

ORBITAL

PSYCHO



nie czytaj tego scenariusza.



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Autor:

Andrzej "Karczmarz" Benczek

Ilustracja na okładce:

Andrzej Rutkowiak
www.dugazm.com

Ilustracje:

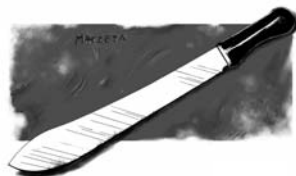
Plebiusz, Szara

Korekta:

Katarzyna "Arieen" Chruścicka

Skład:

A. "Lairena" M.



Ten dodatek w całości ani w żadnej części nie może być kopiowany, powielany lub rozpowszechniany w jakikolwiek sposób bez zgody autora.



ORBITAL
NEUROSHIMA.ELX.PL



Wstęp

Poniższa przygoda przeznaczona jest dla grupki 2-5 Graczy. Jest to thriller, warto więc postarać się o jakąś nastrojową muzykę oraz odpowiednie pomieszczenie. Całość nie powinna zająć więcej niż 2-3 godziny.

Scenariusz kręci się wokół psychopatycznego mordercy i zawiera wiele drastycznych scen, dlatego należy z niezwykłą ostrożnością dobrać odpowiednie opisy.

Sygnał

BG podróżują spokojnie niezbyt popularną drogą z [Nazwa] do [Nazwa]. Jest przyjemny, chłodny poranek choć wiadomo, że za chwile zrobi się tu patelnia. Nagle na horyzoncie ktoś dostrzeża odległy wrak samochodu. Nie, to nie wrak, to całkiem zadbane, rodzinny Dodge Durango, do tego w pełni na chodzie, pozostawiony na środku szosy. Gdy któryś z graczy zechce sprawdzić samochód usłyszy dziwne pomruki z wnętrza. Z bliska okaże się, że to włączone radio nadaje jakiś trudny, lecz możliwy do wyłapania komunikat. W samochodzie znajdują się rzeczy przypuszczalnie trzech osób. Wśród nich męska bielizna, kobiece szpargały oraz dziecięce zabawki. Rodzina jednak znikła. Trudny test tropienia pozwoli

określić w którym kierunku udała się grupa, Cholernie Trudny test tropienia pozwoli odkryć, że rodzina nie odeszła sama – na ubitej, suchej ziemi znajdują się czwarte ślady.

[Komunikat]

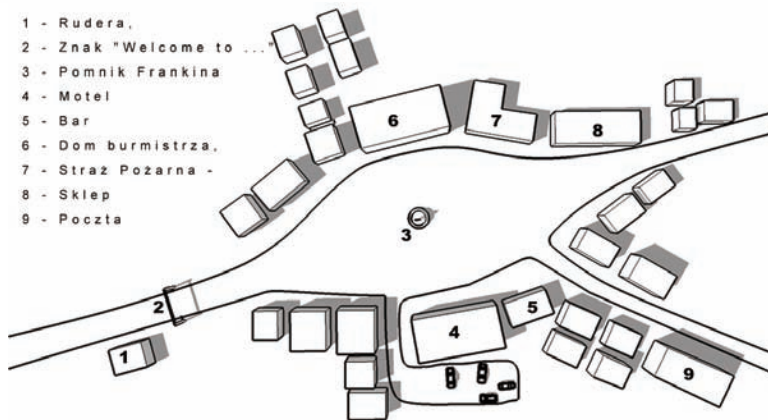
P..pomo..cy.. o.. nadchodzi.. to.. to.. to.. jest coraz bliżej.. w każdej chwili mo.. nas dopaść.. jeśli.. nas słysz... ra..aatunku...

Gracze mogą zignorować zdarzenie i pojechać dalej w swoją stronę unikając w ten sposób przygody, jeśli jednak zainteresują się komunikatem i zniknięciem rodziny prawdopodobnie ruszą za śladami, bądź odbiją w stronę pobliskiego miasteczka (co na jedno wychodzi). Dodge ma pusty bak, więc można nim ruszyć dopiero po przelaniu benzyny. Przebieżny test wypatrywania pozwoli stwierdzić, że benzynę ktoś wypompował z samochodu już po jego zatrzymaniu.

