

Pancernik

Pomysł: Schamann

Spisanie i prowadzenie: Ender

wersja przerobiona na run sheet + sceny

General Oleg Ragoskiejew

Scenariusz dla doświadczonego oddziału. Pierwsza część jest zamkniętym thrillerem technicznym na pokładzie starego pancernika. Druga przenosi BG do zapomnianej bazy wojskowej zamieszkaney przez potomków żołnierzy, którzy od wielu pokoleń żyją w całkowitej izolacji.

Scenariusz nie wymaga ksenomorfów. Tajny ładunek pancernika powinien wręcz wyglądać na potencjalną broń biologiczną, by gracze sami zbudowali fałszywe oczekiwania.

Warunek świata: wojna rosyjsko-francuska wydarzyła się co najmniej około **200 lat wcześniej**. Dokładna data nie ma znaczenia. Ważne, aby od wojny minęło wystarczająco dużo czasu, by na LX43B wyrosło wiele pokoleń całkowicie odizolowanej społeczności. W pierwotnej wersji scenariusza było to około 300 lat.

1. Prawda scenariusza

- Kilkaset lat wcześniej Rosja i Francja prowadziły wojnę o kontrolę nad układami i szlakami kosmicznymi.
- Rosyjski pancernik **General Oleg Ragoskiejew** był ogromnym, około 800-metrowym okrętem wojennym.
- Pod koniec jednej z operacji statek został ciężko uszkodzony i stracił możliwość normalnej walki.
- Przewoził **supertajny ładunek**, który w tamtym czasie miał ogromne znaczenie strategiczne.
- Ładunek nie jest bronią biologiczną ani ksenomorfami. To najnowsze w czasach wojny systemy nawigacji i wykonywania skoków. W czasach BG są zabytkiem technicznym.
- Dowództwo nakazało zniszczyć statek wraz z ładunkiem, aby nie dostał się w ręce Francuzów.
- Autodestrukcja była niesprawna.
- Kapitan wydał rozkaz zabicia załogi, aby nikt nie sprzeciwił się wykonaniu ostatniego rozkazu. Oficerowie użyli gazu, dekompresji i innych metod, po czym popełnili samobójstwo.
- Ostatnim zadaniem automatyki było doprowadzenie pancernika do gwiazdy i jego zniszczenie.
- Komputer otrzymał również rozkaz przygotowania pułapki na ewentualny francuski oddział abordażowy.
- Z powodu poważnych awarii lot do gwiazdy nie został wykonany od razu. Automaty naprawiały statek przez setki lat.

- Gdy systemy odzyskały minimalną sprawność, pancernik wykonał ostatni zaprogramowany skok i pojawił się w zamieszkanym sektorze.
- Automatyczne systemy nadal wykonują wojenne rozkazy: namierzają duże statki, zagłuszają komunikację i kontynuują kurs ku gwiazdzie.
- Okręt praktycznie nie ma już użytecznego uzbrojenia, ale z zewnątrz nadal wygląda jak pełnowartościowy pancernik.
- Po wykryciu intruzów komputer uruchamia pułapkę: tylko niewielki rejon wokół sterówki pozostaje bezpieczny, natomiast w pozostałej części statku działają skrajne, losowo zmienne pola sztucznej grawitacji.
- BG nie mogą po prostu wrócić tą samą drogą.
- Jedyną od razu dostępną możliwością wykonania skoku są współrzędne zapisane z poprzedniego skoku okrętu.
- Te współrzędne prowadzą w pobliże dawnej rosyjskiej bazy **LX43B**.
- Po skoku BG nadal nie mają współrzędnych współczesnych układów ani sprawnej łączności międzygwiazdnej.
- LX43B była podczas wojny rosyjską bazą łącznościową i przerzutową.
- Francuski desant zdobył bazę po ciężkich walkach. Wszystkie statki obu stron zostały zniszczone lub odleciały.
- Około 300 francuskich żołnierzy zostało odciętych od świata.
- Przez kolejne co najmniej dwa stulecia nikt z zewnątrz nie dotarł do bazy.
- Potomkowie Francuzów stworzyli samowystarczalną społeczność liczącą obecnie od kilkuset do kilku tysięcy ludzi.
- Ich wiedza o świecie zewnętrznym zdegenerowała się do religijno-wojskowej tradycji.
- Wojna dla nich nadal trwa.
- Francuskie dowództwo zostało podniesione do rangi niemal boskiej.
- Ziemia funkcjonuje jako mityczny raj.
- Rosyjski mundur, język rosyjski i rosyjskie symbole oznaczają wroga.
- Część mieszkańców uznaje za wroga każdego, kto nie mówi po francusku.
- Broń palna dawno się skończyła. Mieszkańcy używają improwizowanej broni, łuków, kusz, dzid i noży.
- W bazie nadal działają niektóre stare systemy komputerowe i co najmniej trzy centra zdolne do wysłania sygnału dalekiego zasięgu.
- Dla BG LX43B jest najpewniejszą drogą do wezwania pomocy.

2. Co wiedzą BG na początku

- W lokalnym sektorze trwa rutynowa działalność wojskowa.
- Jedna z baz zgłasza pojawienie się dużego niezidentyfikowanego statku.
- Obiekt:
 - nie odpowiada na wezwania;
 - namierza większe statki;
 - zakłóca część łączności;
 - nie strzela do małych sond;
 - kieruje się w stronę zamieszkaną część sektora.

- Rozkaz BG: podejść, rozpoznać jednostkę i ustalić, czy stanowi zagrożenie.
- Dopiero po obejrzeniu statku dowództwo identyfikuje go jako **Generała Olega Ragoskiejewa** — rosyjski pancernik uznany za zniszczony podczas dawnej wojny.

