

Scenariusz do gry Aliens RPG

Operacja Darwin

Autorzy: Ender & Schamann

Prowadzenie: Ender & Voytass

Pierwsze ofiary: Filon, Harnaś, Havoc, Karen, Piciu, Seba

Poniższy scenariusz przeznaczony jest dla dwóch Mistrzów Gry. Scenariusz podzielony jest na kilka fragmentów, z których można jednak prowadzić w pojedynkę. Z tego powodu nie powinno być problemów z przystosowaniem go dla jednego MG.

Ze względu na założenia scenariusza, należy pozwolić graczom, by, jeśli zechcą, grali postaciami z kryminalną przeszłością. Gracze powinni mieć jednak świadomość, że do USCMC mogą wstąpić tylko ludzie o nienaganej przeszłości. Niech sądzą, że dla nich MG zrobił wyjątek. A może ktoś zacznie się domyślać, że ten pluton, nie jest zwyczajnym wojskiem?

Teksty dotyczące założeń, oraz wyjaśniające wydarzenia będą umieszczane w obramowaniu na szarym tle. Na początek oznaczenia:

Żołnierze, rekruci – o ile nie zaznaczę inaczej, słowa te odnoszą się do wszystkich członków oddziału, do którego należą postaci graczy.

BG – postacie graczy

NPC – bohaterowie niezależni

1. Szkolenie

Początek sesji to szkolenie. Celem tego fragmentu jest „zanudzenie” graczy. Szkolenie powinno potrwać minimum 2 godziny. Podczas naszego prowadzenia, szkolenie zajmowało dwa, trzy razy tyle czasu.

Jest wiosna. Postacie właśnie skończyły wstępne przeszkolenie na swoich macierzystych planetach, lub stacjach orbitalnych należących do USCMC. Każdy z rekrutów potrafi salutować i maszerować. Każdy wie, że dopiero teraz zacznie się prawdziwe wojsko.

Wszyscy spotykają się po raz pierwszy w promie zrutowym.

Znajduje się w nim około 20 osób, które należą do 56 plutonu. Mają kilka minut na rozmowy, przedstawienie się, zapalenie papierosa. W momencie jak prom wylądowuje MG powinni wprowadzić rygor. Żadnego picia i jedzenia na sesji – chyba że postacie akurat są w stołówce. Wszystkie rozmowy są traktowane jako rozmowy prowadzone w świetle gry.

Szkolenie powinno być jak najbardziej bezsensowne. Jest szansa, że na szkoleniu zginie paru NPCów lub BG. Pamiętaj, celem szkolenia nie jest wyuczenie żołnierzy, ale selekcja jak najlepszego materiału genetycznego.

Wychodzą z promu i stają na baczność naprzeciwko sierżanta. Ten NPC powinien być szczególnie nienawidzony przez żołnierzy. Ciągłe krzyczy. Wymaga bardzo dużo. Znęca się nad rekrutami. Pozostali NPC'i traktują sierżanta jak bohatera – ten człowiek uratował podczas misji bojowych wiele istnień ludzkich. Nikt nie zauważa, że człowiek ten czasami przesadza na szkoleniach. Nie jest wykluczone że kogoś pobije.

Przez pierwszy miesiąc żołnierze powinni być zamęczani fizycznie i psychicznie. Może w tym okresie pojawić się porucznik, który będzie całkowicie olewał żołnierzy. NPC ten, nudzi się w jednostce, więc będzie się bawił wymyślaniem absurdalnych rzeczy dla żołnierzy, jak np. zmuszeniem, by nauczili się kilkuset stronicowego regulaminu na pamięć, może poprosi ich, by przestawili APC'a (waga 20 ton) – bo trzeba oszczędzać paliwo, a stoi w złym miejscu. Itd. Powinni zauważyć, że są traktowani jak powietrze. Na dodatek mają porucznika, bez doświadczenia bojowego.

Przydałoby się wprowadzić kilka scen, które spowodowałyby, że gracze znenawidziliby sierżanta. Np. kiedyś, w nocy po wypiciu zbyt dużej ilości alkoholu sierżant weźmie na bok kogoś z oddziału i go pobije. Rankiem nie będzie za dużo pamiętał. A wszelkie skargi na sierżanta zostaną zignorowane. Jeśli ktoś zdecyduje się na tym etapie na wykończenie sierżanta, i zrobi to przy świadkach, kara go nie minie. Jeśli jednak zadziała inteligentnie, to nawet, gdy dowództwo będzie pewne jego winy, zostanie, jako osobnik wybitny ☺ dopuszczony do dalszego szkolenia (oczywiście zawiadomią go, że śledztwo trwa, i jeśli jest winny, będzie sądzony itp.).

Kolejnym etapem szkolenia jest przygotowanie do działań w różnych warunkach – woda, pustynia, góry, dżungla. Instruktorzy, w celu wyselekcjonowania osobników lepiej przystosowujących się, najpierw wydają rozkaz realizacji jakiegoś celu, później dopiero tłumaczą jak korzystać się z powierzonego im sprzętu oraz jak się realizuje dany cel.

2. Wylot

Szkolenie kończy się w bazie, w której wszystko się zaczęło. Porucznik i sierżant zapraszają wszystkich na małą imprezę. Gdzie gracze mogą dowiedzieć się, że na polecenie „góry” ich postacie zostały wybrane do nowego typu szkolenia, oraz że przydzielono im instruktorów z Sił Specjalnych.

Dwa dni później dowiadują się że dostali przydział na jedną z planet należących do USA. Mają tam pełnić służbę wartowniczą w jakiejś małej bazie wojskowej. Żołnierze wchodzi do promu i lecą na statek. Tam kładą się w kapsuły. Kilku może zauważyć, że do ładowni na tyłu statku wnoszone są jakieś kontenery, a na niektórych jest oznaczenie BIOHAZARD.

Każdy z MG teraz bierze swoją grupkę. Od tej pory zaczyna się prowadzenie dwóch niezależnych oddziałów. Kolejny etap scenariusza powinien trwać od 2 do 4 h.

Trudno jest słowami przekonać graczy, że ich postacie są zmęczone po zrobieniu 200 pompek. Jest kilka sposobów, by gracze poczuli namiastkę zmęczenia swoich postaci. **Muszą się jednak zgodzić wcześniej na dany typ prowadzenia.** Podczas pierwszego prowadzenia tego scenariusza, gracze stawali na baczność gdy krzyczał sierżant. Drugi MG w tym czasie pił sobie piwo. Gdy skończył, pierwszy MG siadał, a prowadzenie przejmował ten pierwszy. Gracze zawsze mieli przed sobą osobę, która siedziała wygodnie w leżaku, popijała piwo (lub coś innego), i bawiła się obserwowaniem sytuacji. Drugim sposobem, jest wprowadzenie np. szklanki wody jako odpowiednika 50 pompek. Gracz jeśli deklaruje, że robi 200 pompek, musi wypić litr wody (polecam jakąś mineralną). Nie należy przesadzać z tym (mimo zgody graczy), ale na początku sesji, można zmusić graczy do wypicia kilku szklanek.

