

ALIENS

Scenariusz do gry której akcja dzieje się (mniej więcej) w realiach znanych z filmów Alien oraz Aliens. W Polsce krąży kilka kopii podręcznika do systemu Aliens. W Internecie można znaleźć cały opis świata, historii, mechaniki itd. (np. na stronie <http://www.mecha.com/~slpstrm/>).

Scenariusz przeznaczony jest dla 2 (słownie: dwóch) Mistrzów Gry i dwóch drużyn po 5-10 graczy. Im większa ilość graczy, tym w bardziej „killerski” sposób można poprowadzić całą sesję. Minimalne straty to około 50% każdej drużyny.... Oczywiście, jeśli zagrają idealnie to nikt nie zginie (czy ktoś w to wierzy?)

Scenariusz ten powinien przeczytać jedynie MG.

Do świata znanego z filmu (i z podręcznika do systemu) wprowadziłem kilka zmian (można bez problemu z zrezygnować). Dokładniej rzecz biorąc przenieśliśmy akcję w XXV wiek by nie musieć zastanawiać się dlaczego w roku 2200 (akcja filmu dzieje się w tym czasie) jest odkrytych już tak dużo planet, na których zdążono stworzyć atmosferę oraz biosferę (Nieważne który jest rok w czasie gry, najważniejsze by akcja gry odbyła się jakieś 15 lat po wydarzeniach znanych z filmu Aliens). Najprościej można zacząć po prostu prowadzić nie używając konkretnych lat. Wszystkie informacje o czasie odnoszą się albo do ilości lat, które upłynęły od zniszczenia LV426, albo do ilości lat, które minęły od jakiegoś wydarzenia do chwili obecnej. Można oczywiście przenieść po prostu akcję gry przesunąć w przyszłość (np. 15 lat od wydarzeń na LV426), ale nie polecam tego. Dlaczego? Proponuję najpierw zapoznanie się z całością scenariusza.

Miejsce akcji: planeta Lateo X, typu ziemia, nie skolonizowana.

Osoby dramatu: grupa uderzeniowa kanadyjskich sił specjalnych oraz grupa reagowania biologicznego USA (mogą to być żołnierze Colonial Marines Corps, ale lepiej by była to jednostka wyspecjalizowana w zwalczaniu zagrożeń związanych ze stosowaniem broni biologicznej). Ponadto przynajmniej dwie uzbrojone grupy, z którymi nasi dzielni żołnierze będą mogli się spotkać. Opis tych grup pod koniec dokumentu.

Na początku wspomniałem, że jest to scenariusz dla dwóch drużyn. Jest to prawda. Powstał on z myślą o konkretnej grze, która się odbyła. Była to jedna z ciekawszych sesji w jakich brałem udział (jako MG, w roli drugiego Mistrza wystąpił Schamann, bez którego pomocy cała gra by się nie udała.) Scenariusz ten można z powodzeniem poprowadzić tylko jednej drużynie – pojedyncze postacie z drugiej grupy wystąpią wtedy jako mało znaczący NPC'i, którzy nie odegrają tak wielkiej roli dla całości akcji, jak ma to miejsce w przypadku grania dwóch drużyn równocześnie.

Wstępne informacje dla obydwu MG:

Informacje o planecie Lateo X:

- planeta Lateo X została odkryta około 100 lat temu
- Amerykanie (państwo, lub jedna z korporacji) postanawia przeznaczyć planetę na „raj dla myśliwych” – bogacze mogliby tu przyjeżdżać i polować na grubego zwierza. Aby to było możliwe, należy wcześniej poddać całą planetę procesowi terraformingu (założyłem, że trwa on kilkadziesiąt lat), w wyniku którego powstała by atmosfera, rosły rośliny – głównie lasy, żyły zwierzęta (90% zwierząt to jeleniowate oraz drapieżniki)
- tuż przed zakończeniem terraformingu przez jedną z korporacji, rząd zrywa kontrakt z „powodów błędów w terraformingu”, procesy sądowe ciągną się przez kilka lat (ma to miejsce jakieś 30 lat temu). W efekcie korporacja *New Horizon* nie otrzymuje zapłaty za terraforming. Następują kolejne przepychanki między prawnikami. W efekcie planeta nie ma „świadectwa zakończenia terraformingu” i nie może być skolonizowana. Wygląda na to, że rząd USA zapomniał o niej
- 35 lat temu zostaje tam zbudowana tajna baza wojskowa, która działa przez 5 lat
- 10 lat temu następuje wypadek przy badaniach nad bronią biologiczną, baza zostaje zniszczona przez oddziały USCMC (United States Colonial Marines), w tej chwili miejsce, gdzie była baza to ruiny o

promieniu około 200-300 metrów, pokryte ziemią – wyglądają jak naturalne wzgórza. Gdzieniedzie spod ziemi wystają fragmenty betonu i żelaza.

- Od kilku lat na planecie mieszkają przemytnicy. W ruinach bazy mają swoją siedzibę. A także ukryty prom orbitalny. Jest ich około 20. W chwili rozpoczęcia akcji przemytnicy oczekują na swój statek, który ich zabierze z planety – powód? Boją się, że w końcu dowie się o nich wojsko.
- W kilkukilometrowym pasie dookoła bazy znajdują się miejsca napromieniowane.

Informacje o laboratorium wojskowym na Lateo X:

Około 15 lat temu wydarzyła się historia znana z filmu Aliens (Obcy: Decydujące starcie). Dwa lata po wybuchu na LV426 wyprawy badawcze zdobyły jaja obcych (ksenomorfów). Do opinii publicznej nie trafiła żadna informacja na temat ksenomorfów, oraz prawdziwych wydarzeń na LV426.

Jaja obcych zawieziono na planetę Lateo X, na której nie istniała telewizja, a była baza wojskowa ☺, w której prowadzono badania nad różnymi rodzajami bronią biologiczną. Była to największa i najbezpieczniejsza placówka tego typu. Umieszczona kilka kilometrów od gór, znajdowała się częściowo w skale. Była bardzo bezpieczna.

Rozpoczęto badania nad obcymi. Trwały one prawie trzy lata. W końcu przez czyjąś nieuwagę ksenomorfy wydostały się na wolność. Baza została odcięta. Wezwano pomoc. Oddział piechoty stacjonujący w bazie rozpoczął walkę z obcymi. Baza została oczyszczona, dla pewności zbombardowano ją pociskami konwencjonalnymi, później do przeczesania ruin wykorzystano specjalne oddziały rozpoznania, które wysadziły wszystkie wejścia do zburzonego kompleksu. Przemytnicy oraz piraci kosmiczni, którzy parę lat później natrafili na tę planetę „dokopali” się do dawnych tuneli. Od paru lat żyją sobie wewnątrz zburzonych pomieszczeń.

Cała baza na samym początku miała kilkanaście małych wejść oraz 4 bramy, przez które do środka mogły wjeżdżać ciężkie pojazdy. Baza miała 2 piętra nad poziomem gruntu (które teraz zostały w 99% zniszczone) oraz około 30 pięter pod poziomem gruntu. Wszędzie były śluzy, super mocne drzwi, windy, super systemy bezpieczeństwa itd.

W tej chwili cała baza jest zniszczona, piraci korzystają z 2-3 poziomów, do reszty albo nie ma dostępu, albo jest utrudniony. Wewnątrz bazy wszędzie są zwaliska betonu, część podłóg jest nachylona o kilkanaście/kilkadziesiąt stopni itd. Przypominam: cały teren był bombardowany, wewnątrz baza wygląda jakby przeżyła trzęsienie ziemi.

Gdzieniedzie wprawne oko zauważy ślady po broni ręcznej (bardzo stare, tak na oko co najmniej 10 lat). Zniszczony wybuchami granatów sprzęt itp. W paru miejscach są widoczne dziury po kwasie (do MG należy opisanie tego w takim momencie by gracze za szybko nie stracili klimatu i nie zaczęli polować na obcych – należ cały czas pamiętać, że ich postacie nic o nich nie wiedzą. Mi udało się to poprowadzić tak, że gracze słysząc opisy, do końca nie wierzyli, że spotkają obcych – myśleli, że to tylko element klimatu – i o to chodziło).

W bazie jest częściowo elektryczność. Po za tym piraci posiadają kilka komputerów, radar itp. Któraś z grup może dostać się do systemu komputerowego z planami bazy – ale szybko okaże się, że są to plany jakiejś standardowej instalacji podobnego typu – niestety, przy budowie tej bazy zbyt wiele rzeczy zmieniono.

