

“ POCIĄG DO WIECZNOŚCI ”

Autor: Piotr “Kostek” Kostrzewski

Sesja dla jednego gracza.

System: Call of Cthulhu 7 edycja.

Miejsce: Pociąg o podwyższonym standardzie relacji Madryt-Rzym.

Czas: 5 czerwca 1920 roku, ale czy na pewno?

CLUE SCENARIUSZA

Badacz znajduje się w swoistej pułapce czasowej. Jest przekonany, że przeżywa dzień 5 czerwca po raz pierwszy w życiu. Nie jest to jednak prawdą. W rzeczywistości od 19 lat wsiada codziennie do tego samego pociągu, tracąc pamięć na koniec dnia lub w wyniku ewentualnej śmierci.

Sprawcą całego zamieszania jest profesor Charles Clock, który jest w istocie przedstawicielem pradawnej rasy Yith. Istot, które potrafią przenosić się w czasie, przestrzeni, oraz kontrolować ciała innych ras, między innymi ludźmi.

Clock stworzył swego rodzaju pętlę czasową, która ma na celu eksperymentowanie na szeregu ludzkich zachowań, na ludzkim umyśle. Postać gracza od 19. lat jest poddawana tego typu badaniom. Sam profesor dąży do zgłębienia modelu działania ludzi, co w konsekwencji ma umożliwić mu wpłynięcie na osoby decyzyjne w kluczowych państwach świata i w efekcie wywołać drugą wojnę światową.

Sama przestrzeń pociągu, jak i osoby w niej się znajdujące również są więźniami profesora, natomiast są one w pełni świadome tego, jak długo się w owej pułapce znajdują. To gracz musi zdecydować, kto jest jego sojusznikiem, a kto wrogiem. Poprzez rozmowy ze współpasażerami oraz obsługą w głowie gracza buduje się zarys frontów, które stworzyły się przez cały czas dotychczasowej podróży. Animozji, uprzedzeń, sympatii, czy obojętności.

ZANIM ZACZNIESZ

Należy ustalić z graczem, jaka osoba z jego życia jest dla niego ważna. Najlepiej, jeśli jest to małżonka, mąż, jedno z rodziców, przyjaciel. Jeśli nie żyje, to ustalcie, co się z nim stało i kiedy. Im więcej informacji od gracza, tym pełniejsze odczucia na sesji.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Kostas Papastadopulos

Greki w wieku 57 lat. Niski, korpulentny, z nieodłącznym cygarem w ustach. Droga, elegancka marynarka, siwizna na skroni. Wyraźne greckie rysy, opalenizna. Męczyzna sprawia wrażenie stanowczego i porywczego. Traktuje ludzi z góry. Wydaje polecenia, zamiast o cokolwiek prosić.

Tak naprawdę jest to ludzkie wcielenie Clocka, przedstawiciela rasy Yith. Doskonale zdaje sobie sprawę z tego, w co uwikłani są pasażerowie. Wie jak ich kontrolować. Posiada w kieszeni zegarek, który działa z doskonałą precyzją, jednak ma tę osobliwość, że chodzi do tyłu.

Eufrozyna Papastadopulos

Żona Kostasa. Młoda Greczynka - 22 lata. Piękne, długie blond włosy. Błękitna, lekka, zwiewna sukienka, perłowa biżuteria na szyi. Wchodzi z mężem do pociągu, jednak w dalszej części podróży wyraźnie alienuje się od niego. Gracz może odnieść wrażenie, że kobieta jest raczej służącą, aniżeli żoną porywczego Greka.

Tak naprawdę kobieta ta nie istnieje. Jest jedynie imaginacją Clocka na potrzeby uwiarygodnienia jego statusu społecznego. Postać jest niematerialna i każda próba kontaktu z nią, oznacza dla badacza konieczność testowania swojej poczytalności.

Boban Salihamidzić

Serb. 35-letni weteran wielkiej wojny. Silny, wysoki, barczysty, wysportowany, jednak o bardzo wątlej jak na wojskowego psychice. Męczyzna nadal nie potrafi ugasić pożaru duszy, który pozostawiła wojenna pożoga. Utrata rodziny, przyjaciół. Degradacja wojskowa po

błędnych decyzjach. Strata oddziału. Wszystko to w nim siedzi i da się to odczuć.

