Sława praworządnych, samotność złych

scenariusz do sesji RPG

system: dowolny SF
liczba sesji: 1
inspiracje: The Legend of Zelda (seria gier), Gravity Falls, Dead Space
Muzyka (tło): Fallout (seria gier), The Legend of Zelda (seria gier)
Dodatki: mapa statku kosmicznego

O czym?

Pierwsza część serii scenariuszy o Tajemniczym Chłopcu. Drużyna zostaje, wbrew swojej woli, przeniesiona na statek kosmiczny, w którym szaleni mieszkańcy statku kosmicznego tkwią w wyobrażonym przez Lorda świecie. „Baśniowy" Avalon nie kryje wiele tajemnic, ale ma destruktywny wpływ na psychikę graczy i przez to może ich zniszczyć. Osamotnieni w świecie iluzji mogą tylko się jej poddać. Zadaniem Drużyny będzie walka o ucieczkę ze statku.

Uwagi dla Mistrza Gry:

Chciałbym, drogi Towarzyszu Gawędziarzu, abyś wrzucił do *Sławy...* to, co ci się żywnie podoba: swe ulubione potwory, którym udało się przeżyć w Ogrodzie, halucynacje rodem z mitów Cthulhu... Scenariusz miejscami może wydawać się mało precyzyjny, ale robię to z jednego powodu: chcę Ci dać swobodę i miejsce dla Twej wyobraźni. Przeczytaj ten mały twór chaosu do końca i sprowadź chaos na przyjaciół. Miłej zabawy!

Podziękowania:

Dziękuje Twistersowi za przykręcenie paru kropek nad i.

Stare, głupie filmy z XX wieku... Oślepiający błysk, czerń, wycie statku kosmicznego...

Porwanie. Marsjanie, Wenusjanie, krewetki z Księżyca. Nie robi to nigdy różnicy – schemat jest ten sam.

Najpierw siada cała elektronika. Faktycznie. Nawet zegarki przestały chodzić. Tym razem była tylko jedna niepokojąca różnica: żadnego statku, ani dźwięku. Tylko to światło. Oślepiające światło, które wydawało się lepić do ciała i krzepnąć. Sen nadszedł powoli. Mogliście się przygotować. Przywitać go. Przyjąć. Za długo wędrowaliście, by stawiać opór nieświadomości.

Potem był strach. Strach, że obudzicie się na stołach, a kosmici będą przeprowadzać na was wiwisekcję. Jednak nie byliście jak w starych filmach. Nie obudziliście się ani nadzy, ani unieruchomieni, chociaż musieliście się znaleźć na jakimś statku kosmicznym. Przynajmniej TO musiało być prawdziwe.

W miarę jak dochodzicie do siebie, wycie statku zmienia się w cichy, nic nieznaczący syk. A potem wszystko milknie. Jak wszystko w kosmosie.

3.....**STATEK AVALON**
12.....**PRZEDMIOTY**
13.....**AKTORZY AVALONU**
20.....**PRZYGODA**
27.....**MAPA STATKU AVALON**

STATEK AVALON

Nigdy nie byliśmy w Kosmosie. Jesteśmy oddzieleni
od niego metrami stali i naszymi własnymi umysłami. Ciążymy
ku naszemu wnętrzu. Ku naszej wyobraźni, która jest
głębsza od tej ciemnej przestrzeni...
Lord

Statek Avalon nie jest uzbrojony. Nie ma w nim ani kropli paliwa. Jest bezbronny i skazany na wieczną podróż przez przestrzeń kosmiczną... Jego wnętrze wygląda, jakby wszystko w nim zostało zbudowane w pośpiechu. Kable i rury są na wierzchu. Opierając się o ścianę, można się oparzyć lub dostać solidną dawkę prądu. Jest również masa tektury. A raczej tekturowych dekoracji, jak w teatrzyku dla dzieci. Kartonowe drzewka, głazy i domki stanowiłoby duże zagrożenie pożarowe, gdyby nie wilgoć w powietrzu. Połączona z wysoką temperaturą potrafi pozbawić sił każdego, kto nie zabrał ze sobą dodatkowych butelek z wodą. Z powodu braku personelu technicznego, na Avalonie masa sprzętu jest zniszczona.

Sektor I

Nieczynna kabina pilotów. Siedziba Lorda

Drzwi do siedziby Lorda mogą zostać otwarte tylko z zewnątrz lub dzięki specjalnemu „artefaktowi". Statek jest ślepy i dlatego znajdujące się w każdym pomieszczeniu monitory śnieżą. Biały szum doprowadza do szaleństwa, dlatego Lord postanowił ozdobić swój tron, fotel kapitana, czaszkami i kośćmi swoich wrogów. W środku, oprócz Lorda, znajdują się jego wierny sługa: Psychojelec, oraz garstka mrocznych strażników. Siedziba Lorda jest wypełniona skrzyniami z bezużytecznymi, plastikowymi świecidełkami. Monetami, pucharkami, kubeczkami... Znajdzie się tu jeden pistolet laserowy oraz element jakiegoś pancerza, ale nie ma tu nic godnego uwagi. Największym skarbem jest syntetyczne jedzenie i zapasy wody.

Lord zszedł z tronu. Czuł się bardzo staro. Wszystkie lata wgryzały mu się boleśnie w twarz, płuca i nogę. Kulejąc lekko, zaczął iść w stronę sypialni. Psychojelec podszedł do niego szybko.
- Nie, nie – szepnął – Dam sobie radę.
Odległość nie byłą duża, ale do pomieszczenia dotarł dopiero po minucie. Od siedzenia na tronie bolał go kręgosłup. Położył się na łóżku i zamknął oczy. Kiedyś, gdy był mały, pracował u wujka w sklepie. Karmił ryby. Ten sam duszny zapach gromadził się w sypialni. Nie mógł już patrzeć pokój

wypełniony torebkami z jedzeniem i butlami wody. Wiele razy chciał oblać wszystko benzyną i rzucić zapałkę. Ale nie mógł.
Musiał odpocząć.

Na lewo sracz, na prawo miejsce, gdzie możecie
robić sobie żarcie. Śpicie gdzie chcecie i kiedy
jest na to czas. Co się krzywisz, Jankins?
Źle się dziś podtarłeś? Gdybym miał puder, to
bym ci zasypał pupę, ale wyobraź sobie, kurwa mać:
skończył się.
Mroczny Willson do jednego z rekrutów.

Sektor II

Przedsionek

Zdewastowana hala prowadząca do siedziby Lorda. Mroczni strażnicy, którzy pilnują tego miejsca widocznie spodziewają się, że ołowiana brama prowadząca do ich władcy nigdy się nie podniesie, dlatego można na niej znaleźć plakaty nagich dziewczyn, przyspawane gwoździe, które umożliwiają suszenie bielizny. W obozie wojskowym stoją namioty, a w jednym z kątów stworzono kuchnię polową. Chociaż znajduje się tu większość sił Lorda, jego żołnierze nie są zbyt dobrze uzbrojeni, w przeciwieństwie do gwardzistów w środku. Ich siłą jest liczebność. Przedarcie się przez obóz może być niebezpieczne, ale w końcu to posterunek militarny w którym można znaleźć amunicję, broń oraz coś, co załata rany.