3. Pobudka

Poniżej opisy wydarzeń dla obydwu grup.

Grupa S – budzi się na statku

1. Pobudka

Otwierają się kapsuły. Są na statku. A raczej w jego wraku, który leży gdzieś na pustyni. Ocalała tylko część dziobowa, mostek, parę pomieszczeń. Ładownie oraz silniki zostały całkowicie zniszczone. Za wrakiem ciągnie się kilkukilometrowy pas przeoranej ziemi, wszędzie leżą fragmenty statku, dymią się szczątki (polecam obejrzeć katastrofę w filmie Pitch Black). Brakuje części kapsuł, w jednej z tych, które pozostały, leży ranny sierżant (kolejna scena, do której opisy przyda się znajomość filmu). Chyba umiera, bardzo cierpi. Gracze powinni zdecydować, czy go ratują, czy też dobijają. Jeśli będą zbyt długo zwlekać, kobieta NPC, którą kiedyś skatował (o ile wydarzyło się to na szkoleniu), wyciągnie M41 i strzeli mu w głowę.

Postacie mają trochę wody, trochę uzbrojenia, część sprzętu. Nie mają żywności. Część terminali awaryjnych działa, z nich postacie mogą dowiedzieć się, że:

- do katastrofy doszło w wyniku zderzenia z jakimś obiektem na orbicie
- na kilka sekund przed zderzeniem, umilkła transmisja z planety i komputer otworzył ogień z działek pokładowych
- do najbliższej bazy jest kilkadziesiąt kilometrów na północny wschód

2. Spotkania

Po drodze natkną się na człowieka. Jest on uzbrojony w pistolet. Na widok żołnierzy otworzy do nich ogień, wystrzeli kilka razy. Jest to pilot ze statku, z którym doszło do zderzenia na orbicie. Jeśli graczom uda się go wziąć do niewoli (nie posiada on więcej amunicji, więc będzie chciał się poddać), to mogą od niego dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy, oczywiście muszą zadawać odpowiednie pytania i być przekonujący:

- że nazywa się Alex Rye, jest pilotem najemnym, razem z załogą zajmują się przewozem różnego rodzaju ładunków, między innymi dla wojska,
- na orbicie miał zadokować do transportowca USCMC, skąd ludzie z jego statku mieli zabrać próbki genetyczne (pamiętacie te skrzynki z napisem BIOHAZARD?)
- do katastrofy doszło, w momencie dokowania, z niewiadomych przyczyn transportowiec otworzył do nich ogień (baza na planecie przestała nadawać sygnał, ale tego pilot może się tylko domyślać)

Możliwe, że postacie zabiją pilota po rozmowie. Jeśli tego nie zrobią, pilot prawdopodobnie nie przeżyje strzelaniny, która powinna za chwilę wybuchnąć. Pozostała część załogi transportowca znajduje się niedaleko. Gracze powinni sobie z nimi dość łatwo poradzić – mimo bezsensownego przeszkolenia, są jednak wojskiem. Po walce, nie mając innego wyboru muszą iść dalej. Bez jedzenia i wody za długo nie pożyją.

3. Wrak

Jeśli twoja grupa za szybko się porusza, pozwól im dotrzeć do wraku statku piratów. Znajdą tam rozwalony automat z jedzeniem, będą mogli się pożywić, trochę broni i amunicji. Oraz zapiski w „czarnej skrzynce” (aby odczytać, potrzebny jest przenośny terminal, jakiś tam pewnie tam się znajdzie), które potwierdzą słowa pilota.

4. Atak

Wędrują kierując się wskazaniem kompasu. Jeśli używają wykrywaczy ruchu, zauważą, że pustynia żyje. Urządzenie reaguje na myszy, węże i inne stworzenia wychodzące wieczorem na żer. W pewnym momencie powinni usłyszeć dziwny dźwięk, gdzieś z powietrza. Zaatakują ich latające stwory. Porwą jedną osobę, może poranią kogoś. Atak jest błyskawiczny.

5. Baza

W końcu dotrą do bazy. Wejdą do niej około 2 godzin po grupie K. Ze względu na to, że postacie są najedzone i w lepszym stanie niż grupa K, zauważą więcej szczegółów. Po pierwsze, gdzieś w piasku znajdują hełm, w którym do śmierci właściciela działało urządzenie nagrywające. Oni mogą o tym nie

wiedzieć, prawdopodobnie, któryś włączy niechcący odtwarzanie, próbując uruchomić nadajnik w hełmie. Są to nagrane ostatnie sekundy walki na terenie bazy. Szczegóły dotyczące nagrania na końcu scenariusza (Inspiracje – punkt 5 ☺).

Wewnątrz bazy znajdują terminal z którego mogą wyciągnąć kilka informacji (osoba z umiejętnością Informatyka, mile widziana).

Terminal:

- wyświetla w pionie kilka liter i liczb:

T (00)

E- (106)

E+ (148)

D (XX+1)

- Co chwilę pojawia się informacja, że został wypuszczony wirus i należy natychmiast udać się na poziom B1 w celu pobrania szczepionki i masek ochronnych.
- Jest część informacji o bazie – tzn. są dane na temat poziomów AA-A2, oraz informacja że na poziomie B1 znajduje się szpital, a na B4 znajduje się centrum zasilania.

D (XX+1) – oznacza liczbę żywych postaci (graczy i NPCów). W przypadku, gdyby gracze byli bardzo przenikliwe, należy założyć, że prawie do końca XX oznacza liczbę graczy + 1 NPC, który błąka się samotnie po pustyni. Zginie zabity przez E+, niedługo po spotkaniu się grupy S i grupy K

Grupa ta może po za tym zajrzeć na pierwsze piętro (poziom AA), gdzie znajduje się niedziałające radio. Na poziomie A0, tym na poziomie gruntu, znajduje się automat z jedzeniem. Nie działa, ale można dostać się do jego wnętrza i wydobyć papkę kukurydzianą i jakieś syntetyczne świństwa do jedzenia. Możliwe, że grupa K już tu była.

Gdy już się najedzą powinni schodzić na poziom B1. Na 1 lub drugim poziomie pod ziemią usłyszą prawdopodobnie głosy grupy K, która będzie przestraszona, zamknięta w jakimś pomieszczeniu. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że grupa S znajdzie się w pobliżu drzwi, gdy grupa K, będzie chciała w panice opuścić bazę. W dwóch przypadkach prowadzenia tego scenariusza, w tej sytuacji padły strzały. Raz zginęło dwóch NPCów, raz jedna postać gracza.

Jeśli zajdzie potrzeba, MG może wprowadzić tej grupie starcie pomiędzy obiektami E+ i E-, lub też grupa żołnierzy może zostać zaatakowana, analogicznie jak grupa S, przez słabe formy osobników E+.

Grupa K – budzi się w kapsułach na pustyni

1. Pobudka

Wszystkie postacie z tej grupy mają podobne przebudzenie.

