

Scenariusz opracował **Schamann**.
Poprowadził i spisał: **Ender** (2000-01-07 oraz 200-01-22)

Spis Treści	
Wstęp	2
Pierwsza sesja - opis	2
Pomysły na zakończenie	3
Opis ostatniej sesji	5

Grali:	
CoSTa.....	Kriszna
Ginter.....	Spinoza
Karolina.....	Red (tylko 1 sesja)
Sarena	Gato
Sir Duszek.....	Animal
Wojtek.....	Sleeper

Wstęp

Warunki: kilkaset lat temu była wojna rosyjsko francuska (np. XXI wieku, w kosmosie), akcja aliena musi odbywać się jakieś 200-300 lat później (ma to bardzo duże znaczenie dla II części scenariusza). W moim Alienie, akcja rozgrywa się około 300 lat po wyżej wspomnianej wojnie.

Podczas wojny zniszczono kilka planet, wiele statków, w ogóle tłukli się nieźle o panowanie nad układami. Jak wiadomo, w tej chwili Francji już nie ma (jest Europa,).

Pierwsza sesja - opis

Oto co się wydarzyło:
[sesja nr 1]

Grupa leci na misję treningową, później dostaje przydział do bazy.

Gdy odpoczywają włącza się alarm z bazy nr 11 (ostatnia w układzie¹). Pojawił się duży, niezidentyfikowany statek, nie odpowiada na sygnały. Właśnie namierza kilkanaście statków .

Słychać: namierzają nas... i cisza..... Później radar pokazuje statek zbliżający się do ich bazy..... tracą łączność. 40 minut później zgłasza się baza nr 11: statek leci w stronę centrum układu. Namierza większe statki, ma od cholery uzbrojenia.... zagłusza łączność.... jedynie jeden wojskowy kanał jest otwarty.

Rozkaz dla graczy - polecieć i obejrzeć to cudo z bliska (nie strzelało do małych sond, do was też nie powinno). Zorientować się co i jak - bo statek leci w stronę zamieszkałej planety Wolf.

Lecą i widza potężny (800 metrów długości) statek, najeżony setkami dział i wyrzutni. Jakiś pancernik. Silniki uszkodzone, nie odpowiada na wywołanie. Widać jak się poruszają działa. Na burcie kilka liter.

Informacja z dowództwa (kilkanaście minut później) - statek rosyjski, zbudowany 300 lat temu, "generał Oleg Ragoskiejew"). Statek został zniszczony ponoć 300 lat temu.

Rozkazy dla graczy: jeśli jest możliwość wejść na pokład i zbadać co się dzieje.

Włazą. Tracą kontakt z dropshipem. Znajdują ciała załogi - szeregowców, przywiązanych do rur, zagazowanych, zabitych poprzez wyssanie tlenu itd. Oficerowie zabili załogę po czym popełnili samobójstwo.

Znajdują informacje ze statek nie ma już uzbrojenia. Wyłazą, meldują. Dowództwo przesyła kolejny rozkaz:

skoro statek jest niegroźny i zmienił kurs w stronę gwiazdy macie ponad 20 h żeby wyjąć dzienniki pokładowe i dowiedzieć się co się tam wydarzyło. Włazą. Dochodzą do sterówki. Uruchamiają komputery i...

1. komputery są zablokowane

¹ Układ jak widać nie jest duży. Należy zwrócić uwagę na to, że statek który pojawił się w układzie leciał dosyć długo zanim zwolnił na tyle, by móc go zidentyfikować. Później przyspieszał. Należy uznać, że statek pojawił się w środku układu. I był zdolny do przelecenia go w kilka godzin (prędkość 3-4krotnie mniejsza od prędkości światła?)

2. włączył się system poszukiwania intruzów
3. chwile później pojawił się napis: przeszukiwanie zakończone....

od tej pory tylko sterówka i okolice (pokój łączności, hibernatoria dla pilotów, kajuta kapitańska, kible i prysznic są bezpieczne) w pozostałych częściach statku włącza się losowo zmienna grawitacja od 10 do -10g (skierowana ku sufitowi).

