

OKREŃ WIDMO



Scenariusz: Twilight_Wolf

Ilustracje: O. Klimek

Skład: Lairena



01. W skrócie

Kolor: RTEĆ

Miejsce akcji: Okręt na morzu

Ilość postaci: Dowolna, najlepiej 2-3

Dla kogo: Doświadczeni gracze, lubiący odgrywać postacie i wczuwać się w role. Nie jest to scenariusz dobry dla „pistoletów”. MG również musi dobrze czuć się w swoim fachu.

Streszczenie: Scenariusz rozgrywa się na pokładzie tajemniczego wojkowego okrętu sprzed wojny, dryfującego na środku morza lub oceanu. Na pokładzie wymarłej jednostki zaczynają dziać się przerażające rzeczy. Postacie graczy, spodziewające się przyczajonych mutantów, oraz ukrytych maszyn molocha, będą musieli zmierzyć się z własnymi umysłami.

02. Początek

Bezdroża, pustkowia, ruiny - gdzie tu miejsce dla okrętu widmo? Neuroshima to nie tylko krąowniki szos. Każdy powód, aby gracze odbyli morską podróż, podczas której napotkają tajemniczy okręt, jest dobry. Od Ciebie, Mistrzu Gry, zależy co to będzie za powód. Może gracze to załoga pirackiego statku? Może ścigają kogoś, kto uciekając wynajmuje okręt? A może po prostu muszą dostać się z punktu do punktu, a najszybsza droga to właśnie droga morską. Powodów może być wiele. Nie jest też istotne gdzie odbędzie się podróż - może to być równie dobrze zachodnie, jak i wschodnie wybrzeże. Bohaterowie mogą płynąć z Miami do Nowego Jorku, albo z innego miejsca na Florydzie, przez Zatokę Meksy-

Uwaga: Autor niniejszego scenariusza, czyli moja skromna osoba, nie ma najmniejszego pojęcia o żegludze, morzu i statkach. Z tego powodu w tekście używam dość ogólnej terminologii i nie wnikam w szczegóły. Wychodzę z założenia, że większość graczy i mistrzów to szczury lądowe, tak samo jak ja. Oczywiście są osoby, które znają się na sprawie i będą w stanie nadać całości więcej realizmu, dodając nieco szczegółów lub usuwając ewentualne błędy które z racji swej niewiedzy nieświadomie popełniłem.

kańską, do Teksasu. Jedyna istotna sprawa, to by podróż trwała około tygodnia.

W poniższym scenariuszu zakładam, że postacie graczy nie dysponują własną jednostką pływającą, chociaż oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby drużyna miała swoją własną łajbę - potrzebne będą jedynie drobne modyfikacje scenariusza.

03. Kapitan Jack Collins, do usług

A więc bohaterowie mają już cel, mają motywację, ale nie mają środka transportu. W niewielkim portowym miasteczku, w którym przebywają, jest w tej chwili tylko jedna sprawna jednostka, zdolna do tak dalekiej podróży. Chociaż, „sprawna” to chyba zbyt mocne słowo. Nadal utrzymuje się na wodzie i da się rozpoznać gdzie to coś ma przód. Tym „czymś” jest stary, rozsypujący się kuter rybacki, dawno już wybebeszony ze sprzętu do połowu ryb i obecnie pełniący jedynie rolę transportowca (a stan łodzi zdaje się wskazywać, że następną jej rolą będzie rola łodzi podwodnej).

Jak to wygląda? Budka ze sterem wystająca ponad pokład, poniżej niego dwa poziomy zajmowane przez kilka kajut, ładownię, mesę i niewielką maszynownię.

Kapitanem tego cudeńka jest stary pijak, Jack Collins. Przekonanie go do wynajęcia jego łodzi będzie trudne z kilku powodów. Po pierwsze, kapitan zażyczy sobie sporej sumy gambli (no w końcu to opłata za usługi kapitana i jego załogi, za żywność, wodę i za paliwo). Ile to jest „sporo”, zależy od Ciebie, chociaż postaraj się, aby postacie graczy były w stanie zrzucić się jednak na wspólną podróż. Po drugie, kapitan wydaje się być wiecznie pijany, więc negocjacje z nim mogą nie iść hmm... płynnie. Po trzecie, zabicie kapitana i kradzież jego statku



raczej nie da, gracze nie potrafią samodzielnie sterować ani nawigować (nie potrafią, prawda?). W każdym razie, bohaterom w końcu udaje się dobić targu z Collinsem, który stwierdza że kończy już mu się samogon, więc czas zarobić uczciwie trochę grosza. Zwoluje swoich kolegów marynarzy. Do wesołej gromadki zaliczają się:

- sam kapitan Jack Collins
- sternik Walt Sydney
- drugi sternik i nawigator Clark Daniels
- mechanik i złota rączka Paweł Yerkon
- drugi mechanik Mark Hein

Okręt zostaje przygotowany do drogi. Jeśli bohaterowie mają samochód, może on zostać przymocowany linami do pokładu. Jeśli mają konie, te mogą spędzić podróż w ładowni (zgadnij kto będzie po nich sprzątał). Jeśli nie są zaś zbyt sentymentalni, mogą po prostu zapłacić końmi lub autem za podróż. Wymyśl też jakąś fajną nazwę dla statku Collinsa. W mojej sesji nazywał się on „Stara Pizda”, ale odradzam tę jakże dowcipną nazwę, wywołuje ona wśród graczy zbyt wiele radości, a ma w końcu być rtęciowo (choćby z drugiej strony, zabawna nazwa może zasugerować graczom, że przygoda będzie raczej dowcipna i spokojna, co spotęguje zaskoczenie i efekt późniejszych wydarzeń). Tak czy inaczej, bohaterowie, wraz z nowymi znajomymi, odbijają od brzegu i ruszają na spotkanie chorych wymysłów Mistrza Gry.

04. Na morzu

A zatem postacie graczy są już na pokładzie, a statek na morzu. Łąd zostaje daleko w tyle i niknie na horyzoncie. Gracze zapewne mają wiele pomysłów, co do tego jak ich postacie mogą spędzać czas. Zapewne w grę wchodzi czyszczenie broni (ulubione zajęcie graczy), może jakieś prace przy aucie, czy

jakkolwiek inaczej gracze lubią spędzać swój wolny czas. Ale zaraz, czy postacie płynęły kiedykolwiek wcześniej statkiem? Nie? Może zatem poświęcą kilka chwil, przechylone przez burtę, na hmmm... podziwianie fal?