Miasteczko

Nazwa] jest niewielkim miasteczkiem zbudowanym wokół drogi prowadzącej na północ. W chwili obecnej jest opustoszałe. Gracze znajdą w nim tylko trzy żywe istoty: psychopatycznego mordercę, starą oszalałą kobietę oraz dwunastoletnią dziewczynkę, Matyldę.

- 1 - Rudera.
- 2 - Znak "Welcome to ..."
- 3 - Pomnik Frankina
- 4 - Motel
- 5 - Bar
- 6 - Dom burmistrza.
- 7 - Straż Pożarna -
- 8 - Sklep
- 9 - Poczta





Gracze, wkroczywszy do miasteczka, powinni wyczuć jego specyficzny, wzbudzający niepokój klimat.

1. Rudera

Budynek najdalej wysunięty na zachód, pierwsze zabudowanie na jakie natrafia gracje zbliżając się do miasteczka. Jest to rozwalająca się ceglana chata, pozbawiona już jednej ze ścian. Wewnątrz poza zwyczajowymi rupieciami znajduje się łóżko ze stosunkowo nową pościelą, wiadro zatęchłej, choć czystej wody oraz ślady nie tak odległego życia. Trudny test wypatrywania umożliwi wykrycie śladów krwi na niektórych meblach i ubraniach. Bardzo trudny test wypatrywania pozwoli odnaleźć ukrytą w skrytce w podłodze lunetę.

Rudera jest mieszkaniem Psychopaty. Stąd mężczyzna wypatruje ewentualnych ofiar, obserwując przez lunetę drogę. Nie ma tu jednak żadnej broni, ani ofiar..

2. Znak

Wielki, górujący nad drogą znak „Welcome to Alebary”. Na poprzecznym drążku powieszony jest mężczyzna w zniszczonym podróżnym ubraniu. Jest bosy i chłodny w dotyku. Dla każdego bez kilku punktów w medycynie jest to kilkunastogodzinny trup. W rzeczywistości jest to nasz Psychopata, w pełni żyw, obserwujący przyjazd BG, dlatego niezwykle ważne jest by gracje nie chcieli zdejmować zwłok i by nie mieli ochoty się im przyglądać. W tym celu można wspomnieć o nieprzyjemnej wysypce na bosych stopach postaci, bądź po prostu zdawkowo ją opisać dając graczom do zrozumienia, że jest to zwykły element krajobrazu, nic czym warto byłoby się interesować.

Na ziemi w pobliżu wiszącego ciała znajdują się będzie zakrwawiony portfel oraz kluczyki. W portfelu

jest trochę świstków, laurka dziecięca „Dla Tatusia”, oraz wycinek z nowojorskiej gazety opowiadający o podróżnych regimentach rekrutujących do Armii (ewentualnie MG może w tym miejscu rozwijać wątki poboczne swoich poprzednich sesji). Kluczyk jest zbyt mały, by mógł być od mieszkania lub samochodu. Trudno powiedzieć do czego jest, ma jednak przyczepiony breloczek z nr. 6 z jednej strony oraz znaczkiem [Znak] z drugiej. (Klucz otwiera szafkę na miejscowej Poczcie, znaczek zaś to symbol tutejszej Poczty)

3. Pomnik

Na środku placu, w centralnym miejscu miasteczka znajduje się kamienny, obłupany pomnik Benjamina Franklina z wrytym hasłem: „Człowiek mądry więcej uczy się od swoich wrogów, niż głupiec od przyjaciół”. U stóp pomnika leżą świeże zwłoki. Widać je z daleka (wspominając o nich można odwrócić uwagę graczy od ciała wisielca gdyby zaszła taka konieczność). Ciało jest zmasakrowane, wygląda jak pocięte pazurami (tępe narzędzie) i pogryzione (Psychopata). Bardzo wnikliwy obserwator zauważy, że mogą to być ludzkie zęby, choć dobrze by gracje na początku pomyśleli, że w miasteczku grasuje jakaś bestia. Mężczyzna kurczowo trzyma w dłoniach kartkę z nabazgraną długopisem cyfrą „1”.

