

# **OLDTOWN LARP 2116 - JAK TO BYŁO?**



**OLDTOWN**

# DRODZY OLDTOWNOWICZE!

W imieniu wszystkich organizatorów przedstawiamy raport podsumowujący larpa **OldTown 2116**. Poniższy dokument skupia się nie tylko na wy tłumaczeniu naszych założeń i rozrachunku co się udało a co nie, ale też ukazuje przebieg fabuły gry z wielu punktów widzenia. Poza ogólnym przedstawieniem fabuły z punktu widzenia organizacji oraz CAD-u (służby porządkowej stanowiącej oczy i uszy organizatorów podczas gry), znajdziecie również opisy koordynatorów frakcji, ukazujące co każda ekipa zrobiła podczas trwania larpa.



# 1. CO CHCIELIŚMY OSIĄGNAĆ I JAKIE BYŁY ZAŁOŻENIA?

Naszym głównym celem było stworzenie wiarygodnego świata, który żyje, rozwija się, przechodzi zmiany i który można dowolnie eksplorować, trochę na kształt sandboksowych gier typu GTA, czy Wiedźmin. Do tego zależało nam, aby poczynania graczy były w tym świecie widoczne i wpływały na jego ewolucję, tak, żeby ktoś w pewnym momencie mógł sobie pomyśleć: „*o w mordę... To przeze mnie!*”.

Miasteczko OldTown postanowiliśmy nieco wykopać z jego utopijnego, bogacącego się gniazdka, doprowadzając do konfliktu wewnętrznego. Chcieliśmy, aby frakcje zaczęły być wobec siebie nieufne, aby zrywały sojusze i zawierały nowe czy nawet prowadziły otwarte wojny. Kluczowym posunięciem w tej kwestii było wyłączenie dronek, co umożliwiło walkę na terenie miasta oraz przedstawienie Zakonu Świętego Płomienia nie jako antagonistów, ale jako stronę konfliktu - stronę, która mogła przecież mieć rację - i pozwolenie graczom, by wybrali sami, czy Zakon będzie dla nich wrogiem. Równie ważną była dla nas możliwość zupełnego odcięcia się od politycznych przepychanek. Na koniec skupiliśmy się na tym, by wybory graczy - niezależnie od tego, czy dotyczyły konfliktu miasta z Zakonem, czy czerwonych mgieł, czy Czeskiej i ich mazania się o jakieś bomby - nadal rzutowały na globalny przebieg gry. Tak, niemal wszystko, co robiliście, miało znaczenie i zmieniało coś w grze.

Idąc dalej, zależało nam, aby nie wszystkie wydarzenia podczas larpa były wielkimi bitwami, odkryciami, czy inną epicką historią. Chcieliśmy, aby wszystko, co tylko przyszło nam do głowy, miało swoją historię, swój wątek fabularny, swój sznureczek, który można było chwycić i za nim podążać, odkrywając ciekawostki, tajemnice, czy zwyczajny, ordynarny skarb. Stąd stworzyliśmy po pierwsze żyjący organizm miejski - handel, media, służby porządkowe, wydarzenia sportowe, tablicę ogłoszeń itp., a po drugie wykreowaliśmy (nie bez pomocy, oczywiście) naprawdę ogrom wątków pobocznych, od questów frakcyjnych po zwykły fluff fabularny raidersów. Każdy mógł znaleźć coś dla siebie.

Na koniec chcieliśmy uczynić Pustkowia mniej jałowymi. Dlatego postawiliśmy na losowość wydarzeń na wastelandzie: na pasie grasowały grupy raidersów, a w krzakach czaiły się mutanty i ghoule. Mogliśmy to osiągnąć dzięki znacznemu zwiększeniu liczby NPC i podzieleniu ich na grupy desantowe, które mogły robić regularne wypady teren lotniska, tak by średnia liczba losowych spotkań przez graczy mogła być na mniej więcej stałym poziomie.

## 2. JEBŁO TO JEBŁO, CZYLI CO POSZŁO NIE TAK?

Umówmy się, nie może być tak, że coś się nie spieszy. Jakbyśmy byli idealni, to każdy z nas miałby na imię Ernest. W punkcikach zrobimy małe podsumowanie rzeczy, które nie wyszły, albo wyszły nie do końca:

### A) ŁUPY NA PUSTKOWIACH

Chcieliśmy wypchać Pustkowiec po brzegi tekstem. Tak, by przy każdym kamieniu, trupie, garnku, dziurze w ziemi leżał jakiś list, dziennik, książka itp. Co więcej, to nie miały być tylko randomowe zapiski poszerzające wiedzę o świecie, ale również faktyczne questy, niektóre bazujące na poszukiwaniu skarbów, rozwiązywaniu łamigłówek albo szukaniu odpowiednich ludzi. Niestety, zawiódł element ludzki, zwyczajnie zabrakło nam siły, która mogłaby tego dopilnować. Wnioski zostały wyciągnięte.

### B) PUSTE PRZEBIEGI NA PUSTKOWIACH

W tym roku przedmioty fabularne na wastelandzie były uzupełniane co trzy godziny, a niestety pomimo tego gracze potrafili wrócić z wyprawy z pustymi rękoma. Przyjęliśmy to do wiadomości i następnym razem ilość przedmiotów będzie większa lub zwiększymy częstotliwość ich uzupełniania. Zobaczymy, co będzie bardziej opłacalne w wykonaniu.

Zupełnie osobną sprawą są ekipy, które ponoć namierzały naszego człowieka i czyściły wszystko, co on dopiero rozłożył. To jest nie fair. Tutaj nie możemy już zrobić nic poza edukacją. Wy natomiast możecie zrobić wiele, od standardowej buły i dosiadu po wskazanie nam takich ludzi. Macie tę moc.

