz, że im pomagał.

Nie możesz dopuścić aby dane zawarte na karcie zostały użyte by stworzyć Skynet. Być może istnieją jeszcze inne jej kopie - trzeba je odnaleźć i zniszczyć. A ktokolwiek rozsyła te dane, musi zostać powstrzymany. Za wszelką cenę. Nie pozwolisz by śmierć twojego ojca poszła na marne.

Na szczęście masz duże wsparcie w postaci listy *tinyfrog.whitehead.res*. To zamknięta lista mailowa, chyba najtajniejsza i najlepiej zabezpieczona w całych Stanach. Jej użytkownicy to komputerowa śmietanka całego Zachodniego Wybrzeża. Spotykają się tu i spece z wielkich firm i nastoletni hackerzy. Kryterium jest jedno - musisz być naprawdę dobry aby tu trafić.

Ktokolwiek chce doprowadzić do wznowienia prac nad technologią Skynetu będzie wysyłał dane do najlepszych inżynierów mieszkających w L.A. Z pomocą ludzi z listy wytypowałeś trzy nazwiska: Irving Creeve (zatrudniony w Weyland Inc.), Richar Popp (MiliTech) oraz Thomas Fuller (Ptolemy Corp.).

Zastanawia cię dlaczego ów tajemniczy osobnik nie opublikował swoich danych w sieci. Jeżeli tak się stanie, ludzie z *tinyfrog* poinformują cię o tym natychmiast.

Postanowiłeś odnaleźć człowieka, który był w samym centrum wydarzeń związanych z atakiem na Cyberdyne. Miałeś szczęście - John Connor (bo to o nim mowa) został dziś aresztowany przez policję. Przebywa w tej chwili na posterunku w Westwood.

Do roli Dysona pasuje mi Don Cheadle (grał w "Mieście gniewu" policyjnego detektywa Grahama). Tylko wiek się nie zgadza, ale co tam.

## TX- Bohaterka Niezależna

Kilka najnowszych, eksperymentalnych modeli Terminatora, wpadło podczas wojny w ręce ludzi. Jeden z nich został przeprogramowany przez Connora i wysłany w przeszłość, aby ostatecznie unicestwić Skynet.

TX jest efektem ewolucji modelu T-1000 i posiada wszystkie jego zdolności. „Ciało” TX jest równie płynne i zdolne do przybierania różnych kształtów. Mimo to ten model jest efektem „bionicznych” eksperymentów Skynetu – choć zbudowany jest z materii nieorganicznej w wielu aspektach przypomina żywy organizm. Jego nieuformowane ciało wygląda jak żywa tkanka. Może przeprowadzać pewne syntezы chemiczne, w wyniku których produkuje m.in. zabójcze toksyny. W ograniczonym zakresie dokonuje wymiany materii. Potrafi przekształcać swoje ciało, tworząc wytrzymały pancerz (który jednak niesamowicie ją spowalnia), długie i chwytne odnóża czy organy działające jak przyssawki, pozwalające jej wspinać i utrzymywać się na gładkich powierzchniach. Kontroluje ciepłotę swojego ciała (może ją podnieść nawet do kilkuset stopni - przy kontakcie zadaje to ogromne obrażenia). Potrafi przetrwać w ekstremalnych temperaturach. Może atakować używając wyładowań elektrycznych.

### Zadania TX:

- uniemożliwienie stworzenia Skynetu; TX będzie niszczył wszelkie dane dotyczące technologii SI i zabijał fachowców, którzy się z nią zetknęli
- zniszczenie T-800
- dotarcie do Connora i dostarczenie mu informacji dotyczących jego sytuacji i uzyskanie jego pomocy; po wykonaniu dwóch poprzednich zadań, Connora należy zlikwidować. TX nie może ukrywać przed Johnem tego zadania i będzie się starała skłonić go do samobójstwa. Jeśli to się nie uda – zaatakuj.

Jak wyżej, zadanie mniej ważne nie może być wykonane kosztem ważniejszego. TX nigdy nie zdecyduje się na akcję, która unicestwiłaby jednocześnie Terminatora i Johna. Aby zabić Connora, TX musi mieć pewność, że T-800 został zniszczony. Gdyż martwy Connor i funkcjonujący T-800 to totalna klapa.

Gdy okaże się, że wysłannik Skynetu skontaktował się pierwszy z Johnem, TX zmieni trochę taktykę. Spróbuje zatrzymać i pojmać Connora przy użyciu siły (nie robiąc mu oczywiście krzywdy) a dopiero następnie pomówić z nim.

Stawka w tej grze jest zbyt wysoka; TX, choć została zaprogramowana przez Connora, nie cofnie się przed zabijaniem, nawet przypadkowych osób. Jednakże nie uśmierci nikogo, jeśli nie będzie to konieczne.

Gdy wszystkie zadania zostaną wykonane, TX włączy program autodestrukcji.

Ponieważ Kristanna Loken to całkiem ładna aktorka i pasował do roli Terminatorki postanowiłem zachować ją w mojej wersji przygody. Ale jeśli Tobie ten pomysł nie odpowiada, możesz do tej roli zaangażować kogoś innego.

## Preludium - T-800

W rozbłysku światła i przy akompaniamencie elektrycznych wyładowań T-800 ląduje na tyłach jakiś ceglanych budynków, wypalając dziurę w stojących obok śmietnikach. Powoli wstaje i rozgląda się. Jest wczesny wieczór, na zachodzie widać jeszcze czerwoną poświatę. W powietrzu unoszą się nocne odgłosy miasta, a gdzieś z bliska dochodzi dźwięk muzyki.

Przechodząc kilkanaście metrów Arnie dociera na tyły jakiegoś klubu. Ciemny zakątek jest oświetlany przez lampę znajdującą się nad dużymi, dwuskrzydłowymi drzwiami. Pod nią stoi kilku długowłosych, ubranych w czarne, błyszczące skóry mężczyzn. Jest tu i motocykl.

Z klubu dobiega głośna, gitarowa muzyka, a na jego ścianie wisi tonący w półmroku plakat. Widzowie są w stanie odcyfrować tylko niewyraźny napis „Tribute to ..udas.....st” oraz szereg nazw kapel. W tym momencie panowie w skórach reagują śmiechem i docinkami na pojawienie się nagiego T-800. Ten przygląda się ubraniu jednego z facetów w motocyklowej czapce. „Match.”

Po krótkiej dyskusji, w której muzycy starają się wykazać swoją wyższość kulturalną nad nieokrzesanym mięśniakiem („Czy wiesz, kim my jesteśmy? Składamy tutaj hołd najlepszej kapeli świata!”) brutalna siła tryumfuje nad sztuką. Arnie wsiada na motor i rusza w miasto.

Czas teraz na realizację tajnego planu. Terminator zatrzymuje się przed Ground7 - niewielkim sklepem komputerowym. Włamuje się do środka, wyważając tylne drzwi. W ciemności zabiera z półki cztery karty pamięci i odnajduje działający komputer. W tym momencie nielegalną działalność przerywa, z Berettą 92F w rękę, właściciel sklepu. T-800 odbiera mu pistolet i strzela dwa razy w klatkę piersiową. Może spokojnie pracować dalej.

Po nagraniu czterech kart (połączenie się z komputerem zapewnia gniazdo na boku) Terminator wsiada na motocykl i objeżdża całe Los Angeles dostarczając je trzem Inżynierom (w tym i Dysonowi). Po prostu wrzuca nośniki do ich skrzynek pocztowych.

Kiedy T-800 dojeżdża do domu czwartego z nich (mieszkał on w dystrykcie West L.A. na górnym piętrze ogromnej hali, służącej jako chłodnia) okazuje się że przybył za późno. W środku znajduje zastrzelonego programistę. TX już tutaj była.

W tym momencie na parkingu z tyłu chłodni, tuż obok motocykla Terminatora, staje samochód. Ze środka wychodzą trzy postacie. T-800 kryje się w głębi domu, dyskretnie obserwując wejście. Do środka wchodzi Connor, Dyson i jakaś kobieta. Wyjątkowo fortunny zbieg okoliczności. Można skontaktować się z celem i jednocześnie podać się za zabójcę Pierwszego Inżyniera. „Wiecie, bo ja staram się nie dopuścić do powstania Skynetu. Działam z twojego rozkazu, Connor.”

### *First Tip*

Część tego rozdziału (wydarzenia związane z utrwalaniem i rozsyłaniem danych dotyczących Skynetu) nie może zostać ujawniona reszcie drużyny. Masz dwa wyjścia: rozegrać całość preludium tylko dla jednego gracza, przed całą sesją, albo poinformować go o jego utajnionych działaniach, a preludium rozegrać w okrojonej formie na oczach całej drużyny.

## **Preludium - reszta drużyny.**

Ciemna cela gdzieś na jakimś posterunku policji. Z okratowanego okna bije blask tysięcy światel wielkiego miasta. John Connor leży na pryczy i śni o wojnie.

Przy dźwiękach tematu przewodniego z filmu, w nocne niebo wzbijają się flary. Czaszki i kości ludzkie leżące na ogromnym cmentarzysku są miażdżone przez kroczące maszyny. Trwa właśnie gwałtowne starcie. Oddziały robotów wyłaniają się z czeluści starego tunelu kolejowego, osłonę zapewniają im rozrzucone dookoła wagony. Mimo to są masakrowani ogniem żołnierzy ruchu oporu. Szturm na dobrze umocnione pozycje ludzi załamuje się, nawet maszyny atakujące z powietrza są stręcane, jedna po drugiej.

Wtem za plecami jednego z żołnierzy pojawia się jakiś człowiek. Chwilę potem wbija on metalowe ostrze w plecy członka ruchu oporu. Na pozycje ludzi właśnie dostało się kilku T-1000. Zaczynają wyrzynać broniącymi się.

Connor budzi się z krzykiem.

Po chwili słychać zgrzyt - krata otwiera się. „Wyłaź, Connor” - mówi gliniarz - „ktoś wpłacił za ciebie kaucję”. Ktoś? Przed posterunkiem czeka na niego Conchita.

Porozmawiają przez chwilę. John podziękuje za pomoc, Connie stwierdzi że nie ma sprawy. Nagle do dwójki przyjaciół podejdzie młody czarnoskóry, mężczyzna. Przedstawi się jako Daniel Dyson, syn doktora Milesa Bennetta Dysona. I stwierdzi, że ma do przekazania niezwykle istotne informacje.

Ale chyba nie będą rozmawiać przed samym posterunkiem. Po drugiej stronie ulicy jest niewielka knajpka. Wnętrze jest urządzone w militarnym stylu. Na obitych drewnem ścianach wiszą ogromne flagi Konfederacji, dwa skrzyżowane M16A2 i mnóstwo fotografii z Wietnamu. O tej porze jest tu niewielu klientów. Można przez chwilę odsapnąć przy jednym ze stolików.

Daniel, lekko zdenerwowany przekazuje dwójce przyjaciół niepokojące wieści. Ktoś dąży do wskrzeszenia Skynetu! Być może rozesłał kopie karty, które otrzymał Dyson także innym osobom. Daniel wie kto jeszcze oprócz niego byłby w stanie rozgryźć te dane. Oprócz niego w L.A. są jeszcze trzy

### Tip

Specjalnie nie połączyłem nazwisk inżynierów z konkretnymi postaciami - w przygodzie występują oni jako Pierwszy Inżynier, Drugi Inżynier, itd. Chodzi o zachowanie konstrukcji przygody. Zatem niezależnie od tego czy bohaterowie udadzą się teraz do Creeve'a czy Poppa będzie to zawsze Pierwszy Inżynier.

takie osoby, wszystkie zatrudnione w dużych firmach. Są to: Irving Creeve, Richar Popp i Thomas Fuller. Trzeba sprawdzić czy nie mają oni czegoś wspólnego z tą sprawą. Nie ma czasu do stracenia.

Samochód Dysona jest akurat w naprawie – na posterunek przyjechał taksówką. Ale za to Conchita ma sporego, czterodrzwiowego Forda Escorta ZX2 – zmieszczą się wszyscy. W wozie panna Suarez trzyma broń, Uzi i Colta .45.