Dodatkowo Boban doskonale zdaje sobie sprawę z tego, w jakiej pułapce się znalazł. Zaraz po wojnie dokonał fatalnej w skutkach decyzji i zgodził się na bycie kimś w rodzaju ochroniarza profesora Clocka.

Andrea Esposito

Treserka dzikich zwierząt spod Madrytu. Ma 33 lata, kruczoczarne włosy, jest bardzo szczupła, wręcz żylasta. Porozumiewa się głównie krótkimi, zwięzłymi zdaniami. Uwielbia rozmawiać o drapieżnikach, głównie o kotowatych.

Już w czasie pierwszej rozmowy wspomni, że przewozi ze sobą w ramach tego pociągu olbrzymiego azjatyckiego tygrysa. Rozmowa na jego temat będzie dla badacza bardzo dziwna, bowiem Andrea wspomni, że nie zabrała ze sobą dostatecznie dużo pokarmu i jej "Mefisto" będzie musiał się tym razem zadowolić ludzkim mięsem. Nie może przecież podróżować głodny. To bardzo go denerwuje.

Didier Koulibali

Tajemnicza i kontrowersyjna postać. 30-letni Francuz. Czarnoskóry mężczyzna ubrany w pstrokate, jaskrawe szaty w barwach zieleni, żółci i czerwieni. Jest niewysoki. Nosi na głowie absurdalnie wielki turban, który jest w istocie schronieniem dla jadowitego węża. Nie jest on widoczny na pierwszy rzut oka, natomiast badacz może z czasem zauważyć poruszenie w ramach dziwnego nakrycia głowy Didiera.

Mężczyzna nie rozstaje się z bębenkiem. Wybija nim miarowo rytm dłońmi. Prędkość uderzania o bęben zwiększa się z każdą nową informacją, jaką uzyskuje badacz. Dodatkowo Didier zaczyna dorzucać słowa tajemniczej mantry, które są słyszalne jako "O-LA-LA-LA, O-LA-LA". One również są coraz głośniejsze wraz z narastaniem wiedzy badacza na temat tego, co się tak naprawdę dzieje. Dodatkowo z czasem badacz orientuje się, że odgłosy bębna, oraz mantra dobiegają tak naprawdę z jego głowy.

Kolibali jest współpracownikiem Clocka i jest mu zdecydowanie na rękę stan, w jakim się znajduje. Czerpie wręcz przyjemność z możliwości wiecznego obcowania z ukochanym instrumentem. Same słowa mantry pomagają natomiast Clockowi w podtrzymywaniu stworzonej przed laty pętli czasowej.

Konduktor Jose Esquidero

Wysoki, przystojny brunet w wieku 40 lat. Elegancki, zadbane, nieco znużony powtarzalnością zawodowych obowiązków. Na pierwszy rzut oka pracownik kolei wykonujący rzetelnie swoją pracę. Jak się jednak okazuje osoba, która będzie zdecydowanie hamulcowym skutecznej realizacji scenariusza. Posiada klucze do wszystkich przedziałów w tym do wagonu pocztowego, w którym znajduje się bestia Andrei Esposito.

Barmanka Margarita Flores oraz Kucharz Alejandro Joaquin

Oboje w wieku 19 lat starszym od postaci gracza. W zależności od płci badacza / badaczki jedna z tych dwojga osób okaże się jego przyszłą wersją, przekonaną o tym, że jest rok 1939. Posiada jego wszelkie wspomnienia. Jest w stanie przywołać nawet najdrobniejszy szczegół, który tylko on może pamiętać.

Szybka obserwacja napotkanej barmanki / kucharza daje prosty komunikat w kierunku badacza. Informację o tym, że właśnie tak mógłby wyglądać za jakieś 20 lat. Postać niezależna będzie z całą stanowczością przekonywała, że zrobiła błąd, pozostawiając podpis na umowie z Clockiem.

OPIS SKŁADU POCIĄGU

LOKOMOTYWA

Czoło pociągu. Niezwykle osobliwe, ponieważ pozbawione normalnej maszynerii sterowniczej. Panel sterowniczy stanowią jedynie dwie przekładnie. W dalszej części scenariusza gracz zorientuje się, że tak naprawdę lokomotywy nikt nie prowadzi.