Gracze są uwięzieni w środku 800 metrowego kolosa. Maja dostęp do kilku systemów, ale wszystko jest wyłączone. Jedynie komputer nawigacyjny pozwala na podanie współrzędnych skoku (obliczenia współrzędnych skoku są zablokowane, nazwy układów nie mają odpowiednika w angielskim).

Jedyną szansą jest podanie współrzędnych (spisanych z innego ekranu) ostatniego miejsca z którego statek wykonał lot nadświetlny. W czarnej skrzynce (do której mogą się dostać, poprzez podłączenie do laptopa kapitana) są informacje ze statek latał 300 lat, aż naprawiono silniki i układy nawigacyjne - teraz skoczył tutaj i leci w stronę gwiazdy bo....

W materiałach do których mogą się dostać (np. sejf kapitana) jest informacja że na pokładzie jest super tajny ładunek. Ładunek, który mógł zmienić losy wojny.

Z zapisków wynika, że podczas walki 300 lat temu statek został uszkodzony. Kończyła się amunicja. Dla dobra narodu padł rozkaz zniszczyć statek i ładunek. Kapitan (Rosjanin) wydaje rozkaz - zabić załogę, oficerowie kula w łeb i lecimy w gwiazdę.... i tak się stało, ale trwało 300 lat. Ze względu na uszkodzenia, niemożliwa była autodestrukcja statku. Ostatnim poleceniem dla komputerów było przygotowanie pułapki dla Francuzów, którzy mogli wkroczyć na statek za nim wykonałby skok.

Postacie albo zginą, albo wykonają skok powrotny.... Jeszcze jedno, w kajucie kapitana znajdują laptopa, hasło do niego – imię jego żony (jeszcze nie wiedza, ale koleś był synem generała Ragoskiejewa (taki miły akcent, by zamieszać akcje). Kolejne hasła, kolejne kobiety jego życia.... W końcu prywatny dziennik (tam także informacje o ostatnich rozkazach itd.) oraz dostęp do programu zarządzania statkiem - program (kolejne hasło), łączy się z serwerem na statku i... czeka około 40 h zanim statek wykona autotest. Później daje dostęp do wszystkiego (postacie to olały, bo miały około 20 h do śmierci.).

Po skoku wykonują to połączenie i.... maja dostęp do wszystkich opcji, ale są one zablokowane.

Mogą zmieniać jedynie dane systemowe serwera.

Rozwiązanie (ruski system rulez:-)) - muszą zmienić datę na wcześniejszą niż data wydania ostatniego rozkazu (np. 305 lat wstecz), i przekonać AI statku że rozkaz samozniszczenia i pułapki na ludzi nie został wydany. Udało im się. Sesja trwała 9h, nie padł ani jeden strzał, akcja toczyła się w kilku zamkniętych pomieszczeniach, nie było ani jednego NPCa (po za pilotem na początku). Było nieźle.

Czekają na kolejną sesję a tam:

- brak łączności międzygwiazdnej, maja tylko połączenie lokalne – automat nadaje info o pozycji dawnej rosyjskiej bazy....
- nie wiedza gdzie są, i co ich spotka.....nie maja współrzędnych Wolfa, bo zmieniając datę wykasowali to, w dzienniku pokładowym jest tylko nazwa kodowa (a nie koordynaty), mapy galaktyki były na cd-kach, ale żadnego nie ma na statku (zniszczone).

Pomysły na zakończenie

[Plany na sesję nr 2]

Jak to ma się zakończyć?

Po kolei:

Ładunek statku – super tajny, zabezpieczony na kilka sposobów. Prawdopodobnie gracze będą chcieli się dowiedzieć co to jest. W zależności od ich możliwości oraz chęci będzie mniej lub bardziej chroniony. Na pewno ładownia jest zaplombowana. W niej znajdują się Wielkie metalowe pojemniki. Nieopisane. W środku....(Najnowszy rok produkcji –300 lat od chwili obecnej ☺, system nawigacji i

wykonywania skoków², w tej chwili o wiele bardziej precyzyjne systemy są na statkach pasażerskich). Tak więc po wszystkich strachach postacie odetchną z ulgą (rzecz w tym, by tak opisywać ładunek, i wszelkie zapiski o nim, by gracze byli pewni że to alieny – nowa super broń).

