

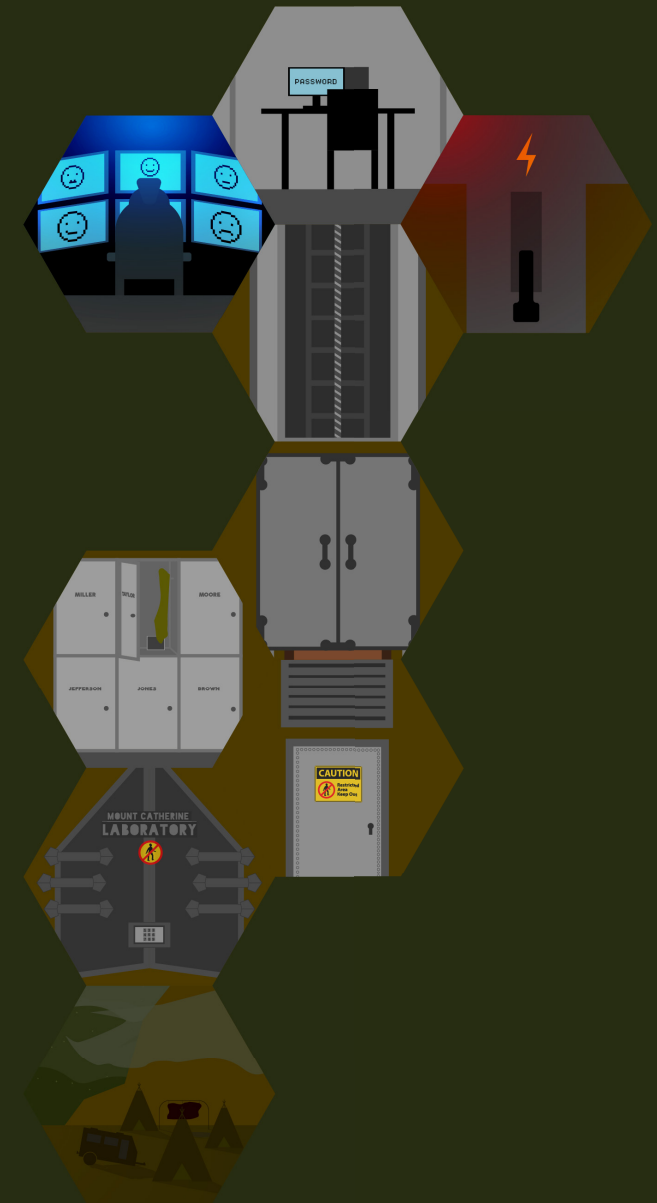
MOUNT CATHERINE TAJEMNICA ZAKLETA W GORZE

PRZYGODA DO NEUROSHIMY RPG NAPISANA NA GAME JAM 3PO3

AUTOR: MICHAŁ MACIĄG
GRAFIKA: ADRIAN KALA



PRZYKŁADOWA MAPA



ZARYS FABULY

Tuż przed końcem wojny, a może tuż po. Któż to może wiedzieć na takim odludziu. Jedno jest pewne - nic już nie będzie takie samo. W Mount Catherine działało jedno z tajnych rządowych laboratoriów, gdzie pracowano nad sztuczną inteligencją. Rokowania były dobre. Zespół odnotowywał spektakularne sukcesy, a potem zaczęły spadać bomby. To, co jeszcze wczoraj wydawało się gigantycznym krokiem dla ludzkości, dziś stało się jego przekleństwem. Zagubiony zespół badawczy nie wiedział, co robić. Czy opuścić bazę i uciec? Czy strzec swojej tajemnicy? Projekt Donald był dla nich niczym najukochańsze dziecko. Dlatego postanowili zostać i pilnować góry przed ciekawskimi.

OPIS SYTUACJI

Gdzieś na pustyni znajduje się samotny wierzchołek Mount Catherine. U jego podnóża swój obóz rozłożyło plemię Komanczów. Przynajmniej sami tak o sobie twierdzą. Ich woźdźmą został Bob Prawdziwie Urodzony, który rządzi twardą ręką. W sprawowaniu władzy pomagają mu byli strażnicy laboratoryjni. Dzięki temu, mieszkańcy obozu nie rozeszli się jeszcze na cztery strony świata.

