

Przygoda została spisana trochę chaotycznie. Więc jeśli coś będzie niezrozumiałe, proszę o maila. Poniżej przedstawiamy częściowo chronologiczny opis akcji, a częściowo tylko zaplanowane wydarzenia. Nie wszystkie muszą się wydarzyć. Ważne jest tylko zachowanie sensu całej historii.

Autorzy:

Schamann, Ender

Informacje wstępne

Czas trwania sesji: około 6-8 godzin.

Przygoda została stworzona z myślą o prowadzeniu przez dwóch MG. Na początku MG się zmieniają, odgrywają nawzajem NPCów, dopiero podczas głównej akcji każdy MG prowadzi swoją część drużyny. Przygoda jest skonstruowana w taki sposób, by postacie miały co najmniej kilka rozwiązań, które pozwolą im przeżyć. Jak do tej pory, śmiertelność na sesjach wyniosła 100%.

Miejsce akcji:

Alunga - duża stacja wydobywcza, umieszczona w atmosferze (czy raczej we wnętrzu) planety - gazowego giganta. Nazywana "Karuzelą wariatów", ponieważ kolorystyka samej bazy, jak i widok z korytarzy widokowych, chociaż ładne, niezbyt dobrze wpływają na psychikę przebywających tu ludzi. Z tego powodu pracownicy w bazie są (powinni) być zmieniani co kilka miesięcy.

Stacja ma wielkość około 1500 metrów na 1500. Składa się z dwóch części A i B.

Z każdej części odchodzą w dół wielokilometrowe szyby wydobywcze. Na planecie istnieje wiele takich stacji. Należą one do różnych korporacji. Stacje te przynoszą duże dochody z wydobycia surowców służących do produkcji paliw itp.

Opis stacji:**Część A:**

- centrum sterowania
- centrum łączności
- rezerwowa część szpitalna
- centrum bezpieczeństwa
- zbiorniki na wydobyty materiał
- pompy
- szyb wydobywczy długości 12 kilometrów

Część B:

- magazyny
- szpital (jedyna część nie monitorowana kamerami)
- kwatery wojska
- służby i hangary
- zbiorniki na wydobyty materiał
- pompy
- szyb wydobywczy długości 24 kilometrów

Wysokość każdej części - kilkaset metrów. Do tego dochodzą osłony przed promieniowaniem. Anteny, setki krzyżujących się korytarzy. Kilkadziesiąt poziomów. Główne części bazy połączone są korytarzami (poziom 3, 6, 12) o długości kilkaset (około 300) metrów oraz setkami przewodów wentylacyjnych. W bazie panuje ciśnienie większe trochę większe niż na zewnątrz. Z tego powodu słuz raczej nie ma i łatwo można wydostać się na zewnątrz. Wymagana jest maska tlenowa, gdyż oddychanie tutejszą atmosferą powoduje utratę przytomności i śmierć. Różnica ciśnień nie jest groźna dla ludzi. Sama atmosfera jednak nie zawiera tlenu i bezpośrednie oddychanie nią, jest, jak już wspomniano, szkodliwe.

"Puste" przestrzenie bazy wypełnione są zbiornikami na wydobywany surowiec, systemami podtrzymywania życia, magazynami, pompami, generatorami grawitacji itp.

Stację możemy sobie wyobrazić jako dwa walce połączone trzema głównymi korytarzami i wieloma małymi tunelami wentylacyjnymi. Z daleka nie wydaje się duża. Dopiero w miarę zbliżania zauważa się, że to co z daleka braliśmy za niewielkie bryły, owe dwa walce (część A i B) to tak naprawdę skomplikowane płataniny korytarzy i kabli, których część niknie w ścianach kompleksu. Główne centra

bazy znajdują się w osłonach. Z tego powodu każda część bazy wygląda jak kłębek nici, w którym znajdują się ciemne punkty, o wielkości kilkudziesięciu metrów, połączone z kolejnymi nitkami korytarzy. Są to miejsca, gdzie znajdują się szpitale, kwatery, magazyny, hangary.

Na stacji jest miejsce dla czterech plutonów USCMC. Około 100 miejsc w 4 obszernych sekcjach A,B,C i D przeznaczonych dla wojska. Ze względów finansowych, korporacja wynajmuje najczęściej jeden pluton do ochrony bazy. Zadaniem żołnierzy jest utrzymanie porządku wewnątrz bazy. Zapobieganie aktom sabotażu. Ogólnie wojsko jest tu tylko dlatego, że ktoś, kiedyś podpisał jakąś umowę.

Akcja:

Wstęp

Coś dla młodych postaci. Treningi, poznawanie siebie nawzajem, wprowadzenie podstawowych NPCów.

Przydział

Gracze trafiają do oddziału elitarnego, w ramach uzupełnień. Zastępują postacie, które odeszły z oddziału - skończyły im się kontrakty. Oddział jest doświadczony - są w nim osoby, które brały udział w kilku misjach bojowych. Postacie graczy, oraz inni nowi w oddziale (należy zadbać, aby ilość nowych NPCów i graczy nie była zbyt duża, może z 10 osób w przypadku dwóch MG i 67 osób w przypadku jednego Mistrza Gry).

Najważniejsi bohaterowie to:

Dowództwo:

1st LT Calvert – niezbyt miły, trochę nerwowy. Podręcznikowy dowódca. Za bardzo się stara, gdyby nie sierżant, oddział słuchający rozkazów owego oficera nie wróciłby z kilku misji.

2nd LT Mull – młody oficer. Trafił do oddziału w ramach praktyki. Ma zastąpić w przyszłości Calverta. Na razie jednak jest zastępcą dowódcy.

srg Harris – „Angol”. Mówi się o nim, że ma w skrzynce z amunicją zestaw najlepszych herbat angielskich i że pija je codziennie o 17:00. Człowiek ten mówi cicho, przez zęby. Wymaga wykonywania rozkazów. Nie znosi sprzeciwu. Dla ludzi z oddziału zrobiłby wiele. Jest dobrym dowódcą.

Piloci (officer cadet):

Morenson – pilot. Trochę poniżej 30 lat. Wylatał swoje wraz z Kelley. Stanowią niezły zespół.

Kelley - nie taka laska jak Mauser (patrz dalej), ale też niczego sobie. Co-pilot. Specjalność: systemy uzbrojenia oraz pilotaż

Niektórzy starzy:

Pvt. Garrett – medyk. Człowiek który kolekcjonuje wszystko. Zbiera pamiątki gdzie się da. Jego kolekcja to imponujący zbiór śmieci z całego świata.

Pvt. Chang – recon oraz

Cpl. Sutton – smartgun operator - niezawodna para. Mają za sobą po wiele misji. Na szkoleniach wypadają bardzo dobrze

Pvt. Mauser – najładniejsza laska w oddziale. Blondynka. Close Combat. Specjalistka od ciężkiego sprzętu, operator Power Loadera

Pvt. Remington – druga kobieta w oddziale, także close combat, specjalizacja: systemy zabezpieczeń. Ze względu na nazwiska nazywane wystrzałowymi.