Namierzają sygnał radiowy z automatycznego nadajnika. W dokumentach statku, dzienniku pokładowym oraz dzienniku kapitana mogą przeczytać, że jest to sygnał bazy łącznościowej, która była atakowana w czasie gdy statek wykonał skok. Jako, że anteny dalekiego zasięgu są uszkodzone, mogą jedynie:

- wykonać skok w ciemno (i zginąć)
- polecieć do owej bazy i spróbować skorzystać ze sprzętu, który się w niej znajduje (w dokumentach kapitana są wszelkie kody które służą do uruchomienia nadajników bazy – brak kodów do innych systemów).

Przygotowani na najgorsze (jeśli jeszcze nie sprawdzili jaki ładunek jest w ładowni, albo co gorsza ☹️ zniszczyli go – będą na 90% pewni, że na nich czekają ksenomorfy) polecą w stronę bazy – mimo, że nie mają pilota statku, poradzą sobie – pełna automatyka – kurs do bazy. Wcisną przycisk i gotowe.

Jeśli pomyślą uzyskają kilka informacji o miejscu w którym się znajdują. Jest to otwarta przestrzeń, kilkanaście lat świetlnych od najbliższego układu. Znajdowało się tu niegdyś miejsce wykonywania skoków – stacja przerzutowa.

Dolecą do bazy, kilka godzin później przycumują do wielkiej konstrukcji. Dawna baza rosyjska to konstrukcja wbudowana w duży kawałek skały, zawieszony w kosmosie (no może nie całkiem zawieszony ☺️, w każdym razie daleko od układów. Przejdą korytarzem i....

Trochę historii:

300 lat temu, gdy trwały walki, i pancernik „Generał Oleg ...” prawie został zniszczony i musiał uciekać, kilkusetosobowa grupa francuskich żołnierzy próbowała zdobyć bazę przerzutową. Walki trwały parę tygodni. W końcu zwyciężyli. Rosyjskie statki zostały zniszczone. Francuskie też. Rosjanie w bazie zostali zabici. Przeżyło 200 Francuskich komandosów, wśród nich kobiety. O bazie zapomniano. Tajna baza, tajny projekt itd.

W tej chwili w bazie żyje któreś z kolei (15?) pokolenie potomków żołnierzy³, którzy zdobyli bazę. Żywią się roślinami z plantacji, znajdującej się w jednej z części bazy. Woda krąży w obiegu zamkniętym. Dodatkowo w bazie są olbrzymie zapasy chemicznej żywności. Po za tym rozmnożyły się zwierzęta, które tu hodowano i badano.

Ludzie, którzy żyją w tamtej bazie stworzyli nowy kult. Kult wojny. Wierzą, że walka trwa i że kiedyś oni będą mogli skorzystać z możliwości wykazania się w walce. Wierzą święcie w dowództwo francuskie (podniesione do rangi bogów). Ziemia jest rajem, do którego udadzą się ci, którzy zwyciężą wroga. Wrogiem jest każdy, kto ma na sobie mundur rosyjski, mówi po rosyjsku.... niektórzy uważają, że wrogiem jest każdy kto nie mówi po francusku. Wytworzył się tam system plemienny.

Pewnego dnia włącza się alarm – statek w pobliżu. Dla Mieszkańców bazy, oznacza to, że zbliża się wróg i dobre duchy⁴ przekazują im informacje, albo też przylatuje jakiś bóg, ewentualnie posłaniec bogów (kurier z rozkazami) z informacją, że kończy się zesłanie w tym miejscu. Trwają przygotowania do przyjęcia „gości”.

Wróćmy do naszych dzielnych żołnierzy:

Powoli, z bronią gotową do strzału wchodzą do służby. Otwierają się drzwi. Palą się pojedyncze światelka...

Normalna atmosfera, jest ciepło (25-30 stopni C).Cicho. Nikogo nie ma. Gdzieś słychać brzęczyk. Baza działa jednym słowem.

