

KOLORY PRZYSZŁOŚCI

Jednostrzałowa przygoda w systemie "Tales from the Loop"



**Czy zdołacie uratować
lata osiemdziesiąte?**

„Kolory Przyszłości”

System: „Tales from the Loop”

Liczba graczy: 3-4

Czas gry: od 3 do 5 godzin

„See you in the future”

Autor scenariusza: Jakub „Gachu” Gachowski

Mistrz tworzenia stron tytułowych w Gimpe: Jakub „Gachu” Gachowski

Dziękuję Marceli, Dominice, Pawłowi, Dobremu, Oskarowi, Wojtkowi i Stechniorowi za możliwość przetestowania scenariusza

Jedyna grafika – zegar ze strony tytułowej pochodzi ze strony pngtree, strona poprosiła mnie o skopiowanie i podanie linku na swoim blogu albo stronie internetowej. Nie mam ani tego ani tamtego, więc mimo że nie wygląda zbyt dobrze umieszczam go tutaj:

`zegar-wektor png from pngtree.com`

Spis treści

Wstęp.....	4
Opis.....	4
Od autora dla drogiego Mistrza Gry.....	4
Tło fabularne.....	4
Schemat przygody (sceny, kluczowe wydarzenia + kolory portali).....	5
Faza 1 – Początek i niebieski guzik.....	6
1.0 Wycieczka – Piątek 31.05.1985r. Godzina 8:00.....	6
1.1 Uwięzieni w maszynie rok 1985 godzina 8:31.....	8
1.2 Dzikie Zachód – Bullsdales 19.07.1874r.....	9
Saloon.....	9
Biuro szeryfa.....	9
Sssneaky Sssteve vs Pan Warren.....	10
Powrót.....	10
Faza 2 – Profesor i żółty guzik.....	11
2.1 Uwięzieni w maszynie rok 1985 godzina 8:31 (znowu).....	11
2.2 Karaiby – wyspa Sagwell Key 19.07.1684r.....	12
Skarb w jaskini.....	12
Powrót.....	13
2.3 Księżyc – Mare Tranquillitatis (Morze Spokoju) 19.07.1969r.....	14
Powrót.....	14
Faza 3 – Prawdziwe zagrożenie.....	15
3.1 Uwięzieni w maszynie rok 1985 godzina 8:31 (znowu, znowu).....	15
3.2 Środkowo Wschodnia Afryka – Lato, 2 mln lat temu.....	16
Jex-Zax 54.....	16
Powrót.....	16
3.3 Boulder City – Dom profesora Blacka 19.07.2023r.....	17
Powrót.....	17
3.4 Boulder City – Dom profesora Blacka 19.07.1983r. (Finał).....	18
Walka z Aleksandrem i starymi wrogami.....	18
Mechanika finałowej walki.....	19
Po walce (wygranej).....	20
Po walce (przegranej).....	20
3.5 Otworzenie drzwi maszyny.....	21
4.0 KONIEC.....	22
Bonusy.....	23
Kilka awaryjnych imion.....	23
Linki z proponowaną muzyką na sesję.....	23

Wstęp

„Kolory Przyszłości” to scenariusz dla 3 – 4 graczy, przeznaczony na jedną ponad 3-godzinną sesję w systemie „Tales from the Loop” (w wersji polskiej „Tajemnice Pętli”) dla dowolnych postaci. Scenariusz należy do tych lekkich, łatwych i przyjemnych – może zostać wykorzystany jako pierwszy kontakt z systemem dla nowych graczy, zostać wpleciony w trwającą już kampanię albo być traktowany jako odskocznia od tłuczenia mutantów, smoków czy zwierzoludzi w innych systemach. Przygoda rozgrywa się w roku 1985 w miasteczku Boulder City w stanie Nevada.

Opis

Postacie graczy jadą na wycieczkę szkolną do „Pętli” – tajemniczego kompleksu badawczego niedaleko ich miasteczka. Tam odłączą się od grupy i trafią do laboratorium profesora Evana Blacka, gdzie przez przypadek odpalą jego maszynę czasoprzestrzenną i zostaną w niej uwięzieni. Aby się wydostać będą musieli znaleźć swoich znajomych na dzikim zachodzie, pirackiej wyspie, a nawet w prehistorii! Ponadto gracze odkryją dużo większe zagrożenie, które zagraża całej ich linii czasowej! Czy dzieciaki uratują swoich znajomych i czy zdołają powstrzymać Aleksandra Smirnova, zanim zdoła przekazać plany maszyny sowietom?

Od autora dla drogiego Mistrza Gry

Mam nadzieję, że będziesz się dobrze bawił przy tym scenariuszu, bo to jest najważniejsze. Na pewno jesteś osobą kreatywną i kompetentną, dlatego uważam, że z powodu prostej mechaniki, sam najlepiej zdecydujesz kiedy gracze powinni wykonywać testy umiejętności i jakiej powinny być one trudności. Ten scenariusz to spis scen które możesz dowolnie modyfikować i odgrywać według własnych standardów. Parę razy pokusiłem się o przewidywanie konsekwencji nietypowych zachowań graczy, ale nie zdołałem przewidzieć wszystkiego, sam znasz swoich graczy najlepiej i na pewno sobie poradzisz.

Tło fabularne

19 lipca 1983 roku profesor Evan Black podczas robienia sobie kanapek, poślizgnął się i uderzył głową w kuchenną szafkę. Po odzyskaniu przytomności wpadł na pomysł stworzenia wehikułu czasu, już miał zacząć tworzyć pierwsze plany, gdy w jego salonie pojawił się dziwnie znajomy starzec – zwyzywał on profesora, że zmarnuje 40 lat swojego życia na głupią maszynę, która co prawda wyjdzie dużo lepiej niż się spodziewał, ale nie pozwolił sam sobie na powtórzenie tego błędu. Profesor otrzymał od samego siebie gotowe plany działającej maszyny czasoprzestrzennej, jednak w życiu nie ma nic za darmo – stary profesor zabrał wszystkie kanapki i wrócił do roku 2023.