Młodzi:

Oprócz postaci graczy są to:

Pvt. Ricci - młody recon. Strasznie nerwowy. Zapalczywy. W chwili zdenerwowania, gestykulujący bronią, może stanowić zagrożenie dla oddziału.

Pvt. Jaffar - wschodnie pochodzenie, ciemniejsza karnacja skóry. Close Combat (średni), ze znajomością systemów zabezpieczeń (dobry) i systemów komputerowych (bardzo dobry).

Młodzi na początku zostają ustawieni przez starszych, którzy trochę wykorzystują swoje doświadczenie i staż bojowy. Później zaczynają stanowić zgrany oddział. Ale dzieje się to powoli,

własnym tempem (które MG powinien kontrolować).

Wszyscy wiedzą, że czeka ich jakiś bliski przydział, bo już od miesiący gniją na szkoleniach.

Gdy w końcu zostaje ogłoszony stan gotowości, zachowują się spokojnie "To nie wojna, świeciłyby wtedy inne światła", "To zwykły wylot, nie ma co się spieszyć, mamy 30 minut na przygotowania" itp.

Ta część powinna być okazją do rozluźnienia atmosfery. Samo poznawanie NPCów to miejsce na kilka ciekawych scen. Można to odegrać na przykład podczas rozmowy po ćwiczeniach, albo przed samym ogłoszeniem alarmu w bazie. Jeśli jest 2 MG to sprawa jest łatwa, zaczną oni między sobą rozmawiać. Sam opis jak Garrett pakuje swoją torbę, powinien wystarczyć by ludzie się rozluźnili.

Najpierw wsypuje do torby zawartość szuflady, później wygarnia rzeczy spod łóżka. A co to są za rzeczy? Np. kapsel od butelki, fragment bankomatu, stary bilet z koncertu, kawałek słuchawki od wideofonu, komplet śrub.

Pierwsze pytanie pewnie zada jakiś NPC:

- A co to jest? Po co? Skąd?

Garrett odpowiada:

- Pamiątki. Te śruby? Jechałem kiedyś do dziewczyny, do szpitala, leżała na 8 piętrze. I winda się zacięła. Ze mną był jakiś kolo w garniturze. Jak winda utknęła między piętrami, zaczął panikować. Rzucić się. Płakać... Aż mi się przykro zrobiło. Powiedziałem mu, nie martw się, wyjdziemy, po czym wyjąłem śrubokręt i zacząłem odkręcać śruby. wykręciłem pięć, zanim , naprawiono windę....

- A to? – Atkins wskazał na jakieś kable.

- Ten wideofon? Jacyś kolesie dali mi go po imprezie. Szedłem napruty, przyczepili się do mnie, zastanawiałem się czy ich bić czy nie. A oni dali mi to, więc zabrałem i poszedłem. Wyrwany ze ścian, byłem narąbany i to solidnie, nie wiem jak go do domu przyniosłem, a to....

Itd. Ważne by o wszystkim opowiadał z humorem, luźno i by te opowieści były autentyczne.

- O nie, karuzela wariatów...

- Karuzela wariatów?

- Zrozumiecie na miejscu....

Ogłoszony stan gotowości, niedługo wylot. Jeszcze tylko pakowanie promu. Idą do hangaru, a tam niespodzianka. Wielka sterta rzeczy. Pełna lista dostępna w pliku.

Mauser trzyma listę. Podaje ją bez słowa Garrettowi. Ten czyta. Ale nic nie mówi. Oczy mu się śmieją.

- *Sierzancie. Czy to żart? Dokąd lecimy?*

- *Nie Garrett. To nie żart. Lecimy na standardową ochronę na Alungę. Widocznie korzystając z naszego odlotu, dowództwo pozbywa się paru rzeczy z magazynu, chyba będzie jakaś inspekcja. – Nie do wiary, Harris chyba się uśmiecha jak to mówi. Ale po chwili złudzenie mija.*

- *Macie trzy godziny na załadowanie tego gówna. Ruszać się !!!!*

Po wydaniu rozkazów Harris odchodzi. Jego miejsce zajmuje kapral Sutton. Bierze listę od Garrettta który tarza się po ziemi powtarzając:

- *sprzęt biwakowy, na karuzelę wariatów uhahahaha ehehehe*

W tym czasie piloci, wraz z pokładowym androidem (którego zadaniem jest pilotowanie promu do bazy i tam zabranie drugiego promu wraz z żołnierzami, którzy kończą swoje zesłanie z powrotem na krążownik) sprawdzają stan promu.

Sutton zaczyna czytać fragmenty z listy. Po każdym następuje salwa śmiechu (uwierz mi MG, że da się to tak zrobić.)

„Osłona gąsienicy”

Ładunki wybuchowe X23 i X44 ale bez zapalników, sztuk w sumie 100

Za to mamy 100 zapalników do X76 i osłone ładunków X76. O ładunkach zapomnieli.

Jedna szyba boczna do APC'a

Regulamin służby wartowniczej sztuk jedna

Nitownica sztuk jedna, ale za to be znitów

8 aparatów oddechowych I do nich dwie butle do nurkowania

12 pianek do nurkowania wraz z maskami

1000 gwoździ

10 leżaków

kurtka zimowa sztuk 5

I trzy namioty pustynne

Hahahahaha...

Dobór przedmiotów sugeruje, że ktoś miał niezłą zabawę wyposażając naszych żołnierzy, Na początku listy można jeszcze w miarę spokojnie omówić broń:

Sutton:

20.000 pocisków do M41? To rozumiem, ale 2 ładunki EMP? Albo rakiety i granaty? Po co?

Po odczycie kolejnych pozycji gracze prawie na pewno zaczną pytać, co takiego jest na stacji Alunga. Wietrzyć jakiś podstęp, szukać spisków. Starzy żołnierze z oddziału odpowiedzą zdziwieni:

- Nic, sami zobaczycie. Nie ma większej dziury w kosmosie.

Śmiechy są przerywane uwagami Suttona. Kieruje je do postaci graczy, do NPCów.

„Uważaj na te pojemniki, do granaty”

„Ostrożnie z tym EMP, bo wyłączysz nam pilota”

„Jezu, dlaczego to upuściłeś? Te rakiety były nowe 50 lat temu, teraz mogą wybuchnąć nawet od kichnięcia.” itd,

Ważne by powiedzieć im o broni, o zawartości dropa, dać wskazówki (jak doczytasz do końca tekstu to zrozumiesz), ale zrobić to tak, by zapomnieli o tym i by interesowali zabawnymi rzeczami na liście i żeby nie traktowali tego poważnie.