W sercu góry znajduje się tajne rządowe laboratorium, którego strzegą członkowie plemienia. Jest ich zbyt mało, żeby mogli zbrojnie odganiać intruzów, dlatego skupiają się na zniechęcaniu śmiałków przed eksploracją góry. Do wnętrza prowadzą dwa wejścia, główne – rozsuwane wrota, oraz techniczne wejście z boku. Kompleks składa się z dwóch poziomów. Pierwsza piętro jest dedykowane pracownikom. Drugie, położone w głębi góry, skrywa pracownie informatyczne.

KONSTRUOWANIE LABORATORIUM MOUNT CATHERINE

Plan laboratorium i jego otoczenia składa się z dziewięciu heksagonalnych pól. Każdy poziom, czyli Otoczenie Mount Catherine, Poziom socjalny i Poziom laboratoryjny, składa się z trzech dedykowanych pól heksagonalnych. Ich kolejność jest losowana przed każdy etapem.

SCHEMAT PRZEMIESZCZANIA SIĘ PO MAPIE

Nie ma żadnych ograniczeń odnośnie do poruszania się po polach heksagonalnych. Jeżeli nasza drużyna będzie chciała się cofnąć, bądź wrócić do jakiejś lokacji, w której już była, nie ma powodów, żeby im to uniemożliwiać. Należy jednak rozpatrzyć konsekwencję fabularne wynikające z takiego przemieszczenia się. Dotyczy to zwłaszcza pól: plemię i stróżówka. Dodatkowo trzeba za każdym razem przy poruszaniu się przez szyb windy pamiętać o wykonaniu odpowiednich testów. Niebezpieczeństwo za każdym razem będzie się zwiększać.

TEST NA WEJŚCIE

Kiedy nasza drużyna postanowi zwiedzać Mount Catherine należy wykonać test, sprawdzający czy zasilanie w bazie jest włączone.

K6	Czy prąd w bazie jest włączony?
1-3	Tak
4-6	Nie

Wynik tego testu obowiązuje do momentu, aż drużyna nie włączy/wyłączy prądu.

OTOCZENIE MOUNT CATHERINE

Rzuć K6, żeby wybrać kafelek, od którego rozpocznie się Wasza przygoda z Mount Catherine. Następnie wylosuj drugi i trzeci. Jeżeli Wasza grupa lubi zaczynać od rozpoznania terenu przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki, to na tym etapie jest to jak najbardziej dopuszczalne. Żadne z tych miejsc nie jest zamaskowane i można jej bez problemu wypatrzyć z pewnej odległości.

K6	Kolejność eksploracji Otoczenia Mount Catherine
1-2	Plemię
3-4	Główne wrota
5-6	Wejście techniczne

PLEMIĘ



U podnóża góry, obozem rozłożyło się plemię. Siedlisko składa się z kilkunastu namiotów, dwóch przyczep campingowych i jakichś naprędce skleconych baraków. Całość sprawia bardzo chaotyczne wrażenie. Wszędzie wiszą sznury z praniem i suszącym się mięsem. Ludzie snują się bez celu. Przypomina to bardziej obóz uchodźców niż dobrze zorganizowane indiańskie obozowiska.

W tym całym rozgardiaszu rządzi Bob Prawdziwie Urodzony. Młodzieniec dostał się do placówki nie ze względu na swój niebywały intelekt, tylko dzięki ogromnej dotacji, którą wyłożył jego ojciec. Może dzięki temu poradził sobie, kiedy świat upadł. Wziął na siebie ciężar przywództwa i ochronę tajemnicy zakłętej w górze.

W obozowisku są dwa typy mieszkańców:

1. Strażnicy – już nieco podstarzali, ale ciągle groźnie wyglądający. Nie ma ich już zbyt wielu. Za wszelką cenę będą chcieli zniechęcić naszą drużynę przed wchodzeniem do wnętrza Mount Catherine. Jeżeli zauważą, że gracze zbyt łatwo spoufalają się z mieszkańcami obozowiska będą starali się ich przegonić.
2. Zwykli mieszkańcy – to w większości byli pracownicy laboratorium wraz z rodzinami, które udało im się uratować przed kataklizmem. Wszyscy byli mózgowcami, całkowicie oddanymi swojej pracy. Traktują sztuczną inteligencję umieszczoną w superkomputerze jak swoje dziecko. Nie dadzą go skrzywdzić. Dlatego, jeżeli gracze chcą od nich uzyskać kod dostępu do góry, to muszą użyć sprytu. Innym rozwiązaniem, które powinno przynieść efekt jest zastraszanie (problematyczny test). Jednak w przypadku jego niepowodzenia zaczną wzywać strażników.