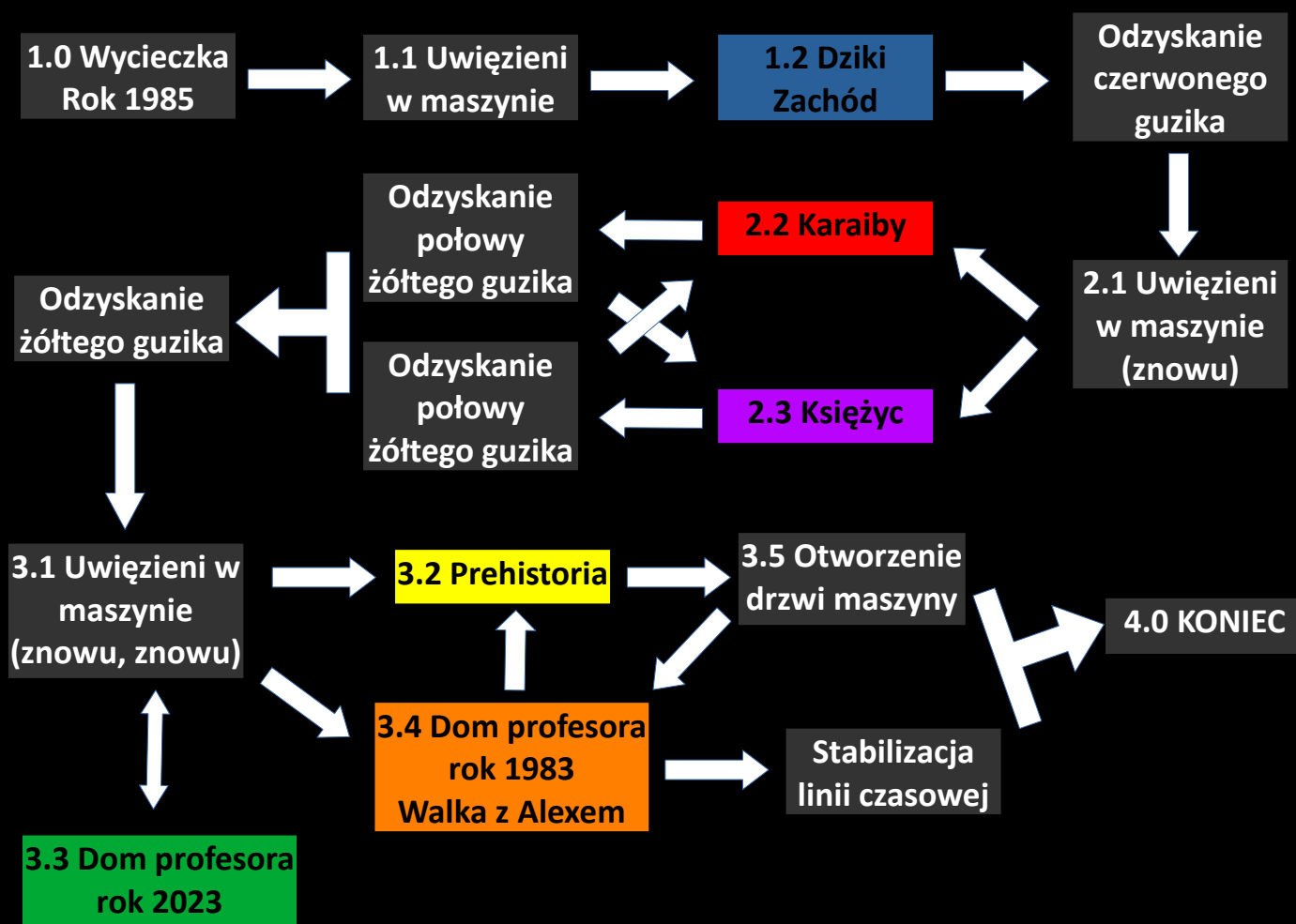
28 lipca 1983 roku profesor Black skontaktował się z zarządem Pętli, który zezwolił rozpocząć prace nad budową maszyny.

4 stycznia 1985 roku profesor Black zatrudnia dwóch nowych asystentów – Luisa Robinsona i Alexa Smitha (który jest sowieckim szpiegiem Aleksandrem Smirnovem).

30 maja 1985 roku, po kilku modyfikacjach zakończono pracę nad budową maszyny, a na 31 maja zaplanowano pierwszą próbną podróż w przeszłość. Za namową swojego asystenta Alexa, profesor postanowił potajemnie przetestować swoje dzieło pod osłoną nocy. Jednak przebiegły Alex Smith sabotował podróż profesora i sam cofnął się do roku 1983, aby przechwycić plany maszyny dla Związku Radzieckiego. Przez jednoczesne korzystanie z dwóch czasoprzestrzeni naraz, maszyna zaczyna wariować, a system blokady drzwi zostaje uszkodzony.

31 maja 1985 roku (dzisiaj) budzik przewodnika wycieczek odmówił posłuszeństwa, przez co ten spóźni się do pracy. Zarząd Pętli w pośpiechu poszukuje zastępstwa. Zdziwiony Luis Robinson stoi przed otwartymi drzwiami laboratorium doktora Blacka, sprzed których zgarnia go sam prezes szukający ochotnika do pilnowania grupy dzieciaków. Wycieczka ze szkoły w Boulder City dociera do bram Pętli...

Schemat przygody (sceny, kluczowe wydarzenia + kolory portali)



Faza 1 – Początek i niebieski guzik

1.0 Wycieczka – Piątek 31.05.1985r. Godzina 8:00

Zarząd Pętli zgodnie z wytycznymi rządu, zaczął organizować wycieczki szkolne w celu polepszenia ogólnego wizerunku całego obiektu. Pod czujnym okiem przeszkolonych przewodników dzieciom pokazuje się najbezpieczniejsze miejsca kompleksu i po dwugodzinnym zwiedzaniu otrzymują pamiątkowe długopisy. Dzisiaj, ze względu na ważną próbę maszyny profesora Blacka planowana jest tylko jedna poranna wycieczka ze szkoły w Boulder City. Do dzisiejszych szczęśliwych zwiedzających należą między innymi bohaterowie graczy.

Dzieciaki jadą autobusem na wycieczkę do „Pętli” – zaawansowanego kompleksu badawczego w pobliżu swojego miasteczka (**wykorzystaj przejażdżkę autobusem i czekanie na przewodnika do przedstawienia graczom kilku bohaterów niezależnych: ich kolegi Ethana Robinsona, szkolnej „królowej” Abigail Graham i głównego opiekuna wycieczki Pana Warrena oraz daj graczom chwilę na wczucie się w amerykańskie dzieciaki z lat 80**).

Ethan Robinson

Ethan jest uznawany za szkolnego rozrabiakę oraz za oddanego i dobrego kumpla bohaterów graczy. Zawsze wymyśli coś śmiesznego. Nauczyciele go nie lubią i ciągle porównują z jego starszym i zdolniejszym bratem Luisem, który pracuje w Pętli. Niektórzy mówią, że Ethan ciągle rozrabia, żeby w końcu wyjść z cienia swojego brata.

Abigail Graham

Abigail jest bez wątpienia najpopularniejszą, najładniejszą i najwredniejszą dziewczyną w całej szkole. Prawie nic w szkole nie dzieje się bez jej wiedzy. Swoich wrogów straszy bogatym ojcem prawnikiem, a sojuszników trzyma blisko. Możliwe, że nawet co drugi chłopak w szkole się w niej podkochuje. Jest ciekawska i lubi czytać, chociaż rzadko się do tego przyznaje. Chciałaby aby rodzice poświęcali jej więcej czasu.

Pan Harry Warren

Pan Warren jest nauczycielem historii w szkole graczy. Ma 32 lata i nie lubi swojej pracy, którą wyobrażał sobie całkowicie inaczej. Nie lubi dzieci, ale najbardziej nienawidzi swoich uczniów. Chodzą plotki, że podrywa panią od biologii, ale z mizernym skutkiem. Panicznie boi się węży i ucieka gdy jakiegoś zobaczy.

Po chwili czekania na dziedzińcu Pętli, do grupy podbiega dyrektor placówki i powiadamia o nieobecności przewodnika, który dotrze za pół godziny, jednak aby grupa się nie nudziła zostanie jej przydzielony przewodnik tymczasowy – oderwany od swoich zadań Luis Robinson.

Luis nie został przygotowany do oprowadzania wycieczek po kompleksie, jednak dyrektorowi się nie odmawia. Otrzymał stertę opisów trasy i mapę, jednak to zdecydowanie za mało. Już po około 10 minutach wycieczka zejdzie ze swojej trasy, a dalsze błądzenie tylko pogorszy sprawę.

Po chwili chodzenia bez celu od grupy odłączy się Abigail, a wycieczka przystanie na kolejnym rozdrożu.