Przelot

Standardowo, oddział leci na statek. Tam kładą się do hibernatorów. Po krótkim locie pobudka. Spotkanie przy promie. Odlot w stronę stacji. Oprócz pilotów na pokładzie jest android. Pełni funkcję załogi statku kosmicznego oraz pilota, który ma sprowadzić prom oddziału znajdującego się na stacji Alunga do krążownika. Po za tym, android o wiele dokładniej i bezpieczniej pilotuje prom, podchodząc do stacji zanurzonej w ciemnobrazowej brei, jaką jest atmosfera owej planety.

Hangar

Łądują na stacji. Pierwsze pomieszczenie: duży hangar. Na zewnątrz prowadzą dwie bramy wylotowe. Jest to coś w rodzaju śluzy. Prom stoi przy tunelu wylotowym. W momencie jak znajdzie się w nim, drzwi do hangaru (wewnętrzne) zostają zamknięte, a zewnętrzne otwarte. Wtedy można wylecieć na zewnątrz. Znajdują się tu miejsca dla dwóch promów i pojazdów transportowych. Oczywiście, stacja nie należy do najnowszych i większość ciężkiego sprzętu nie jest używana. Z hangaru prowadzą drzwi na korytarz. Dwie bramy są duże, przez nie może wyjechać pojazd transportowy. Przy nich są drzwi prowadzące na mały korytarz. Z korytarza są wejścia do toalet oraz przejście na główne korytarze. Klatkę schodową i do wind.

Koszary znajdują się dwa poziomy nad hangarem. Część A była używana przez poprzedni pluton. Z tego powodu sierżant każe zająć część B. Części C i D są zamknięte i w tej chwili nieużywane.

Prom z oddziałem do którego należą gracze wylądowuje w hangarze. Na miejscu będą żołnierze, którzy właśnie kończą swoją służbę tutaj. Gracze będą świadkami krótkiej wymiany uprzejmości pomiędzy dowódcami obydwu oddziałów. Pilot z ich krążownika, syntetyk, przejdzie do drugiego dropa, którego ma odstawić na orbitę. Dowódca drugiego oddziału kiwnie potakującą głową. Żołnierze z okrzykiem radości rzucają się w stronę promu. To tylko potwierdzi złe przeczucia postaci – trafili do miejsca gdzie nic nigdy się nie dzieje.

Oficer rozkazuje sierżantowi zadbać o wszystko, po czym sam idzie spotkać się z zarządem bazy. Po hangarze kręci się dwójka techników.

- Spędzimy tu trochę czasu. Należy rozładować dropa. – Po tych słowach, o ile dobrze przedstawiłeś zawartość promu, gracze będą modlili się o to, by nie musieli go rozładowywać. Sierżant jakby odczyta ich myśli. *– Ale nie teraz. Najpierw do kwater.*

Postacie będą szczęśliwe. Pobiegną rzucić swoje rzeczy w kwatery. Broń, cały sprzęt wojskowy pozostaje w promie. Jedynie Harris zawsze nosi przy sobie pistolet. Ale jak zapewne wiemy, w świecie ALIENS to za mało....

Kwatery znajdują się nad hangarem, najpierw należy dojść z hangaru do klatki schodowej, później do góry, kolejny korytarz. Oto one. Od dawna nie używany kompleks B. Dom na najbliższe kilka miesięcy.

Ok. Kwatery mają być czyste. Brać się za sprzątanie. Nowi... macie szczęście. Za 10 minut jest wschód słońca. To nie zdarza się tu zbyt często, a jest warte zobaczenia. Miłego oglądania. taras widokowy jest dwa poziomy wyżej. Jak pobiegiecie to zdążycie. Pamiętajcie tylko, aby zabrać papierowe torebki.

Strzały

Jeśli ktoś z nowych zechce pozostać w kwaterach, to raczej ma przesrane. Prawdopodobnie Harris wyjdzie spod prysznica i uzna nadgorliwość postaci za imponującą. Spokojnie powie, że skoro postać woli sprzątać zamiast iść oglądać coś pięknego, to zapewne zamiast sprzątanego, bo takie polecenie dostali wszyscy będzie wolą sama zając się opróżnianiem ładowni dropshipa. Po czym dostanie rozkaz wyładowania promu. Miłej zabawy ☺

(Oczywiście, powyższa reakcja Harrisa jest przesadzona, i należy ją wprowadzić tylko jak MG jest litościwy i chce uratować postać. Prawdziwy Harris nie zwróciłby uwagi na kogoś kto woli sprzątać niż iść podziwiać widoki. Przynajmniej nie zwróciłby uwagi w tej chwili.)

Korytarz widokowy. Szklany dach, przez który widać pojedyncze elementy stacji, kratownice korytarzy, osłony itp. Wszystko zanurzone w ciemnobrązowym dymie. Nagle spomiędzy tego wyłaniają się promienie słońca. Konstrukcja bazy lśni złotym kolorem. Promienie przechodzące przez obłoki gazu mieniają się milionem kolorów itd. Od ciebie MG zależy, by gracze byli urzeczni tym widokiem. By zrozumieli, że Harris się zgrywał, że widok jest naprawdę piękny. Ale także, by zrozumieli, że spędzą od tej pory czas albo w zamkniętej stacji, albo w pomieszczeniach widokowych, gdzie na zewnątrz będą się kłębiły brunatne kłęby gazów. Stacja ma nazwę „Karuzela wariatów”, ponieważ nikt za długo tu nie wytrzyma. Można tu zwariować.

Po kilku minutach ciszę na korytarzu przerywa przytłumiony strzał z pistoletu. Później kolejny. I kolejny.

Strzały dobiegają z pomieszczeń oddanych do dyspozycji żołnierzom. Z za zamkniętych drzwi.

Drzwi są zablokowane. Na korytarzu gasną światła i włącza się awaryjne oświetlenie. Przez popękaną szybę w drzwiach widać ciała żołnierzy, w ścianie jest wyrwa. Jakby coś wybuchło do środka. Na podłodze coś się dymi, wojskowa flara, świeca dymna? Coś co wypala tlen i przyspiesza śmierć żołnierzy. Jeśli ktoś szybko podbiegnie do drzwi i odważnie popatrzy w małą szybę, o którą uderzają pociski z pistoletu Harrisa, zobaczy, że za wyrwą, na zewnątrz bazy coś się poruszyło.

Jeśli gracze będą się wahać, Ricci jako pierwszy dobiegnie do drzwi. Będzie zdenerwowany tym co zobaczy. Jego koledzy zginęli, albo właśnie umierają. Jeśli gracze mają choćby cień instynktu samozachowawczego, udadzą się do promu po broń i sprzęt.

