

RAFAŁ SZYMA

TO JEST NAPAD!

scenariusz przygody

CZĘŚĆ PIERWSZA

Na dzień dobry

Wszystko zaczyna się pewnego leniwego, czwartkowego poranka na ospałych przedmieściach metropolii. Dokładnie o 7:55. Wtedy to, jak co dzień od trzech miesięcy, pani Sarah Pattern, kasjerka banku Western Union, wita się z Dylanem Smithem, ochroniarzem, pod drzwiami banku. Sięga do swojej olbrzymiej torebki i po chwili udaje jej się wygrzebać

z niej klucze. Pięć minut później maleńka filia banku otwiera się dla klientów. Rozpoczyna się kolejny senny dzień. Gdy wszystko jest gotowe do sesji, bez słowa wstępu rozdaj pierwszą partię postaci: Sarę Pattern, Dylana Smitha i Richarda Watts. „To są wasze postacie, macie chwilkę na zapoznanie się z nimi”. W czasie, gdy gracze ślęczą nad kartkami, wyjaśnijmy sobie, o co biega. Bohaterowie są na tornadowym tripie i trafiają w trójkę w to samo miejsce – do banku, w którym zaraz dzieć się będą straszne rzeczy. W tej chwili zupełnie nieistotne jest, kim są w realu, ani jak to się stało, że odlecieli. Teraz przed nimi tylko jedna rzeczywistość – ta z 4 września 2020. Sarah - Poranek był ciężki, jak co dzień. Dzieciaki guzdrały się niemiłosiernie i o mały włos nie zdążyłaś wyprawić ich do szkoły. Ostatecznie udało się i nie spóźniłaś się. Pięć minut do ósmej, a ty docierasz pod bank. Dylan, ochroniarz, już na ciebie czeka. Zapowiada się normalny dzień pracy. Dylan – Rano zaliczyłeś już basen, po nim prosto do pracy. Chwilę zajęło, zanim dotarła tu kasjerka, ale wreszcie jest. Czeka cię osiem godzin stania, otwierania drzwi staruszkom i odpowiadania z uśmiechem na bezsensowne pytania w stylu „Czy tutaj mogę wpłacić pieniądze na konto?”. Tu nigdy nic się nie dzieje – nic straszniejszego niż pijany gość awanturujący się o rentę, która jeszcze nie dotarła. Nic dziwnego, że na wyposażenie dostałeś zaledwie marną .38mkę z sześcioma nabojami. Nawet nie ma do czego postrzelać... Charlie – Nie po to sprawdzałeś pocztę o północy, żeby zaraz po wstaniu dowiedzieć się, że jednak trzeba coś załatwić w banku! Musisz to zrobić osobiście – jakby szef nie mógł posłać stażystki! To przecież taka pierdoła, minimalna niezgodność w bilingu. Tyle dobrze, że załatwisz to w drodze do firmy, w małej filii banku na przedmieściach. Oddziały w centrum są zatłoczone, nie mówiąc już o permanentnie zatłoczonych przedstawicielstwach w sieci. Jest piętnaście po ósmej, kiedy parkujesz przed filią banku.



„Napad” to taki idealny, jednostrzałowy samograj. Działa z początkującymi i z weteranami. W stałej ekipie i z nowymi ludźmi, gdzieś na konwencie. Udało się nim zrobić dużo dobra dla Neuroshimy podczas różnych falkonowych, grojkonowych, [wpisz-nawę-konwentu]konowych nocy z RPG.

Co się dzieje?

