

Tilo

Autor: Ender

Prowadzenie: Ender

Czas trwania: około 4–6 godzin

Informacja: tekst przeznaczony wyłącznie dla Mistrza Gry.

Wstęp

Gra w ALIENS różni się od gry w inne systemy. Zazwyczaj na sesjach ALIENS nie ma miejsca na wielkie przygody.

Sesje często odpowiadają misjom, na które lecą postacie graczy. Poszczególne misje mogą się łączyć w jakąś większą całość, ale nie muszą. Zazwyczaj sesje są krótkie, akcja nie jest skomplikowana (sprowadza się do jak najlepszego wykonania rozkazów). Z tych powodów jest to system, który można spokojnie prowadzić na konwentach albo imprezach - każda przygoda może być równie dobrze częścią jakiejś kampanii jak i jednostrzałówką.

Scenariusz ten jest przeznaczony dla drużyny, która ma dosyć myślenia na sesjach i ma ochotę na prostą rozrywkę. Nie ma tutaj skomplikowanej intrygi. Jest za to (według moich graczy) to, co jest najważniejsze w ALIENS - akcja.

W historii tej duże znaczenie mają ksenomorfy (lub jak kto woli alieny), dlatego nie radzę jej jako pierwszej przygody w kampanii. Przygoda ta w luźny sposób nawiązuje do innych sesji, które prowadziłem (bez znaczenia dla akcji) oraz do przygody, Lateo X, wydanej jako "Obcy" która wygrała konkurs "Quentin 2000". Powiązania są nieistotne dla samego przebiegu akcji, jednak osoby znające wcześniejsze wydarzenia będą w stanie docenić wszystko, co się wydarzyło przed i w czasie ich misji.

Przygoda ta może stanowić początek jakiejś nowej kampanii, ale tak jak pisałem wyżej - nie polecam jej początkującym graczom w aliena. Na spotkanie z ksenomorfami trzeba sobie zasłużyć.

Początek historii

Wszystko zaczyna się dla graczy w momencie, gdy milknie jedna z kolonii górniczych w układzie ML 43a (w oryginalnym systemie nie ma takiego układu, ale można wziąć jakikolwiek inny, albo wymyślić coś swojego).

Dowództwo nie byłoby tym zaniepokojone, gdyby nie jeden fakt - w pobliżu planety, w pasie asteroid znajduje się tajny ośrodek naukowy, zajmujący się nowymi technologiami. W bazie tej prowadzi się w tej chwili badania nad nowymi typami broni energetycznej, nad antymaterią itd. Z tego powodu do akcji zostaje wysłany oddział o odpowiedniej renomie i z odpowiednim przeszkoleniem (następnym razem postacie graczy będą mądrzejsze i wezmą sobie nowicjuszy). Cele misji:

- sprawdzić nadajnik (jedyne nadajnik międzyukładowy znajduje się na orbicie planety. Z niego korzysta także baza wojskowa)
- sprawdzić, co się stało w bazie, zabezpieczyć wszelkie materiały (lub ewentualnie zniszczyć) w przypadku, gdyby baza została odkryta i zaatakowana
- jeśli nie nadejdzie potwierdzenie o stanie kolonii, wylądować na planecie i sprawdzić, co się tam stało

Według grafika kursów statków transportowych, 4 dni po umilknięciu łączności, z planety odleciał statek, który doleci do układu przeznaczenia w czasie, gdy żołnierze będą lecieli na akcję. Do ich statku zostanie wysłana informacja o stanie kolonii z okresu, gdy nadajnik już nie działał. Jeśli wszystko będzie w porządku, żołnierze mają zbadać bazę wojskową, wrócić na krążownik i wracać do domu. Kolonią zajmie się "mięso armatnie" - czyli zwykłe oddziały Piechoty Kolonialnej.

Chronologia wydarzeń w układzie ML 43a przed przybyciem ekipy ratunkowej

Informacje tylko dla MG

23 maja

- W niewyjaśnionych okolicznościach zniknął statek "Nadzieja" wiozący personel do bazy wojskowej "Tilo". Nikt nie zarejestrował faktu zniszczenia czy też przejścia statku.

26 maja

- Do układu wlatuje statek transportowy, ma odebrać ładunek z planety. Tak naprawdę jest to statek należący do Weyland-Yutani - jego celem jest wejście na orbitę planety i uszkodzenie satelity - zostaje to wykonane. Statek ten następnie udaje się na obrzeża układu, gdzie czeka na ładunek z krążownika "Yulunga"
- Statek bojowy "Yulunga", należący do Weyland-Yutani, wlatuje do układu ML 43.