Wejdą do hangaru. Działko dropa skieruje się w ich stronę. To tylko pilot, w słuchawkach na uszach bawi się promem. Zastępca pilota poszła kilkanaście minut temu do toalety. Gdy gracze powiedzą pilotowi co się stało, spróbuje on połączyć się z drugim oddziałem, który powinien być na orbicie. Łączność jest zakłócana. Tylko przekazniki korporacyjne są w stanie wysłać na zewnątrz wiadomość. Co gorsze, ktoś włączył systemy obronne bazy. Cokolwiek z niej wyleci, albo podleci, zostanie zestrzelone. Są w pułpace.

"Tu pracownicy stacji wydobywczej Alunga. W związku z brakiem odpowiedzi na prośby o poprawienie warunków pracy, o zapewnienie godziwej zapłaty i zwiększenie stawek za pracę w niebezpiecznych warunkach postanowiliśmy wziąć sprawy we własne ręce. Przejelismy kontrolę nad stacją. Jeśli nasze postulaty nie zostaną spełnione, uszkodzimy szyby wydobywcze. W waszych rękach spoczywa także los zarządu bazy..."

Bunt

W bazie wybuchł bunt. Albo coś w tym stylu. Głos z głośników powiadomi żołnierzy by czekali na ekipę, która po nich przyjdzie, by złożyli broń. To co się wydarzyło w kwaterach to wypadek. Ale nie chcą by ktoś jeszcze zginął. Itp. Itd.

Aktualnie gracze mogą:

1. Czekać na przeciwnika i poddać się (koniec scenariusza, natura nie wybacza naiwnym)
2. Zabrać broń
3. Sprawdzić co się stało w kwaterach (drzwi można otworzyć brutalnie, albo przełamać zabezpieczenia)
4. Poszukać co-pilota
5. Zdobyć informacje o bazie – terminale
6. Zrobić coś jeszcze, trudnego do zrozumienia.

Jeśli chodzi o punkt 1, nie będę go omawiał. Przykre, ale prawdziwe. Jak ktoś ma wątpliwości, niech doczyta do końca. Aczkolwiek, pierwsze starcie mogłoby dać ciekawy początek scenariusza. Więc rób Mistrzu Gry, jak uważasz.

Kolejne punkty wyglądają sensowniej. Zabranie broni jest oczywiste. Ekipa która pójdzie sprawdzić co z ludźmi w kwaterach, znajdzie ciała i wojskową świecę dymną. Można takie kupić, może nawet któryś z wcześniejszych żołnierzy sprzedał to kolonistom.

Informacje w terminalach bazy:

System komputerowy bazy:

- kilka serwerów, połączonych siecią, praktycznie niemożliwe jest odizolowanie jakiegoś komputera bez likwidacji części bazy w której on się znajduje.
- są trzy wewnętrzne systemy do których jest dostęp i jeden po za dostępem:
 - sieć informacyjna
 - systemy bezpieczeństwa
 - system diagnozujący
 - systemy obronne – możliwe do wyłączenia po podaniu specjalnego kodu. Baza wyposażona jest w wyrzutnie rakiet i działka. Szefostwo bazy może zawsze włączyć alarm, i odciąć się od świata. Jednak system jest tak skonstruowany, że nic nie może podlecieć bliżej niż na 30 km do bazy, tak samo nic nie może z niej odlecieć. System uaktywnia się na każdy obiekt będący w odległości od 100 metrów do 30 kilometrów od bazy. Nie wiadomo co w przypadku jak baza zostanie opanowana przez sabotażystów. Wojsko nie zna procedur korporacyjnych. Prawdopodobnie wtedy do akcji wkraczą siły specjalne wojskowe bądź korporacyjne. Jednak w teorii nie da się dostać do bazy w momencie jak zostanie ogłoszony alarm.

Co gracze mogą wyciągnąć z systemu 1 (informacyjny):

- plany bazy, informacje które pomieszczenia mają szklane dachy (np. centrum łączności)
- informacje o wyposażeniu bazy i personelu (43 osoby, 5 pistoletów, nitownice ;-)))

Z systemu bezpieczeństwa – jednak muszą wejść do tuneli wentylacyjnych (jest osiem krat w hangarze, po cztery na lewej i prawej ścianie patrząc od strony drzwi, i wiele możliwych wejść w korytarzach i pomieszczeniach) – tam można znaleźć miejsca gdzie da się wpiąć do sieci. Jednak nie można w jednym miejscu przebywać za długo, teoretycznie po kilkunastu minutach, ktoś może zmierzać w tą stronę:

- informacje o pomieszczeniu nie objętym monitoringiem – szpital – jest to kompleks, znajdujący się w tej części bazy co postacie, hangar, magazyny. Szpital jest całkowicie autonomiczny. Można w nim dość długo przeżyć. Można włączyć wewnętrzne systemy podtrzymywania życia.
- Plan wentylacji. Kanały nie są objęte monitoringiem, i można się nimi dostać prawie wszędzie. Nie da się nimi dojść do pomieszczeń newralgicznych, takich jak: centrum łączności, centrum sterowania, centrum bezpieczeństwa.
- Dłuższa zabawa pozwoli na wyłączenie kamer w pomieszczeniach. Postacie będą mogły poruszać się klimatyzacją oraz wewnętrznymi pomieszczeniami. Jednak wyłączenie kamer w pomieszczeniach daje około 10 minut, po tym czasie, jeśli ktoś się zorientuje co się stało, będzie w stanie przełamać blokadę systemu. Kamery na korytarzach nie są podłączone do ogólnie dostępnych systemów.

System trzeci, to tylko komunikaty systemowe, możliwe do analizy:

- jakie drzwi są otwierane i zamykane (jednak należy monitorować odpowiednią część systemu,

- i mieć szczęście że analiza to wykarze)
- 3 poziom zawiera też informacje (read only) o użyciu i aktywności systemów obronnych – czyli o wystrzeleniu rakiet, otwarciu ognia przez działka itp.

Nie daje dostępu:

- do obrazów z kamer
- do manipulowania urządzeniami bazy, nie pozwala na blokowanie drzwi itp.
- do systemów obronnych bazy
- ogólnie systemy mogą służyć do zdobywania informacji a nie do wykonywania jakichś akcji.

Grupa która pójdzie do toalet, nie znajdzie co-pilota. Jedynie otwarte kabiny i dziurę prowadzącą do wentylacji, kratka odstawiona jest na podłodze. Po pilocie ani śladu. W tym czasie usłyszą pojedynczy wystrzał w hangarze. To tylko Ricci, zdenerwowany, wymachiwał pistoletem, krzycząc:

- *Zabili ich, dlaczego? Przekłęci koloniści. Musimy coś zrobić, bo nas też zabiją.* – Pistolet nagle wystrzelił. Ricci był w szoku, inni pewnie też. Ricci jest pierwszą osobą, która wejdzie do klimatyzacji. On się boi. Chce się schować. Na walkę zawsze jest czas. Na razie musimy się ukryć...

- Nie możemy zabijać, to są cywile, musimy za wszelką cenę uniknąć walki...

- Dlaczego nie? Zabili naszych kumpli.

