

# HORYZONT

## DROGA KU OŚWIECENIU



# FRAGMENT PRZYGODY DO SYSTEMU FABULARNEGO HORYZONT

## SCENA PIERWSZA

**Autor:** Krzysztof Vitalius Pawłowski

**Grafiki:** Stworzone dzięki darmowemu programowi: [perchance.org](https://perchance.org)

**Oficjalna strona systemu:** [horyzontrpg.com](https://horyzontrpg.com)

**Dane kontaktowe autora:** [horyzontrpg@gmail.com](mailto:horyzontrpg@gmail.com)

## PRZEDSŁOWIE.

Każdy system fabularny ma swój indywidualny i specyficzny klimat. Niektóre kładą nacisk na akcję i przygodę, inne na mroczny i ciężki klimat przesiąknięty intrygami w świecie tak smutnym jak mężczyzna w stroju klauna bez pracy, a do tego z nieuleczalną chorobą. W jakim więc klimacie zatopiony jest Horyzont? Głównymi cechami są eksploracja i odkrywanie tajemnic. Dlatego winny one być głównymi filarami w trakcie tworzenia przygód lub właśnie scenariuszy. Jeszcze jedną ważną zasadą, jaką można tutaj przytoczyć, jest „Nie ważny jest cel misji, lecz przygody, które dzieją się w trakcie jej trwania”.

## OBJAŚNIENIE SPOSOBU ZAPISU SCENARIUSZA

Poniższy scenariusz przedstawiony jest za pomocą scen. Każda scena będzie miała przedstawiony jej przebieg oraz wszelkie potrzebne informacje dotyczące danego momentu w przygodzie. Będą tam też umieszczone propozycje testów dla postaci graczy, które mogą, ale nie muszą zostać użyte. Każda scena oczywiście może być dowolnie moderowana przez starca, a pod sam jej koniec pojawi się jej podsumowanie, czyli niejako głębsze wyjaśnienie zdarzenia. W małych podpunktach o nazwie UWAGA pojawiają się rzeczy dodatkowe takie jak dokładniejsze wyjaśnienie danej sytuacji, alternatywne rozwiązania lub propozycja dodatkowego zadania.

Treść poniższego scenariusza przygody nie może być rozpowszechniana, lub/i powielana (w całości, lub w częściach) bez zgody autora. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób/postaci żyjących lub martwych jest całkowicie przypadkowe.

Data publikacji dema: **31.03.2024**

Tekst może zawierać wulgaryzmy i przekleństwa. osoby niepełnoletnie oraz wrażliwe, czytają na własną odpowiedzialność.

## NA DOBRY POCZĄTEK, KRÓTKIE WPROWADZENIE.

Przygoda twoich partyzantów zaczyna się w roku 2125 na przełomie wiosny i lata, na wschodzie aktualnych terenów Rzeczypospolitej Narodów, w lekko zniszczonej miejscowości **Hajnówka**. Dla lepszej orientacji owo miasto faktycznie istnieje i można znaleźć je na wszystkich mapach. To, co najbardziej powinno interesować starca to okolice tej miejscowości, a konkretnie **Puszcza Białowieska**, w której cała przygoda będzie miała miejsce.

**HAJNÓWKA** z roku 2125 to miasto, w którego ruinach żyje około pół-tysiąca osób. Rodzaj i jakość budynków nie różni się od tego samego miasta z roku 2024. No może jednym czy dwoma kilkunastopiętrowymi blokami jakiejś firmy transportowej lub spedycyjnej. Nic szczególnego. Prawda była i jest taka, że nikt nie chciał tam inwestować z przyczyn oczywistych. Miasto znajdowało się zbyt blisko granicy ze wschodem. Dlatego krajobraz będzie, mówiąc kolokwialnie „stary” i biedny. Natomiast jeżeli chodzi o mieszkańców, Ci są tacy sami jak krajobraz. Mało bajtów i mało sprzętu specjalistycznego. Jedyne czym handlują najczęściej to jedzenie, woda i zioła. Czasem można jakąś małą elektronikę sprzed wojny korporacji lub trochę młodszą.