27 maja

- "Yulunga" podchodzi do tajnej bazy wojskowej "Tilo" - dzięki sfałszowaniu danych jest brany za statek "Nadzieja" należący do Sił Specjalnych, który ma dokonać wymiany personelu wojskowego bazy. Dochodzi do walki w bazie. Do środka dostają się ludzie. Walka nie trwa długo. Większość personelu jest zaskoczona atakiem. Część pilotów dostaje się do swoich maszyn. Statki bojowe wysłane z asteroidy, w której ukryty jest kompleks bazy, zostają zniszczone. Stały personel bazy zostaje uwięziony na dolnym poziomie bazy. Z krążownika do bazy przechodzą naukowcy, którzy mają zająć się zabezpieczeniem zdobyczy (nowa broń, nowe generatory itd. w zależności od tego, czy MG ma zamiar prowadzić kontynuację tej akcji)

29 maja

- Ostatni ładunek zostaje przeładowany z "Tilo" do Yulungi. Pozostaje teraz czekać na statek "Deralco" mający dostarczyć nową broń biologiczną - nikt nie ma pojęcia, że owa nowa broń to ksenomorfy. Bezpieczny czas oczekiwania około 3 tygodni - po tym czasie w układzie może pojawić się statek wojskowy, którego celem będzie kontrola bazy i planety.
- Do układu wlatuje prawdziwy statek transportowy. Stwierdza uszkodzenie satelity nadawczego. Ląduje na planecie, zabiera ładunek oraz prośby górników o nowy nadajnik. Statek nie zarejestrował nic podejrzanego.

14 czerwca

- Do układu wchodzi statek "Deralco". Nadaje sygnał SOS. Przybija do bazy. Na pokładzie "Deralco" uwolniły się ksenomorfy. Przedostają się do bazy. Walka z obcymi odbyła się tylko na pokładzie "Deralco".
- "Yulunga" odlatuje (tutaj wszystko zależy od MG - albo z jajami obcych na pokładzie - udało się dokonać przeładunku, albo bez - każda możliwość pozwala na kontynuację scenariusza)
- "Deralco" z wieloma uszkodzeniami odbija od bazy i leci w kierunku, w którym zniknął "Yulunga".

15 czerwca

- "Yulunga" spotyka się ze statkiem transportowym czekającym na granicy układu. Następuje przeładunek zdobytego materiału.
- Do układu wchodzi niezidentyfikowany statek bojowy. Kieruje się za statkiem "Deralco". Z nowoprzybyłego statku wylatuje dropship i leci w kierunku bazy "Tilo".
- "Deralco" zostaje zaatakowany. W czasie walki pojawia się "Yulunga". Z "Deralco" uratowało się kilku członków załogi. Ich dropship leci w kierunku planety, sam statek eksplodował. "Yulunga" i niezidentyfikowany statek bojowy toczą walkę. Obydwa są uszkodzone. Obydwa wylatują z układu.

16 czerwca

- Z bazy "Tilo" zostaje wystrzelona jedna kapsuła. Wcześniej jednak dochodzi do eksplozji promu, którym przylecieli ostatni goście. Kapsuła leci w stronę planety ML 43a.

30 czerwca

- W układzie pojawia się krążownik "Deuter". Na pokładzie znajdują się postacie graczy.

Wyjaśnienia dla MG

Niezidentyfikowany statek, który zaatakował statki Weyland-Yutani, należy do oddziału Ellen Ripley. Śledził on statek "Deralco". Jego celem jest likwidacja obcych przewożonych na statku. Gdy statek ten znalazł się w układzie, skierował się w ślad za oddalającym się "Deralco". Na wszelki wypadek ze statku zostaje wysłana

grupa interwencyjna, która udaje się do "Tilo", by sprawdzić, czy są tam ksenomorfy. Oddział ten wszedł do bazy. Nie napotkał śladów ksenomorfów. Jeden z członków tej grupy zabrał dyski z informacjami o wydarzeniach w bazie (zapisy poszczególnych dokowań oraz polecenia przeładunku itd.). Na dolnych poziomach oddział został zaskoczony przez ksenomorfy. Udało im się skorzystać ze sprzętu w bazie i rozstawić kilka automatów bojowych (sentry). Niestety, nie udało im się przetrwać. Dwójka żołnierzy dostała się w pobliże promu (na górnych poziomach bazy). Tam byli już obcy. Prom zostaje przez nich wysadzony w powietrze. Jeden z nich zostaje ciężko ranny. Docierają do kapsuł ratunkowych. Ranny umiera w kapsule. Drugi przed odlotem próbuje zniszczyć bazę. Niestety, system autodestrukcji jest uszkodzony. Jego manipulacje spowodowały całkowite rozregulowanie systemów komputerowych.

