

IGNACY TRZEWICZEK

# RTEĆ ZABIJA POWOLI

## Neuroshima w kolorze śmierci

Przeoglądając materiały do NS pisane przez fanów gry, mam nieodparte wrażenie, że spośród czterech kolorów, jakie opisaliśmy w podręczniku, kolor rtęci - horror i groza - jest najmniej popularny. Nie czytałem ani jednej przygody z tego gatunku. W oficjalnych dodatkach do NS skupiamy się na chromie i stali, czasem wprowadzając melancholijny odcień rdzy. Za horror nie brał się jeszcze nikt. Czas to zmienić, bo horror to moja ulubiona stylistyka NS.

## HORROR CZY THRILLER

Neuroshima to nasz, doskonale znany nam świat, przesunięty w przyszłość o kilkadziesiąt lat. Pojawiła się wojna, roboty, niezbrane maszyny, lecz to wciąż tylko nasz świat. Nie ma tu zombich, duchów ani czarowników. Nie ma wampirów, ludzie nie wstają z grobów, nie działa magia voo doo. Może dlatego Mistrzowie Gry stronią od grozy i horroru odebraliśmy im klasyczne tematy i narzędzia i powiedzieliśmy: „Nie, w NS nie ma zombich.” Czy to oznacza koniec horroru w NS? O nie, w żadnym razie. Przeróża nas wszystkich „Siedem” Davida Finchera, przeraża „Twin Peaks” Lyncha, czy „Misery” Kinga. Nie ma w tych obrazach zjawisk nadprzyrodzonych, a jednak przeszły do historii kina, stały się symbolami obrazów wstrząsających. To drogowskaz dla Mistrzów Gry Neuroshimy, to znak, w którą stronę powinni ruszyć, by zmienić swoje sesje. Na Bohaterów Graczy czekają psychopaci, kryjący się w opuszczonych miastach i dzikie, przerażające stwory. W osadach kryją się mutanci, a pod ziemią rozciągają się kanały i tunele inteligentnych szczurów. Z północy nadciąga armia bezdusznych robotów, bestialska eksperymentujących na pojmanych żywcem ludziach. Są tu i opuszczone schrony, i samotne fabryki, i osady, na ulicach których leżą setki martwych ludzi. Zarazy, wirusy, szaleńcy, narkotyki...

W Neuroshimie nie ma zombich, lecz fani historii grozy znajdą tu aż nadto tematów na przerażające historie. Ja sam znajduję je nieustannie.



## KRZYK

Przerażliwy krzyk niesie się od kilkunastu minut. Ludzie tak nie krzyczą. Nie sądziliście, że ktoś może tak krzyczeć. Mieszana bólu i strachu. Najwięcej słycać w nim właśnie przerażenia. Ludzie nie krzyczą, gdy ich boli, nie wyją, gdy łamiesz im rękę, nie dziś, nie w świecie postapokaliptycznego upadku. Tak krzyczy tylko człowiek, którego doprowadzono na skraj wytrzymałości, teraz jest już jak zwierzę. Zapędzony w kozi róg, wzywający wszystkich bogów, błagający o litość, krzyczący tak, że włosy stają dęba. Myślisz, że bohaterowie tam ruszą? Nie powinni. Nie powinni kierować się w stronę tych drzwi. Co tam się dzieje? Ręce same się pocą.

Może ten tekst nie był dla Neuroshimy tym, czym „Jesienna gawęda” dla Warhammera, ale trzeba przyznać, że rtęciowe granie zyskało w nim potężne wsparcie. Efekt był stuprocentowy: kupowałeś „Pirata”, czytałeś materiał, tworzyłeś rtęciowy scenariusz... i miałeś brutalny crash test swojej drużyny, która przyzwyczajona do innego grania niekoniecznie tykała taką zmianę klimatu.

Ludzie to tylko inteligentne zwierzęta. krzyk wdziera się w głąb umysłu i dociera do najgłębszych pokładów zachowań. Szepcze: „Uciekajmy, uciekajmy”. Uciekną? Powinni uciec.