WAGON Z WĘGLEM

W początkowej scenie na dworcu typowy skład z węglem. Nic charakterystycznego. Ważne miejsce przy okazji ewentualnego wyjścia badacza na zewnątrz pociągu (po zebraniu wystarczającej liczby informacji). Otóż badacz będzie pod wpływem wizji, która da mu do zrozumienia, że nie znajduje się wcale w pociągu, lecz wewnątrz ludzkiego organizmu. Być może nawet jego własnego ciała. Idąc na czoło pociągu, nie zobaczy wagonu z węglem, a pulsujący ludzki mózg.

WAGON RESTAURACYJNY

Kluczowe miejsce konwersacji między bohaterami. Pomieszczenie obejmujące bar, wraz z zapleczem na kuchnię i pomieszczenie gospodarcze, kilka eleganckich stolików, oraz wydzieloną salkę umożliwiającą relaks przy lekturze prasy, czy książek.

WAGON PASAŻERSKI

Długi korytarz. Z jednej strony rząd okien, z drugiej wejścia do poszczególnych przedziałów. Pełne drzwi, bez wizjerów, ani okienek, otwierane kluczem, a następnie przesuwane na bok. Na końcu korytarza na przestrzał siedzisko dla konduktora.

PRZEDZIAŁY WAGONU PASAŻERSKIEGO (WRAZ Z NUMERACJĄ)

NUMER 1 - PRZEDZIAŁ GRACZA

Znajduje się najbliżej wagonu restauracyjnego. Pomieszczenie zawiera eleganckie łóżko oraz po przeciwnej stronie wygodną sofę. Badacz ma do dyspozycji barek, szafę na ubrania, lustro, szafkę przy łóżku wraz z lampą. W przedziale znajduje się również kalendarz zdzierak, który początkowo wskazuje datę 5 czerwca 1920 roku. Będzie to jednak uległo zmianie wraz ze wzrostem ilości informacji zgromadzonych przez badacza.

NUMER 2 - DIDIER KOULIBALI

Przedział za ścianą badacza. To o tyle istotne, że będzie on w początkowej fazie gry przekonany, że sąsiedztwo czarnoskórego muzyka sprawia, że tak dobrze słyszy muzykę. Koulibali ma w przedziale

pełno kolorowych szat, mnóstwo bębenków różnych rozmiarów, oraz fetyszy. Zawsze gra na podłodze, trzymając bębenek między udami. W jego turbanie znajduje się jadowity wąż, natomiast w pakunku przewozi tuzin pajków.

NUMER 3 - KOSTAS PAPASTADOPULOS

Przedział, który początkowo niczym specjalnym się nie wyróżnia. Podobny układ, jak pozostałych pokojów z tą różnicą, że są w nim dwa łóżka. W dalszej części gry badacz odwiedzając Kostasa, wejdzie nie do jego przedziału kolejowego, a wypełnionego maszyną i zegarami laboratorium. Zarówno ściany jak i okno stanowiąc będzie maszyna, w ramach której przelewa się niewiadomego pochodzenia jasnozielona substancja, która będzie ów mechanizm napędzać.

NUMER 4 - ANDREA ESPOSITO

Zwyczajny przedział. Wiele eleganckich ubrań w bardzo małych rozmiarach porzucanych na łóżku. To, co kluczowe, to nie sam wygląd przedziału, a fakt, co się w nim wydarzy. Andrea będzie bowiem pałała gorącą namiętnością do naszego badacza. W przypadku badaczki funkcję Andrei wypełni doskonale konduktor Jose.

NUMER 5 - BOBAN SALICHAMIDZIĆ

Mężczyzna posiada w przedziale mnóstwo ubrań żołnierskich, otwartą butelkę z alkoholem oraz przede wszystkim olbrzymi futerał. Przedmiot znajdujący się w środku Boban będzie nazywał Bertą, a będzie to w istocie olbrzymia strzelba na słońce.

WAGON POCZTOWY

Drzwi do wagonu są zamknięte, a klucz posiada jedynie konduktor, który siedzi tuż przy drzwiach. Poza większymi pakunkami oraz korespondencją pocztową w przedziale najistotniejszym elementem jest klatka, w której znajduje się olbrzymi tygrys. Zwierzę wygląda na wygłodniałe. Klatka jest odrapana, a kraty lekko powyginane.