²Przypominam, że pancernik „Generał Oleg Ragoskiejew” wykonał 300 lat temu skok w kierunku gwiazdy. Precyzja była taka, że wylądował dość daleko od gwiazdki i musiał korygować swój lot. Ogólnie statkowi tego typu podlecenie do planety zajmowało kilkanaście do kilkuset godzin. Współcześnie używane systemy pozwalają na bardziej precyzyjny skok, i wyjście z nadświetlnej. Podejście w trybie bojowym do planety zajmuje komputerom mniej niż 10 godzin.

³ Pomysł z książki „Non stop” Briana Aldisa

⁴ Pierwsze pokolenie było „wysztalczone”, każde kolejne coraz słabiej, w bazie nie ma video, nie ma książek. Brak jakichkolwiek pomocy dydaktycznych.

Pierwsze spotkanie:

Jest kilka możliwości – któryś z Francuzów wyjdzie i będzie chciał z nimi gadać – raczej będzie czekać co oni powiedzą. Jeśli odezwą się po rosyjsku będzie jatka. Mieszkańcy bazy nie mają już broni palnej, ale posiadają dzidy, noże itd....

Inną możliwością jest odezwanie się oddziału po francusku i przekonanie tubylców, że są z dowództwa.... Ciekawe jak przekonają tubylców, że muszą skorzystać z lokalnej, rosyjskiej, zablokowanej stacji, do której dostęp ma tylko wróg?

Ogólnie nie przewiduję większych komplikacji – trochę walki, ale muszą uważać. W tej chwili w bazie jest kilka tysięcy potomków francuskich żołnierzy. Jeśli rozpocznie się walka, to przewaga będzie po stronie tubylców – znają teren.

Gdy dotrą do nadajników sprawa będzie przesądzona – wezwą pomocy, po czym po paru dniach przyleci po nich statek z Wolfa.

Opis ostatniej sesji

Początek sesji – krótkie przypomnienie co się wydarzyło ostatnio. Postacie graczy dysponują następującymi danymi (niestety, nie ze wszystkich skorzystali):

- prywatny dziennik kapitana – około 3000 stron. Na jednej z ostatnich jest list pożegnalny, opis ostatniego rozkazu, oraz informacja o tym, że w czasie gdy pancernik uciekał w stronę gwiazdy, baza łączności LX43B była atakowana przez wojsko francuskie.
- sygnał kodowy z bazy LX43B
- wiedzą że mają tylko łączność układową. Nie mogą skontaktować się z cywilizacją
- informacje o bazie LX43B – baza i laboratoria wojskowe. Centrum łączności, nadajniki dalekiego zasięgu itd.
- czarna skrzynka – zapis ostatnich rozkazów, lotu statku, informacje o tym, że statek dokował w bazie LX43B
- mają dostęp do AI statku – rozmowa za pomocą klawiatury. Polega to na tym, że gracze mają w taki sposób zadawać pytania, by oszukać prymitywną sztuczną inteligencję.
- wiedzą, że są w otwartej przestrzeni. Nigdzie w pobliżu nie ma żadnej gwiazdy. Znajdują się niedaleko miejsca, gdzie w otwartym kosmosie dryfuje sobie baza LX.

Statkowi wydano polecenie awaryjnego podejścia do bazy LX... Statek prawie dolatuje, ale w ostatniej minucie (całość dokowania trwa 16 godzin, na 5 godzin przed dokowaniem, statek wygasza wszelkie aktywne systemy: nadajniki, radary itd.) włącza się alarm i statek odlatuje od bazy. Powód? Problem z synchronizacją czasu (przed samym dokowaniem poszedł krótki sygnał radiowy – nie możliwe było ustanowienie połączenia kablowego).

Mijają kolejne godziny, gdy statek mając już prawidłowy, aktualny czas, podchodzi po raz drugi do bazy.

