

BIBLIA FALLOUTA 7

29 lipca 2002 czy cos koło tego



SIEDEM ŚMIERTELNYCH SEKRETÓW FALLOUTA

Oto siódma aktualizacja Biblii Fallouta - jeżeli przegapiłeś którąkolwiek z poprzednich, zajrzyj na główną stronę Black Isle (www.blackisle.com), przewiń w dół i kliknij na sekcji „Read More News Here” (i przewiń w dół lub użyj funkcji szukaj hasła „Fallout”). Pierwsze trzy części zostały zebrane razem w „Aktualizacji Zero”. Czwarta, piąta i szósta część istnieją samodzielnie.

Dla tych, którzy jeszcze żadnej nie widzieli, Biblia Fallouta to zbiór nieopublikowanych materiałów i smaczków do Fallout 1 i Fallout 2, zebranych w jeden dokument, aby fani mogli rzucić na nie okiem. Część informacji w tej aktualizacji brzmi jak przepisana z brudnopisu albo jest po prostu błędna, więc jeżeli znajdziecie jakieś błędy lub chcielibyście czegoś więcej, piszcie na Cavellone@blackisle.com, a ja zobaczę, co da się zrobić. Nie mogę obiecać, że natychmiast odpiszę na wasze, ale postaram się nimi zająć pewnie podczas weekendu.

Ta aktualizacja zawiera siedem śmiertelnych sekretów Fallouta. Nie są tym samym, co grzechy, ale mogą być jako takie interpretowane.

Dzięki za wspieranie Fallouta.

Chris Avellone @ Blaque Aisle Stoodios

SIEDEM ŚMIERTELNYCH SEKRETÓW

Ta aktualizacja zawiera:

1. Pierwsze projekty szponów śmierci.
2. Pochodzenie nazwy Glow (Blask)
3. Czym są Nory? Pytaliście o to.
4. Prawdziwy, pierwszy zarys lokacji EPA dla Fallouta 2... jeśli znajdę ten głupi dokument w ciągu najbliższej godziny albo dwóch.
5. Prawdziwe pochodzenie szponów śmierci z Fallouta.
6. Nazwisko człowieka odpowiedzialnego za wybuchającą głowę Tima Caina w creditsach Fallout 1.
7. Różnice między językiem rosyjskim a polskim.

WSTĘP

Oto kolejna lista rozpoczynająca aktualizację. To prawie to samo, co ostatnim razem, więc jeśli jesteś weteranem tych aktualizacji, możesz to pominąć.

1. Jakiegokolwiek pytania lub sugestie dotyczące Biblii Fallouta wysyłajcie na Cavellone@blackisle.com.

Zanim coś wyślesz, pomyśl, przeczytaj punkt 2. poniżej, a następnie „Pytania, Na Które Nie Odpowiem”

2. Propozycje materiałów do umieszczenia w Biblii, sugestie na temat dobrych falloutowych melodii z lat 50-tych, komentarze na temat czemu przekładacie pnpRPG nad cRPG, pytania o wydarzenia związane z Falloutami i propozycje na temat dobrych materiałów źródłowych są mile widziane, ale jest wiele rzeczy, na które nie mogę lub nie chcę odpowiedzieć, bo jestem zajęty i was nienawidzę. Są to m. in.:

- Wskazówki czy też solucje do gry. Jeżeli potrzebujesz czegoś takiego, szukaj na tablicy ogłoszeń Black Isle:

<http://feedback.blackisle.com>

Tam, w jakieś 15 sekund, ktoś odpowie i pomoże w rozwiązaniu problemu. Czasami odpowiedź będzie złośliwa i sarkastyczna oraz poprzedzona określeniami typu „głupie króliki” albo „głęb”, ale ją dostaniesz. Tak więc, niech usłyszają twój głos.

- Obsługa techniczna. Jeżeli masz jakieś problemy z płytami z Falloutem lub innymi grami Interplay, należy skontaktować się z biurem obsługi klienta Interplay pod jednym z poniższych adresów:

Problemy techniczne:

suport@interplay.com

Inne pytania dotyczące produktów Interplay, oprócz wskazówek i podpowiedzi:

orderdesk@interplay.com

- Udzielanie odpowiedzi na pytania dotyczące czegoś innego niż Fallout 1 i 2. Nie jestem w stanie odpowiedzieć na pytania o Fallouta 3. Nic takiego nie jest w produkcji. Przysięgam na życie Josha Sawyera, że już nigdy nie odpowiem na to pytanie. Więc odczepcie się.
- Czytanie opowiadań i materiałów dla Fallouta stworzonych przez fanów.
- Dostarczanie jakichkolwiek informacji, solucji, porad albo wsparcia dla serii *Baldur's Gate*, *Icewind Dale I (lub II)*, *Planescape: Torment*, *Dark Alliance*.

3. Dziękuję wszystkim, którzy przysłali muzykę. Jeżeli masz cokolwiek, co trafia do ciebie równie dobrze, co Falloutowy nastrój lat pięćdziesiątych, ślij na adres wymieniony w punkcie 1. Zawsze szukam nowych kawałków.

4. Wiele pytań tkwi w moim archiwum. Jeżeli nie widzisz tutaj swojego pytania (zwłaszcza jeśli zadałeś je niedawno), nie zapomniałem o nim, po prostu jeszcze do niego nie dotarłem.

WIELCY ZWYCIĘZCY I WIELKIE ZIMY

Wiem, że ostatnim razem zaoferowałem nagrodę za piękny świat zim nuklearnych, lecz jeszcze nie przejrzałem wszystkich odpowiedzi, głównie dlatego, że Outlook zaczął wariować w weekend. Zrobię to za jakiś czas, ale nie teraz.