4. Motel

Miejscie motel z pewnością nigdy nie był pięciogwiazdkowym apartamentowcem. Dwupiętrowy, drewniany budynek z podłużnym tarasem na pierwszym piętrze prowadzącym do pokoi oraz niewielką kanciapą na dole robi obskurne wrażenie. Ściany są w graffiti, deski schodów zbutwiałe i gotowe zawalić się pod stopami bohaterów. Na górze z któregoś pokoju wydobywają się pomruki i szmery. To kot łązi po ru-



mowisku wyszukując szczurów. Na dole, w recepcji leży martwy mężczyzna. Śmierdzi strasznie, ciało jest w jeszcze gorszym stanie niż trup spod pomnika. Tym razem obgryzione przez masę szczurów, które chętnie będą ucztować w chwili, gdy BG zajrzą do budynku. Na korytarzowej ścianie w recepcji z pinesek ułożono kolejną cyfrę (nie podajemy jej gdyż to zależy od kolejności zwiedzania naszych bohaterów – patrz dalej).

5. Bar

W sąsiedztwie motelu znajduje się niewielki bar. Okna zabite deskami wpuszczają niewiele światła do środka. przez co główna sala pograżona jest w nieprzyjemnym półmroku. Pierwsze, co się rzuca w oczy, to młody mężczyzna siedzący na krześle przy jednym ze stolików. Wydaje się, że trzyma coś w ręce skierowanej w stronę drzwi (wchodzących graczy). Z bliska widać, że postać jest martwa, choć dopiero wnikliwe oględziny pozwolą określić przyczynę zgonu: szpikulec do lodu wbity w kręgosłup z tyłu. Na stoliku przed mężczyzną znajduje się talerz z resztkami ciepłego jeszcze posiłku, w jej dłoni sztuczce. Koło talerza, na serwetce odnajdujemy kolejną cyfrę.

Ponadto przy szynku widać świeże ślady gotowania, naczynia, brudne ścierki, zapach mięsa oraz świeżo pokrojone warzywa. W kuchni BG odnajdą pokrojoną do połowy kobietę z wyrytą na piersi kolejną cyfrą.

6. Burmistrz

Dom burmistrza to największy budynek w okolicy. Większy nawet od motelu. Trzypiętrowa kondygnacja z cegły z powiewającą na dachu olbrzymią flagą Stanów Zjednoczonych wygląda imponująco i dziwnie nieswojo. Wnętrze jest całkowicie ograbione i zdewastowane. Spory hol na parterze prowadzi do kilku po-

Uwaga: Jeśli w twojej Neuroshimie istnieją aparaty fotograficzne zdadne do użytku oraz zdjęcia nie są niczym nadzwyczajnym, w portfelu (patrz „Znak”) znajdować się będzie rodzinne zdjęcie mężczyzny, kobiety oraz małej, góra 12 letniej dziewczynki. Jest to rodzina Kelley, która jechała pozostawionym Dodgem. W Barze znajdują się zwioki mężczyzny i kobiety ze zdjęcia.

mieszczeń. Jednym z nich jest niewielka więzienna cela, w której znajduje się zmaltretowana starsza kobieta. Na jej ciele widać liczne ślady tortur, nacięć i przypalania. Dłoń pozabawiona kilku palców, twarz zupełnie nie tknięta, lecz zastygła w przerażeniu i bólu. Kobieta żyje, lecz jest w krytycznym stanie. Jedynie, co powtarza w delirium to „dziewczynka... on ma dziewczynkę...”. Kobieta żyje, więc nie ma przy niej żadnej cyfry. Jej stan oraz świadomość tego, co psychopata może uczynić z dzieckiem powinny zmotywować graczy do kontynuowania przeszukiwań. Kobiety nie da się uratować, umrze z wycieńczenia w przeciągu kilku godzin.

Na samej górze w gabinecie burmistrza znajdują się zwęglone, gorące zwioki. Cały pokój jest osmolony i okopcony. Gracze mogli wcześniej dostrzec dym unoszący się z okna, choć nie musieli. Ciało zostało spalone najdalej pół godziny temu. Na blacie biurka z sadzy została wytarta kolejna cyfra. W tym pokoju bohaterowie mogą odnaleźć pistolet w szafce oraz przytасzczoną z jakiegoś innego pomieszczenia gaśnicę.