W pierwszym kwadransie sesji – właściwie nic. Do opisanego jest najnormalniejsze życie z perspektywy tych kilku postaci. Skup się na pierdołach, z których składa się ich życie, postaw przed nimi proste zadania. Kłopoty Sary z uruchomieniem komputera, rozmowy Dylana z pracownikami, oczekiwanie na czerwonym świetle i idiota strojący miny do od rana podirytowanego Charliego... Na kilka minut gracze powinni zostać wciągnięci w odgrywanie najbardziej prozaicznych czynności. To nie potrwa długo, dlatego wykorzystaj tę chwilę do zbudowania naprawdę sielskiego nastroju. A gdy gdzieś pomiędzy tym wszystkim pojawi się nuda, pora będzie zacząć na dobre. Do banku wchodzi kolejni klienci – trzy osoby. Dwóch kolesi i dziewczyna, gotka. Wchodzi do banku, rozglądają się dokoła. Widzą ochroniarza przy drzwiach – patrzy na nich i niczego jeszcze nie podejrzewa. Patrz na grubasa na wózku. Na kobiety w okienkach kasowych. Grubą murzynkę wpłacającą kasę. I korpa w garniturze, od rana na speedzie. Patrz na siebie porozumiewawczo. Muzyka w słuchawkach. Łomot w słuchawkach. – To jest napad! – To jest napad! Wszyscy na podłogę! – Strzał w sufit – Na podłogę, mówię! Ty też... Gracze przeczuwali pewnie, że to się stanie? I oto nadeszło – trójka osób błyskawicznie wyciąga broń – pompkę i dwa pistolety i terroryzuje bank. Jak zareagują bohaterowie? Czy automatycznym odruchem Sary będzie wezwanie pomocy przyciskiem, który ma pod blatem biurka? Jeśli nie robi tego od razu, nie będzie miała już okazji – dziewczyna z wielkim rewolwerem przeskakuje przez pancerną szybę i każe jej się odsunąć – Spadaj stąd, dziwko! Spadaj na środek sali! Słyszysz mnie?! Bo rozwalę ci ten tapirowany łeb! Czy Dylan sięgnie po broń i spróbuje stawić opór bandytom? Na taką chwilę czekał, to coś prawdziwego, koniec nudy, prawdziwa akcja! Z drugiej strony mięśniak z obrzytnem mierzy przede wszystkim do niego. I chyba nie żartuje. Jego wzrok jest zimny, twarz spokojna jak oblicze wariata. On nie zawaha się pociągnąć za spust. Być może lepiej zaczekać na dogodną okazję. Czy Richard posłusznie padnie na ziemię i będzie starał się przede wszystkim ocalić własny tyłek? Normalnie tak właśnie by zrobił... Z drugiej strony właśnie takiego siebie nienawidzi. A teraz sił dodaje mu wściekłość – oto ta banda rozwała mu dzień. Poranek, który zaczął się gównianie, prawdopodobnie przejdzie w gówniany dzień. Myślni wybiega już do przodu – po wszystkim na pewno będą trupy, policja i przesłuchania. Nici ze spotkań.

Kwestia śmierci

Być może Dylan będzie próbować wyciągnąć trzydziestkę ósemkę i wypalić, zanim gość z pompką pociągnie za spust. Być może Sarah odkryje w sobie łwice i nie bacząc na nic, rzuci się na biurko, by włączyć alarm. Może Charlie skoczy na plecy napastnika, wyładowując gromadzoną od miesięcy wściekłość.

Bardzo możliwe, że twoi gracze podejmą ryzyko. Ta sesja jest po to, by mogło im się nie powieść. Jeśli zazwyczaj obawiasz się zabić ich postacie, nie lubisz tych głupich, przypadkowych śmierci, wkurza cię, że umiera postać, co do której snułeś plany w kampanii i zwyczajnie unikasz sytuacji, w której mogłoby się to wydarzyć – teraz możesz sobie pofolgować. Te tymczasowe postacie mają do zagrania pół godziny, może godzinę – to statysty. Możesz być bezwzględny, możesz egzekwować logiczne, a przy tym niekorzystne dla graczy konsekwencje brawury. Nie da się wyciągnąć spluwy i wystrzelić, zanim mierzący w ciebie zabójca pociągnie za cyngiel. Nie da się bezkarnie lekceważyć słów naszpycowanych psycholi o drżących rękach. Nie wolno ignorować rozkazów gotowych na wszystko desperatów. Za to wszystko najbardziej prawdopodobna jest śmierć. I ty możesz sobie na nią pozwolić.

Jeśli któryś z bohaterów zginie, zabierz ten świstek papieru ro-biący za kartę postaci, nonszalancko pognieć i rzuć gdzieś w kąt pokoju. Popatrz graczowi w oczy i powiedz – Nie żyjesz! I zostaw go w spokoju. On nie wie, jakie to będzie miało konsekwencje. Nie wie, czy za śmierć na tripie nie spotka go także śmierć w realu. Łudzi się, że tak nie jest, ale nie ma pewności. Niech się chwilę pomęczą. Za kwadrans, może dwa, wszystko się wyjaśni. Gość odetchnie z ulgą. Ale to będzie za moment. Póki co nie zawracasz sobie nim głowy. Skupiasz się na tych, którzy przeżyli – na pozostałych graczach, zszokowanych tym, że przed chwilą, w pierwszej godzinie sesji rozwalili postać ich kumpla. Wiedzą, że żarty się skończyły.