SEKCJA: TORTEM W TWARZ

Witam w dziale przeznaczonym do obrzucania mnie tortem, czyli ucierania mi nosa za pomyłki. Jest bardzo prawdopodobne, że dział będzie pojawiał się regularnie.

1. Pewien koleś o nicku „Whatever” przysłał mi następujący email na temat „rosyjskiej strony, którą wymieniałem w ostatniej aktualizacji Biblii:

Cała rzecz polega na jednym błędzie jaki zrobiłeś w swojej Biblii (aktualizacja 6).

Punkt 10

Wers 7

Słowo 14

“jak mi się wydaje, jest po rosyjsku.” ROSYJSKU? To polska strona, powtarzam: P-O-L-S-K-A. Tak jak Polska. Jeśli uważasz, że to rosyjski, nie widziałeś rosyjskich liter. Naprawdę się wkurzyłem, bo jestem patriotą i jeśli zapytasz mnie, co to za kraj, zabiję cię, odetnę ci głowę, utopię cię, powieszę, a potem przetnę cię na pół i następnie na milion kawałków aż w końcu powoli ugotuję cię w sosie czosnkowo-szpinakowym! Z miętą!

OK, już jestem spokojny (powyższy tekst to po części wynik przeczytania kilku linijek twojej biblii na temat listów, na które nie odpowiesz – masz bardzo “żywy” styl). Sugeruję ci to natychmiast poprawić i umieścić nową kopię na wszystkich oficjalnych serwerach. Czy wyraziłem się jasno? (zmodyfikowana mowa Strażnika Enklawy z Navarro, na pewno to zauważyłeś.)

Dziękuję.

Kara: Diablo 2 jest lepsze niż BG :P

A oto odpowiedź: Stary, wy Rosjanie jesteście tacy wrażliwi.

2. **Saint Proverbios** nie zgadza się z fragmentem historii, co warto sprostować: BOS nie wryło swojej drogi pod bunkrem w Lost Hills, przeprowadzili pewne modyfikacje bazy, ale nigdy nie zbudowali tunelu przez pozostałe poziomy. A więc zignorujcie to, że wspomniałem o tym w poprzedniej aktualizacji. To było głupie, przemilczmy to. Idźcie dalej. Nie ma tu nic do oglądania.

3. Dokument projektowy EPA z ostatniej aktualizacji był właściwie jednym z dwóch szkiców lokacji. Pierwszy zaprojektował **Jason Suinn**, który w końcu przekazał go mnie...

...a teraz nie mogę znaleźć głupiego dokumentu, więc będę musiał zostawić to na kolejny raz. Była tam wzmianka o easter eggowym narkotyku, szalonym naukowcu zarządzającym obiektem, który eksperymentował na ludziach i o laboratorium chronionym przez labirynt pełen mutantów i pułapek.

KILKA PYTAŃ

Oto kilka pytań, niedużo. Jeśli nie odpowiedziałem na twoje, jestem w trakcie.

Jedno od **Ashmodai**:

1. Jeśli nie jestem jeszcze na twojej liście zablokowanych użytkowników, to mam do ciebie kolejne pytanie:

Kto jest odpowiedzialny za animację wybuchającej głowy Tima Caina w folderze Interface w Fallout 1?

Czy użyto tego jako easter egg, czy po prostu jakiś projektant stracił na to cenny deweloperski czas?

Myślę, że to był Chris Jones; był programistą F1, F2, Arcanum, a teraz projektu BIS Jefferson. Z tego, co słyszałem, przemycił to jednego dnia, a potem Tim to zauważył, kiedy starał się odkryć, dlaczego procedura „napisów końcowych” domagała się animacji.

Jedno od **Kefira**:

2. W Biblii Fallouta napisałeś, że FEV uczynił ghule i mutantów bezpłodnymi, lecz w F2 w Broken Hills w Domu Starych Ghuli (czy coś takiego) mieszka syn Seta. Set nie mógł mieć syna, bo jest ghulem, tak więc czy FEV powodował bezpłodność czy nie? (Czy to tylko żart?)

Według projektanta **Colina McComba** (który jest tak twardy, że [1] projektował Planescape i [2] mieszka w Detroit), Typhon był synem Seta zanim stali się bezpłodnymi, zmutowanymi i odrażającymi ghulami.

A ponieważ było to Broken Hills, najlepiej zrobisz, jeśli zignorujesz wszystko, co się tam wydarzyło, poza aspektem rasizmu i questami, karawanami i Chadem, odniesieniami do Jedności i Marcusem. Nie ma gadających roślin, domu starych ghuli, poszukiwacza skarbów, napalonego ghula, eksperymentów nad inteligencją skorpionów, etc. etc. Podobnie jest z niektórymi aspektami Bazy Wojskowej Sierra (holodysk z wiadomościami, „imię” Skynet, etc.). Pewnego dnia stworzę listę rzeczy, które zostaną wyłączone z fabuły, bo są tak bolesne, że w porównaniu z nimi siedzenie na puszcze pękającej od supergorącej plazmy wydaje się być przyjemne.

Porozmawiajmy o szponach śmierci.

A WIĘC... SZPONY ŚMIERCI

A więc... Ewolucja szponów śmierci. *Fallout Tactics* pojął ją właściwie, bo twórcy przebili się przez nieświadomość zbiorową i odkryli prawdę. Albo zdecydowali, że potrzebują owłosionych szponów śmierci, aby mieć jakiś sposób, by identyfikować drużyny podczas gry wieloosobowej. Nie mam pojęcia.