W chwili wkroczenia wojska w bazie będzie kilkunastu przemytników/piratów. Kilku na pewno zginie. Może uda im się zabić zakładników. Jeśli zobaczą, że walczą z wojskiem a nie konkurencją będą chcieli się poddać. Amerykanie mają w takiej sytuacji strzelać. Kanadyjczycy zabezpieczyć się (związać ich) i zostawić. Strzela się tylko do wojska i terrorystów. Terrorystów bez broni (bo się poddali), jeśli jest czas (jak nie ma, to różnie bywa), wiąże się, skuwa kajdankami itd. Najważniejsze by nie zagrażali ludziom.

Informacje o obcych:

Obcy istnieją. Jedyne niewielka grupa ludzi wie o nich. Do tych ludzi nie należy nikt z graczy ☺. 10 lat temu USCMC zniszczyło prawie wszystkich obcych, prawie.... jeden wojownik uciekł z jednym jajem – wykorzystał do tego celu jeden z bardzo dobrze zabezpieczonych i superbezpiecznych tuneli

wentylacyjnych odchodzących z 15 poziomu w stronę gór. Tam jajo zostało złożone w jakiejś rozpadlinie i czekało na nosiciela. Wojownik zginął po powrocie do bazy w celu przeniesienia kolejnych jaj.

Miesiąc (może mniej) przed wydarzeniami, których udziałem mają być gracze, część skały obsunęła się, a do jaskini wtargnęło słońce oraz mały niedźwiadek. Kilka godzin później pojawił się obcy. W tej chwili na planecie jest wielu obcych. Na razie polują w górach na zwierzęta, ale w końcu dotrą do bazy. Może już są na samym dole?

Poniżej zamieszczam opis wydarzeń dla poszczególnych oddziałów. Jeśli jakieś wydarzenie powinno odbyć się mniej więcej w tym samym czasie dla obu drużyn zostanie to napisane wprost. Warto z góry założyć sobie ile czasu zajmie poprowadzenie poszczególnych części scenariusza każdemu z MG. Na pewno nie uda się tego przewidzieć w 100%, ale pozwoli na późniejszą synchronizację wydarzeń (co będzie konieczne w momencie jak drużyny się spotkają). Na samym końcu znajdują się informacje na temat pojazdów, broni, sprzętu, który występuje w scenariuszu, a także kilka pomysłów na synchronizowanie czasu pomiędzy drużynami – czyli jak zrobić by przez 40 minut gracze nic nie robili, a sesja się nie dłużyła ☺

Let's go...

Grupa I - Kanadyjskie Siły Specjalne

Oddział G4SA liczący 10 osób jest grupą szybkiego reagowania. Do dyspozycji ma bardzo szybki statek kosmiczny z dwoma dropshipami na pokładzie. Wszyscy członkowie oddziału są dobrymi strzelcami. Brali udział głównie w walkach z terrorystami, dlatego ich standardową bronią są pistolety maszynowe z tłumikami. Oczywiście w przypadku akcji w koloniach, podczas ochrony budowli, starć z siłami wojskowymi używają standardowej broni, znanej z filmu Aliens. Są to karabin automatyczny Colt M41-A, z granatnikiem, oraz z broni ciężkiej M56 „smart gun”. Mistrz Gry powinien przedstawić graczom opis ich oddziału, może poprowadzić jakieś wprowadzenie. Później gracze mają się dowiedzieć jaki jest cel misji. Sami powinni zdecydować czy wezmą broń z tłumikami, czy też broń standardową. Na końcu znajduje się opis wyposażenia oddziału.

Członkowie oddziału G4SA w chwili ogłoszenia alarmu mogą być gdziekolwiek. Wielu z nich ma pewnie własne domy. Są w wojsku od kilku lat. Większość (wszyscy?) ma zamiar pracować w wojsku do emerytury (lub śmierci) – dobrze płacą, dają mieszkanie, dużo wolnego czasu – wymagają tylko kilku rzeczy:

- ciągłego doskonalenia się w strzelaniu
- ciągłego doskonalenia sprawności fizycznej
- ciągłej gotowości do odlotu – alarmy są rzadkie, ale zawsze od szybkości akcji zależy czyjeś życie

1. Alarm

Po kilkunastu minutach żołnierze trafiają do jednostki, gdzie czeka na nich gotowy do odlotu dropship. Oni nie wiedzą gdzie i po co lecą. Nie wiedzą czy będą walczyć na wojnie, czy też odbijać zakładników.

Na orbicie czeka na nich szybki statek. Na pokładzie znajdują się dwa dropshipy. Na statku jest także kilku członków załogi – nawigator, kapitan, oficerowie, mechanicy. Pilotem pojazdów bojowych jest syntetyk *Dwile* – jego zadaniem nie jest walka, ale jak najszybsze i najcichsze dostarczenie oddziału na miejsce akcji oraz wyciągnięcie ich stamtąd w razie potrzeby. Syntetyk ten może użyć broni pokładowej dropshipa w celu zniszczenia sprzętu, ale nie w celu zabijania ludzi.

2. Rozkazy

Statek był olbrzymi, dropship powoli mijał półkilometrową niesymetryczną bryłę Heliosa, statku należącego do Sił Specjalnych. Był to jeden z szybszych statków kosmicznych, przeznaczony do transportu małych jednostek na krańce wszechświata. Mimo swojej wielkości, we wnętrzu statku było zaledwie kilka pomieszczeń. Hangar, w którym mieściły się dwa dropshipy, zbrojownia, sala z hibernatorami, mesa, sala odpraw, pomieszczenia dla 20 żołnierzy oraz mostek. Żołnierze, którzy wyszli z dropshipa udali się do sali odpraw, gdzie czekał na nich oficer. Weszli, usiedli na niewygodnych krzesłach. Zgasło światło. Na ekranie przed nimi pojawiło się pierwsze zdjęcie...

- Dzisiaj otrzymaliśmy sygnał SOS z amerykańskiego statku kurierskiego Zorza Polarna. Miał awarię, wyszedł z nadprzestrzeni w układzie Lateo, gdzie nastąpił prawdopodobnie wybuch. Kapsuła ratunkowa z pasażerami oraz załogą skierowała się w stronę planety Lateo X.

- Dlaczego my tam lecimy? Amerykanie nie mają swoich ludzi?

- Na pokładzie statku znajdował się kanadyjski dyplomata, **David Drain**. Jego zdjęcie w tej chwili jest wyświetlane na ekranie. Pan Drain przewoził tajne materiały, które nie powinny wpaść w niepowołane ręce. Naszym zadaniem jest uratowanie Mr Draina, oraz odzyskanie walizki z dokumentami. Jeśli to będzie niemożliwe – zniszczenie tych dokumentów. Możliwe że już ich nie ma – walizka jest zabezpieczona ładunkami wybuchowymi, można ją bezpiecznie otworzyć posiadając klucz, którego nie było na pokładzie. Jeśli ktoś przy niej grzebał, dane zostały utracone – tym bardziej trzeba będzie uratować Draina. Informacje na temat planety są wprowadzone do komputera. Zapoznajcie się z nimi. Wykonać!

- Tak jest !

W taki sposób cały oddział znajduje się na statku lecącym w kierunku układu Lateo. Podróż potrwa około tygodnia. Większość czasu załoga spędzi w hibernatorach (w filmie wszystkie podróże odbywały się w hibernatorach, możliwe, że miało to związek z czasem podróży, ja jednak zakładam, że organizm ludzki po prostu nie znosi warunków, które panują na statku po osiągnięciu prędkości większej niż prędkość światła). Oczywiście, jeśli ktoś woli może nie wprowadzać elementów przylotu na statek, po prostu zacząć w momencie gdy grupa wlatuje do układu Lateo, żołnierze wychodzą z hibernatorów i zapoznają się z informacjami na temat misji. Rodzaj wstępu należy wybrać kierując się swoim sposobem prowadzenia. W momencie gdy dwóch MG prowadzi rozgrywkę, należy zadbać o koordynację działań. Niektóre elementy akcji należy wprowadzać wtedy, gdy grupa porusza się zbyt szybko, i należy spowolnić tempo akcji, aby zachować synchronizację czasu w grze.