Tej nocy do L.A. przybywa także TX, ląduje w koszarach Gwardii Narodowej. Szybko unieszkodliwia strażników. Z magazynu zabiera trochę broni – Berettę 92F z tłumikiem, H&K MP5, SPAS-12 oraz M4. W warsztacie samochodowym stoi kilka Humvee - TX rozgląda się przez chwilę i znajduje wóz, w którym został akurat wymontowany GPS. Terminatorka z piskiem opon wyjeżdża z koszar.

Przystępuje do wykonania swojego zadania - likwiduje ludzi, którzy mogliby mieć decydujący wpływ na stworzenie Skynetu. Pierwszy Inżynier jest zarazem jej pierwszą ofiarą. Gdy drużyna przybywa na miejsce jest już po wszystkim. Jednakże TX ukryła swój wóz i wciąż obserwuje tą okolicę.

## Akt I

### Screenwriter's tip

Rozegranie tej przygody zajmie jakieś dwie, trzy sesje. Warto zaplanować sobie zawczasu ile scen poprowadzimy podczas jednego spotkania. Warto, aby każda sesja miała swój początek, koniec i punkt kulminacyjny. Jeżeli gracze doszli do punktu, w którym chcesz skończyć, to skończ, nawet jeśli „macie jeszcze trochę czasu i można by pociągnąć przygodę dalej.” Nie ma nic gorszego niż kończenie sesji w środku jakiejś sceny.

## Miejsce zbrodni

Connor, Conchita i Dyson wchodzą po metalowych schodach na najwyższe piętro ogromnej hali. Spore metalowe drzwi są lekko uchylone, w środku panuje półmrok. Ogromna przestrzeń, podzielona na trzy równe części przez rzędy stalowych filarów, zajęta jest przez najróżniejszy sprzęt komputerowy – monitory, serwery, plątaniny kabli. Na podłodze wala się mnóstwo śmieci – pudełka po chipsach, hamburgerach i pizzy, butelki po coli, sterty magazynów. Jedynie niewielki prysznic, łóżko i szafa świadczą, że jest to czyjeś mieszkanie; lecz te zwyczajne, domowe sprzęty stoją gdzieś w rogu, przytłoczone wszechobecną techniką. Po przejściu kilku kroków oczom naszych aktorów ukaże się scena zbrodni. Obok sporego biurka, zastawionego monitorami, leży ciało otyłego, białego mężczyzny w wieku około trzydziestu lat. Był ubrany w dzinsy i hawajską koszulę. To Pierwszy Inżynier.

W tym momencie z cienia wyłoni się jakaś postać. Chwila napięcia - Connor rozpoznaje T-800. Nie ma zagrożenia, możemy spokojnie porozmawiać.

John z pewnością zasypie Terminatora mnóstwem pytań, a przede wszystkim – skąd się wziął skoro Skynetu już nie ma. Tu Arnie ma spore pole do popisu – utrzymanie iluzji, że jest „tym dobrym” zależy

głównie od przedstawienia spójnej interpretacji wydarzeń. To nie będzie zresztą jedyna okazja, gdy trzeba będzie się ładnie wyłgać...

W każdym razie zapewne powie coś w stylu: „Dzień Sądu jest nieunikniony. Opóźniliście go tylko.” Tak, tak – znamy te bajki.

T-800 nie ma też wyjścia jeśli chodzi o ciało – powinien podać się za zabójcę. To jedyne rozsądne tłumaczenie, bo kto inny miałby nim być? Być może Connor rozpocznie wtedy dyskusję o etyce i zakazie zabijania.

**Wskazówki dla graczy:** Jeżeli ktoś dokładnie obejrzy to miejsce, może uzyskać następujące informacje. Zgon nastąpił niedawno – ciało jest ciepłe, nie ma oznak stężenia pośmiertnego. Inżynier został postrzelony w klatkę piersiową dwiema kulami. Strzały padły chyba z bliskiej odległości, zresztą dwie łuski leżą w pobliżu ciała.

To łuski od pocisków 9 mm Parabellum, używanych także w Berecie 92F, którą ma T-800. Lecz taki sam pistolet ma także TX. Ponadto używa także tłumika, a jak się później okaże nikt nie słyszał strzałów, które zabiły Pierwszego. Czy to aby na pewno Arnie go załatwił? Może warto porównać łuski znalezione na miejscu zbrodni z wystrzelonymi z pistoletu T-800.

## Kule grzęzną w mięsie.

Drużyna schodzi po metalowych schodkach. Kiedy są już przy pojazdach okazuje się, że przestrzelono w nich przednie koła. A przecież nic nie było słychać... Zanim zdążą nad tym pomyśleć, zza pleców dobiegnie ich niski, kobiecy głos - „John Connor?” Odwrócą się i ujrzą młodą blondynkę, ubraną w panterkę z naszywkami Gwardii Narodowej. W ręku trzyma H&K. Arnie natychmiast orientuje się z kim ma do czynienia. Otwiera ogień.

Reszta drużyny nie ma za bardzo się gdzie ukryć, jedyną osłonę stanowi Ford. Bieg wzdłuż ścian hali, oznacza wejście w pole ostrzału. Conchita przypomina sobie o broni w aucie (o takich rzeczach gracze nie zapominają). Wyciąga ze środka Uzi, pistolet i magazynki.

Najkrótsza droga ucieczki prowadzi przez zamknięte drzwi na dolnym poziomie hali. T-800 może je wyważyć jednym uderzeniem pięści. Drużyna wbiega do środka.

**Wskazówka:** Znamy cele TX. Nic dziwnego zatem, że nie będzie strzelać ona w kierunku Connora (za wyjątkiem strzałów w pojazdy w których on przebywa – ale wtedy będzie mierzyć w opony). Całą siłę ognia skoncentruje na Arnim. Dla graczy takie zachowanie może wydawać się dziwne.

Drużyna wpada do jasno oświetlonego, białego korytarza. Krok w krok za nimi podąża TX. Ci spośród bohaterów, którzy są uzbrojeni, intensywnie się ostrzeliwiają. Pierwsze pociski wrywają w ciele Terminatorki duże dziury, odrywając kawałki białawej materii. Zatrzymuje to ją na chwilę. Tylko na chwilę. TX uruchamia systemy obronne – niektóre partie jej ciała pokrywają się osłoną, przypominającą trochę chitynowy pancerz. Pojawia się on w miejscach, w które mają uderzyć pociski. Brązowo-szare plamy pancerza przesuwają się błyskawicznie po ciele TX. Zwalnia to bardzo jej ruch – ale sunie wciąż do przodu. Gdy dochodzi do Arniego walka wręcz nie na wiele się zda, TX razi go potężnym wyładowaniem elektrycznym. Minie chwila zanim T-800 dojdzie do siebie.

Kolejne korytarze, kolejne drzwi. Bohaterowie mijają stalowe odrzwia chłodni, niektóre są otwarte ukazując puste wnętrza pokryte białymi kafelkami. Wreszcie – magazyny pełne półtuszek mięsnych wiszących na hakach. Tutaj rozgrywa się kolejna strzelanina, TX już prawie dopadła bohaterów.

W tym pomieszczeniu łatwo można osłonę. Świszczące kule grzęzną w mięsie, rozbryzgując dookoła zwierzęcą tkankę. Terminatorka kluczy między wiszącymi półtuszkami, odpowiadając tylko ogniem na ogień. Po kilku chwilach zgubi jednak trop drużyny.

Bohaterowie uciekają w kierunku wyjścia, dołącza też do nich T-800. Po chwili wszyscy znajdują się w korytarzu prowadzącym ku szklanym drzwiom wyjściowym. Przy nich, w niewielkiej stróżówce kuli się dwóch, nieuzbrojonych strażników, jeden trzyma przy twarzy słuchawkę telefonu. Wzrok Conchity pada najpierw na dwa motocykle stojące na zewnątrz, na otoczonym niewielkimi cyprysami parkingu. Następnie Connie spogląda na biurko w stróżówce – leżą na nim dwie pary kluczyków. Chwyta je bez chwili namysłu.



## Santa Monica Freeway

### *Screenwriter's tip*

Aby wzbogacić się oddziaływania swoich opisów, możesz użyć na sesji języka ciała. Słowa są nieruchome, nie potrafią oddać dynamiki filmu. Nie opisuj – pokazuj graczom co się dzieje. Naśladuj ruchy TX celującego z broni w kierunku bohaterów, lub też pokazuj jak przeładowuje magazynek. Podczas pościgu możesz przez moment udawać że trzymasz ręce na kierownicy i zmieniasz biegi. Gdy motocykl bohaterów prześlizgnie się obok jakiegoś auta, oddaj to gestem.

Nad Los Angeles powoli wstaje słońce, oświetlając szklane drapacze chmur West L.A. Ulice miasta są jeszcze puste, dopiero pojawiają się pierwsze samochody.

Uruchomienie jednego z motocykli (tego, na którym NIE siedzi Connor) okazuje się problematyczne; motor krztusi się i nie chce zaskoczyć. Nagle do uszu wszystkich dochodzi warkot potężnego silnika. Łamiąc cyprysowe drzewka, na parking wjeżdża masywny Humvee. Zatrzymuje się gwałtownie, tył wozu sunie po asfalcie. TX celuje przez boczne okienko w kierunku motocykla Connora, pociski z H&K uderzają w nawierzchnię. Connor rusza do przodu, drugi bohater musi mocno trzymać się siodełka. Wyjeżdżają na ulicę, tuż za nimi rusza Humvee. Po chwili pechowy motocykl odpala, druga dwójka bohaterów rusza w ślad za Terminatorką.

Rozpoczyna się szalona jazda po mieście. TX ściga Connora i jego towarzysza, a sama jest ścigana przez pozostałą dwójkę bohaterów. Motocykl Johna pędzi ulicami West L.A. mijają nowoczesne siedziby wielkich korporacji, białe budynki sklepów i marketów. Co chwila trzeba zmieniać pas, mijając kolejne wozy. Kierowcy nadjeżdżający z naprzeciwka nerwowo uderzają w klaksony. Czerwone światła – Connor zjeżdża na chodnik, aby ominąć stojące samochody, ledwo unika zderzenia z autem nadjeżdżającym z boku. Koła motoru w zawrotnym tempie toczą się po asfalcie. Kolejne skrzyżowanie i kolejny raz cudem nie dochodzi do kolizji. Humvee Terminatorki taranuje wóz, który zatrzymał się na środku skrzyżowania. W ślad za nimi jedzie pozostała dwójka bohaterów, mijając w pędzie pokiereszowane auta.

TX od czasu do czasu zbliżając się do Connora otwiera ogień. Wszystkie pociski uderzają jednak w asfalt, tuż za kołami motocykla. Bohaterowie jadący z tyłu mogą też strzelać do Humvee. Kule odbijają się jednak od wzmocnionej karoserii wozu, a przestrzelenie pełnych opon nic nie da.

**Wskazówka dla graczy:** Wbrew pozorom TX nie zamierza zrobić Connorowi krzywdy. Choć wielokrotnie będzie miała szansę go staranować, nie robi tego, raczej będzie starała się zająć mu drogę. Strzelać też będzie wyłącznie w opony. Nie podejmie żadnych ryzykownych działań, gdy na drodze będzie dużo innych samochodów lub gdy motocykl Johna osiągać będzie pełną prędkość – wiąże się to z dużym ryzykiem. Spostrzegawczy i znający się na rzeczy bohater może dostrzec te, z pozoru irracjonalne, działania TX.

Na kolejnym, zapchanym samochodami skrzyżowaniu, nie będzie innego wyjścia jak skręt w prawo, na wjazd na autostradę nr 10. Za motocyklem Connora, z piskiem opon, szorując po barierce, podążą Humvee. Teraz pościg jest o wiele trudniejszy, na drodze jest pełno pojazdów, graczy czeka ciągły slalom. Z wizgiem mijają kolejne auta. TX prowadzi niezłe, lecz liczne stłuczki z innymi wozami spowalniają ją trochę. Wciąż jednak nie da się jej zgubić.