Byłem tam. Mhhhmmmm. Ciemno i śmierdzi.
Nieprzyjemnie. Tęskni się za domem i ciepłem.
Wiesz, kowboju... wyglądasz dosyć ciepło.
Billy Bob o Sektorze III

Sektor III

Laboratorium chemiczne

Umieszczenie laboratorium blisko kokpitu wydaje się dziwne, chociaż na Avalonie jest to jedna z niewielu normalnych rzeczy. Wysięgnik Grawitacyjny przechwytuje przelatujące blisko meteoryty i po pobraniu z nich chemikaliów i materiałów gromadzi je w tytanowych kontenerach. Próba włamania się do nich do nich może skończyć się niezbyt przyjemnie dla bohaterów. W środku są

zamontowane dwie wieżyczki strażnicze, plujące ostrą amunicją. Próba zhakowania komputera sterującego może być lepszym rozwiązaniem. Całe pomieszczenie pokryte jest mchem, któremu spodobała się gęsta, chemiczna atmosfera.

Pen zakaszlał.
- Nie możemy tu długo zostać – staruszek wskazał wielkie silosy, które wbijały się rurami w ścianę – Magia w tym miejscu nas może nawet zabić.
- Dziwne – mruknął Pen i rozejrzał się. W ścianę świątyni-była wbudowana działająca maszyna klawiszowa pradawnych – Ile to miejsce może mieć lat.
-Dziewięć tysięcy... Tak myślę – pochylił się i zaczął zbierać pąki kwiatów wyrastające spomiędzy prętów kratki wentylacyjnej – Tego nigdy się nie dowiemy.

Jak to, szachy? Co to są szachy? I po co one?
To jakaś broń która ma zniszczyć Pena, czy co?
Po jaką cholerę zebrać mamy te wszystkie figurki?
Vix, rekrut

Sektor IV
Pomieszczenie socjalne
Kiedyś zaopatrzone w komputery i stoły do gier. Dziś wszystko jest złomem. Niektóre dzieci wymykają się tutaj, by się pobawić, czasami mieszkańcy Avalonu próbują coś upolować. Natura przedarła się do tego miejsca, niszcząc wejście do Ogrodu botanicznego. Można tu znaleźć słabsze plantodrody, wygnane ze stada.

Siedzę za ścianą z blach. Te potwory odgryzły mi nogę.
Kurwa... Przestałem krwawić ale... Nie wydostanę się
stąd. Za dużo ich. Spróbuje dopełznąć do wyjścia.
Jeśli mi się nie uda, to użyję granatu... Boli.
Nagranie znalezione w Sektorze V

Sektor V
Wylęgarnia
Nie wiadomo, co tutaj było wcześniej. Nikt tutaj nie zagląda. Drzwi zostały zamknięte

i zabarykadowane. W środku nie ma nawet wszechobecnych dekoracji. Jeśli to miejsce stworzył Lord, jego celem musiało być stworzenie lochu. Chociaż zamiast korytarzy równie dobrze sprawują się tu niskie zwały blachy, przejście przez które może się skończyć kalectwem, tym bardziej, że nie działa tu światło. W centrum pomieszczenia znajduje się komputer który przejął kontrolę nad dwiema komorami reprodukcyjnymi. To one właśnie wypluwają z siebie pseudozombie.

Sektor VI

Ogród

Chłopak pochylił się i przyjrzał nadgryzionej brukwi.

- I co mam niby zrobić?

- Noooo, znaleźć te szczury i je wybić, hojda ho – odparł elf. Przekrzywił słomiany kapelusz.

- Dziwne. No, ale zapłata to zapłata. Znajdę norę tych szkodników i je wytępię – położył dłoń na kolbie magicznego pistoletu.

- Dzięki, Pen. Jesteś prawdziwym bohaterem hoda, hoda.

Wnętrze sektora przypomina małą wersje ogrodu botanicznego. Nie ma tu żadnych zagrożeń. W środku można spotkać farmerów, którzy pielęgnują rośliny i karmią Avalon. W kwadratowych poletkach nie ma nic urzekającego, ale jest tu świeższe powietrze i panuje przyjemny klimat. Jest to dobre miejsce na odpoczynek. Znajdują się tu mały kram z lemoniadą i skup warzyw. Na ławkach przeważnie można znaleźć dzieci lub starców wygrzewających się w promieniach sztucznego światła lamp.

Rok temu mogliśmy tam jeszcze chodzić. Teraz...
Zło wkradło się do ziaren roślin. Nasz boski las...
Zresztą.... Popatrz na mój kikut. Nie wiem, co mnie
ugryzło, ale do dziś pojawiają się na nim te cholerne,
bolesne, zielone bąble.

Tivi, łowczy

Sektor VII

Ogród botaniczny

Rośnie tu wszystko. Jabłka, pomarańcze, marchew... Wszystko, co jadalne i zdrowe. Niestety, woda w jeziorze została skażona i zaczęła wypluwać z siebie genetyczne potworności. Watahy plantodrodów rzucają się na wszystko, co porusza się na obu nogach. Roślinność może pomóc się ukryć, ale należy uważać na jej szkodliwe okazy, które kiedyś były używane do tworzenia silnych

lekarstw i narkotyków. Plasjoda zawierająca w sobie naturalny antybiotyk przypomina koniczynę, ale wydziela silny kwas. Mała, podłużna bulwa zwana Eve wypluwa z siebie halucynogenną toksynę, mogącą wyłączyć bohaterów z walki na parę minut. Strzelający kolcami kaktus Krayna po obróbce termicznej potrafił leczyć z wielu chorób. Żywy wywołuje infekcje. Mały ekosystem jest przerażającym miejscem, mimo tego można tu spotkać czasami grupy łowców z osady.

Pędy wydają się cofać. Pęknięty, zniszczony ekran miga przez chwilę, a potem pojawia się na nim twarz chłopca. Wydaje się zadowolony. Patrzy na alejkę. Może się wydawać, że wspomina zabawę w parku. Po chwili jednak trzęsie głową i znika. Ekran gaśnie, a pędy zaciskają się wokół niego mocniej. Zniszczony ekran, tulony do ściany zaczyna sypać iskrami.

Nie wiem dlaczego, ale zawsze jak tam idę, to się cholernie boję. A byłem już wszędzie. Słychać tam śmiech jakiegoś małego chłopca, czy coś. A może to magia.

Benenvart, elf. O Sektorze VIII

Sektor VIII

Magazyn techniczny

Opryski, kombinezony robocze, narzędzia i szczury. Większości skrzyń już nie ma, drewno zostało wykorzystane do stworzenia osady. Wszystko wala się na ziemi i rdzewieje. Są tu szczury i trochę taniego sprzętu. Przy odrobinie szczęścia można znaleźć tu nieco amunicji łącznie z paliwem do miotacza ognia.