Kanadyjczycy otrzymują jedynie szczątkowe informacje o planecie:

- planeta Lateo X została odkryta około 100 lat temu
- amerykańskie (państwo, lub jedna z korporacji) postanawia przeznaczyć planetę na „raj dla myśliwych” – bogacze mogliby tu przyjeżdżać i polować na grubego zwierza. Aby to było możliwe, należy wcześniej poddać całą planetę procesowi terraformingu (założyłem, że trwa on kilkadziesiąt lat), w wyniku którego powstała by atmosfera, rosły rośliny – głównie lasy, żyły zwierzęta (90% zwierząt to jeleniowate oraz drapieżniki)
- tuż przed zakończeniem terraformingu przez jedną z korporacji, rząd zrywa kontrakt z „powodów błędów w terraformingu”, procesy sądowe ciągną się przez kilka lat (ma to miejsce jakieś 30 lat temu). W efekcie korporacja *New Horizon* nie otrzymuje zapłaty za terraforming. Następują kolejne przepychanki między prawnikami. W efekcie planeta nie ma „świadectwa zakończenia terraformingu” i nie może być skolonizowana. Wygląda na to, że rząd USA zapomniał o niej
- Na planecie w tej chwili panują warunki zbliżone do ziemskich
- Na planecie znajdują się dwa kontynenty (wielkości Afryki), które pokryte są w większości lasami.
- Od kilku lat na planecie mieszkają przemytnicy. W ruinach bazy mają swoją siedzibę. A także ukryty prom orbitalny. Jest ich około 20. W chwili rozpoczęcia akcji przemytnicy oczekują na swój statek, który ich zabierze z planety – powód? Boją się, że w końcu dowie się o nich wojsko.

Dodatkowo po kilku godzinach przebywania na orbicie Lateo X oddział otrzymuje dane o położeniu wraku statku „Zorza Polarna” (a raczej części zawierającej kapsułę bezpieczeństwa):

Statek *Zorza Polarna* rozbił się niedaleko (około 30 km) dawnej bazy kolonistów. „Lądowanie” spowodowało zniszczenie lasu w pasie o szerokości 30-50 metrów na długości około 150 metrów. Statek rozbił się na terenie bagnistym. Najbliższe miejsce gdzie można dokonać bezpiecznego lądowania znajduje się około 20 km na południowy wschód od miejsca katastrofy. Na zdjęciach można wyróżnić dodatkowo kilka wzgórz, które nadają się do tego by bezpiecznie z powietrza, przy użyciu lin/spadochronów wypuścić żołnierzy. Na północy w odległości około 30 km znajdują się ruiny po dawnej bazie.

Co jeszcze? Może informacja, że na pokładzie *Zorzy Polarnej* było 2 pilotów oraz 3 pasażerów. Na początek to wszystko. Przed misją postacie powinny zdecydować jakiego typu broń biorą i jakiego typu amunicję. Powinni wziąć pod uwagę takie rzeczy jak:

- świadomość tego, że działają nieoficjalnie na terytorium innego państwa
- informacje o statkach pirackich w tych rejonach
- informacje o tym, że wyruszają w „ciężki” teren, w którym na przykład operatorzy „smartów” mogą mieć problemy z bezpiecznym poruszaniem się.

Gdy ja prowadziłem tą przygodę, żołnierze wzięli tylko broń wyposażoną w tłumiki – brali pod uwagę starcie z piratami, jednak liczyli na to, że w razie potrzeby dropship rzuci im smartguny oraz M41-A.

3. Lądowanie

Wcześniej czy później nadchodzi czas na akcję. Gracze sami powinni podjąć decyzję o terminie i miejscu lądowania (w ciągu 24 h). Optymalnie byłoby jakby wylądowali wieczorem lub w nocy kilkanaście km od *Zorzy Polarnej*. Zdrzemnęli się, i rano ruszyli w stronę wraku. Powody?:

- z dropshipa nie uda się stwierdzić na 100% czy ktoś przeżył we wraku.
- Lądowanie blisko *Zorzy Polarnej* nie jest możliwe – bagna. Jeśli oddział będzie się upierał że dokonują lądowania w pobliżu/na wraku to 30% oddziału zginie w bagnie podczas próby lądowania. Po za tym, pilot (Dwile – syntetyk), nie zgodzi się na akcję, która nie ma szans powodzenia (czyli nie wyląduje w bagnie, a najwyżej zgodzi się zawisnąć kilkanaście metrów nad gruntem)
- Jeśli wylądują na suchym terenie – będą mieli do przejścia kilkanaście (do 20) km. W bagnistym terenie zajmie im to kilka godzin. Jeśli marsz odbędzie się rano, to w południe będą na miejscu.

UWAGA: oddział amerykański też będzie podążał w stronę wraku, pojawi się na miejscu jakieś 3 godziny po oddziale kanadyjskim (prawdopodobnie po południu). MG muszą z góry założyć pewne rzeczy. Dobrze by było jakby w jednym z oddziałów oficerem był gracz, w drugim NPC, pozwoli to na swobodne manipulowanie przynajmniej jednym oddziałem na początku misji.

Po godzinach przygotowań nadchodzi czas akcji. Żołnierze wchodzą do wnętrza statku, który przewiezie ich na powierzchnię planety. Pilot składa meldunek o gotowości do startu. Odlatują. Po kilkunastu minutach znajdują się nad miejscem zrzutu. Pilot melduje, że wykrył wiązki radarowe z ruin dawnej bazy (Kanadyjczycy nie wiedzą, że była tam baza wojskowa). Pilot wykonuje gwałtowny lot w stronę ziemi. Melduje, że wg niego jeszcze nie zostali wykryci. Ale jeśli tamci (piraci) mają rakiety ziemia-powietrze, to może być gorąco. Albo on, albo dowódca proponuje, by krążył nisko nad ziemią, schował się między skałami na północy, tak by być gotowym do przylotu po oddział jeśli zajdzie taka potrzeba.

Oddział rozkłada obozowisko. Statek odlatuje. Rankiem ruszają w stronę *Zorzy Polarnej*.

W tym czasie lądują Amerykanie. Mają podobne procedury jak Kanadyjczycy. Schodzą w taki sposób, że Dwile ze swojego statku ich nie namierza (sam jest schowany w jakimś kanionie i czeka na rozkazy).

Grupa dociera do wraku. Jest to kabina pilotów z silnikami manewrowymi – właściwie cały przedział dziobowy dawnej *Zorzy Polarnej* – w statkach tego typu, w przypadku awarii, następowało odstrzelenie dziobu, który służył jako kapsuła ratunkowa i lądownik.

W burcie statku znajduje się właz – otwarty siłą z zewnątrz (piraci byli na statku). Wewnątrz znajduje się zdemolowane wnętrze. Na siedzeniach pilotów znajdują się dwa ciała. W części tylnej znajdują się ciała 3 cywili. Według danych dostępnych na statku (ilość miejsc, zapis lotu itd.) wynika, że było 5 pasażerów. Na pokładzie nie ma żadnej walizki, która mogłaby zawierać dokumenty. W ścianie statku znajduje się zaplombowana „czarna skrzynka”.

Nie wiem co teraz oddział zadecyduje. Ale jeśli będzie trzymał się rozkazów i chociaż jedna osoba z oddziału myśli, to skierują się w stronę piratów. Jeśli wydadzą rozkaz Dwile’owi by przyleciał po nich statkiem, dowiedzą się od niego, że może latać w ukryciu minimalnie 20 km od bazy piratów. Jeśli polecą w pobliże bazy, zostaną odkryci i ostrzelani. Stracą wtedy statek. O tym czy przeżyją zadecyduje sytuacja.

Oddział może w tym momencie dać za wygraną. Gra się kończy. Misja nie wykonana. Postacie zostają zdegradowane za ołanie rozkazów itd. Jeśli zdecydują się szukać zaginionych pasażerów i dokumentów które mają przy sobie – wyruszą w stronę bazy piratów.

4. Spotkanie w lesie

Zanim oddział dotrze do bazy nastąpi nieprzyjemne spotkanie. Teoretycznie jest szansa, że natkną się na siebie dwa oddziały – kanadyjski i amerykański. Pytanie jak to rozegrać? Jeśli obydwaj MG znają się nawzajem, i wiedzą jaką broń dysponuje przeciwnik, może opisać reconom, że nagle w ich stronę padły strzały. Należy sprowokować graczy do działania, do postrzelania na oślep i do wycofania się. Obydwa oddziały muszą otrzymywać informacje, że przeciwnik się cofa i chce wciągnąć ewentualna pogoń w zasadzkę. Podczas strzelaniny jest szansa, że ktoś zginie. Gdyby podczas gry wyszło, że sytuacja taka nie mogła mieć miejsca (np., gracze natknęli się na oddział wyposażony w smarty, a drugi oddział nie miał smartgunów, to oznacza, że powinni zacząć myśleć, a nie rzucać się na MG. ☺ W tej grze bierze udział jeszcze jedna strona, również uzbrojona.... Na nią można zrzucić odpowiedzialność za jakieś przypadkowe „strzały”.

