



Scenariusz wyróżniony w konkursie *Quentin 2011*

Autor: *Paweł 'Aesandill' Bogdaszewski*

Ilustracje: *Izabela 'Isabell' Mazur*

Redakcja: *Stanisław 'Scobin' Krawczyk*

Skład: *Witold 'Squid' Krawczyk*

Część II

MATERIAŁY NARRATORA

INFORMACJE WSTĘPNE

Gadżety

W tym scenariuszu przyda się kilka gadżetów. Oczywiście nie są niezbędne, jednak odpowiednie ich dobranie może znacznie uatrakcyjnić rozgrywkę.

Gadżetami tymi będą trzy podgrzewacze (niewielkie świece – najlepiej czerwone) reprezentujące frakcje fabryki. Sześć większych świec (przyda się jeszcze siódma w innym kolorze – symbol BG) będzie symbolami zewnętrznej rewolucji, a stary kieszonkowy zegarek tarczowy pozwoli odznaczać uciekający czas.

Oczywiście te atrybuty nie wyczerpują tematu „handoutów” – można ich przygotować znacznie więcej. Choćby stary skoroszyt z przepisnymi aktami BN-ów prezentuje się znacznie lepiej niż zwykła wydrukowana karta.

Nawet wydruk zresztą da się uatrakcyjnić (dotyczy to szczególnie obecnej niemal przez całą grę mapy). Wymoczenie w herbacie, wysuszenie, a następnie wyprasowanie sprawia, że wygląda on dużo lepiej i pozwala wczuć się w klimat sesji.

Podgrzewacze i świece

W tej przygodzie pojawiają się podgrzewacze, świece – i to zapalone. Może to i truizm, lecz warto o tym wspomnieć – to tylko materiał na scenariusz do gry fabularnej, rozsądne wykorzystanie go zależy od Was. Oczywiście niezależnie od tego, czy masz zamiar wykorzystać świece czy inne znaczniki, dalej będziemy nazywać te ostatnie świecami, a zdobywanie ich – zapalaniem.

Druk

Oczywiście niezbędne jest zapoznanie się zarówno z niniejszą częścią scenariusza, jak i z materiałami wspólnymi dla graczy i narratora. Warto wydrukować tamtą część w dwóch kopiach, aby mieć dostęp do materiałów, które wykorzystują również gracze.

ROZPALANIE REWOLUCJI

REWOLUCJA W FABRYCE

Trzy przygotowane podgrzewacze (lub inne znaczniki) będą reprezentować trzy frakcje fabryki (Zaufanych, Prze-Tworzonych, Kaktusów). Zapalenie ich oznacza przejęcie kontroli (niepełnej) nad grupą. Gracze dysponują jedną własną świecą zapaloną przed rozgrywką; warto, **by od tej świecy podpalali podgrzewacze**. Te ostatnie są plastycznym symbolem rozpalonej rewolucji, zgaszenie podgrzewacza oznacza wyeliminowanie danej grupy. Rozlany, stygnący czerwony воск dodaje grze makabrycznego uroku, lecz równie dobrze może wywołać szkody – warto się na to przygotować.

REWOLUCJA NA ZEWNĄTRZ

O mechanizmie

Rewolucja w Fabryce jest skazana na zagładę. Nawet jeśli będzie to iskra, która rozpali miasto, to milicja nie spocznie, póki nie zniszczy tego symbolu. Tak więc działania postaci graczy, pragnących bronić fabryki i walczyć z milicją, są skazane na porażkę. Rozpalenie rewolucji ma zagwarantować graczom satysfakcję i wyraźny symbol sensu działań bohaterów. Mechanizm opisany został w tej części, aby nie sugerować graczom gotowych rozwiązań.

Ilećć uda się dokonać aktu rewolucji, gracze mogą zapalić jedną z sześciu świec symbolizujących niepokoje społeczne (najlepiej, by zapalali je od podgrzewaczy). Zapalone świece nie tylko symbolizują bunt, ale także służą jako znaczniki wsparcia w ostatniej części scenariusza.

Kiedy zastosować ten mechanizm?

W rozdziale pierwszym i drugim. Rozdział pierwszy to dobry czas na propagandę i każde inne działanie, które wymaga czasu. Rozdział drugi to czas na spektakularne improwizacje.

Gadżet – świece

Swoją rolę dobrze spełnią czerwone świece – wyższe od podgrzewaczy, co skutecznie odróżni je od znaczników poparcia w samej fabryce. Ewentualnie kość sześciocienna, żetony, zapiski – to może mniej spektakularne, lecz bezpieczniejsze metody, by zaprezentować wzrost społecznego buntu.

Zdobywanie świec

Każde działanie, które w **zgodnej opinii** narratora i graczy jest w stanie podburzyć nastroje rewolucyjne w mieście, może zostać nagrodzone świecą. Część z nich wymieniona została poniżej, jednak prawdopodobne jest, że gracze znajdą inne, niezaproponowane tu rozwiązania.

Postacie nawiązują kontakt z mafijną częścią miasta. Udostępnienie jej milicyjnych akt czy nawet czynnika momentu powoduje zbrojnym wsparciem – bez wątplenia jest to rozwiązanie

zgodne z konwencją. Jeśli rewolucjoniści się na nie zdecydują, gracze zapalają jedną z świec.

Przykładowe czyny gwarantujące świecę

Zniszczenie kolei milicyjnej

Symboliczny wydzwitek tego typu akcji to bez wątpienia czyn na miarę strzału z Aurory.

Intensywna rewolucyjna propaganda

Wszelkie rozsyłane odezwy, listy w butelkach, hasła oraz inna propaganda jako całość. Pojedyncze wypowiedzi tego rodzaju nie są w Nowym Crobuzon niczym nowym.

Nawiązanie kontaktu z zewnętrzną rewolucją

Alfabet Morse'a, maleńkie golemy pocztowe czy najęcie wyrmenów (niewielkich, tępych, gargulcowatych łobuzów) pozwolą nawiązać kontakt i współpracę z inną zbuntowaną fabryką lub siłami rewolucji.

Nadejście milicyjnego sterowca

Jeśli milicja będzie musiała wysłać sterowiec, całe miasto zda sobie sprawę, że rewolucja przybrała na sile.

Wytrzymanie paru minut pod ostrzałem sterowca

To spektakularny wyczyn, widok ludzi broniących się przed taką potęgą zainspiruje powstanie w mieście.

Zniszczenie milicyjnego sterowca lub zapalenie więcej niż sześciu świec

To wydarzenie wydaje się wręcz niemożliwe, wymagałoby ogromnego poświęcenia i niemal osobnej przygody. Oczywiście, zdarzyć się może, że gracze okażą się wyjątkowo kreatywni lub też narrator wyjątkowo łaskawy. Jeśli zapalonych zostanie więcej niż sześć świec lub postacie zestrzelą sterowiec, nie pozostanie nic innego, niż opisać wycofujące się milicyjne siły i rewolucję panującą nad większą częścią miasta. W takim wypadku czas na zakończenie sesji.

Opis

Zapalenie każdej świecy to nagroda i zakończenie pewnego etapu przygody. Może dać naprawdę sporo satysfakcji. Warto więc wraz z kolejnymi zapalonymi świecami dokonać odpowiedniego opisu.

Jedna do dwóch świec – drobne niepokoje, pojedyncze fabryki przyłączają się do buntu.

Trzy do czterech świec – duże niepokoje, dymy w mieście świadczące o zamieszkach na ulicach.

Pięć do sześciu świec – echa regularnych bitew na ulicach miasta docierają do samej fabryki.