- ... bo jesteśmy tu by ich chronić, i nas rozliczą później z każdego pocisku....

- Właśnie, rozwalmy ich wszystkich

Pierwsze starcie: klatka schodowa

Gracze deklarują co biorą z promu. Jeśli zadeklarują że przeglądają wszystko, daj im kartkę ze spisem zawartości dropa. Ale powiedz też, że zajmie im to dużo czasu. Niech na kartach dokładnie napiszą co biorą. Po ile granatów, i jakich. Jaka broń itp.

Pierwsza walka będzie miała prawdopodobnie miejsce na klatce schodowej. Jak gracze będą nią przechodzić, bądź wyjdą z klimatyzacji (grupa która pójdzie do kwater) usłyszą, że jedzie winda. Jak na razie zawsze w takim wypadku przyczaili się i patrzyli na to co się dzieje.

Winda zatrzymuje się na ich poziomie. Drzwi otwierają się na kilka centymetrów. Ze środka padają strzały pistoletowe i odgłos karabinu maszynowego... nie to coś innego. Przeciwnik używa nitownicy. Kawałki metalu odbijają się od ścian. Wbijają się w pancerze. Jak ktoś będzie odkryty to prawdopodobnie oberwie i to mocno. Inni wyciągną kawałki metalu z pancerzy. Nity są za słabe by uszkodzić pancerz. Przeciwnik nie ma szans. Prawdopodobnie do windy ktoś wrzuci granat, albo będzie próbował. Szanse na trafienie w wąską szparę drzwi są nikłe. Jeśli gracze otworzą ogień winda zacznie zjeżdżać na dół. Jeśli ktoś teraz podbiegnie i wrzuci granat na dach windy, urwie się ona, i ze zgrzytem hamulców pojedzie w dół. W tym czasie z góry nadchodzi przeciwnik. Gracze mogą wpaść na pomysł by zaczekać. Mają ich jak na dłoni. Wykrywacze ruchu idealnie pokazują że zbliża się grupka, 3-5 osób. W tym czasie, z dołu zbliża się jeden napastnik z pistoletem. Jeśli podejdzie niezauważony wystrzeli kilka pocisków w jedną z postaci. Po czym ucieknie.

Z góry w stronę postaci polecą materiały wybuchowe. Własnoręcznie zrobiona bomba, nafaszerowana gwoździakami itp. Gracze powinni poczuć respekt. W ich grupce są same żółtodzioby. Przeciwnik zna bazę. Ma kamery. Ma broń. Brakuje mu wyszkolenia. Ale na razie to gracze są ranni, a przeciwnik nie zostawił po sobie żadnego ciała.

Korytarz

Z wentylacji wykrywacze ruchu łapią odczyty ludzi na zewnątrz. Chodzą parami, trójkami. Jakies 5-6 osób. Dwie albo trzy grupy. Chodzą po korytarzach, rozglądają się za graczami. Jeśli gracze szli korytarzem rozwalając kamery, przeciwnik może na nich czekać, otworzyć ogień z zasadzki. Część kamer na korytarzu ma własne zabezpieczenia, w przypadku manipulacji przy nich, eksplodują. Baza najwyraźniej była na tyle cenna, że zadbano o wiele różnych systemów monitoringu. Niestety. Gracze nie mogą odróżnić kamer pułapek od zwykłych. Raczej nie zaryzykują dalszej walki z urządzeniami. Mają jedną drogę. Wentylacja. Przez kratki wentylacyjne widać ludzi chodzących po korytarzach. Są ubrani w szare stroje pracowników bazy. Mają nitownice przy sobie, pistolety itp. Są w podartych unbraniach.

Jeśli jakaś grupka zaczai się w kilku kratkach wentylacyjnych i będą obserwować korytarz, może się okazać że przeciwnik jednego z nich zobaczy, bez znaków ostrzegawczych odwróci się i wpakuje kilka serii prosto w twarz niespodziewającego się nic żołnierza. W ten sposób można szybko pozbyć się

NPCów. (kto mówił, że MG musi dać równe szanse graczom i NPCom? NPCi giną szybko śmiercią....Tak swoją drogą, chyba czas by napisać o różnicach między prowadzeniem jednostrzałówek, a kampanii. Może się taki opis tutaj kiedyś pojawi. Na razie musi wam wystarczyć, że na potrzeby pojedynczej sesji, MG może trochę naciągnąć wydarzenia, tak, by celem sesji była jak największa satysfakcja z gry. Nie należy symulować życia w stacji. Tylko wprowadzać kolejne wydarzenia tak by potęgowały klimat. Czy wspominałem, że podczas prowadzenia tego scenariusza, padało zawsze bardzo mało strzałów? Gracze unikali walki. Za wszelką cenę.... Jedyne co musi być logiczne to postępowanie przeciwnika. Ale o tym kilka słów na końcu.)

Szpital

Jedna z postaci, może więcej jest ranna. Nie jest? Jak w takim razie prowadzisz MG? Oczywiście to żart. Jednak podczas każdego starcia, gdzie przeciwnik ma szansę celować do postaci graczy, jest pojawia się ranni. Mniej lub bardziej. Przeciwnik nie pudłuje. Nawet jeśli nie ma rannych (a niech tam, załóżmy że oddział jest idealny i się ładnie osłaniają i nie wdają w bezsensowną walkę), jedyne bezpieczne pomieszczenie to szpital, można się tam zamelinować, nie ma kamer, są lekarstwa, żywność pewnie też. Przy odrobinie szczęścia uda im się tam dostać. Na miejscu magazyny leków, składanych łóżek, aparatura medyczna, automaty chirurgiczne oraz ciała kilkudziesięciu pracowników bazy. Zastrzeleni z M41A, podcięte gardła.

W bazie nie ma już pracowników. Są tylko jacyś żołnierze lub najemnicy. Prawdopodobnie weterani. Większość pracowników bazy zginęła w czasie jak postacie wylądowały.

Pomieszczenie łączności

Jeśli grupy się rozdzielią, powinny w miarę równo zdobyć informacje o przeciwniku. Czyli ci ze szpitala zobaczą ciała i ślady użycia ciężkiej broni. Ci zaś, którzy pójdą do centrum łączności... jeśli pomyślą – przeżyją. Centrum łączności to okrągłe pomieszczenie w części A bazy. Prawie na samej górze. Prowadzą do niego dwa korytarze. Za drzwiami, wewnątrz pomieszczenia są dwa automaty strażnicze. Ustawione prosto w drzwi. Mają strzelać na jakikolwiek ruch. Za drzwiami jest kilkanaście metrów korytarza - za mało by zdążyć uciec przed kulami po otwarciu drzwi. Ale, jak mówiłem, gracze mogą pomyśleć. Wyjść poziom wyżej z wentylacji na zewnątrz, korzystając z masek do oddychania, dotrzeć nad centrum łączności i przez przezroczysty dach zobaczyć wojskowe sentry i ciała techników.