Alternatywne otoczki

To, co dzieje się w realu, to sprawa drugorzędna – wydarzenia można swobodnie przekształcać tak, by pasowały do kampanii. Równie dobrze zamiast maszyn, bohaterów dopaść mogli ludzie. Laboratorium służy im do eksperymentów nad działaniem Tornada. Podobnie jak w wersji powyższej dochodzi do awarii, w wyniku której bohaterowie, wybudzeni, mają możliwość działania.

Jeszcze inna wersja – taka, w której w ogóle nie chcemy, by przygoda rozgrywała się w konkretnym, zaawansowanym technologicznie miejscu – zakłada, że drużyna dała się złapać naturalnej, tornadowej burzy. Odloty spowodowane są ruchami chmury, a ich specyfika intensywnością i naturalnego pyłu.

Działania napastników

Plan jest prosty – obezwładnić wszystkich, błyskawicznie opróżnić kasy i sejf, po czym zwiewać. Tak to miało wyglądać w teorii. Zatem najpierw strażnik i cała reszta na podłodze. Potem kasjerki – trzeba wyprowadzić je zza szklanych lad i zmusić do otwarcia sejfu. Odszukać i zniszczyć nagrania z kamery. Jednocześnie pod żadnym pozorem nikogo nie wypuszczać – trzeba trzymać wszystkich tutaj. Czy to się powiodło? Prawdopodobnie gracze pokrzyżują plany. Kasjerka wezwie pomoc. Pozostali pewnie będą się szamotać. Grać na zwłokę. Być może któryś z graczy podejmie jakąś desperacką akcję. Ktoś z zewnątrz wchodząc do środka zorientuje się w porę i odbiegnie. Któryś z klientów nie wytrzyma napięcia i wpadnie w panikę – czy to murzynka, czy staruszka. Poleje się krew. Szybko okaże się, że pora na plan B. Napastnicy barykadują się w środku. Zmuszają Dylana do opuszczenia zewnętrznych, antywłamaniowych żaluzji. Gromadzą wszystkich zakładników na środku sali. Sprawdzają tyły budynku. Nasłuchują zbliżających się syren. Są nerwowi – przynajmniej dwójka z nich. Łatwo im przejść od krzyku do przemocy, a od bicia do zabijania. Jeśli uwięzieni przez nich mieli nadzieję, że wszystko się jakoś ułoży, właśnie teraz wiadomo, że tak nie będzie. Kafelkowa posadzka spływa krwią.

Koniec sceny

Scenę w banku prowadzisz tak dopóty, dopóki jest dynamiczna, dostarcza emocji. Po pewnym czasie nieubłagane muszą one opaść. Słysząc wycie syren, gliniarze otaczają budynek, w środku też już jakby spokojniej. Adrenalina buzująca w żyłach napastników jakby opadła. Dziewczyna wydaje się najbardziej zestresowana, chłopak jakby nieco mniej. Oboje wbijają w sobie w żyłę jakieś cholerstwo. Gdy już wszystko będzie jasne, trzeba będzie coś zrobić – coś, żeby gracze nie zaczęli się nudzić. Wtedy na trzy-cztery wyłączamy światło...

BACK TO LIFE

...I budzimy się w prawdziwym świecie. Prawdziwym, znaczy neuroshimowym. Gracze zapewne będą mieli kilka pytań w stylu „Jak ja się tam, do cholery, w ogóle znalazłem?!“ i warto by rzucić im jakąś odpowiedź. Jeśli cała drużyna sama z siebie bierze Tornado, nie ma najmniejszego problemu – podczas kolejnych odlotów rozegraj następne części. Zwykle jednak tak łatwo nie jest. Przyjmijmy zatem bardziej drastyczną wersję wydarzeń. Bohaterowie zostali porwani przez maszyny. Pobudka – paskudny ból głowy, rozmyte spojrzenie i dzwo-