Pobudka

Ciemne wnętrza krążownika "Deuter" powoli rozjaśniały zapalające się lampy. W chłodnym pomieszczeniu z hibernatorami cicho brzęczały urządzenia czuwające nad snem ludzi. Na jednym z ekranów pojawiły się nazwiska wszystkich żołnierzy znajdujących się w tej chwili na pokładzie. Chwilę później automaty zaczęły procedurę budzenia załogi. Cicho otworzył się pierwszy hibernator, za nim kolejne. Ludzie powoli zaczynali się budzić. Niektórzy otwierali oczy. Leżeli kilkanaście sekund i zaczynali wstawać. Po kilkunastu minutach cała grupa znajdowała się pod prysznicami lub w sali treningowej. Po dwutygodniowym śnie należało rozruszać mięśnie. I jak najszybciej osiągnąć pełną sprawność bojową. Nie wiadomo, kiedy trzeba będzie lecieć na akcję... i dokąd. Dla oficera czekała zaszyfrowana wiadomość: statek górniczy doleciał do punktu przeznaczenia, co oznacza, że kolonia na planecie istniała 4 dni po ustaniu łączności. Należało teraz znaleźć odpowiedzi na dwa pytania: Co się stało z nadajnikiem na orbicie? oraz co się dzieje w bazie naukowej "Tilo"?

Oddział, w którym są postacie graczy, powoli dochodzi do siebie. Teraz powinno nastąpić spotkanie z oficerem i szczegółowe wyjaśnienie, po co przybyli na ten koniec wszechświata.

Odprawa przed odlotem

Jeśli chcesz, możesz zrobić pierwszą odprawę graczom jeszcze przed odlotem. Niech dowiedzą się wtedy o tym, że:

- stracono łączność z kolonią górniczą w układzie ML 43
- zostaje wysłany oddział w celu sprawdzenia, co się stało na miejscu

Jeśli jeden z graczy jest oficerem - powinien poznać prawdziwy cel misji:

- kontrola bazy Tilo

Odprawa na „Deuterze”

Na statku podczas odprawy oddział powinien dowiedzieć się prawdziwego celu przylotu do układu. O tym, ile będą wiedzieli o "Tilo", zależy od MG oraz od gracza będącego oficerem. O "Tilo" wiadomo tylko, że:

- jest to placówka naukowa, zajmująca się badaniami nad bronią energetyczną oraz pracami nad antymaterią. Nie prowadzi się tam badań nad bronią biologiczną
- w bazie stacjonuje około 20 żołnierzy Sił Specjalnych
- oprócz żołnierzy w bazie znajduje się około 100–200 osób personelu naukowego
- "Tilo" położona jest na dużej asteroidzie - a raczej w jej wnętrzu
- baza jest tajna, o jej istnieniu wie niewiele osób, z tego powodu nadajniki w "Tilo" nie emitują żadnych sygnałów
- gracze mają tylko namiary na asteroidę oraz sygnał kodowy pozwalający na przycumowanie i otwarcie śluzy

Tilo

Podejście do bazy

Cały oddział udaje się do dropshipa i odlatuje na misję. Najpierw skontrolować satelitę nadawczego na orbicie planety. Uszkodzenia wskazują albo na uderzenie meteorytu, albo na użycie jakiejś broni. Nie da się tego naprawić. Jakiś czas później prom dolatuje do asteroidy - jest to kawałek skały o promieniu około 20 km. Z

jednej strony znajduje się mały budynek, a ze skały wystają trzy śluzy. Cumują i... czas, by dowódca podjął decyzję: kto idzie a kto zostaje na statku.