5. Baza

Kanadyjczycy podchodzą do bazy. Jest to otwarty teren o średnicy około 200 metrów. W samym centrum, tam gdzie kiedyś były budynki, są w tej chwili dziesiątki małych wzgórz. Kanadyjczycy mają na wykrywaczach serca ludzi, którzy wartują przy północnej części kompleksu. Zaś oni przyszli od południa. Piraci obserwują skraj lasu. (Baza, a raczej ruiny z 3 stron otoczone są lasami, tylko od północy drzew jest mniej i zaczynają się góry, które wznoszą się coraz wyżej – 30 km dalej jest już normalna skała). Każdy kto wyjdzie lekkomyślnie z lasu i zostanie zauważony przez przemytników – zostanie narażony na strzały. Dojdzie do otwartej walki. Kanadyjczycy mają jedną szansę – zejść wroga od północy (małym kółkiem) i władować się z tamtej strony do bazy. Po drodze muszą zabić dwóch strażników.

Strażnicy mają słuchawki i mikrofony. Po zбициu ich pozostaje jakieś 60 sekund, zanim w bazie nie ogłoszą alarmu. Jeden ze strażników ma bransoletkę z napisem *Kochanemu Davidowi – Anna* i inicjałami *DD*. Drugi ma nowy pistolet kanadyjski, nieważne jaki typ, ważne by gracze domyślili się, że jest to broń używana przez konwojentów itd. (są to pamiątki po Davidzie Drainie)

Północne wejście do bazy ukryte jest pod zwalami betonu, idzie się wąskim przejściem, mija stare stalowe drzwi i wchodzi do środka.

Jeśli gracze narobili hałasu przed wejściem to płyta/drzwi opadnie za nimi zaraz po wejściu do kompleksu (ci którzy zostaną na zewnątrz zginą zabici przez alieny).

Jeśli graczom uda się cicho wejść do kompleksu, drzwi zamkną się za nimi w momencie, gdy rozpocznie się jakakolwiek strzelanina (dowódca piratów wciśnie alarm – jak pisałem – piraci mają własny system komputerowy).

UWAGA: Oddział amerykański wkroczy do bazy prawie w tym samym momencie. Dlatego Mistrzowie Gry powinni dokładnie zaplanować sobie poszczególne wydarzenia, aby oddziały spotkały się w jednym miejscu - i gracze nie czuli się wykorzystywani – po prostu każdy MG musi przygotować kilkanaście różnych zdarzeń, które wprowadzi, lub nie, by zapanować nad czasem, z jakim porusza się oddział.

Wygląd wnętrza bazy

Gruzy, powyginane ściany, gdzieśdziury prowadzące w dół (1-2 piętra), na dole pozawalane pomieszczenia – widać, że nie dałoby się tędy iść. Gdzieśdziury zardzewiałe blachy. Kilkuletnie zaciekły na ścianach. W paru miejscach metalowa podłoga jest przeżarta – Opis dawnej walki z alienami musisz MG sam sobie wymyślić. Chodzi o to by gracze domyślili się, że dawno temu były tu alieny, ale by nie mieli wątpliwości co do dwóch rzeczy:

- alienów nie ma i nie będzie w scenariuszu ☺
- w grze: alieny były tutaj kilkanaście lat temu.... i tyle, taki szczegół dla klimatu. Gracze muszą wierzyć (nie wiem dlaczego, ale sami tak zakładają na początku), że celem gry jest starcie dwóch oddziałów.¹

¹ Ciekawe byłoby poprowadzenie dwóch drużyn, w tym samym czasie, by nie wiedziały, że grają razem z kimś innym. Nie wiedzieliby, że kapitan oddziału USA to człowiek ☺

W miarę wchodzenia do wnętrza, ściany są coraz czystsze – po prostu przez lata użytkowania, piraci uprzętnęli bałagan. Mają światło. Itd.

W jednym pomieszczeniu są więźniowie. Strażnik pilnujący ich zareaguje w zależności od sytuacji. Jeśli zdecyduje się zlikwidować więźniów – zacznie od Kanadyjczyka (który jest chudy, brudny i niepodobny do siebie). Jeśli Kanadyjczyk zostanie ocalony, to nie będzie mógł powiedzieć jak się nazywa – jest zbyt wyczerpany.

Amerykanin leży na noszach, jest nieprzytomny, ma bladą cerę. Nie można na rozpoznać, który z nich jest Drainem (żołnierze kanadyjscy mają tylko zdjęcie Draina).

Jeśli któryś z piratów się poddał (a sądzę, że będą to chcieli zrobić), to gracze mogą dowiedzieć się, że stalowa płyta, która ich tu zamknęła to przypadek. Drzwi te nie działały, dlatego zamaskowano to wejście. Teraz nie ma żadnej siły, która byłaby to wstanie zmienić.

Jeśli wszyscy piraci zginęli to gracze mogą wyciągnąć informacje o planach bazy z komputera, który stoi w jednym z pomieszczeń. Plany są niekompletne, ale jasno z nich wynika, że są tylko dwa wyjścia z bazy (po za tym, którym weszli). Jedno jest w północnej części kompleksu, drugie jest w południowej (prowadzi tam jeden długi korytarz).

Dodatkowo, żeby nie było zbyt miło w słuchawkach słyszą głos Dwile'a (pilota)

- O kurw... – następnie słychać wybuch i zapada cisza....

Są dwie drogi z kompleksu – najbliższa jest w środku części północnej, jest to wyjście po drabinie na prymitywne lądowisko. Zanim Oddział tam dojdzie usłyszą eksplozję, a korytarz prowadzący do tego wejścia zapadnie się.

Wydarzenia na górze

Część piratów, wiedząc o tym, że wkroczyło wojsko, chce uciec promem na orbitę. W promie był obcy. Skutek – prom rozbija się przy starcie skutecznie niszcząc tą drogę ucieczki (i z bazy i z planety).

W tej chwili Kanadyjczycy poruszają się w stronę jedyne korytarza prowadzącego w stronę wyjścia. Gdy dotrą do korytarza, okaże się, że po drugiej stronie wkraczają Amerykanie. Do rozmowy między nimi dojdzie dopiero w momencie, gdy zorientują się, że naprzeciwko siebie stoją dwa oddziały wojskowe. Kanadyjcy reconi jeśli mają obsługę motion trackera na poziomie równym lub wyższym niż 4 mogą oszukać Amerykanów – będzie im się wydawało, że Kanadyjczyków jest co najmniej kilkunastu (a do tej pory już powinno być ich o połowę mniej – zabici podczas strzelaniny w lesie, podczas walki z piratami, ci którzy zostali na górze)

Grupa II - amerykański oddział zajmujący się zwalczaniem zagrożeń związanych z bronią biologiczną

Oddział ten nie jest typowym wojskiem. Należą do niego ludzie, którzy pokonczyli studia. Poważni naukowcy. Jest to grupa, wykorzystywana w sytuacjach kryzysowych. Członkowie tego oddziału przechodzą ścisłą selekcję (głównie pod kątem psychologicznym). Muszą posiadać dużą wiedzę o broni biologicznej (wirusy itp.) zwalczaniu jej. Strzelają w miarę dobrze (w pomieszczeniach zamkniętych nie mają szans w „uczciwym” strzelaniu z oddziałem kanadyjskim (antyterrorystycznym). Do większości akcji nie ubierają pancerzy i kombinezonów ochronnych. Biorą udział w akcji ubrani w garnitury – w portach kosmicznych itp. Po prostu przechwytyują (i likwidują - to są zabójcy) osoby, które kradną, przemycają broń biologiczną. Na akcje, takie jak na LateoX biorą lekkie pancerze, nakładane na szczelną piankę, oraz kombinezony gumowe z systemami podtrzymywania życia (tlenu na kilkanaście godzin). Biorą też broń. Likwidują świadków. Jeśli wkraczają do pomieszczenia, gdzie ktoś ma na przykład fiolkę z bardzo groźnym wirusem, to likwidują wszystkich, palą, polewają substancjami rozpuszczającymi. Fiolkę zabierają i wychodzą. Nie zostawiają świadków. Ogólnie założenie jest takie, że są gorszymi żołnierzami niż Kanadyjczycy, jeśli chodzi o zdyscyplinowanie i strzelanie. W zamian za to, znajdują się w pozycji lepszej niż Kanadyjczycy. A na otwartej przestrzeni i podczas starcia z alienami, różnice w strzelaniu zatrać się. Chodzi tylko o to by Amerykanie czuli respekt przed tym oddziałem kanadyjskim. G4SA – to elitarna jednostka. Amerykanie, gdy się dowiedzą, że to Kanadyjczycy i domyślą że są z G4SA będą mieli motywację do rozmowy. Chodzi o wyrównanie szans. Szczegóły w opisie wydarzeń.