7. Straż pożarna

Straż pożarna graniczy z domem burmistrza. W zasadzie jest to zwykły budynek ze sporym garażem, w którym niegdyś mógł mieścić się niewielki wóz strażacki. Wewnątrz gracze mogą odnaleźć sporo strażackiego sprzętu oraz, co najistotniejsze, stację radiową w całkiem dobrym stanie. Niegdyś służyła ona do nasłuchiwania wezwań alarmowych, obecnie nadaje sygnał, który słyszeli bohaterowie na drodze.



8. Sklep

W sklepie nasi śmiałkowie mogą odnaleźć trochę podstawowych potrzebnych im artykułów. Kilka pojedynczych lekarstw, jakieś opatrunki, szmaty i konserwy. Wszyst-

ko, co mogą uznać za wartościowe. Ponadto na zapleczu znajduje się spora beczka z benzyną oraz kilka kanistrów całkiem niedawno tu przyniesionych.

9. Poczta

Spory budynek oddalony nieco od głównego placu. Gracze powinni go zauważyć na samym końcu, gdy odnajdą już wszystkie powyższe ciała. Na ścianie gmachu znajduje się znak identyczny jak ten przy kluczyku z nr. 6, numerem kolejnej ofiary (do tej pory gracze odnaleźli cyfry w kolejności 6, 1, 2, 3, 4, 5...). Poczta jest opustoszała oraz nie graniczy z żadnym innym budynkiem bezpośrednio (łatwy cel dla snajpera – patrz. Ostateczny atak). Wewnątrz znajduje się recepcja z 3 okienkami, budka telefoniczna oczywiście zdezastowana oraz przejście na zaplecze. Na zapleczu znajduje się pokój odpoczynkowy oraz spory magazyn, w którym przechowywane są paczki i listy. Wzdłuż ściany magazynu po jednej stronie ustawione są regały z szufladkami ponumerowanymi według regionów, zaś po drugiej olbrzymie, stalowe, zbrojne szafki na paczki i duże przesyłki. Szafek jest 8 i wszystkie są puste i otwarte poza nr. 6. Wewnątrz znajduje się ładunek wybuchowy detonowany przekreśleniem kluczyka..

Jak to rozegrać?

Samochód

Gdy tylko gracze pozostawią swój samochód (nie ważne, w którym miejscu) i odejdą od Znak (pozwolą Psychopacie działać) napastnik od razu postara się unieruchomić pojazd. Jeśli gracze jeżdżą, byle czym spokojnie możemy wysadzić ich samochód w powietrze. Gdy bohaterowie będą sprawdzać wnętrza miasteczka usłyszą donośną eksplozję ich własnego wozu. Niech poczują się uziemieni i niech dotrze do nich, że



nie tak łatwo będzie wykaraskać się z bagna, w które właśnie weszli. Jeśli ich samochód jest zbyt cenny, bądź ustawiony w niewygodnej pozycji, Psychopata postara się poprzestrzelać opony, chłodnice, czy cokolwiek co unieruchomi wóz. Jeśli będzie miał możliwość podejścia blisko samochodu (gracze nie postawią go na środku placu i nie będą go obserwować) Psychopata poprzecina kable, tak by nie dało się ruszyć.

Cyfry

Każde ciało odnalezione w miasteczku posiada przy sobie zaznaczone cyfry. Jest to swoisty licznik ofiar, który w kulminacyjnym momencie sesji mocno podniesie atmosferę. Cyfry muszą pojawiać się po kolei, zaczynając od jedynki przy ciele mężczyzny z pomnika. Jedyną cyfrę nie po kolei będzie posiadał Psychopata przy Znak. Klucz z cyfrą psychopaty pasuje do szafy na Poczcie, dlatego poczta jest oddalona od reszty budynków i gracze powinni ją zauważyć na samym końcu, gdy odkryją wszystkie pozostałe zwłoki. Nie da się przewidzieć w jakiej kolejności gracze będą zwiedzać miasteczko, dlatego scenariusz nie podaje konkretnych cyfr przy konkretnych zwłokach. Muszą one występować po kolei, niezależnie, gdzie gracze się wybiorą. W ten sposób tworzymy nastrój niecierpliwego odliczania podnoszącego z każdą chwilą napięcie..