nienie w uszach. Gdy wreszcie uda się pozbierać myśli, na jaw wychodzi prawda. Najpierw rzut oka na otoczenie – półmrok rozświetlany kontrolkami i diodami, płatanina rurek wychodzących z sufitu, wijących się dziko, by wreszcie zakończyć się wlotem przyczepionym do ciała, uczucie skrępowania i dziwny, sterylny zapach... Nie ulega wątpliwości, że bohaterowie są więźniami. Być może przypomnisz im ostatnie pamiętane chwile – atak maszyn, desperacką obronę, paraliżujący szok i utratę świadomości. Potrzeba im ledwie chwili na stwierdzenie faktu, że mają przerąbane. Ostatecznie przekona ich o tym mechaniczne ramię i oko kamery robota zabierającego się właśnie za montowanie kolejnej rurki w ciele jednego z nich. I wtem wydarza się coś, co da im szansę. Pomieszczenie rozbłyska światłami alarmu. Coś się dzieje, choć jeszcze nie wiadomo, co. Maszyny zastygają w bezruchu i pojawia się okazja, by coś zrobić. Jeden z bohaterów dostrzeże tuż obok siebie laserowe ostrze skalpela, wciąż działające i na wyciągnięcie skrępowanej ręki. Łóżko innego przewróci się pod naporem bezwładnej maszyny. Pojawia się szansa, by uciec. Gdy gracze złapią rytm i zaczną im coś wreszcie wychodzić – jeden uwolni rękę, by rozpiąć pas krępujący drugiego, trzeci wstanie już na nogi – system przeprowadzi kontratak. Najprostszym sposobem na zneutralizowanie zbuntowanych szczurów laboratoryjnych jest zapodanie im kolejnej dawki Tornado. Brunatny płyn w rurkach poruszy się, pompując w ciało truciznę...

CZĘŚĆ DRUGA

Wejście gliny

Rozdaj kolejną partię postaci – policjantów. Daj moment na przeczytanie opisów postaci. Gdy wszyscy załapią, co i jak, jedziemy dalej. Gracze kojarzą już pewnie reguły – na początku mają po dziesięć, piętnaście minut na zabawę w życie. Wszystko zaczyna się pewnego leniwego, czwartkowego poranka na leniwych przedmieściach metropolii. Dokładnie o 8:45. Wtedy to, jak co dzień, Anetha Wilkinson kupuje pączki w spożywczym naprzeciw posterunku. Z początku kręciła nosem na ten „rozkaz” posterunkowego, teraz jednak kupuje jeden nawet dla siebie. Taki pączek jest dla chłopców czymś więcej niż substytutem śniadania. Kobieta weszła do biura, w którym czekali już wszyscy z porannej zmiany, cała czwórka. W tym posterunkowy Omaha i Ritchie Polby. Rozpoczyna się dzień jak co dzień – facci komentują wczorajszy mecz Knoxów. Gracze mają chwilę na odgrywanie stereotypowych gliniarzy. Nic się nie dzieje – aż do chwili, gdy włącza się alarm. –

Co do cholery?! – Greg zerknął na ekran. – Oż fuck, bank! – Pączki na bok, zaczyna się akcja. – Cholerny świat, nie na moim rewirze – myśli Greg. – Wow, nareszcie coś się dzieje – podskakuje zaciekawiony Ritchie. – Stało się coś? – pyta z troską Anetha. To jest ten moment, kiedy trzeba zacząć działać. Wszystko w rękach policjantów. Gracze zapewne wiedzą, co robić – nie urwali się przecież z choinki. Mają naraz mnóstwo rzeczy do zrobienia i decyzji do podjęcia. Ruszyć pod bank na syrenach, czy zbliżyć się niepostrzeżenie, poczekać na posiłki czy popędzić tam niezwłocznie? Gliniarze z posterunku nie dadzą rady obsadzić nawet dwóch radiowozów! Znikąd wyrosną problemy: akurat w momencie, gdy trzeba połączyć się z centralą, pada sieć. Gdy wreszcie się to udaje, Evan, gość w dyżurce, zgłasza telefon od świadka. – To straszne, słyszałam strzały, mają broń. Gdzie jesteście?! Trzeba uspokoić kobietę – to już zapewne w drodze. Potrzebni są wszyscy, na czele z panią psycholog. Wszystko wskazuje na to, że mamy do czynienia ze świrami, którzy wzięli zakładników.