Wybawieniem może być trawiasta nawierzchnia dzieląca oba pasy ruchu. Łatwo tu wpaść w poślizg i uderzyć w barierkę, jednak nie ma problemu z mijaniem innych pojazdów. TX też będzie często korzystała z tej drogi, krzesząc bokiem samochodu iskry z metalowej bandy. Na bohaterów korzystających z tego udogodnienia czeka jednak niemiła niespodzianka. Tuż przed wjazdem do tunelu jeden z pasów ruchu jest zamknięty, prowadzone są tu roboty drogowe. Aby uniknąć zderzenia z ogromnym walcem, trzeba będzie gwałtownie skrócić w lewo – w tym miejscu barierka jest na szczęście zdemontowana. Connor jednak wjedzie na przeciwległy pas ruchu, a w tunelu nie da się go zmienić z powrotem. To szaleństwo, widoczność jest ograniczona, a samochody jadące z naprzeciwka błyskawicznie pojawiają się tuż przed motocyklem. Nie będzie łatwo, Connor w napięciu rzuca

kostkami, toczą się one po stole niczym koła motocykla. Jest! Udało się! Tunel jest krótki, bohaterowie wypadają z niego po kilkunastu sekundach.

W tym czasie TX wyprzedzi bohaterów i przy wyjeździe z tunelu staranuje barierkę, zajeżdżając im drogę (doprowadzi to do małego karambolu). Jezdnia jest zablokowana, jedyne wyjście to ostry skręt w lewo. Motocykl taranuje białą - czerwony szlaban i wpada na zjazd z autostrady. Humvee rusza za bohaterami. Motor wspina się przez chwile po krętej szosie, aż nagle – nawierzchnia się urywa. Bohaterów czeka karkołomny skok na ulicę biegnącą kilka metrów pod nimi. TX rusza ich śladem.

To jest dobry moment dla dwójki pozostałych bohaterów, dotychczas ścigających Terminatorkę. Mogą dogonić Humvee i w momencie, w którym samochód zawisnie w powietrzu, znaleźć się tuż przy kabinie kierowcy. Czas zwolni na chwilę. Humvee i motocykl dwójki bohaterów szybują w powietrzu. Uzbrojony bohater wygarnie cały magazynek w otwarte okienko, masakrując TX. Ta straci kontrolę nad wozem. Humvee, gdy znajdzie się na ziemi, wpadnie w poślizg i przekoziółkuje kilka razy, lądując ostatecznie na dachu.

Jeżeli bohaterowie nie wykorzystają tej szansy, to nadarzy się jeszcze jedna. Na kolejnym skrzyżowaniu Connorowi zajędzie drogę ogromny TIR. John będzie musiał położyć motocykl na boku i prześlizgnąć się pod naczepą, a rozpędzony Humvee uderzy w nią.

### *Screenwriter's tip*

Jak widzisz, Mistrzu, sceny akcji zostały opisane dość dokładnie, często mówię o bardzo konkretnych działaniach określonych bohaterów. Niech Cię to jednak nie zwiedzie, nie chodzi o to, aby te działania oddać na Twojej sesji. To tylko przykłady. Wybrałem taką formę gdyż wydaje mi się ona barwniejsza i lepiej przekazuje nastrój poszczególnych scen niż suchy opis ich poszczególnych elementów. Oczywiście, to nakłada na Twoje barki ciężar oddzielenia od siebie wydarzeń, które zająć muszą, od tych które tylko zdarzyć się mogą. Np. podczas strzelaniny na tyłach chłodni, drzwi do środka to jedyna droga ucieczki – samochody są unieruchomione, a bieg w jakimkolwiek innym kierunku oznacza wejście w pole ostrzału TX i pewną śmierć. Podobnie bohaterowie muszą skorzystać z dwóch motocykli, bo innej drogi ucieczki nie ma. Z drugiej strony jednak nie jest ważne, kto dostrzeże kluczyki na biurku. Wolę jednak pisać, że zrobiła to Conchita, niż mówić o bezimiennym „jednym z bohaterów”. Tak samo gracze mogą się zdecydować, że np. nie będą w tunelu jechać pod prąd i zawrócą. Nietrudno stwierdzić, że w ten sposób uzyskają przewagę nad TX.

### *Małe podsumowanie*

Drużyna znajdzie chwilę wytchnienia na starej, opuszczonej stacji benzynowej, gdzieś w bocznej uliczce Mid-City, pośród niskich, jednopiętrowych sklepików. Zza ich pleców dochodzi gwar ulicy, szum silników samochodów punktowany od czasu do czasu wyciem klaksonu. W L.A. zaczął się nowy dzień.

Czas na krótką rozmowę. Sprawa jest rzeczywiście poważna. Cokolwiek należy robić dalej, bohaterowie muszą poszukać schronienia. Choć Terminator będzie namawiał do ucieczki z miasta i ukrycia się, niektórzy członkowie drużyny powinni się temu sprzeciwić. Szczególnie Dyson. Nie zamierza on tak łatwo zrezygnować z walki z TX, a przede wszystkim ze zniszczenia Skynetu – nie wiadomo na pewno, że jest to niemożliwe.

Domy bohaterów odpadają jako kryjówki, TX trafi tam łatwo. Lecz jest jeszcze jedno miejsce – zna je Conchita. To El Sereno, dzielnica, zamieszkała przez Latynosów i rządzona przez gangi. Nawet policja pojawia się tam bardzo rzadko. A ponadto tam przebywa obecnie Sarah Connor.

## Akt II

### „Czerwone Psy”

#### *Tips on storytelling:*

Gracze to nie tylko bohaterowie i aktorzy, to również widzowie. I często jak widzów powinniśmy ich traktować. Część wiedzy, która posiadły ich postaci możesz ujawniać sukcesywnie w trakcie sesji, aby ich zaskakiwać. Np. dopiero w tej scenie gracze dowiedzą się że Sarah jest sparaliżowana. Bohaterowie wiedzieli to już wcześniej. Warto wprowadzenie takich informacji obdarzyć komentarzem, krótkim opisem wspomnień bohaterów. Nie mogą być to jednak retrospekcje (nie pasują do konwencji).

Druga ważna sprawa: wielu Mistrzów zapomina że bohaterowie poznają otaczającą ich rzeczywistość nie tylko przez pięć zmysłów. Opisy ich uczuć, emocji i postaw są równie ważne. Pomagają one dodatkowo wczuć się w skórę prowadzonego bohatera. To samo zdarzenie może być inaczej postrzegane. Np. czyjaś śmierć T-800 będzie postrzegana raczej beznamiętnie, Conchita może się cieszyć że zginął jakiś drań, Connor będzie wstrząśnięty tym wydarzeniem, a Dyson przestraszy się konsekwencji - aresztowania przez policję. Nie zapominaj o różnicach między postaciami przy opisywaniu poszczególnych scen.

Drużyna udaje się w kierunku El Sereno. Wyjeżdża z centrum, a następnie przecinają słynną dzielnicę gangów South Central, w której w 1992 rozpoczęły się zamieszki. Przy samym wjeździe do El Sereno zatrzymuje ich policja. „Nie ma obawy”, mówi Conchita, „to mój znajomy”. Mike Hernandez, bo to o nim mowa, podejście do motoru Connie. Hernandez to Latynos, grubo po trzydziestce. Ma niewielki brzusek i lekko łysieje. Jest bardzo wylewny i serdeczny, choć to zachowanie wydaje się być sztuczne i „na pokaz”. Conchita może zamienić z nim kilka słów. „Dziś rano na Dziesiątce paru wariatów ścigało się na motocyklach”, Hernandez rzuca okiem na motory bohaterów, „chyba nie miałaś nic z tym wspólnego, co Connie?”. Conchita w nieparlamentarnych słowach karze mu pilnować własnych spraw. Z tym facetem trzeba gadać ostro.

Mike Hernandez może stanowić użytecznie źródło kilku informacji, tym bardziej, że jest winny pannie Suarez przysługę. Prawdopodobnie Conchita nie pogada z nim dłużej w tej chwili, ale zawsze będzie mogła zadzwonić na jego komórkę i spotkać się z nim osobiście.

Drużyna wjeżdża do dzielnicy niewielkich, starych domów, położonych na ostrym zboczu wysokiego wzgórza. To świat, zalanych jasnymi promieniami słońca, wąskich, popękanych ulic wijących się w poprzek stoku, ostrych zjazdów i niezliczonych schodów ukrytych pomiędzy niskimi budynkami. To świat wyglądającej z każdego kąta nędzy. To świat młodych matek, zajmujących się gromadkami dzieci, z których wiele nie dożyje dwudziestych urodzin.

Większość domów jest tu dość stara, tynk odpada od ceglanych ścian. Nad nimi górują dachy pokryte czerwoną dachówką i obszerne tarasy. Gdzieniedzie, pomiędzy budynki mieszkalne, wciskają się małe, duszne sklepiki. Ogólnego obrazu starości i rozpadu dopełniają wiekowe samochody stojące przy niektórych domostwach. Witajcie w El Sereno.

Conchita szybko odnajdzie drogę do siedziby szefa „Los Perros Rojos”, jednego z większych gangów. Siedziba ta to spory, trzypiętrowy budynek, niemal na szczycie jednego ze wzgórz. Przy jednej ze ścian stoi, zrobiony z drucianej siatki, kojec dla psów - leżą w nim trzy owczarki niemieckie. Na schodach wejściowych siedzi kilku, zadziornie wyglądających nastolatków. Jednak poza złośliwymi przytykami nie podejmą żadnych agresywnych kroków.

Drużyna wkracza do ciemnego wnętrza, nie wyglądającego lepiej niż fasada domu. Są tu całkiem drogie meble, kilka telewizorów, wieża, komputer i wiele innych sprzętów – stoją one jednak w pośród bałaganu, pomiędzy odrapanymi ścianami. Szef „Czerwonych Psów”, Chale Vialpando przywita się z Conchitą i spojrzy podejrzliwie na resztę bohaterów. Gdy rozpocznie się niemrawa rozmowa, widzowie usłyszą czyjś głos i jakiś ruch. Spojrzenia powędrują gdzieś w bok – zza ściany wyłoni się postać poruszająca się na wózku inwalidzkim.

Sarah Connor - ona bowiem w tej scenie po raz pierwszy pojawia się na ekranie - podjedzie powoli do Johna. "Dawno Cię nie widziałam" stwierdzi i uśmiechnie się smutno. Nie będzie to wielka scena powitań; ani Sarah ani tym bardziej jej syn nie są ludźmi skłonny do okazywania emocji. Ta krótka wymiana zdań może jednak skrywać bardzo silną więź - choć niewątpliwie więź tą niełatwo utrzymać.

W roli Sary obsadzimy oczywiście niezapomnianą Lindę Hamilton. Spróbuj ją sobie wyobrazić parę lat starszą, z wyraźnymi już zmarszczkami na twarzy.

Sarah została postrzelona dwa lata temu i od tej pory jest sparaliżowana. Jest jednocześnie wśród "Czerwonych Psów" bardzo szanowaną osobą, kimś w rodzaju "mędrca." Zna się na broni i ludziach, którzy nią handlują, a ta wiedza jest często bardzo użyteczna. Jej przyjaciele są przyjaciółmi gangu. Conchita też jest tu znana. Drużyna znalazła właśnie doskonałą kryjówkę i bazę wypadową.

Choć gang jest dość liczny, bohaterowie stykać się będą w zasadzie z trzema jego członkami - reszta to tylko bezimienne tło. Boss "Los Perros Rojos", Chale Vialpando to wysoki i szczupły mężczyzna zbliżający się powoli do czterdziestki. Jest obcięty na zero i nosi cieniutkie wąsiki. Jego tors i ramiona pokrywają niezliczone tatuaże. Ma ciężki charakter, gang trzyma żelazną ręką. Jego najbliżsi pomocnicy Emilio Unamuno i Paco Savater to dwa nabite mięśniami byczki, choć wbrew pozorom głupi nie są. Emilio nosi paskudną szramę na lewym policzku. Paco ma trochę dłuższe włosy i gustowną bródkę.

