

MICHAŁ „DEGGIAL” ROMANIUK

SKAMIENIAŁY LAS

Przygoda do Neuroshimy

WPROWADZENIE

Scenariusz przeznaczony dla dowolnej grupy graczy, ale nie polecam liczniejszych niż pięcioosobowe. Dalsza część przeznaczona jest tylko i wyłącznie dla oczu MG, więc jeśli wiesz, że być może kiedykolwiek zagrasz w ten scenariusz jako gracz, przerwij natychmiast czytanie. Po co psuć zabawę sobie i innym?

Ten moduł świetnie nadaje się do rozegrania zaraz po zakończeniu scenariusza z podstawki. O ile gracze ruszą na zachód. Możesz ich oczywiście do tego jakoś zachęcić.

MIEJSCE

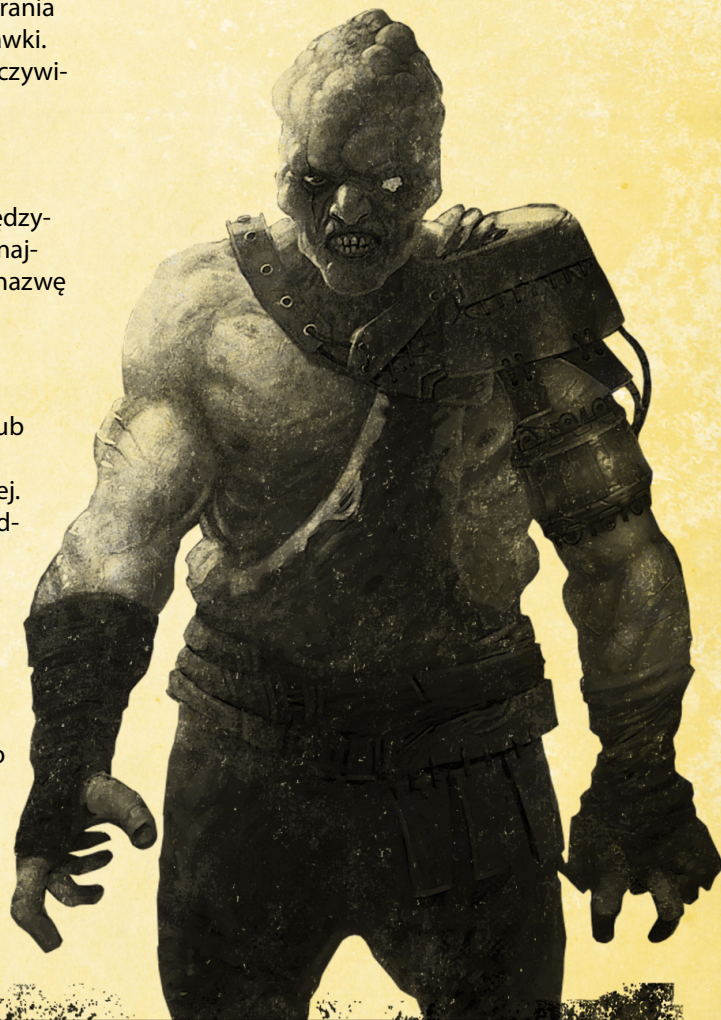
Na zachód od Peyo, na autostradzie międzystanowej z Arizony do Nowego Meksyku znajdował się kiedyś Narodowy Park, noszący nazwę Skamieniały Las. I pozostał on tam do dziś.

NO TO ZACZYNAMY

Nasi popromienni wyrzutkowie gnają, lub idą, autostradą międzystanową na zachód Rozpieprzonych Stanów Ameryki Północnej. Słonko pali aż niemiło, pył pustynny dokładnie wysusza każdą śluzówkę, a dokoła ani żywej duszy. Chociaż, na pustyni to może i dobrze?