### C) ANOMALIE

Anomalie zostały medialnie najbardziej nagłośnionym wątkiem fabularnym tegorocznej edycji larpa. Niestety, ku rozczarowaniu części z Was, w którymś momencie spadły na drugi plan i zostały poniekąd przykryte całą tą degrengoladą z Zakonem. Widzicie, taki dokładnie był nasz plan, tj. anomalie miały być tłem fabularnym, wątkiem pobocznym, powodem, dla którego wszystkie frakcje w tym roku zjeżdżają do OldTown. Nie spodziewaliśmy się, że wątek ten zostanie tak mile odebrany, ale za to dowiedzieliśmy się, co Was kręci i co Was podnieca, więc postaramy się wykorzystać tę wiedzę.

## **D) QUESTY OSOBISTE Z FORMULARZY POSTACI (TAK, BYŁY TAKIE)**

Tutaj właściwie nie mamy żadnej sensownej odpowiedzi. Był zapieprz, osoba, która miała się tym zajmować, miała za dużo roboty z innymi rzeczami, więc zdecydowaliśmy zrobić raczej jedną rzecz, ale porządnie niż dwie, ale źle. Nasz błąd, następnym razem postaramy się znaleźć człowieka oddelegowanego specjalnie do tego zadania. Mamy tylko nadzieję, że osoby, których te wątki dotyczyły, bawiły się dobrze pomimo ich braku.

## **E) ZAKOŃCZENIE**

No, to teraz sobie pogadamy. Zatem, jest tak: akcje finałowe były specjalnie zaplanowane w ten sposób, aby nie doszło do sytuacji, w której 800 osób nagle tłucze się po mordach. Może się Wam wydawać, że to by było super, ale wierzcie nam, wcale nie. Dlatego właśnie postanowiliśmy rozbić finał na cztery różne wydarzenia:

- strzelanina (laboratorium);
- ceremonialne okładanie się plastikowymi pałami + elementy zręcznościowe (bagna);
- scena narracyjna pod pomnikiem przyrody (zakończenie dla Children of Ashes i Wakatili);
- quest eskortowy, czyli transport GECKa przez pas lotniska.

Główną wadą rozwiązania okazała się różna liczba graczy na poszczególnych wydarzeniach, podczas gdy NPC byli rozdzieleni po równo do każdego miejsca. Spowodowało to znaczne różnice w rozkładzie sił, przez co niektóre grupy czuły niedosyt, bo było za łatwo, inne natomiast dostały absolutnie nieproporcjonalne łanie.

Przy tak dużej ilości graczy raczej nie możemy sobie pozwolić na robienia zakończenia dla wszystkich w jednym miejscu, z kilku powodów:

- ilość fakapów rośnie proporcjonalnie do wielkości zgromadzenia;
- jeśli to będzie bitwa, to nie każdy ma ochotę się bić;
- jeśli to będzie strzelanka, to patrz punkt wyżej;
- jeśli to ma być scena bardziej narracyjna, czy skryptowana, to tak naprawdę pobawią się tylko ci, co są w pierwszym rzędzie.

Postaramy się wypracować skuteczniejsze narzędzia do obsługi tak dużej ilości graczy, aby każdy mógł wziąć w akcji finałowej czynny udział. Pamiętajcie, że Wasz feedback w ankietach jest pod tym względem nieoceniony!





### 3. LARP OKIEM CAD/ORGÓW

Pora Przybyszów rozpoczęła się koncertem, na który udała się spora liczba mieszkańców miasteczka. Atmosferę rozpoczęcia Pory Przybyszów i koncertu tylko podgrzała informacja, że do bram miejskich coś się zbliża. Zakon Świętego Płomienia w asyście akolitek oraz biczowników przekroczył bramy miasta i oddzieleni od tłumu mieszkańców funkcjonariuszami CAD-u, przemówili do zebranych stawiając swoje warunki. Chodziło o osoby, które w ich mniemaniu były współodpowiedzialne za zabicie podczas zeszłorocznej Pory Przybyszów członków Ramatu, wyznawców Świętego Płomienia. W odpowiedzi na niezbyt przyjemne przyjęcie Zakon potężnie uszkodził system dron chroniących miasto, wskutek czego przestały one działać w systemie 24/7. Ponadto zespół odpowiedzialny za koncert uznano za heretyków, wyprowadzono poza bramy, a następnie dokonano egzekucji. Mówca Zakonu został rozszarpany kulami z działka gatlinga, co zakończyło pertraktacje z zakonnikami. W odpowiedzi na zniszczenie drony, z miasta wysłana zostaje ekipa zwiadowcza mająca na celu pozyskanie komponentów umożliwiających naprawę systemów obronnych.

Dalej wieczór przebiegł relatywnie spokojnie, pomimo wzburzenia wśród mieszkańców, które wywołał Zakon.

Następny dzień przyniósł pierwszą Radę Miasta, która w większości skupiła swoje rozważania na temacie Zakonu i ich żądań. Temat otaczających miasto anomalii praktycznie nie został podjęty, co miało się wkrótce zmienić. Pod bramą miasta pojawiła się pierwsza fala mutantów (z najsłabszego miotu laboratoryjnego, o czym gracze jeszcze nie wiedzieli), zostały zabite szybko i bez ofiar wśród ludzi. Gracze zaczęli natrafiać na pierwsze poszlaki ich pochodzenia. Czerwona mgła, tajemnicza anomalia pojawiająca się od pewnego czasu w okolicach OldTown, tym razem przetoczyła się przez środek miasta. Choć ludziom mającym z nią kontakt na pierwszy rzut oka nic się nie stało, spora ilość trafiła na obserwację do szpitala.