3. Plan scenariusza

Część I — Pancernik

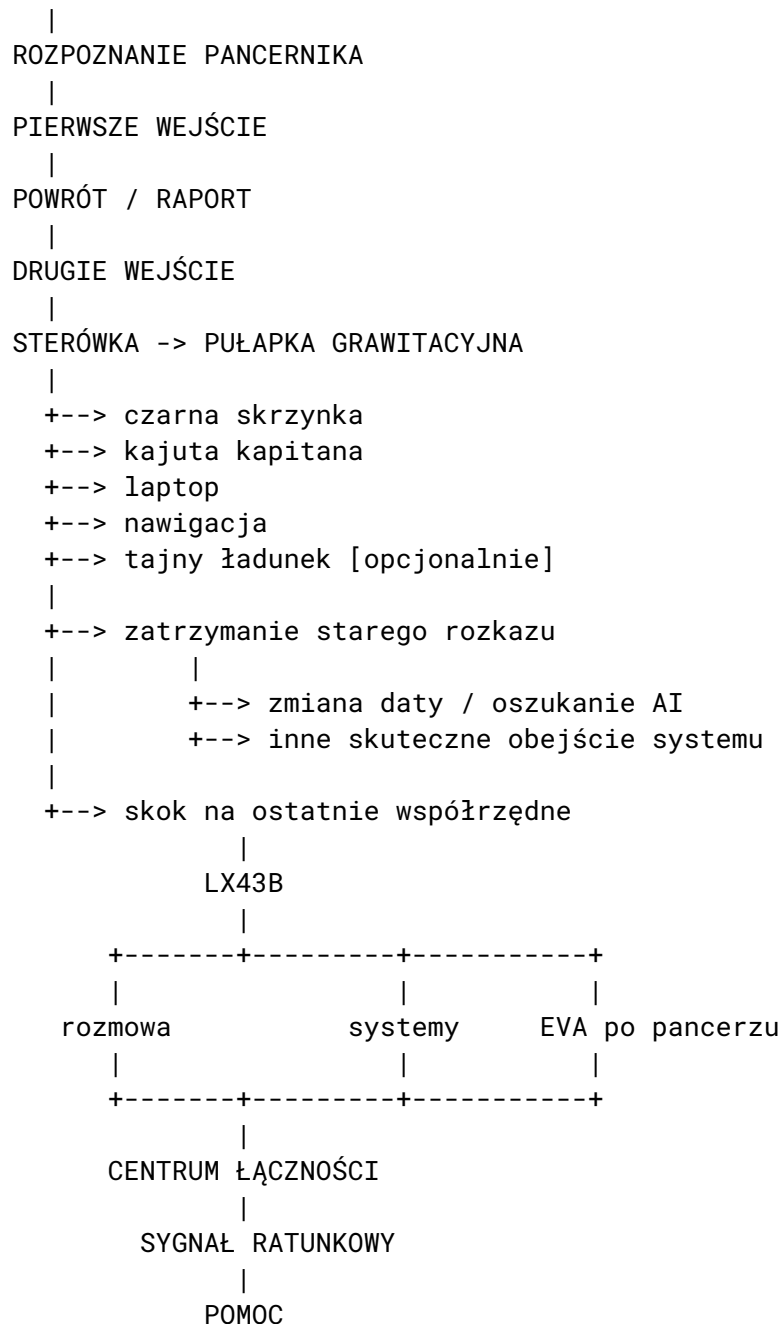
1. **Alarm** — duży nieznany statek pojawia się w sektorze i namierza większe jednostki.
2. **Rozpoznanie** — BG odkrywają starożytny rosyjski pancernik.
3. **Pierwsze wejście** — martwa załoga, ślady celowego zabicia marynarzy, brak bezpośredniego zagrożenia.
4. **Powrót i drugi rozkaz** — skoro okręt zmierza ku gwieździe i nie jest bojowo sprawny, BG mają odzyskać dzienniki i dane.
5. **Sterówka** — uruchomienie komputerów aktywuje dawną pułapkę przeciw abordażowi.
6. **Uwięzienie** — poza bezpieczną strefą działa losowo zmienna grawitacja.
7. **Śledztwo techniczne** — czarna skrzynka, kajuta kapitana, laptop, dzienniki, komputer nawigacyjny.
8. **Prawda o ostatnim rozkazie** — kapitan sam doprowadził do śmierci załogi i skierował statek ku gwieździe.
9. **Ucieczka** — BG muszą zatrzymać stary rozkaz albo wykonać skok na ostatnie zapisane współrzędne.
10. **Nowy problem** — po skoku są poza znaną siecią komunikacyjną; jedynym rozpoznawalnym sygnałem jest LX43B.

Część II — LX43B

1. **Ładunek** — gracze mogą otworzyć tajną ładownię i odkryć, że „superbroń” jest po prostu archaiczną technologią nawigacyjną.
2. **Sygnał LX43B** — stary automat nadal nadaje kod bazy.
3. **Podejście i dokowanie** — pancernik i baza mają problemy z synchronizacją starych systemów czasu.
4. **Pierwsze wejście** — działająca atmosfera, ciepło, ślady dawnych walk, żywi ludzie.
5. **Pierwszy kontakt** — sposób, w jaki BG się przedstawia, określa stosunek mieszkańców.
6. **Rozpoznanie systemów bazy** — są trzy centra łączności i kilka dróg dotarcia do nich.
7. **Droga do łączności** — dyplomacja, podstęp, wnętrze bazy, pancerz zewnętrzny albo siła.
8. **Nadanie sygnału** — wezwanie pomocy.
9. **Oczekiwanie** — zależnie od relacji z mieszkańcami: negocjacje, oblężenie, ukrywanie się albo współpraca.
10. **Ratunek** — statek G4SA lub inna przyjazna jednostka lokalizuje bazę i odbiera BG.

4. Mapa połączeń

ALARM



5. Run sheet

R1. Alarm

Duży niezidentyfikowany statek pojawia się przy zewnętrznych bazach sektora.

- namierza duże jednostki;
- zagłusza większość łączności;
- nie atakuje małych sond;

- przemieszcza się powoli;
- większe bazy tracą z nim kontakt lub kontakt z innymi jednostkami.

Scena ujawnia

Obiekt jest potężny, ale jego zachowanie nie wygląda jak normalny atak.

Dalej

Rozkaz rozpoznania z bliska.

R2. Identyfikacja

BG widzą około 800-metrowy pancernik najeżony działami i wyrzutniami.

- silniki wyglądają na uszkodzone;
- działa poruszają się i śledzą cele;
- brak odpowiedzi radiowej;
- na burcie zachowały się fragmenty starego oznaczenia.

Dowództwo po analizie identyfikuje okręt jako **Generała Olega Ragoskiejewa**, jednostkę rosyjską uznaną za zniszczoną podczas dawnej wojny.