Dobrze, w każdym razie postacie płyną sobie w najlepsze. Możesz nieco przyspieszyć akcję, popychając ją o kilka dni do przodu. Niech gracze powiedzą, co chcą robić w tym czasie ich bohaterowie. Niech myślą, że zaraz przeskoczysz do momentu dotarcia do celu, rzucając jakiś skrótowy opis każdego dnia. A Ty, Mistrzu, podczas tego skrótowego opisu, gdy dotrzesz do wieczora czwartej doby, wspomnisz o kłopotach z silnikiem.

05. Kłopoty

Rzęzi, kaszle, krztusi się - nic dobrego i jeśli w drużynie jest monter lub spec, powiedz mu, że bez zapasowych części ten silnik pochodzi jeszcze maksymalnie kilka godzin. Jeśli mechanika w drużynie nie ma, gracze dowiedzą się tego od Pawła - pokładowej złotej rączki.

No to bierz się do naprawy, powiedzą gracze. No i tu jest mechanik pogrzebany, bo części zapasowe są już zamontowane - innych na pokładzie po prostu nie ma. Gracze mogą się lekko zdenerwować, ale są zapewne świadomi, że muszą działać, aby wykaraskać się z tych kłopotów. Uświadom ich, że są na szerokim morzu, z nikąd nie otrzymają pomocy, mają kilka godzin zanim silnik zgaśnie na amen i muszą ten czas jakoś wykorzystać. Cała załoga, wraz z bohaterami, zostanie zwołana do mesy na naradę. Muszą coś wymyślić. Płyną w końcu nie tak daleko od brzegu. Nie jest on w prawdzie widoczny (utrzymują pewien dystans żeby unikać np. piratów), ale jedynym rozsądnym pomysłem wydaje się ruszenie do



brzegu po najkrótszej możliwej drodze. Nikt nie jest pewien, czy silnik wytrzyma tą podróż, ale cóż innego pozostaje? Jeśli łajba płynie przez Zatokę Meksykańską, możesz dodatkowo postraszyć graczy Neodżunglą. Po co płynąć do brzegu? Tam są tylko gęste, groźne rośliny, potwory kryjące się wśród korzeni i liści... Niech wiedzą, że podróż do brzegu to konieczność. Ostateczność. Więc plan ustalony, mniej więcej wszystko wiadomo. I wtedy...

06. Okręt na horyzoncie!

Ktoś wypatrzy na morzu statek. Jest spory, tyle widać z tej odległości. I prawdopodobnie dryfuje. Zbliża się noc i widoczność nie jest najlepsza. Powinna zapaść decyzja o kursie na nieznaną okręt. Jeśli gracze będą się wahać, niech ktoś z załogi powie, że silnik i tak nie będzie pracował dostatecznie długo, by mogli dopłynąć do brzegu. Ten okręt może być ich jedyną szansą.

Gdy będą bliżej, mogą dokładniej przyjrzeć się tajemniczej jednostce. Jest to duży statek. Ma z pewnością pięć lub sześć pokładów, niemal sto metrów długości. Jeśli któryś z graczy zapyta Cię o ewentualne łódzie ratunkowe, powiedz mu że widzi stanowiska tychże łodzi, ale samych szalup nie ma. Gracze mogą używać mierników promieniowania, mierników skażenia chemicznego, czego tylko chcą - statek wydaje się być czysty. Na ciemnej burcie widnieje napis „USS GOLIATH”. Zatem to okręt wojskowy. Nie ma żadnych dział na pokładzie, więc raczej nie jest to łódź bojowa. Ale mimo to wojskowa. Graczom zabłyśły oczka, prawda? Trzeba się tylko dostać na pokład. Statek graczy jest o wiele mniejszy i ich górny pokład jest na poziomie połowy wysokości burty Goliatha. Ktoś z załogi - powiedzmy Walt - przyniesie linę zakończoną kotwiczka, oraz specjalną wyrzutnię.

Wyceluje i wystrzeli, lina pomknie ku górze. Harpun zaczepi o barierkę na górnym pokładzie i dzielny załogant, dźwigając sznurową drabinkę w plecaku, rozpocznie wspinaczkę.

07. Do abordażu!

Walt jest już na pokładzie. Wspiął się na górę i zniknął za barierką. Nie ma go przez chwilę - chwilę na tyle długą, żeby Twoi gracze zaczęli się niepokoić. Wtedy jednak przez barierkę przeleci zwinięta sznurowa drabinka, rozwijając się w locie. Droga na pokład otwarta, nawet dla niezdarnych mechaników.

Zanim jednak wejdziemy na pokład, kilka uwag. Po pierwsze, można zwiększyć ilość lin łączących obydwie statki. Po drugie, łajba bohaterów znajduje się teraz niejako na holu większej jednostki, może więc mieć wyłączony silnik i trzymać się blisko. Po trzecie, zapada noc, pamiętaj o tym. Jeśli gracze postanowią poczekać do rana, niech czekają. Teraz już mogą, okręty są połączone, więc nie zgubią Goliatha. Jednak w takim przypadku musisz opisać mglisty, pochmurny poranek. Mgła będzie dość gęsta. Chodzi o nastrój. Jeśli gracze idą na pokład w nocy, nie ma problemu. Ale jeśli zechcą iść w dzień, musi pojawić się mgła. Wszystko po to, aby uzyskać odpowiednią atmosferę.

Jeszcze jedno. Jeśli zechcą czekać do rana, to o świcie okaże się że jeden z załogantów zniknął. Zaproponuj graczom, że być może zechciał zagarnąć więcej łupów dla siebie i nie czekał na pozostałych.

Prawda okaże się jednak gorsza. Więc bohaterowie wchodzi na pokład. Wraz z nimi idzie Walt, który już jest na górze, oraz Clark i mechanik Paweł. Ta trójka BN-ów przyda się w dalszej części przygody. Reszta załogi - kapitan Collins i drugi mechanik Mark Hein - pozostają na łajbie graczy.



O.K.
07



08. Zwiedzanie czas zacząć

Bohaterowie znajdują się na dziobowej części statku. Jest pusto. Z przodu różne okrętowe urządzenia, ponawijane na kołowroty stalowe liny, tego typu rzeczy. Jakies dziesięć metrów dalej zaczyna się nadbudówka - długa niemal do końca statku, wysoka na dwa pokłady, zajmująca niemal całą szerokość okrętu, pozostawiająca jednak wąskie, półtorametrowe przejście na rufę, po obu stronach.

W nadbudówce jest szereg bulajów - jeśli ktoś chce, może przez nie zaglądać. W gęstniejącym mroku dostrzeże zarysy kajut. Puste, ciche, nieruchome, wszystkie pomieszczenia podobne do siebie. W nadbudówce są też drzwi. Jedne wychodzące na dziób, oraz po jednych umieszczonych po środku długości, wychodzących na sterburtę i bakburtę (o czym bohaterowie jeszcze niekoniecznie wiedzą), oraz jedno z tyłu, na rufie (o czym też niekoniecznie wiedzą).