Przede wszystkim, szpony śmierci składają hołd “szponom cienia” z *Wasteland*. Czają się w kopalniach w pobliżu bazy Rangerów. Są bardzo silne, przerażające i potrafią sprawić, że zmoczysz spodnie.

W pierwotnym szkicu koncepcyjnym wykonanym przez Scotta Campbella (który, pośród innych uzdolnień, napisał historię dla Fallouta 1 i stworzył wiele głównych NPCów i lokacji), szpon śmierci miał wyglądać tak:



Co nie odpowiada ich obecnemu wyglądowi.

Ach, ale powtórzenie szponów śmierci w Fallout 1 to nawet brzydsza historia, która odsłania mroczną stronę produkcji. Plugawy, brudny sekret, trzymany w tajemnicy zbyt długo. Teraz... teraz prawda musi być powiedziana.

Pewnego razu, ktoś, gdzieś pomyślał, że gra walki w świecie Zapomnianych Krain byłaby niezłym pomysłem. Jakkolwiek kosmiczną karmę miał ten pomysł, nigdy nie doszedł do skutku. Stworzonych zostało wiele plastelinowych modeli przez utalentowanego Scotta Rodenheizera, który zrobił sporo głów do Fallouta 2. Przy okazji, podejrzewam, że nie wszystkie głowy zrobione do Fallouta były z plasteliny, lecz były to ludzkie głowy pokryte gipsem. Zostawię to jednak na kolejną aktualizację.

Jeżeli jesteście obłąskawieni następującą książką, przejrzyjcie drugą edycję *AD&D Monstrous Manual* i wśród obrazków zobaczycie (prawdopodobnie, może, przypadkowo, o niczym konkretnym nie mówimy), jak początkowo miał wyglądać szpon śmierci. Przyszedł

czas, kiedy Fallout potrzebował paskudnego potwora, a ten model był dostępny. I tak narodził się wygląd szpona śmierci.

Jeśli wyślecie mi email mówiący, co to za stwór, traficie na moją rosnącą listę **wielkich zwycięzców**, która pnie się w górę od czasu pytania o nuklearną zimę z ostatniej aktualizacji.

A więc przyjmijcie szpony śmierci z włosami albo weźcie je ze świata Lochów i Smoków. Nie ma różnicy – ich początki są takie, jakie są.

DOGMEAT ALBO...?

Kolejny sekret: według projektanta Fallout 1, **Scotta Bennie’go** (który zaprojektował część centrum Hub, w tym Iguana Boba, Jake’a i fragmenty Gildii Złodziei podobnie, jak wyższe piętra Katedry), Dogmeat miał początkowo nazywać się “Dogshit” i coś...

Scott Bennie: Wyszedłem z imieniem "Dogmeat"; to był pies Jake’a [Hub] i początkowo nazywał się "Dogshit" (złagodzenie tej nazwy było dobrym pomysłem w tym przypadku), potem Tim lub Chris zastosowali ją do innego, lepszego psiaka. :-)

LOKACJA FALLOUTA, KTÓREJ NIGDY NIE BYŁO: NOROWO

Dla waszej gorącej przyjemności oglądania kulisów Fallouta 1, prezentuję kilka skanów projektu lokacji “Norowo”. Lokacji, która razem ze Żmijami i Szakalami, nie weszła do Fallouta 1. Zaprojektował ją Scott Campbell i Brian Freyermuth, a więc usiądźcie wygodnie, popijajcie herbatkę i bawcie się dobrze.

I racja, dokumenty są przeskanowane. Dlaczego? Bo nie było możliwości, abym przepisał to wszystko tak, jak materiały o Szakalach i Żmijach w ostatniej aktualizacji i nie pozostawił krwawych odcisków palców na mojej klawiaturze.

Powody zakreślania w kółko fragmentów tekstu poniżej nie są znane; wiem, że FSEF było tym, co w początkowej dokumentacji Scotta Campbella nazywano West-Tek, razem z Bazą Omega -> Bazą Wojskową (postaram się zamieścić oryginalną tabelę chronologiczną Scotta Campbella w przyszłej aktualizacji, więc ujrzyście początki tego, co dotrwało do końcowej wersji gry). Możecie mnie winić za tę terminologię, jeśli chcecie, ale dawno temu nie miałem jej w rękach.

Dlaczego Norowo nie weszło do gry? Cóż, według Tima Caina (uzyskano przez **Petera Nellemana/FOTanka**):

Tim Cain: Ta lokacja została napisana przez projektanta początkowo związanego z projektem. Gdy była pisana, czułem, że jej zawartość nie jest odpowiednia dla naszego uniwersum Fallouta, głównie z powodu jego stylu i klimatu w grze, a nie walorów artystycznych. Dlatego też nie zatwierdziłem dodania jej do gry i jedynie holodysk z Blasku jest wszystkim co pozostało z tego obszaru.
--

Podziękowania dla **Tanka** za odkopanie tego.

Norowo

Typ: Rolniczo-myśliwska społeczność niewielkich, inteligentnych zwierząt...:)

Opis:

Norowo to społeczność złożona ze zmutowanych zwierząt, które uciekły z ośrodka FSEF 60 lat temu. Składa się ona z małych zwierząt podobnych do szopów. Mówią one płynnie po angielsku i są bardzo inteligentne. Udało im się założyć swoją małą społeczność, która jest wspólnym ogniwem między naturą a ludźmi.