Scena ujawnia

Statek nie powinien istnieć.

Dalej

Jeśli podejście jest bezpieczne: abordaż.

R3. Pierwsze wejście

BG badają fragment pancernika.

- kontakt z dropshipem zanika po wejściu głębiej;
- statek jest niemal martwy;
- znajdują zwłoki załogi;
- szeregowcy byli przywiązywani, gazowani lub zabijani przez dekompresję;
- oficerowie wyglądają na samobójców;
- brak śladów abordażu obcej strony;
- część systemów broni jest pusta albo niesprawna.

Scena ujawnia

Załoga nie zginęła w walce. Oficerowie zabili własnych ludzi.

Prawda dla MG

To wykonanie ostatniego rozkazu kapitana, nie bunt.

Dalej

BG mogą wrócić i zameldować sytuację.

R4. Drugi rozkaz

Pancernik nie wydaje się bezpośrednim zagrożeniem i zmienia kurs w stronę gwiazdy.

- do zniszczenia statku pozostało około kilkunastu–kilkudziesięciu godzin;
- dowództwo chce dzienników, danych technicznych i wyjaśnienia pojawienia się okrętu;
- BG dostają zgodę na drugie wejście.

Scena ujawnia

Presja czasu istnieje, ale nie ma jeszcze jawnego przeciwnika.

Dalej

Sterówka.

R5. Sterówka

BG uruchamiają dostępne komputery.

Kolejne komunikaty:

1. systemy zablokowane;
2. uruchomiono procedurę wykrywania intruzów;
3. „przeszukiwanie zakończone”.

Chwilę później zaczyna działać pułapka.

Scena ujawnia

Okręt nadal wykonuje wojenny rozkaz sprzed setek lat.

Prawda dla MG

Pułapka była przygotowana specjalnie na francuski abordaż.

Dalej

Bezpieczna strefa i śledztwo techniczne.

R6. Bezpieczna strefa

Bezpieczne pozostają:

- sterówka;
- pobliska łączność;
- hibernatoria pilotów;
- kajuta kapitana;
- sanitariaty / prysznice;
- krótkie łączniki między nimi.

Poza nią:

- grawitacja zmienia kierunek;
- wartość może dochodzić do skrajnych przeciążeń;
- podłoga, sufit i ściany mogą nagle zamieniać się rolami;
- zwykle przejście jest praktycznie niemożliwe.

Scena ujawnia

BG są uwięzieni w kilku pomieszczeniach 800-metrowego okrętu.

Dalej

Analiza dostępnych systemów.

R7. Nawigacja

Komputer nawigacyjny działa częściowo.

- potrafi wykonać skok po podaniu gotowych współrzędnych;
- nie potrafi normalnie obliczyć nowego skoku;
- dawne nazwy układów nie odpowiadają współczesnym oznaczeniom;
- w pamięci ekranu/logu można znaleźć współrzędne ostatniego wykonanego skoku.

Scena ujawnia

Istnieje techniczna droga ucieczki, ale prowadzi w nieznane.

Dalej

Czarna skrzynka / dzienniki / skok.

R8. Czarna skrzynka

Dostęp możliwy przez lokalne połączenie albo sprzęt kapitana.

Zawiera:

- zapis ostatniej bitwy;
- ciężkie uszkodzenia;
- wieloletnie procedury naprawcze;
- powolne odzyskiwanie napędu;
- wykonanie ostatniego zaprogramowanego skoku po setkach lat.

Scena ujawnia

Pancernik nie „przetrwał” wojny jako aktywny statek. Przez większość czasu był automatycznie naprawianym wrakiem.

R9. Kajuta kapitana

Możliwe znaleziska:

- sejf;

- prywatne dokumenty;
- laptop;
- osobisty dziennik;
- informacje o tajnym ładunku;
- pożegnalne zapisy.

Hasła do prywatnych danych mogą być związane z najbliższymi osobami kapitana: żoną, rodziną, dawnymi partnerkami. Nie musi to być zagadka wymagająca konkretnej odpowiedzi — można wykorzystać dokumenty w kajucie.

Scena ujawnia

Kapitan świadomie wykonał rozkaz zniszczenia statku i nie zamierzał dopuścić do jego przejęcia.

Prawda dla MG

Kapitan może być synem generała Ragoskiejewa; jest to detal tła, nie wymagany do rozwiązania scenariusza.

R10. Ostatni rozkaz

Dziennik i dane systemowe składają historię:

- amunicja praktycznie wyczerpana;
- statek ciężko uszkodzony;
- ważny ładunek na pokładzie;
- autodestrukcja niesprawna;
- rozkaz: nie dopuścić do przejęcia;
- kurs: gwiazda;
- dodatkowy rozkaz: zabić ewentualny francuski abordaż.

Scena ujawnia

Pułapka grawitacyjna nie jest awarią. Jest częścią ostatniego rozkazu.

R11. AI i data

Laptop kapitana może łączyć się z serwerem okrętu.

Normalna procedura pełnej synchronizacji/autotestu trwa dłużej niż czas pozostały do wejścia w gwiazdę.

AI jest stare i literalne.

Jedno rozwiązanie:

- zmienić datę systemową na czas **przed wydaniem ostatniego rozkazu**;
- AI uznaje, że rozkaz zniszczenia i procedura antyabordażowa jeszcze nie istnieją;
- część blokad znika.

Inne sensowne rozwiązania należy dopuścić, jeśli wynikają z odkrytych systemów:

- odizolowanie modułu wykonującego rozkaz;
- fałszywy status misji;
- sfalszowanie autoryzacji kapitana;
- wymuszenie wcześniejszego polecenia nawigacyjnego.

Scena ujawnia

Nie trzeba „pokonać” AI. Trzeba zrozumieć, jak interpretuje stare rozkazy.

Prawda dla MG

AI nie jest inteligentnym przeciwnikiem. Jest prymitywnym systemem wykonującym literalne instrukcje.

R12. Skok

Jeśli nie uda się całkowicie przejąć systemów, BG nadal mogą użyć ostatnich zapisanych współrzędnych.

- pancernik wykonuje skok;
- oddala się od kursu kolizyjnego z gwiazdą;
- po skoku BG znajdują się w pustej przestrzeni;
- brak współczesnych map / współrzędnych Wolfa;
- anteny międzygwiazdne są niesprawne;
- odbierają lokalny automatyczny sygnał **LX43B**.