FABUŁA - SŁOWO WYJAŚNIENIA

Przedstawię fabułę tak, jakbym zwracał się bezpośrednio do gracza. Ma to na celu uniknięcie ciągłych powtórzeń w trzeciej osobie liczby

pojedynczej, typu "badacz", "postać gracza". Ponadto podana kolejność zdarzeń, poznawania pasażerów, czy odwiedzanie przedziałów, jest jedynie sugestią dla mistrza gry.

DWORZEC W MADRYCIE-PROLOG

Jest kilka minut przed godziną 8:00. Znajdujesz się na dworcu głównym w Madrycie. Przeciskasz się przez tłumy ludzi różnej narodowości. Wszędzie pełno podróżnych, pakunków, bagaży. Widzisz swój cel. Peron numer 2. Pociąg relacji Madryt-Rzym. Twój osobny przedział ma numer 1. Postoje w Pampelunie oraz Maryslii.

Jeden z chłopców, pomocników kolejowych potyka się zaraz przed Tobą i przewracając się, otwiera klatkę, z której wyfruwa siedem kolorowych papug. Ptaki "rozlewają" się po przestrzeni dworca i robią spore zamieszanie.

PERON NUMER DWA

Widzisz skład, którym będziesz podróżował. Przy wejściu do przedziału pasażerskiego stoi konduktor. Sprawdza bilety i paszporty podróżnych oraz wręcza im kluczyki do przedziałów.

Widzisz przed sobą kolejkę składającą się z czterech osób. Dwoje z nich, to para, którą stanowi niski, pulchny mężczyzna, oraz piękna wysoka kobieta. Oboje o urodzie z pewnością z rejonu basenu Morza Śródziemnego. Po sprawdzeniu personaliów wchodzą do pociągu.

Następny w kolejce jest czarnoskóry mężczyzna w turbanie. Ma na ramionach zawieszane mnóstwo bębenków. Widzisz, że chłopcy z obsługi kolejowej wnoszą resztę pakunków mężczyzny, czyli kolejne bębniaki, kolorowe szaty. Mężczyzna podaje swoje nazwisko "Dider Koulibali" i również wchodzi do środka.

Kolejną osobą jest mężczyzna ubrany w strój wojskowy, dużo barw brązu wymieszanego z zielenią. Jest wysoki, barczysty. Rysy iście bałkańskie, podobnie akcent. To, co zwraca twoją uwagę, to fakt, że trzyma niemal 1,5-metrowy futerał. Jeden z chłopców chce mu pomóc, aby wnieść go do środka, natomiast mężczyzna upiera się, że nie ma na to zgody.

Następuje Twoja kolej. Konduktor ponownie sprawdza dokumenty i wręcza kluczyk do przedziału numer 1. Życzy miłej podróży i informuje, że śniadanie będzie wydawane o godzinie 8:15, lunch o 12:00, obiad o 16:00, a kolacja o 19:00. Wchodząc do pociągu, słyszysz za sobą kobiecy głos w języku hiszpańskim.

Udajesz się do przedziału, gdzie na pojedynczej stronie kalendarza, widzisz datę 5 czerwca 1920 roku. Chwilę później da się słyszeć gwizdek konduktora i pociąg powoli wylewa się z przestrzeni dworca. Nabiera rozpędu i już za chwilę za oknem widzisz ozłoczone porannym słońcem dachy madryckich budynków. Jest godzina 8:10. Jesteś głodny. Udajesz się niezwłocznie na śniadanie do sąsiedniego wagonu.

ZAWIĄZANIE AKCJI

Przy barze stoi kobieta mniej więcej 20 lat od ciebie starsza. Za jej plecami znajduje się kuchnia. Drzwi są otwarte. Widzisz kucharza, który jest w bardzo podobnym wieku do barmanki.

[Komentarz] W przypadku grania postacią płci żeńskiej barmanka wyda jej się dziwnie znajoma, wręcz jakby ktoś z rodziny. Analogicznie dla badacza, mężczyzny ta postać kucharza sprawi wrażenie kogoś znajomego. Może nawet lekko przypominać mu ojca.