Jest duszno. Jasno. Kapsuła jest otwarta. Postać wychodzi na zewnątrz. Kapsuła leży pomiędzy wydmami gdzieś na pustyni. Jest cholernie gorąco. Jedynym punktem orientacyjnym jest smużka dymu unosząca się z wraku kolejnej kapsuły, kilkaset metrów dalej. Tutaj powinni się spotkać wszyscy, którzy przeżyli lądowanie awaryjne na pustyni. Postacie mają na sobie tylko bieliznę. W każdej kapsule można znaleźć około pół litra wody (w jakimś nietrwałym pojemniku, jak worek z jakiejś folii). Bohaterowie są zmęczeni i spragnieni. Robi się coraz bardziej gorąco. Jeśli zdecydują się działać, zauważą w odległości kilku (3-5) km jakieś skały. Tam znajdą cień.

2. Pojazd

Skały ciągną się kilometrami. Są to 5 - 15 metrowe jasne, pojedyncze skałki. Pomiędzy nimi znajduje się jasnożółty piasek. Jest chłodno. Ze skał widać w odległości kilometra w głąb skał, coś błyszczącego. Słońce odbija się od jakiejś metalowej powierzchni. Jedyną szansą na przeżycie jest znalezienie wody i jedzenia. Z tego powodu prawdopodobnie pójść w stronę błysków. Na miejscu znajduje się rozbity samochód. Jechał z lewej strony (z zachodu), między skałami biegnie tędy coś w rodzaju drogi – pusta przestrzeń szerokości 6-8 metrów. Częściowo ślady samochodu są zatarte. Sam samochód, to terenowy pojazd, obudowany, białego koloru, przeznaczony do transportu około 10 osób. Tylne drzwi są otwarte. Znajduje się w nich wyrwa, jakby coś wybuchło od środka (albo coś z dużą siłą w nie uderzyło). W środku znajdują się ślady po kulach. Ktoś najwyraźniej w środku strzelał. Ślady sugerują, że większość strzałów padała z wewnątrz pojazdu.

W kabinie znajdują się ślady zaschniętej krwi. Na podłodze leży mały pojemnik z wodą (jakaś manierka), oraz 2 pistolety (po 10 kul) i jeden karabin M41A (jakieś 70 naboji w magazynku). Pod samochodem znajduje się oderwana ręka, fragment munduru przypominającego mundur USCMC.

Sam pojazd jest niesprawny – silnik rozwalony w wyniku uderzenia o skałę. Jedyną działającą rzeczą jest przenośny panel z mapą, umieszczony na desce rozdzielczej. Dzięki niemu postacie dowiedzą się, że idąc po śladach owego pojazdu wyjdą z pomiędzy skał i po przejściu kawałka pustyni dojdą do bazy (tej, do której byli skierowani na służbę wartowniczą). Nie znają odległości, gdyż mapa jest uszkodzona i nie wyświetla podziałki. Idąc w tamtą stronę, natrafią (po około 100-300 metrach) na dwa niewielkie kontenery, które najwyraźniej wypadły z jadącego samochodu. W pobliżu znajdują się ciała dwóch żołnierzy USCMC, jeden bez ręki, drugi ma zmasakrowaną twarz. Przy nich leży M41A z 9 nabojami w magazynku. W kontenerach na drodze znajdują się ubrania, manierka, okulary przeciwsłoneczne, buty, książka z poezją, zdjęcie jakiejś kobiety, może jakieś konserwy. Mimo, iż zdobyli wodę i jedzenie, nie przeżyją kolejnego dnia na pustyni. Powinni do rana dotrzeć do bazy.

3. Pierwsze spotkanie

Grupka idzie na zachód w stronę bazy. Zanim wyjdą z pomiędzy skał będą mieli pierwsze spotkanie z przedstawicielem E-. Powoli w ich stronę będzie zmierzało stworzenie przypominające dużą ziemską jaszczurkę. Jeśli nie zostanie zaatakowane, minie żołnierzy i błyskawicznie rzuci się na jakieś zwierzę (np. węża). Jeśli postacie otworzą ogień, zaatakuje. Jest szybki, ale raczej niegroźny. Ukąszenia jego są bolesne i raniona postać może mieć gorączkę.

4. Baza i „tańczący z alienami”

Rankiem dojdą do bazy (od południowego zachodu). Dokładniejszy opis bazy znajduje się dalej. W skrócie: na terenie znajduje się kilka zmasakrowanych ciał żołnierzy. Może z dwa sprawne karabiny M41A (po około 35 sztuk amunicji). Zanim postacie będą miały okazję przyrzeć się wszystkiemu, za bazą (od północy) usłyszą krzyki. Jakiś człowiek biegnie w stronę kaktusów i drzewek (na północ od bazy były uprawy doświadczalne roślin przystosowywanych do klimatu pustynnego). Obok niego biegną dwa stwory. Wysokie (wyższe niż człowiek), z grzebieniami na głowach itd. (tu MG musi opisać jak najlepiej potrafi dwa alieny – wojownicy). Człowiek ten ma pistolet, z dwa razy strzeli i odrzuci broń. Wbiegnie między drzewka i kaktusy. Strzelanie do „alienów” (tak naprawdę kolejnych osobników E-) nic nie da. Całe towarzystwo zniknie między roślinami. Człowiek został w tej chwili zaatakowany przez osobniki E+, więc gdy gracze zdecydują się wejść go poszukać, znajdą zmasakrowane ciało.

Dobrze by było, jakby **gracze** doszli do wniosku, że to był „zarażony” przez alieny człowiek i dlatego obcy go nie zaatakowały.