Scena ujawnia

Pierwszy problem został rozwiązany, ale statek jest odcięty od współczesnej cywilizacji.

6. Część II — LX43B

R13. Tajny ładunek

BG mogą wreszcie próbować dostać się do zaplombowanej ładowni.

Opis powinien sugerować coś bardzo niebezpiecznego:

- wielokrotne zabezpieczenia;
- brak normalnych oznaczeń;
- ciężkie metalowe pojemniki;
- wojskowe plomby;
- wpisy o znaczeniu strategicznym.

W środku:

- stare systemy nawigacyjne;
- moduły obliczeniowe;
- wyposażenie skokowe;
- najnowsza technologia sprzed kilkuset lat.

W epoce BG odpowiedniki są powszechne i znacznie lepsze.

Scena ujawnia

„Superbroń” jest reliktem technicznym. Groza wynikała z oczekiwań graczy, nie z zawartości ładowni.

Prawda dla MG

To dobry moment na rozładowanie napięcia przed drugą częścią scenariusza.

R14. Sygnał LX43B

Pancernik odbiera stary sygnał kodowy.

Z dokumentów można ustalić:

- LX43B była rosyjską bazą przerzutową i łącznościową;
- podczas ostatniej wojennej operacji baza była atakowana przez Francuzów;
- znajdowały się tam nadajniki dalekiego zasięgu;
- kapitan posiada stare kody uruchamiania systemów łączności;
- baza znajduje się w otwartej przestrzeni, z dala od normalnych układów.

Scena ujawnia

LX43B jest jedynym znanym miejscem, z którego BG mogą spróbować wezwać pomoc.

Dalej

Automatyczne podejście do bazy.

R15. Podejście i synchronizacja

Pancernik może automatycznie lecieć do LX43B.

Stare systemy statku i bazy porównują:

- datę;
- identyfikację jednostki;
- procedury dokowania;
- kody wojskowe.

Możliwa komplikacja:

- przed samym dokowaniem system wykrywa rozbieżność czasu;
- statek przerywa manewr i odchodzi;
- po korekcie zegarów drugi manewr działa poprawnie.

Scena ujawnia

Stara infrastruktura nadal działa, ale jej automatyka może być równie niebezpieczna jak pomocna.

R16. Pierwsze wejście do LX43B

Baza:

- działa;
- ma normalną atmosferę;
- temperatura około 25–30°C;
- oświetlenie jest oszczędne;
- słychać urządzenia;
- korytarze noszą stare ślady walki;
- początkowo nie widać ludzi.

Po pewnym czasie:

- czujniki / heartbeat pokazują obecność ludzi;
- pojedynczy mieszkaniec obserwuje BG.

Scena ujawnia

LX43B nie jest opuszczona.

R17. Pierwszy kontakt

Mieszkaniec czeka na zachowanie BG.

Reakcje:

- **francuski**: zainteresowanie, ostrożność, możliwe uznanie BG za ludzi dowództwa / posłańców;
- **rosyjski**: natychmiastowy alarm i wrogość;
- **rosyjskie mundury / symbole**: silna wrogość;
- **angielski / inne języki**: podejrzliwość, ale brak automatycznego ataku;
- **próba przedstawienia się jako francuskie dowództwo**: możliwa, jeśli gracze wiarygodnie wykorzystają wiedzę historyczną.

Scena ujawnia

Spółeczność ocenia przybyszów według wojny zakończonej setki lat temu.

Prawda dla MG

Nie są „dzikusami” bez rozumu. Mają spójną kulturę wynikającą z izolacji, fragmentów wojskowej tradycji i wielopokoleniowego mitu.

R18. Jeśli kontakt kończy się źle

Mieszkańcy:

- cofają się;
- alarmują innych;

- zaczynają obserwować przejścia;
- ustawiają zasadzki;
- mogą używać łuków, kusz, dzid i improwizowanej broni;
- wykorzystują znajomość bazy.

BG mają przewagę techniczną, ale przeciwników są setki lub tysiące.

Scena ujawnia

Wygranie jednej strzelaniny nie rozwiązuje problemu.

Dalej

Odwrót na pancernik, próba kolejnego kontaktu albo alternatywna droga do łączności.

R19. Dostęp do systemów LX43B

Po znalezieniu sprawnego portu lub odpowiedniej służby pancernik może połączyć się z bazą.

Dostęp początkowo tylko do systemów informacyjnych.

Możliwe dane:

- baza ma od około 100 do nawet 10 000 ludzkich sygnałów życiowych — stare czujniki nie pozwalają na dokładność;
- część drzwi jest uszkodzona;
- systemy obronne istnieją, ale większość nie ma już amunicji ani gazów bojowych;
- działają co najmniej **trzy centra łączności**;
- część zewnętrznego pancerza i służ technicznych pozostaje dostępna;
- dawne mapy pokazują alternatywne drogi przez sekcje techniczne.

Dodatkowe informacje, jeśli BG ich szukają:

- ostatni rosyjski wpis pochodzi z czasu francuskiego ataku;
- rosyjski statek uciekł / zniknął;
- inne jednostki zostały zniszczone;
- po bitwie w bazie pozostało około 300 francuskich żołnierzy;
- przez kolejne stulecia nie zarejestrowano żadnego dokowania z zewnątrz.

Scena ujawnia

Mieszkańcy są potomkami francuskiego desantu, nie załogą współczesnej placówki.

R20. Drogi do centrum łączności

Nie wymuszać jednej.

A. Dyplomacja

- użycie francuskiego;
- przedstawienie się jako posłańcy;

- odwołanie do dawnego dowództwa;
- pokazanie danych historycznych z pancernika;
- obietnica kontaktu z Ziemią.

B. Wnętrze bazy

- przejście korytarzami;
- omijanie skupisk mieszkańców;
- korzystanie z map i systemów;
- możliwość barykadowania sekcji.

C. Zewnętrzny pancerz

- skafandry;
- przejście po powierzchni bazy;
- wejście przez techniczną służbę blisko centrum łączności;
- mieszkańcy mają ograniczoną możliwość reakcji na zewnątrz.

D. Systemy techniczne

- stare kanały serwisowe;
- automatyczne grodzie;
- przeprogramowanie drzwi;
- użycie pancernika jako źródła danych / zdalnego terminala.