Przy stoliku siedzi barczysty mężczyzna, właściciel ogromnego futerału. Chwiejącą się dłonią przysuwa sobie do ust szklankę wypełnioną substancją o rudej barwie. W momencie, kiedy wchodzisz do przedziału, mężczyzna raptownie odstawia szklankę i pokazuje Ci ruchem brody, aby udać się do jego stolika. Przedstawia Ci się, jako Boban.

Siadasz. Słyszysz od niego pytanie: "czy pan dziś będzie po naszej stronie?". Oczywiście jest zapytanie, o jakie strony chodzi. Boban dorzuca wtedy: "niech pan nie ufa konduktorowi, niech pan nie wierzy pannie Esposito". Widzisz, że mężczyzna w trakcie rozmowy bez przerwy się rozgląda. Jest bardzo zdenerwowany.

Do przedziału wchodzi niski Grek. Uderza pięścią w bar i domaga się "tym razem dobrego posiłku". W samym momencie widzisz jak Boban nerwowo spogląda na krępego jegomościa i szepcze tylko do ucha

“chyba musi pan porozmawiać z profesorem, będę u siebie”. Odchodzi zabierając ze sobą szklankę.

Niski mężczyzna tymczasem usadowił się wygodnie przy stoliku i wyraźnie cię obserwuje. Rozmowa z nim wydaje się nieunikniona. Pochodzisz do jego stolika. Po chwili początkowej kurtuazji mężczyzna pyta: “jak się panu podoba mój eksperyment?”. Wspomina o pewnej umowie, którą podpisałeś. O tym, że możesz tego nie pamiętać, ale wszystko z czasem się przypomni. Zostawia cię z tą informacją sugerując, że bardzo mało wiesz.

Miałeś wrażenie, że już w trakcie rozmowy z Bobanem ktoś zaczął grać na bębnach, gdzieś z kierunku przedziału pasażerskiego. Podczas rozmowy z Grekiem ten dźwięk się jeszcze bardziej nasilił. Każde pytanie o temat bębenków w kierunku obsługi pociągu kończyło się stwierdzeniem, że “przecież nikt nie gra, coś się panu wydaje”.

Do baru podchodzi szczupła kobieta, która od wejścia mierzy cię wzrokiem. Podchodzi do ciebie i bezceremonialnie rzuca ci do ucha: “jak się dziś masz tygrysie?”. Sugeruje, żeby odwiedzić ją w przedziale i dorzuca, że “będzie czekać”.

[Komentarz] W wersji dla badaczek podobną scenę odegra konduktor, jednak zapyta, czy możecie spotkać się w twoim przedziale.

CO TU SIĘ WYPRAWIA?

Już od pierwszych chwil masz wrażenie, że ten pociąg jest istnym domem wariatów. Następuje moment decyzji od kogo można uzyskać więcej informacji i komu właściwie ufać. Może nikomu?

Idziesz do przedziału numer 2. Widzisz mężczyznę ubranego w kolorowe szaty, siedzącego na podłodze i grającego na ogromnym bębnie. Jegomość nic sobie nie robi z twojego przybycia, kontynuuje zapętloną melodię. W tym momencie zaczyna również coś śpiewać. Wygląda to na istną mantrę. Cóż ten facet wyśpiewuje? Słyszysz tylko cicho pod nosem nucone: “ULA LA LA, U LA LA”. Mantra powtarza się. Gdy w końcu udaje się mężczyźnie przeszkodzić i o cokolwiek zapytać spada potok nowych informacji.

Didier mówi ci, że przecież to dla ciebie gra, że dzięki tej melodii możemy płynąć przez wieczność, że to się nigdy nie skończy. Wygląda

na zadowolonego z tej sytuacji. Zapytany kim jest, odpowiada, że jest stabilizatorem, że jest harmonią i balansem. Na koniec rozmowy dodaje tylko jeszcze: **“każdy ma takie Niebo, na jakie sobie zasłużył”**.

Wizyta w przedziale Bobana to kolejne informacje. Mężczyzna jest niezmiennie zaniepokojony, wręcz trzęsie nim ze stresu. Mówi jakieś bzdury, o tym, że jest po twojej stronie, że wierzy, że jesteś dobry i żeby powiedzieć mu co ma robić. **“Moja Berta i ja panu pomożemy”**.