Luis Robinson

Luis jest starszym bratem Ethana. Obecnie jest na bezpłatnym stażu w Pętli i pomaga profesorowi Blackowi w jego badaniach. Jest dosyć próżny i arogancki, jednocześnie nie potrafi odnaleźć się w sytuacji stresowej. Nie lubi drugiego asystenta profesora – Alexa Smitha, któremu zazdrości muskulatury. Podkochuje się w jednej z asystentek z sąsiedniego laboratorium.

Ethan szybko podrzuci graczom pomysł na rozejrzenie się na własną rękę wzorem Abigail albo umrą tu z nudów. Jeżeli gracze nie będą chcieli iść z Ethanem, wytoczy on ciężkie działa i zacznie sugerować, że gracze się boją i są cykorami. ŻADEN dzieciak nie pozwoli nazywać się cykorem.

W końcu dzieciaki trafią na otwarte drzwi. Znajdująca się przy nich tabliczka głosi:

LABORATORIUM 403-A
BADANIA PRAKTYCZNE NAD
TEORIĄ CZASOPRZESTRZENĄ
PROFESOR EVAN BLACK

Laboratorium jest wypełnione komputerami i bardzo nudną dokumentacją techniczną, jednak w głębi pomieszczenia znajdują się metalowe drzwi – są ciężkie i ogromne, ale co ważniejsze otwarte na oścież. Wokół nich miga cała armia kolorowych lampek, czyli jest to jakaś bardzo zaawansowana technologicznie maszyna.

Ethan od razu wbiega najpierw do laboratorium, a potem wchodzi przez ogromne drzwi do środka dziwnej maszyny.

Dzieciaki mogą zbadać laboratorium, albo od razu wejść do wnętrza maszyny. Pan Warren szuka dzieciaków i po kilku minutach wejdzie do laboratorium.

Abigail i Ethan siedzą w wózku, krzyczą na siebie i przepychają się, przy okazji wciskając jak najwięcej przycisków w wagoniku. Pan Warren zwabiony hałasami wejdzie do środka maszyny i spróbuje siłą wyciągnąć dzieciaki siedzące w wagoniku. Interwencja pana Warrena tylko pogorszy sytuację, a w maszynie otworzy się niestabilny portal, który wciągnie wszystkich w maszynie, laboratorium i pobliskim korytarzu. Rozpoczyna się scena 1.1.

Maszyna czasoprzestrzenna Black'a

Ta ogromna maszyna naszpikowana kolorowymi światełkami i skomplikowaną elektroniką umożliwia przeniesienie się w dowolne miejsce, w dowolnym czasie. We wnętrzu maszyny znajduje się kilkusobowy ustawiony na długich torach prowadzących prosto w ścianę wagonik wyposażony w 4 guziki – żółty, czerwony, niebieski i przycisk powrotu. Wózek rozpędza się do zawrotnej prędkości 141,62 km/h (88 mph), a tuż przed roztrzaskaniem się o ścianę maszyna wytwarza portal, przez który wózek przenosi się do celu podróży. Cele podróży wprowadza się w laboratorium podczas długiego i nudnego procesu kodowania, a obsługa może porozumiewać się z załogą maszyny przez wbudowane mikrofony i głośniki.

Laboratorium

W laboratorium znajduje się kilka komputerów, mnóstwo papierów, osobiste szafki asystentów (podpisane i zamknięte) oraz konsola do komunikacji z wnętrzem maszyny. Udane zbadanie komputerów udzieli graczom informacji o dwóch nieautoryzowanych użyciach maszyny tej nocy. Przeglądanie papierów jest stratą czasu. W szafce Alexa Smitha można znaleźć ogromną amerykańską flagę, jednak w głębi szafki schowana jest butelka wódki i malutka przypinka z flagą ZSRR. Szafka Luisa Robinsona zawiera kilkanaście niewysłanych listów miłosnych do jednej z asystentek z sąsiedniego laboratorium. Gracze mają niewiele czasu, ponieważ szuka ich pan Warren, który od razu zbada dziwne odgłosy pochodzące z wnętrza maszyny.

1.1 Uwięzieni w maszynie rok 1985 godzina 8:31

Gracze budzą się sami (nie ma z nimi żadnego bohatera niezależnego) w słabo oświetlonym wnętrzu zamkniętej maszyny. Drzwi nie da się otworzyć od środka w żaden sposób. Na wagoniku brakuje dwóch przycisków – czerwonego i żółtego.

Po chwili do graczy przez konsolę komunikacyjną odzywa się Luis Robinson. Na początku wywołuje on profesora Blacka, po czym zaczyna podejrzewać kolejny głupi żart Alexa Smitha. Dzieciaki mogą porozumiewać się z Luisem głosowo przez wbudowany w wagonik zestaw komunikacyjny.

Luis nie zniesie najlepiej informacji o uwięzieniu w środku maszyny kilku dzieciaków, jeszcze gorzej zniesie informacje o zniknięciu kilku osób w niestabilnym portalu. Gwoździem do trumny będzie wiadomość o braku dwóch przycisków na panelu sterującym wagonika.

Luis potrzebuje chwili na uspokojenie, jednak w końcu zacznie oceniać sytuację i pomoże graczom, jeśli obiecują nic nie mówić jego przełożonym ani nikomu innemu. Luis zacznie sprawdzać i oceniać sytuację. Po chwili powie dzieciakom, że aby otworzyć drzwi, muszą sprowadzić z powrotem wszystkich swoich znajomych, oraz odnaleźć resztę guzików.

Na początek muszą nacisnąć niebieski guzik i odnaleźć tam jednego z ich znajomych oraz czerwony przycisk.

Luis może udzielić dzieciakom informacji (jeżeli go o nie pytają) o działaniu maszyny oraz o profesorze Blacku (którego podziwia) i Alexie Smith (którego nienawidzi).

Pomoc nie nadejdzie, dzieciaki muszą wziąć sprawy we własne ręce, po naciśnięciu niebieskiego przycisku wagonik rozpędza się i wjeżdża do portalu (jeżeli jakiś dzieciak nie wsiadł do wagonika, portal i tak go wciągnie, a dzieciak otrzymuje stan). Rozpoczyna się scena 1.2.

1.2 Dziki Zachód – Bullsdale 19.07.1874r.

Wagonik wypada z niebieskiego portalu prosto na suchą równinę strasząc pobliskie stado bizonów. Wyświetlacz na wózku pokazuje rok 1874 i okolice miasteczka Bullsdale na terenach obecnej Arizony. Dzięki systemowi maskującemu 7-BE dzieciaki są ubrane jak najprawdziwsi kowboje i kowbojki! Po chwili rozglądania, oczom dzieciaków ukazuje się pobliskie miasteczko Bullsdale i to właśnie tam powinni się udać.

Bullsdale to najbardziej stereotypowe miasteczko pośrodku niczego na całym dzikim zachodzie. Jeżeli twoim graczom coś kojarzy się z dzikim zachodem to na pewno znajdzie to w Bullsdale, jednak dla fabuły ważne są dwa miejsca – Saloon i biuro szeryfa.

Saloon

W saloonie przesiadują największe zakapiory w całym Bullsdale, a najgorszym z nich jest bez wątplenia Sssneaky Sssteve.

Sssteve jest w posiadaniu czerwonego guzika który zabrał od pana Warrena trzy dni temu. Guzik trzyma schowany w prawym bucie, gdzie pilnuje go jego ukochany wąż Ssstanley.