Zwierzęta z Norowa wybudowały sobie dwa rodzaje schronień. Pierwszym z nich są, podobne do glinianych lepianek, schronienia wybudowane nad powierzchnią ziemi. Budynki te, zwane domami Górniaków (Top-Dwellings), rozrzucone są dookoła ogromnego, martwego dębu, który służy mieszkańcom jako ratusz.

Tak wygląda wewnętrzny krąg. Zewnętrzny półokrąg jest niewidoczny na pierwszy rzut oka. Tworzą go Nory (Dens), które zamieszkuje druga połowa mieszkańców. Składa się na nie wejście (zazwyczaj dobrze ukryte), które prowadzi do podziemnej nory. Ich wyposażenie jest istic spartańskie, a na dodatek zagracone różnymi drobiazgami.

W tylnej części zewnętrznego półokręgu, zwróconej ku rzece, znajdują się pola uprawne całej społeczności. Rosną tam rozmaite rzeczy. Dolniacy (The Den dwellers) są również myśliwymi społecznościami.

Obszar dookoła Norowa jest pokryty stosunkowo bujną roślinnością w porównaniu do innych części pustkowi. Zawdzięcza to rzece płynącej przez niego oraz temu, że znajduje się stosunkowo daleko od miejsca, w którym spadły bomby. Drzewa i rośliny rosnące dookoła Norowa należą do gatunków tropikalnych, które potrafią przetrwać intensywne upały.

Tło Fabularne:

Neres-Ka, przywódca zmutowanych zwierząt, którym udało się przetrwać długą i wycieńczającą podróż z Blasku, doprowadził je do tej przepięknej oazy późną zimą roku 2101. Szybko założono obóz.

Przez jakiś czas zwierzęta żyły w spokoju. Ich instynkt dał o sobie znać, co było dla większości z nich prawdziwym szokiem. Stali się sprawnymi myśliwymi i udało im się rozwinąć intelektualnie. Przynieśli ze sobą sporo urządzeń i dokumentów z Blasku, do tego cały czas odkrywali nowe rzeczy w otaczającym ich świecie. Nawet nadali sobie nazwę, Plemię S'Lanter, nie pamiętając czy też nie wiedząc, że kiedyś byli szopami. (S'Lanter oznacza Krewny w ich języku).

Na początku budowali swoje siedziby na wzór ludzkich. Neres-Ka wiedząc, że większość z „plemienia” pamięta, jakie krzywdy wyrządzili im ludzie, nie zorganizował Norowa na wzór ludzkich miast. Podczas gdy budynki wyglądały na ludzkie, wszystko, co było wewnątrz nich, już nie. Neres-ka zachęcał współplemieńców, żeby dali upust swojej zwierzęcości. Większość z domów składa się z gałęzi i liści, nawet do chwili obecnej.

Niektórzy jednak okazali się zbyt ciekawscy. Małe grupy zapuszczały się coraz dalej od oazy, i w roku 2106 jedna z takich grup napotkała uciekającą bandę ludzi (którzy później staną się Szakalami „Jackals”). Ludzie Ci, gdy tylko dostrzegli zwierzęta, otworzyli do nich ogień. Niewielu S'Lanterom udało się wrócić do oazy.

Wtedy to właśnie doszło do pierwszego rozłamu. Połowa ze zwierząt chciała ochronić się przed ludźmi i wybudowała dla siebie podziemne nory. Zastawili oni również całą grę pułapek w dżungli. I tak właśnie narodził się podział. Ci, którzy wierzyli w zbawczą moc technologii i inteligencji, zostali w nadziemnych domach, a ci, którzy zwrócili się w stronę swojej zwierzęcej duszy, zeszli pod ziemię.

Jednakże, podział ten nie przeszkadzał specjalnie S'Lanterom. Przywódcą społeczności był Neres-Ka, a zwierzęta mogły robić praktycznie wszystko, na co miały

ochotę tak długo, jak nie łamały kilku prostych zasad. Głównie chodziło o to, że żaden S'Lanter nie może skrzywdzić lub zabić innego S'Lantera, który mu niczym nie zawinił. Zasada ta jednakże nie wyklucza pokazowych walk o dominację.

Własność jest wspólna. Domy jednakże odnoszą się do zwierzęcego poczucia terytorium. Każde wtargnięcie do cudzego domu musi być zgłoszone Radzie Najwyższej (Head Council). Sprawca zostanie poddany ostracyzmowi „do następnego księżyca” (jeden miesiąc). Nikt nie ma prawa z nim rozmawiać, ani w ogóle zauważać, że istnieje. Prawo to weszło w życie w 2108, kiedy to dwoje S'Lanterów pobiło się o dom.

Tak czy siak, lata mijały w pokoju. S'Lanterzy stali się bardzo dumni z własnych dokonań, a plemię rozrastało się. Kilku ludzkich włóczęgów zawędrowało do dżungli, ale zostali odstraszeni albo zabici przez Dolniaków (częściej to drugie). W ten sposób Norowo stało się niemal legendarne pośród ludzi. Nikt nie jest pewien, że istnieje, ale historie o inteligentnych zwierzętach krążą po pustkowiach.

W roku 2120 Neres-Ka umiera. Norowo pogrąża się w żałobie i w dniu, gdy Neres-Ka ostatecznie odchodzi z tego świata, każdy S'Lanter wznosi swój wyjący głos ku niebu. W efekcie powstała pieśń żałobna, która jest śpiewana do dziś dnia za każdym razem, gdy umrze któryś ze S'Lanterów.

Po śmierci Neres-Ka, władzę objął jego syn, Minishen. Rządził do roku 2140, kiedy to odszedł na emeryturę, a jego córka, Rinar, stała się nowym przywódcą.

