

txt: marcin 'seji' segit

dsgn: radek 'drozdal' drozdalski

gfx: stefan 'szampierz' brzostkowski

Przygoda "LAWINA" zdobyła
nagrodę Quentina w 2002 roku.

Tekst pierwotnie ukazał się na
łamach czasopisma Magia i Miecz
7-8(103)/2002

Miarowy stukot

kół pociągu działał na doktora Franza Oppenheimera usypiająco. Nie pomogła nawet wyprawa do wagonu restauracyjnego i dwie mocne kawy wypite przed chwilą. Znużony podróżą mężczyzna wyjrzał przez okno. Przez moment podziwiał ośnieżone zbocza odległych zaledwie o kilka kilometrów Alp. – Jakby w Austrii widok gór był czymś szczególnym – pomyślał. Nagle poczuł szturchnięcie w ramię.

- Czy ma pan rękawiczki? – zapytał mężczyzna ubrany w gruby golf, pochylając się nad Franzem. – Wie pan, tu dookoła jest... – ściszył głos – zimno...

- Ależ Maks, ten pan na pewno ma rękawiczki – młoda dziewczyna w zielonej sukience uśmiechnęła się do Franza. – Proszę wybaczyć, pokazuję właśnie Maksymilianowi pociąg. A on bardzo nie lubi zimna, prawda Maks?

- Tak, proszę pani. Tutaj jest ciepło, a ja mam ciepły sweter.

- Zgadza się. A teraz wracaj już do naszego przedziału. Pan na pewno chciałby dopić swoją kawę.

Maks skinął głową i opuścił wagon restauracyjny. Dziewczyna ponownie się uśmiechnęła.

- Bardzo pana przepraszam. Maks cierpi na frigofobię.

- Lęk przed zimnem? – Franz pokręcił głową z lekkim zdziwieniem. Znużenie podróżą zniknęło w jednej chwili. – Ale przypadki tej choroby spotykane są niemal wyłącznie w Chinach i Japonii. Jak często występują w Europie?

- Jest pan psychiatrą? Jestem Anna. A co do frigofobii, to znane są mi tylko dwa przypadki zdiagnozowane u nas, Maks i jeden z 1968 roku z okolic Monachium.

- Na imię mam Franz. Można zaprosić panią na filiżankę kawy? – podniósł się z miejsca, by przywołać kelnera.

- Dziękuję. Musze jednak odprowadzić Maksa do przedziału – zawiesiła głos, wahając się. – Będę za dziesięć minut – dziewczyna uśmiechnęła się po raz trzeci i ruszyła ku wyjściu z wagonu.

Podszedł kelner. Franz poprosił o dwie kawy i ciastka. Z aktówki wyjął małe lusterko i grzebień. Przez chwilę próbował przyczesać lekko siwiejące włosy.

Nagle przestał i rozejrzał się po wagonie. Coś się zmieniło. Czuł wyraźnie, że nie wszystko jest takie, jakie powinno być. Miarowy stukot kół nikł w powoli narastającym szumie. Spojrzał przez okno. Jedyne, co zobaczył, to pędzącą ku niemu ścianę śniegu. Po chwili odłamki szyby, wybitej ciśnieniem wywartym przez uderzającą śnieżną masę, zmieniły jego twarz w krwawą miazgę.

WSTĘP

Przygoda przeznaczona jest do rozegrania według zasad systemu Zew Cthulhu. Jednak da się ją poprowadzić pod każdym systemem, który zakłada istnienie tradycyjnej kolei, a jego czas i miejsce akcji odpowiadają Ziemi w XX i początku XXI wieku. To jednak nie jest najważniejsze, gdyż mechanika (niezależnie jakiej się użyje) może zostać całkowicie pominięta – zalecam jednak użycie zasad obrazujących narastanie poziomu stresu u BG i coraz silniejszych objawów chorób, na które cierpią (mechanika ZC doskonale się do tego nadaje) – uwagi na ten temat znajdują się w dalszej części tekstu.

Scenariusz przeznaczony jest dla 3-4 osób. Gracze wcielają się w postaci cierpiące na zaburzenia psychiczne, które nagle znalazły się w silnie stresującej sytuacji. Pociąg, którym jadą wraz z trójką opiekunów, zostaje zasypany przez lawinę. Pielęgniarze i młoda pani doktor giną, zaś BG zostają zmuszeni stawić czoła katastrofie, własnym lękiom i zaburzeniom psychicznym. Dodatkowo możliwe jest, że zwrócą się także przeciwko sobie.

Kilka uwag na temat adaptacji scenariusza do innych lat lub realiów podano na końcu.

POCIĄG

Skład, którym jechali BG, znalazł się w wyniku zejścia potężnej lawiny kilka metrów pod śniegiem. Na powierzchni pozostał jedynie zasypany w 1/3 elektrowóz. Natomiast jedenaście wagonów leży pod grubą warstwą śniegu. Decyzja o rozpoczęciu poszukiwań zostanie podjęta w dwie godziny po zejściu lawiny, gdy zaczynie już zapadać zmrok. Pociąg zostanie zlokalizowany godzinę później. Pierwsi ratownicy dotrą do niego w kolejną godzinę, jednak na ciężki sprzęt czekać trzeba będzie jeszcze dwie godziny – do tego czasu zostanie odkopany elektrowóz.

Najgłębiej znajduje się ostatni, jedenasty wagon. Leży nad nim 8 metrów śniegu. Wraz z przesuwaniem się w stronę elektrowozu pokrywa śnieżna stopniowo maleje. Od najwyższej położonego końca pierwszego wagonu do powierzchni jest około pół metra śniegu.

Oto, jak wygląda grubość pokrywy śnieżnej nad wagonami (liczona od końca pociągu):

Różnica w grubości śniegu wynika z położenia wagonów. Tylko wagony #06 i #05 leżą poziomo. Reszta utknęła w śniegu pod różnymi kątami, przeważnie jednak wznosząc się w górę, jeśli patrzeć od końca pociągu.