Sssteve chętnie dzieli się historią o przyjeźdźnym świrze którego chce zastrzelić i chętnie zaproponuje dzieciakom guzik którego szukają w zamian za wyciągnięcie podstępem znieawidzonego przyjeźdźnego (pana Warrena) z aresztu. Dzieciaki mają wolną rękę w odebraniu Ssstevowi guzika. Mogą go upić, okraść (uwaga na węża), ograć w karty, ogłuszyć albo zgodzić się na ofertę Sssteva i wyciągnąć pana Warrena z biura szeryfa. Bez guzika nie będą mogli wrócić.

Biuro szeryfa

Stary szeryf Daniel Rogers śpi przy swoim biurku z nogami w górze, a w jedynej celi siedzi przerażony pan Warren.

System maskujący 7-BE

Zaawansowany system maskujący 7-BE zapewnia podróżnikom w czasie i przestrzeni nadzwyczajną anonimowość! Dzięki najnowocześniejszym wojskowym technikom maskującym, system jest w stanie ukryć twój pojazd przed niechcianym wzrokiem lokalnych mieszkańców, a szanownym podróżnikom zapewnia stylowe stroje z epoki, idealne do niezauważonego wmieszania się w tłumy tubylców!

Sssneaky Sssteve i Ssstanley

Sssteve jest postrachem Bullsdale i okolic. Jest doskonałym rewolwerowcem, przynajmniej tak o sobie mówi, a nikt nie chce tego sprawdzać. Całe dni spędza w saloonie gdzie pije whisky i dręczy przyjeźdźnych. Uwielbia węże, a nawet oswoił jednego i nazwał go Ssstanley. Ssstanley uwielbia swojego właściciela, mieszka w jego prawym bucie i zawsze pomaga gdy Sssteve ma kłopoty. Sssneaky Sssteve ostentacyjnie przeciąga każde s w swoich wypowiedziach, chociaż czasami o tym zapomina. Według niego budzi to strach i szacunek, chociaż większość mieszkańców słucha go z politowaniem. Sssneaky Sssteve jest niebezpieczny i nieprzewidywalny ale czasami można się z nim dogadać. Obecnie chce zastrzelić przyjeźdźnego dziwaka który trzy dni temu nadepnął mu na buta, znieważył jego węża i ukrywa się u szeryfa.

Pan Warren (1874)

Pan Warren trafił do Bullsdale trzy dni przed przybyciem dzieciaków. Przerażony szukał pomocy, jednak wszyscy brali go za świra. Na końcu udał się do saloonu, gdzie nadepnął na but Sssteva tak mocno, że aż mu wąż wyskoczył, a przerażony Warren uciekł do biura szeryfa w akompaniamencie strażaków Sssteva. Warren od tamtej pory nie ruszył się z celi.

Po bliższych oględzinach albo rozmowie z szeryfem lub Warrenem okaże się, że drzwi celi nie są zamknięte, a pan Warren odmawia wyjścia z celi bojąc się o swoje życie.

Gracze mają wolną rękę w „wydostaniu” pana Warrena z celi, chociaż przekonanie go do wyjścia nie powinno być zbyt trudne, biorąc pod uwagę, że siedzi tu od trzech dni, a bohaterowie graczy to pierwsze znajome twarze w tej dziwnej sytuacji, ponadto oferują mu możliwość powrotu do domu. Dzieciaki w ostateczności mogą zostawić pana Warrena w przeszłości, jednak taki powrót skutkuje przyznaniem każdemu graczowi jednego stanu w wyniku niestabilnego zamknięcia przejścia.

Sssneaky Sssteve vs Pan Warren

W przypadku spotkania się Sssneaky Sssteva z panem Warrenem w wyniku działania dzieciaków, ten pierwszy uhonoruje umowę i odda im guzik, po czym natychmiast wyciągnie rewolwer i strzeli w pana Warrena.

Na szczęście opowieści o jego celności są mocno zawyżone, dzieciaki i pan Warren mają dosyć czasu na ucieczkę. Oczywiście Sssteve w końcu trafi Warrena (3 albo 4 strzał), jednak tylko w przypadku braku interwencji dzieciaków. Można powiedzieć, że pan Warren zginie tylko jeśli gracze mu na to pozwolą.

Nawet jeśli te małe potwory pozwolą zabić biednego pana Warrena, powinieneś postarać się zasiać ziarno niezgody między dzieciakami, a Sstevem. W przeciwnym wypadku musisz jakoś zmodyfikować finałową walkę.

Powrót

Gracze mogą wrócić tylko z czerwonym guzikiem.

Gracze mogą bezpiecznie wrócić tylko z żywym Panem Warrenem.

Jeżeli Pan Warren zginie, albo gracze go zostawią – powrót jest możliwy ale każdy gracz otrzymuje stan.

Nieważne, czy dzieciaki biegną do wagonika w akompaniamencie strażów i wyzwisk, czy spokojnie idą – wagonik jest na swoim miejscu, a dzięki systemowi maskującemu 7-BE widzą go tylko ludzie z przyszłości. Po wsadzeniu czerwonego guzika na swoje miejsce, przycisk powrotu zaświeci się i można go użyć. Po wciśnięciu powrotu wszyscy gracze przechodzą do sceny 2.1.

Faza 2 – Profesor i żółty guzik

2.1 Uwięzieni w maszynie rok 1985 godzina 8:31 (znowu)

Gracze budzą się sami (bez pana Warrena, nawet jeśli go uratowali) w słabo oświetlonym wnętrzu zamkniętej maszyny. Drzwi nie da się otworzyć od środka w żaden sposób. Na wagoniku brakuje jednego przycisku – żółtego.

Po chwili do graczy przez konsolę komunikacyjną odzywa się Luis Robinson. Na początku wywołuje on profesora Blacka, po czym zaczyna podejrzewać kolejny głupi żart Alexa Smitha. Dzieciaki mogą porozumiewać się z Luisem głosowo przez wbudowany w wagonik zestaw komunikacyjny (sytuacja identyczna jak w scenie 1.1).

Mimo, że dzieciaki już rozmawiały z Luisem, ten nic takiego nie pamięta i zachowuje się dokładnie tak samo jak poprzednio. W żaden sposób nie można go przekonać, że taka rozmowa już się odbywała – dla niego rzeczywiście jest to pierwsza rozmowa z uwięzionymi w maszynie dziećmi.

Po chwili rozmowy gracze usłyszą w głośnikach głos pana Warrena (jeżeli dzieciaki wyciągnęły go z Bullsdales), który wchodzi do laboratorium i pyta Luisa, czy nie widział dzieciaków z wycieczki. Luis odpowiada przecząco, a pan Warren idzie szukać dalej.

Luis potrzebuje chwili na uspokojenie, jednak w końcu zacznie oceniać sytuację i pomoże graczom, jeśli obiecają, nic nie mówić jego przełożonym ani nikomu innemu. Luis zacznie sprawdzać i oceniać sytuację. Po chwili powie dzieciakom, że aby otworzyć drzwi, muszą oni sprowadzić z powrotem wszystkich swoich znajomych, oraz odnaleźć żółty guzik.

Jakimś cudem żółty guzik znajduje się w dwóch czasoprzestrzeniach – w czerwonej, gdzie znajduje się jeden z ich znajomych i w fioletowej. Luis ostrzega dzieciaki, że w fioletowej też znajduje się ktoś z teraźniejszości, ale udał się tam bez autoryzacji tej nocy.