Wokół banku

Po przybyciu na miejsce spraw jest jeszcze więcej. I ty, i gracze, wiedzą, jak wygląda sytuacja, pamiętają, że jakąś godzinę temu byli przecież w środku, wiedzą, ilu jest napastników, kto został ranny, a kto nie żyje. Trzeba zabezpieczyć teren. Trzeba wypieprzyć sprzed banku gapiów. Łada moment o wszystkim dowiedzą się media i zlecą się dziennikarskie hieny. A przede wszystkim – trzeba wszystko tak ułożyć, żeby bandyci zostali w środku, zanim nie przyjadą antyterrorysty. I żeby pod żadnym pozorem nie zorientowali się, że mają naprzeciw siebie zaledwie czterech czy pięciu gliniarzy. Zadaniem Grega jest zorganizowanie wszystko dookoła. Zabezpieczenie terenu. Użeranie się z przełożonymi. Wezwanie karetki. Trzeba nawiązać kontakt z ludźmi wewnątrz. Zapewne ktoś jest ranny, może na schodach leży krwawiący klient banku, który nie zdołał uciec? Ileż można wydzierać się przez megafon? Anetha powinna zostać wysłana do środka. Zaniesie napastnikom telefon, spróbuje wytargować zakładników i – przede wszystkim – dowie się, czego w ogóle chcą. Żądanie nie są skomplikowane – kasa, pojazd, święty spokój. Jej celem jest gra na zwłokę – musi przetrzymać ich w środku do przybycia wsparcia. Ma od tego zapewne sprytną słuchaweczkę w uchu – Greg może na bieżąco informować ją, co i jak. Kobieta może stworzyć wstępną charakterystykę napastników, ich profile osobowościowe. Brad, młodzieniaszek, narkoman. Dziewczyna – nastolatka z depresją. Kurt – niebezpieczny psychopata. Sytuacja nie wygląda różowo. Ritchie – najchętniej zająłby się eliminowaniem tych w środku,

Kwestia działania Tornada

Działanie narkotyku, na bazie którego rozwija się niniejsza przygoda, zapewne nieco różni się od tego, co sugeruje jego opracowanie w podręcznikach. I co z tego? Motyw ten wykorzystałem nie tak, żeby było koszerne, ale by było grywalne. Tornadowym purystom pozostaje wytłumaczenie, że specyficzne działanie wynika ze specyfiki Tornado, któremu zostali poddani bohaterowie – dawek z dziwnymi, eksperymentalnymi domieszkami.

Kwestia odgrywania postaci

Główna różnica w stosunku do standardowych wycieczek w przeszłość polega na tym, że bohaterowie nie tyle występują w ciałach postaci sprzed trzydziestu lat, co stają się nimi. Po otrzymaniu kartki z opisem postaci rozpoczyna się grę nie bohaterem stworzonym przez gracza, ale właśnie tą, opisaną postacią.

Nie trzeba tego jakoś wyraźnie sygnalizować – gracze mogą przenieść na nie nieco cech swoich własnych bohaterów. O tym niuansie powiedzieć wprost będziesz musiał dopiero w momencie, gdy gracz przedłoży cele swojej własnej postaci nad te wynikające z sytuacji i pozycji tej „z kartki”.

Kwestia następstw czasowych

Jak wszystko dobrze pójdzie, wszystko potoczy się gładko, a fabułę będzie można za każdym razem podjąć niemal w tym samym miejscu, w którym została przerwana. Problem w tym, że równie dobrze coś może się sieprzyć. Przykład? Któraś z postaci zdąży zginąć jeszcze jako BN, nie doczekując do sceny, w której zostałyby oddane pod kontrolę graczowi.