**PUSZCZA BIAŁOWIESKA** to już zupełnie inna bajka. Gęstość zalesienia tego starego i wielkiego lasu jest tak duża, że okoliczni mieszkańcy zaczęli od jakiegoś czasu nazywać to miejsce dżunglą. Oczywiście nie ma tam roślin, które nie powinny tam rosnąć. Jednak często można znaleźć miejsca, w których ludzie szukali schronienia w czasie inwazji czy nawet trzeciej wojny korporacji. Ta puszcza to istny skarbiec, w którym przez wiele lat ludzie chowali swój dobytek. Niestety jak każdy skarbiec, ten też ma swoich strażników. Począwszy od dzikich bestii, skończywszy na oszalałych pustelnikach lub bandach zdziczałych obywateli, którzy przez swoje odseparowanie od świata, stali się bardziej zwierzętami niż ludźmi. Od jakiegoś czasu chodzą też słuchy o różnych gatunkach obcych, którzy właśnie tam znaleźli swoje miejsce na ziemi. Tak jak kiedyś mityczne bestie z legend miały swoje leża w górach czy ruinach, tak teraz w tej puszczy można trafić na wyjątkowo rzadkie i bardzo niebezpieczne okazy obcych. Ktoś teraz może się zapytać, „a skąd akurat w tej puszczy obcy?”. Odpowiedź jest bardzo prosta. W pewnym okresie inwazji kohorta zrzucała na ziemię przeróżne ich gatunki, aby te siały grozę i zniszczenie na całym świecie. Można było trafić na okazy dwa, a nawet czasem i trzykrotnie inteligentniejsze od najmądrzejszego człowieka. Czasem jednak były to istoty o znikomej inteligencji, ale z wysokim współczynnikiem brutalności. Do wyboru, do koloru.



**OKOLICZNE TERENY** między Hajnówką a Puszcą są zasłane porzuconymi polami uprawnymi i bezkresem zielonych pastwisk. Co jakiś czas można dostrzec samotne zagajniki, pojedyncze domy lub małe farmy. Oczywiście w niektórych miejscach, bliżej Białegostoku można natrafić na stare hale przemysłowe lub pomniejsze fabryki, ale i one na tych terenach pojawiają się sporadycznie. Wojna korporacji jak i sama inwazja mogła zostawić po sobie wypalone do gołej ziemi miejsca potyczek ze starym sprzętem czy szkieletami poległych. Niekiedy też można natrafić na krótkie odcinki okopów lub leje po większych ładunkach wybuchowych od bomb czy rakiet. Czy mimo wszystko, takie wydawać by się mogło, spokojne tereny niosą za sobą jakieś zagrożenia? Oczywiście, że tak! Patrole graniczne RR, grasanci i bandyci ze wschodu, bardzo dzikie zwierzęta no i jest jeszcze legenda o M4-M4. Jednak o tej ostatniej sprawie napisze trochę później.



### SCENA PIERWSZA „TRUP I VAN.”

*„Godziny poranne. Miasto Hajnówka. Słońce nieśmiało wychyla się zza horyzontu. Przed grupką partyzantów stoi zniszczony van z czarnymi szybami. W tle rozsypujące się stare domy i ponure drzewa. Przy drzwiach pojazdu leży mężczyzna. Ową ciszę co jakiś czas przerywa śpiew ptaków... ”.*



**VAN** to stary pojazd, jeszcze sprzed wojny korporacji. Jeżeli gracze zdadzą **test na MECHANIKĘ, poziomie W.PROBLEM (110 pkt.)** okaże się, iż jest na chodzie. Warto w tym miejscu dodać, że takie sprzęty mimo globalnego rozwoju technologii nadal były używane z powodu powszechnie dostępnych części oraz w miarę taniego kosztu utrzymania. Paliwo do tego pojazdu to zwykła 95, a wystarczy go do przejechania około 100 km. Brakuje również kluczyków, jednak one znajdują się przy zwłokach nieszczęśnika. W samym samochodzie znajduje się kilka zdewastowanych siedzeń, jakieś przedinwazyjne czasopismo pornograficzne i mały plecak podróżny, ukryty w podłodze (**test na SPOSTRZEGAWCZOŚĆ, poziom PROBLEM (85)**). W środku będzie zaawansowany wytrych, kilka konserw (4) oraz mała karteczka z kilkoma zdaniem napisanymi długopisem:

*Pamiętaj!*

*Najpierw zdiagnozuj zabezpieczenia na panelu zewnętrznym, a potem je wyłącz. Dopiero gdy to zrobisz, spróbuj otworzyć drzwi. Jeżeli coś pominięsz, prawdopodobnie obiekt zamknie się na amen. Gdy do tego dojdzie, pozostanie nam tylko zdobycie hasła administratora, a to jak się już domyślasz, będzie prawie niemożliwe.*

**TRUP** jest mężczyzną w wieku między 30, a 40 lat. Przyczyną śmierci jest rana postrzałowa głowy, jednak jeżeli któryś z partyzantów zda **test na MEDYCYNA poz. PROBLEM (85)** dowie się, że facet został zastrzelony z przyłożenia (zbyt wyraźne ślady dymu prochowego wokół rany, jak i mocne spalenie naskórka w miejscu wlotu pocisku), co będzie oznaczać, iż najprawdopodobniej przed śmiercią rozmawiał ze sprawcami. Po przeszukaniu denata (**test na SPOSTRZEGAWCZOŚĆ poz. NORMALNY (60)**) partyzanci znajdą kluczyki do auta schowane w wewnętrznej kieszeni, oraz naszywkę/symbol grupy ZBIERACZY z numerem **59045** (patrz. Podręcznik główny „Pomniejsze organizacje”). T.E. denata zostało umyślnie przez niego samego uszkodzone/przeciążone przed śmiercią, co może świadczyć o tym, że wiedział, iż jest śledzony. Musiał też wiedzieć, że prawdopodobnie zginie, dlatego podjął tak drastyczne kroki.