Statek zadokował do bazy. Żołnierze dzielnie weszli do środka – przeszli kilkaset metrów, minęli wiele korytarzy, śladów walki. W końcu na *heartbeatch* zobaczyli, że w pobliżu są ludzie. Przed nimi, w głębi korytarza pojawił się człowiek. Gato odezwał się pierwszy: jesteśmy żołnierzami kanadyjskich sił specjalnych itd. Mówił to po angielsku, francusku i hiszpańsku. Postać wyraźnie drgnęła gdy zaczął mówić po francusku, jednak w tym samym czasie tekst ten powtórzył Animal po rosyjsku. Efekt – człowiek uciekł, a na czujnikach pojawiło się około 40 ludzi idących w ich kierunku. Zaczęli wycofywać się do służy. Z jakiegoś otworu wypadła strzała i ugrzęzła w armorce Animala (on cały czas po rosyjsku powtarzał, żeby tamci odłożyli broń itd.).

Wrócili na statek. Nikt nie był ranny. Animal i Spinoza czuli się coraz gorzej – efekty uboczne nieudanej hibernacji.

Odcumowali od bazy, później zacumował po raz kolejny (kolejne godziny minęły). Chcieli by statek zacumował⁵ do jakiejś służby, która ma sprawne połączenie komputerowe. W końcu się udało. Mieli połączenie z systemami bazy. Mieli dostęp jedynie do systemów informacyjnych. Dowiedzieli się że:

- w bazie może żyć od 100 do 10000 istot ludzkich
- część drzwi jest uszkodzona
- baza wyposażona jest w systemy bezpieczeństwa – w których na szczęście skończyła się amunicja i gazy bojowe
- są co najmniej 3 miejsca, z których można nadać sygnał

Nie dowiedzieli się (bo nie wpadli na to by to sprawdzić):

- co wydarzyło się 300 lat temu – wylądował desant, statek rosyjski uciekł, eksplodował kawałek od bazy. Wszystkie inne statki zostały zniszczone podczas walk. Wewnątrz bazy zostało około 300 francuskich żołnierzy
- przez 300 lat do bazy nie doleciał żaden statek

Zdecydowali się, że pójdą w stronę najbliższego centrum łączności. I poszli (Gato, Kriszna i Sleeper). A mogli spokojnie przejść po pancerniu zewnętrznym bazy i wejść do środka. Ale niestety, nie byli w stanie myśleć o takich rzeczach. Dotarli do wnętrza. Zamknęli się w centrum. Na zewnątrz zebrało się około 150 „dzikusów”.

Animal i Spinoza zostali na pancerniku – byli zbyt słabi by iść na akcję.

Kolejne dni mijały, a oni mogli się komunikować tylko za pośrednictwem AI statku i bazy.

Animal i Spinoza – stracili przytomność na skutek szoku po hibernacji.

Gato, Sleeper i Kriszna – byli przytomni dosyć długo, głód, osłabienie organizmu spowodowało, że ich stan stał się krytyczny.

Zaprzepaszczone szansę porozmawiania z ludźmi w bazie. Animal i Spinoza otworzyli ogień do „dzikusów” czających się w korytarzu, kilkadziesiąt metrów od służby statku. Od tej pory mieszkańcy bazy traktowali przybyszów jak wrogów.

Oddział znajduje się teraz w szpitalu. Rozpaczliwe wołania Gato pomogły. Statek Kanadyjski, znajdujący się w pobliżu przyleciał im na pomoc (był to statek G4SA, który szukał ich w miejscu, gdzie 300 lat temu ponoć został uszkodzony pancernik „gen. Oleg Ragoskiejew”). Odnalezienie bazy zajęło kilka dni. W końcu komandosi przedarli się przez pancernik zewnętrzny bazy i wydostali półmartwych uwięzionych żołnierzy.

Minie przynajmniej pół roku, zanim odzyskają formę i będą mogli wrócić do czynnej służby.

Sesja trwała około 9 godzin

Postacie głównie myślały – mimo początkowych założeń, że będzie trochę strzelania, okazało się to nierealne ☺

Było fajnie

Informacje o grach prowadzonych przeze mnie oraz Voytassa pod adresem:

<http://aliens.transilvania.eu.org>

lub

<http://aliens.rpg-al.org>

⁵ system bazy decydował do której służby skieruje statek. wysyłał tą informację w pojedynczych sygnałach po zbliżeniu się statku do bazy