Jeśli nie trafią do szpitala ani do centrum łączności, może udadzą się do centrum sterowania lub bezpieczeństwa?

Centrum bezpieczeństwa

Drzwi zamknięte. Możliwe że da się je otworzyć. Wewnątrz ślady walki, ślady użycia broni automatycznej, krew, fragmenty ciał. Za dużo czasu nie ma na myślenie. Przeciwnik zaatakuję z zaułka korytarza. Posiada broń automatyczną. Ubrani są w ciemnoszare uniformy, w uszach mają słuchawki, nie noszą hełmów.

Centrum dowodzenia

Jak zapewne gracze się domyślili, tu teraz kryje się przeciwnik. I monitoruje drogi dojścia do tego pomieszczenia. Jeśli dojdą do drzwi, są raczej martwi. Raczej. Wewnątrz jest człowiek, który zarządza w tej chwili bazą. Ciała ich oficerów. A także ochrona tego człowieka. 2-3 osoby. Ale jakie to są osoby... W zależności od wydarzeń, może gracze zdobędą kontrolę nad centrum dowodzenia? Zyskają dostęp do kamer? Jednak na razie nie da się wyłączyć systemów zagłuszania i systemów bezpieczeństwa.

- Może to wspólnicy napastników...

- albo siły specjalne, albo wojsko korporacji. Mieli kody, albo przełamali zabezpieczenia...

- Ja wiem jedno, tam jest prom, którym można stąd odlecieć, ja jestem pilotem, więcej mi nie trzeba...

Informacja od systemu diagnostycznego

Na poziomie 1 przycumował jakiś statek. Systemu obronne bazy są włączone. Więc dzieje się coś dziwnego. System pokazuje także że na korytarzach w okolicy służą kamery są wyłączone. Decyzja nie należy do graczy. Ricci i pilot chcą iść i zobaczyć czy da się uciec promem. Skoro przyleciał da się odlecieć. Możliwe że gracze pójdą gdzie indziej. Coż w takim wypadku wydarzenia będą przebiegały trochę inaczej. Gracze prawdopodobnie pójdą w stronę promu. Dotrą tam w ciągu 15-20 minut. 20-30

minut po przycumowaniu statku, informacja o cumowaniu promu ukaże się w systemie informacyjnym. Około 40 minut później zostanie odstrzelony pierwszy szyb wydobywczy (w związku z niespełnieniem żądań, uszkadzamy pierwszy szyb.... Kilka minut później zostanie zniszczony kolejny).

Pies

Wewnątrz wentylacji, w jednym z miejsc leży pies. Martwy wilczur, własność pracowników bazy. Brakuje mu wnętrzości, coś u je wyrwało. Na metalowej ścianie tunelu są śladu uderzenia czegoś, co rozwalilo brzuch psu. Żebra wyrwane. Wszystko zmieszane z jakąś jasną krystaliczną substancją. Może ktoś wpadnie na genialny pomysł że to ślad po obcych? W sumie ma to przypominać scenę z trzeciej części obcego. Analogia powinna być zauważalna dla graczy. Raczej się na to nie złapią. Ale będą szukali dziwnych rzeczy. I zaczną się bać ciemności.

Strzały

Wewnątrz korytarzy coś się porusza, nie używa światła jest szybkie. Chyba nie człowiek. Oprócz tego wiadomo już (wykrywacze ruchu), że przeciwnik szuka postaci wewnątrz kanałów. Przy którymś kolejnym rozgałęzieniu padnie informacja od Ricciego: coś zmierza w stronę naszego korytarza, wyłazić do pokoi. czekać. Jeśli tak zrobią, to mają chwilę spokoju (o ile wyłączyli kamery). W przeciwnym wypadku usłyszą tylko że coś przebiegnie korytarzem równoległym do ich korytarza. Po czym rozlegną się strzały. Pociski będą przebijać ściany wentylacji. Ktoś najwyraźniej od czasu do czasu strzela po ścianach. Chce wypłoszyć postacie graczy. Przy okazji reaguje na hałasy przez nich robione.

Jeśli wejdą do pomieszczeń. Najlepiej samotnie ☺ to usłyszą kroki na korytarzu. Kilka grup patroluje ten teren.

Na korytarzy są 4 osoby. Jedna klęczy i miarowo omiata spojrzeniem i lufą karabinu prawą stronę. Lufa powoli krąży zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Drugi robi to samo po przeciwnej stronie korytarza. Dwóch stoi między nimi, naradzają się. Wszyscy mają ciemnoszare uniformy, słuchawki łączności w uszach. Jeden coś mówi. Drugi wskazuje na drzwi na korytarzu. Rzuca monetą. Orzełek – drzwi pierwsze, reszka kolejne. Otwiera te drzwi które wypadły. Jeśli jest tam postać. Pada jeden strzał. Postać jest martwa. Żołnierze strzegący korytarza nawet nie drgnęli na odgłos strzału za ich plecami. Cała czwórka, ubezpieczając się, idzie w stronę kolejnego korytarza. Cała scena jest nienaturalna. Jest coś nieludzkiego w tych żołnierzach. Którzy wykonują swoje rozkazy, nie reagują na strzały za swoimi plecami. Którzy są najwyraźniej idealnie przeszkoleni. Jak roboty.

Prom

Dojście do promu nie powinno być kłopotliwe, po za drobnymi niedogodnościami o których już wspomniałem. Przy promie ciała żołnierzy, czarne uniformy, kominarki, hełmy, maski przeciwgazowe, karabiny maszynowe z tłumikami, ręczna broń energetyczna. Jednym słowem oddział specjalny. Odsiecz. A raczej jego resztki. Przy jednym z żołnierzy jest karta identyfikacyjna, bez nadruków, tylko jakiś numer, poza tym broń i zapasowe magazynki.

W pomieszczeniach promu kamery zostały zestrzelone przez korporacyjny oddział specjalny. Podpowiedź numer jeden: system mówił, że kamery są ok, ale ktoś je wyłączył.

Na terminalu widać wiadomość, przycumował prom na poziomie pierwszym.

Podpowiedź nr dwa: ktoś zaplanował, że żołnierze, którzy żyją i łążą po bazie dowiedzą się o promie po zniszczeniu oddziału specjalnego. Informacja ma ich skusić do dostania się w pobliże promu, gdzie kilka minut po ukazaniu się informacji pojawi się wróg.

Pilot w promie nie może uruchomić żadnego systemu. Jeśli użyją znalezionej karty, odpalą systemy testujące. Prom jest ok. Silniki ok. Broń ok. Tylko nie da się go włączyć. Powód? Prom jest bombą. Zostanie zneutralizowany jeśli komandosi przejmą kontrolę nad stacją. W innym wypadku eksplozja, wyrzuci fragmenty promu w stronę centrum dowodzenia, systemów podtrzymywania życia. W bazie albo zginą wszyscy, albo zostaną zamknięci w autonomicznych częściach bazy. Eksplozja ma być precyzyjnym cięciem wyłączającym kilka systemów bazy. Do wybuchu zostały 2,3 godziny

W tym czasie do pomieszczenia ze służą zmierza przeciwnik.

