

General Oleg Ragoskiejew

Pomysł scenariusza: Schamann

Poprowadził i spisał: Ender

Sesje: 2000-01-07 oraz 2000-01-22

Spis treści

- [Wstęp](#)
- [Pierwsza sesja — opis](#)
- [Pomysły na zakończenie](#)
- [Opis ostatniej sesji](#)

Grali

Gracz	Postać
Costa	Kriszna
Ginter	Spinoza
Karolina	Red — tylko 1. sesja
Sarena	Gato
Sirduch	Animal
Voytass	Sleeper

Wstęp

Warunki: kilkaset lat temu była wojna rosyjsko-francuska, np. w XXI wieku, w kosmosie. Akcja ALIENS musi odbywać się jakieś 200–300 lat później — ma to bardzo duże znaczenie dla drugiej części scenariusza. W moim ALIENS akcja rozgrywa się około 300 lat po wyżej wspomnianej wojnie.

Podczas wojny zniszczono kilka planet, wiele statków; w ogóle tłukli się nieźle o panowanie nad układami. Jak wiadomo, w tej chwili Francji już nie ma — jest Europa.

Pierwsza sesja — opis

Oto co się wydarzyło.

Sesja nr 1

Grupa leci na misję treningową, później dostaje przydział do bazy.

Gdy odpoczywają, włącza się alarm z bazy nr 11, ostatniej w układzie.¹ Pojawił się duży, niezidentyfikowany statek. Nie odpowiada na sygnały. Właśnie namierza kilkanaście statków.

Słychać: „namierzają nas...” i cisza. Później radar pokazuje statek zbliżający się do ich bazy — tracą łączność. Czterdzieści minut później zgłasza się baza nr 11: statek leci w stronę centrum układu. Namierza większe statki, ma od cholery uzbrojenia, zagłusza łączność. Jedynie jeden wojskowy kanał jest otwarty.

Rozkaz dla graczy: polecieć i obejrzeć to cudo z bliska. Nie strzelało do małych sond, do nich też nie powinno. Mają zorientować się, co i jak, bo statek leci w stronę zamieszkałej planety Wolf.

Lecą i widzą potężny, 800-metrowy statek, najeżony setkami dział i wyrzutni. Jakiś pancernik. Silniki są uszkodzone, statek nie odpowiada na wywołanie. Widać, jak poruszają się działa. Na burcie kilka liter.

¹Układ, jak widać, nie jest duży. Należy zwrócić uwagę na to, że statek, który pojawił się w układzie, leciał dosyć długo, zanim zwolnił na tyle, by można go było zidentyfikować. Później przyspieszał. Należy uznać, że statek pojawił się w środku układu i był zdolny do przelecenia go w kilka godzin — z prędkością 3–4-krotnie mniejszą od prędkości światła?

Informacja z dowództwa, kilkanaście minut później: statek rosyjski, zbudowany 300 lat temu, „**Generał Oleg Ragoskiejew**”. Statek został ponoć zniszczony 300 lat temu.

Rozkazy dla graczy: jeśli jest możliwość, wejść na pokład i zbadać, co się dzieje.

Włóżą. Tracą kontakt z dropshipem. Znajdują ciała załogi — szeregowców przywiązanych do rur, zagazowanych, zabitych przez wyssanie tlenu itd. Oficerowie zabili załogę, po czym popełnili samobójstwo.

Znajdują informacje, że statek nie ma już uzbrojenia. Wyłóżą, meldują. Dowództwo przesyła kolejny rozkaz: skoro statek jest niegroźny i zmienił kurs w stronę gwiazdy, mają ponad 20 godzin, żeby wyjąć dzienniki pokładowe i dowiedzieć się, co się tam wydarzyło.

Włóżą. Dochodzą do sterówki. Uruchamiają komputery i...

1. Komputery są zablokowane.
2. Włączył się system poszukiwania intruzów.
3. Chwilę później pojawił się napis: „Przeszukiwanie zakończone...”.

Od tej pory tylko sterówka i okolice — pokój łączności, hibernatoria dla pilotów, kabina kapitańska, kible i prysznic — są bezpieczne. W pozostałych częściach statku włącza się losowo zmienna grawitacja od 10 do -10 g, skierowana także ku sufitowi.