1. Rozkazy

Było spokojnie, gdy nagle członkowie oddziału otrzymali sygnał o zagrożeniu. Udali się na odprawę a tam uzyskali następujące informacje:

1. Rozbił się statek Zorza Polarna, na pokładzie 2 pilotów, 3 pasażerów (Kanadyjczyk David Drain, Amerykanie: James Brown oraz Adam Potter). Otrzymują dokładne zdjęcia każdego z pasażerów Zorzy Polarnej. James Brown przewoził próbki wirusa SHV-48 – wirus ten jest w stanie zniszczyć w ciągu paru tygodni całe życie na kontynencie wielkości europy. Misja: odzyskać walizkę z wirusem. Zlikwidować świadków.
2. Jeśli nie uda się odzyskać wirusa, upewnić się, że został zniszczony (nawet jeśli trzeba będzie zrzucić bomby atomowe na planetę)
3. Jeśli wirus wydostanie się na wolność – zniszczyć razem z planetą (a raczej kontynentem).

Dodatkowo otrzymują informacje o tajnej bazie, w której prowadzono badania nad bronią biologiczną. Nic nie wiedzą o ksenomorfach. Baza została zdezynfekowana i zniszczona. W tej chwili tam panoszą się piraci kosmiczni i przemytnicy. Prawdopodobnie oni przejęli ładunek. Zorientować co się stało, postępować według rozkazów.

Znają historie planety, z tym, że mają dostęp do informacji, że planeta była przeznaczona dla wojska, dlatego rząd zrywał kontrakty z korporacjami.

Wiedzą że na planecie, w pobliżu bazy piratów dawniej użyto różnego rodzaju broni. Ekspłodował jakiś statek itd. Wiedzą że teren jest radioaktywny (na tyle by się bali, w niektórych miejscach jest bardzo niebezpiecznie).

UWAGA: Oddział kanadyjski nie wie o radioaktywności. I nie powinien się dowiedzieć. Sprawą MG jest ustanowienie takich stref niebezpiecznych, by obydwie oddziały przeżyły do spotkania. Oddział amerykański w przeciwieństwie do oddziału kanadyjskiego dysponuje urządzeniami zdolnymi mierzyć wielkość promieniowania.

W związku z radioaktywnością na planecie wystąpiły różne mutacje. Symulacje komputerowe sugerują, że w tej chwili na planecie może żyć, 300 różnych mutacji zwierząt, którymi zasiedlano planetę (niedźwiedzie, jelenie, łosie, wilki itd.). Tak naprawdę, to komputery się mylą. Mutacje są, ale niegroźne. Oddział musi jedynie mieć świadomość, że mogą natknąć się na niebezpieczne zwierzęta..

2. Lądowanie

Statek amerykański wychodzi z nadprzestrzeni (jak kto woli – osiąga prędkość mniejszą od prędkości światła). Sensory nie wykrywają obecności żadnego innego statku (na orbicie księżycy przyczajony w cieniu, czeka statek kanadyjski...).

Członkowie oddziału nakładają kombinezony, wchodzą do statku i lecą w stronę planety. Lądują kilka kilometrów na południe od wraku Zorzy Polarnej. Pilot (piloci) wraz z dropshipem zostają na polanie w głębi lasu². Czekają na rozkazy.

Oddział powoli porusza się w stronę wraku.

UWAGA: docierają na miejsce jakiś czas po tym, jak byli kanadyjczycy, dlatego prawdopodobnie natkną się na świeże ślady obecności kogoś na statku (grupka kilkusobowa), będzie brakowało „czarnej skrzynki” itd. Tutaj MG muszą wymienić się wiadomościami (karteczki?), żeby nie zrobić jakiegoś większego „buga”.

Docierają do statku. Widzą wrak zanurzony w 70% w błocie, las dookoła niego jest zniszczony. W środku znajdują ciała pilotów i jednego pasażera. Brakuje ciała Kanadyjczyka Davida Draina (dyplomaty) oraz ciała Amerykanina Jamesa Browna. Brak też walizki z wirusem. Pozostaje im ruszyć w stronę bazy piratów. Tam prowadzą ślady z wraku. Nikną one jednak w gęstwinie.

3. Spotkanie w lesie (analogicznie jak dla grupy I)

Zanim oddział dotrze do bazy nastąpi nieprzyjemne spotkanie. Teoretycznie jest szansa, że natkną się na siebie dwa oddziały – kanadyjski i amerykański. Pytanie jak to rozegrać? Jeśli obydwaj MG znają się nawzajem, i wiedzą jaką bronią dysponuje przeciwnik, może opisać, reconom, że nagle w ich stronę

² O tym decyduje dowódca – oficer, NPC grany przez MG.

padły strzały. Należy sprowokować graczy do działania, do postrzelania na osłep i do wycofania się. Obydwa oddziały muszą otrzymywać informacje, że przeciwnik się cofa i chce wciągnąć ewentualna pogoń w zasadzkę. Podczas strzelaniny jest szansa, że ktoś zginie. Gdyby podczas gry wyszło, że sytuacja taka nie mogła mieć miejsca (np., gracze natknęli się na oddział wyposażony w smarty, a drugi oddział nie miał smartgunów, to oznacza, że powinni zacząć myśleć, a nie rzucać się na MG. ☺ W tej grze bierze udział jeszcze jedna strona, również uzbrojona.... Na nią można zrzucić odpowiedzialność za jakieś przypadkowe „strzały”.

4. Baza

Amerykanie dochodzą do otwartej przestrzeni, gdzie znajdują się ruiny dawnej bazy. Mogą ją obejść. W tej chwili wejścia, którym weszli Kanadyjczycy już nie ma. W centrum bazy, w jakimś załomie stoi prom orbitalny – ale jest to na tyle trudnodostępny teren, że oni go nie znajdują – nie zaryzykują łażenia po gruzach, przez które miałby problem przejść zwykły człowiek, a co dopiero mówić o ludziach ubranych w kombinezony.

Możliwe, że natkną się na ciała Kanadyjczyków (jeśli jacyś zostali na górze). Jest mała szansa na strzelaninę z nimi. Najprawdopodobniej, znajdą miejsce gdzie stał/stali żołnierz, jego broń, oraz ślady, jakby ktoś ciągnął ciało. Może ślady krwi? Wyjaśnienie: żołnierze zostali uprowadzeni przez alieny. Może zabić.

Od południa jest jedyne (dla amerykańców) wejście do bazy. Jest to stary kontener, wkopany w ziemię, przechodzi się przez niego do wnętrza bazy, na jakiś zniszczony korytarz.

Baza od strony południa jest zniszczona. Brak oświetlenia (w głębi możliwe jakieś awaryjne światelka). Pogieęte ściany i podłogi. Pomieszczenia po obu stronach korytarzy. Kilku piratów (nie stanowią większego zagrożenia, ale... mogą przy pomocy pocisków z karabinów uszkodzić kombinezony członków oddziału amerykańskiego).

Do tej pory prawdopodobnie zginęło kilku amerykańców (potyczka w lesie), może ktoś został na zewnątrz? Kolejni zginą niedługo.

W jednym z pomieszczeń znajduje się walizka. Dokładnie taka sama, jak ta zawierająca wirus. Amerykanie mają kody do walizki, muszą się upewnić co jest w środku. Jeden z nich (polecam poświęcić NPC'a... ale najlepiej niech gracze zadecydują) wstuka kod i spróbuje otworzyć walizkę. Eksploduje. Eksplozja będzie na tyle silna, że uszkodzi pomieszczenie, zabije osobę otwierającą, może zrani kogoś jeszcze. Już są pewni jednego: to nie była ta walizka. Muszą iść dalej.

Jeśli przesłuchają piratów (szanse są małe – w takich misjach mają zabijać a później pytać), dowiedzą się, że ze statku zabrano dwie walizki (o czym dowódca przestępców nie wie – dowódca jest w północnej części i właśnie go przesłuchują Kanadyjczycy ☺). Koles, który wykradł tę walizkę uciekł na północ, korytarzami, do promu. Pirat który im to mówi, nie zdążył uciec.

Jeśli nie pogadają z piratami, to i tak, wcześniej czy później dotrą do długiego (około 20 metrów) korytarza, łączącego w tej chwili dwie części bazy – północną i południową. Na motion trackerach zobaczą kilka osób idących z naprzeciwka. Prawdopodobnie około 20 odczytów (Kanadyjczycy będą oszukiwać ich urządzenia). Dojdzie do strzelaniny, może do rozmowy....?

Spotkanie

W końcu stało się. Dwie grupy (w których nastąpiło już kilka zgonów), stoją naprzeciwko siebie. Mogą strzelać.... ale pociski nie skręcają za załom korytarza. Granaty także nie. Oczywiście, jakaś grupa może użyć granatów, by zaatakować – najpierw granaty, później oni - ale nie uda im się zniszczyć przeciwnika. I będą mieli duże straty własne. Gracze powinni zrozumieć (albo chcieć postąpić wbrew scenariuszowi ☺), że w tej sytuacji najmądrzejsza będzie rozmowa. Argumenty dla dowódców:

Kanadyjczycy są na terytorium amerykańskim, ale nie są regularnym wojskiem, przylecieli jako ochrona dyplomaty itp. Chodzi o to by wytłumaczyć swoją obecność i nie złamać żadnego z traktatów pokojowych. Amerykanie są na swoim terytorium, wykonują misję itd.

