

aliens

Scenariusz do gry RPG odgrywanej się w świecie znanym z filmów ALIEN (Obcy: 8 pasażer Nostromo) oraz ALIENS (Obcy: Decydujące starcie).

W Polsce krąży kilka kopii podręcznika do ALIENS. Szukając w internecie można znaleźć wiele informacji dotyczących świata i systemu. Np. na stronie <http://www.mecha.com/~slpstrm/> znajduje się kompletny system ALIENS oparty na mechanice FUZION.

Uwaga: Prowadzę przygody w zmodyfikowanym świecie znanym z oryginalnego podręcznika. W scenariuszu staram się unikać opisu sytuacji zależnych od mojej wizji tego świata (a przynajmniej staram się by scenariusz był możliwy do poprowadzenia w innych realiach). Jeśli ktoś uważa, że moja wizja nie pasuje do świata ALIENS RPG niech dokona stosownych modyfikacji. Osoby zainteresowane moimi zmianami w ALIENS zapraszam na stronę <http://go.to/g4sa>. Jeśli ktoś ma jakieś pytania lub sugestie to może pisać na adres: ender@rpg.pl

Tekst ten powinien być czytany jedynie przez Mistrza Gry.

1. Wstęp

Gra w ALIENS różni się od gry w inne systemy. Zazwyczaj na sesjach ALIENS nie ma miejsca na wielkie przygody. Sesje zazwyczaj 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 (często sprowadza się do jak najprostszego wykonania rozkazów). Z tych powodów jest to system, który można spokojnie prowadzić na konwentach – 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 (wg moich graczy) to co jest najważniejsze w ALIENS – akcja. Czas trwania sesji: około 4-6 godzin.

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, 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.

2. 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 w układzie 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.

3. 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 asteroidu w którym 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.
- 30 maja
 - Do układu wlatuje prawdziwy statek transportowy. Stwierdza uszkodzenie satelity nadawczego. Ląduje na planecie, zabiera ładunek oraz prosi 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 postaci graczy.

Wyjaśnienia: niezidentyfikowany statek, który zaatakował statki Weyland-Yutani należy do oddziału Ellen Ripley. Śledził on statek „Deralco”. Celem jego 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.

4. 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 postaci graczy powoli dochodzi do siebie. Teraz powinno nastąpić spotkanie z oficerem i wyjaśnienie szczegółowe po co przybyli na ten koniec wszechświata.

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 43¹
- 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

Na statku podczas odprawy oddział powinien dowiedzieć się prawdziwego celu przylotu do układu. O tym ile będą wiedzieli ²o „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

¹ Podobieństwo do akcji filmu ALIENS nie jest przypadkowe. Nie należy zaprzeczać (ani potwierdzać), że kolonia została opanowana przez ksenomorfy (gracze powinni na to wpaść sami)

² Gdy ja prowadziłem ten scenariusz gracze znali tylko przeznaczenie bazy. Nie dałem im dostępu do planów itd.

- 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.

5. Tilo

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 2x2 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. Gdzieś niedaleko drzwi 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:

1. Poziom techniczny, na samej górze. Znajdują się tutaj anteny oraz sprzęt komunikacyjny. Jest także jedna zamknięta śluza techniczna. Zejście na poziom 2 możliwe na kilka sposobów:
 - schody prowadzące na poziom drugi
 - 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 odstrzelane 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.
2. 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

Poznać przeznaczenie wszystkich poziomów, dowiedzieć się o centrum sterowania bazą, o położeniu śluz oraz kapsuł ratunkowych.

3. Poziom trzeci – 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 służ
 - 3 służ dla ludzi
 - 1 służ ładunkowa (pomieszczenie wysokości 6 metrów, wielkości 10 na 10, drzwi wielkości prawie całej jednej ściany)
4. Poziom 4 – laboratoria. Dodatkowo na tym poziomie znajdują się 4 służ dla personelu. Używane w przypadku transportu materiałów tajnych, a także przez VIP'ów którzy przylatywali na inspekcję bazy.
5. 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 8 poziomie
6. Poziom 6 – laboratoria
7. Poziom 7 – laboratoria a także kapsuły ratunkowe. Jest ich 10 po każdej stronie bazy. W sumie 40 kapsuł po 4 miejsca.
8. 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 poziomie 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.

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 sprawdzać czy się nie włączył co 5 minut, 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 odkodowania 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 kamer w głębi bazy). Gdy data będzie wskazywała -4 dni od chwili obecnej na ekranie pojawi się i szybko zniknie jakiś alien. Od MG zależy czy pozwoli się graczom 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 9 poziomu bazy.

9. Poziom 9 i 10 to laboratoria. Bardzo dobrze zabezpieczone. Jeśli przyjmujemy że postacie dostały się do bazy przez służę znajdującą 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. zadaniem ich 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. Bo zazwyczaj automaty strzelnicze ustawia się by raziły: wszystkie cele. Ewentualnie cele będące ludźmi i nie posiadające identyfikatorów.

