

Sesja „Polowanie na Obcego” SPOT 2022.

Wstępne założenia

Hasło przewodnie: *Ważniejsza od celu, jest droga do niego.*

Drogi Starcze!

To co znajdziesz poniżej to główne założenia tworzące sesję „polowanie na obcego”. Nie jest to pełnoprawny scenariusz do poprowadzenia sesji. To mocno polepiona przygoda, której spoiwem będziesz Ty i twoje pomysły na interpretację lokacji, miejsc czy wydarzeń. Po za tym, ten tekst będzie dostępny dla każdego, więc jeżeli pojawiłyby się tutaj jakieś statystyki, to TWOI gracze mogliby je też zobaczyć, a tak... Nie zobaczą.

Jeżeli będziesz miał jakieś pytania to zapraszam do komentarzy na dole strony, lub na oficjalny fanpage, napisanie e-mail do mnie w prostej linii, lub messenger.

Oczywiście własność intelektualna danego pliku należy do Krzysztof Vitalius Pawłowski.

Ps. Nie zaprzeczam, że jeszcze nie raz ją poprowadzę, więc być może plik będzie aktualizowany.

Główna lokalizacja sesji: Okolice Wielkiego Lasu / Dawna puszcza białowieska. Ruiny jednego z średniej wielkości miasteczka (Hajnów), skromna ilość ludności. Często obecność patroli Rdzawych. Brak większych budynków/bazarów czy stref handlowych. Brak jakichkolwiek podziemi/tuneli w obrębie miasta.

Start: Przydrożny bar, o nazwie **LEŚNICZÓWKA**. **Barman Gerwazy Gil, dwóch ochroniarzy Bartosz i Wania. Żona barmana Hanna** oraz **syn i córka**, jednak Ci nie zostaną zauważeni przez partyzantów-graczy. Całymi dniami bawią się z tyłu domu, w mocno ogrodzonym ogródku lub na piętrze domu-baru. Ich imiona to **Ania i Karolek**. Bar słabo zaopatrzony, bimber i słabe wino, jedzenie to jakaś dziczyzna z trochę przypieczonym chlebem, lub zupa grzybowa.

Partyzanci siedzą przy stole i rozmawiają o dalszych ruchach. Zastanawiają się czy nie wyruszyć na zachód. Są już w tym miejsce drugi dzień i wiedzą, że jeżeli nic się nie wydarzy to będą musieli jeszcze dzisiaj opuścić to miejsce. Nagle podchodzi do nich dość schludnie ubrany mężczyzna, z zadbaną brodą. Nie przedstawi się, ani nawet nie powie kim jest, gdy gracze spytają go o imię czy cokolwiek innego. Przekaze im tylko, że na południu, jest polowy posterunek syndykatu wspólnoty, gdzie mogą otrzymać lukratywne zadanie. Po tym jak gracze otrzymają od niego ta informację, mężczyzna kulturalnie się zegna i wychodzi z baru. Czy był w nim za nim gracze tak weszli? To będzie tajemnicą do samego końca, chyba że Starzec... .

Zadanie zleca już na miejscu:

Dowódca Polowej Siedziby syndykatu wspólnota **mjr. Stein Hertzalker**. Siedziba składa się z dwóch namiotów polowych średniej wielkości dla żołnierzy ochrony, jednego kontenera laboratoryjnego i jednego namiotu dowodzenia. Do tego dochodzą cztery pojazdy: transporter bojowy, transporter kontenera laboratoryjnego, 2 lekkie terenowe pojazdy bojowe.

Skład grupy syndykatu Wspólnoty:

4 kierowców

8 żołnierzy ochrony (dwie drużyny ochrony po 4 osoby)

3 naukowców (2 biologów, 1 fizyk-matematyk)

mjr. Stein Hertzalker - Znudzony służbą i całym tym głównym nazywanym pracą w polu, żołnierz-naukowiec. Chodź ten drugi tytuł to na pewno tylko puste słowo. Będzie chciał wysłać partyzantów-graczy tylko dlatego aby samemu dupy nie ruszać, chociaż jego rozkazy były zupełnie inne. Miał osobiście dopaść tego obcego i jego technologię. Wysoki, z lekkich brzuchem taktycznym, brodaty ale łysy mężczyzna w wieku około 40-paru lat.