Gracze mogą nacisnąć czerwony guzik, aby otworzyć czerwony portal (scena 2.2), albo nacisnąć naraz czerwony i niebieski, dzięki czemu uzyskają fioletowy portal (scena 2.3). Po naciśnięciu niebieskiego guzika nic się nie dzieje.

2.2 Karaiby – wyspa Sagwell Key 19.07.1684r.

Wagonik wypada z czerwonego portalu prosto na piaszczystą plażę karaibskiej, porośniętej dżunglą wyspy. Dzieciaki, dzięki systemowi maskującemu 7-BE są ubrani jak prawdziwe wilki i wilczyce morskie! Gracze mogą dojrzeć całkiem niedaleko, niewielką zatokę w której cumuje piracki statek, a na plaży przy statku piraci mają swoje obozowisko. Poza tym na wyspie nie ma raczej nic ciekawego.

Gracze powinni udać się do obozowiska piratów, w którym panuje zabawa tak huczna, że nikt może nawet nie zwrócić uwagi na parę dzieciaków. Piraci świętują udaną napaść na hiszpański statek handlowy. Między namiotami przechadza się ubrany jak prawdziwy pirat Ethan, który od razu rozpoznaje swoich kolegów i podbiega się przywitać.

Ethan chętnie wysłuchuje historii bohaterów graczy, wykazuje im dużo zrozumienia i bardzo zazdrości pobytu na dzikim zachodzie. Zapytany o guzik od razu mówi, że znajduje się w skrzyni ze skarbem Bujnobrodego i proponuje bohaterom wspólne przywłaszczenie sobie skarbu, na co ci chętnie przystaną... no chyba, że są cykorami.

Dzieciaki nie mają wyboru i jeśli chcą wrócić do domu muszą odnaleźć i otworzyć skrzynię ze skarbem kapitana Bujnobrodego.

Ethan wie, że klucz do skrzyni wisi pod bujną brodą kapitana. Z tego powodu warto poczekać do wieczora, aż piraci, w tym kapitan, upiją się rumem i wtedy wkroczyć do akcji.

Gracze mają wolną rękę w zdobywaniu klucza, ale oczywiście najłatwiej zdobyć go wieczorem, gdy piraci się upiją. Broda Bujnobrodego jest rzeczywiście imponująca, więc najłatwiej będzie odciąć kawałek brody i przeciąć sznurek na którym wisi klucz.

Skarb w jaskini

Po zdobyciu klucza, Ethan zaprowadzi postacie graczy do pobliskiej ciemnej jaskini, gdzie Bujnobrody ukrył swój skarb.

Ethan Robinson (1684)

Ethan trafił na hiszpański statek handlowy trzy dni przed przybyciem bohaterów graczy. Już po chwili statek został zaatakowany przez piratów pod przywództwem strasznego Bujnobrodego! Ethan od razu rozpoznał okazję i przyłączył się do pirackiej bandy w zamian za połówkę żółtego guzika, który przedstawił kapitanowi jako kawałek rzadkiej złotej monety. Po dopłynięciu na pobliską wyspę, Ethan siedział Bujnobrodego i zobaczył gdzie ten schował swój skarb, który Ethan z pomocą swoich przyjaciół bardzo chciałby ukraść!

Bujnobrody

Bujnobrody to straszliwy kapitan „Brodatego Holendra”, postrach 7 mórz i 14 oceanów (tak mówi). Nikt nie zna prawdziwego imienia Bujnobrodego, a jego broda jest rzeczywiście imponujących rozmiarów, chociaż w młodszych latach miał problemy z zapuszczaniem zarostu i koledzy zwali go „miernobrodym”. Obecnie już niewielu pamięta początki swojego strasznego kapitała, który planuje ukryć swój skarb na wyspie Sagwell Key, chwilę odpocząć i wrócić do łupienia.

Przeszukiwanie ciemnej jaskini, bez dobrego oświetlenia może być wyzwaniem, jednak sprytni gracze na pewno coś wykombinują. Gdy będą wychodzić z jaskini, przy jej wejściu będzie na nich czekał Bujnobrody, który zorientował się, że nie ma klucza (i może również kawałka swojej pięknej brody).

Reakcja Bujnobrodego na okradające go dzieciaki w zależności od ich wyczynów, będzie zła albo jeszcze gorsza. Nawet w przypadku dobrego wytłumaczenia, kapitan będzie chciał wychłostać dzieciaki na samym środku swojego obozowiska. Ucieczka jest najlepszym rozwiązaniem.

Powrót

Dzieciaki mogą wrócić tylko z połową żółtego guzika.

Gracze mogą bezpiecznie wrócić tylko z żywym Ethanem.

Jeżeli Ethan jakiś cudem zginie, albo gracze go zostawią – powrót jest możliwy ale każdy gracz otrzymuje stan.

Po wsadzeniu połowy żółtego guzika na swoje miejsce, przycisk powrotu zaświeci się i można go użyć. Jeżeli gracze byli już w fioletowej czasoprzestrzeni, przechodzą do sceny 3.1, jeżeli nie, ponownie odgrywa się scena 2.1, jednak połowa żółtego guzika jest na swoim miejscu, a dialog z Luisem przerywa wtargnięcie do laboratorium Ethana, ściganego przez pana Warrena (jeżeli obydwójce zostali uratowani).

2.3 Księżyc – Mare Tranquillitatis (Morze Spokoju) 19.07.1969r.

Wagonik wypada z fioletowego portalu prosto na jałową równinę zastygniętego bazaltu, dzieciaki są poubierane w za duże i niewygodne skafandry kosmiczne (nie ma rozmiaru dla dzieci), ale wciąż mogą się cieszyć wysokimi skokami po powierzchni księżycy.

Na powierzchni Księżyca nie ma niczego ciekawego, jednak po pewnym czasie najbardziej spostrzegawcze dzieciaki, dostrzegają, że ich grupa powiększyła się o jednego dodatkowego człowieka ubranego w identyczny skafander kosmiczny. Jest to oczywiście profesor, ale jego komunikator jest zepsuty. Na początku profesor będzie bardzo ostrożny, ale zrobi wszystko aby bezpiecznie dostać się do wagonika. Jeśli któryś z graczy naprawił swój zestaw komunikacyjny, może on mówić do profesora, a ten odpowie na miarę swoich możliwości. Zapytany o kawałek guzika, pokaże go graczom. Priorytetem profesora jest dostanie się do wagonika. Profesor jest dobrym człowiekiem, ale jeśli gracze nie pozwolą mu wejść do wagonika lub będą to utrudniać, a profesorowi zacznie się kończyć tlen – zignoruje on dzieciaki i postara się sam wrócić przy pomocy wagonika.

Powrót

Dzieciaki mogą wrócić tylko z połową żółtego guzika (profesor też).

Gracze powinni wrócić z profesorem (jeżeli dzieciaki nie zabrały profesora do wagonika, wciąga go portal, a ta niebezpieczna podróż mocno go poturbuje).

Jeżeli profesor porwie wagonik, gracze zostają wciągnięci przez portal i przez niebezpieczną podróż otrzymują stan.

Po wsadzeniu połowy żółtego guzika na swoje miejsce, przycisk powrotu zaświeci się i można go użyć. Jeżeli gracze byli już w czerwonej czasoprzestrzeni, przechodzą do sceny 3.1, jeżeli nie, ponownie odgrywa się scena 2.1, jednak połowa żółtego guzika jest na swoim miejscu, a w laboratorium pojawia się profesor (profesor zachowuje się tak samo jak w scenie 3.1, ale w zależności od działań graczy pan Warren może wtargnąć do laboratorium).