Przejścia między wagonami okrywają gumowe rękawy. Ponieważ fala śniegu zasypała pociąg z góry i na całej jego powierzchni, a nie uderzyła z boku w część składu, wagony nie zostały rozłączone. Gdziekolwiek co prawda rękawy zostały rozerwane lub naddarte, ale przejścia między poszczególnymi segmentami składu są dostępne.

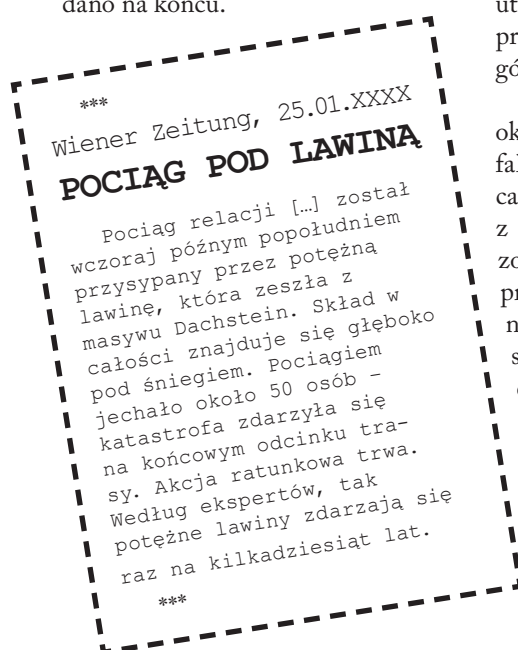
Wagony #11, #10 i #09 zawierają po 8 przedziałów 2 klasy (ośmioosobowe). Wagony #8 i #07 zawierają po 6 przedziałów 1 klasy (sześćosobowe). Wagon #05 to wagon restauracyjny. Wagon #06, #04, #03 i #02 nie są podzielone na

Wstęp

przedziały – znajdują się w nich dwa rzędy po 6 dwuosobowych siedzeń. Wagon #01 (bez przedziałów) jest wagonem służbowym. Tutaj również przechowywana jest poczta i niewielka ilość przesyłek konduktorskich.



wagon	Pokrywa śnieżna
#11	8 m
#10	8-7 m
#09	7-6 m
#08	6-5 m
#07	5 m
#06	5 m
#05	5-6 m
#04	6-5 m
#03	5-4 m
#02	4-3 m
#01	3-0,5 m
Elektrowóz	0,5-0 m



Pociąg

Wagon	Odchylenie (względem pionu)	Uwagi
#11	0°	Tu w przedostatnim przedziale zaczynają BG. Ich bagaże i ciała opiekunów. 5 ciał.
#10	45° w lewo	2 ciała.
#09	90° w lewo	3 ciała.
#08	45° w lewo	Wyrwany kawałek ściany, wszędzie pełno śniegu. Ciało konduktora.
#07	45° w lewo	Rozzerwany przegub między wagonami.
#06	180° (leży na dachu)	Ciemny wagon. wiszące ciało zaczepione o stół. 7 ciał na suficie, który teraz jest podłogą.
#05	0°	Aktówka dr Franza Oppenheimera z lekami. Jedzenie i napoje (w tym alkohole). Ostre narzędzia kuchenne. 6 ciał, w tym dr Oppenheimer, kelner i barman.
#04	45° w prawo	9 ciał. Dwie osoby ciężko ranne.
#03	90° w prawo	Rozzerwany przegub między wagonami. 4 ciała. Jedna żywa osoba z połamanymi nogami.
#02	0°	6 ciał.
1	45° w prawo	Ciała trzech konduktorów.

Powyższa tabela zawiera dane na temat położenia wagonów oraz najważniejsze uwagi co do ich zawartości. Odchylenie względem pionu należy traktować orientacyjnie.

Każdy z wagonów ma własne akumulatory. Będą one dostarczać światła i słabnącego z godziny na godzinę ogrzewania. Wystarczą na około 3-4 godziny. Później w pociągu zapana ciemność i zacznie szybciej spadać temperatura. Póki ogrzewanie działa, temperatura spadać będzie z 20°C o 10 co godzinę. Gdy zabraknie ogrzewania, skład wychłodzi się będzie dwa razy szybciej.

Czas przebycia jednego wagonu wraz z przekopaniem sobie przejścia (śnieg wpadł przez wybite okna) to okres od 20-30 minut do nawet 2

godzin (wagon #08). W wypadku wagonów #07 i #03 konieczne jest wykopanie w śniegu przejścia do następnego wagonu – a to dodatkowe 30 minut pracy. Niemal wszystkie okna z prawej strony pociągu zostały wybite. Z lewej strony ocalało około 40% szyb.

W wagonach panuje nieład. Dotyczy to przede wszystkim tych bez wydzielonych przedziałów. Przez wybite okna wpadł do środka śnieg, który gdzieś tam całkowicie blokuje przejście. Wszędzie poniewierają się elementy bagażu.

Nieszczęśliwe zrządzenie losu sprawiło, że zginęli niemal wszyscy pasażerowie. Część zaszytowała odłamki szkła z wybitych przez lawinę szyb. Część została zabita przez spadający bagaż lub też

zginęła w wyniku uderzenia o twardą powierzchnię w momencie, gdy masy śniegu runęły na pociąg. W wagonie #8 kilka osób udusiło się pod śniegiem, gdy rozpadła się ściana wagonu, a śnieżna masa wtargnęła do środka, tarasując korytarz i wyrывая drzwi przedziałów. Przeżyli tylko BG, kilka poważnie rannych osób z przodu pociągu oraz maszynista, który umierający z upływu krwi leży w kabine elektrowozu.

BG wyszli z wypadku w zasadzie bez większych obrażeń. Skończyło się na drobnych zacięciach i otarciach, możliwe też, że kilka odłamków szkła wbiło się komuś w policzek. Tych kilku pasażerów, którzy przeżyli, nie miało tyle szczęścia. Większość z nich umrze, zanim przybędzie pomoc.