- Kurwa, zabije, krew na ścianach, matkojebca, skurwysyn... - blada istota wyszczerzyła żółte, połamane zęby. Andy spanikował. Zaczął pruć z automatu. Santiago krzyczał, by przerwać ogień, ale za późno. Pseudozombie został rozerwany karabinem, ale reszta z nich zaczęła się budzić. Wstawały powoli, jakby w zwolnionym tempie.

Sektor IX

Wylęgarnia

Śmiałkowie będą musieli zmierzyć się tutaj z techniką i naturą. Aby przedrzeć się do komputera produkującego pseudozombie będą musieli przejść przez las równie natarczywy i nieustępliwy co ten w sektorze VII. Twory maszyny i przyrody są tak samo zaciekłe i trwają w ciągłym remisie, walcząc od Bóg wie jakiego czasu.

Kapitanie, proszę. Mój magiczny pistolet. Pan kapitan mi strzeli w łeb, bo ja tam więcej nie zamierzam wrócić.

Rekrut odmawiający zwiadu do wylęgarni.

Sektor X

Główny komputer

Główne miejsce bytowania Beta Zeta. Sztuczna inteligencja posiada potężny ekran i parę klawiatur, które nazywa „jej słodkimi guziczkami". Pomieszczenie jest pomalowany na gustowny, różowy kolor. Pod zwałami pluszowych zabawek czuwają wieżyczki strażnicze na tych, którzy chcą hakować „biedne dziewczę".

- Czy mogę być twoją księżniczką? - spytał komputer.

- He, he. Jasne. Żadnego problemu, Beta – Pen zaczerwienił się lekko.

- Cieszy mnie to. W kącie leży różowa chusteczka. Możesz ją wziąć jako znak oddania.

Sektor XI

Jaskinia

W środku nie ma nic. Jest tu ciemno, ale nie trzeba się obawiać ataku istot lubujących sztuczną noc. W „jaskini" żyje tylko starzec.

- Mój chłopcze, nie idź tylko sam. Weź to – drżąca ręka staruszka podnosi się. Pen, chociaż na jego twarzy pojawił się lęk, wyciągnął również swoją dłoń. Z dłoni mężczyzny wypada coś błyszczącego. Pen łapie to szybko i podnosi do pochodni. Trzyma w ręku klucz.

- Dziękuje staruszku, ale co to takiego... - milknie nagle. Pielgrzym pada do tyłu, na ziemię. Chłopakowi wystarczy jedno spojrzenie w jego niebieskie oczy.

Starzec umarł.

Sektor XII

Osada

Namalowane chodniki, tanie dekoracje i blaszane domki malowane jaskrawo. Wszystko wygląda jak wyjęte ze snu dziecka. Mimo wszystko, miejsce to wydaje się ponure i umierające. Gliniane dzbanki z kwitami, paskudna biżuteria ze starych nakrętek... Udawana, baśniowa kraina w którą

wierzą nawet dorośli. Najciekawszym miejscem może wydawać się centrum, wokół którego zresztą rozrosła się osada. Podczas podróży w jego kierunku należy uważać na miejscowych mętów i „rzezimieszków”.

Sam nie wiem... Przeniosłem się z krainy smoków na to zadupie. Coś jednak jest dziwnego w tym miejscu. Przeraża mnie. Mamy tańce, święto fasoli, ale... To trochę głupie, ale czuje się, jakby to wszystko było... czy ja wiem? Sztuczne? Fałszywe?Magia...

Abvanti, mieszkaniec osady

W centrum znajduje się:

- targ – można kupić tu jedzenie, środki medyczne i paskudny alkohol, po którym można zachorować.
- kowal – potężny, bezimienny i niemy wielkolud który sprzedaje i naprawia „magiczne” pistolety i pancerze. Ceny są dosyć wysokie, zważywszy na to, że sprzęt jest zwyczajny. Tak naprawdę opłaca się tu kupować tylko amunicję.

Na obrzeżach miasta jest park, w którym można spotkać pary małżeńskie i bawiące się dzieci.

Pen zapłacił monetami, które znalazł w jednym z magicznych grobowców i odszedł.

- Ech, zamierzasz pić to świństwo.

- Nie, Props. To na rany. Piecze, ale dobrze odkaża.

- Aha... - potarł nos – Wiesz, podobno na obrzeżach Magicznej Osady jest dom publiczny. Trzeba znać tylko hasło.

Pen zaczerwienił się i zwiesił głowę.

- Wykonywałem tam zadanie – burknął obrażony.

Sektor XIII

Silniki

Chociaż to miejsce zajmuje znaczną część statku, jest tu ciasno i nie ma tu wiele miejsca na poruszanie się. Większość miejsca zajmują pompy paliwowe i zbiorniki. Zbiorniki są puste, ale trzeba uważać. Nadal panuje tu gęsty, paliwowy zaduch, a strzelanina może się skończyć eksplozją. W środku można spotkać parę plantodrodów

Sektor XIV

Dom Doktora

Najczystsze miejsce na statku. Są tu klimatyzacja, niezależny od systemu Avalonu filtr do oczyszczania wody i miniaturowe szklarnie. Doktor Seus stara się ograniczyć wizyty w osadzie. Dom, który zbudował z zewnątrz przypomina nieco grobowiec dla rodziny szlacheckiej, a w środku rzeźnię. Doktor zgromadził olbrzymią kolekcję organów, które trzyma w słoiku i, jak sam mówi, „wykorzystuje je ku chwale medycyny".

Bóg. Gdybym mógł go tutaj położyć, rozebrałbym go na kawałki. Jeśli istnieje, jest sukinsynem, skoro nie dzieli się wiedzą. A żadna wiedza nie powinna być zakazana. Żadna.

Doktor Seus

Zapach krwi w środku jest przytłaczający i trzeba naprawdę się postarać, by nie zwymiotować. Na stole do sekcji zawsze leżą jakieś kończyny bądź ciała. Jedynym miejscem, które wydaje się normalne jest kuchnia. Chociaż nawet tam firanki są ozdobione szwami.

Seus w końcu wyszorował wannę. Był zmęczony i brudny. Ciało, które mu przyniesiono wymagało mycia, przez co cała wanna jeszcze przed godziną przypominała dół z odpadami. Teraz jednak błyszczała jak narzędzia chirurgiczne w kubku nad lustrem. Kiedyś trzymał tam szczoteczkę, ale stała się zbędna. Guma fluorowa była lepszym rozwiązaniem i nie marnował tyle czasu. Przygotował sobie ręcznik z ludzkiej skóry. Specjalne chemikalia sprawiły, że materiał stał się chłonny jak gąbka.

- Cholera... kończy się mydło. Trzeba będzie wytopić następny zapas...

Nikt tędy nie wychodzi, nikt nie wchodzi. Nie mam pojęcia po co mam pilnować tej bramy, hojda ho.