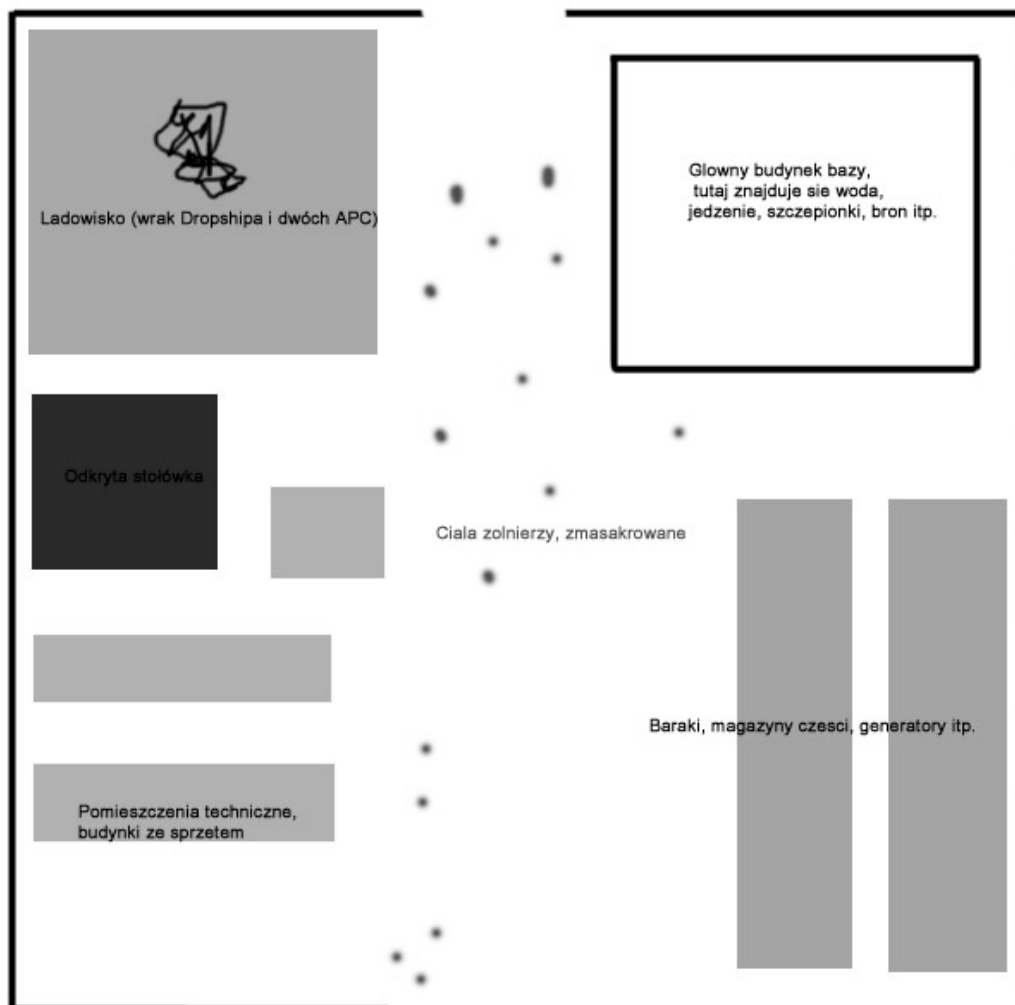
Słońce wznosi się coraz wyżej, a postaciom chce się jeść i pić. Wchodzą więc do bazy. W głównym budynku cisza, żadnych śladów, część drzwi zamknięta. Większość urządzeń nie działa. Na poziomie A1 (pierwszy pod ziemią) jest chłodniej, tutaj postacie usłyszą głos człowieka. Będzie wołał pomocy. Jest to ranny żołnierz USCMC, który służył w tej bazie. Opowie że jakiś czas temu – nie wie, jeden-trzy dni temu włączył się alarm. Z dolnych poziomów bazy – gdzie nie mieli wstępu zwykli żołnierze wybiegły jakieś stwory (ksenomorfy i E+) i zaatakowały ludzi. Zerwała się łączność. Walka trwała kilka godzin. Ludzie przegrali. Jego dopadło coś w korytarzu, gdy schodził na poziom B1 w celu pobrania szczepionki. Coś go pogryzło w nogę, zamknął się więc w jakimś małym pomieszczeniu, gdzie stracił przytomność. Mówi, że podczas ataku ogłoszono iż został wypuszczony jakiś wirus i w celu zabezpieczenia się należy zejść na poziom B1 by pobrać szczepionkę i maskę. Jeśli pomogą iść żołnierzowi i wyjdą na korytarz, zaatakują ich osobniki E+. Będą miały raczej niegroźną formę.

Np. przypominać będą krzyżówkę psa lub kota z jaszczurką. Będą starały się zaatakować rannego. Dobrze by drużyna zdała sobie z tego sprawę. Może go zostawią?. Ze względu na małą ilość broni, powinni zamknąć się w jakimś pomieszczeniu, gdzie zaczekają na dojście pozostałych członków drużyny.

Prawdopodobnie będą chcieli wydostać się z pomieszczenia. W momencie jak otworzą drzwi, do wnętrza skoczy małe stworzenie, które będzie szybko poruszać się wzdłuż ścian (może po ścianach). Jego celem jest ranny, którego zabrali ze sobą lub jedna z postaci, która została pogryziona przez któreś ze stworzeń. Jeśli padną strzały, rykoszety mogą kogoś zabić lub poranić. Na dodatek na zewnątrz czai się grupa S.

Uwaga: Mimo, iż scenariusz jest „killerski”, nie zaleca się dopuszczenia do wybicia nawzajem dwóch części oddziału na korytarzu w bazie ☺

Zanim zaczniemy opisywać kolejne wydarzenia, kilka słów na temat bazy. Zbudowana jest na planie kwadratu, o boku długości kilkudziesięciu metrów. W murze o wysokości 3-4 metrów, znajdują się dwie (otwarte) bramy – na północy i na południu.



Na północy, około 100 metrów od bazy, w zagłębieniu znajduje się eksperymentalna uprawa roślin przystosowanych do pustyni (drzewka, kaktusy itp.). Patrząc od południa, wnętrze bazy prezentuje się w następujący sposób:

Po lewej stronie znajdują się jakieś budynki, za nimi znajduje się budynek, który spełniał funkcję dużej jadalni. Nie posiada ścian. Na słupach znajduje się dach, w którego cieniu znajdują się stoły i ławy. Za „stołówką” znajduje się ładowisko, na płycie którego leżą wraki kilku pojazdów. Wygląda jakby dropship uderzył w jadące dwa transportery opancerzone. Na ścianach budynków widnieją ślady krwi oraz śladu po kulach i wybuchach granatów. Na ziemi znajduje się wiele pustych magazynków, oraz kilka sztuk broni.

Po prawej (patrząc od południa) znajdują się baraki, garaże, w których stoi uszkodzony pojazd (taki jaki znalazła grupa K). W północno-wschodnim narożniku znajduje się jedno piętrowy budynek, z antenami, i kilkoma wejściami. Przez niektóre z nich do środka mógłby spokojnie wjechać APC. W tym budynku rozegra się cała akcja.

Wróćmy do wnętrza bazy. Główny budynek ma 2 poziomy na powierzchni i sześć poziomów pod powierzchnią gruntu.

Patrząc od góry są to poziomy:

- **AA** – pierwsze piętro, urządzenia łącznościowe, mesa oficerska, biura urzędników, kabiny oficerów
- **A0** – na poziomie gruntu, tutaj znajdują się magazyny, Hangary mogące pomieścić 2 APC i jakieś samochody, tutaj znajdują się kwatery personelu technicznego, kantyna, sala gier, sala telewizyjna, automaty z jedzeniem itp.

Pod powierzchnią ziemi znajdują się (patrzac od góry):

- o **A1** – przedział medyczny, sala gimnastyczna itp.
- o **A2** – Zbrojownia (pusta, może 2 magazynki w niej się znajdują), magazyny wojskowe, klatki ze zwierzętami do badań (zwierzęta spalone z miotacza ognia)
- o **B1** – Pomieszczenie pracowników naukowych. Laboratoria badawcze. Tutaj nie mieli dostępu zwykli szeregowcy. Wiedzieli, że tutaj znajduje się szpital. Oprócz szpitala, znajdują się magazyny środków leczniczych oraz laboratoria gdzie prowadzona badania na zwierzętach (jak wyżej, zwierzęta spalone)
- o **B2** – Poziom zamknięty. Drzwi z dużym ostrzeżeniem o zagrożeniu chemicznym. Tutaj prowadzono badania nad różnego rodzaju bojowymi środkami chemicznymi.
- o **B3** – Laboratoria badań nad bronią biologiczną, głównie wirusami. Na tym poziomie znajduje się także awaryjna winda do śmigłowca ukrytego na górnych poziomach bazy. (odrzwi do niej otworzą się dopiero po zakończeniu eksperymentu).
- o **B4** – oficjalnie generatory itd. Na dole, przy schodach, znajduje się plan, który ładnie prowadzi do sali z generatorami. Tak naprawdę na tym poziomie znajdowały się najważniejsze laboratoria – badań nad ksenomorfami itd.