## DRZWI

Ten człowiek wciąż krzyczy. Łka, bełkocze, nade wszystko jednak krzyczy. Mówi się, że zarzynane bydło czuje nadchodzącą śmierć. Najbardziej przerażająco wyją świnię. Ten człowiek jest krok od śmierci. Jest bliski obłądu. Schron jest ciemny i wilgotny. Posadzkę zakrywa tłusta woda sięgająca kostek. Wewnątrz jest prąd, cudem ostałe żarówki świecą żółtym, brudnym światłem. Upstrzone muhami, dają tyle światła co nic. Gdzieś z przodu coś kapie z sufitu, ktoś uwiązał u kabli jakieś szmaty, z których powoli ścieka syf. Lepiej to ominąć. A on wciąż krzyczy. Masz farta i prowadzisz sesję, kiedy nie ma nikogo w domu. Dlatego mogłeś sobie pozwolić na włączenie głośnej muzyki. Bardzo głośnej. Bardzo. Gracze krzywią się. Głośniki tłumią myśli, paraliżują, nie pozwalają się skupić. Nie słyszą każdego z twych słów, w pokoju jest zbyt głośno. Raczej tylko widzą, ale i to niewiele, bo przecież w pokoju panuje półmrok. Pokazujesz, że kapie z sufitu, że krzyk dochodzi gdzieś z przodu, że nie da się tego wytrzymać. Pokazujesz gestem, by wykonali testy, ktoś zdaje otwarty test Sprytu, schyla się, wylawia z wody coś, co przykuło jego uwagę, nachylasz się do gracza i przekrzykując muzę tłumaczysz mu, że wyłowił trzy palce jakiegos czarnucha. W wodzie pływa ich jeszcze kilkadziesiąt. Całe morze pourywanego palców, pływających w brudnym, tłustym syfie, ohydnej mieszaninie deszczówki, smarów, oleju i krwi. Można się zrzygać. Na ten widok facet się krzywi. Drzesz się do innych graczy, że widzą, jak ich kumpel blednie. Nie musisz dużo mówić. Mina gracza mówi wszystko. Facet ma dość. A krzyk paraliżuje myśli. Na Boga, dlaczego ten człowiek jeszcze żyje. Co tam się dzieje? Powinni się wynieść. Nie trzeba wielu słów, by to pojęli. Ciemność, muzyka, cała ta popieprzona sytuacja powinna zamienić się w jasny sygnał wynosimy się.

## SCHRON

Idą. Idą, więc będą krzyczeć. Nie pomoże broń. Nie pomogą noktowizory. Nie pomoże odwaga, pewność siebie, nie pomoże im nic. Kiedy świat szaleje i staje na głowie, nie liczy się ani doświadczenie bojowe, ani odporność na widok krwi. Będą krzyczeć. Brodzą w wodzie i krok za krokiem zbliżają się do miejsca, z którego dochodzi krzyk, nieustanny, donośny, przerywany krótkimi momentami, potrzebnymi na spazmatyczne zaczerpnięcie oddechu. Mężczyzna nie artykułuje wyrazów, nie błaga już o litość, wyje jak zarzynane zwierzę.

Popychają ostrożnie jedne drzwi, drugie, przechodzą przez właz, w końcu są na miejscu. Woda sięga prawie do połowy łydek W półmroku sporego pomieszczenia, rozświetlonego jedną brudną żarówką, można dostrzec skuloną sylwetkę. Mężczyzna siedzi w rogu, woda sięga mu klatki piersiowej i drze się. Kiedy oświetlić go latarkami, widać, że on nie ma prawa już żyć. To kupa mięsa, trzymająca się przy życiu wbrew wszelkim prawom medycyny. Kawał czerwonego mięsa, z którego wyrasta mała, czarna głowa. Dobijcie go. Tyle można zrobić.

## CISZA

Kiedyś zapadnie cisza. Będzie można się uspokoić i odetchnąć. Można spojrzeć po sobie i pokiwać z niesmakiem głową. Można rozejrzeć się po pomieszczeniu. Można wreszcie zobaczyć, jak z niesamowitą siłą drzwi pomieszczenia zatraskują się. W jednej chwili powraca groza i sekundę później przeradza się w horror. Ktoś dopada do włazu i łapie z furją za uchwyty, ciągnie drzwi i w tej chwili pomieszczenie ponownie wypełnia krzyk Chlusta krew, a urnięte palce z pluskiem spadają do wody. Bohater gracza z niedowierzaniem patrzy na swoje ręce i krzyczy. Krzyczy z całych sił. Krew leje się z obu dłoni, ktoś dopada do niego, w pośpiechu wyciąga bandaż, coś z plecaka wypada i zsuwa się do wody, coś się pewnie gubi i to gubi na zawsze, bo właśnie gaśnie światło. krzyk i ciemność. Nie hamuj się. Zgaś światło. Grajcie w całkowitej ciemności. W jednej chwili u ściany pojawia się czerwona dioda. Ktoś rusza w jej stronę, słyhać tylko szuranie metalowego łańcucha po zalanej wodą podłodze i jego pociągnięcie z olbrzymią siłą. Łańcuch zahacza kogoś i przewraca do wody. Więcej krzyku. Więcej krwi. Stalowe ostrza wplecione w żelazne oczka rwą mięso, przecinają spodnie, skórę, tną mięśnie. ktoś skacze na pomoc, a łańcuch wraz z nim, natychmiast ożywa i porywa kolejne fragmenty człowieka krew, mięso, kości. Krzyk Dużo krzyku.

## UCIECZKA

Przed krzykiem nie da się uciec. Nie uciekniesz przed wspomnieniami. Obrazy załęgły się w głowie i będą tam do końca. Wykończą cię. Nawet jeśli nie wszedłeś do tego schronu, nawet jeśli po przejściu kilku metrów w jego brudnej, mętnej wodzie, zdecydowałeś, że lepiej się wycofać, nie uciekniesz przed horrorem.

Krzyk będzie ci się śnił przez wiele miesięcy. Będziesz się budził w środku nocy. Będziesz bał się zamknąć oczy. Będziesz nasłuchiwał w ciemności, czy ten człowiek wciąż tam krzyczy. Kiedy zło wyciągnie po ciebie rękę, przegrałeś. Rtęć zabija powoli.