Podczas popołudniowej mszy Zakonu Świętego Płomienia, odbywającej się na Arenie, doszło do pojedynku. Niejaki Foka wyzwał na pojedynek zakonnika, żądając zemsty za swoją rodzinę, którą ponoć rok wcześniej wymordował Ramat. Foce udało się pomścić rodzinę, zaś Zakon, jako przegrani pojedynku - ku zdziwieniu wszystkich - pokojowo opuścił miasto, podkreślając, że nie mają na celu konfliktu z prawem, a jedynie szukają sprawiedliwości za zabitych wiernych. Pozostała część dnia zleciała na wysłaniu karawan Radzie Miejskiej mającej na celu ustalić pozycję miasta w konflikcie z Zakonem. Wieczorem odbyła się gala boksu Price Fighters, po której nastąpiła procesja biczowników Zakonu. Pod wieczór udało się prowizorycznie naprawić system dron. Choć od tej pory działały jedynie w nocy, umożliwiały funkcjonariuszom CAD-u choć chwilę odpoczynku. Poza opisanymi wydarzeniami doszło do paru pomniejszych przestępstw i wydarzeń. Jak na pierwszy od dawna dzień, gdy dronki nie obserwowały aktywnie ludzi i nie spełniały swoich obowiązków obronnych, był bardzo spokojny.

### **Kolejna doba przynosi wiele konfliktów.**

Przede wszystkim zaostrzyła się sytuacja na linii Czeska - CAD. Przez całą Porę Przybyszów między funkcjonariuszami a mieszkańcami tej ulicy dochodziło do coraz częstszych tarć, bijatyk i aresztowań. Jednakże kulminacyjnym punktem „konfliktu” było odpalenie pocisku mini nuke w obóz Azylu. Na szczęście dla Azylu, paliwo w pocisku skończyło się przed osiągnięciem celu, a głowica spadła na ziemię przed obozem, pozostawiając radioaktywną plamę. Osoba odpowiedzialna za wydanie rozkazu, sędzia Augustus, został za to wtrącony do więzienia. Sędzia przyznał się do winy, za co został pozbawiony praw i majątku oraz skazany na banicję. Przed ogłoszeniem wyroku sędzia uciekł jednak z więzienia.

Radzie Miasta coraz trudniej było utrzymać porządek obrad. Wciąż zaprzętał ich temat Zakonu, ale nie mogli już ignorować coraz częstszych napaści mutantów i pojawiania się oparów czerwonej mgły.

Na pustkowiach za miasteczkiem tętniło życie: karawany wyruszały po zapasy, organizowano badania terenu w poszukiwaniu nie tylko źródeł czerwonej mgły, lecz również rozwiązań anomalii dręczących inne rejony Polski. Sporo osób próbowało rozwiązać zagadkę czerwonej mgły i mutantów, prosząc o pomoc zarówno Igora, jak i władze miasta.



Gdy Harhama, córka Igora, została zabita, sztuczna inteligencja nakazała dronom poszukiwanie winnych. Przy pomocy Shperaczy i mniej lub bardziej tajemniczych obrządków, Harhama, jako hybryda człowieka z maszyną, została "przywrócona" do życia przy pomocy technologii. Nie wydawała się jednak być tą samą miłą istotą, którą była przed incydem, nie pamiętała też ostatnich chwil swojego poprzedniego życia. Za cel postawiła sobie więc odnalezienie ludzi, którzy wydarli jej część jej człowieczeństwa.

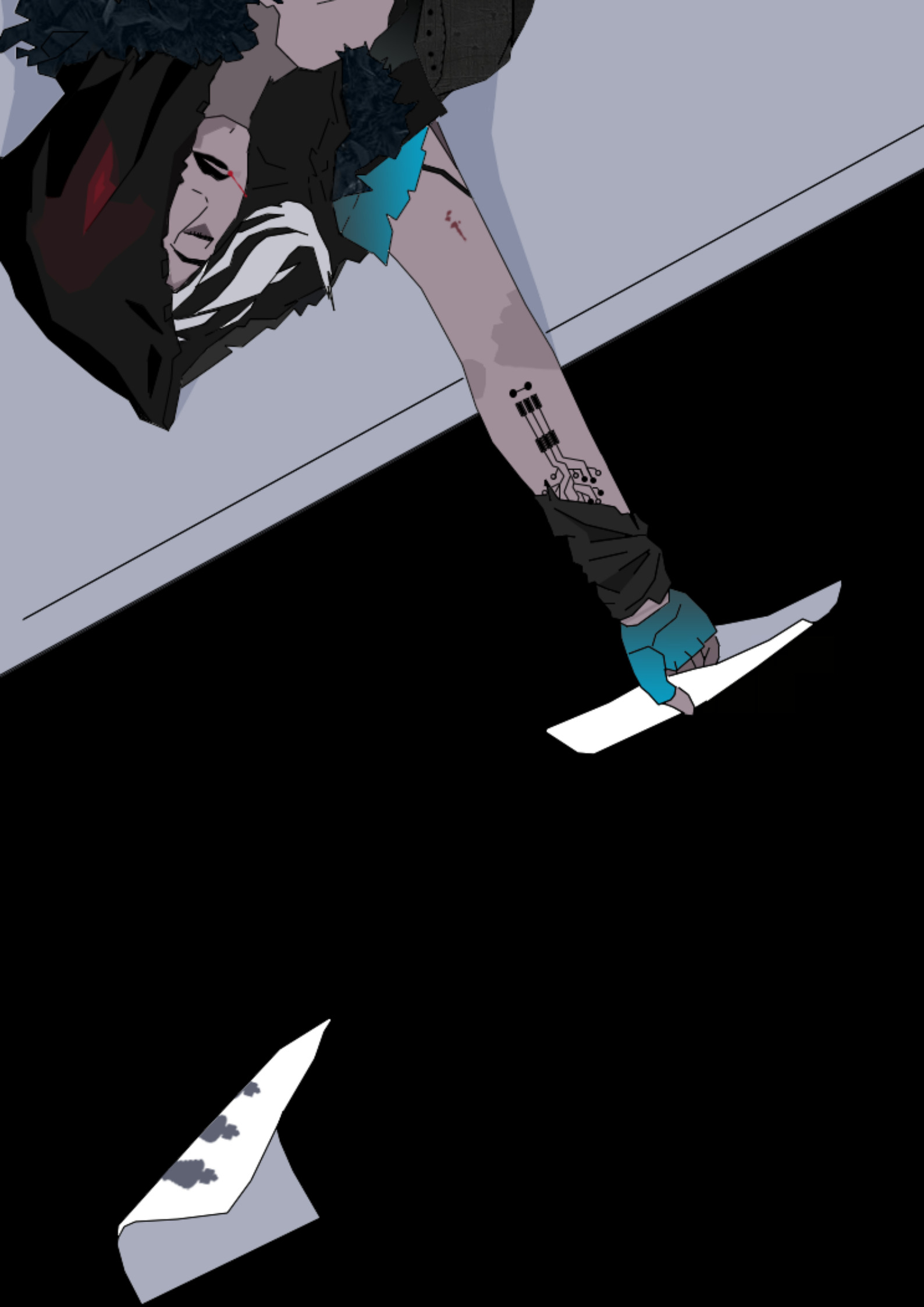
Podczas nocnych obrad Rady Miasta na neutralnym gruncie, w obozie Paleciarzy, porwany został Paszko, stanowiący zarzewie konfliktu miasto - Zakon. Części Rady jest to zdecydowanie na rękę, a części wręcz przeciwnie. W mieście wyraźnie widać rozłam między ugrupowaniami politycznymi.