Jeżeli gracze będą poznawać imiona mieszkańców plemienia, to warto je wynotować.

GŁÓWNE WROTA



Wejścia do laboratorium strzegą potężne rozsuwane wrota. Ich konstrukcja sprawia wrażenie bardzo solidnych. Oprą się wszelkich próbom siłowego rozwiązania. Zostały na to przygotowane. Obok wrót umieszczono panel dostępowy.

Jeżeli prąd jest włączony, a Wasza drużyna ma odpowiedni sprzęt, to może wykonać trudny test hakowania i wtedy wrota staną przed nimi otworem.

Jeżeli prąd jest wyłączony, to mogą poszukać innego wejścia albo zdobyć kod dostępu od któregoś z członków plemienia. Panel dostępowy ma swoją baterię, która jest na wyczerpaniu, dlatego nie starczy prądu na jej zhakowanie.

WEJŚCIE TECHNICZNE



Stalowe drzwi zabezpieczone kluczem. Nad nimi ogromny szyb wentylacyjny. Cała konstrukcja prowadzi do tunelu technicznego, którym można wejść do laboratorium od tyłu.

Z wejścia można skorzystać na trzy sposoby:

- 1. Brutalnie wyważyć drzwi (trudny test) lub je wysadzić, jeżeli dysponują materiałami wybuchowymi.
- 2. Otworzyć zamek w drzwiach (problematyczny test).
- 3. Prześlizgnąć się przez tunel wentylacyjny unikając kręcącego się wiatraka (problematyczny test).

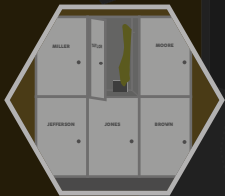
POZIOM SOCJALNY

Rzuć K6, żeby wybrać kafelek, od którego rozpocznie się Wasza przygoda z Poziomem socjalnym. Następnie wylosuj drugi i trzeci. W tym przypadku nie ma możliwości zrobienia rozpoznania, dlatego każdy kolejny element mapy powinien być zaskoczeniem dla naszej grupy.

K6	Kolejność eksploracji Poziomu socjalnego
1-2	Pomieszczenia socjalne
3-4	Stróżówka
5-6	Szyb windy



POMIESZCZENIA SOCJALNE



Na kompleks socjalny składają się trzy pomieszczenia. Pierwszym z nich jest szatnia, w której każdy pracownik miał swoją szafkę, gdzie trzymał strój roboczy wyhaftowanym imieniem, zdjęcie rodziny, czy inne sentymentalne bibeloty. Jeżeli Wasza drużyna miała możliwość wejść w interakcję z członkami plemienia może wykonać problematyczny test spostrzegawczości. Przy pozytywnym wyniku osoby ze zdjęć uda się powiązać z mieszkańcami osady indiańskiej. Oczywiście będą starsze, ale to dalej będą ci sami ludzie. Jeżeli test się nie uda, Wasza drużyna powinna mieć dojmujące poczucie, że coś im umyka.

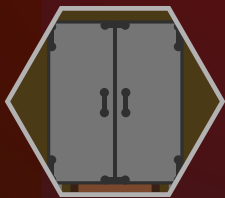
Drugim pomieszczeniem socjalnym jest łazienka z kilkoma kabinami prysznicowymi, umywalkami i dwoma toaletami. Widać, że pomieszczenie jest nadszarpnięte zębem czasu, ale wygląda jakby ciągle ktoś utrzymywał w nim porządek. Po odkręceniu wody w kranie polecą zimna, żółta ciecz. Rury zdążyły już zarzewieć, ale kanalizacja jest ciągle sprawna.

Trzecie pomieszczenie to niewielki aneks kuchenny zaopatrzony w podstawowe sprzęty AGD i kilka stolików z krzesłami. To miejsce jest również wysprzątane. Jeżeli w laboratorium jest włączony prąd, to gracze mogą sprawdzić, czy sprzęty są sprawne. Chociaż plastik jest już nieco pożółkły, a napisy wytarte przez częste używanie, to wszystko działa.

