

TAJEMNICA MALBORKA

Opis/Wstęp.

Czym jeszcze mógł stać się zamek w Malborku lub jakie mógł skrywać tajemnice? Co można odnaleźć w jego masywnej budowli, w roku 2125? Na te pytania spróbuje znaleźć odpowiedź grupa zwiadowcza "Orzeł", wysłana przez Rzeczpospolitą Narodów... . Sesja stworzona na podstawie systemu fabularnego Horyzont.

EKWIPUNEK GRUPY „OGÓLNY”:

- pojazd kołowy Honker X (numer konstrukcji) A (klasa bojowa: a-podstawowa, b-zaawansowana) 12 (numer pojazdu RN.)
- pojemnik na artefakty GIGANT, max 15 kilo – Rozmiar 70x70x70cm.

PODSTAWOWE DANE WYWIADU RN I GŁÓWNY CEL GRUPY „ORZEŁ”

Istnieje zagrożenie, że firma SuH (**Straba und Hochtif**) która zakupiła obiekt historyczny Malbork w czasach przed wielką inwazją (2113) prowadziła tam nie tylko renowacje historyczne i usługi turystyczne ale nielegalne działania budowlane. Po wielkiej inwazji tereny Malborka nie były kontrolowane w żadne sposób przez przynajmniej 12 lat, co daje wielkie jak nie olbrzymie możliwości. Dlatego wasza grupa zwiadowcza ma wykonać pierwszy krok w rozpoznaniu tego miejsca.

CELE GRUPY ZWIADOWCZEJ „ORZEŁ”:

- W miarę możliwości wejść na teren malborka od strony Bramy północnej (gracze decydują gdzie rozpoczynają przygodę od strony Bramy Północnej czy od Bramy mostowej)
- Przeprowadzić zwiad terenów podzamcza (zamek niski) od bramy północnej, aż do zamku średniego. Wejść przynajmniej do trzech większych zabudowań podzamcza. Zebrać dwie próbki gleby oraz wody z terenów podzamcza.
- Wszelkie artefakty znalezione na podzamczu, w zamku średnim i wysokim należy przechowywać w specjalnym dużym pojemniku GIGANT przekazanym grupie „Orzeł”.
- W miarę możliwości wejść na teren zamku średniego drogą nieopodal bramy św. Warzyńca.
- Przeprowadzić szczegółowy zwiad terenów Zamku średniego starając się uwzględnić większość pomieszczeń i korytarzy. Zachować szczególną ostrożność.
- W miarę możliwości wejść na teren zamku wysokiego drogą prowadzącą z placu głównego zamku średniego.
- Przeprowadzić dokładny i szczegółowy zwiad, w miarę możliwości wszystkich pomieszczeń zamku wysokiego, szczególnie placu głównego. Istnieje prawdopodobieństwo istnienia nieznanymi instalacji podziemnych stworzonych w nieznanym nam celu.
- Po przeprowadzeniu pełnego zwiadu wszystkich wyznaczonych powyżej celów należy wrócić do pojazdu transportowego i jak najszybciej udać się do najbliższego posterunku Rzeczypospolitej Narodów. Tam zgłosić się do dowodzącego placówką w celu otrzymania dalszych poleceń... .

UWAGI DOTYCZĄCE MISJI

- Zachowywać szczególną ostrożność podczas wykonywania zadania.
- W miarę możliwości nie rozpraszać grupy.
- Otwierać ogień jedynie w ramach samoobrony oddziału bądź poszczególnych jej członków.
- Starać się nie uszkodzić zabudowań kompleksu Malbork.
- Nie podejmować żadnych akcji bojowych bądź jakichkolwiek działań na własną rękę.
- Jeżeli jakkolwiek instalacja/budowla podziemna zostanie przez was odnaleziona to pod żadnym pozorem nie możecie tam wchodzić. Macie zapisać lokalizację, wszelkie szczegóły związane z samym wejściem i jak najszybciej zgłosić się do najbliższego posterunku RN.

OPIS FABULARNY ZAMKU MALBORK W 2125 r.

(co mogą wiedzieć gracze, co wynika z wcześniejszych raportów DZSR)

OKOLICE

Dookoła zamku nadal rozciągnięte jest miasto Malbork, które jak większość innych miast tego pokroju (jeżeli chodzi o ich wcześniejszą liczebność mieszkańców) jest bardziej puste niż pełne. Oczywiście nie istnieje tutaj, żadna forma samorządu lub ludzi pełniących jakąś formą władzy. Jeżeli natomiast chodzi o przybliżoną liczbę samych mieszkańców to może być ich około 1000-2000 osób.