KWESTIA PRZEŻYCIA: POWIETRZE

Pociąg jest całkowicie odcięty przez otaczający go śnieg, w związku z czym nie ma możliwości wymiany powietrza. Gracze powinni dosyć szybko zdać sobie z tego sprawę. Mimo, że ilość tlenu w jednym wagonie jest wystarczająca na jakiś czas dla czterech osób, konieczne będzie dosyć sprawne uzyskiwanie dostępu do kolejnych wagonów, a co za tym idzie, do zgromadzonego w nich powietrza – zwłaszcza, że kopiąc w śniegu BG będą zużywać więcej powietrza niż normalnie.

Realne zagrożenie zatruciem dwutlenkiem węgla powinno pojawić się dopiero pod koniec przygody, gdy BG resztkami sił będą starali się przebić ku powierzchni. Jednak nieustannie podczas trwania gry gracze powinni czuć presję związaną z malejącymi zasobami tlenu.

MECHANIKA

Podczas prowadzenia przygody w zasadzie nie powinno być sytuacji, w której konieczne byłoby odwołanie się do mechaniki – całość scenariusza nastawiona jest na odgrywanie, a nie rzuty, a MG nie powinien nawet przez chwilę być zdany na kostki, nawet w przypadku ewentualnej walki. Będzie to wymagać od niego zimnego obiektywizmu i, w razie potrzeby, zdolności zręcznego manipulowania graczami – celem przygody jest zajęcie się psychiką postaci, a nie ich umiejętnościami bojowymi. Nie podaję pełnych danych BG (cechy, umiejętności), gdyż te bez problemu można stworzyć przed sesją lub określić je ogólnie na podstawie załączonego opisu. Jedyną rzeczą, nad którą trzeba sprawować ścisłą kontrolę, jest poziom stresu.

Każda postać ma podany aktualny poziom Poczytalności oraz Progi Szaleństwa, przy których objawy jej choroby stają się bardziej widoczne lub też przybierają na sile.

Kiedy Poczytalność spada (należy w poniższych sytuacjach przeprowadzić standardowy test Poczytalności zgodnie z mechaniką ZC):

- » Co 30 minut każda postać traci 1 PP ze względu na presję wywołaną przebywaniem w zasypanym pociągu.
- » W sytuacji stresowej (np. wyraźne narażenie na kontakt lub sam kontakt z obiektem fobii; silne emocje; sytuacja wzmagająca objawy choroby) następuje utrata liczby PP opisanej przy postaci.
- » Każdy niekontrolowany wybuch lub zachowanie spowodowane chorobą powoduje utratę 1 PP.
- » Widok ludzkich zwłok nie powoduje utraty PP – postaci wchodzi do gry z poziomem PP uwzględniającym wypadek.
- » Szok związany z widokiem szczególnie zmasakrowanych lub okaleczonych zwłok powoduje utratę 0/1k4+1 PP.

Kiedy Poczytalność którejś z postaci spadnie do zera, zamknie się ona w sobie, ogarnięta całkowitą niepoczytalnością, bądź też wybuchnie gwałtownie, starając się znaleźć wyjście z sytuacji, w jakiej się znalazła i uwolnić się od stresu. Zachowanie należy przedstawić odpowiednio względem podanych niżej opisów



Mechanika

Dramatis personae:

DRAMATIS PERSONAE

Na początek uwaga: bohaterowie, w których wcielią się gracze, nie są szaleni w potocznym tego słowa znaczeniu. Nie mamroczą, nie ślinią się, nie rzucają się do gardeł z obłędem w oczach. Osoby te oglądane z zewnątrz są zupełnie normalne. Całkowicie normalnie też postrzegają rzeczywistość i odbierają wszelkie bodźce, choć mogą je inaczej interpretować. Jednakże pewna część ich umysłu odmawia posłuszeństwa i w określonych warunkach mogą poddać się wpływowi szaleństwa – od delikatnych objawów, po ujawnienie się choroby w pełnym wymiarze.

Oto proponowane postacie do rozegrania tego scenariusza. Poza kilkoma słowami o nich, przy każdej opisano schorzenie umysłowe, jakiemu dana postać podlega, dotyczący jej wątek bądź też wątki przygody (można wykorzystać jeden bądź kilka – zależnie od upodobań MG) oraz proponowane przeszkody, jakie można postawić przed nią w trakcie sesji. Na podstawie poniższych danych MG powinien przygotować wprowadzenie dla każdego z graczy.



Pacjent #1
Imię: Maksymilian
Nazwisko: Angel
Wiek: 35

Pacjent #1

IMIĘ: Maksymilian

NAZWISKO: Angel

WIEK: 35

TŁO: były spawacz w jednej z wiedeńskich stoczni. Trzy lata temu, zimą, podczas sprowadzania do doku uszkodzonego holownika, został wypchnięty za burtę. Z lodowatej wody wydobyto go w stanie śmierci klinicznej.

ZABURZENIE: frigofobia (lęk przed zimnem – ten typ fobii jest prawie nie spotykany poza obszarem Japonii i Chin).

PRZEBIEG CHOROBY I OBJAWY: pierwsze symptomy wystąpiły około pół roku po wypadku. Chory zaczął zakładać na siebie coraz więcej ubrań, mimo panującego lata i wysokich temperatur. Skierowany na badania psychiatryczne, a potem leczenie kliniczne dwa lata temu.

Chory musi mieć na sobie co najmniej cztery warstwy ubrania, zanim zdecyduje się opuścić zamknięte pomieszczenie, w którym przebywa. Wyniki leczenia na razie skutkują jedynie tym, że chory w pomieszczeniach zamkniętych i ogrzewanych potrafi przebywać już bez grubszych ubrań typu ocieplana kurtka czy futro.