E. Siła

- możliwa, ale najgorsza długoterminowo;
- zabicie kilku mieszkańców powoduje mobilizację większej części społeczności;
- celem nadal powinno być dotarcie do łączności, nie „oczyszczenie” bazy.

Scena ujawnia

Problem nie wymaga jednej poprawnej ścieżki. Kluczowe jest wykorzystanie wiedzy o bazie i mieszkańcach.

R21. Centrum łączności

Jedno z trzech starych centrów może wysłać sygnał.

Problemy:

- część systemów wymaga kodów rosyjskich;
- antena może potrzebować rozruchu;
- synchronizacja czasu / format współrzędnych jest archaiczny;
- mieszkańcy mogą oblegać pomieszczenie, jeśli są wrogo nastawieni.

Po uruchomieniu:

- BG nadają sygnał ratunkowy;
- sygnał może wymagać wielokrotnego powtarzania;

- odpowiedź nie musi przyjść od razu.

Scena ujawnia

Ratunek jest możliwy, ale trzeba przetrwać do jego przybycia.

R22. Oczekiwanie

W zależności od wcześniejszych działań:

Relacje neutralne / dobre

- mieszkańcy mogą dostarczyć wodę i jedzenie;
- możliwe rozmowy o historii;
- część uznaje BG za posłańców;
- inne frakcje mogą być nieufne.

Relacje złe

- oblężenie centrum łączności;
- blokowanie dostępu do żywności;
- próby sforsowania drzwi;
- obserwacja pancernika;
- presja czasu wynikająca z wyczerpania BG.

Komplikacja medyczna [opcjonalna]

Jeśli kampania używa skutków hibernacji:

- 1–2 osoby zaczynają słabnąć;
- wstrząs po nieudanym wybudzeniu może prowadzić do utraty przytomności;
- zwiększa to presję bez dokładania kolejnego przeciwnika.

Scena ujawnia

Druga część jest problemem przetrwania społecznego i logistycznego, nie walką taktyczną.

R23. Ratunek

Przyjazna jednostka:

- odbiera sygnał albo szuka BG na podstawie ostatniej znanej pozycji pancernika;
- lokalizacja LX43B może zająć kilka dni;
- komandosi / załoga mogą dostać się do centrum przez zewnętrzny pancerz;
- ewakuują BG.

Scena ujawnia

Przetrwanie zależało głównie od decyzji i komunikacji, nie od siły ognia.

7. Sceny rozwinięte

S1. ALARM W SEKTORZE

Cel: wprowadzić obiekt i wymusić decyzję o podejściu.

Baza na obrzeżu sektora zgłasza:

- ogromny niezidentyfikowany statek;
- aktywne systemy celownicze;
- brak odpowiedzi;
- silne zakłócenia.

Pierwszy meldunek urywa się. Po około kilkadziesiąt minutach pojawia się kolejny: obiekt przesuwa się w stronę centrum sektora.

Dowództwo nie chce od razu otwierać ognia:

- obiekt nie strzela do małych sond;
- nie ma pewności, czy jest wrogi;
- zniszczenie nieznanego statku może oznaczać utratę cennych informacji.

Scena ujawnia

BG mają podejść do potencjalnie bardzo niebezpiecznego obiektu, którego zachowanie nie pasuje do aktywnego okrętu wojennego.

Dalej

Rozpoznanie z bliska.

S2. PANCERNIK

Cel: zbudować skalę i poczucie anachronizmu.

Opis:

- około 800 metrów;
- setki wieżyczek, dział, wyrzutni;
- stary, ciężki pancierz;
- widoczne uszkodzenia silników;
- część uzbrojenia obraca się za obserwowanymi jednostkami;
- na burcie zachowane litery dawnego alfabetu / oznaczenia.

Po analizie:

- rosyjska konstrukcja;
- **Generał Oleg Ragoskiejew;**
- oficjalnie zniszczony podczas dawnej wojny.

Scena ujawnia

To nie replika ani współczesny statek podszywający się pod zabytek.

Prawda dla MG

Automaty nadal wykonują procedury celowania, ale rzeczywista wartość bojowa okrętu jest minimalna.

S3. MARTWA ZAŁOGA

Cel: postawić pierwszą zagadkę: kto zabił ludzi?

Przykładowe ślady:

- marynarz przywiązany do rury;
- kilka osób zmarłych po gazowaniu;
- sektor otwarty wcześniej na próżnię;
- brak śladów walki przy wielu ciałach;
- oficer z bronią przy sobie i raną samobójczą;
- zamknięte sekcje z ciałami załogi.

Nie trzeba pokazywać wszystkich metod. Kilka wystarczy.

Scena ujawnia

Śmierć załogi była zaplanowana i przeprowadzona od wewnątrz.

Prawda dla MG

Oficerowie realizowali rozkaz kapitana.

S4. PUŁAPKA

Cel: zamknąć BG w małym fragmencie gigantycznego statku.

Po uruchomieniu sterówki:

- system przeszukuje statek;
- rozpoznaje obecność ludzi;
- uruchamia dawną procedurę.

W bezpiecznej strefie nic się nie dzieje.

Przy próbie wyjścia:

- przedmiot spada na ścianę;

- chwilę później „dół” zmienia kierunek;
- przeciążenie rośnie;
- po kilku sekundach pole znowu się zmienia.

Można użyć małego przedmiotu, drona lub liny, by BG zobaczyli efekt, zanim ktoś wejdzie.

Scena ujawnia

Pułapka jest realna, ale daje się badać i rozumieć.

Prawda dla MG

Nie zabijać postaci tylko dlatego, że gracze nie wiedzieli, jak działa pole. Pierwsza demonstracja powinna być czytelna.

S5. ŚLEDZTWO NA MOSTKU

Cel: dać kilka równoległych źródeł prowadzących do rozwiązania.

Dostępne węzły:

- nawigacja;
- czarna skrzynka;
- dziennik kapitana;
- laptop;
- sejf;
- łączność;
- lokalne terminale.

Każdy powinien dać część obrazu.

Nawigacja

- ostatnie współrzędne;
- brak możliwości normalnego wyznaczenia nowego skoku.

Czarna skrzynka

- wojna;
- uszkodzenia;
- setki lat napraw.