### **Ostatni dzień Pory Przybyszów.**

Kwestia konfliktu z Zakonem w niespodziewany sposób znalazła swój kres. Wraz z poranną wizytą Zakonu, do miasta razem z kapłanami wprowadzony został Paszko. Ogłoszono wyrok: w ramach pokuty za swoje winy miał zostać wygnany na pielgrzymkę do Breslau, dokąd natychmiast wyruszył. Chwilę później miasto opuścili również jego towarzysze, Alkochemicy, ogłosiwszy, że w Postnaniu odpał GECK-a, by stworzyć nowy, lepszy dom dla ludzi. Zakon, nie mając już powodów do konfliktu z miastem, osiadł wraz ze swoimi religijnymi "młodszymi braćmi" - mutantami z Azylu - na ulicy Czeskiej.

Ogromne grupy wyruszyły na Pustkowie, by odnaleźć źródło czerwonej mgły. Zarówno zniszczenie laboratorium w którym powstawała czerwona mgła, jak i zniszczenie miejsca wydobywania surowca służącego do syntezy owej mgły, to jedynie połowiczne sukcesy. Wciąż niewiadomym pozostaje, kto stworzył te laboratoria i dlaczego obrał za cel miasteczko OldTown.

W ostatecznym momencie Pory Przybyszów zastrzelono Starszą Sierżant Wilhelminę Goskę, pełniącą służbę przy dziale na dachu baru HOME. Osobą odpowiedzialną za zamach okazał się tajemniczy zakapturzony mężczyzna, który pojawił się na dachu, ciągnąc za sobą zaginioną dzień wcześniej Srokę z grupy Latarnie, która - podobnie jak Harhama - posiadała chipy do komunikacji zdalnej z Igorem. Tajemniczy mężczyzna, po wykrzyczeniu czegoś o tajemniczych "Onych" i "Kazali mi to zrobić!", zastrzelił Srokę, a potem popełnił samobójstwo. Z rąk zabitej na ziemię upadły kartki z nieznanym nikomu symbolem trzech pionków szachowych.



## 4. OLDTOWN2016 OKIEM FRAKCJI, CZYLI CO KTO ZROBIŁ?

### PALECIARZE

Podczas Pory Przybyszów 2116 Paleciarze nawiązali współpracę z frakcjami reprezentującymi ulicę Czeską w miasteczku. Zjednoczył ich wspólny wróg, funkcjonariusze CAD-u, którzy stali na straży prawa i porządku w granicach OldTown, oraz Unia. Brali czynny udział w zebraniach Rady Miejskiej.

### DZIECI TYSIĄCA SŁOŃC

Dzieci Tysiąca Słońc pojawili się oficjalnie po raz pierwszy w miasteczku OldTown podczas tegorocznej Pory Przybyszów. W trakcie swojego pobytu przeprowadzili badania nad sztuczną Inteligencją IGORem, w celu ustalenia jego intencji. Jednocześnie też DTS poświęcili wiele uwagi religiom, z którymi zetknęli się po raz pierwszy prowadząc liczne rozmowy i obserwując. Reprezentant grupy wielokrotnie udzielał się na spotkaniach Rady Miejskiej i miał swój wpływ na powstanie Rady do spraw wiary, która ma za zadanie doprowadzić do zgody między różnymi związkami wyznaniowymi na wastelandzie.

### GRYFY

Gryfy skupiły swoją działalność głównie na zadaniach bojowych. W tym celu przeprowadzili na szeroką skalę rekrutację tak zwanych Agentów Tarczy, mającą zapewnić większe wsparcie ogniowe dla swoich jednostek szturmowych. Z dużym dystansem podeszli do Zakonu Świętego Płomienia. Nawoływali do pokojowego rozwiązania konfliktu między ZŚP a Radą Miejską. Podobno Gryfy zajmowały się badaniami tajemniczych holodysków, które można było znaleźć w obrębie miasteczka.