Ponadto chory obawia się wszelkiego fizycznego kontaktu (np. przez skórę) z obiektem swych lęków (czyli wszystkim, co uzna za zimne, zazwyczaj dotyczy to przedmiotów o temperaturze poniżej zera, chociaż bywają wyjątki w przypadku płynów). Na kontakt reaguje strachem na granicy paniki. Niemożność znalezienia dostatecznej ilości ubrań prawie zawsze kończy się atakiem paniki.

Choremu należy dostarczać dużo ogrzanych (co najmniej do temperatury 20oC) płynów (najlepiej izotonicznych), zwłaszcza, gdy chory przebywa poza pomieszczeniami zamkniętymi.

Wiąże się to z silnym poceniem w wyniku noszenia zbyt dużej ilości odzieży i idącą za tym

utrata płynów, co może prowadzić do odwodnienia.

Poczytalność: 40

Progi Szaleństwa: 30 (odmowa ruszenia się z miejsca powodowana strachem); 20 (gorączkowe próby znalezienia dodatkowych ubrań i założenia ich); 10 (panika połączona z napadem szału – chory będzie gotów zrobić wszystko, byle tylko zabezpieczyć się przed zimnem, chociaż do agresji skierowanej przeciw towarzyszom raczej się nie posunie, jeśli ci nie będą mu przeszkadzać).

Utrata PP w sytuacji stresowej: 2/1k6+1

Wątki i utrudnienia:

- » Kontakt fizyczny ze śniegiem może przynieść trudne do przewidzenia konsekwencje. Maks będzie cały czas starał się uważać, by nawet nie wdepnąć w śnieg – jako osoba oczyszczająca przejście jest bezużyteczny. Ponadto cały czas pilnuje, aby jak najmniej ciała było wystawione na ewentualny kontakt z zimnymi obiektami (cały czas nosi rękawice, czapkę itp.) – jeżeli znajdzie coś, czym będzie mógł szczelnie osłonić twarz, użyje tego. Jednak w pewnym momencie śnieg lub lodowata woda powinny dostać się za kołnierz kurtki.
- » Jedynym przyjacielem Maksa jest Heinz. Tylko jemu Maks ufa na tyle, by pozwolić mu pomóc sobie przy zakładaniu czy zdejmowaniu ubrań – wie, że tylko on zapnie dokładnie wszystkie guziki i zamki.
- » Kiedy do Maksa dotrze, że ogrzewanie nie działa, zacznie denerwować się coraz bardziej i szukać wszelkich sposobów na utrzymanie temperatury ciała. Doprowadzi to do tego, że zmieni się w wielki stos ubrań o bardzo ograniczonej mobilności.
- » Schorzenie Maksa nie należy do uciążliwych, ale w zamarzającym pociągu powinno powoli stawać się przeszkodą dla reszty grupy – chory na przykład nie będzie chciał

prześć przez drzwi, na futrynie których zobaczy kryształki lodu; będzie domagał się uprzątnięcia wszelkich śladów śniegu na jego drodze, itp. Będzie także od czasu do czasu pytał innych, czy nie jest im zimno i czy nie chcą czegoś do ubrania się. Kiedy mówi o zimnie, staje się nieco dziecinny.

Pacjent #2

IMIĘ: Heinz

NAZWISKO: Burke


WIEK: 27

Tło: były pracownik tartaku, wykształcenie podstawowe. Zwolniony cztery lata temu z powodu wywoływania nieuzasadnionych przestojów w pracy maszyn, tłumaczonych koniecznością posprzątania hali. Rozwiedziony z żoną pół roku później. Na badania psychiatryczne zgłosił się sam. Podlega leczeniu klinicznemu od dwóch lat.

ZABURZENIE: nerwica natręctw.

Objawy: chory nieustannie stara się utrzymywać w swoim otoczeniu idealny porządek. Ma wykształcone własne wzorce i próbuje dopasowywać do nich otoczenie. W większości wypadków jego skojarzenia są prawidłowe, jednak niekiedy mają miejsce zachowania niebezpieczne dla chorego i otoczenia (umieszczenie zamkniętego słoika z wodą w kuchence mikrofalowej szpitalnej kuchni spowodowało poważną awarię urządzenia i zagrożenie życia przebywających w pobliżu osób).

Kiedy chory porządkuje otoczenie, należy go pozostawić w spokoju, ale zachować ciągły nadzór. Czynność porządkowania bywa nierzadko czasochłonna i ułożenie choremu kilku zaledwie przedmiotów może zająć do kilku godzin ze względu na przykład na konieczność oczyszczenia ich przez chorego z kurzu, jednak ten dodatkowy objaw zachowania idealnej czystości występuje dosyć rzadko.



Pacjent #2
Imię: Heinz
Nazwisko: Burke
Wiek: 27

Poczytalność: 50

Progi Szaleństwa: 35 (konieczność ułożenia dosłownie wszystkiego w zasięgu wzroku na „swoich” miejscach); 15 (podobnie, jednak z wstępnym posortowaniem przedmiotów na „grupy” i podjęciem próby oczyszczenia ich z kurzu i innych widocznych fizycznych zabrudzeń).

Utrata PP w sytuacji stresowej: 3/1k8+2

Wątki i utrudnienia:

- » Pociąg to jeden wielki bałagan, jednak początkowo Heinz będzie w stanie się z tym oswoić. Sprzątać będzie tylko śnieg (żeby pomóc przyjacielowi Maksowi; czasem jednak będzie próbował na przykład wynosić śnieg garściami na koniec pociągu) oraz będzie starał się układać zwłoki na linii Północ-Południe (a przynajmniej będzie mu się wydawać, że tak właśnie je umieszcza).
- » Jako przyjaciel Maksa, Heinz będzie sprzeciwiał się wszelkim działaniom, które mogłyby zagrozić jego towarzyszowi, takim na przykład, jak zmuszanie go do kopania w śniegu czy zdjęcie ubrania.
- » W wagonie #6, po odkryciu wiszących zwłok, Heinz będzie koniecznie chciał je zdjąć. Gotów

będzie ustawić piramidę z walizek, aby tylko się do nich dostać.