SŁOWO OD AUTORA

CelMechanika

Może ona wydawać się niejasna czy trudna do ogarnięcia. Nie ma tu poziomów zdrowia, reguł mówiących, kiedy i jaki przeciwnik padnie, ani rzutów na trafienie. W praktyce jest jednak inaczej. Podstawowa zasada brzmi: **Tak długo, jak działanie wydaje się logiczne i spójne (co oznacza, że nikt z grających nie ma do niego zastrzeżeń), ma prawo bytu.**

Przykład:

Gracz prowadzący postać Pierwszego deklaruje: „Zaczajam się w załomie fabryki. Słucham, czuję każdy fałszywy jęk metalu. Wyglądam niczym jedna z maszyn, jeszcze jeden dziwaczny piec. Gdy nadchodzi milicyjny taumaturg, wypadam na niego, łapiąc go za ręce z siłą swoich mechanicznych tłoków. Wale go głową, w miejsce, skąd słyszę oddech przerażonego milicjanta. Maskę spada, a ja rzucam ogłuszonym ścierwem prosto w gazy Sali Centryfugi.”

Gracz wykreował bardzo atrakcyjną scenę i w pewnym sensie zapłacił już cenę za pokonanie wroga. Wykorzystał zdolności, miejsce, czas i odwrócił swoją uwagę od innych wydarzeń. To wystarczy, nie trzeba żądać od niego niczego więcej.

Tak długo jak razem tworzyacie pełne emocji zdarzenia, mechanika spełnia swoją rolę, polegającą na aktywizacji graczy i Twojej współpracy z nimi. Dysponują oni możliwościami niewiele mniejszymi od Ciebie, tak więc powinni bez problemu znaleźć dla siebie miejsce w przygodzie. Twoim zadaniem jest trzymanie wszystkiego w ryzach oraz kreacja wyzwań. Właściwie poniższa część scenariusza to **tylko propozycja** – kilka prostych zdarzeń, które zostały dobrze przetestowane i sprawdziły się na próbnych sesjach.

ROZDZIAŁ I – MATERIAŁY

NARRATORA

Przygotowanie

Rozpoczyna się przygoda. Gracze powinni być już zaznajomieni z realiami, mechaniką i własnymi postaciami. Istotną staje się mapa, warto więc przygotowany egzemplarz ułożyć na środku stołu, zapalić jedną różniącą się od pozostałych świecę (reprezentującą głównych bohaterów), w trzech pomieszczeniach mapy ułożyć trzy niezapalone podgrzewacze (symbolizujące trzy frakcje fabryki) oraz ułożyć sześć pozostałych świec obok.

Wezwanie do rewolucji

Rozdział pierwszy skupia się na dwóch zagadnieniach – zdobywaniu poparcia w fabryce oraz szykowaniu się na starcie z siłami milicyjnymi. Przekonanie pracowników nie powinno być trudne, jeśli możliwości postaci zostaną odpowiednio wykorzystane; głównym ograniczeniem będzie tutaj czas. Ponadto gracze prawdopodobnie przyszykują też samą fabrykę, stworzą pułapki, uzbroją swoich „żołnierzy”, być może nawet zniszczą kolej milicyjną.

Nastrój

Rozpoczynając narrację, postaraj się zbudować poczucie niepokoju oraz duchoty. Przypomnij graczom, jak ciężki los muszą znosić pracownicy oraz Prze-Tworzeni, pokaż napięcie zgromadzone w ludziach.

Dzisiejszego dnia miasto wygląda niczym heliotyp wypalony w kolorach sepii. Jest środek gorącego crobuzońskiego lata. Powietrze faluje, rozgrzany metal parzy, wnętrza duszą smrodem, licha trawa straszy wyschniętymi źdźbłami.

Wewnątrz fabryki praca wre. Oświetleni żółtym światłem ze zniszczonych witraży, podświetleni ogniem pieców, złani potem Zaufani zdejmują nieszczelne maski, by złapać choćby odrobinę powietrza. Spoglądają po sobie nerwowo, rzucają znaczące spojrzenia i szepczą w ciemności alków. Tymczasem w szarpanym ogniu półmroku podziemi Prze-Tworzeni, raz po raz znikając w trujących wyziewach, wykonują mechanicznie swoją pracę. Jednak i tam, na dole, czuć napięcie. Jedynie Ludzie Kaktusy – masywne, kolczaste sylwetki półtroślinnych olbrzymów, widoczne przez brudne szyby działu spedycji – wydają się spokojniejsi niż zwykle.

Lokacje

Najważniejszymi lokacjami będą w tym rozdziale Sala Frakcji, sortownia oraz biura – miejsca budowania obrony oraz przekonywania przyszłych rewolucjonistów. Spojrzenie na mapę pozwala dostrzec, że od podwórza – domyślnej strony ataku milicji – do wnętrza fabryki prowadzą właśnie trzy drogi: przez okna biur, główną bramę Sali Frakcji oraz dodatkową bramę Sali Spedycji.

CZAS (W GRZE)

60 minut (20.00–21.00) – do pełnego przygotowanego ataku milicji.

Umykający czas to ograniczenie, które zmusza do intensywnego działania. Dobrany jest tak, by gracze czuli presję, a równocześnie mieli go wystarczająco dużo, by zrealizować najważniejsze plany. Zmusi to ich jednak do wyboru priorytetów, co może przynieść wiele emocji.

Gadzet – zegarek

Stary, zepsuty kieszonkowy zegarek pozwala odmierzać czas w bardzo nastrojowy sposób. Wystarczy przesuwac wskazówki. Innym rozwiązaniem będzie zapisywanie czasu, oznaczanie go za pomocą kości (k12 – jedno oczko to pięć minut) czy zabieranie kolejnych znaczników dowolnego typu.

Współdziałanie postaci

Jeśli w czasie trwania działań jednej z postaci (np. przemowy Komandore do Zaufanych) bohaterowie pozostałych graczy będą miały swoje zajęcia, które nie wymagają tak aktywnego uczestnictwa (np. Pierwszy może przeszukiwać swoje archiwa, a Steiner tworzyć golema), lub zajmą się aktywną pomocą tej postaci (np. Steiner i Pierwszy wzmacniają wydźwięk przemowy, dodając fragmenty od siebie), gra będzie toczyć się płynnie i w dobrym rytmie. Pozwoli to uniknąć sytuacji, gdy ze względu na umykający

czas podobna akcja dzieć się będzie w trzech miejscach równocześnie.

Jeśli każda osoba pragnie zająć się przekonywaniem innej grupy, wystarczy, aby bohaterowie robili to po sobie, wolny czas wykorzystując na pomoc aktywniejszej postaci. Innym rozwiązaniem są negocjacje następujące po sobie w rzeczywistym odgrywaniu, lecz równoczesne w świecie gry – jeśli gracze to zaproponują, muszą zdawać sobie sprawę, że w danym momencie tylko jeden z nich będzie podejmował jakąkolwiek istotną aktywność.

Proponowany upływ czasu

5 minut – wymiana poglądów, instrukcje, drobne działania.

10 minut – krótka przemowa.

15 minut – przemowa, budowa prowizorycznej barykady.

30 minut – poważna mowa, budowa wielu barykad lub pułapek.

PRZEKONYWANIE PRZEDSTAWICIELI

Pracownicy fabryki dzielą się na trzy odizolowane grupy:

Prze-Tworzonych – więźniów przebywających w dolnych poziomach.

Zaufanych – ludzi zgromadzonych głównie w Sali Frakcji.

Ludzi Kaktusów – potężnych obcych, pracujących w Sali Spedycji.

Grupy są wobec siebie nieufne, jednym z wyzwań jest przełamanie tych zahamowań.

W każdej z grup znajdują się ważne jednostki, reprezentujące odmienny stosunek do rewolucji. Przedstawiciele ci są punktem odniesienia, zdobycie ich poparcia jest równoznaczne z przekonaniem większości osób o podobnych poglądach. W dwóch grupach, u Prze-Tworzonych i Kaktusów, są to rzeczywiście liderzy, osoby charyzmatyczne i charakterystyczne. W przypadku trzeciej z grup, u Zaufanych, są to raczej przykładowe jednostki. W części materiałów przeznaczonych dla graczy i narratora znajduje się kartoteka każdej z tych postaci, uwzględniająca opis jej przestępstw. Jest to ułatwienie dla graczy. Aby oszczędzić miejsce, nie podaję powtórnie tych wiadomości, warto więc w czasie gry i przy lekturze mieć wgląd w te specyficzne karty postaci.