Zanim będę kontynuował, to trzeba wam wiedzieć coś o religii S'Lanterów. Ci, których nazywano „Starszymi”, nigdy nie opowiedzieli młodszemu pokoleniu o swoich doświadczeniach w ośrodku. Powiedzieli tylko, że wszyscy pochodzą z Blasku (nazwanego tak po tym, jak jeden ze Starszych próbował tam wrócić i jedyne co zobaczył to ogromny blask na horyzoncie, wtedy zawrócił). Starsi wpajali młodemu, żeby zapomnieli o Blasku, jako że ich dom jest teraz tutaj.

Ale gdy zmarł Neres-Ka, który był ostatnim żyjącym ocalałym z ośrodka, młodsze pokolenie zaczęło się zastanawiać, skąd pochodzą. Przeczytali dzienniki Starszych, książki sprzed wielkiej wojny, ale nie znaleźli nic ponad to, że Blask był miejscem, z którego tu przybyli.

Zima roku 2130 była wyjątkowo trudna dla S'Lanterów. Znana jako Wielka Zima w wielu innych częściach pustkowi. S'Lanterzy nie mieli nic, co dodawało by im otuchy. Wszyscy byli zdesperowani. W końcu Minishen, ich przywódca, zdał sobie sprawę, że trzeba coś zrobić żeby przywrócić swojemu plemieniu nadzieję. Wtedy właśnie wymyślił „Religię Blasku”. Powiedział swoim współplemioncom, że w Blasku zamieszkiwali bogowie, i że to bogowie stworzyli S'Lanterów. Podparł swoje twierdzenie cytatami zaczerpniętymi z ksiąg, które udało się S'Lanterom zachować. Wiele z nich wspominało „Władców” i to, jak stworzyli rasę S'Lanterów.

Gdy Wielka Zima dobiegła końca, Minishen wiedział, że przed nimi wciąż wiele trudnych okresów, dlatego też kontynuował religijne umacnianie wiary twierdząc, że to bogowie z Blasku pomogli im przetrwać zimę. I tak, przez następne 30 lat, przekazywano to kolejnym pokoleniom.

Tylko Minishan wiedział, że cała ta religia była zmyślona. Gdy umarł w 2050r, zabrał ten sekret ze sobą do grobu. Nikt nie mógł podważyć prawdziwości tych wierzeń, ponieważ nikt z tych, co udali się na poszukiwaniu Blasku, nigdy nie powrócił.

Co doprowadza nas do roku 2061, na krótko przed tym, jak gracz opuszcza Kryptę. W tym właśnie czasie, kolejna grupa Górniaków wyruszyła na poszukiwania prawdy o bogach z Blasku i ku ich dawnemu domowi. I udaje im się go odnaleźć. Jednakże, promieniowanie z ośrodka jest bardzo wysokie, więc większość z nich zginęła. Tylko jednemu udało się wrócić.

Był poważnie napromieniowany i umierający. Współplemioncom zdołał jedynie powiedzieć „bogowie nie istnieją, jest tylko śmierć...”

Wywołało to ogromne zamieszanie. Norowo znowu się podzieliło, ale tym razem podział może doprowadzić do otwartej wojny. Dolniacy, którzy są bardziej dzicy i pierwotni od swoich kuzynów z góry, wierzą w bogów całymi sercami. Górniacy, będąc

intelektualistami, wierzą w to, co powiedział umierający towarzysz twierdząc, że to dowód na to, że bogów nie ma.

Kto rządzi:

Rinar, wnuczka Neres-Ka. Sypia ona w małym domu usytuowanym za wejściem do Wielkiego Drzewa. (Na końcu ogrodu). Ma dziewięcioro potomstwa, w stosunku do których jest strasznie zaborcza. (To może trzeba będzie zmienić, zależnie od tego, co będziemy mieli do dyspozycji w kwestii artystycznej.)

Populacja:

Społeczność składa się z dwóch grup, Dolniaków i Górniaków. Przez 60 lat byli oni w stanie kochać się jak bracia, ale obecna debata na temat istnienia bogów i sensu ich religii rozluźniła ich więzi...

Obie grupy oddałyby życie za przywódcę, i tylko jej obecność hamuje wybuch wojny.

Większość jest nieufna wobec ludzi, zwłaszcza Dolniacy, ale jeśli uda ci się przedostać do Górniaków, to rozmowa nimi nie powinna stanowić problemu. Górniacy posiadają dokumenty, w których ludzie przedstawiani są wyłącznie jako „ci źli”, ale są mocno sceptyczni co do prawdziwości tego. Będą żywo zainteresowani rozmową.

Siły Zbrojne:

Dolniacy wyposażeni są w noże, pazury, kły i nawet małe włócznie. Zazwyczaj polują w zorganizowanych grupach. Nie ma żadnych strażników, gdy zaczyna się dziać coś złego, to wszyscy razem, starzy i młodzi, stają w obronie Norowa.

Ważne miejsca:

WIELKIE DRZEWO: Służy za miejsce spotkań, tawernę i miejsce rozrywki. Po środku martwego drzewa znajduje się miejsce, gdzie odbywają się pokazowe walki o dominację. Drzewo składa się również z:

Za salą spotkań znajdują się trzy magazyny. Jeden to biblioteka, wypełniona książkami i dokumentami. Kolejny, to miejsce, w którym przeprowadzają eksperymenty i badania. Znajdują się tutaj kilka interesujących urządzeń. Trzeci magazyn mieści małą kapliczkę poświęconą bogom z Blasku. Tutaj znajdują się pamiątniki i prosty ołtarz.