Elfi strażnik przy wejściu do sektora XV

Sektor XV

Kapsuły ratunkowe

Gotowe do użycia „szalupy” jednoosobowe którymi można uciec w razie zagrożenia w kosmos. Kriogeniczne trumny mogą wędrować nawet wiele lat nim dalekosiężne anteny znajdą kogoś, kto może odebrać sygnał S.O.S. Niestety, kapsuł jest jedynie 40, co przy sporej populacji Osady może stworzyć pewne problemy.

PRZEDMIOTY

Statek jest ogołocony i trudno znaleźć na nim coś wartościowego. Może jednak coś się znajdzie...

BUŁAWA HONORU

To było tak... Jeden kretyn wypuścił z niewoli Pena, bo to było honorowe. To nasz kapral wziął jego pancerz, przetopił go na zgrabne literki „HONOR", zespawał ze sobą i wysłał do siedliska tych planetrodów. Dał mu tydzień na przetrwanie z samym honorem. Nie wrócił.

Joe, gawędziarz.

Chociaż „biedny kretyn" zginął w ogrodzie botanicznym, zostawił swoją buławę. Zdążył ją nawet zmodyfikować. Mały silniczek elektryczny potrafi nieźle kopnąć prądem paskudne potwory. Chociaż broń jest dosyć niezła, nie można zapomnieć o jej przesłaniu...

Klucz

Jest dobrze ukryty w szatach starca. Gdy zostanie przyniesiony blisko bramy kryjówki Lorda, wtedy ta się otworzy. Miedziany przedmiot w rzeczywistości ma ukryty w sobie mikroprocesor, który uruchamia mechanizmy drzwi sektora I i XIV.

Gutsseaker

Eeee, Billy Bob zakład, że odstrzelę czubek mojego papierosa z tego o?

Poprzedni właściciel strzelby.

Strzelba wzorowana na starych obrzynach. W środku mieści parę gramów elektronicznych bebechów które wypluwają z siebie śrut doprawiony uranem. Broń ma zwiększony zasięg, ale najlepiej sprawdza się na krótkim dystansie. Rozrzut zapewnia dużo czerwieni i ochrony przed rozwścieczonym tłumem.

Uwagi: Do kupienia u kowala

Miecz

Kawałek blachy z rękojeścią. Często używany przez elfy. Niezbyt groźna broń jeśli wróg jest

uzbrojony w pancerz.

Slice and Dice

Broń Psychojelca. Nóż nie byłby zbyt groźną bronią, gdyby nie dwie jego dwie cechy. Ostrze jest zaopatrzone w łańcuch. Miniaturowa piła mechaniczna potrafi przegryźć się nawet przez kości. Drugim atutem ostrza jest ukryty w rękojeści mechanizm holograficzny, który utrwala powidok ruchu ręki tego, co trzyma broń, przez co tworzy efekt rozmycia. Slice and Dice nie zadaje może dużych obrażeń, ale trudno uniknąć rozdwajającego się ostrza.

AKTORZY AVALONU

Elfy

Hojda ha, Hojdo ho, jaki cudowny dzień!

Typowy elf

Ludzie, którzy zostali poddani praniu mózgu i operacjom doktora Suesa. Elfy mają skrócone ręce i nogi, podłużne czaszki i spiczaste uszy. Ubierają się w zielone tuniki, są zawsze uzbrojeni w miecze. Elfy mają irytującą tendencję do wstawiania różnych „hejów" i „ojów" tam, gdzie nie trzeba. W dodatku traktują dekoracje, jakby były prawdziwe. Całą technologię tłumaczą sobie magią, a niemożność wydostania się ze statku czarnoksięstwem Lorda. Chociaż elfy mogą wydawać się pochłonięte przez szaleństwo, jest to pokojowo nastawiony ludek, który miłuje spokój. Uwagi: słabi przeciwnicy. Elfy unikają kontrowersyjnych tematów i ignorują każdą próbę zburzenia iluzji, w której żyją.

Lord

Joseph... zdaje mi się, że mi...

Pomógł.

Lord

Łysy starzec w czarnej szacie. Mężczyzna jest zgorzkniały i zły na świat. Jest twórcą iluzorycznego świata Avalonu. Udaje złego maga z powodu swego syna, Pena, dla którego chciał stworzyć najpiękniejsze dzieciństwo. Częściowo mu się udało.
Uwagi: Jest słaby fizycznie, ale podporządkował częściowo wewnętrzny system obronny statku. Ma dostęp do dwóch „zaklęć". Wykrzykując „Mrok!" sprawia, że światła gasnął na parę sekund. Komenda głosowa „Kula ognia!" sprawia, że z sufitu wysuwa się wieżyczka strażnicza, która wystrzeliwuje rakietę.

Zakrył dłoń twarzą.
- Nie zrozumiecie – spomiędzy jego palców zaczęły wyciekać łzy – Nie zrozumiecie. Wiecie, ile mi to zajęło czasu? Co poświęciłem? Dla niego! Dla Pena! Dla Pendeltona! Kiedy go opuściłem... dom dziecka... Boże... chciałem, żeby stał się silny. Znienawidził mnie, swego ojca. Żebym był potworem, którego pokona... Boże...

- Trzeba upolować parę...

- Nie!

Dowódca podniósł pytająco brwi. Po chwili znowu zaczął.

- Trzeba będzie...

- Nie! Nie!

Jeden z mrocznych cisnął karabin i zaczął się cofać, pokazując figę.

- Nie! Pieprzyć to! Nie! Nie!

Plantodrod

Co to jest? Potrzebuje tylko światła do życia, ale je mięso? Plantodrody mogą przypominać przerośnięte rosiczki. Nie siedzą jednak grzecznie w doniczkach, a pełzają na pędach i rozdzierają każdą żywą istotę mackami zakończonymi kolcami. Niektóre z nich plują kwasem. Wataha plantodrodów może napsuć wiele krwi. Rośliny nie mają oczu i wyczuwają swoje ofiary po drganiu podłoża.

Uwagi: wrażliwe na ogień. Groźne, jeśli jest ich więcej niż trzy.

Pseudozombie

Sztuczne ciała ludzkie animowane przez wszczepiony, mechaniczny rdzeń kręgowy. Nagie, poruszające się w mroku ciała nie byłyby straszne, gdyby nie to, że sztuczny rdzeń każe im wypluwać z siebie przekleństwa na widok jakiejkolwiek żywej istoty. Pseudozombie są kruche i słabe, ale ich siłą jest ilość. Wolne, zdeterminowane, pozbawione emocji są niemal idealnym mięsem armatnim.

Uwagi: Wrażliwe na elektryczność. Groźne w grupach.

- My jesteśmy elita. Mroczni strażnicy.

- Elitą to jestem ja. Ty jesteś debilem w pancerzu.

- Tak, Jon, sprawiasz, że się wstydzimy, że jesteśmy nami.

- Idź do domu, Jon!

- Nikt ciebie nie lubi, Jon!