Prze-Tworzeni

Prze-Tworzeni to naturalna grupa Pierwszego – to właśnie ta postać najlepiej poradzi sobie w negocjacjach z tą grupą i dowodzeniu nią.

Lady Harkot

Rozpieprzyć ich!

Hałasująca przetartymi stawami kobieta-maszyna, reprezentująca niepokojącą część Prze-Tworzonych, ale również ich niebezpieczną i mroczną stronę. Właściwie nie trzeba jej przekonywać, jednak wraz z rozwojem przygody, jeśli BG nie będą na nią uważać, może okazać się, że dąży bardziej do zemsty i bezmyślnej rzezi, niż do skutecznej rewolucyjnej działalności.

Stary Tan

Spokojnie, człowieku, jeszcze nikt z nimi nie wygrał.

Stary Tan budzi niepokój swoim wyglądem, jednak jest przedstawicielem mniej niebezpiecznej części społeczności Prze-Tworzonych. Jest pogodzony ze swym losem, a proste wykorzystanie wiedzy z akt może nie być wystarczające, by przełamać jego sceptycyzm. Najważniejsze będzie przypomnienie mu jego dawnego imienia, jednak wymaga to taktu. Jego grupa, podobnie jak on sam, weźmie udział w rewolucji, choćby za prośbą Pierwszego, lecz im więcej staranności i czasu BG przeznaczą na ich przekonanie, tym większą lojalność wykażą oni w cięższych starciach.

Zaufani

Zaufani są specyficzną grupą – mimo iż również posiadają przedstawicieli, to mniej ważne jest odnoszenie się do jednostek, a bardziej do potrzeb, które reprezentują: ochrony przed władzą, polepszania zarobków i pozycji społecznej, skutecznej rewolucji. Potrzeby te są wspólne dla wszystkich Zaufanych, ale każdej grupie (i każdemu z wymienionych przedstawicieli) zależy przede wszystkim na zaspokojeniu jednej z nich.

Timotheus Rowwind

Jesteśmy o krok od Prze-Tworzenia.

Najważniejsza cecha tej grupy to poczucie wszechwładzy osób rządzących Nowym Crobuzon i powszechnej inwigilacji. W takich okolicznościach każdy jest potencjalnym przestępcą, a w następstwie Prze-Tworzonym.

William Terra

Wszyscy mamy wiele do stracenia.

Dla tej grupy najważniejszy okaże się parszywy i niezmienny los przeciętnego robotnika. Dziedziczenie ograniczeń, brak perspektyw i wpływu na własną przyszłość.

Ashley Scarlett

Musimy walczyć o nasze prawa!

Grupa Ash dąży do rewolucji, jednak ważne jest dla niej to, jak owa rewolucja przebiegnie i jakie recepty na przyszłość widzą BG.

Ludzie Kaktusy

To potężna, ale równocześnie trudna do przekonania grupa. Prawdziwe wyzwanie. To tutaj BG będą musieli wykazać się sporą kreatywnością i wykorzystać tak animozje między liderami, jak i własne pomysły.

Gardier

No dobra, skurwiel ze mnie... Wiesz, co z tego wynika? Możesz mi zaufać. Bo „uczciwi” są nieprzewidywalni. Zawsze mogą zrobić coś niewiarygodnie głupiego...

Zachowujący się jak sympatyczny łotr, reprezentujący zaprzędaną władzę grupę ochrony, Gardier to cenny sojusznik. Gotów jest zaferować swoje usługi za odpowiednią cenę, jednak równie chętnie wbije rewolucjonistom swój zdobiony tasak w plecy, kiedy sytuacja stanie się dla niego niekorzystna. Wymaga eliminacji Calgara – to jego cena za pomoc. Przekonanie go to łatwe zadanie, a potencjalne zyski są duże, ponieważ to uzbrojony

bandyta dowodzący dwiema równie potężnymi istotami. Jednak z czasem może okazać się równie niebezpieczny dla BG, co dla milicji.

Calgar

Niech spłynie na ciebie spokój pradawnego ziarna.

To oaza spokoju i woli dyplomacji. Starszy, pobliźniony Kaktus nie będzie chętnie wzniecał rewolucji. Nakłonienie go do udziału w niej to prawdziwe wyzwanie. Jest jednak wyczulony na dobro swego ludu i nienawidzi Gardiera – mogą być to wątki, które ułatwią graczom przekonanie Calgara, a wraz z nim większości Kaktusów.

GRUPY – PODSUMOWANIE

Każda grupa to jeden podgrzewacz, niezależnie od tego, jak wielu jej członków udało się przekonać. Każda z grup w pełnym składzie wykazuje podobną siłę, z czego wynika, że Zaufani są najsłabsi, a Ludzie Kaktusy najsilniejsi, lecz jedynie jednostkowo. Liczebność grup opisana została dalej, lecz łatwo zauważyć, że jest dość niewielka. To celowy zabieg. Nie nazbyt monumentalna skala działań pozwoli graczom na kierowanie każdym z rewolucjonistów osobno, a ponadto umożliwi bohaterom stanie się ważnymi uczestnikami akcji. Każdy człowiek się liczy, a szczególnie uzdolnione jednostki, jakimi są BG, liczą się najbardziej.

Można tę skalę zmienić, mnożąc liczebność przez dowolny mnożnik i tworząc nawet ogromne rewolucyjne armie. Oczywiście to samo tyczy się atakujących sił i rozmiarów fabryki. Mechanika

pozostanie podobna, lecz inne niż dowodzenie talenty BG mogą zostać zatracone przy takiej sile tłumy.

Prze-Tworzeni

Nazwy:

Lady Harkot, Redaktor, Gad, Owal (grupa niepokodzonych)

Stary Tan, Scotton, Motyl, Tank, Label (grupa pogodzonych)

Liczebność: **9 osób** w dwóch podgrupach (odpowiednio 4 i 5 członków)

Zalety: Łotry, silni, ufni wobec Pierwszego

Oddziały te mogą zaoferować nie tylko potęgę Prze-Tworzonych ciał, lecz również liczne łotrowskie zdolności i doskonałą znajomość fabryki. Każdy z członków grupy to prawdziwa potęga, może rzucić sporym fragmentem fabryki, walczyć bez użycia broni i błyskawicznie konstruować barykady.

Wady: Łotry, niezgrabni, słabe morale

Grupa Lady Harkot może wykazywać nadmiar własnej inicjatywy i okrucieństwo, natomiast grupa Starego Tana łatwo może się poddać. Ponadto na poły mechaniczne ciała Prze-Tworzonych stawiają przed nimi wiele wyzwań, stają się oni przez to potencjalnie mniej mobilni.

Zaufani

Nazwy:

Tim, Drzazga, Simon, Mervyn (grupa obawiająca się władz)

Will, Dorothy, Magdallen, Dzieciak Terra (grupa martwiąca się o swój los)

Ash, Młody, Bob (grupa polityczna-rewolucyjna)

Liczebność: **11 osób** w trzech grupach (4 – 4 – 3)

Zalety: Zwyczajni, lojalni

Największą zaletą Zaufanych jest to, że są ludźmi. Mogą wykorzystywać broń porzuconą przez milicjantów, wdrapywać się na ściany czy zrobić wszystko, czego nie potrafią silniejsi, lecz mniej mobilni towarzysze broni.

Wady: Zwyczajni

Potencjalnie mogą wiele, lecz sami z siebie nie mają żadnej potężnej zdolności.

Ludzie kaktusy

Nazwy:

Gardier, Amar, Sack (uzbrojona ochrona)

Calgar, Egi, Teogethe, Kavanagh, Herungar (grupa spokojna)

Liczebność: **8 osób** w dwóch grupach (3 – 5)

Zalety: Uparci, uzbrojeni (trzej), odporni na broń niesieczną, wytrzymali, silni

Kaktusy są niemal całkowicie odporne na konwencjonalną broń milicji. W pierwszym starciu milicjanci nie mają z nimi szans, a w następnych niezwykła odporność Kaktusów połączona z ogromną siłą sprawia, że mogą być ważną częścią obrony.