Psy mają tutaj niewielki magazyn z bronią, do którego bohaterowie uzyskają dostęp. Jest w nim trochę pistoletów maszynowych (głównie Uzi), karabinów szturmowych (AK 47 lecz znajdą się też stare, zdezelowane M16A2) i sporo pistoletów. Terminator także znajdzie coś dla siebie - ozdobę kolekcji stanowi Barrett M82A1M, potężny karabin o kalibrze 12.7 mm przeznaczony do zwalczania lekko opancerzonych celów. W zestawie - luneta i gustowna walizeczka, w którą da się zapakować złożoną broń. Arniemu rozbłyśną oczka.

### Tip

Choć Sarah nie ma bezpośredniego wpływu na bieg wydarzeń, jest mimo to bardzo ważną postacią. Będzie brała udział we wszystkich dyskusjach drużyny. Wykorzystuj ją aby przekazywać graczom ważne sugestie i wskazówki.

### Very Important Tip

Pamiętaj - broń Arniego, to nie przedmiot, to bohater. W każdej części stanowiła ona dopełnienie wizerunku T-800. W pierwszej był ciężki pistolet z celownikiem laserowym, w drugiej - sześciolufowe działo. W tej będzie to Barrett. Dlatego powinieneś nie traktować go jak "zwykłą broń" lecz często poświęcać mu część opisu i pokazywać jego znaczenie podczas walki. Ma on przyciągać uwagę widza, budzić brzydkie, acz ekscytujące skojarzenia z siłą, dominacją i samczą seksualnością. Postaraj się! Dystrybutor już zapowiada, że umieści zdjęcie Arniego wraz z Barrettem na plakatach kinowych i okładce wydania DVD.

Kiedy drużyna się trochę rozgości, trzeba będzie zabrać się za narady i plany. A nie można stracić na to zbyt wiele czasu. Ostateczna decyzja może być tylko jedna: na razie rezygnujemy z ukrycia się (być może wbrew radom T-800) i staramy się zniszczyć pozostałe dwie karty oraz samą TX. Pytanie tylko - jak?

**Wskazówka dla graczy:** Pamiętajcie scenę z części drugiej, w której Sarah wyjmuje z ciała T-800 pociski? W tej przygodzie Terminator też zostanie nieźle pokiereszowany. Być może ktoś zwróci na to uwagę. Podczas usuwania kul, ktoś z całą pewnością zauważy gniazdo w lewym boku T-800, którego użył do przesłania danych. Po co Arniemu takie gniazdo, ciekawe...

Jeśli żaden gracz o problemie obrażeń nie wspomni, ta scena nie zostanie rozegrana. Przyjmij, że T-800 w wolnej chwili zmienił podarte ubranie na nowe, a kul nie usunął.

### Internet to potęga

Vialpando może zapewnić Dysonowi w swojej siedzibie dostęp do sieci oraz całkiem nowoczesny sprzęt komputerowy. Internet to źródło wielu użytecznych informacji.

Po pierwsze - Daniel odzyska kontakt z listą. Jego znajomi próbowali skontaktować się z Drugim i Trzecim Inżynierem, lecz wciąż są nieuchwytni. Nie pojawili się w swoich firmach, lecz nikogo to nie dziwi, gdyż obaj pracowali przede wszystkim w domu. Użytkownicy listy zaczną też toczyć zażartą dyskusję dlaczego owa tajemnicza osoba tak natrudziła się żeby przekazać dane o nowej technologii, zamiast np. umieścić je w sieci.

**Wskazówka:** Dyskutanci dojdą do następującego wniosku. Technologia, która ma się stać podstawą projektu przeznaczonego dla wojska nie może być powszechnie znana. Gdyby takie plany wpadły w ręce wroga, to z łatwością mógłby on odkryć jakieś słabe punkty komputerowego systemu obrony lub chociaż prognozować jego reakcje. Podsumowując: wojsko nigdy nie zaangażuje się w projekt, oparty na technologii rozpowszechnionej w Internecie. Jest to strzał w dziesiątkę.

Nieglupią reakcją na takie wieści, byłoby rzecz jasna puszczenie danych karty w powszechny obieg. T-800 powinien przeciwko temu protestować (jak tam odgrywanie postaci?), zgodnie z priorytetami nie może jednak się zdemaskować i przeszkodzić takim działaniom siłą. Akcja taka nie zwalnia też drużyny z obowiązku szukania kolejnych nośników - być może jest to już niepotrzebne, ale nie wiemy tego na pewno. Należy je odzyskać - na wszelki wypadek.

Rozpowszechnienie danych z kart jest mądrym posunięciem i wikła plany Skynetu. Jednakże, drogi Reżyserze, nie zmieni to sprawy podstawowej. Aby Skynet odszedł w niebyt trzeba zniszczyć T-800, a Connor musi zginąć.

Po drugie - Daniel dzięki sieci ma dostęp do serwisów informacyjnych. Da się w nich wyłowić dwie ważne rzeczy.

**Wskazówka:** W opisie morderstwa Pierwszego Inżyniera zaznaczone będzie iż strażnicy nie słyszeli strzałów które pozbawiły go życia (TX używała tłumika) - jest to trochę dziwne, zważywszy na to iż strzelaninę między grupką nieznanych bandytów słyszeli dokładnie od samego początku.

Jest także informacja o włamaniu do Ground7 i morderstwie właściciela. Oprócz 4 kart, złodziej ukradł także broń (model nie został podany) i zniszczył jeden z komputerów.

### Tip

“Czerwone Psy” zapewnią bohaterom schronienie i pomogą tam gdzie sami sobie nie poradzą. Nie możesz jednak dopuścić do tego by gracze się nimi wysługiwali. Niech poczują że uprzejmość Psów ma swoje granice.

Informacje te pojawią się też w telewizji i gazetach, więc bohaterowie dowiedzą się o nich jeśli korzystać będą z mass-mediów.

Wreszcie sprawa trzecia - sposób zgładzenia TX. Poza absurdalnymi pomysłami, typu broń atomowa, drużyna może szybko wpaść na dość oczywisty sposób: znalezienie odpowiedniego zakładu przemysłowego - podziało dwa razy, podziała i trzeci. Najoczywistsza jest huta, jednakże nie wiemy czy TX, dobrze radząc sobie z energią cieplną, nie poradzi sobie i z płynną stalą (wydaje się to nieprawdopodobne, ale kto wie...). Szukając informacji w sieci, Dyson natrafi na właściwy trop. W Pasadena, blisko autostrady 110, znajduje się spora wytwórnia kwasu siarkowego, należąca do koncernu Pharell Industries. Co więcej, okazuje się że Paco Savater ma tam znajomości. Dzięki niemu żołnierze “Czerwonych Psów” mogliby w miarę bezkruwawo opanować zakład i przygotować zasadzkę. Vialpando jednak nie zbierze swoich ludzi przed wieczorem. Jest zatem mnóstwo czasu na rozegranie reszty wątków przygody.

Jeżeli bohaterowie powiedzą trochę za dużo o całej sprawie, nie wpłynie to na Vialpando. Informacje o “cyborgach z przyszłości” przyjmie ze stoickim spokojem, choć w nie nie uwierzy. Wszyscy dobrze wiedzą że Sarah Connor to wariatka, lecz zawsze warto było postępować według jej rad. Nic dziwnego, że jej syn i przyjaciele są podobni.

## Kurs w kierunku Long Beach

W jakieś dwie, trzy godziny po przyjeździe przez listę dyskusyjną z Dysonem skontaktuje się Drugi Inżynier. Słyszał on, że Dyson i jego towarzysze szukają karty, którą dostał tej nocy. Nie odda jej za darmo, lecz jest gotów do negocjacji. Słyszał już o Pierwszym, więc boi się o swoje życie. Drużyna może się z nim spotkać za godzinę w pociągu Blue Line - linii kolejowej, ciągnącej się od centrum L.A. aż do Long Beach. Inny czas i miejsce nie wchodzi w rachubę.

### Screenwriter's tip

Bawimy się w film więc możemy użyć kilku filmowych sztuczek. Przyjrzyj się jak kręcone są sceny, jak obejmuje je kamera. Filmowanie kół pędzącego pojazdu, widok z lotu ptaka, zbliżenia na oblicza bohaterów - to typowe ujęcia. Spróbuj tak to opisywać ("Nawierzchnia w zawrotnym tempie ucieka spod kół...", "Pociąg pędzący przez miasto widzicie przez chwilę z lotu ptaka. Zawisły nad nim dwa helikoptery, widać smugi wystrzałów mierzonych w postaci kulące się na dachu wagonu"). Nie przesadzaj jednak z tą sztuczką, nadmiar może zaszkodzić.

Czasu jest mało, trzeba się śpieszyć. Drużyna wsiada w pożyczonego od Vialpando starego Chevroleta Malibu i rusza w kierunku stacji w Vernon, słabo zaludnionego, przemysłowego obszaru L.A. Stoi tu wiele magazynów, zbudowanych z falistej blachy. Niewielki budynek naziemnej stacji, jest utrzymany w dobrym stanie, śnieżnobiałych ścian nie pokrywa graffiti. Choć jest wczesne popołudnie na peronie czeka sporo ludzi, bohaterowie nie zwracają na siebie niczyjej uwagi.

Wreszcie nadjeżdża właściwy pociąg. Drużyna wsiada do środka, Dyson rozgląda się za Drugim Inżynierem. Znajduje go wreszcie w środkowym wagonie składu. Drugi to biały, chudy i niski człowieczek, o wyglądzie wymocзка. Prezentuje się nienagannie, garnitur leży na nim niczym druga skóra, a włosy są zaczesane w idealny przedziałek. Drugi Inżynier jest dość nerwowy, podczas rozmowy strzela oczami na wszystkie strony i przesadnie gestykuje.

Sprawa jest prosta. Inżynier przejrzał dane zawarte na karcie i o ile nie są bełkotem (a na pierwszy rzut oka na to nie wygląda) to są bardzo cenne. Ale nie dla niego i jego firmy. Może je odstąpić drużynie, ale chce coś w zamian. Użycie siły nic nie da, Drugi Inżynier twierdzi, że zrobił kopię i ukrył ją. Bohaterowie muszą negocjować.

Inżynier wie, że technologia, którą dostał w swoje ręce, przerasta trochę jego możliwości i twierdzenie jakoby stworzył ją samemu szybko straci na wiarygodności. Interesuje go jednak osoba, która tą technologię stworzyła i sądzi, że przebywa ona w drużynie (zgaduje po prostu, nic na temat działań T-800 nie wie). Planuje przehandlować nośnik w zamian za bardziej szczegółowe rozwiązania, które mógłby ogłosić jako swoje. Do opowieści o wojnie z maszynami i podróży w czasie podejdzie raczej sceptycznie, drużyna go raczej nie przekona (choć kto wie?).

Negocjacje nie są tutaj jednak najważniejsze. Od Drugiego drużyna może uzyskać informacje na temat obecnych programów badawczych armii USA. Coś o tym wspomni w trakcie rozmowy, dowiedzieć się można więcej umiejętnie go wypytyjąc. Niech gracze się postarają! Jeśli im się uda, dowiedzą się, że sprawa o którą walczą nie jest do końca przegrana. Skłoni to ich do zastanowienia dlaczego Skynet wciąż działa, skoro Dzień Sądu nie wydaje się być nieunikniony.

