

Oto poprawiona wersja pliku, w którym opisuję początki mojego aliena. Są tu uwagi odnośnie prowadzenia oraz zarys wydarzeń na kilka początkowych sesji. Dokument ten różni się nieznacznie od wersji wcześniejszej (poprawilem główne błędy i przeredagowałem tekst).

Oddziały występujące w grze:

Howlers – oddział do którego należą postacie graczy. Członkowie oddziału dopiero co przeszli szkolenia, nie mają za sobą żadnej misji bojowej.

Borsuki – oddział stacjonujący razem z Howlers'ami na krążowniku Bogirvill. Od roku stacjonują na tym statku. Brali udział w kilku misjach bojowych. Elita ☺

Bogirvill – krążownik, na którym zaczyna się akcja gry. Wygląd zbliżony do *Sulaco* z 2 części filmu (*Aliens*)

Od czego zacząć?

Warto według mnie na pierwszych 2-4 sesjach prowadzić oddział nowy, który styka się z elitą. Wiele epizodów na sesjach może być związanych z konfliktem między „młodym” i „starym” wojskiem. Należy zdawać sobie sprawę, że ludzie, którzy mają za sobą kilka zrzutów bojowych są inaczej traktowani niż ci, którzy przeszli w życiu tylko kilka treningów. Inaczej też traktują kolegów i ludzi z innych jednostek.

Po paru misjach, postacie graczy (o ile przeżyją) i sami gracze zauważą (i docenią), zmianę stosunku NPCów do nich. Gdy przestanie im zależeć na poważaniu, gdy będą zdawali sobie sprawę, że walka to nie kariera i trzeba dbać o siebie i innych, okaże się, że są traktowani jak elita. Miły akcent dla graczy.

Ze względu na to, że chciałem prowadzić oddział, który miał być grupą antyterrorystyczną, wszyscy członkowie mojego oddziału byli po szkoleniu w siłach specjalnych. Wszyscy też mieli postacie raczej „przepakowane” w stosunku do zwykłych marines (ale to było uzasadnione).

Początek zabawy to były szkolenia. Dużo krzyczenia, maszerowania, upierdliwi sierżanci itd. Chodzi o to by gracze zaczęli ufać sobie i NPCom. Inna sprawa że MG musi być w stanie odgrywać NPCów, tak, żeby gracze wiedzieli, który jak się nazywa, co potrafi, w czym jest dobry, na ile im ufać itd. Po szkoleniach, ci którzy przetrwali byli zgranym oddziałem (jedna sesja powinna starczyć, u mnie szkolenia to były jakieś 4 h na pierwszej sesji, później były misje, sesje trwają średnio po 8-9 godzin).

Proponuję na szkoleniu zrobić musztrę. Jeśli masz jakieś większe pomieszczenie niech gracze staną na baczność. Niech sierżant każe im krzyczeć na całe gardło (przez kilkanaście minut – in real niech po prostu krzyczą cicho):

- drużyna
- misja
- honor
- ojczyzna

Niech im ta kolejność zapadnie w głowach. Niech wiedzą, że jako oddział stanowią jedność (nawet jeśli są uczeni działania w pojedynkę). Niech najważniejsze dla nich będzie życie członków oddziału. Na drugim miejscu liczą się rozkazy. Ale niech nie narażają się niepotrzebnie. Honor jest dopiero na trzecim miejscu – honor nie powinien przeszkadzać w wypełnieniu rozkazów i pójściu na pomoc członkom swojego oddziału. A ojczyzna jest na końcu, z tego powodu, że robienie rzeczy niehonorowych dla ojczyzny jest braniem świętości itp. Jak im to zapadnie w pamięci to będą o wiele ciekawiej działali podczas gry. Zresztą – wojsko na tym polega – nabija się głowy żołnierzy hasłami itd.