Jak sobie w takiej sytuacji radzić? Wszystko w rękach mistrza gry. Jeśli jest jakiś prosty sposób na ominiecie problematycznej kwestii, można kontynuować bez cięcia historii (Przykład: wprowadzić jeden z napastników ginie, lecz mistrz gry wprowadza kolejnego, który pilnował tylnych drzwi). Z drugiej strony bez skrępowania można ciąć zasze już wydarzenia, tak by nie przeszkadzały w rozwoju wydarzeń. I tak jeśli w epizodzie drugim postać faktycznie zginie postać z trzeciego, ten zacznie się odrobinę wcześniej, tak że atakowany, wiedząc o ataku, zdąży mu zapobiec. Ostatecznym rozwiązaniem jest po prostu pominięcie niewygodnych wydarzeń. W takim wypadku trzeba stosować je konsekwentnie – pewne fakty nie przeniosą się do drugiej i trzeciej części. Jest to rozwiązanie nieestetyczne, ale dopuszczalne. W końcu bohaterowie przenoszą się do gotowej historii, i choć mogą zmienić jej szczegóły, tak naprawdę przebiega ona w określony sposób.

ale trzeba przecież zająć się tłumem. Chyba wszyscy mieszkańcy wylegli na ulicę. Jakież dzieciaki próbują czmychnąć między autami pod sam mur banku. Mąż zabitej próbuje wdrzeć się z obrzynem w rękę. Pieprzona robota. Może w końcu uda się gdzieś zaciąć z karabinem i w sprzyjających okolicznościach sprzątnąć bandziorów. To wszystko powinno zostać zrobione przez graczy. Jeśli robią to wszystko sami z siebie, jeśli doskonale wczuli się w rolę i wychodzi im to, jakby przez całe życie nie robili nic innego, pozostaje ci tylko reagować na ich działania. Jeśli zaś widzisz, że sytuacja trochę ich przerasta, sięgnij po BNów – innych, doświadczonych gliniarzy, mogących szepnąć słówko w razie potrzeby. I – przede wszystkim – przyspiesz przybycie antyterrorystów. Niech wysypią się z awionetek już kilkanaście minut po wezwaniu. Pojawi się pan w czerni, porucznik Vincent LaCosta i przejmie dowodzenie. Wprawdzie może to zepchnąć graczy na drugi plan, ale pozwoli im odyskać kontrolę nad sytuacją. Wreszcie, wraz z przybyciem posiłków, oblężenie się zamyka. Rozpoczyna się wojna nerwów – nie sposób określić, czy zwycięsko wyjdą z niej bandyci, czy gracze i reszta gliniarzy. Przybycie LaCosty może zostać rozegrane jako spięcie po stronie policjantów. Oto Omaha zaczął mieć wszystko pod kontrolą, pierwsza rozmowa Anethy zaowocowała nawiązaniem kontaktu, może nawet uwolniono jakiegoś zakładnika, a tu nagle przyjeżdża jakiś dupek z centrali i chce spać śmietankę. Kto tu, do cholery, dowodzi, co?! Po jakimś czasie nastąpi pat. Snajperzy otoczyli budynek, nie wymknie się z niego nawet mysz. Polała się krew, może ktoś zginął znowu – nieważne. Ważne, że wszyscy tak naprawdę oczekują jednego rozkazu: szturmować, czy nie? Podstawiać awionetkę, czy nie? Napastnicy się niecierpliwią, w miarę upływu czasu robią się coraz bardziej nerwowi. Łada moment dojść może do tragedii. Gdy uznasz, że już pora, następuje kolejne totalne „pstryk”.

BACK TO LIFE

Tym razem nie dajesz im odetchnąć, rozejrzec się dokoła. Kompleks, w którym są więzieni, najwyraźniej zaczyna się walić. Wyją syreny, co jakiś czas budynkiem wstrząsa wybuch, z sufitu sypią się odłamki szkła. Trzeba szybko się pozbierać, uwolnić tych, których jeszcze da się uwolnić. I zwiawać. Ha! Gdyby to było takie proste! Drzwi są ciągle zamknięte i na nic zdaje się majstrowanie przy zamku. Bez specjału od elektroniki można zapomnieć o tej drodze. Ale jest inna – otwarty sufit, wprawdzie z krami szkła na krawędziach, ale najwyraźniej wychodzący do jakiegoś większego pomieszcze-