Cel: Zlokalizować, zabić i przynieść ciało istoty o nazwie rozpoznawczej UN-004 (Unknown/Nieznany – 004) Wyjaśnienie skrótu może być możliwe po zdaniu testu na perswazję w czasie rozmowy z mjr. Steinem. Wspólnota myśli, że jest to następny gatunek najemniczyk obcych ściągniętych w te strony przez Kohortę. Jednak prawda jest zupełnie inna. Jest to kolejna hybryda stworzona w laboratoriach Rdzawych. Liczba 004 określa czwarty obiekt który został wykryty i określony jako istotę którą należy jak najszybciej znaleźć, usunąć i zbadać laboratoryjnie.

Opis UN – 004 (opis obcego):

Człekopodobna istota (o nazwie SUMMUS) o umiejętnościach telepatii i kontroli umysłów. Wysoka, koło dwóch metrów z bardzo dużą głową. Jego ofiary poddane kontroli telepatycznej żyją maksymalnie tydzień. Po tym okresie, mózg ofiary nie wytrzymuje ciągłego napływu kontrolujących fal elektromagnetycznych i eksploduje, z ust ofiary i nosa wytryskuje krew a oczy wyskakując z strasznym pląśnięciem z oczodołów ofiary.

(sama nazwa wskazuje, że było ich wcześniej/ jest ich więcej? UN – 003,002,001,000? Co robią? Gdzie są? Też uciekli? Może ktoś wśród partyzantów to UN 005 lub UN-000? Może jakaś postać, która potrzebuje pomocy? Po co istnieją?)

Ważne lokalizacje na sesji:

Osiedle „Leśne” – Cztery dwu-piętrowe bloki mieszkalne po 2 mieszkania na piętrze, około 100m² jedno. Podziemny parking pod całym osiedlem.

Góra Grabarka – miejsce kultu, a w środku stary bunkier?

Wieś Graby – mało ludzi, strach, głód i religijni fanatycy?

Stara linia Okopów – z czasów wojny korporacyjnej.

Tereny niebezpieczne – niebezpieczne tereny, które mogą zawierać miny, niewypały, związki chemiczne i całe to dziadostwo które pozostało albo po wojnie korporacyjnej albo po ataku Kohorty. Takimi oznaczeniami najczęściej określa się pola minowe, jednak może być różnie.

Na tereny niebezpieczne najczęściej zapuszczają się poszukiwacze szybkiego ale cholernie niebezpiecznego zysku, poszukujący amunicji, ładunków wybuchowych lub wielu innych fantów pozostawionych tutaj, ze względu na za dużo ryzyko śmierci przy ich zdobywaniu.

ZADANIA POBOCZNE:

Reklama dźwignią handlu – Gdzieś na granicy miasteczka, gry partyzanci zaczęli wychodzić po za teren zurbanizowany, pojawił im się na polach ich tarczy energetycznej reklama zakładu fryzjerskiego. Młoda kobieta (wysoka, ruda, kształtna z piegami i ładnymi piersiami) prezentuje wnętrze salonu i jakość usług oraz sprzętu... (tę reklamę każdy partyzant może wyłączyć, w każdej chwili, ale jeżeli tego nie zrobią to okaże się, że...) nagle reklama się urywa, widać urywany i przerażająco zniekształcony obraz, nagle słychać smutny i przygnębiający płacz i pojawia się ta sama kobieta, tyle tylko że trochę starsza, która zaczyna prosić i błagać aby ktoś ją znalazł i uratował bo: Słowa kobiety „nie wiem co się stało, w mieście nastąpiła panika, ludzie zaczęli krzyczeć, ktoś zaczął strzelać. Zamknęłam się w piwnicy ale wtedy nastąpił wybuch i nie mogę się wydostać. Dlatego przerobiłam moja reklamę krótkiego zasięgu na ten sygnał pomocy, jeżeli ktoś mnie słyszy to niech mnie uratuje, proszę! Znajduję się... . Po tych słowach reklama się zapętla i znów zaczyna się od początku. Jeżeli partyzanci chcą znaleźć tę kobietę i ją uratować muszą zdać test na **ELEKTRONIKĘ** lub **PERCEPCJĘ** na poziomie **NORMALNY**. Wtedy skumają się, że wystarczy iść po jakości obrazu reklamy. Czym wyraźniejsza reklama tym bliżej znajdują się sygnału.