Gracze są uwięzieni w środku 800-metrowego kolosa. Mają dostęp do kilku systemów, ale wszystko jest wyłączone. Jedynie komputer nawigacyjny pozwala na podanie współrzędnych skoku. Obliczenia współrzędnych skoku są zablokowane, a nazwy układów nie mają odpowiednika w angielskim.

Jedyną szansą jest podanie współrzędnych, spisanych z innego ekranu, ostatniego miejsca, z którego statek wykonał lot nadświetlny. W czarnej skrzynce, do której mogą się dostać poprzez podłączenie do laptopa kapitana, są informacje, że statek latał 300 lat, aż naprawiono silniki i układy nawigacyjne. Teraz skoczył tutaj i leci w stronę gwiazdy, bo...

W materiałach, do których mogą się dostać, np. w sejfie kapitana, jest informacja, że na pokładzie znajduje się supertajny ładunek. Ładunek, który mógł zmienić losy wojny.

Z zapisków wynika, że podczas walki 300 lat temu statek został uszkodzony. Kończyła się amunicja. Dla dobra narodu padł rozkaz: zniszczyć statek i ładunek. Kapitan, Rosjanin, wydaje rozkaz — zabić załogę, oficerowie kula w łeb i lecimy w gwiazdę. I tak się stało, ale trwało to 300 lat.

Ze względu na uszkodzenia niemożliwa była autodestrukcja statku. Ostatnim poleceniem dla komputerów było przygotowanie pułapki dla Francuzów, którzy mogli wkroczyć na statek przed wykonaniem skoku.

Postacie albo zginą, albo wykonają skok powrotny.

Jeszcze jedno: w kajucie kapitana znajdują laptopa. Hasło do niego — imię jego żony. Jeszcze nie wiedzą, że koleś był synem generała Ragoskiejewa — taki miły akcent, by zamieszać akcję. Kolejne hasła to kolejne kobiety jego życia. W końcu trafiają na prywatny dziennik, w którym są także informacje o ostatnich rozkazach, oraz dostęp do programu zarządzania statkiem.

Program, po podaniu kolejnego hasła, łączy się z serwerem na statku i czeka około 40 godzin, aż statek wykona autotest. Później daje dostęp do wszystkiego. Postacie to olały, bo miały około 20 godzin do śmierci.

Po skoku wykonują to połączenie i mają dostęp do wszystkich opcji, ale są one zablokowane. Mogą zmieniać jedynie dane systemowe serwera.

Rozwiązanie — ruski system rulez :-) — muszą zmienić datę na wcześniejszą niż data wydania ostatniego rozkazu, np. 305 lat wstecz, i przekonać AI statku, że rozkaz samozniszczenia i pułapki na ludzi nie został wydany.

Udało im się. Sesja trwała 9 godzin. Nie padł ani jeden strzał, akcja toczyła się w kilku zamkniętych pomieszczeniach, nie było ani jednego NPC-a poza pilotem na początku. Było nieźle.

Czekają na kolejną sesję, a tam:

- brak łączności międzygwiazdowej; mają tylko połączenie lokalne — automat nadaje informację o pozycji dawnej rosyjskiej bazy;
- nie wiedzą, gdzie są i co ich spotka; nie mają współrzędnych Wolfa, bo zmieniając datę, wykasowali je. W dzienniku pokładowym jest tylko nazwa kodowa, a nie koordynaty. Mapy galaktyki były na CD, ale żadnego nie ma na statku — zostały zniszczone.

Pomysły na zakończenie

Plany na sesję nr 2

Jak to ma się zakończyć?

Po kolei.

Ładunek statku — supertajny, zabezpieczony na kilka sposobów. Prawdopodobnie gracze będą chcieli się dowiedzieć, co to jest. W zależności od ich możliwości oraz chęci będzie mniej lub bardziej chroniony. Na pewno ładownia jest zaplombowana. W niej znajdują się wielkie metalowe pojemniki. Nieopisane.