**Wskazówka:** Firma Drugiego w większości wykonuje zamówienia dla US Army i dość dobrze zna się na jej polityce. Dane z karty, dzięki którym mógłby powstać superkomputer zawiadujący pociskami balistycznymi były dla wojska niezwykle cenne - w latach dziewięćdziesiątych. Wtedy obowiązywała jeszcze doktryna zimnowojenna, generałowie szykowali się do starcia z innym atomowym mocarstwem. Choć po 1991 takie myślenie stało się absurdalne, dopiero ataki terrorystyczne uświadomiły wojskowym zmianę sytuacji. Wojna przeciw USA nie będzie już zmasowanym atakiem atomowym, przypominać będzie raczej ciągłą partyzantkę, nastawioną na osłabienie a nie powalenie kolosa. Jeśli nawet wrogowie użyją w ataku broni atomowej, to zmasowany kontratak nic nie da. Nie strzela się z armaty do komara. Budujemy tarcze, porzucając nieaktualną doktrynę odstraszenia.

W obecnej sytuacji projekt sztucznej inteligencji decydującej o użyciu broni atomowej jest armii niezbyt potrzebny. Wojskowi zamykają kolejne badania nad tym zagadnieniem, inwestując pieniądze w inne technologie. Z biegiem czasu możliwość stworzenia Skynetu staje się coraz mniejsza.

Negocjacje skończą się na niczym, gdyż przerwie je TX. Terminatorce udało się wysledzić Drugiego i tropiła go aż do pociągu Blue Line. Po drodze zniszczyła też kopię, którą ten umieścił w skrytce w niewielkim banku. Gdy drużyna negocjuje zwrot karty TX ogłusza obsługę pociągu szokiem elektrycznym, niszczy też system zdalnego sterowania elektrowozem. Następnie zwiększa prędkość.

Pociąg wyraźnie przyspiesza. Gdy nie zatrzymuje się na kolejnej stacji, ludzie zaczynają się niepokoić. Bohaterowie powinni wyczuć, że jest coś nie tak. Po chwili, dostrzegają, jak od czoła pociągu

zbliża się w ich kierunku pracownik Blue Line, uspokajając ludzi. Uważny bohater może zauważyć, jak niedbale wyciągnięta koszula kolejowego uniformu zasłania pistolet, schowany za paskiem spodni.

Jeżeli nikt niczego nie zauważy, TX (bo to ona podszywa się pod pracownika kolei) podchodzi do Drugiego Inżyniera, błyskawicznie wyciąga pistolet z tłumikiem i strzela mu w głowę.

**Wskazówki:** Po pierwsze: TX będzie strzelać najpierw do Drugiego, potem do T-800 i ewentualnie odpowiadać na ogień innych osób. Nie strzela oczywiście w kierunku Connora. Gracze powinni zapytać: dlaczego?

Po drugie: ktoś, kto przytomnie przeszuka ciało Drugiego, znajdzie kartę pamięci oraz kluczyk z numerem 446 i nazwą banku (Wellstone Bank).

TX ukryje się za siedzeniami, powróci do swojej "naturalnej", odzianej w panterkę postaci i wyjmie z dużej torby H&K oraz SPAS-12. Od tej pory będzie przemieszczać się po pociągu z jedną bronią w każdej ręce. Tymczasem pociąg wjeżdża w podziemny odcinek „Niebieskiej Linii”, a w wagonach wybucha piekło. Pasażerowie wpadają w panikę, jakaś kobieta krzyczy wniebogłosy, ktoś kuli się na podłodze w pozycji płodowej, ludzie biegną po przedziale szukając schronienia. Teraz każdy strzał obarczony jest ryzykiem zranienia niewinnej osoby. A Terminatorka zbliża się nieubłaganie w kierunku bohaterów. Jedyne wyjście to nieustanna kanonada i wycofywanie się do kolejnych wagonów. Tłum szaleje, blokując przejścia. Ludzie przepychają się, rozprasząc się tylko gdy padną strzały.

W pewnym momencie gaśnie niespodziewanie światło (to obsługa kolei odcięła zasilanie z trzeciej szyny - pociąg będzie się jednak w dalszym ciągu toczył).

Wreszcie bohaterowie stają przed tylnymi drzwiami ostatniego wagonu. Arnie wyważa je. Skok z tego miejsca nie jest już tak ryzykowny. Lecz nagle pociąg wyjeżdża znowu na powierzchnię, a za nim pojawiają się trzy radiowozy, jadące na sygnale. Kolejne poruszają się ulicami równoległymi do torów. Osoba, która wyskoczy z pociągu zostanie z pewnością natychmiast otoczona i aresztowana. Trzeba szukać innej drogi. Spojrzenie w tył – między ludźmi przepycha się TX, jest już niedaleko. Nagle ktoś zobaczy wyjście – kłapa na dach!

Drużyna wydostaje się na górę. W tym momencie słyszą warkot łopat wirnika. Nadlatują dwa policyjne helikoptery. Z jednego, na dach pociągu zjeżdżają po linie policjanci z jednostki AT. Wezwą drużynę do złożenia broni, a następnie otworzą ogień. Na dachu pędzącego pociągu rozegra się krótką, ale morderczą walkę. Drużyna na szczęście ma przewagę, głównie dzięki T-800. Ale i tak zginąć będzie niezwykle łatwo. Całą sprawę utrudniają też metalowe ramiona słupów, przemykające co jakiś czas nad dachem. Walka będzie ciężka i niebezpieczna. Pamiętaj że Arnie przyszedł na sesję, aby zagrać super-wymiataczem. Nie zawieź go.

Nie wszyscy policjanci biorą udział w wymianie ognia, część z nich wejdzie do wagonów i podąży w kierunku czoła pociągu.

### *Screenwriter's tip*

To dobry moment na wprowadzenie moralnych dylematów. Część policjantów można się unieszkodliwić raniąc ich tylko. Niektórzy jednak będą prowadzić ostrzał nawet jeśli zostaną ranni. Drużyna walczy o swoje życie i może zostać zmuszona do zabijania. T-800 zastrzeli każdego, kto zagrozi mu albo Connorowi (nawet wbrew jego wyraźnym rozkazom). Conchita też nie powinna mieć większych oporów. Dla Connora będzie to natomiast problem, może zrobić awanturę po zakończeniu całej akcji.

Możesz uwypuklić ten motyw, aby namieszać graczom w głowie i odciągnąć ich uwagę od ważnych wskazówek. Możesz także zbagatelizować lub pominąć ten wątek, jeżeli uznasz, że drużyna ma co robić lub też że nie pasuje on do nastroju radosnej strzelaniny.

**Wskazówka:** Jeżeli Connor zabronił Terminatorowi zabijać, ten w końcu w którymś momencie będzie musiał wyłamać się spod tego rozkazu. Może starać się przekonać do swojego stanowiska Johna, nie zmieni to jednak faktu, że nie posłuchał się go. Czy John za te trzydzieści lat zaprogramowałby tak T-800, aby ten nie wykonywał czasami jego niektórych rozkazów? A może zaprogramował go ktoś inny? Choć z drugiej strony kolejne egzemplarze Terminatora mogą być niczym kolejne wersje Windows – coraz częściej wiedzą lepiej od użytkownika, czego ten użytkownik potrzebuje.

Oddział antyterrorystyczny to był pierwszy problem. Do drużyny otworzą ogień policyjne helikoptery, a z drugiej strony na dach dostała się właśnie Terminatorka. W tym momencie pociąg wpadnie w krótki tunel, da to bohaterom chwilę odsapnąć. To właściwy moment aby otworzyć walizczkę. Gdy trójka naszych bohaterów wali ze wszystkiego co ma w kierunku TX, Arnie sprawnie składa Barretta. Gdy pociąg wyjeżdża z tunelu ma już groźną broń w rękach. W tym momencie helikoptery ponownie otwierają ogień. T-800 odwraca się i strzela kilka razy w kierunku bliższego śmigłowca. Z silnika bucha czarny dym. Helikopter zaczyna kręcić się wokół własnej osi, uderza o ziemię i eksploduje. Drugi szybko odlatuje.

Teraz pora na TX, tu będzie trudniej. Terminatorka trzyma się mocno, jej nogi (a czasem i ręce) rozlewają się jakby po płaskiej powierzchni dachu. Choć kule 12.7 mm wyrwywają w jej ciele ogromne dziury, to strącić jej nie sposób. A w dodatku co chwila odgryza się strzałem z shotguna.

Są dwa sposoby. Pierwszy to celne strzały w "przyssawki" które utrzymują TX na dachu, a potem strzał w nią samą. Spadnie na pewno. Drugi to przycelowanie w jej głowę (oślepi ją to na chwilę) tuż przed tym zanim ramię metalowego słupa zamiecie powietrze nad pociągiem i strąci ją na tory (niech bohaterowie sami też pamiętają o uniku!)

W tym momencie słychać zgrzyt - pociąg zaczyna hamować. Policjanci musieli dotrzeć do kabiny sterowniczej. Czas się zmywać. Tory w tym miejscu przecinają niewielki, gęsto zadrzewiony park, pociąg akurat wjeżdża na niski mostek przerzucony nad sadzawką. Można spokojnie skoczyć w głęboką wodę.

Radiowozy mają niemały kłopot z dostaniem się na zadrzewiony teren, dochodzi do kilku kraks. Wymiana ognia z policją nie jest zbyt intensywna, uciec będzie całkiem łatwo. Tym bardziej że w kierunku drużyny sunie Terminatorka, trzymając wciąż SPAS-12 w ręku. Na szczęście to właśnie ona skupi na sobie uwagę policji, choć zdoła jeszcze oddać kilka strzałów w kierunku Arniego.

Może się tak zdarzyć iż Arnie znajdzie się sam przy którymś z uszkodzonych wozów policyjnych. Z rozprutego baku cieknie benzyna, strużka dopływa pod nogi TX. Ta uśmiecha się i dotyka opuszką palca ziemi - paliwo zapala się, ogień sunie w kierunku samochodu. T-800 musi biec naprawdę szybko, wybuch następuje momentalnie.

Bohaterowie wbiegają na parking, stoi tu tylko van, Ford-E250. Wszyscy pakują się do niego. Ucieczka jednak nie idzie gładko, na ogonie wiszą dwa radiowozy. Van drużyny wpada pomiędzy zabudowania Willowbrook, kolejnej biedniejszej dzielnicy. Bohaterowie mają szczęście - trafiają na osiedle niskich, ciasno upchniętych, ceglanych bloków, z charakterystycznymi drabinkami ewakuacyjnymi. Jest tu mnóstwo bocznych, uliczek, chodników, zakamarków. Pościg przemieni się w mozolne kluczenie wąskimi drogami. Samochody ocierają się o ściany, rozwalają śmietniki, spod kół tryska błoto i odpadki. Łatwo tu wpaść w ślepą uliczkę - trzeba będzie się cofać i staranować radiowóz. Policji można się pozbyć niszcząc radiowozy zmasowanym ogniem. Można się też gdzieś ukryć i przeczekać. Po zgubieniu ogona, drużyna kradnie kolejny wóz i unikając policyjnych patroli dociera do El Sereno.

### Tip

Ponownie przypominam, że opisy to nie ściśle wytyczne. Dla pewnych działań rzeczywiście nie ma alternatywy: w podziemnej części trasy skok z bocznego okna jest niemożliwy, za plecami mamy TX, a przed sobą radiowozy - ludzcy członkowie drużyny, jeśli zostaną otoczeni przez policję, nie mają szans. Droga na dach to jedyne wyjście. Natomiast Arnie, jeśli nie chce nie musi walić do helikoptera - ale wtedy drużyna będzie pod ciągłym ostrzałem. Albo też śmigłowiec może strącić ktoś inny.

## Wellstone Bank

Możliwe, że drużyna zainteresuje się bliżej osobą Drugiego Inżyniera. Mieszka on w dystrykcie Commerce, w białej willi z ogrodem i basenem. Niezależnie od tego w którym momencie znajdzie się tam drużyna, w środku nikogo nie będzie. Dom jest dość spory, jest tu duża sala komputerowa, gabinet, biblioteka a nawet siłownia.



**Wskazówka:** W pracowni komputerowej drużyna może znaleźć notatnik z wyrwanymi kartkami. Zamazanie wierzchniej kartki miękkim ołówkiem ujawni napis sporządzony na ostatnio wyrwanej kartce: "Wellstone Bank, Vernon, #446"

Oczywiście drużyna, która ma w swoim posiadaniu kluczyk Drugiego, nie musi przeszukiwać mieszkania.