Wady: Uparci, niezgrabni i powolni

Ludzie Kaktusy nie będą biegać, wspinać się czy skradać. Stoją i chodzą twardo na ziemi, ciężko ich poruszyć.

Uzbrojenie: Kuszarpacze

Kuszarpacze to specyficzna tradycyjna broń strzelecka Ludzi Kaktusów. Niegdyś specjalne kusze, dziś pneumatyczna wyrzutnia zaostrzonych szrapneli zdolnych do cięcia ciał tej rasy. Ma ogromną siłę, lecz niewielki zasięg.

ROZDZIAŁ II – MATERIAŁY NARRATORA

ATAK 1 – SZTURMOWCY MILICJI

Przed walką

Jeśli bohaterowie zniszczyli milicyjną kolejkę, otrzymują dodatkowe 15 minut na przygotowania.

Za zewnętrzną bramą pojawiają się grupy milicjantów. Kolejne i kolejne przywożone są liniami kolei (przynajmniej do tego miejsca, w którym nadal ona funkcjonuje). Wyposażeni w karabiny skałkowe, pałki i tarcze formują równe czworoboki. Gdzieś na niebie pojawia się pojedyncza meduza milicyjna, na wieże wchodzi kolejni snajperzy.

Spersonifikowany wróg – Soulsow

W tym scenariuszu nie ma wielu bohaterów niezależnych po stronie rządu, którzy pełniliby inną funkcję niż milcząca wataha. Chociaż jest to celowe (milicjanci mają być bezosobową masą, narzędziem systemu), warto dać graczom spersonifikowanego wroga. Poza zdrajcą Abnerem (który pojawi się dalej) „twarzą” milicji będzie w tym przypadku pułkownik Soulsow. Opisz go tak, by był charakterystyczny, nie poświęcaj mu jednak za dużo czasu, wystarczy krótka scena na początku i drobne wspomnienie co jakiś czas. Pułkownik ma być trwałym elementem, nie bohaterem tej przygody.

Kontrastująco ubrany na biało, w przeciwieństwie do innych milicjantów

nienoszący lustrzanej maski, wyposażony we wrośnięty w ciało mechaniczny przyrząd przypominający monokl. Ciemnowłosy, o nienagannej postawie i ubiorze. Przybędzie wraz z pierwszymi oddziałami, lecz zamiast ruszyć do walki, stanie daleko za bramą, przez dwa pierwsze rozdziały patrząc w stronę fabryki i wydając rozkazy mijającym go siłom. Do BG odezwie się raz, przez megafon usiłując przekonać rewolucjonistów do poddania się. Jego nazwisko nic nie znaczy, jednak widnieje wśród akt Szpikulca. To pułapka – jeśli Pierwszy spróbuje je przeczytać, dozna halucynacji i zawrotów głowy. To milicyjna kłątwa.

„Tutaj pułkownik Soulsow.

Zostaliście otoczeni przez siły milicyjne Rządu. Proszę nie stawiać oporu. Proszę pozostać na stanowiskach pracy. To pierwsze i ostatnie ostrzeżenie, opór stawiany funkcjonariuszom jest równoznaczny z wyrokiem śmierci”.

Soulsow może zostać w jakiś sposób zabity; jeśli bohaterowie tego dokonają, powinno się ich nagrodzić w adekwatny sposób. Panika w siłach milicyjnych, zdobycie ich przedmiotów, 15 minut spokoju – to dobre nagrody za ten wyczyn. Oczywiście po jakimś czasie pojawi się kolejny, tym razem ubrany na szaro pułkownik Kessler.

Przygotowania

To dobry moment, aby gracze przygotowali działania, które będą chcieli podjąć podczas

milicyjnego szturmu. Teraz, nie wtedy, gdy milicja podejdzie blisko. Narastające tempo narracji mogłoby zostać zniweczone lub gracze działaliby pod presją. Niech na pierwszy szturm mają szansę się przygotować, obmyślić plan działania, deklaracje, odzywki. Daj im na to odpowiednio dużo czasu. Nie czasu w grze, czasu realnego. Opisz moment przed gwałtownym uderzeniem – bo przecież właśnie ono to za chwilę się wydarzy.

Nastrój – szturm I

Szturm to kakofonia dźwięków, gdy pociski uderzają o metal, to deszcz odpadającej rdzy i sypiące się witraże. To siły milicyjne wędrujące tarcza przy tarczy, potęga rządu rzucona przeciw obrońcom. Rewolucjonista krzyczący z bólu i zagłuszający go ryk pozostałych. Nie bój się huku, tempa i emocji. Tak właśnie wygląda szturm. Gracze powinni być już przygotowani, wykorzystają pułapki, okrzyki i wiele inwencji przeciwko nacierającym siłom. Szybko i sprawnie, po to się szykowali. W czasie pierwszego szturmu zachodzi słońce – jest późny wieczór.

SZTURMOWCY

Opis – szturmowcy

Tyraliera milicjantów. Ubrani w czarne segmentowe pancerze i odbijające światło maski, milczący, bezimienni. Uzbrojeni w piki i osłonięci tarczami.

Rola – szturmowcy

Pierwszy atak powinien sprawić BG tyle trudności, by wykorzystali fabrykę, rewolucjonistów oraz własne talenty, ale nie byli zmuszeni do zbyt dużych poświęceń. To pierwszy sukces, ukazujący siłę obrońców.

Siła – szturmowcy

Nacierających milicjantów są trzy grupy po dziesięć osób. W zwyczajnym starciu bez wykorzystania dodatkowych przewag milicjanci zdołaliby zwyciężyć, jednak pod warunkiem, że morale obrońców zostanie złamane, a stanie się tak tylko wtedy, jeśli BG nie udzieli im żadnej pomocy. W przeciwnym razie milicyjne siły zostaną rozbite, być może nawet bez większych strat po stronie pracowników fabryki. Powinieneś pamiętać, że uderzenie to jest raczej próbą pacyfikacji lokalnego buntu niż atakiem na pełną skalę.

Wsparcie – snajperzy

Z wież milicjanci obstrzeliwać będą zbyt otwarcie wychylających się rewolucjonistów. Jeśli gracze rozumieją konwencję i nie będą próbowali tą drogą opuścić Wielkiej Eli, MG nie powinien nadużywać tego środka. W takim wypadku jedynie podczas śmiałych akcji snajperzy będą stwarzać poczucie zagrożenia i sprawiać, że działania na zewnątrz czy na dachu staną się ciekawszym wyzwaniem.

ATAK 2 – MILICYJNE BESTIE

Konsekwencje ataku nr 1

Pobici milicjanci wycofują się, poddają, uciekają – zależy to od skuteczności obrońców. BG zyskują kolejne 15 minut oraz chwilę spokoju. Pozwól im opisać nastroje, napawać się sukcesem, wyciągnąć z ataku tyle, ile się da (sprzęt), oraz przygotować dalszą obronę. Przez ten czas milicja zbierze siły na drugie starcie.

Przed walką

Pierwsze bestie pojawiają się już chwilę po szturmie przywiezione kolejką milicyjną (do miejsca, gdzie została zniszczona). Potężne, uśpione, otoczone ekipą taumaturgów. BG mają czas, by radować się z sukcesu, lecz również czuć potęgę zagrożenia. Z każdą mijającą minutą widzą, jak stwory odzyskują przytomność, otwierają zaropiałe oczy, ich piece zostają rozbudzone nowymi dawkami koksu.