Profesor Evan Black (1985)

Profesor Black to zdolny i trochę ekscentryczny wynalazca. Dzięki interwencji swojej przyszłej wersji zaoszczędził 40 lat życia i już dziś może cieszyć się swoją własną maszyną czasoprzestrzenną. To znaczy mógłby, gdyby lepiej dobierał sobie współpracowników – Alex Smith, jego ulubiony asystent okazał się zdrajcą i szpiegiem komunistów. Profesor za późno zorientował się, że został zdradzony – Alex wysłał profesora w miejsce lądowania programu Apollo 11, jednak dzień przed samym lądowaniem. Ku swemu zdziwieniu profesor znalazł na powierzchni księżycy połowę żółtego guzika ze swojej maszyny. Obecnie profesor błąka się bez celu po jałowym pustkowiu. W momencie przybycia dzieciaków, zostało mu tlenu na około 20 minut.

Porozumiewanie się w skafandrach kosmicznych

Dzieciaki w niewygodnych skafandrach nie mogą ze sobą rozmawiać, dopóki w jakiś kreatywny sposób nie uruchomią zestawu komunikacyjnego swojego skafandra. Jeśli któremuś się to uda, będzie on mógł mówić do pozostałych graczy, jednak wciąż nie będzie ich słyszeć, dopóki i oni nie uruchomią swojego zestawu. Zawsze można porozumiewać się przy pomocy migów (wciąż dosyć trudna rzecz do wykonania w skafandrze), gestów, potakiwania i głupich min. Pisanie po powierzchni księżycy również jest możliwe.

Faza 3 – Prawdziwe zagrożenie

3.1 Uwięzieni w maszynie rok 1985 godzina 8:31 (znowu, znowu)

Gracze budzą się sami (nie ma z nimi żadnego bohatera niezależnego) w słabo oświetlonym wnętrzu zamkniętej maszyny. Drzwi nie da się otworzyć od środka w żaden sposób. Na wagoniku nie brakuje żadnego przycisku.

Po chwili do graczy przez konsolę komunikacyjną odzywa się profesor Evan Black, który przed chwilą ocknął się na środku laboratorium i pamięta całe zajście na księżycu. Profesor poświęci chwilę na rozeznanie się w sytuacji dzieciaków i chętnie ich wysłucha.

Profesor zabierze się do pracy i zacznie przedstawiać dzieciakom ważne informacje:

- obecna linia czasowa zaczyna mieć problemy ze stabilnością.
- za uwięzieniem profesora na księżycu stoi asystent profesora Alex Smith, on sam znajduje się za pomarańczowym portalem, a profesor kategorycznie zabroni dzieciakom się tam udać.
- aby otworzyć drzwi maszyny dzieciaki muszą wcisnąć żółty guzik i wyciągnąć stamtąd swoją „koleżankę” Abigail i to właśnie tam poleca im się udać profesor.
- zielony portal prowadzi do przyszłości, ale profesor nie ma pewności dokąd.
- w laboratorium znajduje się tylko profesor, nie ma śladu po Luisie, ani nikim innym.
- profesor jest daltonistą i nie zna się na kombinacjach kolorów, on sam był zwolennikiem przycisków z cyferkami.

Dzieciaki mogą wcisnąć przycisk żółty (scena 3.2), żółty i niebieski (portal zielony, scena 3.3) albo żółty i czerwony (portal pomarańczowy, scena 3.4). Każda inna możliwość jest nieaktywna.

3.2 Środkowo Wschodnia Afryka – Lato, 2 mln lat temu

Wagonik wypada z żółtego portalu prosto na Afrykańską Sawannę. Dzieciaki są poubierane w lekkie skóry i futra, a z oddali przygląda im się ciekawski przedstawiciel gatunku homo habilis.

Jeżeli dzieciaki nie zainteresują się swoim daleki przodkiem, on na pewno zainteresuje się nimi i podejdzie do nich. Ciekawska małpa będzie chciała zaprowadzić dzieciaki do jaskini swojego stada. W jaskini znajduje się Abigail, więc gracze i tak powinni tam w końcu trafić.

Po dotarciu do jaskini, wszystkie małpy gromadzą się przed wejściem, a Abigail zostaje wyniesiona z jaskini na prymitywnej lektyce. Abigail od razu z niej zeskakuje i błaga dzieciaki o zabranie jej do domu.

Zabranie Abigail to żaden problem, chociaż małpy są bardzo smutne, gdy ich bogini opuszcza stado.

Jex-Zax 54

Wracając do wagonika, dzieciaki zauważają dziwnego odzianego na biało mężczyznę oglądającego ich wagonik.

Jex-Zax 54 przedstawia się dzieciakom i nie chce ich wpuścić do wagonika, dopóki mu nie pomogą.

Jex-Zax prosi dzieciaki o nauczenie małp kilku

przydatnych rzeczy (jedna rzecz na jednego gracza, oczywiście może być więcej). Dzieciaki mogą nauczyć małpy czegokolwiek – jak rozpaścić ogień, jak grać w baseball, jak puszczać kaczki itp. Wszystko się nada. Pozwól graczom popisać się kreatywnością i iście dziecięcą fantazją.

Po skończonym nauczaniu radosne małpy żegnają dzieciaki, a Jex-Zax 54 obiecuje pomoc im w potrzebie. Dzieciaki mogą w końcu zabrać Abigail do domu.

Powrót

Gracze mogą wrócić bezpiecznie tylko z Abigail i po wykonaniu prośby Jexa.

Jeżeli gracze zignorują prośbę Jexa, ten zdestabilizuje portal i w wyniku niebezpiecznej podróży każdy dzieciak otrzyma stan.

Jeżeli dzieciaki nie uporały się jeszcze z Alexem Smithem, przechodzą do sceny 3.5.

Jeżeli dzieciaki pokonały już Alexa Smitha, przechodzą do sceny 4.0.

Abigail Graham (Prehistoria)

Abigail została znaleziona trzy dni przed przybyciem graczy przez stado małp z gatunku homo habilis. Małpy zrobił z niej coś na kształt bożka i zapewniają jej wszelkie luksusy, jakie tylko mogą zaoferować prymitywne małpy. Abigail docenia troskę małp, ale jest przerażona całą sytuacją. Za wszelką cenę chce się stąd wydostać i już wrócić do domu.

Jex-Zax 54

Jex-Zax 54 jest jednym z najlepszych międzywymiarowych strażników czasu. W zależności od kąta z którego się go ogląda wygląda staro lub młodo. Lubi swoją pracę i nienawidzi papierkowej roboty, a od roku 3754 jest jej naprawdę sporo. Obecnie zajmuje się sprawą profesora Evana Blacka i stara się ograniczyć zniszczenia spowodowane jego lekkomyślnością. Chętnie skorzysta z pomocy dzieciaków, ponieważ oszczędzi mu to całą masę papierologii.

3.3 Boulder City – Dom profesora Blacka 19.07.2023r.

Wagonik wypada z zielonego portalu prosto do zapuszczonego ogródka równie zapuszczonego domu. Przekrzywiona skrzynka pocztowa jest podpisana „Evan Black”.

Oczywiście w tak odległej przyszłości normą są latające samochody, a system maskujący 7-BE wyposażył każdego dzieciaka w samosznurujące się buty i inne automatyczne cuda powszechnej w tych czasach technologii odzieżowej.