Kiedy bohaterowie przybędą do Banku Wellstone w Vernon, okaże się, że do skrytki 446 nastąpiło włamanie. Ktoś zniszczył jej zawartość. Jeśli drużyna będzie szybka, to zastanie jeszcze dwóch policyjnych detektywów, którzy zabezpieczają ślady. Przy okazaniu klucza, obsługa banku poinformuje, że w skrzynce znajdował się karta pamięci, która niestety została zniszczona (prawdopodobnie przy użyciu wysokiej temperatury). Jeśli bohaterowie nie mają klucza, to informacje te można uzyskać za pomocą blefu lub przekupstwa. Dostarczyć je też może Hernandez.

**Wskazówka:** Nośnik zniszczyła oczywiście TX. Drużyna tego nie wie, może co najwyżej zgadywać. Najwyraźniej ktoś wykonał za nich robotę. Ale kto? I po co?

## Wtyczka w policji

Conchita może wykorzystać swoje znajomość z Hernandezem, aby zdobyć kilka informacji o aktualnych wydarzeniach. W każdej chwili może zadzwonić do policjanta, choć ten będzie potrzebował czasu na zebranie informacji. Oboje mogą się spotkać w małej, meksykańskiej knajpcie "El Conquistador" na obrzeżach El Sereno.

Rozmowa z Hernandezem nie będzie łatwa, ani przyjemna. Ma zobowiązania wobec Conchity, lecz chce jednocześnie powiedzieć jak najmniej. Trzeba z nim rozmawiać stanowczo.

**Wskazówki:** Morderstwo w Ground7: ktoś włamał tam się w nocy, (drzwi zostały wyważone), ukradł 4 karty, oraz broń właściciela (Berettę 92F), którego zabił. Następnie zniszczył jeden z komputerów.

Morderstwo Pierwszego Inżyniera: oprócz informacji znanych już graczom, Hernandez doda, że strażnicy nie słyszeli przed walką w chłodni żadnych strzałów. Być może morderca Pierwszego posługiwał się tłumikiem.

Conchita może dać Hernandezowi łuski, które znalazła w mieszkaniu Pierwszego Inżyniera. Jeżeli jest bardzo podejrzliwa, może też dorzucić łuski z pistoletu T-800. Hernandez zanieś je do laboratorium

Wnioski kryminalistów będą bardzo ciekawe. Naboje te nie zostały wystrzelone z tej samej broni. Najwyraźniej zatem T-800 kłamał, gdy mówił że zastrzelił Pierwszego. Jeżeli Conchita sobie tego zażyczy, znajomi Hernandeza mogą także porównać otrzymane łuski z tymi, które znaleziono w Ground7 (nawet jeśli Arnie po sobie posprzątał, to właściciel i tak trzymał w szufladzie biurka trochę wystrzelonych naboji). I kolejna niespodzianka: Arnie ma przy sobie pistolet ze sklepu komputerowego!

Te najbardziej obciążające Terminatora informacje najlepiej podać tuż przed scenami finałowymi - np. Hernandez może zadzwonić na komórkę Conchity. W ten sposób będziesz mógł stopniować napięcie.

Obława: Po strzelaninie w Blue Line policja nie ma dokładnych rysopisów sprawców. Za wyjątkiem jednego. Rozpoznano w jednym z przestępców człowieka, który na początku lat 80-tych zmasakrował jeden z komisariatów w L.A., a piętnaście lat później rozbił oddział AT podczas ataku na Cyberdyne. Prowadzone są intensywne poszukiwania. Arnie niech lepiej nie wyściubia nosa poza El Sereno!

## Ślepe uliczki

Być może drużyna zechce pokręcić się po mieście i odwiedzić kilka innych miejsc. Jednakże ani w Ground7 ani w apartamencie Trzeciego Inżyniera w Bel-Air, nie znajdą niczego ciekawego. Niech nie tracą czasu - postraszyć ich policją. Mundurowi krążą po całym mieście, ustawili trochę blokad, zatrzymują przypadkowe wozy. Bohaterowie, szczególnie T-800 mogą łatwo zwrócić na siebie uwagę. Lepiej siedzieć w spokojnie w kryjówce Psów.

### *Screenwriter's tip*

Ciekawym rozwiązaniem na sesji jest wprowadzenie "scen z drugiej strony", czyli opisywanie graczom niektórych działań TX, których nie mogą widzieć ich bohaterowie. Nie przepadam za tym rozwiązaniem, więc wyciąłem je, gdyż przygoda jest i tak spora, a są to rzeczy znane. Możesz je, Mistrzu, łatwo zaimprovizować. Przykłady: TX ląduje w koszarach; śledzi Drugiego na stacji kolejowej; zabiera policyjny radiowóz po walce w parku; w mieszkaniu Trzeciego odnajduje papiery pozwalające mu dotrzeć do jego kryjówki.

## Akt III

### *I tak wszyscy wiemy, że to TX.*

Nad Los Angeles zachodzi powoli słońce. Życie miasta jednak w najmniejszym stopniu nie zamiera, wręcz przeciwnie. Teraz od metropolii bije blask latarni ulicznych, blask niezliczonych okien w małych domkach i wysokich wieżowcach, blask świateł setek tysięcy samochodów.

Bohaterowie otrzymują telefon od Savatera. Ustawił już swoich ludzi w pobliżu fabryki. Wystarczy jeden telefon, aby opanowali zakłady Pharell Industries. Lecz należy pamiętać, że nie utrzymają ich dłużej niż kilka godzin - jeśli przybędzie policja, oni się zmywają. Dlatego telefon ten należy wykonać w momencie w którym TX odnajdzie drużynę (albo odwrotnie - drużyna TX). Następni trzeba przed nią uciekać w kierunku zakładów. To jedyny sposób na zwabienie jej do środka.

Gdy bohaterowie debatują nad dalszymi posunięciami, nieoczekiwanie przez listę dyskusyjną z Dysonem kontaktuje się Trzeci Inżynier. Prosi o spotkanie. Obecnie przebywa w Westlake, jednej z centralnych i gęsto zaludnionych dzielnic L.A. Ukrył się na jakimś placu budowy. Jest gotów dobrowolnie oddać kartę. Bardzo boi się o swoje życie i za żadne skarby nie wyjdzie ze swojej kryjówki. Bohaterowie muszą pofatygować się do niego osobiście. Pułapka czy nie - ktoś musi pojechać.

### *Screenwriter's tip*

Poniższa scena została zaprojektowana z myślą o postaciach Conchity i Daniela. Po walce w pociągu drużyna może nie chcieć, aby Connor narażał swoje życie, tym bardziej, że gracze mogą wietrzyć zasadzkę. Poza tym T-800 jest poszukiwany przez policję. Dlatego najlepiej będzie jeśli na spotkanie z Trzecim Inżynierem uda się tylko dwójka pozostałych bohaterów.

W takim wypadku należy zaplanować rozkład sesji tak aby scena ta wypadła na początku lub na końcu. W ten sposób Arnie i Connor nie będą musieli wychodzić w środku gry - byłoby to najgorsze rozwiązanie, takie przerwy powodują że graczy opuszcza "nastrój".

Być może jednak scena ta wypadnie niestety w samym środku sesji, lub drużyna wiedzona starymi rolplejowymi nawykami za żadne skarby nie da się rozdzielić. Jeżeli tak się stanie skorzystaj, Reżyserze, z wersji alternatywnej tej sceny. Z punktu widzenia drużyny jest to niestety wersja gorsza, gdyż nie uzyskają w niej kilku ważnych wskazówek. Z punktu widzenia T-800 jest, rzecz jasna, lepsza.

Bohaterowie, aby trafić w wyznaczone miejsce będą musieli trochę pokluczyć po Westlake. Ulice, mimo późnej pory są cały czas zatłoczone, zdarzają się korki. Chodniki pełne są przechodniów, sklepy i restauracje kuszą oświetlonymi witrynami. Wreszcie, za którymś z zakrętów pojawia się wspomniana budowa. Teren jest otoczony wysokim płotem, ale łatwo da się przez niego przedostać. Bohaterowie, w rozpraszanych światłami ulicy ciemnościach, wędrują pomiędzy ogromnymi maszynami: koparkami, spychaczami, dźwigami. Buduje się tutaj nowoczesne, niewielkie budynki z luksusowymi apartamentami, wyburzając jednocześnie stare domy. Trzeci Inżynier ukrywa się w jednym z nich. Drużyna wkracza do wnętrza. Ze wszystkich stron straszą ich nagie ściany i podłogi. Po wejściu na

czwarte piętro, bohaterowie wchodzą do pomieszczenia z tapczanem i biurkiem na którym stoi komputer. Przy biurku ktoś pracuje.

## Wersja dla Conchity i Daniela

Przy biurku siedzi Trzeci Inżynier - to niski, lekko otyły Azjata, który nie przekroczył jeszcze trzydziestki. Nosi dzinsy i koszulę w kratę. Słyszając że ktoś wchodzi gwałtownie się podrywa. Na widok bohaterów uspokaja się trochę - ale i tak widać że jest nieźle wystraszony. Prosi Conchitę i Daniela aby usiedli na tapczanie. Stwierdzi że jest mu strasznie przykro, ale nie odda im karty, gdyż już jej nie ma. Potem zaczyna opowiadać.

Kiedy znalazł w swojej skrzynce kartę, na początku pomyślał że to jakiś żart, albo wyszukana forma reklamy. Kiedy jednak zaczął przyglądać się dokładniej zawartym na niej danym, przekonał się że sprawa wygląda całkiem obiecująco. Projekty umieszczone na karcie mogłyby być przełomowymi rozwiązaniami. Zaczął dzwonić do znajomych, dyskretnie ich wypytyując, czy nie mają z całą sprawą nic wspólnego. Zadzwoił też do Pierwszego Inżyniera i dowiedział się, że także on znalazł w swojej skrzynce tajemniczą przesyłkę. Postanowili wspólnie ją rozgryźć.

Trzeci na początku nie do końca wierzył, że w jego ręce wpadły jakieś szczególnie wartościowe dane. Zmienił zdanie gdy dowiedział się o śmierci Pierwszego. Dobrze wiedział co było jej powodem. Znaczyło to że nośnik jest naprawdę cenny i być może został komuś skradziony. Pytanie tylko komu? Armii? Obcemu mocarstwu? Nieważne. Trzeci nie miał zamiaru oddawać swojego skarbu. Ukrył się zatem, najlepiej jak tylko potrafił.

Później odnalazła go ta kobieta. Gdyby nie oddał jej dobrowolnie karty, to by go zabiła. Pokazała mu jak zmienia kształt swojego ciała. I powiedziała o wojnie. Dniu Sądu. Walce ze Skynetem. O Johnie Connorze. Twierdziła, iż do Trzeciego zgłoszą się jacyś towarzysze Connora, albo i on sam. Gdyby tak się stało Trzeci miał przekazać następującą wiadomość.

**Wskazówka:** W tym momencie Trzeci Inżynier zdradzi dwójce graczy niemal wszystkie zakulisowe tajemnice. To TX została wysłana przez ludzi, ma ona za zadanie zniweczyć działania T-800 zmierzające do stworzenia Skynetu, a jego samego unicestwić. To jednak nie koniec. Aby Skynet został zniszczony definitywnie, Connor musi poświęcić swoje życie. TX chciała z nim się skontaktować, niestety T-800 (agent Skynetu) wyprzedził ją. Stąd te wszystkie pościgi - Terminatorka zamierzała zniszczyć T-800, zaś Connor jedynie zatrzymać.

Naturalnie, jak się już wszyscy domyślają, Trzeci Inżynier nie żyje, zaś bohaterowie rozmawiają z TX. Nie będą jednak w stanie tego odkryć, zostaną im jedynie domysły. Chyba że są wyjątkowo perfidni i "na próbę" strzelą Trzeciemu np. w rękę. Ale nawet wtedy TX nie zaatakuje. Chce przekonać bohaterów i namówić ich do zniszczenia T-800.