Czas wejść do środka. Drzwi początkowo nie dają się otworzyć, widać nie były używane od lat. Powinno to zwiększyć apetyty na cenne łupy. Bohaterowie znajdują się na pokładzie oznaczonym jako A1. Na zewnątrz jest już niemal całkowicie ciemno, a co dopiero wewnątrz. Mają latarki, prawda? Jeśli nie mają, to nie bądź świnią i podrzuć im kilka - niech znajdą jakąś oszkloną szafeczkę na ścianie zaraz za wejściem, a w niej parę działających latarek i jeszcze więcej popsutych.

Korytarz jest wąski, powiedzmy półtora metra, metr. Pod sufitem biegają kable i rury, co kilka metrów zgaszona lampa. Jest sporo pozamykanych drzwi, a większość z nich prowadzi do opuszczonych kajut załogi. Koję, może kilka osobistych drobiazgów, ale nic cennego. Z miejsc godnych uwagi na pokładzie A1 jest pomieszczenie z przysnycami, ale do niego bohaterowie niech na razie nie trafiają.

Jeśli będą chcieli koniecznie zwiedzać każdy korytarz po ciemku, to niech jeden z BN-ów zasugeruje by najpierw udać się do maszynowni i spróbować uruchomić zasilanie awaryjne. Zbadanie całego statku będzie wtedy znacznie łatwiejsze. Jeśli to też nie podziała, wtedy w twojej sesji tego pomieszczenia nie będzie, zagadka okrętu mogłaby zbyt szybko wypłynąć na wierzch. Napotkają natomiast schody. Można iść w górę lub w dół. Clark lub Walt stwierdzą, że wyżej znajduje się prawdopodobnie mostek, na który może warto by zajrzeć. Przy odrobinie szczęścia uda się ustalić przyczynę opuszczenia statku przez załogę - bo na opuszczony wygląda on z całą pewnością. Nigdzie nie ma ciała. Jak już wspomniałem, nie ma też łodzi ratunkowych.

Jeśli drużyna, wraz z BNami ruszy na wyższy pokład (A2, chociaż byłoby lepiej gdyby poszli do maszynowni), znajdzie tam mostek, oraz kajuty oficerskie i kapitańską. Kajuty zostawiamy na razie w spokoju, jest zbyt ciemno, żeby je dokładnie przeszukiwać. Jeśli gracze będą się upierać, to pamiętaj o odpowiednich utrudnieniach przy testach wypatrywania. Baterie w latarkach mogą zacząć słabnąć, a przedmioty warte znalezienia (i ważne dla fabuły, opisane później) ukryjesz nieco głębiej niż przewidywałem to w scenariuszu. Opis ważniejszych kajut zamieszczam później, bo w końcu gracze przyszedli tu oglądać mostek.

Pomieszczenie jest ponure. Na podłodze leży trochę potłuczonego szkła, które trzeszczy i skrzypi pod butami bohaterów. Ster i inne urządzenia kontrolne wyglądają dość posępnie, przypominają bohaterom o tym że kiedyś było tu gwarno i głośno, że kiedyś to miejsce tętniło życiem. W niewielkim zagłębieniu w ścianie - wielkości może pomieszczenia na szczotki - znajduje się stanowisko nawigatora. Na stole



przy częściowo roztrzaskanym radiu leżą słuchawki. Panuje złowroga cisza. Jest też urządzenie do rejestrowania dźwięku, rozmów na mostku. Nie zadziała ono jednak bez zasilania. Paweł zasugeruje, że w maszynowni może uda się przywrócić część zasilania okrętu - zyskają wtedy oświetlenie, co ułatwi przeszukiwanie statku. Oczywiście bohaterowie mogą udać się tam od razu, bez zaglądania na mostek. Mogą też zrobić przeciwnie - próbować badać okręt po ciemku. Niech wtedy towarzyszący im BNi sugerują wizytę w maszynowni: po pierwsze przyszedli tu po części do silnika, po drugie, jeśli ktoś włączy zasilanie, chociażby awaryjne, zobaczą więcej wartych zabrania rzeczy. To powinno przekonać graczy. Może nawet zaczynają oni snuć plany uruchomienia całej jednostki i przejęcia jej we własne posiadanie, zgodnie ze starym morskim prawem, że co znalezione to nie kradzione.

Istnieje pewien rodzaj graczy, którzy zrobią wszystko, żeby zrobić Mistrzowi na złość. Ten scenariusz postarałem się skonstruować tak, by był w miarę na takich graczy odporny. Jeśli Twój podopieczni stwierdzili, że mają gdzieś wyprawę do maszynowni, nieświadomie nawet ułatwią Ci robotę. O ileż łatwiej będzie straszyć ich w kompletnych ciemnościach? Scenariusz przebiega wtedy tak samo, przechodzisz wprost do punktu 10. Wszystko zaczyna się walić. Modyfikujesz nieco wydarzenia. Jedyne co gracze zyskają na swojej decyzji, to brak światła i części do naprawy silnika.

Tak czy inaczej, wyprawa do maszynowni wydaje się być najlepszym z możliwych pomysłów. Trzeba zejść kilka pokładów w dół. Na najniższy, B4. Po drodze bohaterowie będą mijać kolejne pokłady. Na razie nie zwiedzą zbyt wiele, bo nadal panują egipskie ciemności. Możesz jednak dać im strzępki

informacji, jeśli będą pytać, co widać z klatki schodowej. Dokładniejsze rozplanowanie pomieszczeń zamieszczam później, na razie tylko co można zobaczyć po drodze, schodząc w dół.

Snopy światła latarek odbijają się od stalowych rur, rzucają złowrogie cienie na ściany i co jakiś czas komuś wydaje się, że widzi gdzieś jakiś ruch.

Na B1 widać jedne dwuskrzydłowe drzwi (mesa). Na B2 takie same dwuskrzydłowe drzwi, lecz z czerwonymi krzyżami (ambulatorium). Na B3 zobaczyć można drzwi z napisem „Zbrojownia” (zapewne najsilniejsza pokusa dla graczy).

Możliwe że bohaterowie zechcą powiedzieć jeszcze przed wizytą w maszynowni - to nic złego, o ile nie pozwolisz im znaleźć zbyt wiele w ciemnościach.