Odwiedziny u Andrei Esposito i rozmowa z nią, to przede wszystkim próby uwiedzenia cię. Wspomnienia o upojnych nocach w pociągu przez te wszystkie lata. Mówi też o Mefisto. Kim on jest? **“Otóż kochany, to jest mój kotek, mój mały pluszaczek, tylko pewnie jest już bardzo głodny, a ja nie mam mięska dla niego, trzeba go będzie znowu nakarmić ludzkim mięsem gorszego sortu, tylko pytanie, czy najpierw Boban, czy Jose”**. Kobieta jest wyraźnie podniecona wizją rozszarpywanych ludzkich zwłok. W końcu Mefisto nie może siedzieć głodny. Andrea dodaje również, że tygrys sam niedługo opuści klatkę i lepiej, żeby była wtedy przy nim. Sugeruje wizytę w przedziale pocztowym.

Udajesz się do przedziału Kostasa. Mężczyzna szybko wyprasza swoją żonę. Kobieta wychodząc próbuje przejść obok ciebie tak, żeby przypadkiem cię nie dotknąć. Papastadopulos komentuje sytuację zdaniem, że jego żona wie, jak mąż jest o nią zazdrosny. Kontynuujecie rozmowę na temat umowy. Uzyskujesz informację, że jedna z kopii znajduje się w twoim przedziale. Z każdym słowem coraz głośniejsze bębnienie. Z każdą informacją coraz donośniejsza mantra.

Greki pokazuje ci też osobliwy widok za oknem. Otóż na jedno jego pstryknięcie palcami ozłoczone słońcem hiszpańskie pejzaże zmieniają się w pulsującą niby ludzki organizm tkankę, pełną żył, tętnic i neuronów. W swoistej ludzkiej magmie zda się płynąć bezwładnie, ktoś bardzo ci bliski. Wyciąga do ciebie rękę.

Mężczyzna znów pstryka palcami i zaczyna przypominać kolejne szczegóły umowy. Kiedy została zawarta i na jakich warunkach. Otóż ten facet zaoferował ci, że za uratowanie życia twojej bliskiej osoby oddajesz na wieczny eksperyment własną duszę. Widzisz swój podpis. Jest autentyczny. Drugi z podpisów należy do profesora Charlesa Clocka. Przypominasz sobie tę postać i już wiesz, że nie ma on nic wspólnego z wizerunkiem, który kreuje w pociągu. Przypominasz sobie, że zarówno Boban, jak i Koulibali byli z Clockiem w momencie podpisania umowy.

W tym momencie przedział zmienia się powoli w istne laboratorium. Na wszystkich ścianach dookoła pracują maszyny, przekładnie, a przede wszystkim od podłogi do sufitu jest pełno zegarów. W ramach mechanizmu przelewa się jasnozielona ciecz o glutowatej konsystencji. Widzisz, jak napędza ona całą maszynę. Słyszysz głos Clocka. Patrzy na ciebie i uśmiecha się szyderczo pod wąsem. "Bardzo mi pan pomaga, dziękuję, że się pan na to wszystko zgodził. Dzięki panu już wkrótce uzyskam pełnię wiedzy, jak zniszczyć waszą małą, mizerną, śmieszoną rasę". Śmieje się rubasznie i znowu pstryka palcami. "No, niech pan idzie dalej, to nie koniec wrażeń".

Każda konfrontacja z konduktorem, to przede wszystkim wtrącanie między gładkie zdania pewnych fraz. Przykładowo: "nigdy już stąd nie wyjdiesz", "zdechniesz tu", "ciebie już nie ma". Mężczyzna nie chce cię wpuścić do wagonu pocztowego, ignoruje informacje o hałaśliwym współpasażerze, a na koniec pyta cię: "jak długo według ciebie jesteś w tym pociągu?".

Ponowna wizyta u barmanki / kucharza to samotna rozmowa na zapleczu z jedną z tych osób.

[Komentarz] *Rozważmy wariant męski.*

Orientujesz się, że rozmawiasz ze sobą, tylko o jakieś 15-20 lat starszym. Mężczyzna wykonuje identyczne gesty, jak ty. Mówi jak ty. Udowadnia ci to podając szczegóły wspomnień, o których tylko ty możesz wiedzieć. Starsza wersja ciebie płacze i ma ci za złe, że się na to zgodziłeś. Dodaje również, że **właśnie widzisz siebie w dniu swojej śmierci.**

Kolejne kroki kierują cię do twojego przedziału. Kalendarz na ścianie wskazuje ci owszem datę 5 czerwca, ale 1939 roku...