OGRÓD: To ogród znajdujący się za Wielkim Drzewem.

Ważne postacie:

- Rinar, przywódczyni S'Lanterów.
- Kally-Ya, jedno z potomstwa Rinar.
- Mek, Dolniak przewodnik, który wie, gdzie leży Blask.

Obecna sytuacja:

- Norowo podzieliło się na dwa obozy. Na tych, którzy wciąż wierzą w bogów z Blasku, i tych bardziej sceptycznych. Sytuacja się zaognia.

Gdy gracz pojawi się tu pierwszy raz:

- W dżungli założone są różnorakie pułapki, które mają trzymać z dala obcych, jest kilka sposobów na obejście ich. Kiedy graczowi uda się je pokonać, zostanie złapany w zasadzkę przez czterech Dolniaków. Z drugiej strony nadejdzie dwóch Górniaków, którzy staną po stronie gracza. Zanim rozpocznie się walka, ktoś krzyknie „Dość” i Rinar pojawi się na miejscu.

Zgani ona Dolniaków i Górniaków za to, że próbowali się pozabijać. Obejrzy sobie gracza bardzo dokładnie, i gdy stwierdzi, że nie jest mutantem, powie mu, żeby udał się do Wielkiego Drzewa. Jeden z Górniaków dostanie polecenie odprowadzenia tam gracza. Gracz nie powinien zbaczać z drogi, bo jeśli odejdzie za daleko, to zaatakują go wszyscy Dolniacy w okolicy. (Oczywiście, od tego punktu gracz może być jak Eryk, i tak czy siak załatwić czterech dolniaków).

Gdy gracz dotrze do Wielkiego Drzewa, rozpocznie się zaątek przygody "W

poszukiwaniu Blasku”.

Załączki przygód:

*** W poszukiwaniu Blasku**

Jest to otwierający załączek przygody, który ujawni się, gdy gracz po raz pierwszy odwiedzi miasto. Rinar opowie mu o kłopotach trapiących miasto i zwierzy się, że postać gracza jest pierwszym człowiekiem, z którym odważyli się porozmawiać od ponad 60 lat. Ale sytuacja jest nadzwyczajna. Opowie ona graczowi również o podziale, który trapi Norowo i stwierdzi, że jedynym sposobem na jego zażegnanie jest odnalezienie Blasku.

Gdy gracz zapyta ją, dlaczego nie wyśle kogoś ze swojego plemienia, Rinar poprowadzi go do ściany, gdzie po naciśnięciu ukrytego przycisku, pojawi się mały schowek, z którego wyjmie stary pamiętnik napisany przez samego Neres-Ka!. Brakuje w nim kilku stron, ale stwierdza on, że to ludzie przetrzymywali S'Lanterów w niewoli w dawnych czasach. Mówi też o różnych rodzajach broni i o innych podobnych rzeczach. Rinar wierzy, że to właśnie tych ludzi S'Lanterzy uznali za bogów. Rinar chce, aby gracz przyniósł jej na to dowód, dzięki któremu Dolniacy (Den-Dwellers) nie wypowiedzą wojny swoim kuzynom.

W drodze do Blasku będzie towarzyszył graczowi jeden z Dolniaków jako przewodnik oraz jako dodatkowy świadek, że w Blasku nie ma żadnych bogów.

Gracz może przynieść z Blasku dziennik Ch-Pa jako dowód lub jakąś inną specyficzną rzecz. (Może jakiś hologram czy coś podobnego). Jeśli mu się to uda, to S'Lanterzy zostaną jego sojusznikami. (Górniaki (Top-Dwellers) poprzysięgną mu lojalność a Dolniaki (Den-Dwellers) okażą swój szacunek).

NOTATKA

Jeśli gracz powróci do Norowa bez żadnego dowodu, to zostanie wpuszczony do środka i zapytany o stan poszukiwań. Zostaną mu również udostępnione zapasy.

Następujące załączki przygód mogą się ujawnić w dowolnej chwili po pierwszym wejściu do miasta. (innymi słowy, gracz może cały czas jeszcze szukać Blasku, a jednocześnie wykonywać zadanie „Złapać Smugę”)

*** Żona drwala**

Kally-Ya, jedna z młodych Rinar zaginęła. Normalnie, nie było by to nic niezwykłego, ale podejrzenia wzbudza miejsce, w którym widziano ją po raz ostatni. Wszystko dookoła było połamane i zniszczone tak, jak gdyby miała tam miejsce zażarta walka. Na miejscu jest też pełno śladów. Ludzkich śladów.

Rinar uważa, że jednej z grup ludzi udało się jakoś przedrzeć przez pułapki i strażę i porwać Kally-Ya. Rinar wysłała już na poszukiwanie dwóch łowców S'Lanterów, którzy też zaginęli. Uważa, że gracz może znaleźć powód, dla którego ktoś to zrobił.

Gdy gracz pojawi się na miejscu porwania, widzi wyschnięte, ale nadal widoczne ślady. (Nie padało od dłuższego czasu). Jeśli gracz posiada jakąkolwiek umiejętność tropienia, to uda mu się rozpoznać te ślady jako ludzkie... ale trochę dziwne.

Tak czy siak, jeśli gracz podąży za tymi śladami, to dojdzie do drewnianego mostu przewieszonego nad rzeką. Jeśli gracz lub postać mu towarzysząca ma umiejętność wyszukiwania pułapek, to zauważą oni drut-potykaniec rozciągnięty przez cały most. Jeśli nie, a gracz potknie się o niego, to most się zawali posyłając go do wody.