Nastrój – szturm II

Napięcie wytworzone podczas obserwacji bestii powinno – podobnie jak one – zerwać się ze smyczy. Opisz potęgę Prze-Tworzonych ciał, niezwykłą siłę i szybkość istot. Opisz zaskoczenie – jeśli gracze uznali bestie za powolne monstra. Rewolucjoniści milkną, słysząc tylko dudnienie silników bestii i odgłos rwania marnej trawy, rozrzuconych wraków maszyn przez ich żelazne pazury. Uderzają w obrońców niczym pociski, przełamują linię obrony, rozrywają ludzi,

rozchlapując posokę. Atak jest przerażający i bezwzględny. Gracze powinni to odczuć. W tym czasie robi się ciemno.

BESTIE

Na obrońców ruszy **pięć** Prze-Tworzonych bestii. To brutalny atak, na który BG mają szansę się przygotować, jednak zaskoczeniem może okazać się szybkość, z jaką monstra przebędą plac i wedrą się na stanowiska obrońców. Dwie bestie obiorą sobie za cel Salę Spedycji, dwie – frontowe wejście, czyli Salę Frakcji, a jedna będzie usiłowała wdrzeć się przez okna biura. Potwory ruszą ku obrońcom, przeskakując i przewracając umocnienia, taranując przeszkody. Zanim dotrą do frontu, miną dosłownie sekundy.

Opis – bestie

Każde z monstrów to dziwaczne czterometrowe (nie licząc ogona) połączenie ogromnego drapieznika z parową maszyną. Pomiędzy metalowym egzoszkieletem widać przeszczepiane wzmocnione mięśnie, bezwłosy pysk kryje rzędy metalicznych zębów, pazury wysuwane są przez ociekające olejem hydrauliczne tłoki, a nabrzmiałe żyły tętnią od bojowych stymulantów. Na plecach bestii widnieją kominy parowej maszynerii napędzającej stwora. To ogromny i silny przeciwnik, ma jednak wady. Bestie ogarnięte są szałem zniszczenia, nie kierują się żadnym planem, a ich proste odruchy łatwo można wykorzystać, by wciągnąć je w pułapkę. Ponadto bestie składają się z metalu

i ciała, co daje spore pole do popisu panience Steiner.

Rola – bestie

Bestie to potęga, której gracze muszą przeciwstawić kreatywność oraz poświęcenie. Są wystarczająco silne, by wbić się pomiędzy obrońców, lecz na tyle głupie i wrażliwe, aby dało się je pokonać. Pozwalają wykorzystać w efektywny i zabójczy sposób taumatyczne talenty panienki Steiner, zmuszają Komandore do podtrzymywania morale przerażonych obrońców i stanowią godnego przeciwnika, któremu Pierwszy może przeciwstawić zagrożenia fabryki i potęgę „ludzkich” Prze-Tworzonych. Gracze raczej powinni obronić fabrykę przed tym atakiem, ale będzie się to wiązało z naprawdę dużym wysiłkiem. Ewentualne większe straty lub momenty pozostawienia obrońców bez wsparcia to dobry moment, by ukazać wszelkie niedokończone sprawy wewnątrz rewolucyjnego frontu. Zdrajcy (tacy jak Gardier) mogą usiłować zdradzić, nieprzekonani (np. Stary Tan) spanikować.

Siła – bestie

Każdy z potworów w otwartym starciu jest w stanie zabić połowę jednej z grup. Bestii jest pięć, tak więc w bezpośredniej konfrontacji pozostałyby jedynie niedobitki, które szybko uległyby posiłkom wysłanym przez milicję. Najlepszą drogą obrony pozostają pułapki, taktyczne podejście oraz niestandardowe pomysły (na przykład jeśli postacie znajdą sposób na wywleczenie z Kotła ślimaka, może on zabić jedną bestię). Monstrum

powstrzymywane przez odpowiednio wyposażoną i zdyscyplinowaną grupę pod dowództwem któregoś z BG zostanie pokonane bez większych strat, ale tylko wtedy, jeśli danej grupie uda się bronić przed jednym potworem naraz. Pokonanie wszystkich bestii wymagać będzie pomysłowości oraz współdziałania wszystkich graczy.

Wsparcie – zabójcy

Wraz ze szturmującymi potworami do fabryki z innych stron próbują dostać się trzej zabójcy. Prawdopodobnie Twoi gracze przewidzieli takie próby; w takim wypadku rewolucyjne strażę z łatwością powstrzymają uzbrojonych w cienkie noże i precyzyjne karabiny milicjantów. Jeśli nie, bohaterowie będą musieli wykazać się w walce z niebezpiecznym przeciwnikiem (szybkim, zwinnym, atakującym z zaskoczenia), usiłującym zabić kluczowych dla obrony BN, a nawet samych BG.

Wsparcie – snajperzy

Działają tak samo jak przy szturmie nr 1.

Wsparcie – szturmowcy (opcjonalne)

Jeśli bestie będą wygrywać (czyli BG nie będą sobie dobrze radzić lub zajmą się czymś innym niż obrona), milicja rzuci do ataku swoich szturmowców. Taumatycy próbują obłąkać bestie, lecz te poza zabijaniem obrońców z chęcią rzucą się także na milicjantów, wystarczy choćby maleńka zachęta – to oczywiście ostania deska ratunku dla graczy, okazja, by odwrócić losy tego szturm na własną korzyść. Niezależnie od wyniku

pora opuszczać fabrykę – po takim uderzeniu obrońcy będą zdziśniętymi.

ATAK 3 – OSTATECZNA BITWA

Konsekwencje ataku nr 2

Bestie zostały pokonane, BG zyskują kolejne 30 minut na przygotowania. Ogromne ciała zaścielają podłogę wśród trupów i zniszczonych murów.

Przed walką

Wraz z klęską bestii znad Szpikulca w stronę fabryki ruszył ogromny milicyjny sterowiec, Śpiący Święty. Wcześniej używany jedynie w czasie wojny, jest symbolem władzy niemal równym Parlamentowi. Już samo poruszenie sterowca gwarantuje graczom zdobycie jednej świecy. Atak nie zaczyna się do momentu, gdy Śpiący Święty zawisnie nad fabryką.

Sterowiec – opis

Milicyjna maszyna o setkach turbin, kajut, broni, pokryta nierównym pancerzem niczym monstrualny owad. Pękata i ogromna, większa nawet niż sama fabryka. Przypomina ogromnego walenia wzniesionego w niebo kaprysem taumaturgii, lewiatana, z którego nierównego grzbietu wyrastają tętnice kabli, odżywiający narośl zbrojnych baterii.

Nastrój – przed szturmem

Sterowiec to ostateczny środek, największa potęga w arsenale Rządu. Daj graczom poczucie, że samo wysłanie sterowca jest znakiem sukcesu na miarę zwycięstwa: bohaterowie zmusili wroga do użycia ostatecznych środków. Zeppelin sunie monumentalnie pomiędzy dymami miasta, wszystkie latające istoty, które zwyczajowo zaśmiecają niebo, zniknęły przerażone niczym gołębie w cieniu ogromnego drapieznika. Wydaje się, że świat zamarł, stracił kolory, wszystko ucichło i wstrzymało oddech. Rewolucjoniści zdają sobie sprawę, że nie jest to wróg, którego da się pokonać. Znika poczucie sukcesu, pojawia się zimna determinacja.

Nastrój – szturm III

Wraz z opadającymi linami sterowca otwiera się piekło, wracają kolory, ale nowe, wypaczone. Niezliczone bronie maszyny szatkują punktowo dach, jakby z nieba uderzały ogniste promienie. Gruz, pociski i deszcz ogromnych łusek sypią się na obrońców. Wokoło pojawiają się niewytłumaczalne zjawiska, milicyjni taumaturgowie niszczą fabrykę swoimi sztukami. Gdzieś człowiek, wraz z tym, co go otaczało, zamienił się w setki igieł, ktoś inny umiera nagle, najpierw pozbawiony całej martwej tkanki – łącznie z paznokciami, włosami i naskórkiem – a potem znikając fragment po fragmencie wraz z umieraniem ciała. Gdzie indziej ziemia wybucha bujnością roślin, ludzie płaczą łzami, duszą się wyłączającymi z ust stadami szczurów. Groteska,

chaos i wojna. Między tym pojawiają się milicyjne służby specjalne (tak jak wszyscy milicjanci, ich członkowie ubrani są w odbijające światło maski), ostrożnie, niczym koty, manewrując w makabrze, usiłując przeżyć i dokonując równocześnie jak największych zniszczeń. W czasie ostatniego szturm trwa rozświetlona przez liczne światła noc.