### Screenwriter's tip

To, że dwójka bohaterów poznała prawie całą prawdę, nie przechyla jeszcze definitywnie szali zwycięstwa. Jeżeli gracze nie odkryli żadnych wcześniejszych wskazówek, to Trzeciemu mogą wierzyć tylko na słowo. Arnie też jeszcze nie jest przegrany, dużo zależy od tego jak przekonująco będzie dowodził, że on jest tu good guy ("Nie wiercie w to! To po prostu kolejna sztuczka Skynetu! Chce nas skłócić ze sobą! A ciebie, Connor, chce przekonać abyś się dobrowolnie zabił! Tylko po to by maszyny mogły wygrać wojnę!")

Z drugiej strony gracze mogą też zmienić radykalnie nastawienie do Arniego. Jeżeli tak się stanie, uświadom im że na razie najlepiej tego nie ujawniać. W otwartym starciu z T-800 nie mają szans. Lepiej trzymać się planu. W fabryce zlikwiduje się tego, kto na zlikwidowanie zasługuje.

W każdym razie, po skończonej rozmowie Conochita i Daniel wracają do El Sereno. Nawet jeśli są wyjątkowo ostrożni, nie mają szans zauważyć że są śledzeni - TX posiada po prostu zbyt wiele możliwości kamuflażu.

W końcu docierają do siedziby "Los Perros Rojos". Tam będzie czas na krótką rozmowę - naprawdę krótką, gdyż po chwili na zewnątrz rozlegnie się donośnie szczenie psów, a następnie - strzały. Do siedziby gangu wkracza TX. Czas na telefon do Savatera i na ucieczkę.

Niestety samochód drużyny szybko wpadnie w poślizg (a może to TX trafiła w oponę?), wywróci się na zakręcie i koziółkując stoczy się po stromej skarpie. Wyląduje na dachu. Dojście do siebie zajmie bohaterom chwilę. Są na sporym, ogrodzonym placu, gdzie właśnie wyburza się stare budynki. W ich kierunku powoli zmierza Terminatorka. Trzeba szukać nowego samochodu. Jest! Na małym parkingu stoi stary Buick Century Special. Dobrze że bohaterowie go znaleźli - gdyż za ich plecami zapalają się reflektory ogromnej wywrotki.

## Wersja dla całej drużyny

Postać przy biurku gwałtownie odwraca się w kierunku drużyny. "Czekałem na was" - mówi - "mam to czego chcecie". W jego ręku pojawia się karta.

Znając paranoję co bardziej doświadczonych graczy nie wierzę by ktokolwiek spokojnie podszedł do Trzeciego i wziął nośnik. Wszyscy trzymają broń w pogotowiu. Arnie i Conchita nerwowo lustrują pomieszczenie. Nagle wzrok któregoś padnie na kwadratowe lustro oparte o ścianę. W nim odbija się tył obrotowego fotela, na którym siedzi Trzeci. W lustrze widać wyraźnie że w oparciu jest kilka przestrzelonych dziur. Widać także i krew. Ktokolwiek siedział ostatnio na tym fotelu, z pewnością jest już w zaświatach. Taaak, teraz wszystko jasne.

Zanim ktokolwiek zbliży się do rzekomego Trzeciego, Arnie otworzy ogień. Pociski wrywają dziury w ciele TX. Ryzykując życie Dyson skoczy po kartę. Wyośmy się stąd! Poszatkowana ogniem drużyny Terminatorka właśnie powraca do swojej naturalnej postaci. Jeśli chodzi o *outfit*, to styl militarny nadal cieszy się jej względami.

Drużyna biegnie do samochodu. Mało prawdopodobne aby byli w posiadaniu dobrego wozu, jeżeli jednak tak jest to zafunduj im małą niespodziankę. TX ostrzela ich wóz (nieoceniony shotgun), pęknie opona, kierowca straci panowanie i wjedzie do rowu. Bohaterowie wydostają się na zewnątrz. W pobliżu stoi jednak stary Buick Century Special. Trzeba szybko biec w jego kierunku, bo za plecami drużyny zapalają się właśnie światła ogromnej wywrotki. Więszego samochodu po prostu nie było.

To jest wyścig na wytrzymałość. Tutaj nie liczy się szybkość, ale to jak sprawnie prowadzimy samochód. Jeżeli nasz pojazd odniesie za dużo uszkodzeń, to nie będzie dalej jechać. Trzeba szukać nowego - a to zmniejsza nasze szanse.

Ponadto nasi bohaterowie mają do wykonania w zasadzie dwa zadania. Po pierwsze: nie dać się złapać TX. Ale z drugiej strony: uciekać jej tak, aby goniła nas aż do Pasadena. Wymagające zadanie.

Jazda ulicami nocnego miasta wcale nie jest łatwiejsza niż za dnia. Nie obejdzie się bez kilku stłuczek. Lecz to co naprawdę motywuje bohaterów, to goniący ich samochód. Tak się składa że TX wsiadła do Liebherr T 282B - wielkiej, niemieckiej wywrotki. Drużyna może w tylnej szybie dostrzec jak masakruje ona stojące na jego drodze samochody.

### Tip

Jeśli chcesz się dowiedzieć co może zrobić takie bydlę na zatłoczonej miejskiej ulicy, to rzuć sobie okiem w sieci na zdjęcia tego wozu. Pobudzają wyobraźnię. Niestety na użytek przygody zakładamy że Liebherr jest trochę mniejszy niż w rzeczywistości, inaczej miałby problemy przy wjeździe drogę szybkiego ruchu.

### Tip

Gestykuluj! Gdy TX wykona ostry skręt, skręć i Ty dłońmi. Uderz pięścią w otwartą dłoń, gdy Liebherr staranuje Buicka. Wstań i unieś ręce do góry gdy wywrotka eksploduje.

Bohaterowie szybko znajdują wjazd na autostradę. Jest niestety zapchany, ale nie ma co się zastanawiać. Conchita skręca ostro kierownicę, prawe koła samochodu wjeżdżają na betonową opaskę. Samochód wślizguje się na pas ruchu. TX już nie będzie tak subtelna, po prostu roztrąci ona zawadzające jej wozy.

Na szczęście autostrada 110 prowadząca do Pasadena nie jest zapchana o tej porze. Bohaterowie pędzą na północny wschód, lecz pomimo tego, że

Conchita trzyma stopę na gazie Liebherr zbliża się nieubłaganie. Po chwili masywny pojazd uderza w tył wozu drużyny. Wstrząs odczują wszyscy.

TX powoli, acz systematycznie niszczy Buicka. Drużyna ma jednak to szczęście że nie są sami na drodze, wyprzedzają kolejne samochody. A każdy wyprzedzone auto, to auto w które uderza Liebherr. Spowalnia to na krótki moment jego bieg, dając chwilę wytchnienia bohaterom. Z drugiej strony jednak, niektórzy kierowcy widząc co zaraz na nich najedzie, próbują gwałtownie zmienić pas. Często tym samym zajeżdżają drogę drużynie. Przy takiej szybkości, ostre skrety kończą się poślizgiem. Tył wozu szoruje po nawierzchni, Conchita prowadzi jednak sprawnie i nie traci kontroli nad pojazdem. W którymś momencie jednak dojdzie do kolizji. Buick robi kilka obrotów i stanie. Całe szczęście że TX przemknie zbyt szybko by skrócić i go staranować!

Niemniej jednak gdy drużyna ruszy znowu to przodu TX zrówna się z nimi. Skreśli kierownicę w bok i ogromna wywrotka zacznie przyciskać samochód drużyny do barierki. To już nie żarty! Karoseria trzeszczy, idą skry, a spod maski zaczyna wydobywać się czarny dym! Na szczęście, drogę wywrotce zajedzie jakiś masywny TIR. To uderzenie spowolni poważnie Terminatorkę. Drużyna uszła cało.

Wyjechaliśmy już z terenu zabudowanego, droga prowadzi przez pustą, porośniętą jukami równinę. Pościg jednak nie ustaje, a innych wozów na drodze jest coraz mniej. Cała nadzieja w Arniem i jego morderczym Barrecie. Terminator wychyla się przez tylne okno i spokojnie, naciskając miarowo spust wali w ogromny samochód. Celne strzały spowalniają go na trochę, choć trudno jest trafić w dobrze osłoniętą kabinę kierowcy. Kanonadę też przerywają kolejne uderzenia - TX znowu taranuje Buicka. (Wiem, wiem że Liebherr nie jest w stanie osiągać zawrotnych prędkości, nie mówiąc o problemach z hamowaniem i skręcaniem, które przy takiej masie są bardzo duże. To jest film, pamiętacie? Tu helikopter jest w stanie przelecieć pod wiaduktem, a prawa fizyki nie zawsze obowiązują.)

**Wskazówka:** TX rozwała samochód bohaterów bardzo ostrożnie, rzekłbym że wręcz pieszczotliwie, a mogłaby przecież zrobić z nich mokrą plamę. Ale przecież jest szansa że T-800 przeżyje taką akcję, ucieknie i ukryje się gdzieś. A martwy Connor i funkcjonujący Terminator to porażka na całego.

Na horyzoncie widać już światła Pasadena. Bohaterowie zjeżdżają z autostrady. Gdzieś przed sobą widzą masywne gmachy Pharell Industries, stoi on w sporej odległości od innych zabudowań. W tym momencie kolejne uderzenie wywrotki wyrzuca samochód do rowu. Drużyna wydostaje się ze zniszczonego pojazdu. Liebherr zatrzymuje się i czeka. Fabryka jest w odległości kilkudziesięciu metrów, trzeba do niej dobiec. Gdy drużyna rusza, Liebherr jedzie za nimi. Omijając Connora TX wjedzie na T-800. Potem zatrzyma wóz i wrzuci wsteczny. I znowu do przodu. I tak kilka razy. Arnie zostanie zmasakrowany. TX kieruje się w stronę fabryki.

### Screenwriter's tip

I znowu – jeśli zdarzy się coś niespodziewanego zmień proponowany przeze mnie zarys wydarzeń. Jeśli któryś samochód zostanie zniszczony, pasażerowie przesiadają się do następnego – możesz podesłać im ciężarówkę, jeepa, czy nawet szybki sportowy samochód w rodzaju Forda GT (dwumiejscowy – raczej tylko dla TX). Podobnie jeżeli Terminatorka nie będzie miała czym rozjechać Arniego, to możesz rozegrać scenę walki wręcz.

## Decydujące starcie

Conchita, John i Daniel dobiegają do bramy zakładów, tu już czekają Czerwone Psy, które strzelają do jadącego za drużyną pojazdu. Gdy ten się zbliży sięgną po specjalne argumenty. W stronę Liebherra lecą butelki z benzyną. Kilka rozpryskuje się na drodze, kilka na samej wywrotce, lecz jedna trafia w kabinę. TX traci na chwilę kontrolę nad pojazdem. Liebherr przejeżdża przez ogrodzenie i uderza w jeden z budynków. Ściana kruszy się. Ogień zaczyna pełznąć w kierunku rozprutego baku.

Czas na pierwszą w tym filmie Prawdziwą Eksplozję.

Wybuch wyrzuci kulę ognia na kilkanaście metrów w górę. Zatrząśnie się grunt, a fala uderzeniowa ciśnię wszystkimi o ziemię. Budynek w który uderzył Liebherr zawali się. Będzie można łatwo oberwać kawałkiem żelastwa.

Gdy po dwóch, trzech minutach z płonącego wraku wyjdzie nasza blondynka, Psiom opadną szczęki. Większość natychmiast się stąd zmyje. Vialpando dobiegnie do bohaterów i zaciągnie ich do głównej hali zakładów. Pokaże im gdzie są maski (zabezpieczają błony śluzowe przed działaniem oparów kwasu). Na założenie całego ubioru ochronnego nie będzie czasu. "Ten wybuch niedługo przyciągnie tu policję. Zmywamy się stąd, radźcie sobie sami. Powodzenia." Vialpando zabierze resztę swoich ludzi razem z nimi ucieknie.