Schodząc w dół znajdują natomiast co innego. Gracz, który idzie przodem, zobaczy na ścianie na wprost dużego pająka, który jednak szybko ucieknie do wentylacji, tak że postać nie zdąży mu się przyrzuć. UWAGA! Tylko jeden z bohaterów widział pająka - musisz to rozegrać tak, żeby reszta myślała, że po prostu nie mieli szczęścia. Udawaj rzuty na wypatrywanie. Drużyna będzie teraz ostrożniejsza. Ale nic nie stanie im na przeszkodzie w drodze do maszynowni.

09. Maszynownia

Kolejne trudne do otworzenia drzwi. Jednak po kilku próbach, bohaterom udaje się odblokować przejście. Co widać w środku? Maszyny, rury, mechanizmy - sposób zasilania statku jest nieistotny, zakładamy że części potrzebne do naprawy łodzi bohaterów da się tu pozyskać, o czym po kilku chwilach oględzin poinformuje wszystkich Paweł. Jeśli w drużynie jest ktoś znający się na mechanice, będzie on mógł



potwierdzić słowa towarzysza. Zanim jednak rozpocznie się wybebeszanie silnika, warto przywrócić zasilanie awaryjne, co będzie możliwe po kilku prostych zabiegach.

Suchy trzask, zgrzyt, dźwięk rozpędzającej się turbiny i co druga lampa na statku zaczyna się żarzyć nikłym, chociaż stopniowo nasilającym się światłem. Można więc teraz się nieco rozejrzeć. Aha, gdyby ktoś wpadł na sprytny pomysł uruchomienia silników statku, powiedz że brakuje paliwa, lub że coś jest jednak mocno uszkodzone (wygląda na sabotaż). Paweł zajmie się pozyskiwaniem potrzebnych części. Mówi, że zajmie mu to góra dziesięć minut. W tym czasie reszta może pozwiedzać okręt. I wtedy wszystko zacznie się walić.

10. Wszystko zaczyna się walić

No to teraz robota dla Ciebie, Mistrzu. Musisz doprowadzić do czegoś, bez czego nie obejdzie się żaden klasyczny horror. Musisz ich rozdzielić. Może nie być to wcale takie łatwe. Jeśli masz bystrych graczy, będą trzymać się razem, wystawią warty w wejściu do maszynowni i czujnie będą wpatrywać się w obłany nikłym światłem korytarz.

Teraz już dokładnie nie opiszę co i jak, bo to koniec prowadzenia za rączkę. Wszystko zależy od tego, kto gdzie i z kim będzie podczas gdy Paweł pracuje w maszynowni. Możesz użyć kilku sztuczek:

- Walt i Clark chcą się rozejrzeć na własną rękę.
- Jeśli bohaterowie uparcie siedzą w maszynowni, Walt lub Clark powie, że trzeba wracać na górę, powiadomić kapitana, że wszystko gra
- W ostateczności Walt nagle krzyknie w mrok korytarza „Stój!” i pobiegnie w tamtą stronę, jakby kogoś zauważył. Ewentualna pogoń doprowadzi graczy do otwartych

drzwi magazynu, z którego jednak jest drugie wyjście.

Zatem jeden z BN-ów zniknął. Kiedy postacie rozejrzą się, okaże się, że brakuje także Clarka, chociaż wiedzą, że ten jeszcze moment temu biegł za nimi.

Ewentualnie może też nastąpić mix tych wszystkich wydarzeń. W każdym razie, pozbywasz się w ten czy inny sposób Clarka i Walta. Niech bohaterowie ich chwilę poszukają, jednak bez skutku. A co z Pawłem? Jeśli ten zostanie sam w maszynowni, po jakimś czasie dobiegnie stamtąd jego krzyk, a gracze odnajdą jego zakrwawione, martwe ciało. Rany świadczą same za siebie - ktoś kilkakrotnie ugodził mechanika nożem.

Jeśli któryś z bohaterów (lub wszyscy) pozostaną z Pawłem, możliwe że ten jeszcze trochę pożyje. Wystarczy jednak na minutę zostawić go samego, a rezultatem będą jego zakrwawione zwłoki. Możesz też rozdzielić graczy, jeśli ci sami tego nie zrobili. Niech się zgubią w korytarzach i odnajdą dopiero po jakimś czasie.

11. Co jest grane?

No dobrze, Mistrzu, teraz czas żeby powiedzieć Ci o co chodzi. Gracze na tym etapie mogą mieć tylko domysły, ale niczego nie wiedzą na pewno.

Otóż USS Goliath był okrętem wojskowym, na pokładzie którego trwały prace nad niezwykle groźnym (i niemal niewykrywalnym) wirusem, który przenosi się drogą powietrzną, zaraża ludzi a następnie wywołuje halucynacje i powoduje narastającą paranoję, prowadzącą do obłądzenia i szału. U różnych ludzi infekcja przebiega różnie - w naszym przypadku Clark i Walt okazali się najmniej odporni. Już teraz są pod silnym wpływem wirusa i stopniowo tracą rozum. To jeden z nich zabija Pawła, gdy tylko nadarzy się stosowna



okazja. Gdy ich choroba osiągnie odpowiednie stadium, rzuca się z kuchennymi nożami na graczy (lub na siebie nawzajem, im to bez różnicy).

Tak właśnie skończyła załoga statku - powyrzynali się nawzajem, ci którzy przeżyli, w totalnym amoku wyskoczyli za burtę. Wirus nie rozprzestrzenia się zbyt szybko, poza tym na otwartej przestrzeni ulega rozcieńczeniu, przez co działa zdecydowanie słabiej. Nie mniej jednak ze względu na długotrwałe przebywanie łodzi graczy w bezpośrednim sąsiedztwie statku będzie miało podobne skutki, jak na osoby znajdujące się przez krótszy okres czasu na samym okręcie. Jeśli Twój podopieczni postanowili czekać do rana przed splądrowaniem okrętu, jeden z załogantów ich statku zniknął. Teraz już wiesz dlaczego? Do czasu wejścia bohaterów na pokład, jego choroba musiała już osiągnąć stadium krytyczne. Zapewne przyszykował wiele pułapek i sam zaczął się gdzieś w mroku.