W środku domu przebywa stary i zadowolony profesor, który raczy się kanapkami zabranymi z roku 1983.

Jego dobry humor zostanie zepsuty albo przez dzieciaki, które zakłócą jego spokój, albo przez Jexa-Zaxa 54, który wkrótce przybędzie go aresztować.

W piwnicy domu, znajduje się maszyna czasoprzestrzenna identyczna jak w ta Pętli, jednak guziki na wózku nie są kolorowe, a mają na sobie cyferki. Jex-Zax 54 zabezpieczy maszynę zaraz po aresztowaniu profesora, przez co skorzystanie z niej jest niemożliwe.

Jex-Zax 54 pozna dzieciaki i przywita się z nimi, gdy tylko je zobaczy, nawet gdy te widzą go pierwszy raz w życiu. Nie może im powiedzieć zbyt wiele, ale życzy im powodzenia w przeszłości.

Powrót

Dzieciaki mogą wrócić w dowolnej chwili, no chyba, że będą chciały zabrać ze sobą starego profesora, w tym wypadku rozpocznie się walka z Jexem-Zaxem 54.

Profesor Evan Black (2023)

Evan Black z przyszłości to stary, zgorzkniały, wredny i bardzo samotny geniusz. Nienawidzi ludzi, dzieci i ostatnich 40 lat swojego życia które, jak sam twierdzi zmarnował na budowę durnej maszyny. Z tego powodu przed chwilą cofnął się o 40 lat i wręczył sam sobie plany gotowej maszyny. Jest poszukiwany przez międzywymiarowych strażników czasu za stworzenie nowej czasoprzestrzeni, przekazywanie informacji między liniami czasowymi dla osobistych korzyści i kradzież kanapek.

3.4 Boulder City – Dom profesora Blacka 19.07.1983r. (Finał)

Wagonik wypada z pomarańczowego portalu prosto do zadbanego ogródka przy równie zadbanym domku. Skrzynka pocztowa jest podpisana „Evan Black”.

W salonie domu profesora przesiaduje Alex Smith, który przy pomocy części z licznych wynalazków profesora konstruuje pilot mogący sprowadzić go do z powrotem do 1985 roku.

Profesor siedzi związany w zamkniętej piwnicy.

Walka z Aleksandrem i starymi wrogami

Walka z Aleksandrem jest nieunikniona, oczywiście można go zaskoczyć, ale i tak wygłosi swój złowrogi monolog:

„Spodziewałem się, że Jankesi wyślą kogoś aby mnie powstrzymać, ale muszę przyznać, że nie spodziewałem się dzieci.

Oczywiście to nie oznacza, że Was nie doceniam. Doskonale wiem czego udało Wam się dokonać i naprawdę Was podziwiam. Wielka szkoda, że znajdujemy się po dwóch różnych stronach konfliktu. Nie martwcie się, gdy tylko uda mi się przekazać plany maszyny moim rodakom to zapewniam Was, że i Wy obudzicie się w cudownym komunistycznym kraju, podobnym do tego z którego pochodzę.

Może Wam się wydawać, że macie znaczną przewagę liczebną, ale to złudna nadzieja. Związek Radziecki potrafi sobie znaleźć dobrych sojuszników, a Jankesi zawsze tworzą sobie potężnych wrogów...”

W tym momencie Aleksander klika parę guzików na swoim pilocie, a obok niego pojawiają się dwa portale – niebieski i czerwony.

Z niebieskiego wychodzi żądny zemsty Sssneaky Sssteve, a z czerwonego wściekły Bujnobordy.

Aleksander rozrywa swoją koszulę, a dzieciakom ukazują się jego wielkie jak tereny Związku Radzieckiego mięśnie.

„Do svidaniya! ”

Rozpoczyna się walka...

Aleksander Smirnov (Alex Smith)

Aksander Smirnov to chodząca ku chwale Związku Radzieckiego góra mięśni, ale jego zdolności intelektualne są równie niebezpieczne co jego siła fizyczna. Został wysłany do USA pod przykrywką Alexa Smitha aby infiltrować Pętlę i przekazywać ZSRR wszelkie zdobyte informacje. Szczęście uśmiechnęło się do Aleksandra, gdy profesor Evan Black wybrał go na asystenta. Smirnov od razu zobaczył potencjał w maszynie profesora i postanowił działać. Nakłonił profesora na nieoficjalną nocną próbę maszyny, którą wykorzystał aby uwięzić profesora na powierzchni księżycy, a sam udał się do roku 1983, by zdobyć oryginalne plany maszyny. Aleksander pojawił się natychmiast po zniknięciu gościa z przyszłości, przechwycił plany, a obecnego profesora związał i trzyma zamkniętego w piwnicy. Jednak brak pomocniczej kontroli z laboratorium sprawił, że Smirnov nie mógł od razu wrócić do teraźniejszości. Aleksander przy pomocy swoich zdolności i planów maszyny konstruuje pilota, który wyśle go z powrotem. Gdy dzieciaki przybywają przed dom, pilot jest już prawie gotowy...

Mechanika finałowej walki

Gracze mierzą się z trzema przeciwnikami, każdy gracz i przeciwnik ma jedną akcję na rundę.

Dzieciaki zawsze zaczynają rundę od swoich ataków.

Przeciwnika można atakować na wszystkie możliwe sposoby – wszystko ograniczone jest tylko i wyłącznie kreatywnością graczy (no i oczywiście twoją oceną, zawsze zdecyduj jaka umiejętność będzie testowana po deklaracji gracza)

Aby pokonać przeciwnika, gracze muszą zdobyć w ramach wszystkich ataków podaną sumę sukcesów (pierwsza liczba dla 3 graczy, druga dla 4):

Jex-Zax 54 (Finał)

Zgodnie z obietnicą sprzed 2 milionów lat Jex chętni pomoże dzieciakom. W tym celu Jex pojawi się w drugiej rundzie walki i będzie przyzywać przez portal zaprzyjaźnione małpy. Małpy będą z 50%-szansą zużywać ruch jednego z przeciwników

Alexander Smirnov 8-10 sukcesów Bujnobrody 4-6 sukcesów Sssneaky Steve 4-6 sukcesów

Brak sukcesu w atakowaniu Alexandra i obronie przed atakami przeciwników skutkuje przyznaniem stanu.

Każdego ataku przeciwnika można uniknąć testem (ty decydujesz jakim, możesz dać graczom kilka możliwości. W przypadku gdy przeciwnik atakuje kilku graczy naraz, dzieciaki mogą sobie przekazywać sukcesy).

Sam decyduj w jaki sposób przeciwnicy atakują dzieciaki. Pamiętaj, że w systemie „Tales from the Loop” dzieciaki nie mogą zginąć.

Podsuwam kilka propozycji ataków dla przeciwników:

Aleksander Smirnov

„**Nasze przedmioty**” – Aleksander blokuje na dwie następne rundy możliwość używania osobistych przedmiotów przez trafione dzieciaki. Rzut obronny pojmowanie -2. Atak nie przyznaje graczom stanu.

Propaganda – w ZSRR wszystkie dzieci są szczęśliwe! Atak trafia wszystkie dzieciaki. Rzut obronny na empatię lub pojmowanie

Krzepa niedźwiedzia – Aleksander chwytą dwójkę dzieciaków swoimi potężnymi łapami! Rzut obronny na skradanie się, siłę albo ruch

Rzut sierpem – Aleksander znikąd wyciąga sierp i rzuca nim w stronę jednego z dzieciaków! Rzut obronny na ruch.

