

NEMEZIS



Ludzie z bagna

**Autor: Andrzej „Enc” Stój; Redakcja: Tomasz Z. Majkowski, Grafiki:
Richard Pollard, Poskładało: Winnicki art studio**

Elitarny oddział armii Cor w starciu z tworzącymi monstra fanatykami

Bohaterowie graczy są żołnierzami w służbie armii Cor, walczącej w obronie planety przed sługami plugawych bóstw. Stanowią elitarną jednostkę do zadań specjalnych, realizującą zadania, z którymi normalne wojsko nie jest sobie w stanie poradzić. Scenariusz rozpo-

czyzna się podczas odprawy – major Watson (siwy, biały mężczyzna o surowej, poznaczonej bliznami twarzy) stoi przy holograficznym stole, objaśniając grupie szczegóły jej nowej misji.

ODPRAWA

Celem jest ocalenie grupy naukowców, pracujących w wojskowym ośrodku na wyspie Scylla. Badania uczonych były objęte ścisłą tajemnicą, wiadomo jednak, że są związane z Hordą – prawdopodobnie mieli stworzyć nową broń biologiczną, która byłaby w stanie wyeliminować sługi Pożeracza Światów, a jednocześnie nie wpływać na naturalną florę i faunę planety (w tym, oczywiście, na ludzi). Obrazy satelitarne i zwiad wykazały dużą aktywność bestii w okolicy wyspy – wygląda na

to, że potwory wkrótce przypuszczą szturm i zniszczą ośrodek. Żołnierze muszą wydstać naukowców siłą (odmówili propozycji ewakuacji) oraz zabezpieczyć wyniki ich badań. Misja nie niesie za sobą specjalnie dużego zagrożenia – problem będą stanowić raczej uczeni, niż Horda. Dlatego bohaterowie nie otrzymają ciężkiego sprzętu, jedynie powietrzny transport VTOL, kilku żołnierzy w roli wsparcia oraz standardowy ekwipunek.

SCYLLA

Wyspa znajduje się daleko na południu planety, z dala od frontu działań wojennych przeciw Hordzie. Niemal w całości pokrywają ją łąki i mokradła – będzie to dla postaci nowość, w porównaniu ze zwykłym krajobrazem Cor, gęstymi dżunglami. Ośrodek badawczy znajduje się na wzniesieniu w centrum wyspy. Jest otoczony trzema liniami ogrodzenia pod wysokim napięciem, zaś ostatnią linią obrony jest wysoki na sześć metrów mur, wyposażony w automatyczne działka plazmowe

i wyrzutnie granatów zapalających. Jak do tej pory nie było potrzeby wykorzystywania tego sprzętu.

Do dyspozycji naukowców pozostawiono dwa dwuosobowe śmigłowce oraz niewielki transporter odrzutowy – maszyny są jednak nieuzbrojone i nieopancerzone. W placówce ma pracować ośmioro naukowców oraz kilka osób personelu pomocniczego, plus kilku żołnierzy – łącznie nie więcej, niż dwadzieścia osób.

LUDZIE Z BAGNA

Naukowcy nie odmówili ewakuacji dlatego, że czuli się na wyspie bezpiecznie. Wszyscy, co do jednego, są członkami mrocznej sekty, planującej zniszczenie ludzkości. Otruli żołnierzy, a personel pomocniczy rzucili na żer pilnujących ośrodka potworów Hordy. Sami koncentrują się na swojej pracy – kończą właśnie projekt broni biologicznej, która sieje spustoszenie

wśród ludzi i innych żywych istot, ale jednocześnie nie rani sług Pożeracza Światów. Liczą, że zdołają zakończyć swoje badania przed przybyciem wojska. Przyłot bohaterów graczy krzyżuje im szyki – sądzą jednak, że i z tym problemem uda im się poradzić.