Pierwszy przydział, pierwsza misja (początek myślenia)

Świeżutki, nowouformowany oddział trafia na krążownik „Bogirvill”. Na statku natykają się na ludzi z grupy *Borsuki*, którzy noszą czarne mundury (a nie standardowe *olive-green*'y) – po prostu czują się elitą, mają za sobą kilka zrzutów bojowych i mogą sobie pozwolić na odstępstwa od regulaminu. Brali udział w walkach i są dobrzy. Nie lubią nowych. Pilnują swoich części statku – na przykład nie pozwalają korzystać z jakiegoś korytarza i każą Howlersom łązić na około – bo to jest „ich teren” itd. (sposoby okazywania wyższości zależą od MG). Najważniejsze jest to, że ci ludzie nie okazują wrogości, po prostu młodzi to „koty”. Oni też to przeszli. Ogólnie panuje coś w rodzaju „fali” znanej z naszego, współczesnego wojska. Z tym, że znęcanie się siłowe nie wchodzi w rachubę – wszyscy żołnierze są raczej silni i umieją walczyć i nie dadzą sobą pomiatać ☺. Jedyne co robią Borsuki to:

- mają niestandardowy ubiór (dowódca im pozwala)

- mogą sobie pozwolić na pewien luz i w jakiś sposób są z tego dumni (twoi gracze też to kiedyś odczują... ale nie daj im tego za szybko)

Kolejne dni na statku to: treningi w symulatorach, ćwiczenia itd. Aż do czasu, gdy budzi ich sygnał alarmu. Biegną do statku i dowiadują się (teraz cytaty z mojej strony WWW☺):

W naszym układzie pojawił się statek transportowy Thor, nie odpowiada na sygnały. Skanery nie wykryły istot żywych.

Wysłać oddział na pokład transportowca. Sprawdzić co się stało na pokładzie statku.

Oddział zbiera się i odlatuje w stronę transportowca. Z dropshipa można dokładnie obejrzeć kilkusetmetrowe cielsko statku. Na burcie widnieją duże litery Thor, pod spodem port macierzysty itp.

Na jednej z burt są ślady po eksplozji – wygląda na to, że eksplodowała kapsuła ratunkowa – została wystrzelona zanim odblokowały się grodzie – przebiła pancerz, wyrwała kawałek poszycia i zaklinowała się burcie. Po za tym statek nie wydaje się być uszkodzony.

Dropship cumuje do śluzy. Na pokład wchodzi oddział.
Temperatura w normie, atmosfera w normie, grawitacja w normie.

Teraz po kolei opis pomieszczeń:

Sterówka, przód statku, na górze – wewnątrz ciała trzech członków załogi, zastrzeleni z pistoletu. Na przyrządach ślady po pociskach z pistoletu (w sumie około 10 kul zostało wystrzelonych).

Pokoje załogi:

W jednym z nich powieszony człowiek.

W innym z szafy wystaje głowa człowieka, uduszony albo złamany kark (wystawił głowę z szafy, gdy ktoś kopnął w drzwiczki (wgłębienie w drzwiach po kopnięciu?). Na podłodze człowiek z odstrzeloną połową twarzy (wyjaśnienie dla MG – strzelił sobie w głowę, bawiąc się pistoletem).

Na **sali treningowej** (siłowni itd.) kolejne ciała.

Maszynownia (rufa statku): przed samą maszynownią ciało człowieka przeciętego w pół strumieniem jakiejś cieczy wydostającej się z rur pod wysokim ciśnieniem. Rura została przebita przy użyciu pojazdu do układania ładunku na statku itd. (w pojeździe jak i na podłodze ciała). Sama maszynownia zamknięta od środka. Czujniki wskazują zwiększoną radioaktywność. Dalej nie da się iść.

W sterówce można znaleźć dziennik pokładowy. Po odtworzeniu słychać normalne rozmowy, w pewnym momencie ktoś wchodzi do sterówki, słychać jak ktoś (oficer?) pyta:

- kapitanie? Stało się coś?