Sama fabryka kwasu znajduje się w sporym budynku z czerwonej cegły, dość starym ale dobrze utrzymanym. To jedna spora hala. Są tu ogromne pojemniki (wieże), wentylatory, piec do spalania siarki. Wszystko to połączone jest płataniną rur i kabli. Wzdłuż wież absorpcyjnych ciągnie się kilka, wielopoziomowych metalowych chodników. Na jednym z nich zamontowany jest pulpit kontrolny. Sam środek podłogi hali jest obniżony o jeden metr w stosunku do reszty. To basen w którym zgromadzi się kwas - Psi zdemontowały już część rur, po otwarciu zbiorników popłynie on szeroką strugą.

Do hali wchodzi Terminatorka. Zatrzymuje się jednak w wejściu i zaczyna przemawiać donośnym głosem - "John Connor! Zostałeś wprowadzony w błąd! To ja zostałam wysłana przez ciebie! Ten którego miałeś za sprzymierzeńca jest agentem Skynetu. To on próbował go przywrócić do istnienia." Zacznie następnie wyjaśniać dokładnie, jak się sprawy mają. "Pamiętasz jaką wiadomość kazałeś zanieść swojemu ojcu w przeszłość?! Nie ma przeznaczenia! Teraz w tym momencie Connor musi podjąć decyzję - kto jest przyjacielem, a kto wrogiem?"

### Tip

Czas teraz na wyjście z konwencji filmowej i wykorzystanie narzędzi RPG. Zawieszasz akcję na chwilę i zwracasz się nie do Connora-bohatera, lecz do Connora-gracza. Cała przygoda była przygotowaniem do decyzji, którą musi w tym momencie podjąć. Jest to punkt przełomowy.

Daj mu chwilę na podjęcie tej decyzji, ale nie za długo. Dopuść do głosu też innych graczy (nawet Arniego), niech chwilę podyskutują. Ale Connor ma w końcu stwierdzić jasno: niszczymy TX albo niszczymy T-800. Czy to jego ostatnie słowo? Później nie będzie mógł już zmienić zdania.

Namawiam Cię, aby ostateczne zakończenie przygody zależało od tej decyzji, a nie od rzutów kostką.

Jeśli drużyna zwróci się przeciwko T-800, to możesz ewentualnie przejąć tą postać, lecz TYLKO JEŻELI gracz zgodzi się na takie rozwiązanie.

W tym momencie kilka metrów za plecami TX staje Arnie. Ma w rękach broń, Barrett przeżył spotkanie z Liebherrem. Celuje w plecy Terminatorki i...

*... jeśli drużyna chce zniszczyć TX:* Terminatorka, pomimo ostrzału dopada Arniego, chwyta go za bary. Walcząc, wtaczają się razem do fabryki, Barrett turla się po podłodze. Po gwałtownej wymianie ciosów Arnie pada na ziemię. TX wbija mu kciuki w oczodoły. W powietrzu unosi się swąd, najpierw palonej tkanki, potem topionego metalu. TX wypala Terminatorowi oczy. Ten nieruchomieje. TX wstaje.

*... jeśli drużyna chce zniszczyć T-800:* pocisk z Barretta przebija się przez ciało TX i uderza w stojący obok niej piec. Następuje eksplozja paliwa, Terminatorka zostaje rozerwana na kawałki. Minie kilka minut zanim się pozbiera. W powietrzu wzbija się chmura dwutlenku siarki - całe szczęście że bohaterowie mają maski!

Ponieważ w walce bierze udział tylko jeden Terminator, tak go będę od tej pory nazywał, zaznaczając czasem czy jest to TX czy T-800. Chce on zabić Conchitę i Dysona i pojmać Connora.

Connor staje przy konsoli sterowniczej, a Conchita i Daniel ruszają na polowanie. Całe szczęście, że Psi zostawiły tu trochę broni - w ręce bohaterów wpadnie Ithaca 37 i M16A2. Jest tu także trochę stalowych elementów, mogą posłużyć jako broń do walki wręcz.

### Tip

Wszystko poniżej to tylko propozycja. W tej scenie drużyna musi po prostu wepchnąć Terminatora do basenu, strzelając do niego, zrzucając na niego butle, ewentualnie walcząc wręcz. Sprawę utrudnia mała widoczność w zawalonym maszynierii pomieszczeniu. Zbiorniki z kwasem najlepiej otworzyć w ostatniej chwili - opary będą zadawać bohaterom bolesne obrażenia.

Bohaterowie posuwają się bardzo powoli, nie wiadomo gdzie może kryć się Terminator. Widoczność dodatkowo mogą utrudniać opary dwutlenku siarki. Rozglądają się uważnie. Nagle, gdzieś zza jednej z wież wyskakuje przeciwnik. Jego uderzenie oszałamia Dysona, Conchita natomiast ze stoickim spokojem otwiera ogień. TX cofa się, lecz udaje jej się dotknąć jakiegoś metalowego elementu o który opiera się panna Suarez. Impuls elektryczny ciska nią o ziemię. T-800 natomiast, wypuszcza z rąk Barretta, lecz wyciąga pistolet i trafia Connie w ramię, ta przewraca się.

Terminator powoli zbliża się w jej kierunku. Broń z której strzelała Conchita poleciała kilka metrów dalej. Zdaje się że nie ma ratunku, gdy nagle Connie dostrzega leżącego pod metalowym zbiornikiem Barretta. Chwyta go i odwraca się, waląc w zbliżającą się sylwetkę. Pada strzał! Kolejne naciśnięcie spustu i kolejny strzał. Kolejne... klik! Terminator dochodzi do siebie i grozi bohaterce palcem (T-800 będzie trochę uszkodzony po takim ostrzale, kule przejdą na wylot).

W tym momencie Dyson wywala w Terminatora cały magazynek. Szkoda tylko, że ostrzał nie pchnął go w kierunku basenu, ale trudno. Daniel pomaga Connie wstać, razem wbiegają po schodach na metalowy pomost, przeładowują broń. Nagle okazuje się że Terminator ich nie goni. Zniknął.

Mija kilka chwil, bohaterowie niepewnie przeszukują pomieszczenie. Nagle Terminator pojawia się na pomoście przy konsoli sterowniczej. Connor nie ma za bardzo gdzie uciec. Przeciwnik zbliża się powoli do niego. Widzi to dwójka pozostałych bohaterów. Nagle wzrok Conchity pada na półkę z dużymi stalowymi butlami, obok której przechodzi Terminator. Półka jest przymocowana do ściany łańcuchem. Connie przycelowuje, pociąga za spust i... butle uderzają w Terminatora, zrzucając go z pomostu na dno basenu. Connor dopada konsoli, wciska odpowiedni przycisk. Nic się nie dzieje. Do uszu widzów dochodzi trzask elektrycznego wyładowania. Wzrok wszystkich podąża w tamtym kierunku. Kilka metrów dalej, w kablach prowadzących od konsoli, wyrwana jest ogromna dziura. Dyson i Connor patrzą się na Barretta, na Connie i ewentualnie na dziurę w ciele T-800. Ze zdalnego sterowania nici.

Gdzieś w tym momencie z podłogi podnosi się Terminator sprzymierzony z drużyną. Jeśli jest to Arnie, to wciąż, bardzo słabo, żarzy mu się jedno oko.

Drużyna porusza się po pomostach, gdy nagle po schodach naprzeciwko nich wchodzi Terminator. Idzie powoli w ich kierunku, bohaterowie cofają się. Wzrok Conchity pada na ręczny zawór wieży, kilka metrów dalej. Gdyby tylko znowu udało się strącić przeciwnika w dół! Lecz niestety. Po kilku strzałach kończy się amunicja. Walka wręcz też nie wiele da. To chyba koniec.

Nagle, gdzieś za plecami przeciwnika, pojawia się drugi Terminator. Potężne uderzenie kawałkiem rury śle nieprzyjaciela na dół, do zbiornika. Conchita chwyta natychmiast jakiś metalowy pręt i unosi go w górę. *"You're terminated, fucker!"* Uderza w zawór.

Rzeka kwasu siarkowego wylewa się wprost na Terminatora. Nie ma on szans na przetrwanie. Kwas topi płynne, metaliczne ciało TX. Wyżera chrom pokrywający pancerz T-800, niszczy jego korpus. Terminator miota się w agonii. Po chwili jest po wszystkim.

Niech drużyna szybko się stąd wynosi. Opary kwasu powodują bolesne oparzenia, bohaterowie szybko to poczują.

### ***Jeżeli drużyna zniszczyła T-800, czyli happy(?) end.***

TX dziękuje Connie i Danielowi za pomoc. Jeżeli w posiadaniu drużyna są jeszcze jakieś karty każe im je zniszczyć. O resztę bohaterowie nie muszą się kłopotać, TX zniszczyła wszelkie kopie danych z technologią Skynetu. Teraz zwraca się do Connora. Aby ostatecznie odesłać Skynet w niebyt, Connor musi poświęcić własne życie. Nie jest mu łatwo, w końcu jednak chyba się zgodzi. *"To musi się tutaj skończyć."* John żegna przyjaciół, prosi Connie o opiekę nad matką.

TX delikatnym ruchem dotyka ust Connora, wydzielając toksynę opuszkami palców. John powoli zapada w sen. Sen z którego się już nie obudzi. Gdy jego serce przestaje bić, TX uruchamia program autodestrukcji i rozpada się w pył.

### *Jeżeli drużyna zniszczyła TX, czyli bez happy endu.*

T-800 patrzy długo na Connora. Podobnie jak poprzedni egzemplarz Terminatora obcując z ludźmi nauczył się czegoś. Widzowie mogliby przysiąc że na jego twarzy maluje się smutek. T-800 ma zadanie do wykonania. Cichym głosem przeprasza Connora, którego jakby nie było, polubił. Misja jest jednak najważniejsza. T-800 wbija Jonhowi dłoń w gardło. Akcja zwalnia. Daniel i Conchita krzyczą w przerażeniu. Ucieczka nie na wiele się zda, Terminator dopada ich po chwili. To koniec - Skynet zwyciężył.

Kamera, przy dźwiękach tematu przewodniego powoli unosi się w górę, ukazując teren zakładów. Z miejsca, w którym rozegrała się ostatnia scena, odchodzą powoli ci, co zostali przy życiu. Po chwili kamera odwraca się w kierunku miasta. Nad Los Angeles właśnie wschodzi słońce. Promienie zdają się wyrażać nadzieję z jaką ludzie mogą teraz patrzeć w przyszłość. Lub też krwawo wieszczą koniec ludzkości i świt nowego świata.

## THE END

### *Kilka słów po napisach końcowych*

Wbrew moim nadziejom, ponoć na Terminatorze 3 się nie skończy. Chodzą słuchy, że zaczęto już pracę nad częścią czwartą, w sieci można znaleźć projekty scenariusza. Mam cichą nadzieję jednak że film nie powstanie, i że starcie między ludzkością a maszynami która rozegra się na Waszej sesji, będzie już ostatnim - decydującym starciem.

Teraz parę słów o filmotece. Aby dobrze przygotować się do sesji możesz, Mistrzu, obejrzeć kilka filmów, które zapewnią Ci inspirację. Odświeżenie T1 i T2 jest obowiązkowe, T3 też w sumie można by jeszcze raz obejrzeć (szczególnie jeśli zgodnie z moją sugestią zatrudnisz K. Loken). Jeśli chodzi o klimat i wygląd L.A to możesz np. sięgnąć po "Miasto gniewu" ("Crash" - teraz jak dostał Oscara, to nawet trzeba) albo "Gorączkę" ("Heat" - znakomite sceny walki w centrum L.A.). Jeśli chodzi o sposób przedstawienia "bionicznej" technologii TX od strony jej wyglądu, estetyki itd. to pomocny może być świetny "eXistenZ" Cronenberga. Co do pościgów to filmów z takimi scenami jest, jak wiesz, multum. Możesz obejrzeć chociażby "Szybkich i wściekłych".

Bawcie się dobrze. I nie zapomnijcie przynieść popcornu na sesję!