Opis bazy oraz informacji, które gracze mogą zdobyć

Żołnierze przechodzą przez jedną z trzech śluz znajdujących się na poziomie 3. Wszystkie te śluzy mają wielkość około 2 × 2 metry. Wychodzą one na korytarz, który obiega pół poziomu 3. Korytarz jest szeroki na około 4 metry. Pod sufitem znajdują się szyny, po których prawdopodobnie poruszają się automaty transportujące ładunek do dużej śluzy po prawej stronie. Po lewej znajduje się hangar i winda transportowa na niższe poziomy. Od głównego korytarza odchodzą korytarze w głąb bazy. Windy nie działają, świecą nieliczne światła awaryjne. Na głównym korytarzu brak jakichkolwiek śladów ludzi. Dopiero po wejściu do głębi bazy napotyka się na ślady walki. Gdzieśdrzwi pancerne są wysadzone. Ślady wskazują na to, że jakaś grupa wdarła się do bazy i zaczęła używać broni. Brak jakichkolwiek ciał. Może w jednym, czy dwóch miejscach znajdują się ślady krwi.

Opis poszczególnych poziomów bazy

Poziom 1 – techniczny

Poziom techniczny, na samej górze. Znajdują się tutaj anteny oraz sprzęt komunikacyjny. Jest także jedna zamknięta śluza techniczna. Zejście na poziom 2 jest możliwe na kilka sposobów:

- schody prowadzące na poziom 2
- windy (2 w różnych częściach bazy) służące do poruszania się między poziomami 1–6
- awaryjne schody łączące poziomy 1–10. Drzwi na klatkę schodową są zablokowane. Podczas normalnej pracy bazy można je otworzyć poprzez wciśnięcie przycisków alarmowych (są wtedy odstrzeliwane rygle). W tej chwili część drzwi awaryjnych jest uszkodzona (poziomy: 1, 2 i 3). Drzwi zostały zniszczone ładunkami wybuchowymi. Tędy napastnicy dostali się do części pomieszczeń

Poziom 2

Jest to poziom mieszkalny, znajdują się tutaj świetlice, sale spotkań, pomieszczenia rekreacyjne. Zarząd, biura. Wyjścia:

- schody na poziom 1
- w centrum bazy znajduje się pomieszczenie, w którym na poziomie 2 jest balkon i schody prowadzące na poziom 3. Pomieszczenie to jest wysokie. Na poziomie trzecim znajdują się w nim oszklone boksy, w których normalnie siedzi obsługa bazy. W tej chwili z góry (poziom 2) widać, że większość szklanych ścian jest rozwalona, wszędzie widać ślady po pociskach
- klatka awaryjna
- windy łączące bazę (na razie nie działają, ale można skorzystać z szybów wind do poruszania się w pionie)

Gracze mogą tutaj uruchomić jakiś terminal, ewentualnie wpiąć się własnym sprzętem i dowiedzieć się, że:

- baza ma za słabe zasilanie; 90% sprzętu jest wyłączone
- można odczytać przeznaczenie wszystkich poziomów
- można ustalić położenie centrum sterowania, śluz oraz kapsuł ratunkowych

Poziom 3

Mieszkania większości członków bazy oraz stacja przeładunkowa (szeroki korytarz, śluzy oraz windy techniczne). Także tutaj znajdowały się pomieszczenia, w których przebywali żołnierze (właściwie wojsko miało dostęp do poziomów 1–4, czyli tych, które miały wyjścia na zewnątrz). Wyjścia:

- jak na każdym poziomie windy oraz schody awaryjne
- schody na poziom 2 (opisane powyżej) w pomieszczeniu biurowym
- winda techniczna znajdująca się w lewo od śluz
- 3 śluzy dla ludzi
- 1 śluza ładunkowa (pomieszczenie wysokości 6 metrów, wielkości 10 na 10, drzwi wielkości prawie całej jednej ściany)

Poziom 4

Laboratoria. Dodatkowo na tym poziomie znajdują się 4 śluzy dla personelu. Używane w przypadku transportu materiałów tajnych, a także przez VIP-ów, którzy przylatywali na inspekcję bazy.

Poziom 5

Laboratoria, centrum sterowania - pomieszczenie, w którym znajduje się dużo sprzętu komputerowego. Tutaj gracze mogą dowiedzieć się o dwóch rzeczy:

- żadna kapsuła ratunkowa nie została wystrzelona
- brak zasilania oraz połączeń nie pozwala na kontakt z głównym centrum ochrony na poziomie 8

Poziom 6

Laboratoria

Poziom 7

Laboratoria, a także kapsuły ratunkowe. Jest ich 10 po każdej stronie bazy. W sumie 40 kapsuł po 4 miejsca.