W całej bazie można powoli wprowadzać pojedyncze ślady od kwasu.

W bazie jest ciemno. Gdziekolwiek palą się pojedyncze blade światelka awaryjne. Sprzęt elektroniczny, który działa, funkcjonuje na zasilaniu awaryjnym.

Windy nie działają, są dwie klatki schodowe prowadzące na dolne poziomy bazy.

4. Spotkanie

Na poziomie A1 lub A2 dochodzi do spotkania obydwu grup. Mają kilka minut spokoju, podczas którego mogą sobie przekazać informacje.

- grupa K: „wie” że są alieny, widzieli przecież dwa.....
- grupa S: „wie” że są tu jakieś stwory, widocznie efekt badań prowadzonych w tej bazie, domyślają się, że tutaj prowadzono badania biologiczne....

Ze względu na wypuszczony wirus, cały oddział powinien udać się w celu ratowania życia na poziom B1. Jeśli by tego nie zrobili, to wraz z zapadnięciem zmroku zaatakują E+. We wszystkich przypadkach, kiedy prowadziliśmy ten scenariusz, gracze sami wpadali na pomysł by zejść na niższe poziomy w celu ratowania swojego życia.

Poziom B1

Znajduje się tam wejście do szpitala. Większość pomieszczeń zniszczona. W paru sterylnych salach, znajdują się automaty do robienia zastrzyków. Nie mają zasilania. Awaryjne akumulatory są rozładowane, a generatory nie działają. Nie można niestety wyciągnąć szczepionek z automatu – do każdego bowiem dołączonych jest kilka(naście) rurek, które prowadzą w podłogę. Automat sam pobierał odpowiednie dawki danej substancji i wstrzykiwał choremu.

Na tym poziomie znajduje się pamiętnik dr Weira oraz jego notatki. Jest to gdzieś wśród innych szafek. Gracze raczej nie będą przeszukiwać szafek, więc nie znajdą tego w tej chwili. Oni muszą walczyć o życie. Muszą sądzić, że jedyną szansą dla nich, jest uruchomienie generatorów.

Schody. Drzwi na poziomy B2, B3.... otwarte drzwi na poziom B4. Plan poziomu narysowany na ścianie. Na podłodze znajdują się kolorowe linie, prowadzące przez labirynt. Czerwona prowadzi do generatorów, zielona do rozdzielni mocy itp.

Korytarz opada w dół i robi się szerszy (na około 4 metry, wysokość 3 metry). Przed nimi otwarte drzwi do hali, wysokość jakieś 6 metrów, wielkość 20x20 metrów. W hali, po prawej stronie od wejścia, w ciemności znajduje się królowa obcych. Gracze na początku raczej jej nie zauważą. Jeśli się przypatrzą, zauważą, że w boku ma dziurę, jakby coś wybuchło w środku. Królowa nie żyje. Podłoga w całej sali jest zniszczona przez kwas. Wszędzie w pomieszczeniu znajdują się jaja. Każde z jaj, ma z boku dziurę wielkości pięści. Wszystkie są martwe. Na ścianach w kokonach umieszczone są ciała żołnierzy z bazy.

Naprzeciwno wejścia do owej wielkiej sali, znajdują się drzwi. W noktowizorach widać, że przez szparę, że za nimi pali się światło. Nad drzwiami jest kamera. Gdy postacie znajdą się w pobliżu, drzwi się otworzą. Za nimi znajduje się mały, oświetlony korytarz, w którym działa klimatyzacja. Po prawej stronie znajduje się szyba, za którą siedzi jakiś człowiek w białym kitlu (dr Weir), siedzi on przy jakiejś konsoli i pisze coś na klawiaturze. Po lewej na ścianie znajduje się terminal **T(00)**, **E-(32)**, **E+(80)**, **D(XX+1)**, chwilę później wskaże tyle ilu jest graczy)

Na końcu korytarza są drzwi prowadzące w prawo do doktora i jakieś prowadzące w lewo – prawdopodobnie do pomieszczeń badawczych i windy. W każdym razie pomieszczenia te są niedostępne – zablokowane przez komputer lub coś w tym stylu.

Założenie konstruktorów było takie, że drzwi i szyba wytrzymać muszą atak ksenomorfów. Co powoduje, że gracze powinni zdawać sobie sprawę, że dr nie da się w tej chwili zabić.

5. Dr Weir

Drużyna ma teraz chwilę spokoju. Siedzą w zamkniętym korytarzu – drzwi zostały zamknięte, jak tylko wszyscy znaleźli się w środku. Za szybą widzą dr Weira.

Weir jest ma ponad czterdzieści lat. Jest wysoki, szczupły. Ma czarne włosy i ciemne oczy. Siedzi sobie przed terminalem i popija kawę z filiżanki. Jest naukowcem. Obserwuje poprzez terminale cały kompleks i nadzoruje eksperyment. Czeka na zakończenie, kiedy to droga do windy awaryjnej będzie bezpieczna. Jeśli ktoś zechce z nim rozmawiać, dr będzie prowadził uprzejmą rozmowę. Wyjaśni dokładnie co się dzieje. Rzeczy o których dr Weir może powiedzieć bez zastanowienia:

- wypuszczono wirus dezaktywujący osobniki E+ oraz E-, więc siedzi w sterylnym pomieszczeniu i czeka na zakończenie działania wirusa,
- kilka dni temu osobniki T (ksenomorfy) wydostały się na wolność, doszło do zarażenia poziomów B1 – B4, później wydostały się na górę. Doszło do walki. Ktoś wypuścił E+ i E-. Ktoś inny starał się spalić E+, ale zdążyły opuścić klatki. Komputer uruchomił procedurę testową. Zaczął prowadzić eksperyment,
- uruchomiono procedurę likwidacji osobników E (plus i minus), ale niestety nie ma pewności jak wirus zadziała na osobniki ludzkie, dlatego komputer wezwał wszystkich do ambulatorium by podać antydodum,
- dr Weir w momencie jak zaczęła się walka, uciekł do centrum badań, gdzie E- rozwalily królową obcych i czeka na zakończenie eksperymentu. Jest to najbezpieczniejsze pomieszczenie w bazie.
- osobniki T zostały znalezione na jakiejś planecie, gdzie rozbił się statek obcych (mówi o LV426), zaczęto je badać, okazało się że są one typem broni biologicznej, w zapiskach pozostawionych na statku obcych, odkryto informacje o sposobach zwalczania ksenomorfów (tutaj doktor może dać dłuższy wykład o zależnościach między osobnikami T, E- i E+)
- wspomni o najlepszych osobnikach 12,27,43. Jeśli ktoś zapyta o niezwykłość E12, opowie historię tego osobnika.
- na pytanie co ma zamiar zrobić, odpowie że poczekać i jak będzie bezpiecznie uciec automatycznym śmigłowcem do którego prowadzi awaryjna winda.