Sprawa się wyjaśni (dla graczy, nie dla postaci) kilka metrów dalej – w podłodze znajdują się wypalone kwasem dziury.

Jeśli pozwoliliś 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 służami. 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 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 są 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 dosyć dokładnie. W chwili rozpoczęcia strzelaniny światła gasną (awaryjne także) – cały poziom 9 oraz 8 pogrążają się w ciemnościach.

Z tyłu za nimi, za drzwiami, sentry zacznie strzelać a wykrywacze ruchu oszaleją.

10. Poziom 10 – laboratoria, ściana **Pestki**.

11. Poniżej poziomu 10 znajdują się tunele serwisowe, reaktor, sprzęt naukowy (może jakiś akcelerator?). Tam mieści się sanktuarium królowej. Oraz tam w uśpieniu czekają obcy. Zbudzić ich może: 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 w 2 części), można znaleźć porzuconą broń. W tym karabiny do polowań na alieny (broń to pozostałość oddziału Ripley). Karabin taki jednym strzałem rozwała aliena, nie powodując praktycznie rozbryzgu kwasu. Wystrzelony do obcego pocisk 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 dobrze będą strzelać i mają ciężki sprzęt kilku może być poparzonych kwasem). Gdy dotrą do kapsuły czeka ich mała niespodzianka:
 - jeśli nie włączyli prądu, nie mogą z wnętrza kapsuły odstrzelić jej
 - jeśli włączyli prąd i włączył się alarm j.w.
 - jeśli mają prąd i nie włączył się alarm powinno być wszystko ok.

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, albo na zastanawianie się co robić. Jeśli nie wejdą do kapsuły 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 i 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 po za 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 (ale każdy ryzykowny, i to bardzo).

1. 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 mała 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.
2. Jeśli podleci ich dropship, i będzie widoczny. Może rozwalić szklaną ścianę i dać się wessać w próżnię. Jeśli zostanie złapany przez ludzi z promu, ma szansę przeżyć.

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

Ostatnie uwagi: wprowadzając ksenomorfy należy przestawić się ze spokojnego prowadzenia. MG powinien wykorzystać oświetlenie (zgasić 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.

6. 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”.

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?

Po za 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 zabijają i znajdują tą 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 oszukało ich. Że zostali wysłani do bazy, gdzie były badania nad ksenomorfami.

Żołnierz Ripley może wykorzystać tą wiedzę by przeciągnąć ich na swoją stronę. Ma on większość materiałów o tym co się wydarzyło w bazie. Oni mogą dać się wykorzystać, a może będą wierni ojczyźnie? mają szansę na przejęcie tych materiałów.

Jak to się kończy? Nie wiem. Nadal to prowadzę. Wiem tylko, że statek, którym żołnierze wracają do bazy został napadnięty. Ich kapsuły zostały znalezione w kosmosie. Statek eksplodował. Nie ma śladu po człowieku, który był z nimi na pokładzie. Prawdopodobnie został porwany. A później....

7. Ostatnie wyjaśnienia

Kilka informacji przydatnych przy prowadzeniu tego scenariusza (opis sprzętu, broni, historii Ripley):

- **wykrywacz ruchu** – motion tracker, urządzenie znane z filmu, pokazuje odległość do najbliższego ruchomego celu. Zasięg około 30 metrów
- **ładowarka** - power loader , urządzenie do przenoszenia ciężkich materiałów, robot, w którego wnętrzu siedzi człowiek i nim steruje – znany z filmu ALIENS
- **M41A** - podstawowa broń żołnierzy w Aliens, strzela wybuchowymi pociskami, w magazynku mieści około 100 naboji
- **M56Smart Gun** – ciężki karabin używany przez wojsko w Aliens. (patrz film)
- **Dropship** – prom zrzutowy, może zabierać na pokład APC (armored personel carrier) czyli transporter opancerzony. Może być w wersji do przewozu ludzi (tak jak ma to miejsce w scenariuszu)
- **krażownik/statki kosmiczne** – duże statki bojowe, patrz film i Sulaco

Historia Ripley: (uznając że 3 i 4 część filmu nie istnieje)

Po wydarzeniach na LV426 Ripley przeszła leczenie psychiatryczne. W końcu spotkała Hicksa, który wyleciał z Piechoty Kolonialnej. Obydwójce 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). Następnie 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 porucznika Ellen Ripley.

Wszelkie uwagi i pytania proszę kierować na adres: ender@rpg.pl
Łukasz Jaworski „Ender”

Strona z opisem „mojego” ALIENS: <http://aliens.transilvania.eu.org>
Dostępna od adresami: <http://go.to/g4sa>, <http://aliens.rpg-al.org>