Dziennik

- rozkaz;
- tajny ładunek;
- zamiar zniszczenia statku.

Laptop

- prywatne pliki;
- połączenie z serwerem;
- stary interfejs administracyjny.

Scena ujawnia

Rozwiązanie wymaga złożenia danych, nie jednego testu.

S6. ZEGAR DO GWIAZDY

Cel: utrzymać presję.

Czas pozostały można ustawić na około 20 godzin, ale nie trzeba rozliczać każdej minuty.

Dobre wykorzystanie:

- po większych etapach informować o pozostałym czasie;
- po błędnych próbach / długich procedurach odejmować godziny;
- przy zbliżaniu się do końca zwiększać temperaturę, promieniowanie lub alarmy systemowe.

Scena ujawnia

BG mają czas na myślenie, ale nie mogą bez końca próbować wszystkiego.

S7. OSZUKANIE AI

Cel: finał części I.

AI odpowiada literalnie na pytania i polecenia.

Przykładowe właściwości:

- zna stare procedury;
- nie rozumie współczesnych pojęć;
- traktuje datę systemową jako prawdę;
- priorytet ma ostatni ważny rozkaz dowódcy;
- rozkaz może nie obowiązywać, jeśli system „jest” w czasie sprzed jego wydania.

Gracze mogą dojść do rozwiązania przez:

- prywatne logi;
- datę rozkazu;
- dostęp administracyjny;
- eksperymenty z danymi systemowymi.

Scena ujawnia

Najgroźniejszy system okrętu można pokonać logiczną sprzecznością w jego własnych danych.

S8. ŁADUNEK

Cel: zamknąć fałszywy trop.

Jeśli gracze bardzo boją się otwarcia:

- plomby;
- wojskowe ostrzeżenia;
- skrajna tajność;
- zapisy „ładunek może zmienić los wojny”.

Po otwarciu:

- moduły nawigacyjne;
- komputery;
- stare elementy napędu/skoku;
- daty produkcji sprzed setek lat.

Scena ujawnia

Największa tajemnica wojskowa świata sprzed setek lat jest dziś złomem muzealnym.

S9. LX43B

Cel: zmienić typ problemu.

Baza jest wielką konstrukcją wbudowaną w skałę, dryfującą daleko od normalnych układów.

Po wejściu:

- działa atmosfera;
- jest ciepło;
- działają pojedyncze lampy;
- urządzenia wydają dźwięki;
- stare ślady walki są wszędzie;
- brak widocznej współczesnej obsługi.

Scena ujawnia

Baza żyje mimo wielowiekowej izolacji.

S10. POTOMKOWIE DESANTU

Cel: wprowadzić konflikt, który można rozwiązać bez walki.

Mieszkańcy:

- mówią archaicznym francuskim;
- zachowują elementy dawnych mundurów / symboli;
- używają prostych broni;
- mają rytuały wojskowe;
- rozpoznają rosyjskie symbole jako świętokradcze / wrogie;
- znają bazę lepiej niż BG.

Nie opisywać ich jako bezmyślnej hordy.

Scena ujawnia

Ich zachowanie jest racjonalne wewnątrz kultury zbudowanej na dwóch stuleciach izolacji.

S11. CENTRUM ŁĄCZNOŚCI

Cel: dać konkretne zadanie kończące scenariusz.

W centrum:

- stary nadajnik dalekiego zasięgu;
- lokalne terminale;
- część systemów sprawna;
- możliwość nadania sygnału po użyciu dawnych kodów.

Jeśli BG są oblegani:

- drzwi dają czas;
- systemy można uruchamiać etapami;
- pancernik może przekazywać komunikaty między nimi a innymi fragmentami bazy.

Scena ujawnia

Nie trzeba przejąć LX43B. Wystarczy na kilka minut uruchomić właściwy nadajnik.

8. Alternatywne i równoległe drogi

8.1. Jeśli BG nie wchodzi na pancernik

Dowództwo może wysłać sondę lub drona.

Sonda pokazuje:

- martwą załogę;
- brak reakcji;
- kurs ku gwiazdzie.

Jeśli gracze nadal odmawiają abordażu, misję można zakończyć inaczej — ale właściwy scenariusz wymaga wejścia. Nie wymuszać tego przez arbitralny rozkaz śmierci; raczej podkreślić wartość danych i brak widocznego aktywnego zagrożenia.

8.2. Jeśli zostawia część ludzi w dropshipie

To dobra decyzja.

- załoga dropshipa może monitorować statek z zewnątrz;
- po uruchomieniu pułapki może utracić kontakt z grupą;
- później może pomóc w odzyskaniu ludzi z innej śluzy, jeśli BG znajdą drogę;
- nie daje automatycznego rozwiązania grawitacji.

8.3. Jeśli szybko znajdą ostatnie współrzędne

Mogą wykonać skok bez pełnego rozwiązania tajemnicy statku.

W takim przypadku:

- część pułapki nadal działa;
- po skoku mają więcej czasu;
- mogą później rozgryźć AI spokojniej;
- tajny ładunek i dzienniki nadal są dostępne.

8.4. Jeśli nie odkryją sztuczki z datą

Dopuścić inne logiczne obejścia starego systemu.

Przykłady:

- usunięcie rozkazu z kolejki;
- fałszywa autoryzacja kapitana;
- przywrócenie starszej kopii konfiguracji;
- zmiana statusu intruzów na członków załogi;
- odłączenie konkretnego modułu sterowania grawitacją.

Warunek: gracze muszą wcześniej zdobyć odpowiednie dane lub dostęp.

8.5. Jeśli zniszczą tajny ładunek

Nic katastrofalnego się nie dzieje.

Po odkryciu prawdy:

- zniszczyli bezcenny zabytek;
- wojskowo może to być problem;
- fabularnie nie blokuje scenariusza.

8.6. Jeśli na LX43B od razu mówią po francusku

Pierwszy kontakt może być spokojny.

Mieszkańcy mogą uznać ich za:

- żołnierzy dowództwa;

- potomków dowództwa;
- posłańców z Ziemi;
- ludzi, którzy przyszli zakończyć „zesłanie”.

To nie oznacza pełnego zaufania.

8.7. Jeśli odezwą się po rosyjsku

Alarm i wrogość są naturalne, ale nie muszą oznaczać natychmiastowej wojny totalnej.