Już po drugiej stronie mostu, gracz będzie musiał przejść przez szereg pułapek i zagadek. Które zastawił potomek doświadczonego traper.

Zanim stanie się to mylące, tutaj jest opis historii kryjącej się za tym załącznikiem przygody.

Stary i doświadczony traper, Bill Hatch uległ lekkiej mutacji wirusem (stąd jego ślady nie były do końca ludzkie) i żyje teraz samotnie po drugiej stronie rzeki. Jego ojciec był synem myśliwego, który las nad rzeką uczynił domem dla swojej rodziny. (Ojciec Billa porwał swego czasu jedną z kobiet z plemienia Szakali i spłodził z nią Billa).

Bill jest kompletnie szalony. Jego choroba psychiczna zaczęła się, gdy zmarli jego rodzice, a on sam został ugryziony przez zmutowanego żuka. Po przeżyciu tego wszystkiego, załamał się.

Wiedząc, że musi kontynuować swój ród, Bill porwał niską, zmutowaną kobietę ze Złomowa jakieś trzy lata temu, która zmarła.

Ogarnięty żalem, Bill poszedł pewnego ranka zapolować i natknął się na... Kally-Ya. W swojej rozpaczy porwał ją. Teraz uważa ją za swoją żonę.

Wszystkie te pułapki w okolicy założył dziadek Billa. (Żeby Ci pieprzeni Liberałowie trzymali się z daleka... Bill wciąż używa tego terminu, chociaż nie ma pojęcia kim są Liberałowie...). Bill dogląda tych pułapek, bo to jego jedyna obrona przed nieznany złem (Liberałami), które chce go dopaść.

Gdy gracz spotka Billa, może porozmawiać z nim przez chwilę, ale wszystko i tak skończy się tym, że Bill będzie walczył w obronie swojej „wybranki”. Wewnątrz jego chaty gracz znajdzie amunicję i kilka sztuk broni.

* Złapać Smugę

Coś porywa młode. S'Laterzy, będąc bardzo przesadnymi wierząc, że za tymi porwaniami stoi straszliwa bestia. Jedyne, co udało im się odnaleźć, to miejsce, które wygląda jakby stoczono tam walkę. (Młode potrafią walczyć od najmłodszych lat). Ale nigdzie nie pozostały żadne ślady czy tropy zapachowe. Nazwali tę bestię Smugą (the Wisp) i nadali jej iście mityczne przymioty. Ustanowiono godzinę policyjną, a Dolniaki (Den-Dwellers) ustawili dodatkowe pułapki wzdłuż rzeki.

Matka młodych, które zaginęły jako ostatnie poprosi gracza o ich odnalezienie.

Podczas oględzin miejsca, w którym doszło do ostatniego porwania, gracz znajdzie tam połamane gałęzie itp. wyraźne ślady walki. Przy bliższym przyjrzeniu się, gracz zauważy, że ktokolwiek to zrobił, zatarł swoje ślady po mistrzowsku. (S'Laterzy, którzy nie mają kontaktu z ludźmi, nie zacierają swoich śladów. Dla nich, pozostawanie w ukryciu przydaje się tylko, gdy polują, a nie gdy przed czymś uciekają). Gracz znajdzie na miejscu również strzępki ubrań, które przeoczyli S'Laterzy. Te strzępki noszą wyraźne oznaczenia. Gdy gracz spotka Szakali od razu zorientuje się, że to właśnie ich oznaczenia.

Jeśli gracz do tej pory nie natknął się jeszcze na Szakali i pokaże strzępki ubrań Rinar lub jakiemuś innemu S'Laterowi, to usłyszy tylko, że wyglądają na należące do ludzi. Rozmówcy zasugerują również, żeby gracz sprawdził pobliski obóz ludzi w poszukiwaniu wskazówek.

W każdym razie, Rinar stwierdzi, że jeśli okaże się, że to ludzie porywają ich młode, to nie obejdzie się bez rozlewu krwi.

Zarówno w Złomowie (Junktown), jak i w Hub, będą wiedzieć, że są to symbole szakali.

Będąc w obozie Szakali, gracz może zdobywać informacje na wiele sposobów. Jedyne, co jest pewne to to, że Szakale nie mają poszukiwanych młodych, ale wiedzą, kto je ma. Szakal zwany T-Bone został wynajęty przez kogoś, żeby sprawdzić prawdziwość legend o „Zwierzoludziach” („Animal Man”) żyjących w pobliżu napromieniowanego krateru na południu. Szukając tam, natknął się na młode S'Later, które zapuściło się za daleko od rzeki. Od tego czasu regularnie przekrada się z bandą podobnych jemu bandytów przez pułapki i porywa młode. Uważają je za zwykłe zwierzęta. (Młode używają tylko języka S'Laterów, zanim nie dorosną na tyle, żeby

nauczyć się angielskiego w hołdzie dla tradycji.)

T-Bone poinformuje gracza, że sprzedali oni młode tajemniczej karawanie, która podróżuje wzdłuż i wszerz przez pustkowia. Karawanie prowadzi człowiek, który nazywa siebie wielkim P.T. Barnumem. Sama karawana składa się z kilku wozów z „eksponatami”. (Fajną rzeczą jest to, że jeśli gracz jest naprawdę wkurzony na T-Bona za porywanie dzieci, może go i jego kumpli zabić. Reszta Szakali zbytnio się tym nie przejmie.)