CZAS DZIAŁAĆ

Czujesz, że czas nie pracuje na twoją korzyść, że trzeba wykonać jakiś ruch. Co zrobić? Wybór jednej ze stron wydaje się dobrym wyjściem. Ewidentnie wyczuwasz w Bobanie dobrą naturę, podobne zdanie masz o barmance i kucharzu, zupełnie neutralny zdaje się bębniarz, natomiast na wskroś złe wydają się osoby Andrei, Kostasa

oraz Jose. O żonie Greka nie masz zdania, ponieważ nie odezwała się choćby jednym słowem.

Widać, że części z pasażerów możliwość wiecznej egzystencji w ramach pociągu zdaje się być na rękę. Andrea ma ze sobą tygrysa, którego uwielbia, oraz obiekt jej uczuć, czyli ciebie. Didier również sprawia wrażenie, że mógłby grać wiecznie. Kocha swoje bębny, kocha muzykę. Jest środkiem, balansem.

Z drugiej strony postaci barmanki, kucharza, czy Bobana są przeciwne temu co się dzieje. Chciałyby to zakończyć, ale ciągle tylko słyszysz od nich, że wszystko zależy od ciebie.

Jeśli nie zaufasz Andrei, to wiesz z kolei, że będziesz miał na głowie wygłodniałego tygrysa. Czas wyboru. Esposito jeszcze raz pyta cię, czy z nią idziesz. To ten moment. Jeśli się nie zgodzisz, to z pewnością szybko znajdzie cię Boban, który wie co się może wydarzyć.

Odmawiasz jej i wracasz do swojego przedziału zastanawiając się, czy zrobisz dobrze. Znajdujesz kopię umowy z Clockiem w swojej teczce z dokumentami. Wdech i wydech. Wdech i wydech. Musisz się uspokoić. Mija kilka minut. Zastanawiasz się, czy jest jakieś inne wyjście z tej sytuacji. Czy da się przełamać pętlę...

Rozważania przerywa ci przeraźliwy ryk zwierzęcia, a następnie krzyk mężczyzny. Wypadasz na korytarz i widzisz na jego końcu rozszarpywane zwłoki konduktora. Nad nim stoi tygrys, który wbija zęby w jego martwe ciało. Bębny się nasilają, a z przedziału numer 4 wypada Boban. Ma w dłoniach wielką strzelbę na słońce. Widzisz też Esposito, która wyciąga pistolet.

Tygrys szarżuje na Serba. Salichamidzić strzela i rozrywa na strzępy zarówno tygrysa, jak i Andreeę, która jednak w ostatnim akcie desperacji również oddaje strzał prosto w głowę Bobana. Mężczyzna pada bez życia na ziemi upuszczając olbrzymią broń, z której jeszcze się dymi. W twojej głowie nasila się mantra: "ULA LA LA ULA LA".

Słyszysz krzyk, tym razem z wagonu restauracyjnego. Wpadasz tam i widzisz na ramionach kucharza ciało barmanki. Kobieta ma poderżnięte gardło, a po dłoniach kucharza spływa krew. Mężczyzna płacze i krzyczy kierując spojrzenie na blednącą twarz kobiety. W rozpacz pyta przez łzy: "dlaczego mi to znowu zrobiłaś?". Początkowo nie wiesz, czy było to samobójstwo, czy jednak morderstwo.

Szybko jednak orientujesz się, że kucharz jest po twojej stronie. Łapie cię pełną krwi dłonią za ramię i czujesz jakby jego ciało i duch

powoli wlewały się w ciebie. Mówi tylko na koniec “musisz iść do lokomotywy, nie możesz się dziś bać podjąć decyzji”. Czujesz jakby z tym osobliwym aktem połączenia przyszłości z teraźniejszością, narosła w tobie moc do działania. Wszystko ułożyło się w jedną całość.