Możliwe:

- ostrzeżenia;
- zasadzka;
- odcięcie drogi;
- próba pojmania;
- dopiero później pełny atak.

8.8. Jeśli użyją pancerza zewnętrznego

To pełnoprawna droga.

- skafandry;
- lokalizacja centrum łączności z mapy;
- przejście po zewnętrznej strukturze;
- wejście techniczne;
- minimalny kontakt z mieszkańcami.

Nie karać graczy za obejście głównej społecznej części scenariusza.

8.9. Jeśli otworzą ogień

Technicznie BG dominują krótkie starcie.

Konsekwencje:

- mieszkańcy rozpraszają się;
- unikają otwartych korytarzy;
- zaczynają nękać BG;
- odcinają wodę / drogi / dostęp do centrum;
- grupa kilkudziesięciu zmienia się w problem setek ludzi.

8.10. Jeśli dogadają się z mieszkańcami

Możliwe zakończenie bez przemocy:

- wspólne uruchomienie łączności;

- ujawnienie, że wojna dawno się skończyła;
- pierwszy kontakt społeczności z cywilizacją;
- pytanie, co zrobić z mieszkańcami LX43B, pozostaje problemem dla dalszej kampanii, nie tej sesji.

9. Bank tropów

Fakt 1 — pancernik jest autentyczny

Źródła:

- oznaczenia kadłuba;
- konstrukcja;
- materiały;
- stare systemy;
- dane wojskowe;
- numer jednostki.

Fakt 2 — załogę zabili własni oficerowie

Źródła:

- pozycje ciał;
- gaz;
- dekompresja;
- brak śladów walki;
- samobójstwa oficerów;
- dziennik kapitana;
- rozkazy w czarnej skrzynce.

Fakt 3 — statek miał zostać zniszczony

Źródła:

- kurs ku gwiazdzie;
- rozkaz;
- brak autodestrukcji;
- logi kapitana;
- AI;
- nawigacja.

Fakt 4 — pułapka została przygotowana na abordaż

Źródła:

- komunikat o intruzach;
- selektywna bezpieczna strefa;

- stary rozkaz;
- ustawienia systemu;
- dziennik.

Fakt 5 — ostatnie współrzędne dają drogę ucieczki

Źródła:

- bufor nawigacji;
- czarna skrzynka;
- log ostatniego skoku;
- pamięć komputera.

Fakt 6 — ładunek nie jest ksenomorfem / bronią biologiczną

Źródła:

- otwarcie pojemników;
- manifest techniczny;
- numery części;
- dokumentacja;
- specyfikacje.

Fakt 7 — LX43B może nadać sygnał dalekiego zasięgu

Źródła:

- dziennik kapitana;
- stare mapy;
- sygnał automatyczny;
- dokumentacja wojskowa;
- systemy informacyjne bazy.

Fakt 8 — ludzie w LX43B są potomkami Francuzów

Źródła:

- język;
- symbole;
- tradycje;
- stare dane bazy;
- brak dokowań przez stulecia;
- liczba ludności;
- archiwa.

Fakt 9 — istnieje kilka centrów łączności

Źródła:

- mapa;
- system informacyjny;
- oznaczenia techniczne;
- lokalne terminale;
- mieszkańcy.

10. Zegary

10.1. Pancernik — kurs ku gwieździe

0 — stabilnie: kilkanaście–kilkadziesiąt godzin.

1 — zbliżenie: rosną alarmy nawigacyjne.

2 — promieniowanie / temperatura: systemy zgłaszają przekroczenia.

3 — krytyczne: pozostało niewiele godzin.

4 — brak możliwości spokojnej pracy: trzeba wykonać skok albo zatrzymać kurs.

5 — koniec: statek nie może już bezpiecznie uniknąć zniszczenia.

Przesuwać zegar po dużych blokach działań, nie co kilka minut.

10.2. LX43B — stosunek mieszkańców

0 — obserwacja: nikt nie atakuje.

1 — podejrzliwość: śledzenie, zamykanie przejść.

2 — alarm: grupy zbrojne zbierają się w pobliżu.

3 — wrogość: zasadzki, ostrzał z broni improwizowanej.

4 — oblężenie: setki ludzi blokują rejon BG.

5 — wojna: trwałe uznanie BG za wroga.

Obniżenie zegara:

- rozmowa po francusku;
- pokazanie dowodów zakończenia wojny;
- wiarygodne przedstawienie się jako dowództwo/posłaniec;
- pomoc mieszkańcom.

Podwyższenie:

- rosyjski język;
- rosyjskie symbole;
- zabicie mieszkańca;
- zajmowanie świątych/wojskowych miejsc siłą.

11. Miejsca

Generał Oleg Ragoskiejew

Około 800-metrowy rosyjski pancernik.

Z zewnątrz

- potężne uzbrojenie;
- uszkodzone silniki;
- działające systemy celownicze;
- stary pancerz;
- brak normalnej odpowiedzi.

Bezpieczna strefa

- sterówka;
- łączność;
- hibernatoria pilotów;
- kajuta kapitana;
- sanitariaty;
- krótkie korytarze między nimi.

Reszta okrętu

Po uruchomieniu pułapki:

- losowa grawitacja;
- ekstremalne przeciążenia;
- praktycznie brak bezpiecznego przemieszczania się.

Sterówka

- stare interfejsy;
- nawigacja;
- dostęp do AI;
- część terminali administracyjnych.

Kajuta kapitana

- prywatny dziennik;
- laptop;
- sejf;
- dokumentacja ładunku;
- dane osobiste potrzebne do części haseł.

Tajna ładownia

- zaplombowana;
- wielokrotnie zabezpieczona;

- ciężkie pojemniki;
- stara technologia nawigacyjna.

LX43B

Dawna rosyjska baza przerzutowa i łącznościowa zbudowana w dużej bryle skały / strukturze maskującej.

Wnętrze

- rozległe korytarze;
- stare ślady walki;
- sektory mieszkalne;
- hydroponika / plantacje;
- magazyny żywności;
- hodowla zwierząt;
- dawne systemy bezpieczeństwa;
- kilka centrów łączności.

Zewnętrzny pancerz

- możliwy do przejścia w skafandrach;
- śluzy techniczne;
- anteny;
- infrastruktura komunikacyjna.