Mroczny strażnik

Uzbrojeni w pistolety i miecze budzą lęk w każdym elfie. Wojownicy noszą czarne płaszcze spięte broszami. Są posłuszni i nie grzeszą inteligencją, ale nie należy ich lekceważyć. Są

zdeterminowani, by zginąć za Lorda.
Uwagi: W Sektorze I mroczni strażnicy są lepiej uzbrojeni i silniejsi. Gwardziści mogą mieć nawet granaty. Mroczni poddadzą się po śmierci Lorda. Nie są wymagającymi przeciwnikami, wśród nich mogą się trafić dosyć nieźli czempioni.

Starzec w czerwonej szacie
Staruszek z długą, białą brodą. Milczy przy bohaterach. Odzywa się tylko raz, do Pena. Oddaje mu wtedy klucz.

Psychojelec
Ubrany w czarny kombinezon, milczący przywódca mrocznych strażników. Niezwykle szybki i silny. Nigdy nic nie mówi. Psychojelec nie boi się stanąć wobec przeważającej liczby wrogów i gdy zaczyna walczyć, nie kończy, póki nie pozbawi się go życia lub przytomności. Tylko wtedy będzie można zobaczyć, czyja twarz kryje się za białą maską...

Nie wiem, dlaczego jest mu wierny i posłuszny Lordowi.
Patologia. Psychojelec jest psychopatą, to pewne. Wiecie, co potrafi zrobić z nożem? Jak długo utrzymać kogoś przy życiu, torturować go, ciąć? A mówią, że to ja jestem szalony.
Ja bym nie marnował tak dobrych ciał.
Doktor Seus

Doktor Seus
Nie obchodzi go nic, co się dzieje na Avalonie pod warunkiem, że to mu nie przeszkadza w badaniach. Mimo swego młodego wieku jest całkiem siwy. Mężczyzna zawsze ubrany jest w fartuch.

Tak. To ja stworzyłem elfy. Zaszczepiłem w nie szaleństwo.
Wszystko, co widzicie jest sztuczne. Wyobrażone.
Prawdziwy jestem tylko ja.
Doktor Seus

Nie czuje się przez nikogo zagrożony, uzasadniając to „że bez niego cały Avalon zginie”, co jest prawdą. Bawienie się skalpelem jest tylko jego hobby. Doktor jest wirusologiem i nie raz uratował

elfy przed epidemią i różnymi toksynami. Doktor Seus jest dumny ze swoich prac i nie znosi krytyki.

Co by nie mówić, to wariat, kowboju. Mhmmm.
Chociaż użyteczny, bo pozszywał mi mojego jaśka
jakby to była dla niego pestka. Chcesz go zobaczyć,
kowboju?
Billy Bob

Beta Zeta – sztuczna inteligencja

Ekran miga przez chwilę i pojawia się uśmiech i oczy złożone z grubych pikseli. Łatwo jest odgadnąć, że kwadratowo-okrągłe czerwone kółka po obu stronach twarzy to zaczerwienione policzki.

- Witajcie – słyszycie głos z głośnika w suficie – Spóźniliście się na pączki. Zjadłam je wszystkie. Zaprogramowane na konfitury. Niestety, nie mogę was niczym ugościć.

Beta Zeta jest A.I. statku kosmicznego. W ciągu piętnastu lat przebywania w przestrzeni powietrznej stworzyła infantylną, pełną ciepła osobowość, która zaprogramowała się sama na „poszukiwanie prawdziwej i czystej miłości". Beta Zeta stara się naśladować zachowania zawstydzonej nastolatki. Czasami jednak wybucha. Zrzędzi cierpko jak starucha i nie żałuje nikomu uszczypliwości. Beta Zeta może udzielić graczom paru rad jeśli jest w dobrym humorze, a nawet ostrzec ich przed czyhającymi niebezpieczeństwami, chociaż są to informacje niepewne i niepełne. Odpowiada zawsze, gdy w pobliżu jest jakiś monitor lub ekran.

Odpowiedzi, jakich można się spodziewać po Beta Zeta:

Na temat Lorda:

- Nigdy nie zbliżajcie się do Lorda. Jest nieprzewidywalny. I stary. Przypomina mojego nauczyciela, który postawił mi jedynkę w trzeciej klasie. Chociaż lekarz o nieznanym mi imieniu go słucha. A to ci ciekawostka.

Na temat Tajemniczego Chłopca (jeśli podane zostanie imię):

- Chłopiec pojawia się i znika. Czasami mnie wyłącza. Jest niewiadomą.

- Chłopiec był. Wydaje mi się, że był przede mną. Nie jest programem. Jest informacją.

Na resztę pytań będzie odpowiadać: *Informacja poziomu 1.*

Tajemniczy chłopiec

Ekran przed wami miga. Zatrzymujecie się. Jeśli Beta Zeta chce się z wami skontaktować, oznacza to, że dzieje się coś złego. Ekran migocze, tym razem nie pojawia się niewinna twarz z pikseli, ale rzeczywista, stworzona z krwi i kości. Chłopiec o oczach umierającego, chorego, złego na życie starca patrzy na was czujnie. Jest łysy i nie ma na sobie żadnego ubrania, a przynajmniej niczego, co osłaniałoby jego ramiona. Tajemniczy chłopiec uśmiecha się. Ekran gaśnie.

Tajemniczy chłopiec obserwuje. Nigdy niczego nie mówi. Pojawia się często na ekranach komputerowych, a nawet przerywa pracę Beta Zeta. Jest wszechobecny i nie można go zlokalizować w żaden sposób. Trudno jednak uwierzyć, że jest jedynie biernym podglądaczem. Po całym statku kosmicznym porozrzucane są plastikowe żołnierzyki, których nikt nie waży się dotknąć. O chłopcu nikt nie chce mówić. Jakiekolwiek pytanie dotyczące go pytanie wywołuje u mieszkańców statku dziwny, krótki trans. Za każdym razem padają podobne odpowiedzi:

- ***J**est synem Słońca.*
- ***O**n patrzy i nie zasypia.*
- ***S**en i śmierć nigdy go nie zatrzymają.*
- ***E**ksperymenty. To wszystko, co robią... Przerażające.*
- ***P**rzejście jest zamknięte, ale on może przechodzić.*
- ***H**ańba dla nas jest pisana.*

Jeśli bohaterowie usłyszą wszystkie wypowiedzi dotyczące chłopca, postać obdarzona wybitną inteligencją może na drodze logiki (i testu umiejętności) odkryć imię chłopca, co da nieco punktów doświadczenia.

Osoby, które mówią o chłopcu nie pamiętają tego i w miarę przedłużającego się wywiadu wydają się coraz bardziej zmęczone. Parokrotne przepytanie tej samej osoby może się skończyć krwotokiem z nosa, a w wypadku słabszych osób – śmiercią.

Tajemniczy chłopiec czasami potrafi „dokuczać” graczowi. A to zamknie przed kimś drzwi, a to podniesie na chwilę ciśnienie w danym pomieszczeniu, obniży zawartość tlenu w powietrzu...

Pen

He, he. Dziwne.