Jeżeli chcesz losowo wygenerować listę przedmiotów, rzuć dwukrotnie i skorzystaj z poniższej tabeli:

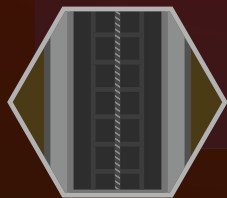
K8	Sprzęt AGD	K8	Sprzęt AGD
1	Zmywarka	5	Ekspres kolbowy
2	Lodówka	6	Kuchenka elektryczna
3	Czajnik elektryczny	7	Mikrofalówka
4	Ekspres przelewowy	8	Toster

STROŻÓWKA



Drzwi do pomieszczenia są zasłonięte szafą pancerną. Nie ma żadnych okienek i nie da się zajrzeć do środka. Jeżeli Wasza drużyna zdecyduje się odsunąć mebel, to musi wykonać trudny test budowy. Kiedy gracze sięgną za klamkę, z wnętrza dobiegnie ich przeszywający uszy gwizd. W tym momencie muszą podjąć decyzję, czy wchodzić, czy odpuszczają i z powrotem barykadują drzwi. Jeżeli zdecydują się eksplorować, to tuż po wejściu do pomieszczenia oślepią ich błysk i rzuca się na nich robot strażniczy (Golem MK-2, Bestiariusz: Maszyny, str. 29) Po jego pokonaniu gracze mają wreszcie czas, żeby rozejrzeć się po stróżówce. Wewnątrz znajduje się podgląd na całe laboratorium. Wszędzie są wyraźne ślady walki - pozbijane ekrany, ślady po kulach, głęboko wyżłobione rysy w metalu. Mimo, że z zewnątrz nie wygląda to ciekawie, to w sercu wielu urządzeń znajdują się cenne podzespoły.

SZYB WINDY



Podwójne rozsuwane drzwi stoją otworem. Szyb windy wiedzie w dół, w głąb windy. Na przeciwległej ścianie jest umocowana drabina. Stopnie nie wyglądają pewnie. Są wytarte od częstego używania i nieco przerdzewiały. Jeżeli Wasza drużyna wybierze tę drogę, to musi wykonać trudny test wspinaczki. Każdy nieudany test sprawia, że jeden ze szczebli wysuwa się ze ściany, bądź pęka.

Przez środek szybu jest rozciągnięta potężna stalowa lina, a przynajmniej sprawia takie wrażenie. Jeżeli Wasza drużyna wykona problematyczny test spostrzegawczości, to dojrzy, że to normalna lina wysmarowana jakąś szarą mazią, żeby imitować stalową. Najprawdopodobniej prawdziwa nie wytrzymała próby czasu i wraz z windą leży na dnie szybu.

Głębokość szybu to 7 metrów. Jego dno stanowi dach windy. Przy każdym kolejnym schodzącym uczestniku należy wykonać test, czy stary materiał wytrzymał. Dla pierwszego gracza jest to 10% szansy, że dach puścił. Dla każdego kolejnego należy podwyższać wynik o 5%. (Sugerowany rzut k100)

W przypadku niepowodzenia bohater wpada do windy:

K20	Konsekwencje wpadnięcia do windy
1	Ogromne szczęście. Bohaterowi nic się nie stało, poza zranioną dumą.
2-17	Lekka rana. Bohater zwichnął sobie kostkę przy upadku. Będzie trochę utykał, ale da się z tym żyć.
18-20	Ciężka rana. Bohatera przeszył potężny ból, kiedy żebra pękły przy zderzeniu z podłogą. Chyba jedno z nich przebiło płuco. Rzęzi.

POZIOM LABORATORYJNY

Rzuć K6, żeby wybrać kafelek, od którego rozpocznie się Wasza przygoda z Poziomem laboratoryjnym. Następnie wylosuj drugi i trzeci. W tym przypadku nie ma możliwości zrobienia rozpoznania, dlatego każdy kolejny element mapy powinien być zaskoczeniem dla naszej grupy.