12. NPC i grupy

Kapitan Generała Olega Ragoskiejewa

Nie żyje od setek lat.

- Rosjanin.
- Wysoki rangą oficer.
- Całkowicie podporządkowany wojennemu rozkazowi.
- Odpowiada za zabicie własnej załogi i skierowanie statku ku gwiazdzie.
- Prywatny dziennik pokazuje człowieka świadomego tego, co robi.
- Opcjonalnie: syn generała Ragoskiejewa.

Nie powinien być przedstawiany jako prosty szaleniec. Jego decyzja wynika z realiów dawnej wojny i rozkazu niedopuszczenia do przejęcia strategicznego ładunku.

AI pancernika

- stare;
- literalne;
- tekstowy interfejs;
- wykonuje procedury;
- słabo radzi sobie z niejednoznacznością;

- nie jest świadome w nowoczesnym sensie.

Cel

Wykonać ostatni poprawny rozkaz.

Słabość

Zaufanie do własnych danych systemowych.

Mieszkańcy LX43B

Potomkowie francuskiego desantu.

Społeczeństwo

- kilka/kilkanaście pokoleń izolacji;
- struktura plemiennie-wojskowa;
- silny kult wojny;
- dawne dowództwo jako mityczni przodkowie/bogowie;
- Ziemia jako raj;
- Rosjanie jako archetyp wroga.

Sprzęt

- brak użytecznej broni palnej;
- broń biała;
- łuki / kusze;
- narzędzia;
- znajomość terenu.

Przewaga

- liczba;
- znajomość bazy;
- możliwość blokowania przejść i zasobów.

13. Obsada historyczna G4SA [opcjonalnie]

W oryginalnych sesjach grali:

- **Kriszna** — Costa;
- **Spinoza** — Ginter;
- **Red** — Karolina, tylko pierwsza sesja;
- **Gato** — Sarena;
- **Animal** — Sirduch;
- **Sleeper** — Voytass.

Obsada nie jest potrzebna do rozegrania scenariusza inną drużyną.

14. Rozegrany wariant

Ta sekcja nie jest instrukcją prowadzenia. Pokazuje tylko, jak scenariusz przebiegł historycznie.

Pancernik

- BG weszli na statek;
- uruchomili pułapkę;
- znaleźli ostatnie współrzędne;
- wykonali skok;
- przez analizę laptopa i systemu zmienili datę na czas sprzed ostatniego rozkazu;
- AI przestało traktować procedurę zniszczenia jako aktywną.

LX43B

- przy pierwszym kontakcie Gato odezwał się po francusku, ale Animal równocześnie mówił po rosyjsku;
- mieszkańcy uznali grupę za wrogów;
- BG wycofali się;
- po ponownym dokowaniu uzyskali dostęp do systemów informacyjnych;
- Gato, Kriszna i Sleeper ruszyli do centrum łączności;
- Animal i Spinoza pozostali na pancerniku z powodu pogarszającego się stanu po hibernacji;
- kontakt z mieszkańcami ostatecznie załamał się po użyciu broni;
- grupa w centrum łączności została odcięta;
- udało się nadać wezwanie pomocy;
- statek G4SA odnalazł LX43B po kilku dniach i wydobył skrajnie wyczerpanych żołnierzy;
- część oddziału wymagała wielomiesięcznej rehabilitacji.

15. Elementy opcjonalne

15.1. Skutki hibernacji

Można wykorzystać jako dodatkową presję w drugiej części:

- osłabienie;
- dezorientacja;
- utrata przytomności;
- konieczność pozostawienia części drużyny na statku.

Nie jest to niezbędne.

15.2. Kapitan jako syn generała

Detal historyczny, który może pojawić się w prywatnym dzienniku.

Nie wpływa na rozwiązanie.

15.3. Społeczność bardziej podzielona

Zamiast jednej reakcji można wprowadzić frakcje:

- ortodoksyjni wyznawcy wojny;
- pragmatycy;
- ludzie wierzący, że BG są posłańcami;
- grupa chcąca opuścić bazę.

Użyć tylko jeśli druga sesja ma być bardziej społeczna.

15.4. Inny ratunek

Może to być:

- wojskowy statek patrolowy;
- jednostka szukająca pancernika;
- cywilny statek po odebraniu SOS.

16. Elementy, których nie trzeba rozwijać

- dokładne daty dawnej wojny;
- pełna historia Rosji i Francji;
- polityka współczesnej Europy;
- techniczne parametry skoku;
- szczegółowa genealogia mieszkańców LX43B;
- pełny plan 800-metrowego pancernika;
- ksenomorfy.

Ważne są tylko:

- ogromna różnica czasu;
- wojenne rozkazy nadal wykonywane przez automatykę;
- tajny ładunek, którego znaczenie odwróciło się po stuleciach;
- wielopokoleniowa izolacja LX43B;
- możliwość rozwiązania obu części bez strzelania.

17. Skrót prawdy dla MG

Kilkaset lat temu rosyjski pancernik Generał Oleg Ragoskiejew dostał rozkaz zniszczenia siebie i tajnego ładunku.

Autodestrukcja nie działała, więc kapitan zabił załogę, ustawił kurs na gwiazdę i przygotował pułapkę na francuski abordaż.

Automaty naprawiały statek przez setki lat.

Po pojawieniu się w czasach BG okręt nadal wykonuje stary rozkaz.

Pułapka zamyka BG przy sterówce i uruchamia skrajnie zmienną grawitację w reszcie statku.

Ostatnie zapisane współrzędne pozwalają wykonać skok w rejon dawnej bazy LX43B.

Stary rozkaz można obejść m.in. cofając datę systemową do czasu sprzed jego wydania.

Tajny ładunek to nie ksenomorfy, tylko archaiczna technologia nawigacyjna.

LX43B została zdobyta przez Francuzów podczas wojny.

Około 300 żołnierzy zostało tam odciętych; ich potomkowie żyją w bazie od co najmniej około 200 lat.

Ich kultura zakłada, że wojna nadal trwa, a Rosjanie są wrogiem.

BG muszą dotrzeć do jednego z centrów łączności i wezwać pomoc.

Mogą zrobić to przez rozmowę, podstęp, wewnątrz bazy, pancerz zewnętrzny albo siłę.

Strzelanie jest możliwe, ale zwykle pogarsza sytuację.