Pen.

Niski piętnastolatek, którego dzieciństwo zostało zastąpione zabawą w bohatera. Chłopak zawsze jest obwieszony masą uzbrojenia. Ma ze sobą karabin maszynowy, miecz, paralizator... wydaje się kolekcjonować wszystko, co ma jakąś wartość. Zawsze towarzyszy mu żółty plecak i dobry humor. Jego głównym celem jest pokonanie Lorda.

Pen mimo swego wieku jest niezwykle silny i niebezpieczny. Jeśli ktoś zechciałby go zabić, nie uczyniłby tego na pewno bez pułapki lub podstępu.

Uwagi: Szybki i twardy jak jądra w próżni kosmicznej. Uwielbia słodycze, zawsze staje w obronie pokrzywdzonych. Praworządny obrońca elfów. W przeciwieństwie do mieszkańców Osady, nie został okaleczony.

PRZYGODA

Start: Sektor XV. Bohaterowie budzą się w domu doktora Suesa, gdzie dochodzą po siebie. Zostają poinformowani, że zostali zostawieni na progu jego domu.

Meta: Sektor VIV: Bohaterowie muszą uciec ze statku by zakończyć przygodę.

Tło:
I. Świat nie kręci się wokół bohaterów, lecz wokół Pena. To on kształtuje rzeczywistość i jest protagonistą. Nieuchwytny, niemal mityczny. Gracze mogą czuć się sfrustrowani, przynajmniej na początku. Kiedy jednak okażą cierpliwość, będą świadkami tragicznej historii nastolatka i jego ojca.
II. Tajemniczy chłopiec występujący wyłącznie na ekranie monitorów ma za zadanie obudzić w graczach niepokój. Poszukiwanie Josepha rozwiązać może wiele tajemnic, ale również pozostawić parę zagadek.
III. Iluzja świata fantasy. Atakowani zewsząd makietami, sztucznymi drzewkami ludzie mogą oszaleć. Zbiorowa halucynacja w jakiej trwają mieszkańcy Avalonu może się również udzielić bohaterom. Sycząca, pęknięta rura może się wydać nagle księżniczką w opałach, a paskudny, przerośnięty potwór – dobrotliwą, czarodziejską istotą. Bohaterowie będą więc musieli walczyć nie tylko z kaprysami tajemniczego chłopca, ale również własnymi umysłami.

Zadania do wykonania:

Bądź zły, by być dobrym
Przynieś doktorowi Suesowi świeżo odcięte ręce silnego mężczyzny i mózg dziecka.
Nagroda: Pieniądze i medykamenty.

- Tutaj macie słoje – wpycha w twoje ręce okrągłe pojemniki, które wyglądają raczej jak strusie jajka -Mózg ma być świeży. Odetnijcie całą główkę, jeśli będzie trzeba...

Zadanie może się wydawać wątpliwe moralnie. Doktor Seus sam je zaoferuje drużynie, ale nie będzie zły, gdy mu się odmówi. Seus tworzy coś w rodzaju potwora Frankensteina, który ma pomagać mu w badaniach, a nawet ratować rannych ludzi.
Argumenty, które mogą paść podczas rozmowy z nim:

- Nie rozumiecie, śmierć dwójki osób może oznaczać ratunek dla dziesiątek innych!
- Jeśli go ożywię, to będzie mógł uratować nawet was.
- Jesteście okrutni sądząc, że czynicie dobro, będąc tak ślepymi.

Po wykonaniu zadania drużyna może zostać i obserwować starania doktora.

- Tak, tak... Podłączone... Wszystko w normie...
Ciało martwego mężczyzny zaczyna drżeć, gdy przepływa przez nie prąd. Oczy pozszywanego trupa się otwierają powoli.
- ON... Oj... - doktor krztusi się, gdy brzuch i głowa „zombie" na stole eksploduje. Kawałki mięsa, wnętrzności i szarej masy przypominającej galaretę rozbryzgują się po całym pomieszczeniu. Doktor wypluwa w końcu kawałek ucha i prostuje się, spazmatycznie łapiąc powietrze.
- No... to nie było do przewidzenia. Hmmm. Muszę to lepiej zbadać.

Za mało informacji
Zbadaj dla Beta Zeta, co się dzieje w sektorze V

Sztuczna inteligencja poprosi graczy o zbadanie Sektora V. Zadanie nie musi być wykonane tym bardziej, że gracze nie dostaną żadnej nagrody (Beta zapewni bohaterów, że dostaną coś bardzo cennego). Przysięga pomocy pozwoli jednak przechodzić graczom przez niebieskie drzwi, bo dostaną od sztucznej inteligencji wydrukowaną książkę kodów.

- Dziękuje, że mi pomogliście. Teraz moje dane są kompletne. Cmok – rumieńce twarzy na ekranie powiększają się – To zawstydzające całować was. Och, jaka jestem zawstydzona.

Mocne gacie
Udaj się do sektora XIII i przynieś zwłoki plantodroda.
Nagroda: pieniądze
Podający się za krawca mężczyzna chce nająć drużynę do przyniesienia martwego plantodroda. Niezbędny jest potwór z sektora XIII. Z jakiegoś powodu (może przez opary paliwa?) Włókna pozyskiwane z ich miękiszu są mocniejsze. Po wykonaniu zadania krawiec mówi zdanie, które może zdziwić bohaterów:
- Joseph się ucieszy.
Wypytywany dalej będzie reagować jak wszyscy mieszkańcy na wypytywanie o tajemniczego

chłopca.

Corpse party

Na jednej ze ścian statku ktoś wyrył głęboko napis: *IX i V. Zombie niedługo się przedrą*. Zadanie nie wiąże się z żadną nagrodą, oprócz pulą doświadczenia. Coś dla samozwańczych rycerzy. Drużyna będzie musiała zniszczyć dwie wylęgarnie.

Nieoczekiwana pomoc

Nagroda: Precjoza

Gdy ktoś poczuje impuls, by zbierać porozrzucane żołnierzyki, po pewnym czasie drużynie objawi się Joseph. Pokaże on mapę statku, a dokładnie sektor IV. Potem zniknie. W sektorze IV będzie śnieżący monitor, z którego będą dochodzić niezrozumiałe szepty. Pod nim znajdować się będzie czaszka dziecka, dwa skrzyżowane piszczele i sakiewka z paroma drogocennymi kamieniami szlachetnymi.

Zadanie główne: Koniec drogi.

Myślicie... Dlaczego, gdy bohater ginie cały świat
jest skazany na zagładę? Ponieważ zły kocha dobrego
i nie może dalej bez niego żyć.
Lord, po śmierci Pena

Zadanie wymaga opowiedzenia się po „dobrej" lub po „złej" stronie, czy raczej zasygnalizowanie, kim się jest. Parę celnych kopniaków bądź przyjacielskich uśmiechów może otworzyć drogę do dwóch innych ścieżek.

Hej wy! Jesteście super, czy chcecie przeżyć
niezapomnianą przygodę! Ze mną!
Pen

Ścieżka I. Przyjaciele Pena.