Spersonifikowany wróg – Abner

Wraz ze służbami specjalnymi pojawia się Abner. Rusza z milicjantami, wskazując kierunek i przejścia oraz tłumacząc, jak poruszać się po fabryce. Korzystając z jego pomocy, żołnierzy zdają się zachowywać dużo mniej krwiożerczo, ogłaszają rewolucjonistów i można odnieść wrażenie, że chcą jeszcze stłumić, nie skrwawić bunt.

Abner to zdrajca, wprawdzie opisany jako pacyfista i w sumie nie tak zły człowiek, ale gracze pewnie będą chcieli go zabić. Warto uczynić z tego scenę godną zapamiętania, lecz najlepiej nie zmuszać w tym przypadku BG do wielkich poświęceń. Zabicie Abnera to akt zemsty, nie źródło jakiejś konkretnej przewagi. Nie wymaga dużego poświęcenia – cena jest już częściowo zapłacona.

SIŁY STEROWCA

Opis – milicja sterowca

W tym ataku gracze mają do czynienia z trzema grupami: obsługą działek sterowca, zjeżdżającymi na linach żołnierzami służb specjalnych (uzbrojonymi w pistolety skałkowe i ostrza) oraz

taumaturgami (część zjeżdża na linach razem ze specsłużbami), którzy posługują się swoimi sztukami w sianiu terroru. Wszyscy milicjanci mają standardowe odbijające światło maski, ale taumaturgowie noszą białe mundury, obsługa szare, a żołnierze czarne – ich ustandaryzowany wygląd powinien pomóc w chaosie odróżnić swoich od wrogów.

Rola – milicja sterowca

Całość sił jest tak przytłaczająca, że rewolucjoniści mogą bronić się przed nimi ledwie chwilę, chyba że zyskają wsparcie z zewnątrz (patrz niżej, wariant: rewolucja totalna). To ostateczny, śmiertelny atak. Służby specjalne to siła, której można się przeciwstawić, jednak ich liczebność zdaje się nie maleć. Taumaturgowie to potęga, która wprowadza w walkę element chaosu. Działka sterowca i ich obsługa – to obrona samej maszyny, a jednocześnie siły, z którymi praktycznie nie można się mierzyć. Artyleria. Środek łamania każdego oporu.

Siła – milicja sterowca

Ta armia prawie się nie kończy, równocześnie jest to atak, który można odpierać, lecz bombardowanie i taumaturgia zawsze zadadzą straty obrońcom. Jak duże – to zależy od Was. Standardowo obrońcy muszą wytrzymać jakiś czas (pięć deklaracji akcji MG i graczy) do momentu, gdy ich działania przyniosą wyraźny efekt (i świecę, ewentualnie parę świec), a następnie bohaterowie zarządzą ucieczkę. Jeśli jednak zdecydujecie się na wariant „rewolucji totalnej” dzięki wykorzystaniu świec, można

przyjąć, że macie do czynienia z trzema atakującymi grupami. Przy próbie wejścia na sterowiec sama walka na pokładzie to oddzielna scena (wymagająca wykorzystania nowych świec). Co prawda może to rodzić wątpliwości: czy walka na sterowcu to nie opuszczenie fabryki? Jeśli wszyscy tak uważacie, możecie w tym momencie zakończyć sesję.

Typowe zakłęcia Taumaturgów

Anomalia

Teren (mniej więcej 1/3 pomieszczenia) podlega wpływowi taumaturgii – bomby taumaturgicznej, urokowi czy wpływowi innego zakłęcia. Wszystkie istoty na tym obszarze, jeśli go natychmiast nie opuszczą (a związane walką lub podlegające niebezpieczeństwu w postaci przeciwnika czy ostrzału mogą zostać zmuszone do pozostania), zostają poważnie (nawet śmiertelnie) osłabione.

Przykłady:

Niewielka magnetyczna bomba wydzierająca metal z małego obszaru, uszkodzająca piece/ściany, masakrująca Prze-Tworzonych i raniąca ludzi metalowymi elementami.

W powietrzu materializuje się dziwny szeleszczący opad, przypominający wyrwane owadzie skrzydła. Wszyscy przebywający w okolicy podlegają otepieniu i poczuciu beznadziei, a obszar wycisza się.

Taumaturg wyrzuca z rąk pokrytą znakami taśmę, teren wokół pokrywa się geometrycznym wzorem i staje się niezwykle plastyczny. Ofiary topią się w betonie, giną przygniecione przez

rozwarstwiające się piece, są szarpane przez odłamki (tak – odłamki przemienionego ognia).

Taumaturgiczna broń

Przykład: Pokryty pajęczą siecią karabin – bezgłośny strzał i trafienie zamienia niewielką objętość stałej substancji w szkło. Fragment ciała ofiary staje się idealnie przezroczysty, lecz wypełniony płynącą wewnątrz krwią, limfą i innymi płynami. (Broń może zostać zdobyta przez graczy, działa do końca sceny).

Otoczenie – fabryka

Mimo że większość górnych poziomów (Poza Kotłem i jego okolicami) jest niszczona, atak zaś nadchodzi z góry, miejsce to staje się jeszcze bardziej niebezpieczne i pełne okazji do wykorzystania. Pola aktywności taumaturgii, eksplozje, odpryski, obstrzeliwane lokacje – wszystko to można wykorzystać w walce na swoją korzyść. Oczywiście głównie jednostkowo, bo i tak część rewolucjonistów polegnie w chaosie.

WARIANT DOMYŚLNY – UCIECZKA

Milicjanci zmobilizowali swoje najpotężniejsze siły. Atak jest totalny i druzgocący. Jednak również ujawnili swoje słabości, a czas bitew dał graczom możliwość zdobywania zewnętrznego poparcia. Miasto jest w trakcie rewolucji. To dobry czas na ucieczkę – a ta równa się wejściem w rozdział III.

**WARIANT DODATKOWY– REWOLUCJA
TOTALNA**

Jeśli zdarzy się, że Twój gracz wyraźnie zdecyduje się bronić do ostatniej kropli krwi, pozwól im wykorzystać zdobyte poparcie (świece) już teraz – analogicznie do zużytkowania ich w ostatnim rozdziale. Może to przechylić szalę na korzyść BG i umożliwić im zasłużone zwycięstwo czy też osłodzić krwawą porażkę. Wszystko zależy od Was i tego, jak wspólnie poprowadzicie tę przygodę.

Jeżeli gracz zadbał o odpowiednie wsparcie z zewnątrz, a ponadto doskonale poprowadzą obronę, niewykluczone, że uda im się nawet zestrzelić sterowiec (bądź zmusić go do wycofania się). Ten czyn równoznaczny jest ze zwycięstwem. Jak bohaterowie tego dokonają? To jak zwykle zależy od Waszej inwencji. Wejdą na pokład i wysadzą składy amunicji? Przejmą jedno z ogromnych dział i obrócą je tak, aby ostrzelać sam sterowiec? Wejdą na pokład, aby przeciążyć silniki? Dostaną się do sal sterówki i zabiją dowodzącego oficera (przebywającego w wyciszonej, eleganckiej sali z fortepianem, kołem sterowym, kwiatami, marmurami i akwariami)?

ROZDZIAŁ III – MATERIAŁY NARRATORA

Założenie

Gracze zdecydowali, że ich postacie uciekają z fabryki, gdy milicja niemal zdobyła to miejsce. Droga ewakuacji biegnie poprzez Salę Centryfugi, BG liczą na dotarcie do torów i ucieczkę pod osłoną rewolucji.