Psychopata

Nasz psychopatyczny morderca uważa się za geniusza zbrodni. Czerpie satysfakcję seksualną ze strachu ofiar, dlatego tworzy warunki sprzyjające narastającemu przerażeniu. Uprawdza wędrowców wciągając w różne gierki, by się nad nimi pastwić psychicznie i fizycznie. Jest wyprany z wszelkich emocji, choć umie je doskonale naśladować. Swoim aktorstwem zwabia ofiary. tak jak to zrobił z rodziną państwa Kelley..

El grande finito!

Gdy gracze dotrą do ostatniej cyfry, odnajdą szafę na Poczcie i zauważą, że klucz z cyfrą 6, ostatnią cyfrą, kolejną cyfrą z rzędu, odnaleziony przy pierwszych zwłokach, pasuje do niej, zacznie się finał.

Są dwie opcje. Albo wszyscy gracze razem będą przebywać w pokoju wewnątrz Poczty, albo tylko część. Bardziej prawdopodobne, że gracze nie będą chcieli się rozdzielać i wszyscy razem postanowią odkryć ostatnią cyfrę. Jeśli tak się stanie przejdź do części „Jak śliwka w kompot”. Jeśli zaś Gracze zwietrzą podstęp i tylko część z nich otworzy szafkę (bądź otworzą ją w jakiś wymyślny sposób) przejdź do części „Ostateczny atak”..

Jak śliwka w kompot

Pewnie już się domyśliłeś, że nie przez przypadek na Poczcie umieszczamy ostatnią cyfrę? Tak, masz rację, na Poczcie nie ma jeszcze ofiar, ale w chwili w której Gracze przekręcą klucz, staną się ofiarami spod szóstej cyfry. W szafce zamieszczony jest ładunek wybuchowy, który zdetonuje się przy przekręceniu klucza. Jeśli prowadzisz jednostrzałówkę i jesteś bardzo surowym MG, a twoi gracze są do tego przyzwyczajeni, możesz w tej chwili uśmiercić ich poście i zakończyć przygodę. Nie odkryli podstępu. Nie zauważyli, że Psychopatą był właścicielem szóstej klucza. Dali się przechytrzyć i przegrali. Takie zakończenie nie przyniesie jednak większości graczy satysfakcji, dlatego lepiej będzie, gdy bomba jedynie ogłuszy i mocno poharata naszych śmiałków. Kiedy zaś dojdą do siebie okaże się, że spadli z deszczu pod rynnę.

Po odzyskaniu przytomności BG będą rozbrojeni, związani i pozamykani samotnie, każdy w oddzielnym pokoju. Mrok, cisza, ciasno zawiązane więzy. Ból rozchodzący się po cie-



le, wspomnienie niedawnej eksplozji oraz nacięcia na skórze świadczące, że Psychopata zaczął się do nich dobierać, gdy byli nieprzytomni. Jeśli chcesz możesz w tej chwili pobawić się w psychopatę i poznać nieco nad bohaterami. Psychopata nic nie mówi, co wzmacnia irytację i lęk. Za to dużo robi, torturując stopniowo i powoli każdego. Napoczyła ciało ofiary i zostawia ją, by ochłonęła i nie straciła przytomności, ruszając do kolejnego nieszczęśnika. Jeśli nie masz na to ochoty możesz od razu przejść do działania.

W końcu Psychopata przyjdzie do jednego z graczy. Łapiąc go i podnosząc zawiaże oczy i zacznie prowadzić na dach budynku. Pozostali gracze usłyszą, że ich oprawca oddala się i mają idealną okazję zacząć działać (gdy próbowali działać wcześniej w sposób hałaśliwy Psychopata zaraz do nich przychodził i uciszał). Gracze powinni wykorzystać ten moment, żeby się oswobodzić. W pomieszczeniu Psychopata mógł zostawić ostre narzędzia czy coś, co im w tym pomoże. Gdy już wszyscy będą wolni czas pobiec na ratunek uprowadzonego towarzysza.