Wirus oczywiście zaatakuje także graczy. Ci okażą się nieco odporniejsi, stopniowo ich stan będzie się jednak pogarszał. Jak? Znowu robota dla Ciebie. Już podczas wydarzeń opisanych w punkcie 10, musisz zacząć działać. Bohaterowie będą mieli halucynacje. Tak, ten pajak, którego zobaczył jeden z bohaterów graczy, to właśnie przykład tej halucynacji. Możesz (nawet musisz, inaczej scenariusz nie ma sensu) dodać też coś od siebie, ale warunek jest jeden: nikt nie powinien domyśleć się zbyt szybko, że to jedynie złudzenie. Nie możesz dać na przykład śladów krwi, które jako halucynacja zobaczy jeden z graczy. Inni tam popatrzą a ty będziesz musiał powiedzieć, że nic nie widzą i jesteś już w kropce. To musi być coś ulotnego - pajak który schowa się do szybu wentylacyjnego, zanim inni go zobaczą. Sylwetka

człowieka, która skręci w boczny korytarz, zanim reszta spojrzy w tamtą stronę. Jakiś ruch przy podłodze. Poruszający się cień. To może być jakiś dźwięk - złowieszcze trzeszczenie kadłuba, stukot garnków z pobliskiego kambuza, szepty gdzieś za drzwiami - ale z dźwiękami trzeba uważać jeszcze bardziej, możesz używać ich jedynie gdy jeden z bohaterów odłączy się od reszty (inaczej reszta zorientuje się jeszcze szybciej, że coś jest nie tak - nic nie usłyszą).

Gdy już wszyscy przewidziani w scenariuszu BN-i znikną (lub w przypadku Pawła - zginą. No dobrze, Pawła mogą upilnować i ten będzie łązić za nimi), odczekaj kilkanaście minut, daj graczom pozwiedzać okręt. Cały czas strasz ich halucynacjami. Niech jeden z graczy ciągle widzi uciekające pajaki. Inny niech słyszy kroki na schodach. Najlepiej byłoby, gdybyś w tle cały czas puszczał jakąś mroczną, ponurą muzykę. Kiedy uznasz, że nadszedł odpowiedni moment, zacznij bawić się w diabła. Co to znaczy? Musisz spróbować skłócić ze sobą graczy. Nie tak bardzo, żeby od razu się pozabijali. Ale niech odrobinę puszcza im nerwy. Jak to zrobić?

- W większości drużyn jest nieformalny przywódca. Zapytaj któregoś z graczy, dlaczego właściwie słucha poleceń tamtego. Kim on jest, szefem?

- Czyj to był pomysł żeby płynąć tą łajbą Collinsa? Kto pierwszy na to wpadł? On i te jego pomysły, prawda?

- Bohater zrobił właśnie coś głupiego? Pomylił się? A może nic nie robi? Czeka na decyzje reszty? Drużynowy milczek? Zasugeruj któremuś z graczy nieużyteczność kolegi. Może nie doszłoby do takiej sytuacji, gdyby wszyscy robili co do nich należy, a nie stali i gapili się w sufit.

- Niech coś znajdą. Nie wiem co, sam wiesz jakie są pragnienia Twoich



graczy. Broń? Detektor ruchu? Niech to będzie coś fajnego (ale bez przesady!). Z tym że jest tylko jeden egzemplarz. Kto to weźmie? Dlaczego właśnie on? Dlaczego to zawsze musi być on? Reszcie się nic nie należy? Narażają się żeby on mógł czerpać zyski?

Wiesz już o co chodzi. Nie przesadzaj, nie narzucaj się. Mów to najpierw niby od niechcienia, dopiero po jakimś czasie zacznij krążyć (tak, wstań i chodź) wokół graczy, nachylając się do niektórych i cichym głosem sącz jad do ich umysłów. Jeśli masz dobrych graczy, to ci załapią o co chodzi i odegrają między sobą jakąś kłótnię. Miejmy nadzieję, że jednak nie dojdzie do rękoczynów, bo byłoby szkoda przerywać przygodę na tym etapie. Więc jeśli przesadzisz i wiesz już, że zaraz poleje się krew, niech nagle pojawi się Walt z szaleńczym wyrazem twarzy i zakrwawionym nożem w ręku. Rzuci się na graczy, więc ci chcąc nie chcąc będą musieli go zastrzelić, lub chociaż obezwładnić. Jest to jednak plan awaryjny, byłoby lepiej gdyby bohaterowie nie napotkali jeszcze Walta ani Clarka.

Wracamy do chwili w której zosta-wiliśmy naszych podopiecznych, zanim rozписаłem się na temat instrukcji dla Ciebie. A więc do chwili kiedy Clarka i Walta już nie ma, a Paweł najprawdopodobniej leży martwy. Zatem bohaterowie zostają sami.

12. Bohaterowie zostają sami

Paweł zdażył wymontować potrzebne części, są one w jego plecaku. Zabierać je i zwiewać, tak? No więc tu jest kolejny problem. Jeśli postacie graczy popędzą na górny pokład, do miejsca gdzie była ich drabinka, zobaczą tylko kawałki poprzecinanych lin. Ktoś na pokładzie je odciął. Ty wiesz że był to Walt lub Clark. Gracze mogą jeszcze podejrzewać, że coś czai się na tym

okręcie. To dobrze, niech się boją. Niech drżą przed Molochem, mutkami, potworami - czeka ich coś gorszego.

Liny przecięte, a jeszcze gorsza wiadomość brzmi następująco: nie ma ich starej łajby. Czyżby kapitan Collins ich olał? Jest noc, ciemno, statek kołysze się na nieco niespokojnym morzu, coś groźnego prawdopodobnie tu z nimi siedzi, coś co już zabiło jedną osobę, a teraz okazuje się że oni są uwięzieni i nie mają jak się wydostać!

No to chodźmy poszukać gambli.

Nie, poważnie. Gracze powinni teraz przeszukać dokładnie cały okręt, nie można się przecież tak łatwo poddawać. Obowiązuje dowolny kierunek zwiedzania. Opiszę pomieszczenia w kolejności od najniższego do najwyższego pokładu, chociaż Twoi gracze mogą łązić po pokładach jak tylko chcą. W niektórych pomieszczeniach na dole potrzebne są przedmioty znalezione na górze, więc gdy będziesz czytał ten opis po raz pierwszy, może się on wydać nieco chaotyczny. Nie zapomnij o straszaniu graczy od czasu do czasu - więcej uciekających przed spojrzeniem pajaków, jakieś szepty... Pamiętaj też by trochę im nabrudzić i skłócić ich nieco ze sobą. Nie możesz o tym zapominać. To nie jest scenariusz w którym przeciwnikiem są potwory, chyba że za potwory uznać członków drużyny. Jeśli zaniedbasz swoje obowiązki, gracze zaczną się nudzić.