Jest szansa, że się dogadają.

Później mają miejsce dwa zdarzenia. Jedno to rozmowa dowódców – niekoniecznie musi do niej dojść, drugie to spotkanie u Amerykanów.

Jeśli zaczną rozmawiać, to w sytuacji, gdy dowódcy skończą mówić, a członkowie oddziałów będą czaić się każdy z MG powinien w odpowiedni dla swoich graczy sposób opisać następującą sytuację: (jeśli nie zaczną rozmawiać, to MG muszą wprowadzać kolejne motywy w taki sposób, by gracze nie pozabijali się...za wcześniej):

W czasie gdy główna akcja dzieje się na korytarzu, z tyłu za amerykańkami słychać kroki. Powinien to zauważyć, usłyszeć jeden z ostatnich żołnierzy, jakiś recon pilnujący tyłów. Zobaczy pełzającego w jego stronę rannego człowieka... ubranego w lekki pancerz koloru zielonego lub brązowego. Wyglądającego na żołnierza amerykańskiej piechoty, ale... jego umundurowanie nie jest kompletne.

Przed wami długi, ciemny korytarz. Słyszycie jak kilkadziesiąt metrów dalej któryś z przeciwników potrafił coś. Niestety, żaden z nich nie chce wyjść wam pod lufy. W korytarzu leży pełno gruzu. Bieg w tamtą stronę jest niemożliwy... na końcu widać jakieś większe kawałki ścian, widocznie wyrwane wybuchami materiałów wybuchowych kilka lat temu. A może to piraci oczyścili sobie drogę? Każdy z was słyszy tylko swój oddech w masce. W uszach delikatny szum odbiornika, oraz spokojny oddech dowódcy. Jest cicho. W tej chwili panuje spokój, wygląda na to, że sytuacja, przynajmniej tymczasowo jest patowa...spokój. NAGLE SŁYSZYCIE HUK Z GŁĘBI KORYTARZA. MNIEJ WIĘCEJ W POŁOWIE KORYTARZA Z SUFITU OPADA ZIEMIAI GRUZY, SŁYSZYCIE STRZAŁY, DO ŚRODKA, NA PODŁOGĘ WPADA COŚ CIEMNEGO!!! – MG powinien to prawie wykrzyknąć. Powinien przedstawić sytuację tak, aby gracze byli pewni, że przeciwna strona otworzyła do nich ogień. Niech sami zaczną strzelać – SŁYSZYCIE W GŁĘBI KORYTARZA WYBUCH. Strzelanina trwa kilkanaście sekund. Fragmenty betonu wyrwane ze ścian powoli opadają na podłogę. Wszędzie jest pełno kurzu. Słyszycie w słuchawkach głos dowódcy- Wstrzymać ogień!!!, powtarzam natychmiast wstrzymać ogień!!!!.... – Panuje cisza. W głębi korytarza leży człowiek, obok niego karabin długa lufa, wygląda jak skrzyżowanie M41A, z karabinem do polowań – długa lufa, celownik itd.. Możliwe, że żył gdy wpadał do korytarza, ale wasze pociski na pewno go zabiły. Albo... teraz widzicie dokładnie – jego lewy bark, oraz lewa połowa twarzy jest przeżarta kwasem, widać zniszczoną czaszkę. Krew powoli wypływa z rany. Jego pancerz jest przepalony... kwasem. Z sufitu, z miejsca gdzie uderzył pocisk (i eksplodował – to była ta głucha eksplozja w głębi korytarza) wystrzelony z broni, którą posiadał trup (wystrzeliła w momencie uderzenia o podłogę korytarza) kapie jakaś ciecz i rozpryskuje się na piersi zabitego. Krople, które spadają na jego rany, powodują gwałtowną reakcję. Kwas działa kilka razy mocniej, przeżera ciało, podłogę...³

W tym czasie, na tyłach Amerykanów jeden z żołnierzy widzi z bliska, zbliżającego się rannego człowieka. Człowiek ten pełźnie, unosi się i stara się iść na czworakach. Jest zmasakrowany. Ma rany po szponach i kwasie (ty MG opisz to obrazowo, tak, żeby żołnierz mógł się tylko domyślać co się stało). Jeśli go nie zabije (a raczej dobije), to człowiek ten zdąży przed śmiercią powiedzieć: Zbliżają się... porucznik w niebezpieczeństwie.... uciekajcie.

W korytarzu panuje cisza, gdy z sufitu spada kolejne ciało. Czarny kształt podnosi się błyskawicznie z podłogi i biegnie w stronę amerykańców. Alien. Wojownik. Pada zabity strzałami tuż przed Amerykanami. Ciało ksenomorfa powoli wtapia się w podłogę pozostawiając za sobą dziurę.

UWAGA: Jeśli teraz gracze będą nadal ze sobą walczyć to szkoda słów, ale zginą. Jediną szansą jest współpraca. Warto aby pojedynczy żołnierz z Kanady wiedział o ksenomorfach (że były, że jakiś inny oddział zginął, że jakaś korporacja je odkryła). Będzie mógł zawsze powiedzieć, że te stwory są bardzo niebezpieczne. Itd.

Dodatkowe informacje: broń martwego człowieka w korytarzu ma pusty magazynek. Otwór przez który wpadł jest kilka metrów od podłogi, i jest nierówny, ciągnie się kilka metrów do góry – nie można z niego skorzystać, jako z drogi ucieczki.

Od tej chwili grę prowadzi jeden MG, drugi odgrywa głównie NPCa (oficera jednego z oddziałów?). W sytuacji, gdy oddział się rozlezie – na przykład jedna część zostanie z tyłu – każdy z MG prowadzi grupę, w której aktualnie jest.

³ Pocisk pochodzi z broni stworzonej do walki z alienami. Pocisk ten, uderza w ciało aliena, w środku następuje mała eksplozja, w pocisku jest płyn, wchodzący w reakcję z kwasem ksenomorfów – alien, który oberwie jednym takim pociskiem, rozpada się na dwie części, prawie nie chłapie kwasem, i ginie na miejscu.

Kanadyjczycy domyślają się, że prom piracki eksplodował. Amerykanie dowiedzą się teraz na 100% że prom piracki jest na zewnątrz i prawie na pewno uciekinier z walizką udał się tam. Od Kanadyjczyków mogą dowiedzieć się, że walizka, która zabiła jednego z ich ludzi, zawierała kanadyjskie dokumenty

Są w stanie zidentyfikować rannego (o ile Kanadyjczycy go taszcza ze sobą) – jest to pan Brown. Jest nieprzytomny i napromieniowany. Umiera. Każdy z Kanadyjczyków dostał już niezłą (ale nadal niegroźną dla życia) dawkę promieniowania. Amerykanie są w lepszej sytuacji. Kanadyjczycy wiedzą, że stracili swój dropship. Amerykanie mają swój.

Amerykanie słyszą w słuchawkach:

Tu automatyczne systemy statku (dropshipa). Informuje, że od 40 minut nikt nie dotknął urządzeń pokładowych. – i tak kilka razy. Chyba MG nie masz wątpliwości co się stało z załogą? Statek jest zapełniony alienami.....

Od szefa piratów mogą dowiedzieć się, że piraci mają dwa piętra niżej skład amunicji.

Z podłogi zaczną wylazić alieny. Powoli, tak by oddział miał szansę wycofać się do wyjścia. Jest szansa że po drodze któregoś dopadnie *facehugger(twarzolap)*.

Oddział wycofuje się (próba dotarcia do składu broni piratów jest skazana z góry na niepowodzenie – na dole bazy są alieny).

Warto, by odwrót prowadził jeden MG (główny), drugi powinien odgrywać NPCa... do czasu. Po prostu, gdy pierwszy będzie opisywał akcję dziejącą się kilka metrów z przodu, niech cicho zacznie mówić osobom na samym końcu o tym co się dzieje za nimi. Jak korytarzem biegnie alien. Niech gracze zaczną walczyć. Niech słyszą jak drugi MG coś opisuje, ale niech nie mają czasu myśleć nad tym, czy przypadkiem właśnie nie zginęli ich koledzy z przodu i czy oni za chwilę też nie zginą.

Jeśli nie zginęli to wydostali się na zewnątrz. Wszędzie pełno dymu, kilkadziesiąt metrów dalej, w centrum kompleksu dopala się wraku statku piratów.

Jeśli zawalą za sobą wejście do kompleksu będą mieli chwilę spokoju. Do zawalenia wejścia wystarczy osoba, która umie posługiwać się materiałami na poziomie większym niż przeciętne (ktoś ze specjalizacją saper by się przydał) i parę granatów w odpowiednich miejscach.