Poziom 8

Laboratoria oraz centrum ochrony. Pomieszczenia tutaj mają w większości pancerne drzwi, często otwierane ręcznie (baza ma minimum pięćdziesiąt lat, a może i więcej). Drzwi są porozwalane. W samym centrum ochrony znajdują się:

- opróżnione lub zniszczone szafki, w których znajdowała się broń
- uszkodzone komputery, ekrany, terminale
- najważniejsze informacje są w Pestce, na poziomach 9 i 10
- na zasilaniu awaryjnym działa kilka terminali, można z nich między innymi dowiedzieć się, że system nie działa prawidłowo (prawdopodobnie z powodu braku zasilania) oraz że jest możliwość przywrócenia zasilania poprzez uruchomienie reaktora

Przywrócenie zasilania

Jeśli gracze zdecydują się na przywrócenie zasilania w bazie, zyskają:

- światło
- możliwość otwierania drzwi przy użyciu przycisków, ewentualnie będą musieli łamać systemy elektroniczne
- dostęp do wind
- jakieś 25% szans na to, że włączy się system autodestrukcji (należy co 5 minut sprawdzać, czy się nie włączył; rzut k100). Jeśli się włączy, należy ich poinformować, że zostało im 30 minut do opuszczenia bazy. Od tej pory proponuję postawić jakiś duży zegar i poinformować, że za pół godziny przestaną istnieć

Informacja dla MG: system autodestrukcji bazy jest uszkodzony. W chwili, gdy będzie miał nastąpić wybuch, zgaśnie cały sprzęt w bazie. Od MG zależy, czy sztuczna grawitacja też przestanie działać.

Jeśli gracze włączą sobie światło, powinni znaleźć jakieś materiały na którymś z poziomów - mogą to być zapisy z kamer ochrony lub coś podobnego. Jeśli tak się stanie, powinni w głębi bazy mieć możliwość odcodowania i obejrzenia filmów. Zanim się to uda, zobaczą na wykrywaczach ruchu jakieś punkty zbliżające się z dwóch stron. Idące po liniach prostych w ich stronę. Później znikną - przyczają się na jakiś czas. Następnie zaatakują ich ksenomorfy. Tuż przed atakiem jeden z ludzi może zobaczyć na monitorze obraz z kamer ochrony pokazujący atak na bazę oddziału Weyland-Yutani (komandosi w czerni, żadnych znaków charakterystycznych). Później przez kilka dni nic (zapis z jakiejś kamery w głębi bazy). Gdy data będzie wskazywała cztery dni przed chwilą obecną na ekranie pojawi się i szybko zniknie jakiś alien. Od MG zależy, czy pozwoli graczom trochę się pobać, zanim zaatakują alienami, czy też wydarzenia te nastąpią prawie jednocześnie. Można im nie dawać tych materiałów, albo dać je później, by gracze mieli możliwość zwiedzenia poziomu 9 bazy.

Poziomy 9-10 – laboratoria i „Pestka”

Bardzo dobrze zabezpieczone. Jeśli przyjmujemy, że postacie dostały się do bazy przez służby znajdujące się na południu, to w północnej części bazy znajduje się "Pestka". Jest to pancerne laboratorium, zajmujące powierzchnię dwóch pięter (9–10). Jest całkowicie odizolowane od reszty bazy. Ma własne systemy podtrzymywania życia itp. Do Pestki prowadzi kilka dróg. Na poziomie 9 znajdują się pancerne wrota wychodzące na korytarz obiegający Pestkę dookoła. Od strony północnej i południowej są 2 wrota, od strony zachodniej i wschodniej - po jednym małym wejściu. Korytarz obiegający Pestkę jest poprzedzielany pancernymi drzwiami. Część z tych drzwi jest zaspawana.

Gracze idąc korytarzem wokół Pestki, powinni natknąć się na kilka pancernych, rozwalonych materiałami wybuchowymi drzwi. Co ważniejsze, wrota do głębi Pestki, mimo że noszą ślady po użyciu ładunków, nie zostały sforsowane.