A oto gdzie co jest na statku. O wszystkim napiszę dokładniej za moment:

- A2 - mostek, nawigacja, kajuta kapitana, kajuty oficerskie
- A1 - kajuty załogi, pomieszczenie z prysznicami
- B1 - mesa, kambuz, chłodnia, jadalnia dla oficerów i kapitana
- B2 - ambulatorium, laboratorium
- B3 - zbrojownia, cele
- B4 - magazyn, maszynownia





13. Pokład B4

MASZYNOWNIA - To tutaj gracze powinni skierować swoje kroki po wejściu na statek. Raz że przyszli po części zamiennie, dwa że na całym okręcie jest ciemno, a tu da się przywrócić część zasilania. Przywrócenie zasilania umożliwi bezproblemowe badanie reszty statku, a wymontowanie części to kwestia kilku-kilkunastu minut.

MAGAZYN - jeśli gracze spodziewają się odnaleźć tu nieprzebrane góry gambli, czeka ich przykre rozczarowanie. Magazyn wypełniony jest drewnianymi skrzyniami, ustawionymi w stosy, tworzącymi nieco psychodeliczny labirynt. Może któryś z graczy, szukając Clarka lub Walta, zgubi się między skrzyniami i doświadczy kilku nieprzyjemnych halucynacji?

W skrzyniach znajdują się... porąbane na części łódzie ratunkowe. Ktoś musiał nieźle ześwirować, prawda? W każdym razie, po tym odkryciu gracze powinni dojść do wniosku, że załoga jednak nie opuściła statku.

Z magazynu są dwa wyjścia, jedno prowadzi w pobliże maszynowni, drugie jedynie do innej klatki schodowej.

14. Pokład B3

ZBROJOWNIA - tu graczy czeka kolejne rozczarowanie. Na widoku nie ma żadnych broni. Po pokrytej krwawymi śladami podłodze, zgodnie z kołysaniem statku, turlają się naboje. Jest ich 20, może 40, różne kalibry, głównie 9mm i 5.56. Stojaki na broń są puste. Są też trzy metalowe szafki. Jedna jest pusta. W drugiej znajduje się kamizelka kuloodporna (zwykła, nieuszkodzona). Trzecia szafka jest zamknięta i tutaj mały haczyk - jeśli bohaterowie się rozdzielili i jeden lub kilku z nich trafi do zbrojowni, bardzo możliwe że spróbują otworzyć szafkę siłą. Strzał z broni lub

uderzenia o metalową powierzchnię - to właśnie usłyszysz w tym czasie reszta postaci, a czy muszą pisać, jak te odgłosy, słyszane z daleka, powinny wydać się niepokojące? Co do zamkniętej szafki, możesz tam umieścić jakąś broń, może jeszcze jedną kamizelkę, a może będziesz złośliwy i wewnątrz będzie całkiem puste.

CELE - od reszty statku oddzielone są solidnymi, grubymi drzwiami. Te jednak są uchylone i można bez problemu dostać się do środka. Wchodzący zobaczy kilkumetrowy wąski korytarz, po którego obu stronach znajdują się cele. Jest ich osiem, po cztery z każdej strony, odgródzone kratami. Wszystkie, poza jedną, są puste. Poza jedną... W siódmej celi ktoś siedzi. Siedzi tyłem do wejścia, zupełnie nieruchomo. Może jedną z halucynacji będzie drobny ruch sylwetki? W każdym razie, gość jest martwy i to od trzydziestu lat. Ma na sobie mundur, na głowie czapkę oficerską. Widać też, że coś trzyma. Obejmuje rękoma metalową walizkę, przyciskając ją do piersi. Ta tajemnicza walizka to kluczowy przedmiot w całej przygodzie - wewnątrz niej bohaterowie znajdują lekarstwo na wirusa, ale na razie o tym ani słowa! Do walizki nie da się dostać. Zaszuszone zwłoki siedzą zbyt daleko od krat, nie da się do nich sięgnąć nawet kijem/bronią. Jedyny możliwy skutek, to przewrócenie się trupa do przodu, co tym bardziej uniemożliwi odebranie mu walizki. Zresztą, przedmiot ten i tak nie zmieściłby się między kratami. Jeśli postacie nie mają klucza do celi (zamek jest zabezpieczony przed wywarzaniem i raczej odporny na wytrychy) to nie mają możliwości dostania się do środka. Trzeba będzie odwiedzić to miejsce później.

Jeśli do pomieszczenia z celami wchodzi samotny bohater gracza, możesz zaserwować mu apogeum



wszystkich halucynacji - ale tylko wtedy, gdy Twój podopieczni wiedzą już, z czym mają do czynienia, że na pokładzie nie ma nic prócz nich oraz tajemniczej, powodującej chorobę substancji (najprawdopodobniej będzie to przy którejś z kolei wizycie w tym miejscu). Niech postać zobaczy cele wypełnione ludźmi. Żywymi, rannymi, krwawiącymi. Jest ich zdecydowanie za dużo, po kilkunastu (kilkudziesięciu?) na jedną celę i tłoczą się przy kratkach. Niech krzyczą i błagają o pomoc. Niech wyciągają do postaci ręce. Niech bohater czuje ich zimne, martwe dłonie na ramionach, na karku, na twarzy. Niech rzuca na morale. Niech puszcza mu nerwy, niech zacznie pruć do wszystkiego z karabinu. Minie kilka chwil, zanim się opamięta. Rzuć w tym czasie k20. Jeśli wypadnie 1 - postrzelił się rykoszetem.

Gdy już klucz znajdzie się w posiadaniu graczy, będą oni mogli wreszcie otworzyć siódmą celę i dostać się do walizki. Ale nie dadzą rady od razu jej odemknąć. Jest zamykana na szyfr (6 cyfr) i nie da się otworzyć jej siłą. Zresztą, groziłoby to uszkodzeniem zawartości. Jeśli ktoś przyjrzy się zwłokom w celi, z naszywki na mundurze odczyta: komandor Mark Brown. Kodem do walizki jest data urodzin tego właśnie oficera (270883 - dziennik w jego kajucie). Gdy gracze wpadną na ten pomysł, mogą już zajrzeć do walizki. Wewnątrz będą gotowe do podania zastrzyki. Tyle, ilu jest graczy plus 4, 5 dodatkowych. Jeśli gracze mają antidotum, przejdź do punktu 19. Zakończenie.

15. Pokład B2

AMBULATORIUM - nieco sprzętu medycznego, łóżka dla chorych, trochę leków. Byłoby fajnie powiedzieć, że jest tu czysto i sterylnie. Niestety, łóżka są poplamione krwią. Na podłodze zakrzepłe

krwawe ślady, jakby kogoś ciągnięto. Zakrzepłej krwi jest sporo, bo przy jednej z nieczynnych od dawna lodówek leży sterta pootwieranych szpitalnych toreb na krew.