Ogólnie, doktor jest rozmowny, odpowiada na kulturalnie zadane pytania. Jeśli ktoś zwróci mu uwagę, że na planecie żyją ludzie i że wszyscy mogą zginąć, odpowie, że nauka wymaga ofiar. Jeśli będą naciskać, uświadomi sobie, że chyba popełniono błąd. I wyrazi żal, że wynik jego eksperymentu doprowadzi do śmierci wielu osób. Ale zaznaczy, że wyniki badań nad osobnikami E pomogą zwalczyć wszelkie choroby. Jest szaleńcem....

Podczas rozmowy, na terminalu liczba osobników E- spadnie do 0. T(00), E-(00), **E+(76)**, D (tyle ilu żywych żołnierzy). Wyświetli się komunikat o zakończonej deaktywacji E-, oraz nieudanej deaktywacji osobników E+. Wirusy zakończyły działanie.

W tej chwili pozostanie im tylko starcie z osobnikami E+. Jeśli będą naiwnie czekać, to dr otworzy drzwi. Wcześniej czy później nastąpi walka. W efekcie przeżyje jeden osobnik, E12, o którym prawdopodobnie wspominał doktor.

6. I został tylko jeden

Gracze wiedzą, iż został tylko jeden osobnik E (terminal: T(00), E+(1), E-(00), D(tyle ilu żywych żołnierzy). Jeśli rozmawiali z dr to wiedzą, że osobniki E+ zaczynają rozmnażać się około 48 godzin po wykluciu. Minęło około 30 – 35 godzin od wypuszczenia osobników E- i E+.

Doktor prawdopodobnie wyjdzie z swojego pokoju w momencie jak zostanie tylko E12. Będzie szedł na poziom B3, do windy awaryjnej, możliwe że spotka graczy po drodze. Będzie krwawił z ręki –

zaczepił o coś ostrego. Jeśli zaproponują mu opatrunek albo zastrzyk przeciwbólowy, poprosi o coś czystego i powie że jest uczulony na środki zawarte w opatrunkach i zastrzyku.

Wiedza o E12 powinna graczom pozwolić na wyciągnięcie następujących wniosków:

- E12 jest nie do pokonania
- E12 posiada geny doktora, i tu tkwi słabość – uczulenie na jeden ze składników środków przeciwbólowych. E12 można zabić przy wykorzystaniu zastrzyku przeciwbólowego, jaki znajduje się w standardowej apteczce wojskowej
- E12 może zginąć po ugryzieniu osoby zaaplikowanej dużą ilością środków przeciwbólowych
- E12 wróci do gniazda (baza, prawdopodobnie poziom B1 – tam gdzie były klatki ze zwierzętami, lub B4 0 gniazdo obcych), by się rozmnożyć
- Jak powstanie więcej osobników E12, to gracze nie mają szans

Doktor prawdopodobnie zginie, typowe sytuacje to:

- gracze zadają pytanie o osobniki D, doktor jest zdziwiony, że nie wiedzą o tym, że obiektami D są oni, najlepszy materiał genetyczny jaki dało się wyselekcjonować. Gracze zabijają doktora.
- Pojawia się E12, gracze są świadkami, jak doktor idzie do E12 (Weir wierzy, że E12 mając jego geny, nie zabije go, że są jak bracia, jak rodzina itp.), w zależności od MG, E12 zabija doktora, lub odchodzi lub
- Gracze zabijają wszystkie osobniki E+, sami przy tym ginąc lub odnosząc takie rany, że są tylko świadkami jak doktor odchodzi do śmigłowca.... doktor przeżył (najgorszy wariant, ale na jednej sesji się zdarzył ☺).

7. Zakończenie

Są możliwe trzy warianty:

1. Wszyscy zginęli (w 2 sesjach takie było zakończenie)
2. Zabito E12, przeżyło kilka postaci
3. E12 zginął w wyniku zaatakowania nieprzytomnej postaci nafaszerowanej narkotykami

Możliwe, że jest jeszcze jakaś możliwość, u nas jednak nie zaistniała. Po całej akcji, jeśli doktorek zginął, a winda do śmigłowca jest otwarta, postacie mogą opuścić bazę. Automat zawiezie je do innej bazy wojskowej. Albo postacie zaczekają na wojsko, które lada godzina pojawi się w bazie. W obydwu przypadkach, otrzymają pomoc medyczną. Żołnierze będą przyjacielscy, pomocni itd. Zostaną zawiezieni na statek, który leci na Ziemię. Zostaną położeni w hibernatorach. Zasypiając, postacie zobaczą, przez przezroczyste pokrywy kapsuł, że jakiś człowiek w białym uniformie zbliża się do nich. Po kolei na hibernatorach nakleja kartki z napisami: PRÓBKA GENETYCZNA NR 3, PRÓBKA GENETYCZNA NR 10, PRÓBKA....

KONIEC

8. Historia dr Weira, ksenomorfów i wydarzeń w bazie

Historia dr Weira

Dr Weir jest bardzo znaną osobistością w światku naukowym. Kilkanaście lat temu stał się znany po opublikowaniu prac na temat genetyki, leczenia chorób itp. Postacie, które kończyły studia medyczne, biologiczne lub jakieś pokrewne, na pewno zetknęły się z tym nazwiskiem. Około 10 lat temu, doktor zniknął z życia publicznego, stało się tak po wypadku, w którym zginęła jego żona i dwójka dzieci, on sam został ranny. Popadł w rozpacz. Nauka stała się jego ucieczką. Korporacja pracująca dla wojska zaproponowała mu kontrakt. Doktor się zgodził. Zaczął pracę w podziemnym laboratorium na pustyni. Coraz bardziej popadał w szaleństwo. W międzyczasie prowadził dziennik, który jest gdzieś w jego prywatnych rzeczach na poziomie B1. W dzienniku jest opis jego obsesji. Najpierw miłość do żony, później rozpacz, na końcu coraz więcej zapisków roboczych dotyczących jego pracy.

Doktor pracował nad osobnikami E plus oraz E minus. Nadzorował ich powstawanie. Przygotowywał eksperyment, którego celem było zaopatrzenie E plusów w najlepszy materiał genetyczny, oraz

kontrolowane starcie z oddziałem USCMC. Jak wiadomo eksperyment wyrwał się spod kontroli. Jeden z E+ oprócz genów drapieżników, otrzymał na samym starcie geny doktora Weira, to owa osławiona 12. Powstał szybko uczący się, przystosowany do walki z ludźmi organizm. Posiadający jedną słabość – odziedziczone wraz z genami dr uczulenie na środki przeciwbólowe. W momencie gdy gracze wkraczą do bazy, mogą być świadkami ataku dwunastki, która zacznie uciekać, jak tylko oni otworzą ogień. Dwunastka dobiegnie na przykład do drzwi, które się przed nią otworzą. A przed żołnierzami pozostaną zamknięte. To dr ze swojego pomieszczenia fałszuje wyniki eksperymentu, pomagając swojemu pupilkowi.