Większość domów, bloków i osiedli nadal istnieje w formie budownictwa z XXI wieku jednak można znaleźć parę ulic czy większych budynków z XXII w. Kilka wieżowców czy większych, bardziej nowoczesnych budynków przemysłowych. Jednak i tutaj natura zaczęła przejmować pierwszeństwo w przejmowaniu terenów ludzkich. Na parkingach, ulicach czy czasem i w mieszkaniach domów, widać wyrastające i pnące się ku słońcu drzewa, przeróżnego gatunku.

Samo miasto nie ucierpiało za bardzo w czasie wielkiej inwazji w 2113 roku, dlatego większość budynków mieszkalnych czy różnych instytucji stoi pusta i nienaruszona.

Z pierwszych meldunków grup zwiadowczych RN można wyczytać, że istnieje tutaj swego rodzaju rynek, ulokowany gdzieś w środku miasta oraz istnieje parę sklepów lecz ich zasobność pozostawia bardzo wiele do życzenia. Całe miasto nigdy przez nikogo nie było uważane, za coś na tyle istotnego aby w nim być czy tym bardziej w nie inwestować. Przynajmniej tak WRN myślała do tej pory... .

ZAMEK MALBORK

Z ostatnich meldunków Drużyn Zwiadowczych Szybkiego Rozpoznania (DZSR) można nakreśli następujący obraz zewnętrznych murów zamku. Ich konstrukcja nadal jest w dobrym stanie, bez większych wyłomów czy dziur w podstawie. Gdzieś tam można dostrzec ślady walki ale tylko po pociskach małego kalibru z broni osobistej. Zalesienie fosy oraz terenów przy samym murze jest bardzo duże i często nawet nie widać niższych części fortyfikacji. Przed jedną jak i drugą bramą wjazdową do zamku niskiego jak i wysokiego (Brama Północna i Mostowa) widać stare elementy konstrukcji rusztować renowacyjnych oraz roboczych bramek ogrodzeniowych. Ilość śmieci gospodarczych przed tymi bramami świadczyć może o częstym użytkowaniu wnętrza zamczyska przez przejezdnych lub nawet tutejszych mieszkańców. Niepokoić może jedynie spora ilość starych pojazdów kołowych oraz kilka wraków pojazdów grawitacyjnych, którymi zapewne przyjechali mieszkańcy malborka w trakcie pierwszych dni inwazji. Zakładamy, że na terenie całe zamczyska można natknąć się na niepogrzebane szkielety ludzi szukających schronienia. Jednak jest to tylko teoria jak i nie ma dowodu na to, aby ktokolwiek tam zamieszkiwał czy urzędował na stałe.

Obserwacja obiektu Zamek Malbork przez DZSR z dalszej odległości nadal ocenia stan zabudowań na dobry. Stan wież, dachów czy okien nie odbiega od założonego stanu wynikającego z upływu czasu.

Podsumowując: Obiekt Zamek Malbork może nadawać się na następną siedzibę militarną RN.

Cała zawartość tego tekstu jest chroniona prawem autorskim. Zabrania się kopiowania i publikowania bez zgody autora – Krzysztof "Vitalius" Pawłowski.

LUŻNE OBJAŚNIENIE SYTUACJI DLA STARCA.

Firma SuH (***Straba und Hochtif***) współpracująca z syndykatem Aryjskim od niepamiętnych czasów i jej celem jest stworzenie instalacji budowlanych przeznaczonych do przyjęcia jednostek wojskowych Rzeszy z Marsa. Ich głównym celem jest stworzenie konstrukcji podziemnych platform teleportacyjnych dla oddziałów dywersyjnych lub innych jednostek.

W tym przypadku niedokończona platforma teleportacyjna stoi na dziedzińcu zamku wysokiego, ukryta kilkanaście metrów pod ziemią. Umieszczona jest na szerokiej, stalowej konstrukcji windy, która niestety nie została dokończona. Wejście do samego podziemnego kompleksu firmy SuH może znajdować się za dowolną ścianą w zamku wysokim (decyzja starca).

Kiedy i dlaczego firma opuściła kompleks, będzie pytaniem na które każdy Starzec z osobna ma przygotować odpowiedź. W ten sposób jeżeli nawet jakiś gracz przeczyta tą zajawkę dotyczącą tej konkretnej sesji nie będzie znał dokładniejszych szczegółów głównej fabuły. No i każda sesja i każdego innego starca będzie miała lub będzie mogła mieć zupełnie inne zakończenie.

Przeciwnikami partyzantów przeczesujących zamek w Malborku mogą być:

- Zamek niski (ćpuny, pijaczki, głodni i zdesperowani ludzie, zwierzęta)
- Zamek średni (gang, patrol rdzawej ręki, agresywny patrol wspólnoty)
- Zamek wysoki (brak wrogów żywych. Jednak mogą występować ukryte pułapki/miny)
- Podziemna instalacja budowlana (jeden lub dwa mechy strażnicze, kilka wieżyczek strażniczych).