W pewnym momencie miną billboard z wypłowiałą reklamą Narodowego Parku Skamieniały Las. I tak mają po drodze, więc pewnie zechcą zobaczyć co to to było przed wojną, nie? Zresztą, nawet jak nie są zapalonymi turystami przez park muszą przejść, bo międzystanowa przebiega dokładnie przez jego środek. Fajnie, nie?

A więc nasze patałachy wkraczają do niedużego miasteczka. Ot, kilkanaście domków, niezbyt szarpniętych przez wojenkę, coś na kształt hotelu pubu, generatorok na benzynkę (co by mieszkańcom nie było za ciemno jak się skują w hoteliku) i taki tam syf powojenny. Mieszka tu kilkadziesiąt rodzin, głównie rolniczych (mają pola uprawne za miastem), nie zajmujących się niczym konkretnym.



Przygoda Deggiala była przelomowa. „Skamieniały las” otworzył Neuroshimę na zjawiska paranormalne - nigdy wcześniej nie było oficjalnego, drukowanego materiału, który tak śmiało poczynąłby sobie z motywami, których nie znajdziesz w żadnym Mad Maxie.

Mieszkańcy tej miejsciny od razu zwrócą uwagę na naszych śmierzdzieli (he, mało kto nie zwróciłby na nich uwagi, nie?), ale nie będzie w ich spojrzeniach lęku, czy agresji. W ogóle ich spojrzenia będą jakieś takie ... puste. Ale kto nie ma dziś pustego spojrzenia?

Kilka chwil i zbierze się grupka gapiów podziwiających naszych herosów, ale bez specjalnego uwielbienia. Z pomiędzy nich wylezie w końcu dosyć barwna postać. Człowieczek, nieznaczej postury, ubrany w garniturek, taki nieco sfatygowany, noszący na głowie wielki kapelusz, pod którym prawie cały się chowa. Ma sumiaste, siwe wąsiska i takie dziwne oczka, jakby non stop dawał w palnik. Uśmiechnie się szczerbato do naszych zaskoczonych (może) patałachów i od razu przejdzie do rzeczy.

Koleś nazywa się John Locke i jest burmistrzem tej miejsciny. Od razu z miejsca proponuje naszym bękartom robotę. Społeczność tego miasta jest nieduża. To widać. Niewielu potrafi używać broni tak, aby przy okazji nie zabić sąsiada. To też widać. Ale ta społeczność ma trochę zgromadzonej amunicji i niedużą cysternę benzyny. Tego nie widać. A na pewno nie od razu.

Amunicję ma John u siebie (1000 sztuk dowolnego rodzaju pocisków; możesz zaszałeć), a cysterna stoi w garażu przy jego domu. Jest koleś burmistrzem czy nie? A gdzie mieszka taki ktoś? W największej chacie w okolicy. A największe chaty w okolicy mają duże garaże. I o tym przekonają się nasze ciemniaki.

O CO BIEGA?

NA CZYM MA POLEGAĆ ROBOTA?

Amunicji trochę jest. Benzynki też (będzie tego z 1000 litrów). Takiej ilości nie da się ot tak po prostu schować. Zawsze znajdzie się ktoś, kto za dużo gada na tego rodzaju tematy. No i o tych skarbach miejsciny dowiedzieli się gangerzy. A gangerzy jak się o czymś takim dowiedzą, to już uważają to za swoje. No i miasto ma problem, bo, jak mówił John wcześniej, praktycznie nikt tu nie potrafi walczyć. A nasze „herosy” wyglądają na takich, co to wzrokiem potrafią ubić. I dlatego burmistrz chce skorzystać z okazji.

Miasto potrzebuje ochrony. Twardziele zapewnią tę ochronę, obronią osadę przed atakiem gangerów, dopilnują spokoju i wyjadą

z połową zebranych przez miejscowych zapasów. Wiesz, 500 litrów benzyny to niemało, ale możesz mieć pazernych chciwców, którzy zechcą się jeszcze targować. I będą mieli rację. Miejscina jest przyparta do muru. I jeśli trzeba John podniesie zapłatę do 70% zapasów. Więcej dać nie może. Czym miejscina ma zasilać generator? Albo maszyny rolnicze? Jak patałachy zażądają jeszcze więcej, to John odpali im txt: „W takim razie lepiej oddać to gangerom, a Wy wypieprzajcie.”