nia, którego sufit niemal nie do odróżnienia jest od firmamentu. Tylko jak się tam wdrapać? Gracze zapewne użyją całego swojego sprytu i wszystkich sprzętów, by dostać do góry. I po kolei, jeden za drugim, wygrzebią się do większej hali – w której właśnie rozgrywa się pandemonium. Kłęby dymu, pożary wielu miejscach, ogłuszający huk. Eksplozje rozdzierające powietrze, a między nimi stukot broni palnej – to bliższy, to dalszy. Obląkańczy ruch robotów wytrąconych z ustalonego rytmu pracy. Przez moment wydaje się, że w tym wszystkim uda się bohaterom pozostać niezauważonymi. Ale tylko przez moment. Wpada na nich mechaniczny strażnik, najwyraźniej bardzo zdziwiony obecnością bohaterów w tym miejscu. Rozpoczyna się krótka, zacięta walka. Bohaterowie powinni ją przeżyć, choć pokonanie robota gołymi rękami to nie bułka z masłem. Ich szansą jest wmanewrowanie go dziurę, z której wyszli, inny błyskotliwy pomysł, albo po prostu ucieczka. Gdy jednak już prawie będą mieli go z głowy, uderzy on w kolumniaste zbiorniki tworzące krąg wokół dziury. Te eksplodują czarnym dymem. Tak, to były podajniki Tornado. Tak, gracze raz jeszcze wracają do banku. Zapewne cieszą się na tę wędrówkę.

CZĘŚĆ TRZECIA

Ostatnie chwile

Wreszcie nadszedł ten moment – do zagrania została ostatnia trójka postaci, ci, którzy dokonali napadu. Gracze doskonale wiedzą, co ich czeka. Wiedzą, jakie piekło przygotowali na nich gliniarze na zewnątrz, wiedzą, że po tym wszystkim, co stało się w banku, po przelanej krwi, trupach, impasie negocjacji, nie ma już drogi odwrotu. Albo żądania zostaną spełnione, albo przyjdzie im zapłacić głową. Jedno jest pewne – zbliża się wielkie rozstrzygnięcie. Po tym, jak gracze zaznajomią się ze swoimi postaciami, zapytaj ich, jaką drogę ucieczki przygotowali sobie bandyci. Być może dwie przecznice dalej czeka zaparkowany wóz, może mają już bilety na samolot albo upatrzoną chatkę w górach. Cokolwiek, co pozwoliłoby im uciec, skryć się, zyskać szansę na wyjście z tego cała. Jeśli nie załapią, w czym rzecz, stwierdzą „nie wiemy”, przyjmij, że ekipa faktycznie zrobiła napad na pałę, licząc na to, że potem wszystko „jakoś się ułoży”. Tym bardziej zależeć im będzie na wywiązaniu się policji z postawionych warunków.

Twierdza

Czas zarysować im sytuację. Wystarczy właściwie spytać tylko, gdzie dokładnie właśnie się znajdują, co robią. Gracze doskonale znają zarówno wnętrze banku, jak i jego otoczenie. Tym razem wdrożenie w wydarzenia to kwestia chwili. A po niej wydarzenia zwałą się na nich jak lawina. To absolutny finał. Porywacze zdają sobie sprawę, że policja gra na zwłokę. Po manewrach na okolicznych budynkach widać, że szykuje się do szturm. Ich czynami zaczyna rządzić desperacja. Co mają do zrobienia? Być może raz jeszcze wezwą negocjatorów i przekażą kolejne ultimatum. Tyle że ona na pewno się zgodzi na wszystko, obieca, a gliny i tak zrobią swoje. Może czas dobrać się do zakładników, czas spełniać groźby. „Jeśli nie dostaniemy awionetki, będziemy zabijać jedną osobę co kwadrans”? „Jeśli nie zgarniecie stąd psów z dachów, zaczniemy ćwiartować kasjerkę - kawałek po kawałku”? Gliniarze muszą zobaczyć trupa, żeby wziąć żądania na poważnie. Wreszcie być może warto spróbować ucieczki na własną rękę - jakaś droga mogła pozostać niedostatecznie strzeżona. Szanse są znikome, ale nie ma alternatywy. Rzecz najprawdopodobniej kończy się szturmem oddziałów specjalnych. Nastąpi krótka, dramatyczna strzelanina w oparach gazu łzawiącego, zamieszanie, pojedyncze strzały i całe serie, krew i krzyki. Ciężko powiedzieć, czy jest możliwy happy end. Być może „wybawieniem” będzie zwiastująca apokalipsę eksplozja atomowa pochłaniająca wszystkich po równo - bandytów, zakładników i gliniarzy. Bardziej prawdopodobne zakończenie to trzy czarne worki leżące obok innych w równym rzędku na chodniku przed bankiem.