W środku... najnowszy rok produkcji: 300 lat przed chwilą obecną. System nawigacji i wykonywania skoków,² podczas gdy w tej chwili o wiele bardziej precyzyjne systemy znajdują się nawet na statkach pasażerskich.

Tak więc po wszystkich strachach postacie odetchną z ulgą. Rzecz w tym, by tak opisywać ładunek i wszelkie zapiski o nim, żeby gracze byli pewni, że to alieny — nowa superbroń.

Namierzają sygnał radiowy z automatycznego nadajnika. W dokumentach statku, dzienniku pokładowym oraz dzienniku kapitana mogą przeczytać, że jest to sygnał bazy łącznościowej, która była atakowana w czasie, gdy statek wykonał skok.

Jako że anteny dalekiego zasięgu są uszkodzone, mogą jedynie:

- wykonać skok w ciemno i zginać;
- polecieć do owej bazy i spróbować skorzystać ze sprzętu, który się w niej znajduje. W dokumentach kapitana są wszelkie kody służące do uruchomienia nadajników bazy — brak kodów do innych systemów.

Przygotowani na najgorsze — jeśli jeszcze nie sprawdzili, jaki ładunek jest w ładowni, albo co gorsza zniszczyli go, będą na 90% pewni, że na nich czekają ksenomorfy — polecą w stronę bazy.

Mimo że nie mają pilota statku, poradzą sobie: pełna automatyka, kurs do bazy. Wcisną przycisk i gotowe.

Jeśli pomyślą, uzyskają kilka informacji o miejscu, w którym się znajdują. Jest to otwarta przestrzeń, kilkanaście lat świetlnych od najbliższego układu. Znajdowało się tu niegdyś miejsce wykonywania skoków — stacja przerzutowa.

²Przypominam, że pancernik „Generał Oleg Ragoskiejew” wykonał 300 lat temu skok w kierunku gwiazdy. Precyzja była taka, że wylądował dosyć daleko od gwiazdy i musiał korygować swój lot. Ogólnie statkowi tego typu podejście do planety zajmowało od kilkunastu do kilkuset godzin. Współcześnie używane systemy pozwalają na bardziej precyzyjny skok i wyjście z nadświatłej. Podejście do planety w trybie bojowym zajmuje komputerom mniej niż 10 godzin.

Dolecą do bazy. Kilka godzin później przycumują do wielkiej konstrukcji. Dawna baza rosyjska to obiekt wbudowany w duży kawałek skały, zawieszony w kosmosie — no, może nie całkiem zawieszony, w każdym razie daleko od układów.

Przejdą korytarzem i...

Trochę historii

Trzysta lat temu, gdy trwały walki, a pancernik „Generał Oleg Ragoskiejew” prawie został zniszczony i musiał uciekać, kilkusetosobowa grupa francuskich żołnierzy próbowała zdobyć bazę przerzutową.

Walki trwały parę tygodni. W końcu zwyciężyli. Rosyjskie statki zostały zniszczone. Francuskie też. Rosjanie w bazie zostali zabici. Przeżyło 200 francuskich komandosów, wśród nich kobiety. O bazie zapomniano. Tajna baza, tajny projekt itd.

W tej chwili w bazie żyje ktoś z kolei, może piętnaste, pokolenie potomków żołnierzy,³ którzy zdobyli bazę.

Żywią się roślinami z plantacji znajdującej się w jednej z części bazy. Woda krąży w obiegu zamkniętym. Dodatkowo w bazie są olbrzymie zapasy chemicznej żywności. Poza tym rozmnożyły się zwierzęta, które tu hodowano i badano.

Ludzie żyjący w bazie stworzyli nowy kult — kult wojny. Wierzą, że walka trwa i że kiedyś będą mogli skorzystać z możliwości wykazania się w walce. Wierzą święcie we francuskie dowództwo, podniesione do rangi bogów. Ziemia jest rajem, do którego udadzą się ci, którzy zwyciężą wroga.

Wrogiem jest każdy, kto ma na sobie rosyjski mundur albo mówi po rosyjsku. Niektórzy uważają, że wrogiem jest każdy, kto nie mówi po francusku. Wytworzył się tam system plemienny.