Mają kilka minut spokoju. W pobliżu rozbitego promu znajduje się wbita częściowo w ziemię walizka. Tym razem na 99% ta, które zawiera wirusa. Ktoś musi ją otworzyć. Kto? Niech zadecyduje dowódca albo gracze.

To jest ta walizka jedna fiolka wygląda na zniszczoną... Na szczęście nie jest. Amerykanie wyjmują specjalne pojemniki, i wkładają do nich, bardzo ostrożnie fiołki z wirusem.

Wykrywacze ruchu pokazują że w pobliżu coś się porusza.

Teraz MG, musisz doprowadzić do sytuacji takiej, że żołnierze nie mają już prawie amunicji. O ile jeszcze tego nie zrobiłeś. W korytarzach mieli szansę na dużą ilość strzelania.

W zależności od tego jak mocno są twoi gracze zmęczeni, możesz albo ciągnąć przygodę w sposób wymagający myślenia i kombinowania, albo postawić na walkę o przetrwanie.⁴

Pierwszy wariant oznacza, że postaci opuszczają teren bazy, udadzą się w stronę dropshipa amerykańców (kilka km, zbliża się noc itd.). A dookoła nich będzie krążyć 3 alienów. Tak, by poczuli się osaczeni. By bali się własnego cienia. Zapadnie noc, i szanse na dotarcie do dropshipa amerykańskiego gwałtownie spadną. Wtedy usłyszą odgłos strzelaniny kilkaset metrów dalej. Strzały ze smartguna (omiń kilka wersów i czytaj dalej ☺).

Jeśli gracze są zbyt zmęczeni. Siedzą w miejscu i ich postaci nie ruszają się z bazy. Nie mogą podjąć żadnej decyzji, należy im pomóc. Niech usłyszą odgłosy strzelaniny (kilometr, dwa w głębi lasu, na zachodzie).

Chwilę później wykrywacze ruchu oszaleją.

Jeden MG prowadzi atak od strony lasu – do bazy zbliżają się powoli dziesiątki *facehuggerów*. Pełzną w trawie, postaci graczy ich nie widzą, słyszą tylko szelest przesuwających się ciał obcych.

Drugi MG niech opisze jak z bazy powoli wydostają się alieny (przez otwór, którym wpadł żołnierz do korytarza).

⁴ Gdy prowadziłem, po paru godzinach sesji, nad ranem, gracze nie mieli już sił myśleć, nastąpiła wtedy po prostu bitwa z alienami o przetrwanie

Strzelanina. Końcówka amunicji. Śmierć? Jeszcze nie. Warto by ktoś przeżył i mógł o tym powiadać (ale niekoniecznie. Gra ma sprawiać satysfakcję graczom i MG, jeśli ktoś zrobił błąd to ginie).

Słychać strzały z broni ciężkiej. Przytłumione eksplozje. Serie ze smartguna trwają po kilka sekund. Ktoś strzela i nie oszczędza amunicji. Ci, którzy żyją, mają mało broni, alieny się zbliżają. Pozostaje im bieg w stronę walki – tam jest ktoś kto ma broń i potrafi sobie z nią radzić.

Amerykanie wyskakują ze swoich strojów, Kanadyjczycy zdejmują maski przeciw gazowe. Liczy się tylko bieg, postacie odrzucają większość sprzętu. Ranni, którzy zostaną bez pomocy z tyłu padną ofiara alienów. Te bestie nie wiedzą co to litość.

Dobiegają na polankę, tam znajduje się trzech ludzi (jeden ranny). Jeden ma M41A, drugi smartguna, na plecach M41A, trzeci ma dziwny karabin (na alieny). Gracze ładują się między nich. Trwa walka z obcymi. Gdy alieny się wycofują mogą porozmawiać.

Historia oddziału, który na Lateo X walczy z alienami:

15 lat temu katastrofę na LV426 przeżył kapral Hicks (ranny), dziewczynka (nie wiadomo ci się z nią stało) oraz Ellen Ripley. Przez kilka lat dochodziła do siebie. Stworzyła razem z Hicksem oddział fanatyków, którzy walczyli z alienami – włamywali się do laboratoriów, niszczyli całe bazy – jeśli były tam alieny. Trafili na Lateo X, gdyż znali historię (prawdziwą) planety, i sądzili, że zaginięcie Zorzy Polarnej może mieć związek z alienami. W czasie gdy gracze zdobywają bazę, oddział Ellen próbuje zabić królową (w jaskini, kilkadziesiąt km od bazy). Większość ludzi zginęła. Przeżyli nieliczni. Na takich trafili gracze. Wspólnie mogą się obronić i udać się do statku oddziału Ellen Ripley.

Żołnierze Ripley stracili pilota. I chcą teraz dostać się do dowódcy i zginąć razem. Pociągną za sobą graczy. Zresztą, mogą pomyśleć, że żołnierze mają pilota.

Uwaga: Radzę, by żaden z MG, nie zdradził historii tamtego oddziału. O dowódcy, o Ellen Ripley, jej żołnierze mówią tylko „porucznik”. O prawdziwej historii mogą dowiedzieć się po grze albo po akcji, jeśli przeżyją i porozmawiają z NPCami.

Na polanie, niedaleko stoi statek, z namalowanymi głowami alienów na burcie. Statek oddziału Ripley. W środku w kabinie pilotów jest nieprzytomny żołnierz (poparzony kwasem), Ripley (MG powinien ją opisać jako pięćdziesięcioletnią kobietę, z wieloma bliznami na twarzy, szyi itd.) oraz ranny (czy też uszkodzony) pilot kanadyjskiego promu: Dwile. Jest pokiereszowany, ale może nadal pilotować statek. Ripley przykłada mu do głowy pistolet i każe czekać na swoich ludzi. Dodatkowo w przedziale dla pasażerów ☺ znajduje się obcy. Gracze mają szansę zabicia go. Jeśli obcy zginie wewnątrz statku, lub na trapie – niemożliwe będzie opuszczenie przy pomocy tego statku atmosfery planety. W takiej sytuacji są dwie możliwości: (chyba, że gracze wpadną na coś jeszcze)

1. Udadzą się uszkodzonym ładownikiem do statku amerykańskiego, wdadzą się w walkę z alienami
2. nawiążą łączność ze statkami. Amerykanie mają na pokładzie swojego statku pilota, a Kanadyjczycy mają dodatkowy prom.

Ci, którzy przeżyli polecą na orbitę. Ludzie Ripley sterroryzują ich, i każą się odwieść do swojego (ukrytego za asteroidami czy coś takiego) statku i odleć. Dwile odwiezie Amerykanów, a później swoich. Amerykanie zbombardują cały kontynent – co powinno skutecznie usunąć ślady obcych.

Koniec

Jakie wydarzenia wprowadzać by opóźnić/przyspieszać akcję?

Jak prowadzić by oddziały spotkały się w danym miejscu w danym czasie?

Odpowiedzi pewnie jest tyle ilu jest MG. Ja podam kilka pomysłów, które z powodzeniem sprawdziły się w praktyce:

Ślady alienów:

Dla zachowania klimatu warto graczom sugerować istnienie alienów. Amerykanie i tak wszystko będą traktowali jako mutacje (więc raczej dla nich są te motywy):

W nocy zwierzęta uciekają. Panika w lesie. Na wykrywaczach ruchu setki odczytów, później cisza i jeden odczyt na krawędzi czułości sprzętu.

Kanadyjczykom można później wprowadzić opis, z którego wynika, że czuć spaleniznę – w nocy coś płonęło. Amerykanom pozwolić myśleć, że to był jakiś mutant, drapieznik. Mogą znaleźć rozszarpane zwierzę, itp.

Opóźnianie akcji w bazie:

Jeśli któryś oddział (domyślnie kanadyjski – gdyż jest on prowadzony z pewnym wyprzedzeniem), za szybko zbliża się do korytarza, gdzie ma być spotkanie, a drugi MG potrzebuje jeszcze 30-40 minut to należy utrudniać graczom marsz – wybuch statku piratów uszkadza korytarz – jedyna droga biegnie wąskim, niskim przejściem (już mamy kilka minut z głowy).

Przechodzicie, transportujecie rannego. Z sufitu sypie się pył. Zasypało twarz rannego, dusi się (reanimacja – kolejne minuty☺), komuś może zaproszyć oczy, nic nie będzie widział. Znajdą broń. Itp. Każdy ma wolną rękę. Ja chciałem przedstawić głównie zarys głównych wydarzeń.