- » Heinz zakochany był w dr Annie. Była to jego pierwsza miłość od czasu rozvodu, oczywiście niespełniona. Kiedy zobaczy dr Annę ze skręconym karkiem i sinymi śladami na szyi, zaczęło podejrzewać morderstwo. A głównym podejrzanym stanie się Martin, który kiedyś wyznał mu, że też kocha panią doktor. Heinz ma za sobą wyrok dwóch lat więzienia za pobicie z użyciem niebezpiecznego narzędzia i jeśli ustali, że dr Annę zabito, nie zawaha się ukarać sprawcy. To, czy dr Anna rzeczywiście została zabita czy nie, zależy od MG.

Pacjent #3

IMIĘ: Martin
NAZWISKO: Schmidt
WIEK: 45

TŁO: makler giełdowy zwolniony z pracy i skierowany na leczenie psychiatryczne po gwałtownym ataku na kolegów z biura (trzy osoby z ciężkimi obrażeniami kłutymi zmarły w szpitalu; w uzasadnieniu skierowania na leczenie wymieniono 10 przypadków agresywnego zachowania wobec znajomych). Po 15 latach terapii uznany za wyleczonego i gotowego do opuszczenia zakładu.

ZABURZENIE: psychopatia.

PRZEBIEG CHOROBY I OBJAWY: jako podłoże choroby pacjenta uznano poczucie niedowartościowania własnej osoby, powstałe w wieku dziecięcym po odejściu ojca z domu. Narastający stres kumulował się podczas okresu edukacji, gdy chory czuł się gorszy od rówieśników z pełnych rodzin i wszelkie wysiłki wkładał w chęć dorównania im (w rzeczywistości chory wykazuje inteligencję powyżej przeciętnej, jednak nie potrafi w pełni wykorzystać własnych możliwości w wyniku czynnika hamującego nabytego w dzieciństwie).

Niepowodzenia i związany z nimi stres chory często niwelował poprzez agresywne zachowanie wobec osób, które uważał za lepsze od siebie – nigdy nie atakował, czy to fizycznie czy psychicznie osób nieznanymi.

Choroba przejawia się w uzewnętrznianiu agresji chorego wobec znanego mu otoczenia. Może mieć ona formę łagodną (okazywanie niechęci, wulgaryzmy, prowokujące zachowanie) poprzez umiarkowaną (próby нефизycznego szkodzenia innym; kradzieże, niszczenie własności) po skrajną (ataki fizyczne, często z użyciem niebezpiecznych narzędzi).

Po odbyciu kilkunastoletniej

terapii chory został uznany gotowym do powrotu do życia w społeczeństwie, co potwierdził dwumiesięczny okres próbny w ośrodku terapeutycznym w Wiedniu. Zaleca się przyjmowanie leków uspokajających przez sześć miesięcy od opuszczenia zakładu.

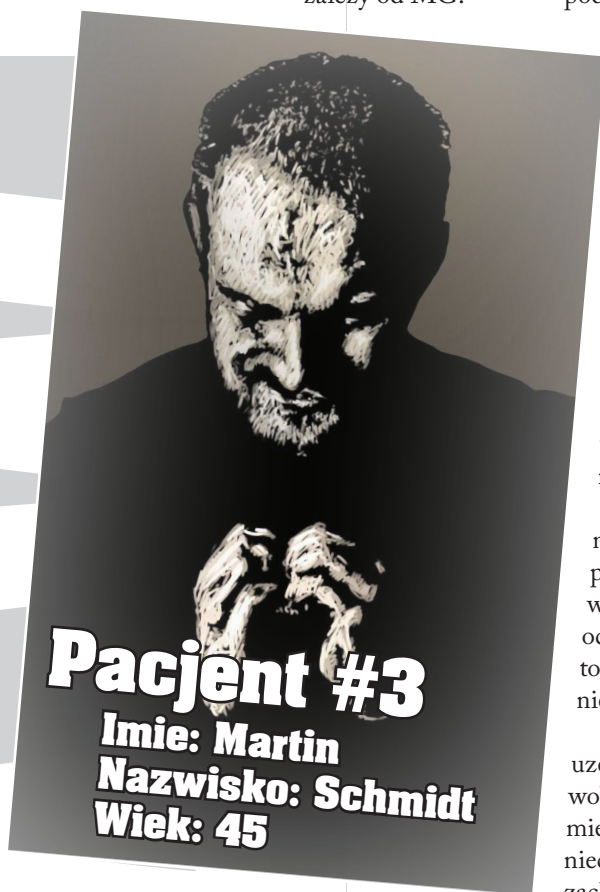
POCZYTALNOŚĆ: 45

PROGI SZALEŃSTWA: 30 (łagodna agresja); 20 (agresja umiarkowana); 5 (agresja skrajna).

UTRATA PP w sytuacji stresowej: 2/1k6+1

WĄTKI I UTRUDNIENIA:

- » Tak naprawdę Martin nie jest wyleczony. Dwa lata temu źle obliczono dawkę środków uspokajających, czym wprowadzono jego organizm w trwały stan lekkiego otępienia. Przez zaniedbanie nie ustalono nowej dawki, a widoczne wyciszenie pacjenta odczytano jako poprawę. Umysł Martina, pozbawiony środków uspokajających (które przez ostatnie dwa miesiące podawano rzadziej niż normalnie) oraz poddany silnemu stresowi, powoli wraca do poprzedniego stanu.
- » Martin, podobnie jak Heinz, zakochany był w dr Annie. Wierzył, że ona również go kocha, a po zakończeniu leczenia zgodzi się zostać jego żoną. Kiedy dowiedział się, że Heinz również jest zakochany w opiekunce, postanowił „mieć go na oku”. Uznał, że w najgorszym wypadku ani on, ani Heinz nie zdobędą dr Anny. Przez ostatnie dwa miesiące, mogąc myśleć „jaśniej”, zdecydował się zabić panią doktor. Kiedy jednak zobaczył jej martwe ciało w pociągu, przestraszył się. Nie pamięta nic od momentu uderzenia lawiny do odzyskania przytomności i powoli zaczyna obwiniać siebie o jej śmierć.
- » Podczas próby wydostania się z pociągu konieczne będzie zechcedować. Jeśli mu się to uniemożliwi, będzie z oporami podporządkowywał się komendom. W przypadku, gdy nie zostanie ustalony dowódca, będzie



starał się popisywać, żeby zdobyć uznanie.