NA WYSPIE

Zaraz po przybyciu, jeden z naukowców zaprasza wszystkich do środka, każąc swoim ludziom zająć się tankowaniem maszyny bohaterów. Uczony uzupełnia paliwo, ale jednocześnie uszkadza ster pojazdu i montuje na nim ładunek wybuchowy (co prawda zbyt słaby, by zniszczyć transportowiec, ale dość mocny, żeby wymusić awaryjne lądowanie). W tym czasie przywódca grupy badawczej, niejaki Jeremia Powell, prosi żołnierzy o godzinę zwłoki – tyle czasu zajmie jego ludziom zebranie wyników badań i zabezpieczenie komputerów. Po upływie tego czasu Powell spróbuje wywabić żołnierzy na zewnątrz (chce, by wyszli jako pierwsi i zabezpieczyli teren oraz przygotowali transportowiec do lotu) – gdy tylko wyjdzie większość, zablokuje drzwi do kompleksu, odpali ładunek na VTOLu i uruchomi automatyczne działka, wskazując jako cel żołnierzy i ich pojazd. Sam, wspólnie ze swoimi ludźmi, spróbuje zlikwidować tych, którzy pozostali w środku. Bohaterów czeka ciężka walka – znacznie groźniejsza, jeśli dali się wyprowadzić w pole Jeremiałowi (zniszczenie wieżyczek będzie znacznie trudniejsze, niż wyeliminowanie kilku zdesperowanych kultystów). Wieżyczki dysponują umiejętnością Strzelanie k8 oraz Wytrzymałością 16. Chronią je tarcze energetyczne (statystyki

wersji standardowej). Uzbrojone są w działka plazmowe (4k10 obrażeń, zasięg 30/60/120). Szczęśliwie, program automatów zabrania używania granatów zapalających, gdy strzelają w obrębie bazy.

Nawet, jeśli bohaterowie wygrają, nie rozwiąże to ich problemów. Zostaną poinformowani przez radio o wielkiej liczbie potworów Hordy, ciągnących ze wszystkich stron wyspy w kierunku ośrodka. Oba transportowce nie nadają się do użytku, zaś helikoptery nie będą w stanie pomieścić wszystkich, a na dodatek mają za mały zasięg, by można było wykorzystać je do ewakuacji. Grupa ma w zasadzie dwa wyjścia: starcie z olbrzymią masą potworów (niekoniecznie z góry przegrane – żołnierze mają do dyspozycji działka i wyrzutnie granatów, dwa śmigłowce, z których mogą zrzucać ładunki wybuchowe, są dodatkowo chronieni zasiekami i grubym murem) albo próbę naprawy jednego z transportowców (co jest bardzo trudne, wymaga testu Reperowania z modyfikatorem -4) i ucieczkę. Jeśli sądzisz, że scenariusz powinien zakończyć się widowiskową eksplozją, bohaterowie mogą znaleźć w ośrodku dość plastiku, by wysadzić cały kompleks wkrótce po starcie.

FINAŁ

Bohaterom najprawdopodobniej uda się uciec lub odeprzeć atak plugastwa Hordy. Zwycięstwo będzie jednak puste, jeśli grupa nie zdobędzie jakiś cennych danych. Pozostawienie jednego z kultystów przy życiu lub zabezpieczenie informacji na komputerach w ośrodku umożliwiłyby odkrycie tożsamości zwierzch-

nika naukowców, wpływowego polityka z Bariz. Grupa mogłaby teraz spróbować ująć zdrajcę, choć równie dobrym rozwiązaniem byłoby przekazanie cennych wiadomości przełożonym, którzy wybiorą do tego zadania skutecznych agentów.

Jeremiah Powell



Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k8, Przekonywanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k6, Wiedza (elektronika) k8, Wiedza (okultyzm) k8, Zastraszanie k8

Charyzma: +2 **Tempo:** 6, **Obrona:** 5, **Wytrzymałość:** 7 (2)

Przewagi: Bacność!, Charyzmatyczny, Trzymać Szyk!, Zaprawiony w walce

Zawady: brak

Sprzęt: Karabin plazmowy, kombinezon ochronny, cztery standardowe baterie, standardowa tarcza energetyczna.

Kultyści

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k4, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k4, Wiedza (różne) k8, Wiedza (okultyzm) k6

Charyzma: 0 **Tempo:** 6, **Obrona:** 4, **Wytrzymałość:** 6 (2)

Przewagi: brak

Zawady: różne

Sprzęt: Pistolet maszynowy (statystyki Uzi) plus jeden zapasowy magazynek, kombinezon ochronny, standardowa bateria, standardowa tarcza energetyczna. Jeden kul-

tysta posiada zamiast pistoletu maszynowego karabin automatyczny (statystyki AK47) z jednym zapasowym magazynkiem.