Kilka słów o organizmach E

Wraz ze znalezieniem ksenomorfów, w statku obcych na planecie LV426, naukowcy odkryli zapisy dotyczące jeszcze jednego organizmu. Analiza materiałów pozwoliła sądzić, że był to twór eksperymentalny, będący odpowiedzią jakiejś frakcji obcych na stworzenie ksenomorfów. Stwór ten został nazwany łowcą genów. Jego wykorzystanie było następujące:

Na planetę, na którą dokonano inwazji i wypuszczono ksenomorfy, zrzucono setki embrionów organizmów E (później nazwanych organizmami „czystymi” lub osobnikami „E minus”). W ciągu kilku godzin, w postaci niewielkich stworzeń, zdobywały fragmenty ciał zwierząt żyjących na planecie. Przystosowywały swój organizm do obcych warunków, i rozwijały się zgodnie ze zdobytym zapisem genetycznym. Wiele organizmów E wtedy ginęło. Jednak cały czas następowały mutacje u pozostałych osobników. Rosły, zdobywały coraz więcej genów, stawały się coraz lepiej przystosowane do środowiska. Cały proces przebiegał błyskawicznie (co było powodem zainteresowania naukowców). Po około 48 godzinach, pierwsze osobniki E- zaczynały swój podział. Wiele z nich zdobyło już geny ksenomorfów. Mutowały tak długo, aż jeden z nich był w stanie bezpiecznie dojść w pobliże królowej obcych. Niszczył wtedy jaja, oraz zabijał królową (wgryzając się przez odwłok). Osobniki E- były „zaprogramowane” na niszczenie ksenomorfów. Obcy, nie wykorzystali tych stworzeń jako broni biologicznej, ponieważ użycie jej przeciwko przedstawicielom własnego gatunku było zbyt niebezpieczne. Mimo, że zwierzęta te atakowały tylko ksenomorfy, na planetę, na której wypuszczono E- zrzucono specjalnego wirusa, który czyścił planetę z tych osobników. Ludzie, gdy dorwali się do danych na temat E- oraz wirusa, wpadli na genialny pomysł, że początkową sekwencję genową E- zmodyfikują w taki sposób, by atakowały one ludzi a nie ksenomorfy. Stworzono również wirusa wyłączającego te osobniki, ale jak się okazało w praktyce, wirus ten nie zadziałał. Naukowcy dokonali zbyt wielu przeróbek.

W wyniku wydarzeń w bazie doszło do uwolnienia osobników E- oraz E+, które walczyły między sobą. Dodatkowo, osobniki te wymieniają między sobą geny, co powoduje, że cała populacja powoli zmierza w jednym kierunku. Cały proces przypomina bardzo przyspieszoną ewolucję.

Ksenomorfy

Zostały odkryte we wraku obcego statku na planecie LV426 kilkanaście lat temu. Badano je w kilku laboratoriach. Jedno z nich umieszczone było na pustynnej planecie, w dużej odległości od miast.

Wydarzenia w kosmosie

Gdy statek, na pokładzie którego leciały postacie graczy, dotarł do planety, z naziemnej bazy przyszedł sygnał do komputera pokładowego, że za chwilę do transportowca dołączy inny statek USCMC. Tak naprawdę zbliżał się statek piracki, wynajęty do przetransportowania żołnierzy na planetę. Aby uniknąć śledztwa, statek którym leciały postacie graczy, zostałby zniszczony, ślady wskazywałyby na śmierć wszystkich żołnierzy. Niestety, w momencie dokowania obcego statku, transmisja z planety zamilkła. Komputer bojowy stwierdził zagrożenie, działka zaczęły strzelać. Została uszkodzona sterówka statku pirackiego. Obydwa pojazdy uderzyły w siebie, czego konsekwencją był upadek na powierzchnię planety. Komputer w statku graczy, podjął decyzję o wystrzeleniu kapsuł ratunkowych. Zostało wystrzelonych kilka do momentu, gdy komputer uznał, że większe szanse załoga (żołnierze) ma podczas próby awaryjnego lądowania. Kapsuły które zostały wystrzelone ze statku, opadły na pustynię w odległości kilkunastu kilometrów na wschód od bazy.

Statek zaś rozbił się daleko na zachodzie.

Wydarzenia w bazie (czas liczony od momentu wydostania się ksenomorfów)

Baza funkcjonowała normalnie. Wszyscy czekali na transport. Część żołnierzy z kilkudziesięciosobowego oddziału, wiedziała, że kończy się ich służba w tej bazie, pozostali im zazdrościli. Życie toczyło się normalnie. Górne poziomy bazy nie wiedziały, że na dole rozgrywa się tragedia.

W wyniku czyjegoś błędu, na dole uwalniają się ksenomorfy. Atak stworzeń jest błyskawiczny. Ochrona nawet nie wie co je dopadło. Z jakiegoś powodu czujniki się nie włączyły. Może ktoś dokonał sabotażu? Nieważne, w każdym razie wydostały się ksenomorfy. Około 10 godzin później wojownicy wydostają się na poziom A. Jest ich może około 10. W międzyczasie na orbicie trwa akcja przeładunkowa. Jakies 2 godziny później następuje uszkodzenie modułu nadawczego w wyniku czego na orbicie dochodzi do katastrofy.

Istnieje już około 16 wojowników i liczba ich cały czas rośnie. Zostaje ogłoszony alarm, do bazy wracają wszystkie pojazdy wojskowe będące na patrolach. Akcja wojskowa nie jest długa. Pojedyncze walki z obcymi trwają przez około kolejnych 7 godzin. Kiedy to pozostało przy życiu około 40 alienów. Część żołnierzy próbuje uciekać pojazdami z bazy. Docierają do skał, gdzie dopadają ich ksenomorfy.

20 godzin od czasu uwolnienia obcych, ktoś żywy na poziomie B1 uruchamia procedurę uaktywnienia osobników E- do walki z alienami. Błąd w procedurze powoduje uwolnienie osobników E+. Awaryjne wypalanie klatek nie powiodło się. Zostaje wypuszczony wirus likwidujący osobniki E. Komputer od tej pory podaje informacje, że personel powinien udać się na poziom B1 w celu pobrania szczepionek oraz ubrania ochronnego. Wirus kończy działanie w czasie rozmowy graczy z dr Weirem.

Jeden z żołnierzy słysząc alarm zmierza na poziom B1, wcześniej jednak zostaje zaatakowany, po ukryciu się w jakimś pomieszczeniu traci przytomność.