Pewnego dnia włącza się alarm — statek w pobliżu. Dla mieszkańców bazy oznacza to, że zbliża się wróg i dobre duchy⁴ przekazują im informacje albo też przylatuje jakiś bóg, ewentualnie posłaniec bogów — kurier z rozkazami — z informacją, że kończy się zesłanie w tym miejscu.

Trwają przygotowania do przyjęcia „gości”.

Wracamy do naszych dzielnych żołnierzy.

Powoli, z bronią gotową do strzału, wchodzi do służby. Otwierają się drzwi. Palą się pojedyncze światełka...

Atmosfera jest normalna, jest ciepło — 25–30°C. Cicho. Nikogo nie ma. Gdzieś słychać brzęczyk. Baza działa, jednym słowem.

Pierwsze spotkanie

Jest kilka możliwości. Któryś z Francuzów wyjdzie i będzie chciał z nimi gadać — raczej będzie czekał, co oni powiedzą. Jeśli odezwą się po rosyjsku, będzie jatka. Mieszkańcy bazy nie mają już broni palnej, ale posiadają dzidy, noże itd.

Inną możliwością jest odezwanie się oddziału po francusku i przekonanie tubylców, że są z dowództwa. Ciekawe, jak przekonają tubylców, że muszą skorzystać z lokalnej, rosyjskiej, zablokowanej stacji, do której dostęp ma tylko wróg?

Ogólnie nie przewiduję większych komplikacji. Trochę walki, ale muszą uważać. W tej chwili w bazie jest kilka tysięcy potomków francuskich żołnierzy. Jeśli rozpocznie się walka, przewaga będzie po stronie tubylców — znają teren.

³Pomysł z książki „Non Stop” Briana Aldissa.

⁴Pierwsze pokolenie było „wykształcone”, każde kolejne coraz słabiej. W bazie nie ma wideo ani książek. Brak jakichkolwiek pomocy dydaktycznych.

Gdy dotrą do nadajników, sprawa będzie przesądzona. Wezwą pomoc, po czym po paru dniach przyleci po nich statek z Wolfa.

Opis ostatniej sesji

Początek sesji — krótkie przypomnienie, co wydarzyło się ostatnio. Postacie graczy dysponują następującymi danymi, niestety nie ze wszystkich skorzystali:

- prywatny dziennik kapitana — około 3000 stron. Na jednej z ostatnich jest list pożegnalny, opis ostatniego rozkazu oraz informacja o tym, że w czasie, gdy pancernik uciekał w stronę gwiazdy, baza łączności LX43B była atakowana przez wojsko francuskie;
- sygnał kodowy z bazy LX43B;
- wiedzą, że mają tylko łączność układową. Nie mogą skontaktować się z cywilizacją;
- informacje o bazie LX43B — baza i laboratoria wojskowe, centrum łączności, nadajniki dalekiego zasięgu itd.;
- czarna skrzynka — zapis ostatnich rozkazów, lotu statku i informacje o tym, że statek dokował w bazie LX43B;
- mają dostęp do AI statku — rozmowa za pomocą klawiatury. Polega to na tym, że gracze mają w taki sposób zadawać pytania, by oszukać prymitywną sztuczną inteligencję;
- wiedzą, że są w otwartej przestrzeni. Nigdzie w pobliżu nie ma żadnej gwiazdy. Znajdują się niedaleko miejsca, gdzie w otwartym kosmosie dryfuje baza LX.

Statkowi wydano polecenie awaryjnego podejścia do bazy LX. Statek prawie dolatuje, ale w ostatniej chwili — całość dokowania trwa 16 godzin, a na 5 godzin przed dokowaniem statek wygasza wszelkie aktywne systemy: nadajniki, radary itd. — włącza się alarm i statek odlatuje od bazy.

Powód? Problem z synchronizacją czasu. Przed samym dokowaniem poszedł krótki sygnał radiowy — nie było możliwe ustanowienie połączenia kablowego.

Mijają kolejne godziny. Statek, mając już prawidłowy, aktualny czas, podchodzi po raz drugi do bazy.

Statek zadokował. Żołnierze dzielnie weszli do środka — przeszli kilkaset metrów, minęli wiele korytarzy i śladów walki. W końcu na *heartbeatach* zobaczyli, że w pobliżu są ludzie.