Nastrój

Ucieczka to ciemność, ruch, eksplozje i ciasnota, ale i oszczędne budowanie klimatu w imię tempa. To miejsce na szybkie akcje, śmiałe deklaracje graczy i równie zdecydowane odpowiedzi narratora. Zbyt długie opisy mogą zniweczyć efekt, który chcemy uzyskać. Należy pamiętać jedynie o najważniejszych dla każdego miejsca i przeciwnika słowach-kluczach. Przykład: *Wpadliście pomiędzy wirujące maszyny sali centryfugi, ślizgając się po nierównościach podłogi, unikając eksplozji rozżarzonych pieców. W gęstych gazach za wami błysnęły maski trzech milicjantów.*

Wsparcie

Każda zdobyta wcześniej świeca reprezentuje wsparcie ze strony rewolucjonistów z zewnątrz. Świece używane są jednorazowo, można je nawet gasić. Co prawda wprowadza to element abstrakcji – przecież pomoc dla graczy nie jest na tyle poważna, by realnie uszczuplić siły niezliczonych buntowników miasta – jednak dogasające świece mogą uwidaczniać słabnące

zasoby rewolucji i wypalające się walki w mieście. Zewnętrzna pomoc podlega tym samym zasadom co reszta scenariusza, tak więc warto pamiętać o odpowiednim do nastroju gry groteskowym zabarwieniu. Kluczowe okażą się co najmniej trzy świece – bez tak rozwiniętej rewolucji BG nie mają większych szans na opuszczenie tego miejsca żywymi. Sześć świec nieomal gwarantuje ucieczkę, choć nadal wymagać będzie ona pewnych starań.

Jedna świeca: Drobne wsparcie

1. Drobne zamieszki, ostrzał czy po prostu wywołana przez walki konieczność rozdzielenia sił odciąga uwagę jednej milicyjnej grupy. Do końca sceny (opuszczenia konkretnej lokacji) wróg jest wystarczająco rozproszony, by nie atakował postaci graczy.

2. Pojedynczy buntownik lub mała grupa rewolucjonistów dołącza do BG. Jego/ich siła nie jest zbyt duża, lecz stanowi przewagę fabularną – może to być sanitariusz, zbuntowany milicjant czy nawet oszalały golem różniczkowy. Kreacja leży w rękach graczy, a podlega zwyczajowym zasadom gry narracyjnej.

Dwie świece: Wsparcie

1. Rewolucyjny oddział likwiduje czy też przejmuje na siebie oddział milicji. Ten konkretny wróg zostaje wyeliminowany z przygody: rozbity, wyrzucony czy też odciągnięty w inny rejon miasta.

2. Zdeterminowany oddział rewolucjonistów (wykreowany przez graczy bądź jeden z opisanych wcześniej) dołącza do grupy BG. Ich siła jest

adekwatna do przeciętnej grupy występującej w grze (około ośmiu uzbrojonych ludzi); zasady określające, co się dzieje z oddziałem, odpowiadają zwyczajowym regułom „gry narracyjnej”.

UCIECZKA – LOKACJE I AKCJA

Sala Centryfugi

Jeśli bohaterowie opuścili fabrykę, nim milicja wdarła się do środka, przejście przez Salę Centryfugi to formalność – co prawda niedługo po wejściu do pomieszczenia za postaciami pojawiają się wrogowie, ale wśród niebezpieczeństw sali nie będą w stanie podejść do BG na odpowiednią odległość.

Jednak jeśli gracze opuścili Salę Frakcji w środku wrzącej bitwy, Sala Centryfugi stanie się również miejscem walki. Będzie tutaj troje przeciwników, dwójka zabójców oraz taumaturg. Kiedy ci pierwsi będą usiłowali wejść z BG w starcie, atakując ostrzami i strzelając z pistoletów (oczywiście jednorazowo), taumaturg osłabi postacie swoimi zaklęciami. Sala ta pełna jest potencjalnych niebezpieczeństw (w tym awarii pozostawionych bez opieki maszyn), będących równocześnie doskonałą bronią przeciw milicjantom.

Wrogie grupy

Taumaturg i zabójcy (jedna grupa – posiadają maski przeciwgazowe).

Zaklęcia taumaturga

Przenikanie – taumaturg zdaje się podlegać złudzeniu optycznemu, wygląda na to, że jest

dwuwymiarowy, cienki niczym kartka. Z łatwością znika za filarami, w załomach ściany, nie sposób go trafić, strzelając.

Poparzenie – przed taumaturgiem pojawia się snop zimnego białego światła. Czegokolwiek on dotknie, staje się to matowe i traci kolory; ogień słabnie, ciało choruje, a metal pokrywa się siatką pęknięć. Jeśli bohater zostanie „poparzony”, w zależności od miejsca trafienia osłabiony zostanie określony aspekt postaci (np. wzrok, siła). Używając „poparzenia”, taumaturg przestaje podlegać wpływowi „przenikania”.

Sala Maszyn

W Sali Maszyn zrobi się groźniej, za postaciami rzuci się gończa bestia milicyjna. Potwór ten przypomina dużego kota (np. tygrysa) pokrytego segmentowym pancerzem i wyposażonego w dwie zakończone ostrzami „ręce” wystające z pyska. Monstrum jest trudne do zabicia w zwykłej walce, nawet Pierwszy może mieć problem z powaleniem go swoją siłą. Jednakże w sali tej znajduje się wiele zagrożeń (w tym eksplodujące piece), co daje liczne możliwości pokonania pancernego kota – szczególnie że ogromna masa nie zwiększa jego zwinności.

Wrogie grupy

Pancerny kot – nacierający od strony Sali Centryfugi.

Grupa z poprzedniej lokacji – jeśli nie została wyeliminowana, a bohaterowie nie będą się przemieszczać wystarczająco szybko.

Kocioł

Kocioł to pierwsza lokacja, w której wykorzystanie świecy okaże się prawdopodobnie niezbędne, na szczęście jednak gracze powinni posiadać przynajmniej parę świec. W górnych częściach komina umiejscowiło się sześciu snajperów uzbrojonych w karabiny skałkowe. Bez ich usunięcia wędrówka po drabinkach to samobójstwo. Druga grupa to zabójcy schodzący po drabinkach. Dzięki wykorzystaniu świec i swoich zdolności BG zapewne przedrą się bez problemu. Największym ich sojusznikiem, ale i zagrożeniem będzie zdradliwa budowa komina: najmniejsze potknięcie się skutkuje upadkiem w objęcia ślimaków.

Wrogie grupy

Sześciu snajperów – na szczycie komina.

Pięciu zabójców – schodzący po drabinkach i linkach.

Pancerny kot z poprzedniej lokacji – jeśli nie został wyeliminowany.

Tory

To właśnie ze względu na niebezpieczeństwa tego miejsca niezbędne jest wsparcie z zewnątrz reprezentowane przez świece. To ostatnia i najbardziej niebezpieczna lokacja, w której znajdują się dwie obstawione przez wroga strażnicze wieże – obie muszą zostać zneutralizowane. Ponadto z naprzeciwka nadchodzi pułkownik Soulsow wraz z grupą milicyjnych

szturmowców (jeśli Soulsow nie żyje, pojawi się pułkownik Kessler).

Wrogie grupy

Wschodnia wieża milicyjna.

Zachodnia wieża milicyjna.

Soulsow (Kessler) – na torach.

Ośmiu szturmowców – na torach.

Grupa/grupy z poprzedniej lokacji – jeśli nie zostały wyeliminowane.

Nastrój

Miasto i fabryka rozbłyskają płomieniami i ogniem wylotowym, tory wydają się jedynym spokojnym i ciemnym miejscem. Bezpieczna strefa miasta jest już niedaleko, pozostaje jedynie oddział milicjantów idący naprzeciw BG. Błyskają pierwsze strzały z karabinów skałkowych, w ruch idą ostrza. Ludzie spadają w mrok rzeki kłębiącej się pod torami. Ostatnia desperacka bitwa.