Bujnobrody

Atak kordelasem – Bujnobrody atakuje swoim piracki kordelasem. Rzut obronny na skradanie się, siłę albo ruch.

Arrrrr – Bujnobrody wydaje z siebie złowrogi piracki okrzyk! Rzut obronny na pojmowanie albo empatię.

Morskie opowieści! – Bujnobrody zaczyna śpiewać bardzo wciągającą piracką szantę! Trafia 2 dzieciaki. Rzut obronny na pojmowanie albo empatię. Strata kolejki przy porażce.

Atak nie przyznaje graczom stanu.

Sssneaky Sssteve

Lasso – Sssteve stara się złapać jednego z dzieciaków na Lasso! Rzut obronny na ruch. Strata rundy przy porażce.

Kowbojskie splunięcie – Sssteve obleśnie spluwa w stronę jednego z dzieciaków! Rzut obronny na ruch.

Rzut wężem – Sssteve wyciąga z buta Ssstanleya i rzuca nim w dzieciaka! Rzut obronny na ruch albo urok.

Po walce (wygranej)

Jex-Zax 54 natychmiast odesła Sssteva i Bujnobrodego do swoich czasów, podziękuje dzieciakom za pokonanie Aleksandra, którego aresztuje za narażenie swojej czasoprzestrzeni na całkowitą zagładę z pobudek ideologicznych i nielegalną próbę stworzenia kolejnej. Jex uwolni profesora z piwnicy i odda mu plany maszyny czasoprzestrzennej (jednostka Jaxa nie zorientowała się w porę i pozwoliła na stworzenie nowej czasoprzestrzeni – tej w której żyją dzieciaki). Wszystko potoczy się swoim torem, a profesor z 2023 roku poniesie konsekwencje swoich działań.

Jex żegna się z dziećmi (nawet jeżeli nigdy wcześniej go nie widziały) i wraca portalem do swojego biura aby przez kilka lat wypełniać dokumentację.

Profesor po wyjściu z piwnicy, chociaż nie widział walki, dziękuje dzieciakom serdecznie i obieca im pomagać, jeśli tylko będzie miał do tego okazję.

Poza tym dzieciaki nie mają tu już nic do roboty i mogą wracać z powrotem, gdzie albo przejdą do końca przygody (scena 4.0), albo będą jeszcze musieli rozegrać scenę 3.2 – uratowanie Abigail i pomoc dla Jaxa (jeśli chcesz możesz im to już odpuścić) w celu otworzenia drzwi maszyny.

Po walce (przegranej)

No cóż... Zdarza się najlepszym.

Aleksander kończy pracę nad pilotem i wraca do swoich czasów – przechodzi przez portal w akompaniamencie swego złowrogiego, szyderczego rehotu.

Dzieciaki płaczą w kątach domu profesora, aż w końcu wszystko dookoła nich rozplywa się, a bohaterowie wpadają w bezkresną pustkę.

Gracze budzą się w piątek 31 maja 1985 roku w Aleksandrogradzie (dawnym Boulder City) w pięknych Socjalistycznych Stanach Ameryki Północnej, a scenariusz się kończy.

Być może uda im się pokonać nowe zagrożenie, ale to już historia na inne przygody.

3.5 Otworzenie drzwi maszyny

Ta scena występuje gdy gracze ukończyli scenę 3.2 (prehistoria), ale nie uporali się jeszcze z Aleksandrem w scenie 3.4 (dom profesora rok 1983).

Gracze budzą się sami (nie ma z nimi żadnego bohatera niezależnego) w dobrze oświetlonym wnętrzu otwartej maszyny. Drzwi są szeroko otwarte.

W laboratorium znajduje się profesor, który cieszy się z odzyskania wolności przez dzieciaki, jednak aktualna linia czasowa ma się coraz gorzej – tak właściwie to już jej nie ma. Jedynie kawałek korytarza, laboratorium i maszyna jeszcze istnieją, całą resztę pochłonęła czarna pustka.

Dzieciaki mogą wyjść z laboratorium i zobaczyć na własne oczy bezkresną nicość otaczającą ich ze wszystkich stron. Nawet gdy nie wyjdą z laboratorium, przekonają się, że profesor mówi prawdę, gdyż i on zacznie po chwili znikać! Zacznie się od stóp, potem nogi, ręce, tors, aż w końcu zniknie i jego gadająca głowa.

Profesor nie ma wyboru i poprosi dzieciaki o uporanie się z Alexem za pomarańczowym portalem.

Dopóki profesor jest w stanie mówić, odpowie na wszelkie pytania graczy, na które zna odpowiedź, po czym zniknie.

W tym miejscu gracze mogą chwilę odpocząć, a dzięki swojej determinacji mogą pozbyć się jednego z negatywnych stanów swoich postaci.

Gracze w dowolnej chwili mogą przywołać portal, którego jeszcze nie używali.

4.0 KONIEC

W końcu po uporaniu się ze złowrogim Aleksandrem Smirnovem i uwolnieniu wszystkich swoich znajomych z przeszłości, dzieciaki mogą wrócić do swojego zwykłego życia, gdzie absolutnie nikt nie uwierzy w ich opowieści... No, prawie nikt.

Gracze budzą się w dobrze oświetlonym wnętrzu otwartej maszyny. Drzwi są szeroko otwarte, a w wagoniku przepychają się Ethan i Abigail. Do maszyny wkracza pan Warren, który krzyżąc na dzieciaki stara się wyciągnąć Ethana i Abigail z wagonika, niestety tylko pogarsza to sprawę i w maszynie zaczyna się otwierać niestabilny portal.

Jednak po chwili wszystko cichnie. Do maszyny wchodzi zaniepokojony profesor Evan Black i gdy tylko zobaczy postacie graczy, zatrzyma się na chwilę, wysłucha pana Warrena i zaczyna bronić dzieciaki, zwalając winę za całą sytuację na pana Warrena, a nawet zaczyna grozić mu wezwaniem ochrony, policji i wojska. Błdy pan Warren wychodzi razem z dziećmi z laboratorium, a profesor uśmiecha się i macha do bohaterów graczy.

Gracze wracają do zwiedzania, które jest już potwornie nudne, ale na koniec przynajmniej dostają obiecane pamiątkowe długopisy.

Najważniejsze, że przed dziećmi obiecujący weekend, a kto wie... Może jeszcze kiedyś profesor albo Jex-Zax poproszą ich o pomoc...

Bonusy

Kilka awaryjnych imion

Teraźniejszość: Elliot Mills, Zac Cooper, Flynn Travis, Ella Ross, Piper Ward

Dziki Zachód: Jess Gamble, Gordon Bennet, Emmet Baker, Anna Willis, Bessie Mack

Karaiby: Peaboddy Bonney, Wilson Landon, Stuart Marlowe, , Annis Stanford, Lynn Steele

Prehistoria: Mruk, Burk, Wryk, Bruk, Gurk, Zula, Mula, Gula, Kula

Linki z proponowaną muzyką na sesję

Teraźniejszość: <https://www.youtube.com/watch?v=saoMzJE0Kb8>

Dziki zachód: <https://www.youtube.com/watch?v=dDJQ-jqHFm0&t>

Karaiby: <https://www.youtube.com/watch?v=f7Cpkup4g3I>

Księżyc: <https://www.youtube.com/watch?v=icgGyR3iusU>

Playlista do walki z Aleksandrem: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL-9pGr67w7eC18fM5WRax2eoi8KOJVckh>