Teraz muszą szybko zdecydować co robić, ale wydaje mi się, że raczej zostaną.

WARUNKI UMOWY

Zgodzili się? Na pewno. A to oznacza, że muszą przebywać w mieście 24 godziny na dobę, a jak im się uda, to nawet 25. Umowa nie przewiduje żadnych wypadów poza miasto, żadnych wędrówek po okolicy bliższej czy dalszej. Mają być na miejscu non stop i nie ma mowy aby mieszkańcy odstąpili od tego żądania.

Ale nie wszystko jest takie paskudne jak się może na początku wydawać. Dostaną pokoje w hotelu, żarcie i ogólnie wszystko to, czego potrzebują do życia (wliczając w to dragi i alkohol). Za darmo.

A w miasteczku jest kilka młodych i chętnych panienek (chęci i młodość nie zawsze idą w parze), które z wielką przyjemnością umilą czas naszym patałachom. Za darmo.

Czyli wszystko, czego potrzebują, jest na miejscu. I tak właśnie ma być.

NUDA, NUDA, AKCJI ZERO...

Najbliższe dni upłyną w całkowitym spokoju. Nic nie będzie do roboty. Absolutnie nic. Ma być zajebicie nudno. I gracze mają myśleć, że to wynika z Twojej nieudolności. Mają zacząć narzekać, pluć, sarkać i co tam jeszcze potrafią robić znudzeni gracze. Przeciągaj te dni do granic wytrzymałości. Opisz im miasteczko, ludzi w nim mieszkających, nigdzie nigdy się nie spieszących, w swej egzystencji zamkniętych i całkowicie jej oddanych. Są apatyczni, powolni, snują się jak cienie, chyba, że zostaną zaczepieni przez któregoś z naszych przetwardzieli. Wtedy nieco ożywają, mają dużo do powiedzenia na różne tematy, uśmiechają się i w ogóle stają się jakby inną osobą. A potem wracają do swego stanu otępienia. I tak mają upłynąć naszym patałachom cztery dni.

WIZYTA

Piątego dnia w końcu coś się wydarzy. Do miasteczka przybędzie „delegacja” gangerów. Czterech tysich, bardzo podobnych do siebie motocyklistów, poubieranych w skóry, z bronią palną w łapach. Będą bardzo głośno domagać się oddania amunicji i paliwa.

Co z nimi zrobią nasi protektorzy? Ich sprawa, ale znudzeni najprawdopodobniej ich zabiją. Jeśli wpadną na pomysł wzięcia jeńca, lub wyjdzie im to fartem, mogą dowiedzieć się, że główny atak nastąpi za dwa dni, niezależnie od tego czy „delegacja” wróci, czy nie.

KOLEJNA PRZERWA I ...

No i co? Powalczyli trochę? Rozruszali się? Pewnie przygotowują się do czegoś większego, nie? To dobrze. Nie przeszkadzaj im. Niech się bawią.

A Ty już możesz podsuwać im Zgrzyty.

Nie wiesz co to? Cierpliwości. Wkrótce się dowiesz.

I CO PRZYNIESIE PRZYSZŁOŚĆ ?

Jeśli wpadną na właściwy trop w przeciągu najbliższych dwóch dni fajnie. Już jest po wszystkim. Ale jeśli nadal nie łapią co tak naprawdę się dzieje, to czeka ich starcie z gangerami. Bo oni przybędą według planu. Dwudziestu. A potem zostają już dwa dni i będzie po wszystkim.

CO SIĘ TU , K... , DZIEJE?