- » Jeżeli w ciągu trzech godzin od wypadku Martin nie otrzyma porcji środków uspokajających (dwie pigułki wystarczą), ilość traconych przez niego PP należy za każdym razem zwiększać o 1 (kumulatywnie). Podanie leku w późniejszym terminie znosi ten efekt. Podanie większej ilości leków wywoła senność.

Pacjent #4

IMIĘ: Markus

NAZWISKO: Schneide

WIEK: 50

TŁO: oficjalnie – pracownik biura ochrony w Salzburgu. Odszedł z pracy po postrzeleniu dwóch widzów w trakcie meczu piłki nożnej, ponieważ wydawało mu się, iż mierzą z karabinów do zawodników. Nieoficjalnie – kapitan austriackiego wywiadu z

początkami paranoi i przywidzeniami, skierowany do szpitala na leczenie, a także w celu sprawdzenia, jak takie warunki wpływają na rozwój choroby (eksperyment wywiadu jest tajny; jego wyniki mają posłużyć kontrolowanemu „produkowaniu wariatów” z niewygodnych osób – tak na prawdę Schneide nie był leczony, lecz jedynie poddany obserwacji; podawano mu placebo).

ZABURZENIE: schizofrenia paranoi-dalna połączona z przywidzeniami i zaburzeniami pamięci.

PRZEBIEG CHOROBY I OBJAWY:

TAJNE [początków choroby należy dopatrywać się w kilkuletniej misji wywiadowczej na terenie Związku Radzieckiego – ciągła obawa o dekonspirację wpłynęła negatywnie na umysł chorego i jego zdolność postrzegania; chory od dłuższego czasu nabiera coraz mocniejszego przeświadczenia, że jest obserwowany przez dawnych rywali z KGB, którzy

ostatecznie dokonają jego likwidacji. Dodatkowo dochodzą do tego przywidzenia – najczęściej złudzenie, że ktoś sięga po broń – oraz czasowe zaburzenia pamięci krótkotrwałej; chory zapomina wydarzenia ostatnich dwóch, trzech dni na okres od kilku minut do kilku godzin. Dodatkowo pojawiły się ostatnio zaburzenia pamięci długoterminowej, wywołujące nawroty do sytuacji zagrożenia z przeszłości chorego – zazwyczaj pacjentowi wydaje się, że znów jest celem strzałów snajpera lub też zmuszony jest uciekać przed podążającymi za nim agentami wroga].

POCZYTALNOŚĆ: 35

PROGI SZALEŃSTWA: 25 (częstsze przywidzenia

połączone z chwilowymi zaburzeniami pamięci krótkotrwałej); 15 (pogłębienie stanu paranoi – szukanie sprawców katastrofy w najbliższym otoczeniu; zaburzenia pamięci krótkotrwałej trwające do 30 minut); 5 (trwające co najmniej kilkanaście minut zaburzenia pamięci długoterminowej)
UTRATA PP w sytuacji stresowej: 0/1k6

WĄTKI I UTRUDNIENIA:

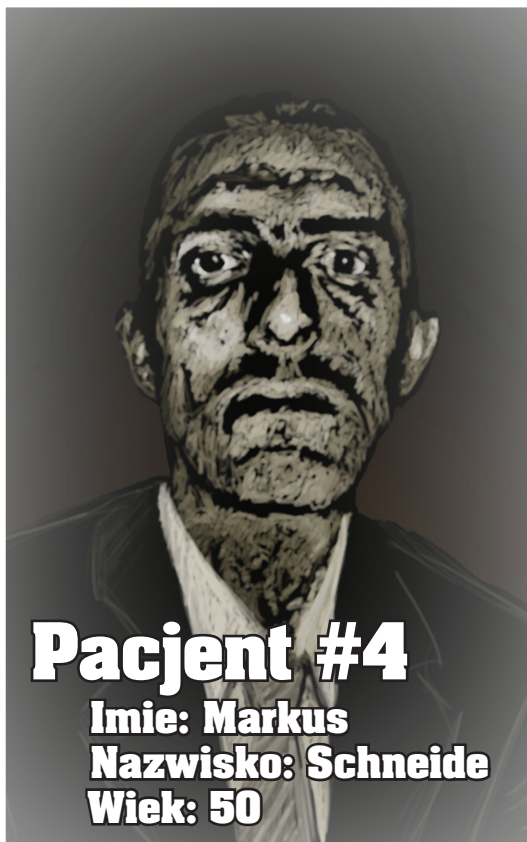
» Progi szaleństwa oznaczają w tym przypadku przede wszystkim nasilenie się objawów, a nie kolejność ich występowania. Tak więc paranoja, przywidzenia i zaburzenia pamięci występują u Markusa, jednak rzadziej i z mniejszą siłą (trwają krócej i są mniej uciążliwe dla otoczenia).

» 25 lat temu Markus znajdował się już w podobnej sytuacji, zasypany w pociągu na terenie ZSRR. Wtedy jednak musiał walczyć z ocalałymi przy życiu agentami KGB. Podczas jednej z fal zaburzeń pamięci długotrwałej ta sytuacja zastąpi mu obraz rzeczywistości. Towarzyszy zobaczy jako groźnych wrogów, których należy wyeliminować za wszelką cenę.