MOMENT WYBORU

Otrzymujesz jasne wskazanie, w którą stronę się kierować. Z trudem otwierasz drzwi na zewnątrz pociągu prowadzące na jej przód. Wychodząc na kładkę łączącą wagon restauracyjny ze składem węglowym. Czujesz się bardzo dziwnie. Otóż masz wrażenie, że na zewnątrz powinieneś czuć pęd powietrza na czole, a masz wrażenie, jakby ten pociąg w ogóle się nie poruszał, jakby stał w próżni. Widzisz, że powietrze i całe otoczenie się zmienia. Skład z węglem, który widziałeś jeszcze przed chwilą, stał się pulsującym mózgiem. Widzisz, że po bokach przepływa krew, nad tobą pracują płuca. Z otchłani wyłania się sylwetka najważniejszej dla ciebie osoby. Lewituje metr od kładki na której stoisz. Wyciąga do ciebie dłonie i mówi zapraszając: “Chodź do mnie, już zawsze będziemy razem”.

Czas zdecydować. Czy iść dalej, czy spróbować wyskoczyć z pociągu wprost w ramiona ukochanej osoby.

[Komentarz] Decyzja o zaufaniu tej wizji, czy po prostu próba popełnienia samobójstwa, zakończy się dla badacza znalezieniem się ponownie na dworcu w Madrycie. Chłopiec niosący klatkę upuszcza ją niechcący, wypuszczając na wolność siedem kolorowych papug.

Scenariusz można zakończyć w tym momencie. Można też od tego miejsca rozpocząć przygodę na nowo. Badacz odzyskuje świadomość po tym, jak pociąg rusza. Powoli przypomina sobie, co się wczoraj działo i stara się rozwiązać sprawę inaczej.

Decydujesz się iść dalej. Krocząc przez mózgowaty wagon z węglem, czujesz ogromny ból głowy. Docierasz do lokomotywy. Ku twojemu zdziwieniu pociągiem nikt tak naprawdę nie kieruje. Widzisz przed sobą dwie wajchy. Podchodzisz do nich i słyszysz za sobą głos Clocka: “Oto moment decyzji”. Jeszcze nigdy nie zdobyłeś się na to, żeby zerwać umowę, bo przecież jeśli to zrobisz, to zginie najważniejsza osoba w twoim życiu, pewnie znowu się boisz”. Słyszysz jego śmiech.

Clock informuje cię, że lewa przekładnia spowoduje utrzymanie pętli i uratowanie życia ukochanej osoby. Prawa natomiast ją zabije, a

tobie zwróci wolność. Przypominasz sobie właśnie, że jeszcze nigdy nie zdecydowałeś się na zabójstwo tej najważniejszej dla ciebie osoby.

[Komentarz] Jeśli gracz wybiera lewą wajchę, to jego postać po raz kolejny przeniesie się na początek pętli. Dwa warianty rozegrania, tak jak powyżej.

Wybierasz prawą przekładnię. Podejmujesz walkę z Clockiem, by złamać jego zasady, by zerwać umowę. Nagle lokomotywa znika, a ty znajdujesz się na dworcu w Rzymie, czyli u celu twojej podróży. Stoisz przy drzwiach wejściowych pociągu, którym jechałeś, a na peron wychodzą z niego kolejne postacie, które z tobą podróżowały.

Najpierw Koulibali, który mija cię zdenerwowany i mówi tylko: "zabiłeś wieczność, zamordowałeś ją". Następnie barmanka, która rzuca ci się na szyję cała uradowana, a zaraz za nią uśmiechnięty Boban, który podaje ci dłoń i mówi: "dziękuję ci za szansę na przeżycie mojego życia tak, jak chcę". Kolejne osoby to konduktor w towarzystwie Andrei. Jose rzuca ci tylko gniewne spojrzenie, natomiast treserka podchodzi wściekła i krzyczy na ciebie: "nie miałeś prawa decydować o mojej wieczności!". Para mija cię. Nigdzie natomiast nie widzisz kucharza.

Ostatnim, który wychodzi z pociągu jest Kostas, czy też raczej profesor Clock. O dziwo nie jest na ciebie zły, za to, co zrobiłeś. Wyciąga do ciebie dłoń i mówi: "bardzo dziękuję za udział w eksperymencie, jestem już bliski celu, pana wkład przez te 19 lat był nieoceniony. Kłaniam się nisko i do zobaczenia w przyszłości".

KONIEC