### STALKER HAZARD

Niewątpliwie znakiem rozpoznawczym Stalker Hazard stała się "Spelunka", lokal z kasynem, w którym strudzony wędrowca mógł odpocząć przy kartach i kieliszku mocniejszego napitku. Grupa otwarcie sprzeciwiała się żądaniom Zakonu Świętego Płomienia. Niechętnie spoglądali na nieudolne próby negocjacji, jakie Rada Miejska starała się prowadzić z najeźdźcą. Mimo to nawiązali współpracę z takimi grupami jak Latarnie, MIR oraz Holitut. Warto wspomnieć również, że Stalker Hazard wybudowali fort z wysoką na 4 metry wieżą i skupili się na przygotowaniu go do przyjęcia i ochrony mieszkańców miasteczka w przypadku ataku ze strony Zakonników.

## **HOTEL MOSKWA**

Hotel Moskwa jest kolejną grupą, która po raz pierwszy pojawiła się w miasteczku OldTown podczas tegorocznej Pory Przybyszów. Udało im się nawiązać współpracę z wieloma innymi ugrupowaniami oraz uzyskali głos w Radzie Miejskiej. Za sukces można uznać fakt, że dowódca Hotelu Moskwa Młynarz, został powołany na stanowisko przewodniczącego Rady Wojennej. Mimo że Rada została odwołana po podpisaniu pokoju z Zakonem, świadczy to o zaufaniu, które HM zdobyło wśród przywódców pozostałych frakcji.

Hotel Moskwa niewątpliwie zaznaczyli swoją obecność w miasteczku poprzez udział w wielu wydarzeniach, które miały miejsce podczas tegorocznej Pory Przybyszów. Między innymi wspierali siły CAD podczas incydentu na Czeskiej i jest to jeden z licznych przypadków, kiedy starali się wspomóc działania nieugiętych stróżów prawa. W konflikcie z Zakonem Świętego Płomienia opowiedzieli się po stronie Rady Miasta. Gdy Paszko, przywódca Alkochemików został wypędzony przez Zakon na pielgrzymkę w kierunku Breslau, eskortowali go poza granice miasteczka OldTown.

## **DYSKRETNY UROK ARYSTOKRACJI**

Dyskretny Urok Arystokracji pojawił się w miasteczku OldTown po raz drugi. W czasie swojej wizyty grupa nawiązała kilka sojuszy z innymi frakcjami. Głównie skupiali się na własnych celach, popierali również panującą w miasteczku Radę Miasta. Byli przeciwni roszczeniom Zakonu Świętego Płomienia, które uznali za narzucanie woli wolnym ludziom.

W trakcie Pory Przybyszów, odnaleźli Dimitra, który stał się symbolem planowanej na przyszły rok wyprawy na Moskwę.

## **FLYING CARAVANS**

W czasie Pory Przybyszów 2116 Flying Caravans skupiało się na ekonomicznym rozwoju i utrzymaniu statusu jednej z niezawodnych firm handlowych na polskich pustkowiach. Pozostali neutralni wobec wielu frakcji, które pojawiły się w miasteczku OldTown, jednak udało im się również zawrzeć kilka cennych sojuszy. Zapewne duży wpływ na przyszłość tej frakcji będzie mieć zacieśnienie stosunków ze Shperaczami, które podkreślili ceremonią ślubną między przywódcami obu grup - Donną Rosse i Panzerglasem.

Gdy ekspedycja karna Zakonu Świętego Płomienia przybyła do wrót OldTown, Flying Caravans podjęli negocjacje, mające na celu doprowadzić do kompromisu między okupantem, a władzami miasteczka. Ostatecznie opowiedzieli się za wydaniem w ręce Zakonu przywódcy Alkochemików - Paszka, tłumacząc swoją decyzję tym, że chrzest i spacer jednego człowieka, kosztować będzie wszystkie frakcje znacznie mniej niż wojna z ZŚP.

Przedstawiciele FC mieli również swój wkład w neutralizację anomalii znanej jako Czerwona Mgła. Wspierali działania innych grup, prowadzących śledztwo w tej sprawie, a finalnie poprowadzili atak na laboratoria będące źródłem lotnej substancji.

## **ALKOCHEMICY**

W tym roku oczy wielu osób zwrócone były niewątpliwie w kierunku gości z Postnania. Wszystko to za sprawą oskarżeń i roszczeń, jakie Zakon Świętego Płomienia skierował przeciwko przywódcy Alkochemików, najliczniejszej frakcji przebywającej na terenie miasteczka OldTown w trakcie tej Pory Przybyszów. Paszko, podjął długie i bezowocne negocjacje z agresorem. Ostatecznie został podstępem wydany przez inną grupę w ręce Zakonników i został zmuszony do pokutnej pielgrzymki do Twierdzy Breslau.

Poza rozwiązywaniem politycznych problemów technicy frakcji doprowadzili do naprawy i aktywacji dronów strażniczych, które zostały zniszczone przez ZŚP. Alkochemicy również zajmowali się handlem i poszukiwaniem surowców i technologii na wastelandzie. Przed zakończeniem Pory Przybyszów udało im się zebrać komponenty niezbędne do aktywowania przedwojennego artefaktu, GECK'a, który posłużył do wybudowania pod Postnaniem nowej bazy znanej jako Ośrodek Wypoczynkowy "Justynka".

Ostatecznie większość Alkochemików zorganizowała karawanę do Postnania i opuścili OldTown, zostawiając na miejscu tylko personel niezbędny do prowadzenia placówki.

## **GROUP OF INDEPENDENT PEOPLE**

Frakcja przejęła rolę obywateli OldTown, mieszkających w miasteczku przez cały rok. Aktywnie uczestniczyła w obradach miejskich, organizowała wyprawy na wasteland a także zorganizowała turniej rzutu kapslem. Ponadto frakcja skupiła się na ochronie oraz wdrażaniu w zawilości miejskich intryg wędrowców, którzy w tym roku pierwszy raz przybyli do OldTown.