Komputer, którego czujniki, ze względu na charakter prowadzonych badań, są rozmieszczone w promieniu dziesiątków kilometrów od bazy, wie, że na powierzchni planety znajdują się ludzie. Obecność w zasięgu czujników osobników E+ oraz D (np. na podstawie informacji z nadajników awaryjnych w kapsułach, wie, że są to żołnierze USCMC, którzy są obiektami eksperymentu) powoduje, że rozpoczyna się eksperyment. Od tej pory, baza zostaje odcięta od świata, do czasu zakończenia badań.

22 godziny od czasu wydostania się obcych, gracze odzyskują przytomność.

Ponad dobę później (48 godzin od czasu wydostania się obcych) grupa K jest w bazie – minęła ponad doba od śmierci ostatnich żołnierzy. Pojedyncze ksenomorfy (osobniki T) jeszcze żyją.

Około 2 godziny później do bazy dociera grupa S. Spotkanie obu grup następuje po kolejnej godzinie lub dwóch.

Około 56-60 godzin od czasu wydostania się alienów, dochodzi do spotkania z dr Weirem, zakończenia działania wirusów oraz ostatniego starcia z osobnikami E+.

Wiadomo, że w 68 godzinie od czasu wydostania się ksenomorfów, ostatni osobnik E+ (oznaczenie 12) zacznie się rozmnażać. Gracze mają kilka godzin na wyeliminowanie go.

9. Rady dla prowadzących

Powyższy scenariusz jest zapisany w taki sposób, w jaki my go prowadziliśmy. Celem naszym było „wynudzanie” graczy, by w ciągu kilku sekund, wrzucić ich w sam środek akcji. Jeśli ktoś woli prowadzić w bardziej tradycyjny sposób, może zadbać o stopniowanie napięcia. W takim wypadku radzilibyśmy nie wprowadzać bezpośredniego starcia z E+, oraz nie wprowadzać motywu „tańczącego z alienami”. Gdyby był czas, by całą akcję w bazie prowadzić kilka godzin, byłoby ciekawiej. Niestety, ze względu na przeznaczenie scenariusza (powstał z myślą o konkretnej imprezie), prowadzony był w ciągu jednej nocy.

Co do całej linii wydarzeń w scenariuszu – jest to tylko przykład tego, jak to wyglądało u nas. Scenariusz powinien być prowadzony w taki sposób by gracze i MG się dobrze bawili. Mimo podziału drużyny na dwie grupy, nie jest wymagane precyzyjne zgranie obydwu MG. Tak samo nie jes

wymagane, by wydarzyły się wszystkie rzeczy opisane w tym scenariuszu. Możesz samemu opracować kolejne wydarzenia – ich celem jest przekazywaniem graczom informacji, które powoli będą rozwijane w miarę postępów akcji.

Jeśli masz możliwość, prowadź ten scenariusz w dwóch częściach, w kolejnych dniach. Pierwszego dnia poprowadź szkolenie, oraz dojdzie do bazy. Drugiego dnia prowadź same wydarzenia w bazie. My za każdym razem prowadziliśmy go w ciągu jednej nocy (około 10-12 godzin), nie wszystkie efekty da się osiągnąć w tak krótkim czasie i przy takiej ilości danych, jakie zdobywają w miarę grania postacie.

Jak zaplanować wydarzenia? Jeśli prowadzicie ten scenariusz we dwójkę, powinniście się dobrze znać. Każdy MG ma swój styl, którego się trzyma. Dzięki czemu można łatwo przewidzieć, czy w jego wykonaniu dana sytuacja (np. walka) będzie odgrywana przez 15 minut czy też przez godzinę. Bazując na takich założeniach, można zrobić czasowy plan sesji. W naszym wypadku, wyglądało to mniej więcej tak:

- 21:00 początek sesji, szkolenie (min. 2 h. Nam wychodziło około 4-6h)
- trochę po 2 w nocy, koniec szkolenia, wylot na służbę wartowniczą....
- około 3:30 – 4:00 dojdzie do bazy (2 godziny)
- 4:30 – 5:00 spotkanie (od spotkania do dr około 1-2 godziny)
- 5:30 dr Weir, rozmowa
- 6:00 – koniec rozmowy, wyjście do windy itp.
- 6:30 pozostaje przy życiu jeden E+, z numerkiem 12
- około 7:00 ginie ostatni żołnierz USCMC (końcówka zajmowała około 2h)

Jeśli prowadzisz/prowadzicie wielu osobom, warto, by gracze mieli przypisane identyfikatory z nazwiskiem postaci i specjalizacją (sprawdziło się to podczas prowadzenia na konwencji).

Jeśli prowadzicie ten scenariusz we dwójkę, spotkajcie się przed grą i dokładnie zaplanujcie co będziecie prowadzić. Nie wszystkie wydarzenia ze scenariusza powinny się wydarzyć. Warto sobie opracować kilka scen, które pojawiają się po to by można było synchronizować akcję. Zaplanujcie poszczególne etapy, tak, by nie musieć się konsultować podczas prowadzenia osobno.

10. Inspiracje

Powyższy scenariusz powstał pod wpływem kilku filmów, książek oraz gier komputerowych. W celu jak najlepszego poprowadzenia go, zalecamy zapoznać się z poniższą listą:

1. Dr Weir jest odbiciem doktora z filmu „Ukryty Wymiar” (Event Horizon), dla celów scenariusza (oraz z powodu prowadzenia go przez konkretnego MG) jego charakter został zmieniony. Opis zewnętrzny można zachować. Można pokusić się o wierne przedstawienie doktora w taki sposób jak wyglądał doktor w filmie
2. Pomysł na osobniki E+ oraz E- powstał pod wpływem grania w grę Evolva, gdzie głównymi bohaterami są Genohuntery – których rolą jest walka, zdobywanie nowych genów i mutowanie w celu stania się skuteczniejszym w walce. Genohuntery z tego scenariusza są luźną wariacją na ten temat.
3. Jeśli chodzi o szybkość mutacji osobników E, przystosowanie do środowiska oraz wirusy do ich niszczenia, polecam książki Orsona Scotta Carda „Mówca Umartłych”, „Ksenocyd” oraz „Dzieci Umysłu” (2, 3 i 4 tom historii Endera – wprowadźcie dwa ostatnie tomy są najgorsze, jednak wiele mówi się w nich o Descoladzie, która była natchnieniem dla sposobów deaktywacji osobników E)
4. W scenariuszu wspomnieliśmy o filmie Pitch Black. Katastrofa statku, śmierć ранego sierżanta, oraz ataki latających stworów są nawiązaniem do tego filmu. Sceny te zostały skonstruowane w taki sposób, by gracze, którzy znają film, sądzili, że MG prowadzi jakiś wariant historii z „Pitch Black”.

5. Nagranie ostatnich sekund walki w bazie, to nagrana ścieżka dźwiękowa z intra do gry „Resident Evil III – Nemesis”. Intro jest umieszczone w demie tej gry, więc polecam ściągnięcie, i zgranie na jakąś taśmę magnetofonową.
6. Oczywiście nie można zapomnieć o filmach ALIEN oraz Aliens ☺