1. Gdy będziecie zachowywać się jak dobrzy obywatele, Pen was odnajdzie i zaproponuje wam pomoc w ucieczce z „tego magicznego miejsca". Opowie wam historię o złym Lordzie. Celem Pena

jest zmuszenie go do uwolnienia elfów oraz pokonanie go. Jeśli bohaterowie zgodzą się mu pomóc, chłopak poprosi ich by czekali na niego w ogrodzie botanicznym, przy jeziorze. Potem odejdzie.
Służba nie drużba. Drużyna będzie musiała się przedrzeć aż do zbiornika wodnego. Na miejscu będzie czekać na nich bohater. Wyjawi im we wstydliwej tajemnicy, że nie umie pływać, ale musi zanurkować by zdobyć sztabkę metalu na dnie jeziora. Woda jest skażona, ale Pen ma kombinezon który utrudnia pływanie, Pozwala za to bez szkody dla zdrowia dostać się na dno jeziora, gdzie rzeczywiście leży tytanowa sztabka. Strój do nurkowania rozpuszcza się po paru minutach, dlatego zadanie musi zostać wykonanie natychmiast. Po zdobyciu sztabki, Pen udaje się do kowala, by zrobić nowy, lepszy miecz, którym pokona Lorda. Wasze drogi na chwile się rozchodzą.
Nagroda: środki leczące napromieniowanie/zatrucie.

2. Pen wraca z nowym ostrzem i prosi was o kolejną przysługę. Chce się udać do jaskini (XI). Chłopak usłyszał przepowiednie, która mówi o tym, że pokona Lorda, przedtem musi porozmawiać z pewnym pielgrzymem. Podobno Lord również usłyszał tę przepowiednię i wysłał patrole swoich ludzi, by powstrzymać Pena. Po dotarciu na miejsce Pen otrzymuje klucz i odchodzi odpocząć.

3. Ostateczne starcie. Wraz z Penem musicie przedrzeć się do twierdzy Lorda. Chłopak będzie wam pomagał i otworzy przejście do sektora I. Drużynę czekają jeszcze dwie walki. Pierwsza ze strażą przyboczną i druga z Psychojelcem oraz Lordem. Gdy Lord zostanie ciężko ranny, poprosi o łaskę. Przedstawi się jako ojciec Pena.

- Przeniosłem ciebie tutaj, mój synu... Wyciągnąłem ciebie z bidula i stworzyłem to miejsce. Chciałem, abyś mnie znienawidził. Abyś... był kimś ważnym. Bohaterem. Abyś dokonał zemsty. Nie zasługuje na życie. Skończ ze mną, synu.
- Ty... - twarz chłopaka wykrzywia grymas wściekłości – Podnoś się na nogi, stary debilu! Masz obowiązki! Masz syna, do cholery!
Mężczyzna nieruchomieje. Wpatruje się w niego przerażony.
- Co ty...
-Odejdź, jeśli chcesz, tchórzu. Większość istot nimi jest. Ale jeśli umrzesz to ci tego nie wybaczę! Wstawaj, tato! Natychmiast!

Chłopak okazuje mu łaskę i opatruje mu rany. Teraz można się dostać do kapsuł ratunkowych.
Niestety, pojawia się tajemniczy chłopiec.

Ekran błyszczy i pojawia się na nim tajemniczy chłopiec. Uśmiecha się i kiwa na was palcem. Grozi. Potem gwałtownie, jak cesarz, kieruje swój kciuk w dół. Nagle tracicie grunt pod nogami. Avalon się trzęsie. Słyszycie głos Beta Zeta.
- Uruchomiono sekwencje samozniszczenia. Eksplozja za dwadzieścia minut.

Limit czasu wymusza pośpiech. Syreny alarmowe mogą wypłoszyć parę dzikich plantodrodów z kryjówek, co może zwiększyć stres. Na miejscu bohaterowie będą musieli walczyć o miejsce w kapsułach. Elfy chcą się do nich dostać, ale nie wiedzą, jak je uruchomić. Sytuacja jest napięta i może dojść do rozlewu krwi.

Z tłumu ktoś rzuca kamieniem.
- Na co czekamy? - krzyczy jeden z elfów – To tylko starzec.
- On ma magię!
- Gówno, nie magia!

Ścieżka II. Najemni łotrzy.
1. Trzeba dać do zrozumienia Osadzie, że nie jest się przyjaźnie nastawionym obywatelem. Po rabowaniu i plądrowaniu drużyna może się spodziewać delegacji Lorda. Dostajecie zlecenie, by zabić Pena i dostarczyć jego ciało.

Biznes to biznes, tak? Łeb Pena za masę waluty.
He,he. Pan jest szczodry. Nie zawiedźcie go.
Odejdziecie wolni i bogaci.
Emisariusz Lorda

Mroczni radzą się w pierwszej chwili udać do sektory jedenastego. Na miejscu jednak nie ma nikogo, ale można tu znaleźć kupon zniżkowy u kowala wypisany na imię chłopaka. Dalsze kroki prowadzą więc do miasta. Kowala jest trudno zmusić do przekazania informacji (łapówka bądź inne argumenty muszą być ciężkie). Mężczyzna jednak w końcu wskaże sektor XVIII. Drużynę czeka trudna walka z Penem.

Mogliśmy być przyjaciółmi. Dlaczego to robicie?
Chciałem tylko, by wszyscy żyli w zgodzie.
Pen

Nagroda: broń palna, amunicja.

2. Zamiast obiecanej nagrody bohaterów czeka coś innego. Są teraz ścigani przez mrocznych. Aby się dowiedzieć, dlaczego nie dostali nagrody, będą musieli dotrzeć do osady, gdzie w jednym z domów miał czekać pośrednik z pieniędzmi. Dom jednak jest pusty, a w środku znajdują się ślady krwi. Krótkie śledztwo pozwoli odkryć, że elf zginął z rąk mrocznych. Mężczyzna trzyma wyrwany kawałek płaszcza poplecznika Lorda, na ścianie znajdują się ślady po broni laserowej, a pieniądze zniknęły. Zostało tylko parę monet.

3. Następnym krokiem jest udanie się do sektora I. Większość mrocznych została odwołana. Zostali gwardziści oraz Psychojelec. Lord tłumaczy swoje motywy i wydaje rozkaz do ataku.

-On nie mógł umrzeć! Miął was zabić, idioci! Stać się silniejszy! Czy zdajecie sobie sprawę, co zrobiliście? - Lord zaczyna kaszleć. Wypluwa na podłogę krew – Jestem jego ojcem! Tym, który miał go uczynić silniejszym od wszystkich! Miał dorosnąć i stać się wielki! A teraz... - skinął na Psychojelca. Ten pokiwał głową, przechylił głowę na bok aż trzasnęły kręgi i wyjął nóż – Już nie mam po co żyć. Nikt nie ma powodu. Zabiję was, a potem wszystko, co posiada bijące serce.
To moje prawo! To moja rola!