Po drodze natkną się (na kolejne) na zaspawane (od ich strony) drzwi. Wejdą do fragmentu korytarza, gdzie zobaczą barykady. Zrobione są z uszkodzonych maszyn. Ich zadaniem nie jest ochrona przed pociskami. Mają dużo otworów itp. Należy tak to opisać, by zastanawiali się, czy zostały zrobione w jakimś celu, czy też ktoś robił je w pośpiechu. Kawalek dalej natkną się na zamknięte drzwi zagrządzające korytarz (co ciekawsze - są zaspawane z ich strony) oraz drzwi prowadzące w prawo. Po sforsowaniu drzwi na korytarzu (ładunki wybuchowe, ew. spawarki) zobaczą kolejne drzwi do Pestki. Te mają dziurę wielkości człowieka. Jeśli zainteresują się zawartością drzwi po prawej - ujrzą ciało człowieka, częściowo rozłożone. Człowiek ubrany jest w jakiś paramilitarny strój, ale nie mundur regularnego wojska (jest to jeden z ludzi Ripley). W ręku człowiek ma pistolet. Jego głowa jest rozwalona. W magazynku nie ma żadnego pocisku. Na ziemi jest tylko napis "Boże wybacź". Człowiek ten uciekał przed alienami, zaspawał za sobą drzwi. Niestety, nie miał amunicji (jeden pocisk), a przed sobą miał kolejne, zaspawane z drugiej strony (przez innych uciekających) drzwi. Wszedł do pomieszczenia po prawej i czekał. Słyszał alieny, słyszał uderzenia o drzwi. Nie wytrzymał nerwowo, a może nie miał już co pić i strzelił sobie w głowę.

Przejdzie dalej. Na lewo drzwi do Pestki. Na wprost kolejne wrota zagrządzające korytarz. Za nimi znajduje się sentry ustawiony tak, by strzelać do wszystkiego, co nie jest człowiekiem. Postacie graczy, jeśli pójdą dalej, mogą się zdziwić. Zazwyczaj automaty strzelnicze ustawia się, by raziły wszystkie cele, ewentualnie cele będące ludźmi i nieposiadające identyfikatorów. Sprawa się wyjaśni (dla graczy, nie dla postaci) kilka metrów dalej - w podłodze znajdują się wypalone kwasem dziury.

Jeśli pozwoliłeś graczom dotrzeć do tego miejsca i nie narobili zbyt dużo hałasu, można dać im szansę wyjścia z tego cała. Jeśli się wycofają i nie zaczną strzelać, alieny się nie obudzą. Ale... niech na motion trackerach któryś z nich zobaczy ruch kilka metrów przed sobą (mogą to być automatyczne, niedomknięte/uszkodzone drzwi, które mijali jakiś czas temu). Jeśli zaczną strzelać, pojawią się ksenomorfy.

Cofnijmy się do pomieszczenia, gdzie znajdują się drzwi do Pestki. To, co się wydarzy w tej chwili, zależy od kilku rzeczy. Jeśli gracze używali na poziomie 9 ładunków wybuchowych, alieny idą w ich stronę, postacie graczy zobaczą na wykrywaczach ruchu, że coś się zbliża. Zostaną zaatakowani po kilku(nastu) minutach przez obcych. Radzę, by droga, którą żołnierze weszli do bazy, była prosta: długie korytarze poprzedzielane drzwiami i słuzami. Jeśli nie mają światła, mogą albo używać podczerwieni - obraz będzie mało wyraźny na końcach korytarza. Gdy pojawią się tam alieny - na drodze, którą przyszli - zobaczą tylko jakieś sylwetki i gwałtowne poruszenia. Jeśli zaczekają na identyfikację celów, alieny zbliżą się na tyle, by mimo ran któryś z nich wpadł między nich i albo szponami, albo kwasem zadał poważne rany. Jeśli zaczną strzelać - rozbłyski z luf oślepią ich. Atak zostanie powstrzymany, ale nie będą wiedzieli, co to było. Jeśli nie otworzyli drzwi, za którymi stoi sentry i znajdują się plamy po kwasie, nie powinni jeszcze wiedzieć, co ich zaatakowało. Jeśli użyją latarek - patrząc przez noktowizory będą częściowo oślepieni. Patrząc normalnie będą mieli idealny widok na kilka metrów. Jeśli mają światło - będą widzieli raczej dość dokładnie. W chwili rozpoczęcia strzelaniny światła gasną (awaryjne także) - poziomy 8 i 9 pogrążają się w ciemnościach. Z tyłu za nimi, za drzwiami, sentry zacznie strzelać, a wykrywacze ruchu oszaleją.

Poziom 10 – laboratoria, ściana Pestki

Poniżej poziomu 10 znajdują się tunele serwisowe, reaktor, sprzęt naukowy (może jakiś akcelerator?). Tam mieści się sanktuarium królowej i w uśpieniu czekają obcy. Mogą ich zbudzić: hałas (strzały i wybuchy),

działanie aparatury (spowodowane zwiększeniem mocy reaktora) itd. Jeśli ktoś naprawdę nie lubi swoich graczy, może ich wpuścić do gniazda obcych. Może spotkają królową?