## ŁOŻA WIELKIEGO PROMILA

Łoża wielkiego promila w głównej mierze skupiła się na działaniach CSI OldTown, grupy śledczych współpracującej z CAD przy sprawach kryminalnych. Do ich osiągnięć należy dokładne zbadanie właściwości i natury czerwonej mgły oraz zlokalizowanie jednego z głównych miejsc jej występowania (istotne podczas jednego z zakończeń gry). Dodatkowo w sprawie próby morderstwa córki Igora, Chimery, agenci CSI odtworzyli przebieg zdarzenia. CSI snuje przypuszczenia, że podobny schemat mógł zostać zastosowany przy morderstwie Sroki na dachu baru. Oprócz tego do sukcesów CSI należy zaliczyć sprawę eksperymentów w szpitalu, która doprowadziła ich do szalonej lekarki oraz tajemniczych zabójstw na wastelandzie, za którymi jak się okazało stali członkowie Group of Independent People. We współpracy z CAD udało im się rozwiązać też sprawę morderstw na ul. Czeskiej. Do spraw częściowo rozwiązanych należały m.in. sprawa szamana z Children of Ashes, którego działania doprowadziły do morderstw wespółplemieńców. Sprawa nie została do końca wyjaśniona ze względu na brak dowodów, który wytłumaczyć należy plemiennym samosądem który spotkał szamana przed przesłuchaniem przez CSI. Przez całą porę przybyszów CSI ściśle współpracowało z CAD-em, nie tylko udostępniając swoje usługi w przypadku badań laboratoryjnych, ale także czasami użyczając ludzi i siły ognia w celu wsparcia działań porządkowych. Wszystkie działania CSI były jawne, a raporty były składane przed radą miejską. Łoża wielkiego promila była przeciwna eskalacji konfliktu z zakonem, ale jednocześnie nie zgadzała się na ich warunki. Jedyny scenariusz w jakim Łoża zgadzała się na wejście zakonu do miasta, to oszczędzenie Paszka i zachowanie wolności religijnej. Zważając na przeszłe konflikty łoży z zakonem mimo wszystko zachowywali oni jednak spory dystans do ustaleń (w trakcie pory przybyszów 2015 członkowie łoży wielkiego promila, legitymujący się nazwą Zakon Świętego Promila, zostali wywiezieni do lasu a ich flaga spalona). Podczas rozłamu w Radzie Miasta Łoża opowiedziała się po stronie Paszka. Porwanie Paszka doprowadziło do gestu solidarności ze strony łoży, którym było opuszczenie miasteczka. W OldTown pozostali jedynie członkowie Łoży w ilości niezbędnej do utrzymania interesów i baru.

## OUTCASTS

Fracja słynąca ze swojego obeznania z technologią schronową i w tym roku nie potraktowała pory przybyszów jako wakacji. Oprócz aktywnego udziału we wszystkich radach miejskich, wsławili się istotną pomocą przy rozwiązaniu tajemnicy czerwonej mgły (we współpracy z CSI i Latarniami), a także udzielaniu schronienia frakcjom bezpośrednio nastawionym na jej działanie (Siczy i Traperom).

Ponadto Outcasts prowadzili warsztat, laboratorium a także cieszącą się ogromną popularnością bibliotekę. Dodatkowo prowadzili punkty usługowe nieobecne wcześniej w OldTown - m.in. OldTown FM (pierwsze radio na pustkowiach) oraz ubezpieczenia.

W konflikcie Zakon - Paszko Outcasts regularnie pomagali mieszkańcom, poprzez organizację własnych misji dyplomatycznych oraz obstawę militarną misji wychodzących z ramienia Rady miasta. Jako pierwsi pokazali społeczności OldTown gdzie znajduje się zajęta przez Sicz Rafineria, z którą pozostali w przyjaznych stosunkach handlowych. Podczas wydarzeń kończących tegoroczną Porę Przybyszów, część członków frakcji wyruszyła z karawaną Alkochemików aby rozpocząć budowę eksterytorialnego przyczółku frakcji w Postnaniu, natomiast reszta frakcji uczestniczyła w ataku na laboratorium w którym produkowano czerwoną mgłę.

## UNIA

Nowa frakcja, podobno powstała jako odłam Paleciarzy, choć prezentująca w ich kierunku jawną antypatię. Jednakże sytuacja zastana w miasteczku bardzo szybko zepchnęła osobiste animozje międzyfrakcyjne na dalszy plan. W celu ocalenia OldTown Unia regularnie wysyłała na Pustkowie karawany w celu pozyskania przedmiotów. Ukuty z Alkochemikami sojusz pozwolił nowej frakcji na penetrację stref wysokiego promieniowania, nieprzekraczalnych w inny sposób dla członków Unii. Siatka agentów frakcji odkryła, że zarzuty o gwałt spoczywające na dowódcy CAD to nic innego jak próba wrobienia go przez plemię Wakatili. Podczas każdej rady miasta Unia stała murem za Paszkim, starając się uświadamiać resztę Rady, czym grozi zgodzenie się na warunki Zakonu. Wielokrotne biesiady z Siczą również pozwoliły na stworzenie potężnego sojuszu. Dobro miasteczka przeważało w opinii Unii osobiste utarczki, w związku z czym zawarli oni również rozejm ze znieawidzonymi Paleciarzami w celu ochrony miasteczka. Podczas ostatecznych wydarzeń Pory Przybyszów przyszło im za to zaufanie zapłacić sporą cenę. Zaatakowane od tyłu przez Paleciarzy, ledwo żywe niedobitki Unii dotarli do bram miasta. Po powiadomieniu sojuszników o zajściu, grupa około 50 zbrojnych ludzi wyruszyła na obóz Paleciarzy. Szykująca się rzeź została powstrzymana przez CAD, co doprowadziło do decyzji Unii o odejściu z miasteczka.

## LATARNIE

Podczas tegorocznej Pory Przybyszów znana z handlu sztuką oraz wspierania miasteczka frakcja Latarni tworzyła pion naukowy CSI OldTown. Ze względu na wiele zgłaszanych zbrodni oraz pojawiające się w kraju anomalie, a wśród nich - okoliczną „czerwoną mgłę”, mieli pełne ręce roboty.