Pewnie sam zadajesz sobie to pytanie. I dobrze. Bo przyszła pora abyś dowiedział się prawdy na temat Skamieniałego Lasu.

A oto i ona.

W dawnym Parku Narodowym osiedliło się plemię mutków. Nie byle jakich, bo mesmerytów. Ale byli oni pokojowo nastawieni i nie chcieli nikomu wchodzić w drogę. Nie lubili agresji i takie tam inne bzdety. Potem przybył Pierwszy.

Początkowo nic nie wskazywało na to co się wydarzy. Został przyjęty przez społeczność mesmerytów wbrew temu co mówił ich ówczesny przywódca. Nie posłuchali go i mają za swoje.

Pierwszy dysponował specyficznymi zdolnościami, które w pełni rozwinęły skrzydła

w pobliżu mesmerytów. Okazało się bowiem, że Pierwszy potrafi ogniskować talenty mutków i wykorzystywać je według własnej woli. Bardzo szybko podporządkował sobie plemię i rozpoczął działalność łupieżczą na przejezdnych. W momencie, gdy pojawiają się obcy na terenie byłego Parku Narodowego, Pierwszy tworzy bardzo silną iluzję w ich umysłach i ich omamia.

Niestety, stała kontrola nad plemieniem oraz tworzenie iluzji znacznie nadwyrężają jego siły, dlatego po kilku dniach takiego wysiłku iluzja rozprzestrzeniana przez niego zaczyna się sypać. Stąd Zgrzyty. Specyfika jego talentu pozwala mu na tak silne oddziaływanie, że poddany oddziaływaniu jego zdolności całkowicie nie zdaje sobie sprawy ze swego faktycznego stanu fizycznego. Może być tak, że będzie umierał z pragnienia i nie będzie tego świadom. I tak właśnie działa Pierwszy.

Omamia przyjezdnych i stara się utrzymać ich w nieświadomości przez co najmniej 10 dni. Po tym czasie bez wody mało kto jest w stanie funkcjonować. I to spotkało naszych patafachów.

KILKA RAD

Prowadząc ten scenariusz, musisz dokładnie pamiętać, który jest dzień. Druga sprawa, ponieważ Pierwszy nie zna zasad działania pojazdów, urządzeń elektronicznych i całej reszty tego rodzaju sprzętu, przez czas trwania iluzji nic tego rodzaju nie będzie działać. Broń jest wyjątkiem, ponieważ wystarcza mu wiedza, jaki efekt powinien nastąpić po pociągnięciu spustu.

Druga rzecz. Pamiętaj co gracze nabyli w czasie pobytu w tej miejscinie, co zużyli i co sprzedali. najlepiej zapamiętaj stan początkowy ich ekwipunku. Będzie Ci to potrzebne jeśli wyjdą z tego obronna ręką.

Jeszcze kwestia walki. Jak chcesz to rozgrywaj ją według zasad mechaniki, ale pamiętaj, że cała afera z ochroną miasta to lipa. Lipa stworzona tylko po to, aby przetrzymać fajfusów w tym miejscu. Możesz też rozgrywać ją w sposób uproszczony, czyli ciskać dla pozorów kostuchami, kazać ciskać graczom i redukować liczbę bandziorów co np. drugi strzał. I nic się nie stanie, kiedy gracze zorientują się, że walka jest prosta.

Jedna uwaga: w tym scenariuszu nie uświadczysz charakterystyk. Jeśli będą Ci potrzebne, to opracuj je sam. Mi one nie były potrzebne.