Jeśli gracze cienko stoją z medpakami lub lekarstwami, daj im kilka. Poza tym w pomieszczeniu nie będzie nic ciekawego/użytecznego, oprócz... bardzo solidnych metalowych drzwi z elektronicznym zamkiem. Tutaj żaden elektronik nie pomoże, trzeba znać czterocyfrowe hasło (1134). Znajduje się ono w kajucie kapitana, ale o tym później. Drzwi prowadzą do laboratorium.

LABORATORIUM - dotarcie do laboratorium to jeden z ważniejszych punktów w przygodzie. Jak ono wygląda? Nieco specjalistycznego sprzętu i mnóstwo potłuczonego szkła na podłodze. To stąd wyostał się wirus. Jest działający komputer, a w nim nieco danych dotyczących projektu. Nie za wiele jednak, tylko tyle żeby gracze zrozumieli z czym mają do czynienia. Dowiedzą się, że wirus może przeżyć w stanie uśpienia wiele lat bez nosiciela. Że przenosi się drogą powietrzną, a zarażeni zaczynają mieć coraz bardziej intensywne halucynacje, wzrasta też w nich agresja, co w konsekwencji prowadzi do szaleństwa i amoku. Wspomniano tam też o szczepionce, która przechowywana jest także w laboratorium, w sejfie. We wskazanym miejscu jednak nic nie ma, skrytka jest otwarta i pusta, na podłodze leży za to zapasowy klucz do siódmej celi. Ktoś się spieszył.

Teraz, kiedy bohaterowie mają klucz do celi, pora aby napotkali na swej drodze Clarka. Niech ten zaatakuje ich gdy będą szli korytarzem, lub schodzili po schodach. Jest kompletnie zdziżalały, śli-



ni się i wydaje nieartykułowane dźwięki. Bohaterowie wiedzą już, że szczepionka/antidotum jest już prawie w ich rękach. Może więc zamiast zabijać napastnika, go obezwładnia? Dzięki temu będą mogli go uratować, za co przyznasz im trochę dodatkowych PDKów.

16. Pokład B1

MESA - porożrzucane stoły i krzesła, nic wartościowego ani godnego uwagi.

KAMBUZ - okrętowa kuchnia. Wiązące na specjalnych uchwytych łyżki i mieszadła podzwaniają cicho, gdy zderzają się ze sobą w wyniku kołysania statku. W szafkach jest nieco przypraw i trochę konserw. Brakuje bardzo wielu noży. Są też drzwi do chłodni.

CHŁODNIA - tutaj bohaterowie również nie powinni trafić od razu. ten kto otworzył drzwi do chłodni, był albo bardzo odważny, albo bardzo głupi. Zastanawiałeś się może, gdzie są te ciała załogi, których nie wyrzucono za burtę? Tutaj masz odpowiedź. Wraz z otwarciem hermetycznych drzwi, do kambuza przedostanie się wywołujący wymioty smród. Jeśli ktoś ma ochotę oglądać ponabijane na haki zwłoki, teraz jest dobry moment. Bohaterowie nie mają jeszcze antidotum, prawda? To miejsce jest zatem idealne na kolejną halucynację. Jedną z postaci dostrzeżę, że któreś z martwych ciało się poruszyło. A może tylko jej się zdawało?

JADALNIA DLA OFICERÓW I KAPITANA - krzesła poprzewracane tak samo jak w mesie. Jednak w przeciwieństwie do mesy, jest tutaj coś użytecznego. Na stole znaleźć można klucz podpisany „Dante”. Ta tajemnicza nazwa to tak naprawdę nazwisko kapitana okrętu i właśnie jego kajutę otwiera ten klucz.



17. Pokład A1

KAJUTY - wszystkie do siebie bardzo podobne. Wszystkie puste. W niektórych natrafić można na jakieś rzeczy osobiste. Kilka ma zakrwawione podłogi lub koje.

POMIESZCZENIE Z PRYSZNICAMI - nie jest to kluczowe dla przygody pomieszczenie, ale dodaje pewnego smaczku. Otóż na pierwszy rzut oka widać, że rozegrała się tu kiedyś krwawa jatka. Ściany, podłoga, częściowo nawet sufit... Na popękanych kafelkach widać krew. Nie ma ciał, jedynie rdzawe krwawe plamy. Musiało rozegrać się tutaj coś strasznego. Co takiego, tego gracze nigdy się nie dowiedzą.

18. Pokład A2

MOSTEK - pomieszczenie to już z grubsza opisałem wcześniej, teraz w zasadzie nic się nie zmieniło, z tym że jest już zasilanie. Działa więc i radio, chociaż jest częściowo uszkodzone i raczej nic z niego nie będzie. W słuchawkach słychać tylko szum, żadnego konkretnego sygnału. Chociaż... Niech jeden z graczy coś usłyszy. Szept. Niewyraźny, w obcym języku. Zasugeruj mu jakoś, że to głos diabła. Oczywiście, to kolejna halucynacja. Reszta bohaterów, jeśli będzie po kolei zakładać na uszy słuchawki, nie usłyszy nic prócz szumu.

Jest też wspomniane wcześniej urządzenie rejestrujące. Jeśli ktoś odtworzy nagranie, a raczej jego pozostałość (część mechanizmu jest uszkodzona, jakby do pomieszczenia wpadł ktoś z siekierą), bohaterowie - tym razem już wszyscy - usłyszą kilkanaście sekund pełnych krzyków i wrzasków, zakończone szumem. To dźwięki zabijającej się nawzajem załogi. Ale tego nie muszą wiedzieć od razu. Jeszcze jedno - gdy mostek jest oświetlony, widać gdzieś tam dawno zakrzepłe plamy krwi.

KAJUTY OFICERSKIE - tych jest kilka, niech będą do siebie podobne i pozbawione użytecznych przedmiotów. Wyjątkiem będzie kajuta której drzwi oznaczone są nazwiskiem „komandor Mark Brown”. Wnętrze różni się od pozostałych kajut tym, że na biurku leży dziennik osobisty. Co można z niego wyczytać? Dwa wpisy są szczególnie istotne:

„27 sierpnia 2020 Koledzy jednak nie zapomnieli o moich urodzinach. Aż się wzruszyłem. Dziś stuknęło mi 37 lat. Cholera, jak ten czas leci”, oraz nieco późniejszy wpis, tuż sprzed Wojny, z którego postacie graczy dowiedzą się, że „po wypadku” laboratorium zostało zamknięte, kod do wejścia jest w rękach kapitana. Z tego pierwszego wpisu można natomiast ustalić datę urodzenia Browna - 27. 08. 1983. Stanowi to kombinację otwierającą walizkę z antydotum (270883).