Nie spodziewali się, że najważniejsza dla nich sprawa będzie tak osobista... Zaginęła jedna z Latarni, Sroka. Ślad szybko się urywał, nie było świadków. Dzięki zbudowanemu we współpracy ze Shperaczami wzmacniaczowi sygnału, kobieta została zlokalizowana na terenie miasteczka. Po zablokowaniu wyjść i wejść do OldTown, w trakcie gorączkowego przeszukiwania obozów, tajemnica zniknięcia Sroki połowicznie się rozwiązała. Sroka wraz z sierżant Wilhelminą Goską została zastrzelona publicznie na dachu baru przez nieznanego osobnika, który następnie sam popełnił samobójstwo.

## **MIR**

Tegoroczna Pora Przybyszów dla członków frakcji MIR zaowocowała głównie podczas utworzenia tzw. Kolektywu Czeskiej, czyli sojuszu z frakcjami Azyl oraz Paleciarzami. Anektując teren ulicy Czeskiej, pilnowali oni dobrobytu oraz porządku w tej owianej złą sławą części OldTown. Pomimo ich wszelakich starań, to właśnie im przypisuje się winę za pogorszenie stanu bezpieczeństwa ulicy Czeskiej, oraz m.in. obrzucenie posterunku CAD fekaliami. Takie zachowanie miasta wobec Kolektywu poskutkowało stworzeniem barykady na ulicy Czeskiej, broniącej Kolektywu przed agresją miasteczka. Wolnego ducha członków MIR-u nie zdołały zatrzymać też kraty więzienia, z którego udało im się uciec. Kooperując z Zakonem i resztą Kolektywu udało im się uprowadzić Paszka na Radzie Miasta i przekazać go w ręce Zakonu. To spowodowało zawiązanie mocnego sojuszu z Zakonem. Ponadto udało im się zebrać części do utworzenia zapasowej Rafinerii na terenie miasteczka oraz stanęli po stronie Paleciarzy w trakcie szturmów Unii na Fort wyżej wymienionych.

## **GASTHOUSE**

Gasthouse skupiło się głównie na rozwijaniu swojego hotelu. Biznes okazał się świetnym pomysłem - w ciągu Pory Przybyszów nie mogli narzekać na brak strudzonych wędrowców, chętnych do skorzystania z usługi hotelowej. Już drugiego dnia musieli zatrudnić dodatkową obsługę, oraz - ze względu na wyłączenie systemu dron - także ochronę. Apartament prezydencki noc w noc był zajęty, zaś nadmiar chętnych na nocleg w hotelu cierpliwie oczekiwał swoich rezerwacji na ławkach. Dodatkowo Gasthouse zajmował się handlem chemikaliami i medykamentami, a także zapewnił pracę masażystom, którzy umilali pobyt gościom.

## **CHILDREN OF ASHES / TUHKAN LAPSET**

Ze względu na bardzo dużą liczebność frakcji (ponad 50 osób) Children of Ashes działało na wielu frontach politycznej rozgrywki mającej miejsce podczas tegorocznej Pory Przybyszów. Wielkie poruszenie oraz zainteresowanie grupą wywarła Harhama, córka Igora, hybryda człowieka z komputerem. To spowodowało, że z frakcji, która rok temu starała się trzymać z boku politycznej rozgrywki, Children of Ashes stało się grupą, z której zdaniem nie tylko należy się liczyć, ale i zabiegać o jej względy. Pomimo nowych przekonań i połowicznego odejścia od swoich naturystycznych zachowań, co noc uświetniali wizerunek miasta efektownymi paradami oraz rytuałami.

## **TRAPERZY**

Jeden rok potrafi zmienić bardzo wiele w kwestii umówionych sojuszy. Po upewnieniu się odnośnie ich aktualności, Traperzy rozpoczęli Porę Przybyszów od tradycyjnych frakcyjnych aktywności. Patrolując pustkowia oraz udzielając informacji o niebezpiecznych miejscach, stanowili nieodzowną pomoc dla każdego wędrowca. Obserwując sytuację w mieście, kultywowali swój zwyczaj - niemieszania się w wielką politykę. Ponadto każdy zagubiony mieszkaniec bądź wędrowiec zawsze mógł liczyć na ich pomoc, często ratującą mu życie. Traperzy, bezustannie wierni swemu światopoglądowi, stanowią trwałą łącznik między światem ludzka niebezpieczeństwami Pustkowi.

## **WATAHA**

Pierwszego dnia frakcja uruchomiła punkt sprzedaży, własny szpital oraz warsztaty. Na stoiskach można było zakupić m.in. Nuka-Cole, Sunset Sarsaparillę i Sugar Bombs. Następnie frakcja zaangażowała się w uzyskiwanie poziomów dostępu oraz ochronę wypraw na pustkowia. Ponadto podjęto rozmowy z Zakonem Świętego Płomienia zakończone paktem o nieagresji między Watahą a zakonnikami. Pod koniec pory przybyszów Wataha wspomogła akcję wyprawy do laboratorium, w którym produkowano czerwoną mgłę. Ponadto Wataha pośredniczyła w rozmowach Zakonu z tą częścią frakcji, które opuściły Radę Miasta. Ustanowione postanowienie stanowiło, iż w razie wojny Zakon - OldTown frakcje nie będące już w Radzie Miejskiej nie będą uczestniczyły w walkach, tak długo jak Zakon fizycznie nie zagrozi neutralnym mieszkańcom oraz samemu miastu.



## **NOI-LAND VANGUARD**

Fracja głównie skupiła się na pomocy innym frakcjom, handlu oraz nawiązywaniu korzystnych kontaktów. Działania te miały na celu stworzenie podwalin dla większej ekspedycji z Noi-Landu.