Na dachu porwany bohater będzie przywiązany do poprzecznego masztu ratusza, wisząc 4 piętra nad ziemią. Psychopata czeka na jego towarzyszy i gdy ci się pojawią pierwszy raz się odezwie. Zaproponuje wymianę. Jeśli ktokolwiek się do niego zbliży (Gracze nie mają broni palnej, więc trudno będzie unieszkodliwić wroga z dystansu) pociągnie za linkę i przywiązany gracz runie głową w dół na betonową posadzkę 4 piętra niżej. Jest jednak wybór. Ktoś może poświęcić samego siebie w zamian za towarzysza: musi skoczyć z dachu. Propozycja absurdalna, ale łatwo wyłapać w niej szansę na ratunek. Gracze powinni przystać na propozycję, dzięki czemu, któryś z nich będzie mógł się zbliżyć do krawędzi dachu. Jeśli odwróci uwagę Psycho-

paty ktoś inny będzie go mógł zaatakować. Nawet jeśli oprawca pociągnie za linkę, postać przy krawędzi ma szansę uratować towarzysza. Niezależnie od tego jak się potoczy sytuacja, na dachu rozegra się ostateczna batalia. Psychopata jest uzbrojony w maczetę, kilka noży przy pasie oraz naładowany pistolet.

Ostateczny atak

Jeśli graczom udało się wykryć podstęp, bądź przez przypadek zabezpieczyli się na ewentualność zamieszczonej w szafce bomby, plan Psychopaty trafia szlak. Pora przestać się cackać. Oprawca zacznie otwarcie polować na graczy, strzelając do nich z karabinku snajperskiego z dachu budynku naprzeciw Poczty. Psychopata jest niezwykle mobilny i często będzie zmieniał miejsce porzucając karabin. Jego głównym celem będzie dobić najpierw rannych ze środka Poczty, a dopiero potem zająć się zdrowymi. Jeśli gracze pozostawią rannych i ogłuszonych towarzyszy w środku może zrobić się nieprzyjemnie.

Epilog

Po zabiciu psychopaty gracze wreszcie są wolni. Mogą spokojnie odetchnąć. W miasteczku ukryta jest osierocona Matylda (schowana w budynku koło poczty i od czasu do czasu płacząca), którą teraz gracze mają możliwość się zająć. Jeśli odnaleźli ją przed finałem ta schowa się i wyjdzie dopiero, gdy będzie już po wszystkim. Jeśli jej nie znaleźli dotąd, to po zabiciu Psychopaty dziewczynka będzie głośniej wołać i łatwiej będzie ją zlokalizować i uwolnić. Co gracze uczynią z dzieckiem i dokąd ruszą? Samochód wprawdzie jest unieruchomiony, ale teraz mając czas można go naprawić i odpalić. Ewentualnie można uzupełnić bak Dodga i nim odjechać w stronę dal.

PSYCHO

BG podróżują spokojnie niezbyt popularną drogą. Jest przyjemny, chłodny poranek choć wiadomo, że za chwile zrobi się tu patelnia. Nagle na horyzoncie ktoś dostrzega odległy wrak samochodu. Nie, to nie wrak, to całkiem zadbany, rodzinny Dodge Durango, do tego w pełni na chodzie, pozostawiony na środku szosy. Gdy któryś z graczy zechce sprawdzić samochód usłyszy dziwne pomruki z wnętrza. Z bliska okaże się, że to włączone radio nada je jakiś trudny, lecz możliwy do wyłapania komunikat...

Niewielkie miasteczko zbudowane wokół drogi prowadzącej na północ. W chwili obecnej jest opustoszałe. Gracze znajdują w nim tylko trzy żywe istoty: psychopatycznego mordercę, starą oszalałą kobietę oraz dwunastoletnią dziewczynkę, Matyldę.



Jeżeli i Ty tworzysz swój własny projekt, możesz liczyć na naszą pomoc! Nie straszne będą Ci już żadne problemy - zajmiemy się fachową korektą, profesjonalnym składem, zorganizujemy Ci ilustracje wykonane specjalnie dla Twojego projektu, a Ty - Ty wreszcie będziesz mógł się zająć samym tworzeniem.

www.neuroshima.elx.pl - Orbital, największy internetowy serwis o NS