» Martin Schmidt zna nieco rosyjski. Jeśli dojdzie do sytuacji, w której Martin powie choć słowo w tym języku, Markus zacznie go uważać za wroga i naślanego przez KGB mordercę.

» Markus jako jedyny z grupy posiada podstawową wiedzę medyczną.

» Markus nie jest paranoikiem, który na wszystko wynajdzie teorię. Dlatego też nie należy czynić z niego maniaka i tropiciela wszelkich możliwych spisków. Jego podejrzenia są jasno sprecyzowane.



Pacjent #4

Imię: Markus

Nazwisko: Schneide

Wiek: 50

Prowadzenie

PROWADZENIE

Przygoda przeznaczona jest dla graczy, którzy będą w stanie na poważnie odegrać pogłębiające się szaleństwo. Jest w niej wiele miejsca na konflikty wewnątrz grupy, jednak należy uważać, by nie zdominowały one rozgrywki. Celem jest przede wszystkim przeżycie BG, zarówno fizyczne, jak i psychiczne, a nie zabicie drużyny.

W wagonach poniewierają się różne rzeczy. Ubrania, najróżniejsze bagaże, wyposażenie pociągu, itp. W zasadzie BG nie będą mieli problemu ze znalezieniem przedmiotów codziennego użytku, czy to przy zwłokach, czy też w bagażach podróżnych. Oczywiście nie należy dopuścić do sytuacji, w której gracze stwierdzą, że w otwartej właśnie walizce znaleźli 10 000 dolarów, kilka kilogramów kokainy i parę UZI wraz z amunicją. Należy też pamiętać, iż wypadek nastąpił pod koniec trasy, więc zdecydowana większość żywności i napojów zabranych przez podróżnych została spożyta..

Najczęściej znaleźć będzie można ubrania. Poza tym gotówkę (w portfelach), biżuterię, kosmetyki i inne rzeczy, które pakuje się najczęściej. Poniższa tabela zawiera zestawienie ciekawszych „znalezisk”, które mogą zainteresować graczy.

Cały ciężar rozegrania tego scenariusza spoczywa na graczach. Od nich przede wszystkim zależy jakość zabawy. MG powinien dopilnować, by dokładnie zapoznali się z opisem postaci i trzymali się go. Prowadzący może napotkać jednak kilka problemów ze strony graczy podczas prowadzenia:

„No to siadamy i czekamy na pomoc” – taka decyzja graczy szybko obróci się przeciw ich postaciom. Bez żywności i płynów trudno będzie wytrzymać w zamarzającym powoli pociągu. Poza tym należy pamiętać o malejącej ilości zdatnego do oddychania powietrza. Gracze powinni być tego wszystkiego

świadomi.

» No to będziemy się przekopywać” – próba kopania własnego tunelu na powierzchnię nic nie da, poza zmęczeniem i możliwym przysypianiem kopiącego przez śnieg. Poza tym Maks (a wraz z nim Heinz) będzie mocno przeciw temu protestował – za żadne skarby nie wejdzie do śnieżnego tunelu.

Należy pilnować, aby postacie zbyt szybko nie zaczęły wariować. Powolne narastanie objawów chorób stwarza o wiele większe możliwości, niż napuszczenie jednej postaci na pozostałe z pianą na ustach i widelcem w ręce. Należy też pamiętać, że ciemność może wzmacniać objawy chorób, zwłaszcza paranoi.

Oto kilka dodatkowych wątków i wydarzeń, którymi można urozmaicić przemierzanie pociągu:

» Kanibal – z pośród ocalałych pasażerów pociągu nie tylko BG mają problemy z umysłem. Wraz z nimi, tyle że kilka wagonów bliżej elektrowozu, jechał człowiek lubujący się w ludzkim mięsie. Z katastrofy wyszedł jedynie z potłuczonymi żebrami. Widząc, jaka jest sytuacja, szybko posilił się umierającym obok niego pasażerem. Teraz zaczął się, czekając na pomoc i zastanawiając się, czy będzie zmuszony zjeść padlinę. Jednak przybycie BG może wnieść nieco świeżości do jego, możliwe, że ostatniego posiłku. Zaczai się w jednym z przednich wagonów (#5 lub #4, gdzie dobieje rannych, między którymi przekopał sobie przejście). Gdy usłyszysz kopiących w śniegu BG. Postara się udawać trupa i wyczekać na stosowną chwilę, gdy będzie mógł bezpiecznie zaatakować i zabić jedną z postaci. Potem postara się uciec z nią na koniec pociągu szlakiem przetartym przez BG i w spokoju się posilić. Jako przeciwnik Kanibal jest dosyć groźny, mimo, że

jest sam – jest silny i uzbrojony w nóż, a poza tym przemawia przez niego chora żądza napełnienia żołądka. Wykorzysta bezlitośnie każdy element przewagi nad BG, jeśli dojdzie do walki (w wagonach nie ma raczej zbyt dużo miejsca na walkę w zwarciu w kilka osób).

- » W jednym z wagonów przeżył młody człowiek, uzależniony od narkotyków. Przekonany, że umrze, zażył potrójną dawkę domowej roboty narkotyku (jest to amfetamina wymieszana ze środkami halucynogennymi). W momencie kontaktu z BG ujrzy ich jako demony śmierci, które przybyły, by skraść jego duszę. Będzie zdecydowany walczyć z nimi do końca. Wspomagany narkotykiem i szaleńczą wizją nie będzie zwracał uwagi na ból, a także będzie uderzał z olbrzymią siłą.
- » W pewnym momencie dach nad BG zacznie załamywać się pod ciężarem śniegu, lub też tuż przy nich szyba zostanie wypchnięta przez śnieg z ramy, wypełniając powietrze dziesiątkami ostrych odłamków; a w konsekwencji śnieg wpadnie do wagonu, tarasując przejście.
- » Wśród ofiar BG mogą rozpoznać rodzinę bądź znajomych – może to być przypadkowe podobieństwo. Ocena skutków takiego spotkania leży w gestii MG.
- » Gdyby któryś z graczy chciał popisać się sprytem i zaraz po katastrofie zadzwonić z telefonu komórkowego po pomoc, rozczaruje się. Dookoła są góry i strefa wolna od zasięgu jakiegokolwiek sieci.
- » Podczas eksploracji pociągu BG mogą napotkać kogoś zatraśniętego w toalecie i wzywającego pomocy. Lub też zalane krwią dziecko przytulone do zimnych już zwłok matki. W obu przypadkach zostaną poproszeni o pomoc. Dziecko dodatkowo jest chore na astmę i wymaga podawania co pewien czas leku (niestety, inhalator zagubił się podczas wypadku, a bez niego

dzieciak zacznie mieć problemy z oddychaniem).