Pierwszy wybuch

Chwilę później zostaje odstrzelony pierwszy tunel wydobywczy. Reakcja systemu sztucznej grawitacji

przypomina trzęsienie ziemi. W momencie wybuchu, ktoś otwiera drzwi do pomieszczenia z graczami. Widać sylwetkę żołnierza. Ktoś do niego strzela, jednak wybuch rzuca wszystkimi o ściany. Także owym żołnierzem, leci on na ścianę, oddając mimowolnie jeden strzał. Drzwi się zamykają. Alarm. System uszkodzony. Podaje informacje że w bazie nie ma powietrza. Odcina wszystkie korytarze. Gracze mają kilka minut, zanim sytuacja się nie ustabilizuje i drzwi nie zostaną otwarte ponownie. Wśród nich jest trup. Jedna z postaci (stojąca naprzeciwko drzwi, bądź w ich wylocie) otrzymała postrzał w głowę. To był ten jeden strzał przeciwnika.

Pięść

Ricci kłęczy przy ścianie, zabezpiecza pomieszczenie. Przy drugiej czai się smartgun operator. Drzwi się otworzyły i padł strzał. Bazą rzuciło. Systemy sztucznej grawitacji na chwilę zwariowały. Ludzie poprzewracali się. Ricci podniósł się i kłęczy oparty o ścianę. Gdyby ktoś spojrział na niego zobaczyłby, jak jego głowa odskakuje. Czaszka jest zmiażdżona silnym uderzeniem. W ścianie, w metalu za jego głową znajduje się otwór, wybity ze środka. Ricci powoli osuwa się na ziemię. W otworze znika pięść ociekająca czerwoną krwią Ricciego oraz białą posoką płynącą z rozciętej skóry.

Androidy

Oto przeciwnik, który z nimi walczy. Ich cel jest prosty zabić żołnierzy. Jeśli nie uciekną, to zginą w tym pomieszczeniu. Jak dać szansę graczom? Teraz dochodzi do otwartej walki. Po ucieczce, postacie mogą zetknąć się z jednym lub dwoma androidami. Korzystając ze smartgunów bądź broni korporacyjnej mogą zniszczyć pojedyncze androidy. Ciało uszkodzonego androida, to skarb. Pozwala na zdobycie informacji o pozycji innych, ale.... Androidy są lepsze w walce.

Gdyby jednak ktoś dorwał się do uszkodzonego przeciwnika, może podłączyć takie ciało do komputera (a później poruszać się np. z samą głową podpiętą do terminala) i wydobyć z niego informacje o:

- ilości przeciwników (12 androidów bojowych) i ich pozycjach
- rozkaz – przejąć stację, nie dopuścić do ujawnienia informacji o napaści na bazę
- podtrzymywać bajkę o buncie robotników
- za kilka godzin nastąpi wybuch niszczący całą stację, przed wybuchem udać się na miejsce spotkania, skąd będzie można odlecieć promem

Jeśli nie zdobędą tych informacji (tylko raz gracze załatwili androida, w taki sposób, że mieli ciało, które było niesprawne – jednak nie skorzystali z okazji), to prawdopodobnie zginą. Androidy są:

Szybsze, dokładniejsze, lepiej wyszkolone niż ludzie. Mają szybsze reakcje, które pozwalają im na pojedyncze i bardzo celne strzały. Mają kilka wad, ale oddział nowicjuszy ma nikłe szanse że wygra z takim przeciwnikiem.

W dropshipie na graczy czeka co-pilot, a raczej co-pilotka. Miłe prawda? Zwłaszcza, że ich pilot pewnie już nie żyje. Co-pilotka ukrywała się w wentylacji. Raczej nie mogła się odzywać, aczkolwiek jeśli gracze będą chcieli odlecieć bez niej, usłyszą ją w comlinkach. Ten warunek dołożyliśmy po kolejnym prowadzeniu, kiedy to gracze po grze wpadli na pomysł, jak zakończyć całą akcję w kilkanaście minut. I mieli rację. Byłoby ciekawie jakby wpadli na to rozwiązanie na początku gry. Niestety, nie udało im się.

Co było dalej?

Wszyscy zginęli, najczęściej w dropshipie, próbując uciec z bazy, zestrzeleni przez rakiety systemu obrony. Bądź roztrzaskali się promem w hangarze, próbując zrzucić z poszycia androidy. Bądź w wybuchu atomowym, który zniszczył parę godzin później bazę. Kilka osób zginęło próbując wejść do pomieszczenia łączności, reszta podczas walki z androidami.

Wszyscy zginęli, chyba że...

Wbrew pozorom daliśmy graczom szansę. Możliwycj jest kilka rozwiązań.

Mamusiu, to niesprawiedliwe, MG był okrutny....

Jakie informacje mają na początku gracze:

1. ktoś zabił żołnierzy
2. jest bunt pracowników
3. strzelano do nich z pistoletów i nitownic

Chwilę później dowiadują się o tym, że to nie pracownicy bazy.

Przeciwnik ma swój cel. Są to androidy bojowe oraz jeden z szefów bazy, Barrens. Zdradził on swoją korporację. Parę tygodni temu w kontenerach dostarczono części itp. Do stacji (o tym gracze mogą się doczytać w komputerach bazy). W kontenerach były androidy. Planowano rozpocząć akcję po tym, jak żołnierze stacjonujący na Alundze odlecą. A przylecą nowi, nie znający bazy i ludzi w niej pracujących.

Postępowanie przeciwnika jest proste. W chwili odlotu promu z żołnierzami i przylotu nowicjuszy, jest już po zebraniu, na którym pojawili się koledzy Barrensa. Zabili cywili ciała odstawili do szpitalnych magazynów/chłodni.

Następnie, jeden z androidów przebija od zewnątrz ścianę do pomieszczeń żołnierzy. Komputer blokuje drzwi, a do środka wrzucona jest świeca dymna. Żołnierze umierają. Jednak nie wszyscy. Plan akcji jest prosty. Nie dopuścić by ci co ocalili, dowiedzieli się czegoś o prawdziwych wydarzeniach w bazie. Należy ich zebrać w jednym miejscu i zabić. Jednak szansa na coś takiego nadarzy się dopiero jak wylądować prom sił specjalnych. Do tego czasu, kilka grup androidów, po 2-3 osoby, będzie patrolowało korytarze bazy. Androidy posiadają sztuczny umysł. Jest on zbliżony do ludzkiego, jednak jest inny. Nie jest aż tak kreatywny. Nie ma w nim śladu chaosu. Z tego powodu, android weźmie do ręki monetę by wybrać drzwi do sprawdzenia. Dlatego, że sprawdzają losowe miejsca. Ktoś miał po prostu pecha. Jednak do czasu tych wydarzeń, androidy udają ludzi, pracowników stacji, którzy się zbuntowali. Używają broni jaką mają pracownicy, mają takie same ubiory. To wszystko na wypadek, gdyby któryś z żołnierzy uciekł (małe szanse), lub przekazał wiadomość na zewnątrz. Mimo zniekształcania wszelkich nadawanych sygnałów, przeciwnik nie ma pewności co do wszystkich możliwości sprzętu wojskowego. Założenie jest takie, że ewentualne przecieki z wnętrza bazy, mają potwierdzać historię o buncie pracowników.