Pojedynek na torach

Soulsow jest taumaturgiem, posiada te same moce co panią Steiner (użyj jej karty biotaumaturgii). To twardy przeciwnik, w jego krwi buzują bojowe stymulanty, a on sam chroniony jest przez wzmacniającą skórę metaliczne ćwieki. Będzie dążył do starcia wręcz i nie cofnie się przed niczym, by wykończyć BG – wszystko zależy od negocjacji, a jako kierujący pułkownikiem MG masz podobne możliwości co gracze. Jego możliwości poświęcenia są podobne jak u BG (zgodnie ze schematem **więcej** niż trzy średnie lub

jedno poważne poświęcenie w trakcie sceny – to wyeliminowanie), ale dzięki stymulantom może pozwolić sobie na jedno darmowe skomplikowane zakłęcie.

To ostatni pojedynek, symboliczne zakończenie scenariusza. Niewykluczone, że zginie któryś z bohaterów graczy – nie trzeba już tego unikać, jednak warto zwrócić uwagę, że o śmierci postaci zdecydować może jedynie sam grający (a nie MG). W sumie wszystko zależy od tego, ile świec zdobyli i zużyli do tej pory oraz w jakim stanie są ich bohaterowie. Jeśli w marnym, a do pokonania pozostali pułkownik oraz szturmowcy, to gracze będą niemal zmuszeni do ostatecznego poświęcenia. Nie musi to jednak być sytuacja bez wyjścia, być może BG są w dobrym stanie, może gracze dysponują świecami czy nabojami w rewolwerze (każda normalnie wystrzelona kula wymaga od pułkownika średniego poświęcenia, jeżeli ma on przeżyć). A może wpadną na jakiś genialny, zaskakujący pomysł?

Kessler

Jeśli Soulsow zginął wcześniej, w jego roli wystąpi Kessler. Uzbrojony w szpadę i pistolety, częściowo militarnie Prze-Tworzony (mechaniczny endoszkielec i gruczoły adrenaliny), Kessler to niebezpieczny, błyskawicznie reagujący szermierz, który jest w stanie równać się w walce z Pierwszym.

Jeśli obaj pułkownicy nie żyją, nie pojawi się nikt, nawet grupa szturmowców. Dobrze będzie jednak przypomnieć graczom o sukcesie, którym było pokonanie Soulsowa i Kesslera. Można

na przykład pokazać Prze-Tworzoną bestię, która wlecze po torach ciało jednego z pułkowników, nie zwracając uwagi na BG.

EPILOG

Niezależnie od tego, czy bohaterowie twoich graczy zginęli, czy też osiągnęli choćby połowiczny sukces należą im się gratulacje i odpowiedni epilog. To trudny i wymagający scenariusz.

Wersja 1 – BG uciekli z fabryki

(zdolali się obronić)

Postacie graczy schodzą z torów, wchodzą pomiędzy ludzi, w labirynty uliczek (lub spotykają się z triumfującymi hordami buntowników z zewnątrz). Poproś graczy o opisanie losów ich bohaterów. Rozpoczęli rewolucję, która pochłonęła miasto? Uciekli czy zostali przywódcami? Niestety, ciężko mi dać tutaj gotowe rozwiązanie, wszystko zależy od graczy. Do tego, co powiedzą, dodaj swój opis, wystarczająco monumentalny, lecz i z nutką gorzkości. Warto nie zapomnieć o założeniach scenariusza nawet po zakończeniu przygody.

Wersja 2 – BG zginęli (bohaterską śmiercią?)

Właściwie epilogiem w tym przypadku muszą być ostatnie chwile BG. Nie pozwól, by ginęli „ot tak”, niech to będą godne zapamiętania sceny, najlepiej opisane przez samych graczy. Przykład: *Zakrwawioną postać z piekła walk wyciąga młody rewolucjonista, zachłannie*

sluchając ostatnich słów postaci, przysięgając rozpętać wielką wojnę na kanwie bohaterskiej opowieści. Postacie giną na barykadach, miażdżone przez kolejne fale milicjantów? Opisz wściekłe rewolucyjne siły zmotywowane tragiczną sceną, uniesione pięści i ryk gniewu, gdy zderzają się z milicyjnymi wojskami.

Niezależnie od zakończenia

Można wspomnieć o wydarzeniach, które rozpoczynają trzecią książkę z cyklu Bas-Lag, *Żelazną Radę*. Milicja ujawnia się i przestaje być tajną siłą. To właśnie postacie graczy do tego doprowadziły.

KONIEC

Opisz jak wygląda teraz fabryka, zniszczona, zakrwawiona, zajęta przez milicję, a może buntowników. Dymiąca, lecz spokojna, wreszcie cicha i wystawiona na promienie światła. Z powrotem katedra, miejsce pełne pomników – martwych metalicznych szkieletów Prze-Tworzonych, wypalonych pieców i dziesiątek trupów. Uwolnione ślimaki wślizgują się w nurt smoły. Byli więźniowie fabryki...

SPIS TREŚCI

INFORMACJE WSTĘPNE.....	1	Nastrój – szturm II.....	14
Gadżety.....	1	BESTIE.....	14
Podgrzewacze i świece.....	1	ATAK 3 – OSTATECZNA BITWA	
Druk.....	2	Konsekwencje ataku nr 2.....	16
ROZPALANIE REWOLUCJI.....	3	Przed walką.....	16
REWOLUCJA W FABRYCE		Sterowiec – opis.....	16
REWOLUCJA NA ZEWNĄTRZ		Nastrój – przed szturmem.....	16
O mechanizmie.....	3	Nastrój – szturm III.....	16
Kiedy zastosować ten mechanizm?.....	3	Spersonifikowany wróg – Abner.....	17
Gadżet – świece.....	3	SIŁY STEROWCA.....	17
Zdobycie świec.....	3	Otoczenie – fabryka.....	18
Przykładowe czyny gwarantujące świece.....	4	WARIANT DOMYŚLNY – UCIECZKA.....	18
Zniszczenie milicyjnego sterowca lub więcej		WARIANT DODATKOWY – REWOLUCJA	
niż sześć świec.....	4	TOTALNA.....	19
Opis.....	4	ROZDZIAŁ III – MATERIAŁY NARRATORA.....	20
SŁOWO OD AUTORA		Założenie.....	20
Mechanika.....	5	Nastrój.....	20
Cel.....	5	Wsparcie.....	20
ROZDZIAŁ I – MATERIAŁY NARRATORA.....	6	UCIECZKA – LOKACJE I AKCJA 21	
Przygotowanie.....	6	Sala Centryfugi.....	21
Wezwanie do rewolucji.....	6	Sala Maszyn.....	21
Nastrój.....	6	Kocioł.....	22
Lokacje.....	6	Tory.....	22
CZAS (W GRZE)		Nastrój.....	22
Gadżet – zegarek.....	7	Pojedynek na torach.....	22
Współdziałanie postaci.....	7	EPILOG	
Proponowany wpływ czasu.....	7	Wersja 1 – BG uciekli z fabryki (zdołali się	
PRZEKONYWANIE PRZEDSTAWICIELI		obronić).....	23
Prze-Tworzeni.....	8	Wersja 2 – BG zginęli (bohaterską śmiercią?)	
Zaufani.....	8	23
Ludzie Kaktusy.....	9	Niezależnie od zakończenia.....	24
GRUPY – PODSUMOWANIE		KONIEC.....	24
Prze-Tworzeni.....	10		
Zaufani.....	10		
Ludzie kaktusy.....	10		
ROZDZIAŁ II – MATERIAŁY NARRATORA.....	12		
ATAK 1 – SZTURMOWCY MILICJI			
Przed walką.....	12		
Spersonifikowany wróg – Soulsow.....	12		
Przygotowania.....	12		
Nastrój – szturm I.....	13		
SZTURMOWCY.....	13		
ATAK 2 – MILICYJNE BESTIE			
Konsekwencje ataku nr 1.....	14		
Przed walką.....	14		



POLTERGEIST
POLTER.PL