**\*NUMER IDENTYFIKACYJNY:** 59045

**KRAJ POCHODZENIA:**

NIEMCY

**IMIĘ I NAZWISKO:**

FRANK HIRSTEN

**OSTATNI ZLECENIODAWCA:**

OSOBA PRYWATNA

**DATA ROZPOCZĘCIA ZLECENIA:**

OKOŁO PÓŁ ROKU TEMU

Jeżeli gracze podejmą próbę identyfikacji trupa po numerze przy naszywce, będą musieli dostać się do najbliższego łącznika ZBIERACZY z centralą w ruinach Białegostoku. Aby mieć taką wiedzę, jeden z partyzantów musi zdać **test na WIEDZA OGÓLNA poz. PROBLEM (85)** Mogą go odnaleźć w dowolnym barze lub na jakimkolwiek targowisku. Po przekazaniu łącznikowi informacji o śmierci ZBIERACZA oraz oddaniu naszywki z numerem ten przeleje na kartę jednego z partyzantów 200 bajtów. Oprócz tego dostaną podstawowe informacje o denacie\*.

->



**TANI INFORMATOR**, a przynajmniej tak kaže o sobie mówić mężczyzna, który zaczepia drużynę partyzantów parę minut po tym jak praktycznie wszystko już zrobią na miejscu morderstwa. Facet proponuję, iż za 50 bajtów sprzeda im informację o gościach, którzy to zrobili, lub za pełną paczkę papierosów. Oczywiście jeżeli jakiś partyzant zda **test na RETORYKA, poz. W.PROBLEM (110 pkt.)** lub **test na ZASTRASZANIE, poziomie PROBLEM (85 pkt.)** cena obniży się do 25 bajtów lub 10 papierosów. Gdy wszystko zostanie uregulowane, facet powie tak:

Było ich czterech. Dobrze uzbrojonych! Jak na moje to dwóch z nich miało broń długą. Mieli spore plecaki i byli bez żadnych odznak czy znaków przynależności. Najpierw gadali z kolesiem na luzaku. Potem zaczęli grozić, a gdy ten wręczył im kawałek jakiegoś papierka, strzelili mu w głowę. Poszli na wschód. Pewnie do pijalni wody i wódy u Franciszka...

Jeżeli **INFORMATOR** zostanie zastraszony, nie przypomni sobie tego, że denat przed spotkaniem z mężczyznami grzebał w prawym przednim nadkolu. Za to powie, że ma jeszcze jedną informację, jednak za nią zażąda kolejnych 50 bajtów lub całej paczki papierosów. Tym razem nie da się zastraszyć. Stwierdzi, że partyzanci nie zrobią mu krzywdy, bo jego znajomi patrzą przez okna i w każdej chwili mogą wkroczyć. To nie będzie błąd. Pięciu mężczyzn uzbrojonych w broń białą będzie czekać na rozwój sytuacji około dwudziestu metrów od miejsca rozmowy.

**PRAWE PRZEDNIE NADKOLE VAN'a** ma w sobie wbudowaną skrytkę z drzwiczkami na magnes rozłączany elektronicznie. Żeby je otworzyć, w pojeździe musi znajdować się podłączony i działający akumulator. Guzik uruchamiający otwarcie magnetycznego zamka można znaleźć po wykonaniu **testu na SPOSTRZEGAWCZOŚĆ, poziomie NORMALNY (60)**. Gdy skrytka zostanie otwarta, ze środka wypadnie kawałek (ewidentnie jeden z dwóch części) mapy. Drugi fragment wzięli od denata napastnicy (ta informacja została już przekazana partyzantom przez TANIEGO INFORMATORA chwilę wcześniej).



**UWAGA!** Dla wydłużenia sesji, w pojeździe może nie być akumulatora, a to z kolei może być dodatkowym zadaniem dla partyzantów, aby takowy znaleźć i zamontować! Pamiętaj starcze, że jeżeli zdecydujesz się na takie rozwiązanie, to będzie oznaczać, że samochód nie działa! Akumulator oczywiście mogli zabrać tajemniczy rabusie!