KAJUTA KAPITANA - To jedno z ważniejszych miejsc na okręcie w tej przygodzie. Prowadzące do kabiny drzwi z napisem „kapitan Will Dante” są zamknięte, solidne i raczej nie da się ich wywarzyć. Można próbować użyć wytrychu, jeśli kto umie. Klucz znajduje się przy stole kapitańskim, w jadalni. Kajuta jest ciemna i duszna. Przy biurku, na krześle, siedzi kapitan. A właściwie jego martwe od dawna ciało. Na boku głowy ziele dziura, a na podłodze leży pistolet. Tak, kapitan strzelił sobie w łeb. Na biurku spoczywa dziennik. Na otwartej stronie jest zakładka, którą stanowi kartka papieru z krótkim napisem: hEll. Wielkość liter jest ważna, są to ponadto litery bardziej pisane niż drukowane. Najlepiej byłoby, gdybyś na kartce wielkości zakładki napisał ten wyraz i wręczył taki rekwizyt graczom. Dlaczego? Ponieważ jest to kod do laboratorium. Gdy spojrzysz na ten wyraz „do góry nogami”, będzie wyglądał jak



1134 pisane na kalkulatorze. Jest to powszechnie znany fakt, gracze nie powinni mieć problemu z załapaniem o co chodzi. Natomiast wskazówkę, że jest to kod właśnie do laboratorium odnajdą w kajucie Marka Browna.

Pozostaje jeszcze kapitański dziennik. Gracze wyczytają z niego, że USS Goliath jest okrętem Marynarki Wojennej Stanów Zjednoczonych, na którym prowadzono ściśle tajne badania nad nową bronią. Z kolejnych wpisów bohaterowie dowiedzą się, że coś poszło nie tak i ludzie zaczęli wariować. Kapitan zamknął się w swojej kajucie, czując że szaleństwo zaczyna dopadać i jego. Zapomniał zabrać zapasowego klucza z jadalni, ale wyraża nadzieję, że nikt go tu nie znajdzie. Zresztą to nieistotne, kapitan pisze dalej, że ma zamiar skończyć ze sobą póki jeszcze jest w stanie myśleć logicznie. Żegna się ze światem i prosi Boga o wybaczenie. W tym miejscu wpisy się kończą, kartki są natomiast poplamione krwią.

Teraz, gdy gracze mają kod do laboratorium, pora aby pojawił się Walt. To już tylko cień człowieka, zachowuje się jak wściekły, dziki zwierz. Ma w rękę zakrwawiony kuchenny nóż (niech będzie zakrwawiony, jeśli w Twojej przygodzie zginął Paweł - może to właśnie Walt go zadźgał). Rzuca się na postacie graczy. Raczej nie będzie problemów z zastrzeleniem go, chyba że Twoi gracze będą próbowali rozmawiać z Waltem, przekonać go żeby odłożył nóż itp. Nic to nie da, prócz okazji na zarobienie pchnięcia w bebechy.

19. Zakończenie

Zatem gracze mają już szczepionkę w swoich łapach. Przebrnęli przez wszystkie pomieszczenia, niektóre odwiedzając pewnie kilkakrotnie. Teraz jeszcze parę spraw

porządkowych.

- Po zażyciu szczepionki halucynacje bohaterów ustają, oni sami zaczynają czuć się lepiej.

- Jeśli jakimś cudem Paweł nadal żyje, to jest ten moment, w którym on wariuje (on albo jakiś inny BN który być może towarzyszy bohaterom). Jeśli ma broń, celuje nią w graczy i każe im się nie zbliżać. Jeśli nie ma, zaczyna uciekać, aż znajdzie cokolwiek co nada się na broń. Przekonanie go, żeby się uspokoił będzie trudne, ale nie niemożliwe. Przypomnij sobie, jak często postacie rozmawiały z tym BN-em, jak go traktowały. Ile dla siebie nawzajem znaczą. Weź to wszystko pod uwagę przy ustalaniu poziomu trudności testu Perswazji, który przyjdzie wykonać. Następnie można podać BN-owi szczepionkę, po której się uspokoi.

- Jeśli Walt lub Clark nadal żyją (są np. związani) to im również można podać lekarstwo. Uspokoją się wtedy i zapadną w trwającą kilka godzin śpiączkę, po której obudzą się już „normalni”.

- Bohaterowi o największym sprycie powiedz, że z informacji w laboratorium jest w stanie wywnioskować, że szczepionka ma charakter czasowy. Dlatego lepiej wynosić się z tego cholernego statku, zanim wirus znów zadziała. Powinni więc jak najszybciej wracać na pokład, na zewnątrz. Tam zobaczą światła ich własnej łodzi. Okaże się, że po tym jak ktoś (Walt? Clark?) przeciął liny, statek pozbawiony holownika oddalił się nieco. Kapitanowi i drugiemu mechanikowi zajęło trochę czasu, zanim zdołali uruchomić silnik starej łajby i dogonić USS Goliath. Przyznaj doświadczenie - za odgrywanie postaci, za udział w dostaniu się do lekarstwa, za ewentualne uratowanie kogoś z BN-ów.

Co teraz? Wszyscy wstrzyknęli sobie lekarstwo, części do naprawy silnika mam nadzieję bohaterowie



zabrali - można odpływać. Jeśli udało Ci się zbudować odpowiedni klimat to wierz mi, gracze będą chcieli jak najszybciej oddalić się od tego cholernego okrętu i nigdy nie wracać. Możesz co jakiś czas (wiele sesji później) przypominać im o tych mrozących krew w żyłach

wydarzeniach, które niewątpliwie odcisnęły swoje piętno na psychice postaci, poprzez sny, lub po prostu nawiedzające ich wspomnienia.

A co jeśli zechcą powrócić? Cóż, nigdy już nie odnajdą dryfującego USS Goliatha. W końcu to okręt widmo.

ORBITAL CIAGLE NADAJE!

Dołącz już dziś do największego, najszybciej rozwijającego się serwisu poświęconego NS! Masz szansę wziąć udział w wielu fanowskich projektach, uzyskać wsparcie w realizacji swoich pomysłów i dołączyć do zespołu świetnie zorganizowanych i kreatywnych fanów Neuroshimy. Jeżeli piszesz teksty, znasz się na grafice lub programowaniu, nie zwlekaj!

Również Ty możesz liczyć na nasze wsparcie w wydaniu Twojej pracy. Zajmiemy się opracowaniem graficznym i składem w PDF, dokonamy fachowej korekty i pomożemy Ci w nadaniu ostatecznych szlifów. Jeżeli nie wiesz do kogo się zwrócić, spójrz w górę. Tam jesteśmy My - Orbital!



ORBITAL

neuroshima.elixir.int.pl