OK, wiadomo już mniej więcej, co gdzie się może wydarzyć. Gracze są raczej na niskich poziomach bazy. Atakują ich alieny. Nie mają gdzie uciekać... Nie mają? Mogą:

- próbować zabarykadować się w Pestce - bardzo sensowny pomysł. Można tam się długo bronić. Są tam barykady z ciężkiego sprzętu (power loadery - maszynki takie jak ta, którą Ripley wyrzuciła królową obcych na dwie części), można znaleźć porzuconą broń. W tym karabiny do polowań na alieny (broń to pozostałość oddziału Ripley). Taki karabin jednym strzałem rozwała aliena, nie powodując praktycznie rozbryzgu kwasu. Pocisk wystrzelony do obcego eksploduje wewnątrz niego, w środku ksenomorfa zostaje uwolniona substancja, która wchodzi w reakcję z krwią aliena. Obcy pada na ziemię i ginie
- mogą uciekać na poziom 7 do kapsuł ratunkowych (może im się udać, alienów nie jest dużo; jeśli będą dobrze strzelać i będą mieli ciężki sprzęt, kilku z nich może być poparzonych kwasem). Gdy dotrą do kapsuł, czeka ich mała niespodzianka:
 - jeśli nie włączyli prądu, nie mogą odstrzelić kapsuły od wewnątrz
 - jeśli włączyli prąd i włączył się alarm — jak wyżej
 - jeśli mają prąd i nie włączył się alarm, wszystko powinno być w porządku

Jeśli mają prąd i nie włączył się alarm - udało się. Wszyscy mogą bezpiecznie odlecieć. W przeciwnym wypadku jedna osoba musi wystrzelić pozostałe. MG musi pamiętać o jednym - ksenomorfy atakują. Gracze mogą mieć 2–3 minuty spokoju, ale później nastąpi atak. Nie mają czasu na kłótnie, kto zostaje, ani na zastanawianie się, co robić. Jeśli nie wejdą do kapsuł, zginą bohatersko, aczkolwiek głupio. Istnieje szansa na to, że osoba, która zostanie, przeżyje. Ale mała jest szansa, że gracze na to wpadną w ciągu tych sekund, które oddzielają ich od ataku obcych. Najpierw opiszę pomieszczenie z kapsułami, później wyjaśnię, jak można je wykorzystać.

Kapsuły umieszczone są wzdłuż korytarza. Na korytarz z kapsułami prowadzi jedno wejście (z korytarza, którym przyszli gracze). W drzwiach powinna toczyć się ostatnia strzelanina. To jest ostatnie miejsce, gdzie można w miarę bezpiecznie się bronić. Przed każdą kapsułą znajduje się pulpit i mechanizm służący do wystrzelenia kapsuły. Korytarz z kapsułami ma jedną ścianę przezroczystą (ta, która prowadzi na zewnątrz). Nie widać tam nic poza czernią. Po zaświeceniu latarką widać jakąś konstrukcję i chropowatą, imitującą skałę ścianę. Po wystrzeleniu kapsuły widać jak przelatuje ona przez "skałę", fragmenty maskowania odpadają i widać czerń kosmosu, gwiazdy itd. Ostatnia osoba ma szansę na przeżycie na kilka sposobów; podam dwa (oba bardzo ryzykowne).

Po wystrzeleniu ostatniej kapsuły ze swoimi ludźmi, zakłada jakiś ładunek na przezroczystą ścianę, wchodzi do jakiejś innej pustej, zamyka się i czeka na eksplozję. Jest szansa, że automat odpali jego kapsułę (bardzo małą, np. 1%). Uciekające powietrze powinno spowodować, że obcy zaczną wypadać w przestrzeń. Niestety, jeśli gracze włączyli zasilanie i jest ono sprawne (nie nastąpił pad systemu wraz z systemem autodestrukcji) włączą się automatyczne grodzie. Po kilku minutach obcy przyjdą po tego gracza. Ratunek mogą stanowić inni, którzy dotrą do swojego statku (jeśli pilot w nim został, może podlecieć), wezmą stroje do poruszania się w próżni i z zewnątrz dotrą do owej kapsuły, wystrzelą ją, a sami wrócą na swój statek.

Jeśli podleci ich dropship i będzie widoczny, ostatnia osoba może rozwalić szklaną ścianę i dać się wessać w próżnię. Jeśli zostanie złapana przez ludzi z promu, ma szansę przeżyć.

Jeśli nie wpadnie na to wszystko, pozostaje mu bohatersko zginąć.