Po wylądowaniu dropa sił specjalnych, lub po starciu z graczami przy centrum łączności, androidy rezygnują z przebrania. Do gry wchodzi normalna broń. Graczom jeszcze daje się fory. Zwłaszcza, że mają okazję oglądać przeciwnika. Mogą go obserwować. Mogą zdobywać informacje. Jeśli od początku się na to nastawia, uda im się odkryć z czym mają doczynienia bez tych wszystkich nieprzyjemnych wydarzeń. Rozpoznają, że te nienaturalne odruchy u żołnierzy osłaniających korytarz to nie wyszkolenie, ale nieludzka dokładność. Brak uczuć. Że to nie ludzie. Jeśli nie zrobią tak, to dojdzie do epizodu z promem sił korporacyjnych – chyba, że puszczą NPCów przodem. I będą np. przez kratki wentylacyjne obserwować co się dzieje z ich kolegami. Naprawdę przykre. Nadal jednak nie mieli szans, prawda? Uciekali, zbyt słabi by walczyć. Zbyt słabi by coś zrobić, bez sprzętu....

Uważaj z tymi EMP, bo wyłączysz nam pilota...

Na pokładzie swojego dropa mają dwa ładunki EMP. Użyte na początku sesji, wyłączą kamery i androidy w pobliżu. I część systemów obronnych. Oraz część systemów podtrzymywania życia. Na poziomie pierwszym, wyłączą bombę w promie sił specjalnych (ale nadal jest szansa, że system rozpozna odlatujący i niesprawny prom jako własność korporacji). W pobliżu centrum sterowania uszkodzą bombę atomową czekającą na odpalenie, systemy obronne, systemy podtrzymywania życia, pewnie swój prom, ale... Sprzęt wojskowy ma działać w różnych warunkach, systemy są dublowane, korzysta się z połączeń optycznych, z technik niewrażliwych na EMP. Można odlecieć.

Jest prostsze wyjście, Można na początku wylecieć z bazy i latać mniej niż 100 metrów od niej. Z działek zniszczyć rakiety i działka bazy. Mogą wtedy odlecieć. Jednak usłyszą wołanie co-pilotki o pomoc, ale mogą je zignorować, albo wejść i jej poszukać. Trochę inne wydarzenia będą miały miejsce, ale jest taka szansa.

Mogą zdobyć centrum dowodzenia. W kluczowym momencie, większość androidów wyruszy do walki z oddziałem specjalnym. W kompleksie A pozostaną maksymalnie 2-4 sztuki. Jeśli udałoby się zdobyć centrum dowodzenia można dowiedzieć się od Barrensa o:

- planie wysadzenia bazy
- o tym, że Barrens posiada kod wyłączający systemy obronne bazy – można je wyłączyć
- o tym, że po Barrensa i androidy przyleci prom z sąsiedniej stacji
- pewnie o czymś jeszcze....

Nadal jest problem:

- bomba atomowa, która zniszczy stację. Można ją uratować przy pomocy EMP, impuls uszkodzi system odpalania bomby
- androidy – trzeba dostać się do promu i móc odlecieć. I nikt nie powinien włączyć powrotem

systemu obronnego.
- itp.

Co jeszcze? Mają miotacze ognia i smartguny. Obydwie bronie są skuteczne w walce z androidami. Tylko trzeba działać sensownie. A o to już trudniej. Jeśli MG zaplanuje dokładnie posunięcia wroga, gracze będą musieli bardzo się wysilić by wygrać w tej nierównej walce. Więc lepiej pomyśleć i użyć EMP.

Możliwe zakończenia:

- wszyscy giną
- użyto EMP by wyłączyć systemy obronne – można odlecieć dropem: własnym bądź korporacji, ale ALunga zostaje zniszczona
- użyto EMP by wyłączyć centrum dowodzenia: Alunga ocalona, można odlecieć dropem
- z zewnątrz, z dropa zniszczono systemy obronne bazy, gratulacje. Jak dotąd nikt na to nie wpadł ☺
- wygrano uczciwą walkę z androidami: gratuluję działania w zespole i sposobu wyszkolenia

Zakończenie

Zdajemy sobie sprawę, że istnienie takiej stacji jest mocno kontrowersyjne. Nie wiemy w jakich warunkach by ona istniała. Zakładamy, że cała konstrukcja jest traktowana jak jedna bryła, trzymająca się dzięki sile sztucznej grawitacji. Z tego powodu w całej przestrzeni akcji jest ciśnienie porównywalne z ziemskim. Odpadnięcie jednak od konstrukcji (z zewnątrz), spowodowałoby upadek we wnętrze gazowej planety. Baza byt długie przebywanie na zewnątrz mogłoby się skończyć tragicznie.

Sprzęt cywilny i wojskowy nie jest odporny na działanie broni EMP. Zakładamy jednak że najważniejsze systemy są zdublowane. Dzięki temu prom po wybuchu będzie leciał itd. Wszelkie nielogiczności scenariusza, należy rozstrzygnąć samemu. Nie mieliśmy problemów z graczami podczas prowadzenia tego. Pamiętajcie, to tylko zabawa. A jeśli ktoś ma wiedzę pozwalającą na opisanie zasad rządzących taką stacją (fizyka, chemia, astronomia itd.) i może pomóc wyjaśnić niektóre nielogiczności i błędy w samej konstrukcji miejsca akcji, to byłibyśmy wdzięczni za uwagi.

Powodzenia.

W celu lepszego zrozumienia nastroju jaki powinien panować w grze proponujemy zapoznać się z filmami:

1. Aliens - w tym filmie można zobaczyć jak powinny wyglądać szyby wentylacyjne.
2. Alien 3 - mimo, że film nie może być traktowany jako kontynuacja Aliens, to jednak opowiada ciekawą historię (jeśli wywalimy z niej Ripley, to nawet realną w świecie Aliens). Tam jest przedstawiona scena z psem.
3. Aby zrozumieć zasadę działania androidów radzimy zapoznać się z odcinkiem 2 "The Dark Side Of The Sun" serialu Gwiezdna Eskadra (Space Above And Beyond), który jest istną kopalnią pomysłów na sesje do Aliens.

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