- » Ograniczona ilość powietrza raczej nie zachęca do rozpalania ognia. Zaś jedzenie surowych pokarmów (na przykład mielonego mięsa wyciągniętego z lodówki) może skutkować błyskawiczną (kilkanaście minut po zjedzeniu) biegunką. Poza tym Maks nie zje ani nie wypije nic zimnego.
- » Broń palną (pistolety gazowe) znajdują się w pierwszym wagonie. MG może jednak pozwolić BG znaleźć broń (gazowa lub ostrą) wcześniej, nie powinno to jednak nastąpić przed przebyciem połowy drogi na powierzchnię.

BG wydostaną się z pociągu w nocy i natychmiast zostanie im udzielona pomoc ze strony ratowników. Jednak można rozważyć ewentualność, że pomoc z jakiegoś powodu spóźniła się lub nie nadeszła.

Wyczerpani, głodni, nieco podduszeni, na granicy obłądu – BG najpierw powinni pomyśleć, że nikt ich nie będzie szukał, że przyjdzie im zamarznąć na śmierć. Jeżeli jednak będą mieć w sobie zbyt wiele radości, niech pomarzną przy elektrowozie do rana. Niech ratownicy znajdą ich na granicy przytomności.

Lub też niech nikt ich nie znajdzie. Niech pomoc przybędzie za późno. Niech ratownicy znajdą kilka zamrożonych ciał, z czego wszystkie poza jednym będą miały ślady ludzkich zębów na zamrożonych kończynach. A jedna z postaci niech zostanie znaleziona martwa w pewnym oddaleniu od reszty. Z widocznym obłądem w szklistych, zamrożonych oczach i kawałkiem ludzkiego ucha w wyszczerzonych w szaleńczym grymasie zębach.



Adaptacja

ADAPTACJE

Przygoda napisana jest pod kątem prowadzenia jej w realiach końca XX lub początku XXI wieku. Ale oczywiście można ją przystosować do prowadzenia w innych czasach lub realiach – jedynym w zasadzie warunkiem jest występowanie naziemnej kolei szynowej lub jej odpowiednika, a także odpowiednio niskiego poziomu techniki, by pociąg na przykład nie został odkopany w dziesięć minut przez pługi soniczne lub inne futury-

styczne wynalazki. Należy przy tym pamiętać, że:

- » W latach 20-tych XX wieku do oświetlania wagonów stosowano lampy naftowe; należy pamiętać o możliwości wybuchu pożaru w przypadku stłuczenia zapalanej lampy oraz, że zużywa ona tlen.
- » Ogrzewanie wagonów w latach 20-tych można albo pominąć (nie było

go w tym konkretnym składzie), albo uznać, że przestało działać w momencie katastrofy – gorąca para z lokomotywy nie jest już doprowadzana przewodami do wagonów. W związku z tym warunki dosyć szybko zaczną się pogarszać. Ponadto przejścia między wagonami w większości przypadków (chyba, że będzie to droższa linia)

nie będą zabudowane, co wydłuży czas pokonywania kolejnych sekcji pociągu.

- » Możliwości służb ratowniczych na początku XX wieku były o wiele mniejsze niż obecnie, zwłaszcza jeśli chodzi o kwestię zlokalizowania miejsca katastrofy i użycie ciężkiego sprzętu do odkopania pociągu.

Inwentarz

Lokalizacja	Przedmioty	Opis:
wszystkie wagony	Gaśnice	Na początku i na końcu każdego wagonu umieszczone są sześciokilogramowe gaśnice proszkowe.
wagon #11	Bagaże BG i opiekunów.	Ubrania i kosmetyki. Butelka z resztkami wody mineralnej. W torebce dr Anny znajduje się jedna dawka leku dla Martina Schmidta. Jeden z pielęgniarzy ma w torbie drewnianą pałkę i kajdanki wzięte „na wszelki wypadek”.
wagon #8	Latarka	Do pasa częściowo zaszypanego ciała konduktora przypięta jest latarka. Baterie wystarczą na około 3 godziny ciągłej pracy.
wagon #6	Latarka	Niewielka kieszonkowa latarka leży na środku wagonu na jednym z ciał. Baterie wystarczą na około 2 godziny ciągłej pracy.
wagon #5	Aktówka dr Oppenheimera, bar.	W aktówce (jest oznaczona symbolem kaduceusza) znajdują się leki uspokajające (dwie dawki – Martin Schmidt może je przyjmować), jednak fiołka jest opisana jedynie po łacinie i leży pośród kilku podobnych pojemników (głównie witaminy i aspiryna, MG może dodać coś od siebie). Na zapleczu baru znaleźć można napoje i jedzenie – niestety w większości zamrożone w lodówce. Kuchenka mikrofalowa bez prądu nie zadziała (jeśli BG bardzo szybko dotrą do tego miejsca, to uruchomienie kuchenki skróci pracę akumulatorów o jakieś 30 minut). Poza tym można tu znaleźć zapałki, sporo sztućców i innych przedmiotów kuchennych, które można użyć jako broń.
wagon #1	Broń	Zmarli konduktorzy mają przy sobie pistolety gazowe plus po jednym zapasowym magazynku.