- Piwnica kobiety, razem z nadajnikiem który wysyła reklamę znajduje się w małym domu jednopiętrowym. W połowie został on zniszczony przez uderzenie jakiegoś pocisku lub innego ładunku wybuchowego. Niestety budynek, a raczej miejsce eksplozji wydaje się być stare. Nie dość, że krzaki wchodzą do chaty to jeszcze te nachylające się drzewa przez jedno z okien. Drzwi do piwnicy są zasypane stertą gruzów z piętra oraz fragmentami dachu. Po godzinie ciężkiej pracy można to wszystko odgruzować. Potem mamy ciężkie metalowe drzwi, z kiepskimi zawiasami. Można je otworzyć siłą **NORMALNY test na siłę** lub strzelając w zawiasy.

Co znajduje się w piwnicy? Rozłożone ciało, praktycznie szkielet z obgryzionymi kośćmi. Dookoła kilka martwych szkieletów szczurów które też umarły przez brak pożywienia. Nadajnik reklamowy krótkiego zasięgu z wyczerpującą się baterią. I jakieś rzeczy, fanty. (wymyślić jakie/Podręcznik główny rozdział z fantami)

Ranny żołnierz Rzeczpospolitej (podoficer/sierżant) – Partyzanci mogą go znaleźć niedaleko ukrytego osiedla. Będzie leżał plecami oparty o drzewo. Żołnierz będzie miał urwaną lewą nogę, na którą zdążył założyć opaskę uciskową. Jego życie podtrzymywane jest specyfikami chemicznymi. Prosi o transport do najbliższego punktu zbornego Rzeczpospolitej (punkt ten znajduje się 40 minut drogi pieszo w kierunku zachodnim. Jest to piwnica jednego z opuszczonych budynków), ale wprawdzie ma nadzieję, że partyzanci pomogą mu w odzyskaniu bardzo ważnych dokumentów które połknął w trakcie walki z jego zwiadowcami MUTO-WRÓBEL (patrz dodatek BESTIARIUSZ). Muto-Wróbel znajduje się około 10 minut marszu lasem w kierunku północnym. Przy starym i opuszczonym domku. Dokumenty te znajdują się w kostce pamięci, którą połknęła bestia. Trzeba ją rozpruć i wyciągnąć kość. Aby dokładnie i za pierwszym razem od razu znaleźć kość należy zdać albo **NORMALNY test na PERCEPCJE** albo **NORMALNY na UFOPEDIE**. W przeciwnym razie, każdy następny test niezdany, zadanie po 5 punktów progu bólu, gdyż partyzant grzebie w trzewiach pełnych kwasu żołądkowego mutantu.

Rodzina w potrzasku – z leśnej gęstwiny wybiega przerażona kobieta (**Maria**) z małym dzieckiem na rękach (Jest to chłopiec – **Franek**) i krzyczy aby partyzanci pomogli jej mężowi, którego dopadł patrol rdzawych.

Patrol Rdzawych – 5 mężczyzn, całych obdartych i umorusanych, trzech z nich lekko rannych, jeden ciężko (ledwo idzie). Facet (porwany) klęczy przy dużym i zamszonym kamieniu, a nad nim stoi niski mężczyzna. Z daleka nic innego nie będzie widać, jednak z bliska można powiedzieć, że jest on dowódcą tego oddziału. Ten przesłuchuje brutalnie mężczyznę na temat informacji o UN-004. Tą istotę nazywa Renegatem. Jeżeli gracze nic nie zrobią w ciągu następnych 10 minut czasu rzeczywistego od momentu pierwszego zauważenia zakładnika, wtedy niski dowódca strzela zakładnikowi w głowę, zabijając na miejscu. Zakładnikiem jest Mariusz Dorczański, kiedyś leśniczy i myśliwy. Jeżeli go uratują, powie im następujące rzeczy:

- Istota pojawiła się na tych terenach jakieś kilka miesięcy temu, od tamtego czasu powoli zaczęli znikać mieszkańcy pobliskich terenów. Najpierw jacyś samotnicy, potem małe rodziny, a potem to już każdy kto był nieostrożny, czasem nawet żołnierze z patroli Rdzawych albo (tyle, że cholernie rzadziej, może jeden czy dwa) patrole Rzeczpospolitej Narodów. Ta istota prawdopodobnie osiadła na zapomnianym małym osiedlu dla bogaczy, wybudowanym jeszcze przed wojną korporacji, trochę w głębi lasu na wschód. Dopytany o te osiedle, odpowie, że tam mało kto chodził bo od początku inwazji wszyscy stamtąd puciekali, gdyż osiedle stoi nieopodal jednej ze stałych tras patroli rdzawych. Jednak od momentu kiedy pojawiła się ta istota, patrole zaczęły omijać te tereny.

Patrol natrafił na kilku ludzi kontrolowanych przez SUMMUS, nastąpiła wymiana ognia. Rdzawym udało się unieszkodliwić wszystkie trzy osoby, jednak samemu ponieśli pechowe, ciężkie straty.

- Po zabiciu patrolu, z dokumentów które będą posiadali wynikać będzie, iż to była specjalna drużyna mająca na celu wytropienie i zabicie **obiektu UM-004**. Będą tam też wyraźne wytyczne o bardzo dokładnym spaleniu ciała tej istoty lub jeżeli to możliwe, przetransportowaniu go do najbliższego posterunku Rdzawej Ręki. Jeżeli któryś z żołnierzy przeżyje ostrzał i trafi do niewoli, nie powie nic, chyba że tym osobnikiem będzie niski dowódca, ten dopiero po bolesnych torturach fizycznych dopowie, że są drugim oddziałem mającym na celu dopaść UM-004.

Automatyczne drzwi – Przed partyzantami pojawią się dziwne, dość zadbane automatyczne drzwi na zamek kodowy. Są wmurowane w stare, czerwone ściany z cegieł. Same ściany pokryte są dużą ilością mchu i drzeweki. Kod do drzwi to cyfry: **4412**. W schowku znajdują się wszelkiej maści dobra luksusowe, od starych obrazów (cztery sztuki) po zabytkowe meble (trzy sztuki) i dwie miny kasetowe. Po otwarciu drzwi w każdy inny sposób niż wpisanie kodu, zostaje wysłany cichy sygnał rabunkowy do właścicieli tego miejsca. Będzie to pięciu **Bandytów** (patrz dodatek Bestiariusz) gotowych na wszystko. Przyjadą na miejsce w ciągu jednej godzin, i jeżeli nie zastaną partyzantów, to będą ich tropić, aż ich nie znajdą.

- **Alternatywne znalezienie kodu:** Jeżeli, któryś z partyzantów będzie nasłuchiwał na swoim T.E. fale radiowe, będzie mógł rozpoznać (wykonanie testu **ELEKTRONIKA** na poziomie **PROBLEM**) dziwny kod identyfikacyjny, który będzie numerem do skrytki. Zamek podłączony do cichego alarmu jest wadliwy, dlatego wysyła numer kodu w obrębie kilkunastu metrów od schowka.

Schówek bandytów może też być (jest?) wyjście awaryjnym z tajnego i zapomnianego bunkra z czasów wojny syndykatów, który znajduje się w górze Grabarka. Głównymi przeciwnikami w bunkrze będą stare i ledwo funkcjonalne roboty strażnicze (nie za dużo, ale zależy jak duży będzie to bunkier). Bunkier był wybudowany jako stanowisko radio-odbiorcze którejś z korporacji. Jednak farby i oznaki przynależności są już dawno zatarte. Można rozwinąć tą gałąź przygody do gigantycznych rozmiarów. Informacje/Legendę o tym obiekcie, partyzanci mogą otrzymać w wiosce Graby lub w miasteczku Hajnów. Kwestia dogadania, od kogo lub czego.