Mimo, że postać EllenRipley pojawia się na scenie, nie radzę zdradzać podczas gry jej imienia. Lepiej opowiedzieć o tym po grze. Graczy to mile zaskoczy ☺

Cały scenariusz, po dogadaniu z drugim MG (Schamannem), zajął na kartce 1 stronę – były wymienione tylko główne punkty, w których dokonaliśmy synchronizacji czasu. Radzę zrobić tak samo. I prowadzić tak, by każdy MG panował nad czasem swojego prowadzenia, i był w stanie naciągnąć akcję, by w końcu drużyny grały w tym samym czasie.

Proponuję takie punkty według których powinno się ustalić wstępny czas trwania poszczególnych epizodów. MG muszą dogadywać się (np. kartkami) – która drużyna o której godzinie czasu gry, gdzie jest i co robi. Oraz ile czasu dany MG potrzebuje by dogonić drugą grupę:

1. Początek gry (powiedzmy godzina – może dwie)
2. Odprawa, dolot, orbita (pół godziny)
3. Lądowanie, nocleg (do 30 minut)
4. Zorza polarna (do godziny)
5. Baza piratów – dojdzie do korytarza (od dwóch do kilku godzin – jak kto chce)
6. Spotkanie (powinno odbyć się około 4 godzin od rozpoczęcia gry, każda grupa już powinna być przyzwyczajona do gry)
7. Końcówka – w zależności od graczy, może zająć kilka godzin.

Scenariusz, gdy go testowaliśmy, zajął około 11 godzin. Najciekawszym momentem w grze był ten, kiedy drugi MG zamiast odgrywać NPCa, zaczął równocześnie prowadzić akcję kilka metrów dalej. Wymaga to dobrej znajomości obydwu MG, ale daje wspaniały wynik.

Opis wyposażenia żołnierzy

Kanadyjczycy

Broń:

Pistolety maszynowe z tłumikami (kal. 9mm), amunicja miękka (nie rykoszetująca, o małej sile przebiecia), oraz amunicja typu *armour piercing* – przebijająca pancerz osobisty. Pierwsza może być stosowana do zabijania terrorystów – jeden strzał „mniej więcej” w głowę eliminuje przeciwnika. Amunicja drugiego typu wymaga większej precyzji podczas strzelania. Pozostawia po sobie mały otwór w ciele, nie ma tak dużej siły obalającej jak amunicja miękka. Pociski AP rykoszetują. 5 magazynków po 30 naboii. strzelają ogniem pojedynczym, seriami po 3 pociski, serią ciągłą.

Pistolety (z tłumikami lub bez) – kaliber 9 mm, 17-19 pocisków w magazynku

Standardowe karabiny piechoty Colt M41-A – 100 pocisków w magazynku, amunicja eksplodująca lub eksplodująca przebijająca.

Granaty:

- rozbłyskowe – mało huk, jasny błysk – oślepia i paraliżuje przeciwnika na kilka sekund
- hukowe – błysk oraz huk, towarzyszący wybuchowi powoduje unieszkodliwienie przeciwnika na kilka sekund. Granaty hukowe i rozbłyskowe używane są w odbijaniu małych pomieszczeń
- odłamkowy – do czyszczenia pomieszczeń. Zabija osoby znajdujące się w promieniu 15 metrów od wybuchu, ciężko rani w promieniu do 50 metrów.
- standardowy – granat używany na statkach kosmicznych, eksploduje dając mało odłamków. Fala uderzeniowa wywołana eksplozją powala na ziemię ludzi w promieniu kilku metrów, może uszkodzić ściany, ale nie przebija pancerza statku. Siła wybuchu jest zbyt słaba.
- gazowe – głównie z gazem paraliżującym. Gaz z granatu wydostaje się w ułamku sekundy (duże ciśnienie), działa prawie natychmiastowo. Po 3 sekundach od wrzucenia granatu do pomieszczenia (o wymiarach maks. 6x6x3 metry) wszyscy przebywający tam bez masek gazowych są uśpieni/sparaliżowani

Materiały wybuchowe – ładunki do wysadzania drzwi. Potrafi je obsłużyć każdy żołnierz. Saperzy potrafią „dobrać się” do nich i stworzyć z kilku jeden duży, lub podzielić je na mniejsze (kwestia ilości zapalników)

Sprzęt dodatkowy:

Wykrywacz ruchu – motion tracker – pokazuje odległość do każdego ruchomego obiektu znajdującego się w zasięgu działania urządzenia. Urządzenie emituje ultradźwięki. Można je oszukać poruszając się bardzo wolno. Dwa motion trackery odpowiednio wyregulowane mogą zakłócać się nawzajem (kanadyjscy reconi znają takie sztuczki). Zasięg na otwartej przestrzeni – do 1500 metrów, w lesie od 30 do około 500 metrów, w bazach spada do mniej więcej 30 metrów.

Wykrywacz bicia serca (heartbeat sensor)⁵ – wykrywa fale elektromagnetyczne emitowane przez ludzkie serce. Zasięg około 1500 metrów. W bazach spada do około 35 metrów. Podaje dokładnie położenie żywych ludzi. Amerykańskie skafandry *condomy* ogłupiają te czujniki.

Pancerz:

Typowy pancerz używany przez wojsko. Istnieją trzy typy: lekki, średni i ciężki.

Lekki chroni przed pociskami z pistoletów, słabo chroni przed pociskami z M41. Przebija go pojedynczy ładunek ze smartguna lub pocisk AP⁶. Kwas obcego przepala go w ciągu sekundy.

Średni powstrzymuje standardowe pociski z M41, chroni przed pociskami pistoletowymi. Powstrzymuje na kilka sekund kwas z aliena.

⁵ Pomysł z wykrywaczami bicia serca został wzięty z książki Toma Clancy’ego „Tęcza Sześć”

⁶ *armour piercing* – pocisk do przebijania kamizelek kuloodpornych

Ciężki wytrzymuje bardzo krótką serię ze smartguna (kolejna seria, albo jedna dłuższa – poniżej sekundy – zabija), chroni przed większością pocisków używanych w broni piechoty. Kwas aliena potrzebuje około 10 sekund by przeżreć się do ciała. Pancierz ten niestety ogranicza ruchy postaci. Najlepszym wyborem jest pancierz średni, dla reconów zaś pancierz lekki (najlepsza możliwość ruchu)

Amerykanie

Broń:

Pistolety 9mm

Karabiny M41-Bio – karabin M41-A przystosowany do wykorzystania przez oddziały do zwalczania zagrożeń biologicznych. Po pierwsze można do nich stosować amunicje gumową, która nie przebija grubych szklanych okien (stosowanych w laboratoriach), a skutecznie obojędnia ludzi. Prawie nie używają amunicji eksplodującej. Mają po 5 magazynków (1 z kulami gumowymi, 4 z zabijającymi).

Zamiast granatnika M41-Bio ma podczepiane moduły:

- do rozpylania substancji żrącej, rozpuszczającej substancje biologiczne (w tym ciało ludzkie) – rozpuszcza powoli (można to zmyć, nie jest specjalnie groźne). Używane jest do odkażania pomieszczeń. Zbiornik z płynem znajduje się na plecach, koło butli z tlenem
- miotacz ognia
- rozpylacz gazu paralizującego (działa natychmiastowo)

Granaty – eksplodujące, z gazem paralizującym, standardowe, odłamkowe.

Sprzęt dodatkowy:

Wykrywacze ruchu – jak wyżej, przy czym Amerykanie nie są wyszkoleni w „nietypowych” zastosowaniach wykrywaczy (zakłócanie i oszukiwanie innych wykrywaczy itd.)

Mierniki promieniowania radioaktywnego.

Pojemniki do zabezpieczania pojemników z próbkami wirusa. Maja wielkość probówki, są niezniszczalne (no prawie ☺).

Pancerz:

Wielowarstwowe kombinezony.

Warstwa pierwsza – pianka, okrywające całe ciało. Maski po lewej stronie głowy, Można ją założyć jednym ruchem ręki.

Warstwa druga – pancierz osobisty (lekki), butle z tlenem, maska tlenowa,

Warstwa trzecia – gumowy kombinezon *condom*, który zapewnia właścicielowi idealną izolację od środowiska. Kombinezon jest bardzo wytrzymały na uszkodzenia mechaniczne (pociski go przebijają bez problemu)

W takim stroju działają urządzenia podtrzymywania życia (zachowanie wilgotności, temperatury, ilości dostarczanego tlenu itd.) zakłócają one działanie wykrywaczy bicia serca

Każdy żołnierz ma sprzęt do szybkiego załatania kombinezonu. Oraz kilka zastrzyków (przeciwbólowe, stymulujące itd.). Są one używane w przypadku ciężkich ran. Po zastrzyku, człowiek z połamanymi nogami jest w stanie się poruszać – nie czuje bólu, jest oślepiony. Padnie po kilkunastu minutach.