Dzięki różnym strzępko, informacji gracz może odnaleźć tajemniczą karawanę i skonfrontować się z jej właścicielem. Jego dziwna historia jest następująca:

Wszyscy jego przodkowie byli właścicielami cyrków. Nawet po wielkiej wojnie, jego dziadek nauczył jego ojca wszystkiego, co wiedział o tym biznesie. Wiedział on, że pewnego dnia wszystko wróci do normy i ludzie ponownie będą potrzebować rozrywki. Ich rodzina mieszkała przez jakiś czas w Krypcie (tej samej, z której pochodzą ludzie z Hub), aż do momentu, gdy zamieszkali w Hub. Mieszkając tam, dziadek P.T. założył nocny klub wypełniony magikami i im podobnymi.

Jego ojciec przejął ten biznes (który nadal ma się dobrze w Hub). P.T. wiedział, że jest inny. Chciał podróżować, zobaczyć świat. Kupił więc kilka wozów, sformował karawanę i wyruszył na pustkowia.

Udało mu się zdobyć sporo eksponatów i nawet samodzielnie zrobił kilka ciekawych. (Biorąc sobie do serca radę Barnuma, że „co minutę rodzi się frajer”). Udało mu się stworzyć show składający się z kilku tancerek, akrobatów i innych atrakcji, na tamtą chwilę dobrze mu się wiodło (zwłaszcza z Chanami, którzy uwielbiali jego tancerki). Wszystko szło dobrze, ale wraz z upływem czasu artyści zaczęli odchodzić.

Ostatecznie został sam ze swoimi zmutowanymi zwierzętami i prowizorycznymi cudami. Pokonany, już był w drodze powrotnej do Hub, kiedy to usłyszał plotki o „zwierzoludziach”. Były to dziwne stworzenia. Plotka mówiła, że żyją w radioaktywnym kraterze na południu. Mówiono, że to zwierzęta, które chodzą jak ludzie i polują za pomocą broni. Niewielu stamtąd wróciło, a ci, którym się udało, nie są w stanie powiedzieć co widzieli. Kiedy P.T. zadawał pytania, każdy wzruszał ramionami. Nikogo nie obchodziły jakieś tam durne zwierzaki, kiedy to trzeba wykarmić rodzinę, strzec się mutantów, żyć codziennością.

(Krótki dopisek: jednym z głównych powodów niewykrycia S’Lanterów przez taki długi czas jest to, że ludzie mają większe problemy i tak naprawdę nikogo to nie obchodzi)

P.T. dostaje obsesji na punkcie tych plotek. Wie, że te stworzenia, których nikt nigdy nie widział, uczynią go sławnym. Przez rok zbierał informacje, aż w końcu ustalił przybliżoną lokalizację. Wiedząc, że nie jest odpowiednio wyposażony na takie zadanie, poszedł do znajomego Szakala i poprosił go o złapanie legendarnej bestii.

Czego ten dokonał.

Gdy gracz odnajdzie karawanę, P.T. będzie ogarnięty obsesją i w posiadaniu shotguna. Gracz może się nim dogadać albo wkraść się do jego obozu albo Erik może go odstrzelić.

Jeżeli gracz zacznie rozmowę, P.T. opowie mu swoją historię, ale pod żadnym warunkiem nie odda dzieci. Tak jest, dopóki gracz nie znajdzie mu czegoś lepszego (problem polega na tym, że próbował on pokazać dzieci podróżnym, którzy byli kompletnie znudzeni małymi kosmatymi gryzoniami). Chce rzadkiego czerwonego skorpiona, którzy żyje nad L.A. Wydaje się, że po rozczarowaniu „zwierzoludziami”, P.T. chce wrócić do Hub, ale jego ojciec potrzebuje do czegoś jadu czerwonego skorpiona. Nie wielu udało się przejść jałowe ziemie i wrócić. Gdy gracz zabije czerwonego skorpiona, P.T. odda mu dzieci i uda się w swoją wędrówkę.

Gdy dzieci zostaną zwrócone, nawet Dolniacy będą lojalni wobec gracza,

ponieważ kilkoro ich dzieci też porwano. Matka niedawno zgubionego malucha również da graczowi fajne rzeczy.

Następujące wątki będą możliwe do rozegrania, tylko jeżeli gracz przyniesie ze sobą dowód na to, że bogowie nie istnieją.

*Szlak handlowy

Po tym, jak gracz zdobywa zaufanie S'Lanterów (przynajmniej najważniejszych mieszkańców), Rinar poprosi o otwarcie szlaków handlowych z ludźmi. Ale tylko z tymi, których gracz uważa za właściwych.

Jeżeli gracz powie o tym w Złomowie, nikogo nie będzie to obchodzić. Jedynymi miejscami, w których będzie to kogoś obchodziło są Hub i Chanowie.

Hub otworzy szlaki handlowe i od teraz gracz będzie mógł zobaczyć zmierzające tam karawany. Hub również wynagrodzi cię za znalezienie kolejnych klientów.

Chanowie zaatakują miasto i będą próbowali wszystkich zabić. Jeżeli gracz powróci po tym wydarzeniu, odnajdzie jedynie ruiny i kilku S'Lanterów, którzy zaatakują go od razu (S'lanterzy zostaną jego wrogami i każdy S'Lanter w drużynie gracza zaatakuje go, jak tylko wejdzie on do wioski).

W każdym razie to tyle, jeżeli chodzi o aktualizację #7. Możecie dyskutować, bluzgać albo bluzgać, dyskutując ze mną pod adresem podanym na początku tej aktualizacji albo na tablicach z wiadomościami. Email jest zwykle szybszy... nawet z Outlookiem, który działa jak popieprzony.

Do następnego razu,

Chris Avellone @ BIS