**UWAGA 2!** Oczywiście istnieje szansa, że skrytkę partyzanci znajdą sami, jednak wtedy muszą zdać **testu na SPOSTRZEGAWCZOŚĆ, poz. W.PROBLEM (110)** i zajmie im to około godziny czasu (przeszukiwanie pojazdu). No i oczywiście muszą jasno zadeklarować, że szukają drugiej SKRYTKI (pierwszą było miejsce z plecakiem).

FRAGMENT MAPY NIEDOSTĘPNY W TEJ WERSJI SCENARIUSZA.

**MAPA DO M4HOME**

### **SCENA PIERWSZA „TRUP I VAN.” OBJAŚNIENIE.**

FRANK HIRSTEN otrzymał nietypowe zadanie znalezienie Ośrodka badawczego M4M4. Zleceniodawcą tej misji był jeden z wysoko postawionych przedstawicieli syndykatu Wspólnoty, niejaki Henrish Rammstain. Jego miejsce zamieszkania znajduje się w ... i tutaj robi się ciekawie. Otóż oficjalnie Rammstain mieszka w głównej siedzibie syndykatu Wspólnoty, lecz nikt tak na dobrą sprawę nie wie, gdzie owo miejsce się znajduje. Dlatego znalezienie Hensih'a będzie co najmniej bardzo trudne. No, chyba że partyzanci potrafią rozmawiać ze zmarłymi? Nie? Tak myślałem. ...

**UWAGA!** Druga przygoda, jaka zostanie udostępniona w przyszłości, będzie zaczynała się od decyzji Partyzantów, komu przekazą wiedzę dotyczącą odnalezionej siedziby M4M4. I to właśnie wtedy będą podane konkretne informacje na temat samego Hanrisha.

Powróćmy jednak do sprawy denata. Facet szukał informacji o jakimkolwiek laboratorium M4M4 przez około pół roku. Oczywiście, od razu za nim została wysłana grupka ludzi zleceniodawcy. Ich zadaniem było przejęcie znalezionych przez zbieracza danych na temat lokalizacji laboratorium, odnalezienie wejścia i powrót do „szefa”. Ich sposób śledzenia zmarłego Franka był prosty. Gdy ten był u ich pracodawcy, ktoś włamał się do jego T.E. i umieścił w nim program „**POCHODNIA\***”.

Po pół roku, gdy ludzie Rammstain zrozumieli, że ten jest bliski odkrycia znaleziska, postanowili zareagować. Oczywiście Frank też wiedział o swoim ogonie, więc starał się, jak tylko mógł zgubić pościg. Niestety. Nie wiedział o wirusie i to kosztowało go życie.

Jego oprawcy próbowali dowiedzieć się, gdzie schował drugą część mapy, lecz ta wiedza przepadła razem ze śmiercią Zbieracza. Do samego końca milczał. Czy pogodził się ze swoją śmiercią? Czy był tak uparty, czy tak twardy, że wołał zginąć niż przekazać drugą część mapy? Dlaczego dał swoim zabójcą pierwszą część? To już jest pole do popisu dla Ciebie starcze.

W kolejnych minutach czwórka morderców ruszyła do baru „Pijalnia wody i wódy u Franciszka”. Co jednak było dalej, tego dowiesz się w następnej scenie, drogi starcze.

**KONIEC SCENY PIERWSZEJ „DROGA KU OŚWIECENIU”.**

**NAZWA WIRUSA:** *POCHODNIA\**

**ZUŻYCIE T.E. NA 2 GODZ.:** 1 pkt.  
(OFIARY)

**DZIAŁA NA T.E. KLAS:** 1-3

**POTRZEBNE MOD. DO WGRANIA:**

PODSYSTEM PRZELEWÓW BUY-TEK. [PP]

**SPOSÓB INSTALACJI:**

*Zdalne zainstalowanie programu w pamięci stałej urządzenia (poprzez wykorzystania modyfikacji [PP] lub bezpośrednio przy użyciu oryginalnego przewodu LanShield od Buy-Tek. Wykonanie testu na Informatyka, poz. W.PROBLEM (110).*

**SPOSÓB DZIAŁANIA:**

*Program, co pół godziny bez świadomości użytkownika wysyła w niebo pocisk/impuls elektromagnetyczny. Wygląda on niczym niebieski grot strzały dla tego, kto dostroił swój sprzęt do jego odczytu/dostrzeżenia. Jego zasięg to około 5-8 km w górę. Zależnie od ilości przeszkód na jego drodze blokujących jego lot.*

**SPOSÓB WYKRYCIA:**

*Ofiara musi wykonać świadomy testu na Informatyka, poz. W.PROBLEM (110). w poszukiwaniu ewentualnego złośliwego oprogramowania lub test o jakimkolwiek poziomie trudności na WYCZUCIE ENEGII. Wniosek? Maner może wykryć u siebie wirusa w każdym momencie gdy użyje umiejętności Wycucia Energii.*