BACK FOR GOOD

Bohaterowie wracają do rzeczywistości z przeraźliwym, potornadowym bólem i deprechą. A zamiast wygodnego łóżka czeka ich jeszcze ucieczka z molochowa. Muszą przy tym nie tylko uważać na maszyny, ale także na tych, którzy je zaatakowali - czy to żołnierzy, czy mutantów albo i inne maszyny. To jednak już nie sprawa tego scenariusza, jak dalej potoczą się losy bohaterów. Ciekawe, czy raczej będą mieli dość Tornada na długo, czy też przy pierwszej okazji spróbują powrócić do tamtego leniwego, czwartkowego poranka.

POSTACIE GRACZY

Przygoda zaprojektowana została dla trzech graczy, w tym jednej kobiety. Nie ma problemu z dodaniem większej ich liczby, zmianą płci, itp. W każdej części znajdzie się miejsce dla szefa oddziału albo klientki, kolejnego gliniarza czy antyterrorysty, jeszcze jednego gościa w ekipie. Wszystko, co trzeba zrobić, to przygotować zestaw kartek z rolami i obmyślić ze dwie-trzy scenki specjalnie dla nowej postaci.

Część pierwsza:

Sarah Pattern, 37 lat, kasjerka. Mężatka. Dwoje dzieci. W banku pracuje od trzech miesięcy. Bardzo chce utrzymać posadę - daje jej ona wymarzoną stabilność i poczucie niezależności.

Dylan Smith, 25 lat, ochroniarz. Pracuje od trzech miesięcy. Zaliczył wcześniej cały zestaw kursów - ochroniarski, ratownika, pierwszej pomocy, itp. Jego hobby to filmy kung-fu z ubiegłego wieku. Zimna krew nie jest jego najmocniejszą stroną.

Richard Watts, 30 lat, kierownik działu sprzedaży w rozwijającej się firmie budowlanej. Pracuje od rana do nocy, nie ma czasu na nic innego. Praca z każdym dniem bardziej go wypala. Nienawidzi całego świata, a najbardziej swojego życia.

Część druga:

Greg Omaha, 45 lat, posterunkowy. Rozwodnik. Gdy tylko mógł, przeniósł się na najspokojniejszy dostępny posterunek. Ma swoje za paznokciami: układy z półświatkiem, jakieś stare łapówki - wszystko w imię świętego spokoju. Marzy o dotrwananiu do emerytury. Cyniczny, stary wyjadacz.

Ritchie Polby, 28 lat, gliniarz. Jeszcze do niedawna pracował w wydziale zabójstw. Po tym, jak jego żona urodziła mu uroczę bliźniaki, poprosił o przeniesienie. To człowiek czynu, urodzony wojownik, który dusi się w roli gliniarza z przedmieścia. Odpowiedzialność za rodzinę walczy w nim z ciągłotkami do niebezpieczeństwa.

Anetha Wilkinson, 33 lata, policyjny psycholog. Rozwódka. Córka Mary, 8 lat. Aktualnie bez partnera. W policji od 4 lat. Ma na koncie szereg negocjacji z samobójcami, desperatami, itp. - większość zakończonych powodzeniem. Na co dzień prowadzi poradnię dla policjantów.

Część trzecia:

Betty, 17 lat, gotka. Nienawidzi, gdy jej się rozkazuje (spieprzone dzieciństwo). Kocha być panią sytuacji, uwielbia mieć innych w garści. Bywa okrutna na swój nieco dziecięcy sposób. Na koncie ma parę skoków na całodobowe sklepy spożywcze, ta akcja to jej debiut w „poważnych” sprawach.

Brad, 23 lata. Na własny rachunek żyje od 13 roku życia, głównie z rozbojów. Pierwszy raz zabił, gdy miał 16 lat. Na koncie ma gwałty, rozboje, kradzieże, wymuszenia i... 2 lata w pace. Przy tym wszystkim na pierwszy rzut oka wciąż można go wziąć za przyjemniaczka. Hobby - adrenalina we wszystkich postaciach.

Kurt, 32 lata, były marine. Wyszkolony, by zabijać. Ma na koncie szereg misji wojskowych. Po wygaśnięciu kontraktu odszedł z wojska. Uzależniony od heroiny, potrzebuje na nią kasy - za wszelką cenę.