ZAKOŃCZENIE

Jak wyrwać się z iluzji? Sposób jest bardzo prosty: zabić Johna Locke'a. To jest mentalna manifestacja Pierwszego. I w zrozumieniu tej sytuacji mają pomóc Zgrzyty. Po jego zabiciu niebo ściemnieje, domy zaczną znikać, otoczenie zacznie znikać, aż do momentu, w którym zostaną nasi Gracze zawieszani w ciemności. Potem pojawi się kilkanaście dziwnych postaci. Będą to kukły ludzi, naturalnej wielkości, z drewnianymi stawami, sztucznymi włosami i szklanymi oczami. Od dłoni i stóp w ciemność biegną cieniutkie linki. Jedna z postaci podejdzie do graczy i powie: „Jak myślicie? Mamy szansę stać się kiedyś prawdziwymi ludźmi?“, a potem zostanie wciągnięta w ciemność przez niewidocznego władcę kukiełek. To samo spotka resztę dziwnych postaci. Potem ockną się w Skamieniałym Lesie, prawdopodobnie na skraju wyczerpania. Co powinny zrobić? Spieprzać i nigdy tu nie wracać. Błaganie się po byłym Parku Narodowym nie jest dobrym pomysłem. Plemię mutków, jest dobrze ukryte i nie pozwoli się odnaleźć, ale jeśli Twoi gracze będą na tyle głupi, aby pałętać się tam dłużej niż 5 dni, zgotuj im piekło. Po tym czasie Pierwszy odzyska siły, ale tym razem nie będzie bawił się w miasteczko. On po prostu zamknie ich w iluzji Skamieniałego Lasu, w której nawet jeśli pojawią się Zgrzyty, nasze ofiary losu ich nie zauważą. I szczeną.

A CO JEŚLI NIE UDAŁO SIĘ?

Masz dwa wyjścia, drogi Misiu Gry.

Pierwsze: Mutki dorzynają graczy i jest po kłopotcie. kostuchy w łapy i zaczynamy od koku Pierwszego.

Drugie: Mutki wywożą ich jakieś 30 kilosów od byłego Parku Narodowego i zostawiają w samych gaciach. Na pustyni.

Osobiście polecam drugie rozwiązanie. Jest o wiele ciekawsze, zwłaszcza jeśli gracze mieli sporo rzeczy do stracenia. A potem mogą natrafiać na co niektóre egzemplarze w rękach wędrownych handlarzy, kupców tudzież innych, podobnych do nich samych patafianów.

ZGRZYTY

Czas przedstawić Ci kilka przykładowych Zgrzytów. Przeczytaj je i zrozum jakiej są natury, a potem opracuj kilka samodzielnie.

Zgrzyt 1

Jest w miasteczku taka bardzo ładna dziewczyna. Upatryj sobie jednego chłopaczka z ekipy (tego z najniższym Charakterem) i zaproponuj mu duże „małe co nieco”. W trakcie pochędzki, przez krótką chwilę, zamiast jęczącej i wijącej się ślicznotki, nasz taf gaj zobaczy mocno zdeformowaną kobietę.

Zgrzyt 2

Podczas popijawy w barze jeden z lokalnych gości wstanie i wydrze się na całe gardło „kto jest prawdziwy, ręka w górę!”. Wszyscy zebrani, poza PG, umilkną i wbiją w nich wzrok. Po chwili milczenia wszyscy wrócą do swych przerwanych zadań.

Zgrzyt 3 (nieco później)

Jeden z patafachów obudzi się nocą bardzo mocno spragniony i wyczerpany. Nawet wypicie wody, czy innych płynów, nie ugasi tego pragnienia. Potem omdleje.

Zgrzyt 4 (po walce)

Na jednej ze ścian są plamy krwi. Potem ich nie będzie. Jeśli zapytają o to kogokolwiek, ten będzie udawał głupa i będzie twierdził, że nikt niczego nie sprzątał, a plamy są na swoim miejscu. Faktycznie tam będą.

Zgrzyt 5 (nieco później)

W środku dnia, na chwilę iluzja ulegnie załamaniu. I PG będą mogli przez chwilę obserwować były Park Narodowy w swej prawdziwej postaci. Potem iluzja wróci.

Zgrzyt 6

W czasie rozmowy z mieszkańcami, od czasu do czasu, zamiast rozmówcy będzie można zobaczyć, przez bardzo krótką chwilę, mutka.