Ostatnie uwagi do prowadzenia

Wprowadzając ksenomorfy należy przestawić się ze spokojnego prowadzenia. MG powinien wykorzystać oświetlenie (zgaścić światło, używać latarek). Powinien krzyczeć, jeśli dzieje się coś głośnego, albo jeśli coś dzieje się błyskawicznie. Opis ucieczki naszych bohaterów powinien być ciągłą walką o przetrwanie. Jeśli popełnią błędy, niech zginą wszyscy; ważne, by się dobrze bawili. Powodzenia.

Koniec

I to już koniec. A po co w takim razie głębokie tło misji? Po co szczegóły? Odpowiedź jest prosta. MG może dać graczom szansę na wydobywanie z bazy informacji dotyczących wydarzeń w bazie. Mogą je przejrzeć jeszcze w bazie. Mogą dowiedzieć się wtedy, że jedna z kapsuł ratunkowych przetrwała. Mogą... Mogą zagrać na kolejnej sesji, dzięki czemu zacznie się nowa kampania.

Poniżej opiszę wydarzenia, które są początkiem kontynuacji tej przygody. Nie ukrywam, że kontynuacja może wymagać większej odrobiny myślenia niż podczas akcji w bazie "Tilo".

Sesja której nie było

Poniższe wydarzenia to luźny plan kontynuacji, która nigdy nie została poprowadzona.

Przed położeniem się spać komputer statku odbierze SOS z planety. SOS ze statku transportowego, który po zejściu na planetę został zaatakowany przez kilku piratów. Są to ludzie z załogi statku "Deralco", którzy rozbili się promem na planecie; po wielu dniach wędrówki dotarli do kolonii. Wzięli zakładników i chcą uciec z planety. A może sami spreparowali sygnał SOS (np. o tym, że potrzebują lekarstw), by ściągnąć pierwszy przelatujący statek? Poza tym, wśród górników przebywa jeden z ludzi Ripley. Ciało drugiego znajduje się w kapsule, kilka dni drogi od kolonii. Ciało to jest popalone kwasem obcych. Gracze lecący na ratunek mogą wychwycić słaby nadajnik kapsuły i znaleźć owe ciało i... być pewni, że na planecie są obcy.

Człowiek z oddziału Ripley miał swoją broń na obcych. Broń bardzo specyficzną. Ukrył ją w bazie, ale została znaleziona przez piratów. Po tym, jak gracze ich zabiją i znajdą tę broń, będą mieli nad czym myśleć. Zwłaszcza że razem z nimi będzie prawdopodobnie wracał człowiek Ripley. Chce on za wszelką cenę wydostać się z planety. Postacie graczy powinny być już pewne, że dowództwo ich oszukało i że zostali wysłani do bazy, gdzie były badania nad ksenomorfami. Żołnierz Ripley może wykorzystać tę wiedzę, by przeciągnąć ich na swoją stronę. Ma on większość materiałów o tym, co się wydarzyło w bazie. Mogą dać się wykorzystać, a może będą wierni ojczyźnie? Mają szansę na przejęcie tych materiałów. Jak to się kończy? To zależy od was. Ta gra u mnie nie znalazła rozwiązania...

Ostatnie wyjaśnienia

Historia Ripley: uznaję, że 3. i 4. część filmu nie istnieją. Po wydarzeniach na LV426 Ripley przeszła leczenie psychiatryczne. W końcu spotkała Hicksa, który wyleciał z Piechoty Kolonialnej. Obydwoje mają uraz na punkcie Weyland-Yutani i obcych. Zaczynają działać jako najemnicy. Zarabiają pieniądze. Napadają na statki. Stają się terrorystami. Po około 12 latach od wydarzeń na LV426 niszczą ruiny bazy wojskowej na Lateo X, gdzie były prowadzone kilka lat temu badania nad obcymi. Teraz ksenomorfy odżyły (scenariusz, o którym wspominałem na początku). Następne miesiące to tropienie ludzi zajmujących się obcymi i ich eliminacja. Tak trafili na trop statku przewożącego jaja obcych "Deralco". Nie wiadomo, co się stało ze statkiem Ripley. Oddział, który poleciał do "Tilo", został zdziesiątkowany. Sama Ripley albo uciekła na statku, albo została zabita, albo wzięta do niewoli. Celem żołnierza, którego zabrali z planety gracze, jest odnalezienie porucznik Ellen Ripley.

Wszelkie uwagi i pytania proszę kierować na adres: ender@g4sa.net

© 2000 by Łukasz Jaworski "Ender"