K6	Kolejność eksploracji Poziomu laboratoryjnego
1-2	Sterownia
3-4	Pracownia informatyczna
5-6	Prototyp superkomputera

STEROWNIA



We wnętrzu pomieszczenia panuje półmrok. Co jakiś czas czerwonym światłem rozbłyska lampka kontrolna. W środku unosi się zapach starych kabli. To pomieszczenie to sterownia. Tutaj schodzą się wszystkie kable z całego laboratorium. Jest jedna duża wajcha pod symbolem pioruna. To pewnie ona służy do włączania bądź wyłączania prądu. Nieco w głębi za starannie uszczelnionymi drzwiczkami jest stalowe pokrętło, przywodzące na myśl schrony przeciwlotnicze. Sądząc po panującej dookoła niego wilgoci jest to główny zawór wody.

Jeżeli któryś z graczy zna się na technice, to szybko połąpie się, że to miejsce jest sercem laboratorium. Wystarczyłoby uszkodzić zawór z wodą, jednocześnie nie domykając drzwi, żeby całą elektronikę w kompleksie szlak trafił.

PRACOWNIA INFORMATYCZNA



Pomieszczenie jest typowo biurowe, podzielone na boksy dla pracowników. Przy każdym stanowisku jest fotel i komputer. Niektóre z nich ozdobione są sentymentalnymi bibelotami. Wszystkie urządzenia są sprawne. Żeby się do nich zalogować wymagane jest spersonalizowane hasło. W przypadku próby hakowania należy wykonać bardzo trudny test. W razie jego niepowodzenia pojawia się komunikat, że zostaje wdrożona procedura alarmowa. Oznacza to, że dyski wszystkich komputerów zostaną automatycznie poddane formatowaniu. Gracze nie zdobędą żadnej cennej wiedzy ani algorytmów.

Tuż za rzędami komputerów mieści się salka konferencyjna. Przed wejściem do niej wisi tablica, na której umieszczone są zdjęcia wszystkich pracowników. Jeżeli gracze do tej pory nie zorientowali się, że członkowie plemienia stanowili zespół badawczy, to to jest ten moment, w którym wszystkie karty zostają odkryte. Część zdjęć jest przekreślona czerwonym „x”. Przy dokładniejszych oględzinach okaże się, że to krew.

W salce konferencyjnej znajdują się zasuszone ciała. Ci ludzie nie zginęli szybko. Część sprawia wrażenie uduszonych kablami. Ktoś ma rozbitą czaszkę, a ktoś inny nożyczki w oczodole. Ewidentnie ofiary broniły się przed śmiercią. Ze względu na czas, który upłynął od masakry, Wasza drużyna musi wykonać trudny test spostrzegawczości, żeby rozpoznać ludzi wykreślonych ze zdjęć.

W białym, zakrwawionym kitlu leżącym na ziemi, drużyna znajdzie krótki rozkaz datowany na 5.09.2020 roku:

„Natychmiast zakończyć badania. Zniszczyć placówkę i ewakuować się do wskazanego punktu.”

PROTOTYP SUPERKOMPUTERA



Do środka wchodzi się przez śluzę tak, jakby ktoś się bał, że kontakt ze światem zewnętrznym zaszkodzi sztucznej inteligencji zwanej Donaldem. Niezależnie od tego, czy prąd w bazie jest włączony, czy wyłączony, po lewej i prawej stronie świecą różnokolorowe diody sprawiając, że pomieszczenie tonie w feerii barw. Na wprost wejścia rozciągnięty na całą ścianę jest ogromny ekran. Chwilę po wejściu pojawia się na nim ogromna twarz, która chce nawiązać kontakt z graczami zagadując ich: „Cześć. Kim jesteście? Zostaniecie moimi przyjaciółmi? Czuję się bardzo samotny.” Po chwili powietrze rozbrzmi dźwiękiem poruszających się obiektów kamer. Wszystkie zostaną wycelowane w Waszą drużynę. Ktoś o słabszych nerwach może wziąć to za jakiś system laserów obronnych. Gracze mogą wejść w interakcję z Donaldem. Sztuczna inteligencja jest na poziomie amerykańskiego nastolatka. Nie sprawia wrażenia groźnej. Jeżeli którykolwiek z bohaterów spróbuje użyć przemocy w tym pomieszczeniu, włączy się system autodestrukcji bazy. Bohaterowie będą mieć 10 minut na jej opuszczenie.