- On ma broń.... (słychać strzały i okrzyki rannych ludzi)

Później słychać jęki rannych, bełkot, wycie jakiegoś człowieka, zwierzęce głosy wydobywające się z ludzkich gardeł. Potem zapada cisza

Jeszcze jedno: statek wyleciał parę tygodni wcześniej z planety o oznaczeniu kodowym LV668 (czy jakiegokolwiek inne, nieważne). Później był na planecie (wymyśl kilka nazw, wśród nich powinna być planeta Driada – oznaczenie kodowe LV334.

Z 18 członków załogi znaleziono 17. Jeden prawdopodobnie zginął wychodząc bez skafandra w otwarty kosmos (zapis otwarcia śluzy, brak informacji o tym, żeby używano któregoś z kombinezonów, do statku nie dokował żaden inny statek itd.)

Ładunek – maszyny rolnicze, żywność (warzywa, owoce) itp. Ładownie są radioaktywne, nie można tam wejść (chyba, że ktoś chce zginąć na chorobę popromienną)

Jedyne co mogą się dowiedzieć, że przez cały czas systemy działały – ale jakieś dwa tygodnie temu w powietrzu wykryto śladowe ilości jakiejś **niegroźnej** substancji.

Po misji, gracze nic nie wiedzą o co chodziło. Dopiero ich sierżant/oficer, zdradza im w tajemnicy, że na pokładzie statku była jakaś substancja, narkotyk, która zabiła załogę.

Druga misja: (typowa strzelanka)

Borsuki i Howlers zostają wysłani na planetę, gdzie istnieje kilka kolonii, mieszka kilkanaście tysięcy ludzi. Na planecie pojawiają się statki pirackie. Niektórzy ludzie żądają niepodległości i uznania planety jako terytorium niezależnego od jakiegokolwiek państwa itp. Wojsko leci tam w celu ochrony „zarządu” kolonii i utrzymania porządku. Zanim dolecą do planety w stronę ich dropshipów polecą rakiety klasy ziemia-powietrze).

Gracze z ledwością lądują (kilka km na południe od kolonii). Ich dropship jest częściowo uszkodzony. W dropshipie znajduje się sprawny APC. Gracze nie mają łączności z dowództwem. Sami muszą zdecydować co teraz robić. Najlepszym rozwiązaniem jest odbicie lądowiska i nawiązać kontakt z orbitą (na lądowisku jest jedyny nadajnik o odpowiedniej mocy).

Drugi dropship, którym lecą Borsuki rozbija się kilka km na północ od kolonii. Dwóch borsuków nie żyje, trzech jest ciężko rannych. Oddział ten zmierza w stronę kolonii. Gracze nie mają z nimi łączności.

Lądowisko jest broniące przez uzbrojonych piratów, bez wyszkolenia wojskowego. Na wieży kontrolnej mają zakładników. Na wieży antenowej jeden z piratów zakłada ładunki wybuchowe (będzie robota dla sapera – jeśli mają w oddziale, jeśli nie, niech tym zajmą się Borsuki).

Plany lądowiska oraz reakcje przeciwników musisz sam zrobić. Radzę szczegółowo zaplanować co zrobią przeciwnicy. Gracze nie lubią gdy GM wprowadza przeciwników wtedy gdy mu się to podoba. NPCi powinni zachowywać się jak postacie z krwi i kości. Mieć wady i zalety. Wrogowie powinni być inteligentni – ale trzeba dać szansę graczom - jeśli trafiliby na oddział o takim samym stopniu wyszkolenia to wg realiów powinni przegrać. A nie o to chodzi, tylko o to by dobrze się bawić.