Przed nimi, w głębi korytarza, pojawił się człowiek. Gato odezwał się pierwszy: jesteśmy żołnierzami kanadyjskich sił specjalnych itd. Mówił to po angielsku, francusku i hiszpańsku. Postać wyraźnie drgnęła, gdy zaczął mówić po francusku, jednak w tym samym czasie tekst ten powtórzył Animal po rosyjsku.

Efekt: człowiek uciekł, a na czujnikach pojawiło się około 40 ludzi idących w ich kierunku. Zaczęli wycofywać się do śluzy. Z jakiegoś otworu wypadła strzała i ugrzęzła w armorze Animala. On cały czas po rosyjsku powtarzał, żeby tamci odłożyli broń itd.

Wrócili na statek. Nikt nie był ranny. Animal i Spinoza czuli się coraz gorzej — efekty uboczne nieudanej hibernacji.

Odcumowali od bazy. Później statek zacumował po raz kolejny — minęły następne godziny. Chcieli, by zacumował⁵ do jakiejś śluzy, która ma sprawne połączenie komputerowe.

W końcu się udało. Mieli połączenie z systemami bazy. Dostęp mieli jedynie do systemów informacyjnych. Dowiedzieli się, że:

- w bazie może żyć od 100 do 10 000 istot ludzkich;
- część drzwi jest uszkodzona;

⁵System bazy decydował, do której śluzy skieruje statek. Wysyłał tę informację w pojedynczych sygnałach po zbliżeniu się statku do bazy.

- baza wyposażona jest w systemy bezpieczeństwa, w których na szczęście skończyła się amunicja i gazy bojowe;
- są co najmniej trzy miejsca, z których można nadać sygnał.

Nie dowiedzieli się, bo nie wpadli na to, by to sprawdzić:

- co wydarzyło się 300 lat temu — wylądował desant, statek rosyjski uciekł i eksplodował kawałek od bazy. Wszystkie inne statki zostały zniszczone podczas walk. Wewnątrz bazy zostało około 300 francuskich żołnierzy;
- że przez 300 lat do bazy nie doleciał żaden statek.

Zdecydowali się, że pójdą w stronę najbliższego centrum łączności. I poszli — Gato, Kriszna i Sleeper. Mogli spokojnie przejść po zewnętrznym pancerniku bazy i wejść do środka, ale niestety nie byli w stanie myśleć o takich rzeczach.

Dotarli do wnętrza. Zamknęli się w centrum. Na zewnątrz zebrało się około 150 „dzikusów”.

Animal i Spinoza zostali na pancerniku — byli zbyt słabi, by iść na akcję.

Kolejne dni mijały, a oni mogli się komunikować tylko za pośrednictwem AI statku i bazy.

Animal i Spinoza stracili przytomność na skutek szoku po hibernacji.

Gato, Sleeper i Kriszna byli przytomni dosyć długo. Głód i osłabienie organizmu spowodowały, że ich stan stał się krytyczny.

Zaprzepaszczono szansę porozmawiania z ludźmi w bazie. Animal i Spinoza otworzyli ogień do „dzikusów” czających się w korytarzu, kilkadziesiąt metrów od śluzy statku. Od tej pory mieszkańcy bazy traktowali przybyszów jak wrogów.

Oddział znajduje się teraz w szpitalu. Rozpaczliwe wołania Gato pomogły. Statek kanadyjski znajdujący się w pobliżu przyleciał im na pomoc. Był to statek G4SA, który szukał ich w miejscu, gdzie 300 lat temu ponoć został uszkodzony pancernik „Generał Oleg Ragoskiejew”.

Odnalezienie bazy zajęło kilka dni. W końcu komandosi przedarli się przez zewnętrzny pancierz bazy i wydostali półmartwych, uwięzionych żołnierzy.

Minie przynajmniej pół roku, zanim odzyskają formę i będą mogli wrócić do czynnej służby.

Sesja trwała około 9 godzin.

Postacie głównie myślały. Mimo początkowych założeń, że będzie trochę strzelania, okazało się to nierealne :-)

Było fajnie.