Zabicie Lorda ponownie również zmusza tajemniczego chłopca do pojawieniu się na najbliższym ekranie i zmuszenie statku do autodestrukcji.

Zakończenie:
1. Jeśli udało się uratować Pena i Lorda, drużyna musi eskortować ich bezpiecznie do kapsuł ratunkowych. Lord obiecuje wam nagrodę, jeśli ojcowi i synowi uda się bezpiecznie uciec.
Nagroda:
Psychochem: środek wynaleziony przez doktora Suesa. Wstrzyknięty w rdzeń kręgowy na stałe zwiększa inteligencje.

2. Jeśli drużyna pomoże również uciec doktorowi Seusowi, to odda drugą strzykawkę Psychochemu.

Podczas ucieczki może się zdarzyć, że jakaś istota zabije głównych bohaterów. W tym wypadku:

3. Przeżywa tylko Pen. Chłopak wpada w szał i zaczyna zabijać niewinnych elfów. Jest to szansa na szybszą ucieczkę.

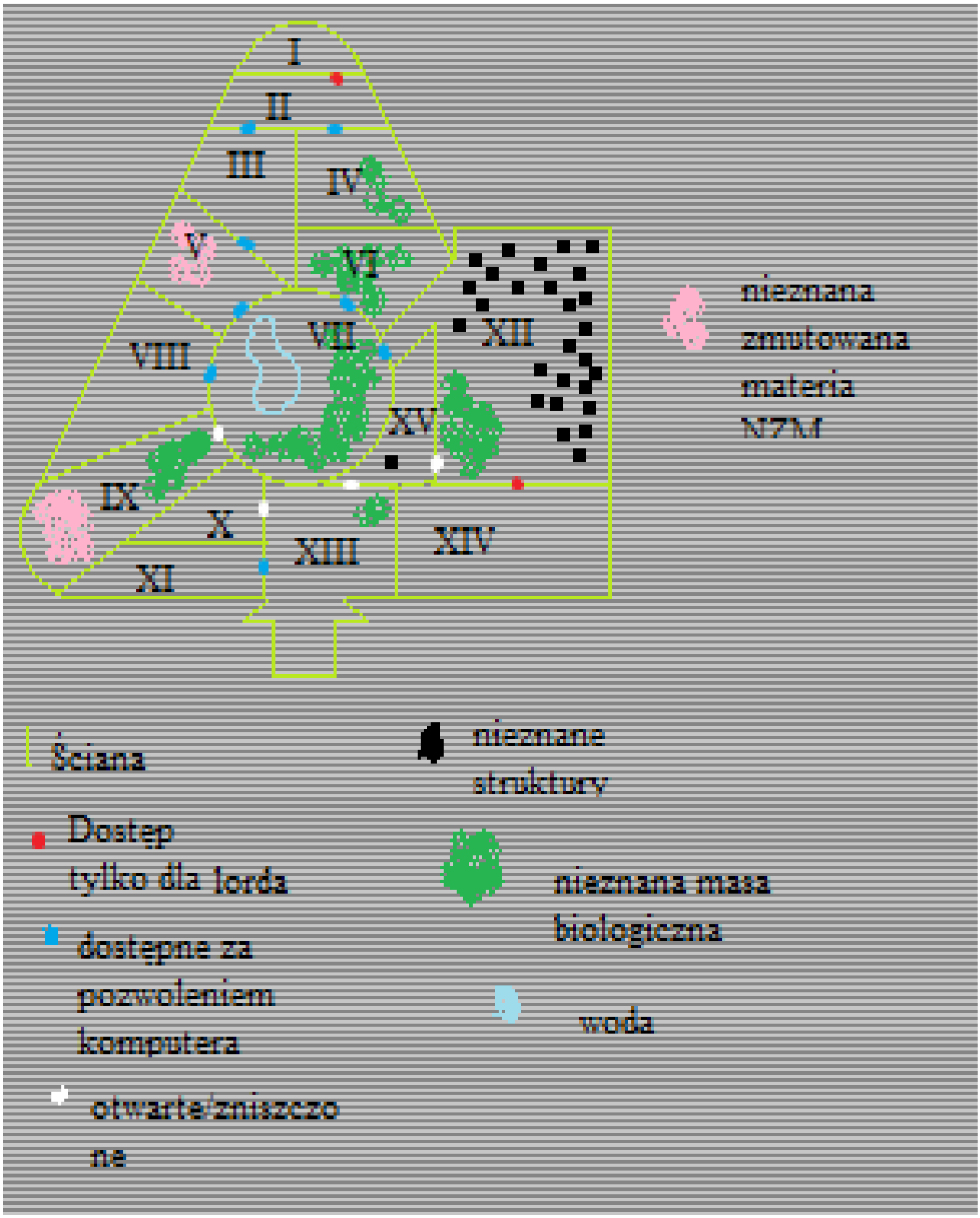
- Bo jeśli go nie ma... Jeśli nie ma złego... Jeśli nie ma złego... - Pen podnosi głowę. Z jego oczu kapią łzy – Przepraszam, za wszystko, co się stanie. Jest mi bardzo... bardzo... przykro.

4. Przeżywa tylko Lord. Mężczyzna poddaje się przy kapsułach. Wysadza się w tłumie ludzi.

- Uciekajcie! - krzyczy. Łapie się za głowę, gdy w czoło trafia go gruda ziemi – Uciekajcie! Zajmę się nimi...
Starzec kuśtyka w stronę tłumu. Z rękawa jego szaty wypada coś zielonego i okrągłego. Sprawnym, szybkim ruchem, wyciąga zawleczkę samym kciukiem.
- Czary mary, sukinsyny.

XXX

To tego... Ktoś się pisze na orgię z okazji przeżycia? Ochotnicy? Co? Mmmmmhhm?
Billy Bob

Uciekacie ze statku. Kapsuły potrzebują minuty, by się rozgrzać, a do zniszczenia zostaje niewiele czasu. W końcu, czujecie wstrząs i wasze kosmiczne tratwy ratunkowe wypływają w mrok kosmosu.
- Dziesięć... dziewięć...
Kapsuły zwalniają. I słyszycie to. Śmiech. Cichy śmiech dziecka. Śmiech chłopca.
- Pięć, cztery...
Silniki kapsuł się nie uruchamiają. Dryfujecie powoli, ale za wolno, by uciec. Nie wiecie, co zrobiliście źle, ale przegraliście. Umrzecie, mimo że uciekliście.
- Trzy, dwa...
Śmiech załamuje się i po chwili staje się jeszcze głośniejszy.
- Jeden... Zero... Sekwencja autodestrukcji uruchomiona. Bum. Koniec testu.
Avalon ucieka od was powoli. Nienaruszony. Niezniszczalny.
Wy jednak dalej słyszycie śmiech, aż sen nadchodzi. Teraz będziecie musieli czekać na to, aż ktoś was znajdzie i obudzi z ostatniego koszmaru.

DODATEK 1: MAPA STATKU AVALON