Jeszcze jedna rzecz – warto zrobić jedną dwie misje treningowe, w stylu: odbijanie bazy, zdobywanie obcego statku itp. Tak, żeby gracze zapoznali się ze sposobem prowadzenia walki przez MG, a MG żeby zobaczył co robią gracze. Najczęściej¹ jest tak, że w drużynie nie ma ludzi, którzy znają się na taktyce walk w statkach kosmicznych. Wiedzę o wojsku czerpią z filmów, o walce tak samo. Z tego powodu MG nie może zakładać, że istnieje tylko jedna taktyka dająca zwycięstwo. Niech gracze kombinują. Warto im podczas szkolenia opisać typowe sytuacje i na przykład powiedzieć, że byli uczeni w taki sposób że:

- gdy wchodzi do nieznanej bazy, dzieli się na dwie grupy, w każdej jest para: recon-smartgun, że korzystają z motion trackerów (ale nie cały czas - gdyż sprzęt ten daje się oszukać i namierzyć itp.)
- gdy są na otwartej przestrzeni rozpraszają się i działają w dwójkach (które są z góry określone).
- W bazach działają parami, trójkami, czwórkami (jak MG uważa, że powinni się zachowywać)
- Że podczas walki używają w komunikatach tylko kodów, albo callsignów²
- Przed oddziałem poruszają się reconi, którzy meldują o sytuacji z przodu itp.
- **Że nie strzela się do cywili**

Odejścia (bezsensowne) od procedury należy traktować jako błędy i opisywać dokładnie następstwa (śmierć członków oddziału?).

Aby przeciwnik nie był łatwy do przewidzenia warto zastanowić się jakiego typu ludzie wchodzi w skład wrogiej grupy. Czy panikują gdy zobaczą że walczą z wojskiem? Czy będą uciekać? A może to są fanatycy?

Osobiście zakładam gdzie jest przeciwnik i jak zareaguje w przykładowych sytuacjach, np. gdy:

- zostanie zaatakowany z broni ciężkiej (np. panikuje, będzie uciekał czy też walczył do końca)
- zostanie zmasakrowany (ludzie, którzy zobaczą, że ich koledzy giną, będą chcieli się poddać)
- włączy się alarm (przeciwnik postanowi zabarykadować się w najbezpieczniejszych pomieszczeniach i zastawi pułapkę, lub też postanowi wycofać się).

Uwaga: u mnie po tej akcji było 2 rannych (z 5 osobowego składu Howlers)

Dalsze misje (nie mające tak dużego związku z w/w sprawą)

¹ Zdarzają się drużyny, gdzie ludzie mają za sobą jakieś doświadczenia z wojskiem. Ale nie jest to regułą.

² U mnie na początku były kody (alfa1, alfa2 bravo1, bravo2), ale po kilku misjach, gdy nastąpiło pewne rozluźnienie rygoru pozwoliłem na używanie callsignów

Kolejne misje mogą być o czymkolwiek, u mnie wiązały się w jedną całość (druga kampania), która doprowadziła oddział do starcia z alienami.

Ostatnia misja

Po kilku sesjach czas na wyjaśnienie graczom o co chodziło w pierwszej – oczywiście, niech oni nie zdają sobie z tego sprawy. Po prostu misja zaczyna się trywialnie – jakaś kolonia wzywa pomocy. Automat nadaje sos. Nie wiadomo co się stało. Oddział graczy jest najbliżej, więc leci na miejsce. Kolonia ta to LV334 (ta sama, która znajdowała się na trasie przelotu statku Thor).

Po doleceniu na miejsce okazuje się że baza jest pusta. Brak ludzi. Brak śladów walki. Gdzieśgdzieś bałagan. Wygląda na to, że kilka dni temu coś się stało. Gdzieś na ścianie napis: idą po nas. (słowa nadużywane zwłaszcza przez NPCów, którzy umierając chcą przekazać informacje o alienach ☺)

Po kolei czego mogą się dowiedzieć gracze:

- jak już pisałem na ścianie (w jakimś ukrytym pomieszczeniu) tekst napisany krwią: idą po nas
- w kolejnym pomieszczeniu trup człowieka który pisał krwią, powód śmierci: nieznany, możliwe że się udusił
- ktoś może znaleźć papierowy (papier nie jest zbyt modny w tych czasach) dziennik, w którego wynika, że jakiś mężczyzna, kierowca transportera, oszalała, zabił rodzinę, zamknął się u siebie w pokoju i nie chciał wyjść. Później strzelił sobie w głowę. Kolejne zapiski o kolejnych objawach szaleństwa. Później coraz bardziej nieczytelne bazgroły....
- gdzieś pod jakąś szafą leży kamera z rozbitym obiektywem, w niej kaseta, na której widać ludzi rzucających się na innych (kamera cały czas leżała pod szafą), później parę godzin ciemności. Widać tylko kontury. (może jakiś komputer im to rozjaśni? Należy film poddać obróbce). Do pomieszczenie wbiega jakiś człowiek, zachowuje się jak zwierzę, słysząc strzały. Za nim wchodzi postać w czarnym kombinezonie (szczelnym), w masce tlenowej, czarne okulary, w ręku broń. Zabija leżącego. Inni zamaskowani zabierają ciało. Słysząc jak ktoś mówi – „zbierzcie żywych, zabieramy ich, za tydzień wynosimy się z planety”.
- W systemie satelitarnym monitorującym przebieg terraformingu, pogodę itd. Można znaleźć informacje o tym, że w danym miejscu wydzielano się ciepło itp. (po prostu informacje o tym, że lądował tam statek kosmiczny)
- W szafach z komputerami brakuje większości dysków. (ewentualnie są , ale czyste)
- Zostały tylko informacje meteorologiczne, brak jakichkolwiek zapisków na temat tego co stało się w bazie.

Gdy drużyna domyśli się, że kolonistów zabrano gdzieś indziej, i określi to miejsce (według map – mała bezzałogowa stacja), uda się tam, zobaczy, że w tym miejscu jest duży budynek oraz lądowisko dla małych promów

.

Informacje dla MG:

- budynek ma 3 poziomy
- poziom 1 (1 piętro) – pomieszczenia sypialne, około 20 uzbrojonych ludzi
- poziom 0 (parter) – uzbrojeni strażnicy – około 10, centrum sterowania, windy, schody
- poziom 0 -1 – więzienie, laboratorium, koloniści pozamykani w klatkach (wewnątrz większych pomieszczeń)

W bazie ogólnie trochę strzelania. Po za tym, możliwa na dole (poziom -1) eksplozja pojemnika z pomarańczowym pyłem, który powoduje u ludzi:

- przyływ adrenaliny
- zlikwidowanie instynktu samozachowawczego oraz zdolności logicznego rozumowania
- halucynacje

W bazie badano wpływ owego środka na ludzi. Materiał ten miał być stymulantem dla żołnierzy. Mieli go wykorzystywać jako środek, który pozwoli żołnierzom lepiej walczyć. Przewożony był w skrzyniach, jako zbiory z pól, np. ziemniaki ☺ do kolonii (wszyscy myśleli, że to produkcja z bezzałogowej stacji, która przetwarza plony z pól), skąd była zabierana na statki kosmiczne i wysyłana do innych układów. Pierwsza wpadka była na statku Thor, gdzie ktoś rozwalił pakunek w ładowni. Druga wpadka była już na Driadzie – kierowca transportowca uderzył w skrzynię z owym pomarańczowym proszkiem, pierwszy „zachorował”. Później inni. System komputerowy nie jest w stanie określić co to za substancja. Jest pewien że jest niegroźna. Wystarczająco minimalne ilości by człowiek „odleciał”.

W skrócie tyle było na pierwszych misjach.

Aliens według Endera
© by Ender

Jeśli masz jakieś pytania:

mailto: ender@rpg.pl

<http://go.to/g4sa> ←- tutaj umieszczam informacje o grach, scenariuszach itd.