## **BASTION**

Pierwszy dzień Pory Przybyszów upłynął Bastionitom na budowie ich areny, zwanej Placem Wojny a także ustalania szczegółów współpracy z ich zaprzyjaźnioną frakcją, Unią, z którą współdzielili obóz. Zostały także wymienione informacje na temat bieżących oraz ewentualnych sojuszy i wojen. Kolejnego dnia sojusz Unii i Bastionu dokonał zwiadu po pustkowiach, uczestniczył w Radzie Miasta oraz poszukiwał części do naprawy dronów. Doszło również do pierwszego spotkania z Paleciarzami, które prawie zakończyło się wymianą ognia. Kolejny dzień minął na zamknięciu obozu na przybyszy z zewnątrz, ze względu na zakusy Paleciarzy i plotki o posiadanej przez nich bombie, którą planują podłożyć Unii. Po nocnych obradach, wynikiem których był rozłam miasta i powstanie Małej Rady, Bastion i Unia dołączyli do jej składu. Podczas powrotu z ataku na laboratorium produkujące czerwoną mgłę, Jarl Corg został zamordowany przez Paleciarzy i MiR, na oczach członków Unii. Zaowocowało to zbrojnym powstaniem w miateczku i wyruszeniem na fort Paleciarzy. Do grupy atakującej zaliczyć można było członków Outcast, GiP oraz paru niezrzeszonych. Zamieszki jednak zostały załagodzone.

## **AZYL**

Tegoroczna pora przybyszów zmieniła Azyl diametralnie. Mutanci i odrzutki, zmęczeni zamknięciem w gettcie, dali temu wyraz, likwidując połowę rządzącej do tej pory ekipy. Pozostałym pozostało dostosować się do nowego kursu, lub dołączyć do Gwałciwoja i Moszego w piachu. Azyl odciął się od wizerunku dobrych ziomków mutantów, rozdających fanty za darmo, chcących się za wszelką cenę podlizać zwapniałym, starym frakcjom trzęsącym Old Town od lat. Połączył się z Paleciarzami i Mirem, tworząc nieobliczalną siłę, której akcje zaczynały się od prymitywnej chuliganki i przepychanek po bezlitośnie wykonane egzekucje, oraz porwania, jak na przykład dostarczenie Zakonowi Świętego Płomienia samozwańczego lidera Old Town, szefa alkochemików - Paszka.



Pogrążający się w chaosie Azyl nie zdołał zdobyć potrzebnej kopii algorytmów optymalizacyjnych Igora, więc jedynym rozwiązaniem jest zmniejszenie produkcji energii do jednej czwartej obecnego poziomu. Faktem tym z pewnością nie będą zachwyceni główni odbiorcy Azylowych nadwyżek prądu - Flying Caravans, do których od dziś docierać będzie jedna dziesiąta tego prądu co do tej pory, po trzykrotnie wyższej cenie. Nie bez wpływu na nową politykę energetyczną wobec FC pozostaje fakt, że to Flying Caravans dostarczyli sędziemu wyrzutnię atomówek oraz człowieka, który pociągnął za spust, doprowadzając do wydarzeń znanych potem jako Incydent na czeskiej.

## **DYMIARZE**

Dymiarze skupili się na poznawaniu miasta i ludzi oraz wyprawach na wasteland wraz z Gryfami. Udało im się znaleźć komponenty do naprawy dronów, co przyczyniło się do poprawy jakości działania systemu obronnego miasta. Jeden z członków frakcji został wiernym Zakonu Świętego Płomienia oraz zaciągnął się do CAD, natomiast drugi przyjął chrzest u Dzieci Tysiąca Słońc.

## **SHPERACZE**

Shperacze przed porą przybyszów 2116 spodziewali się zemsty Zakonu Świętego Płomienia na mieszkańcach OldTown winnych śmierci ich wiernych. Tocząc wieloletnie wojny z Zakonem na terenach Breslau byli w stanie oszacować ich intencje. Jak się później okazało mieli rację, Zakon przybył upomnieć się o zemstę. Shperaczom pomogło Porozumienie Partynickie podpisane w 2110 r, skutkujące zawieszeniem broni. Po ataku Zakonu na miasto, nie próżnowali, szukali części do naprawy dronów oraz uczestniczyli w radzie miejskiej, mającej na celu wytyczyć linię postępowania z Zakonem. Podczas wizyty akolitek Zakonu jako nieliczni postanowili zaprosić je do obozu wykazując tym samym gest dobrej woli. Pertraktacje Hegemona i Panzerglassa w czasie wizytacji w Katedrze odbyły się poza uszami ciekawskich, dlatego nikt nie wie co zostało wynegocjowane, jednakże Zakonnicy zrezygnowali ze swoich roszczeń względem Shperaczy.

Shperacze mieli także swój wątek w czasie tak zwanego incydentu na Czeskiej. Brał w nim udział jeden z ich członków - osławiony sędzia Augustus. Ze strony Shperaczy padły na niego oskarżenia o powiązania z Cyfronami lub nawet bycie jednym z nich, gdyż jego metody działania przeczyły kodeksowi Shperacza, stworzył zagrożenie dla placówki oraz samego OldTown. Zbiegł z miejskiego więzienia zanim udało się go przesłuchać a brak jakiegokolwiek kontaktu po dziś dzień upewnił wszystkich w ich podejrzaniach. W nocy jeszcze tego samego dnia ktoś zamordował Harhamę, na szczęście Shperacze jako jedni z jej twórców, byli w stanie przywrócić ją do życia. Brali także czynny udział w poszukiwaniu zaginionej latarni - Sroki. Zbudowali w tym celu silny wzmacniacz sygnału który miał zlokalizować jej czip. Wyszło na jaw, że Sroka przebywa w mieście, jednak było już za późno na ratunek.