

Scenario I: Sangue nell'Oscurità

Briefing Della Missione

Da quando sono apparsi gli invasori, vi siete trovati in diverse situazioni terrificanti in qualità di marines impegnati a ricacciarli indietro, ma ora questa raggiunge un nuovo primato.

State perlustrando la superficie di Marte su di un mezzo di ricognizione UAC quando si verifica un'esplosione causata da una fonte sconosciuta, danneggiando seriamente il mezzo. La radio e le bombole d'ossigeno sul mezzo di ricognizione vengono distrutte completamente. Con poco ossigeno a disposizione, siete costretti a dirigervi verso il più vicino rifugio dotato di atmosfera — una base di manutenzione ancora non ripulita dai demoni.

Per di più, mentre state entrando, le porte della camera pressurizzata non si richiudono completamente. Siete costretti ad usare le granate che portate con voi per far saltare le porte interne, distruggendo la protezione atmosferica della base e facendo in modo che l'ossigeno inizi a disperdersi all'esterno.

L'unica cosa che avete per difendervi è una pistola, l'ossigeno e le munizioni scarseggiano, ma anche una piccola speranza di sopravvivenza è meglio di niente.

Obiettivi dello Scenario

Iniziate lo scenario nell'area accanto alla camera pressurizzata danneggiata. L'ossigeno si disperde sibilando nella fredda notte marziana. Diversi Trite, attirati dal rumore, si stanno avvicinando.

Dovete trovare la chiave d'accesso rossa ed usarla per uscire dalla porta di sicurezza rossa. Ciò vi condurrà in un garage dove potrete trovare un nuovo mezzo di ricognizione con cui fuggire, il tutto prima che io faccia cinque "frag". Inoltre, ogni volta che pesco l'ultima carta dal mio mazzo, ottengo 1 frag contro di voi, a simulazione della fuga di atmosfera rimasta nella base.

Descrizione delle Zone

Queste descrizioni dovrebbero essere lette mano a mano che i marine rivelano le relative zone.

Area 1

Scaffali pieni di equipaggiamento sono stati rovesciati a terra, creando un labirinto di materiale da raccogliere durante il cammino. Una piccola unità di teletrasporto è montata su di un muro, e sembra voler funzionare, sebbene il suo scopo qui sia un mistero.

Area 2

Il fetore pungente di rifiuti tossici impregna l'area, e rifornimenti e rottami vari giacciono a terra ovunque. Un'altra unità di teletrasporto è montata nelle vicinanze. Forse un ingegnere annoiato stava effettuando degli esperimenti, o forse li aveva riparati prendendoli dalla

strumetazione non più utilizzata. Quali che siano i suoi motivi, probabilmente se ne sono andati nella tomba insieme a lui.

SE UN MARINE TERMINA IL SUO MOVIMENTO NELLO STESSO SPAZIO DELL'INCONTRO:

Trovi un cadavere gravemente ustionato. Sembra essere uno degli ingegneri nell'atto di preparare una trappola agli invasori usando i rifiuti acidi prodotti dalle macchine qui dentro, ma gli si sono riversati addosso. Accanto a lui giace a terra un piccolo set di attrezzi di calibrazione che puoi usare per aggiustare le vostre armi.

Dai al marine 3 segnalini Salute. Egli ne può scartare 1 in qualsiasi momento prima di effettuare un attacco per fare un Attacco Mirato. Uno o più di questi segnalini possono essere dati ad un marine adiacente durante il turno di un marine al costo di 1 punto movimento per segnalino. Rimuovi il segnalino Incontro dall'area.

Area 3

Quest'area è al buio, piena di angoli oscuri in cui gli invasori si possono nascondere, ed è illuminata occasionalmente dalle scintille provocate da alcuni macchinari danneggiati. Una grande forma indistinta ringhia sopra la tua testa.

SE UN MARINE TERMINA IL SUO MOVIMENTO NELLO STESSO SPAZIO DELL'INCONTRO:

Qui giace un altro ingegnere morto, metà del suo corpo è corrosa dalle sostanze chimiche fuoriuscite. Un dispositivo accanto a lui sembra poter essere usato come elmetto. Indossandolo, ti accorgi che proietta un display direttamente sulla tua retina, avvertendoti delle minacce che si avvicinano dai lati o da dietro.

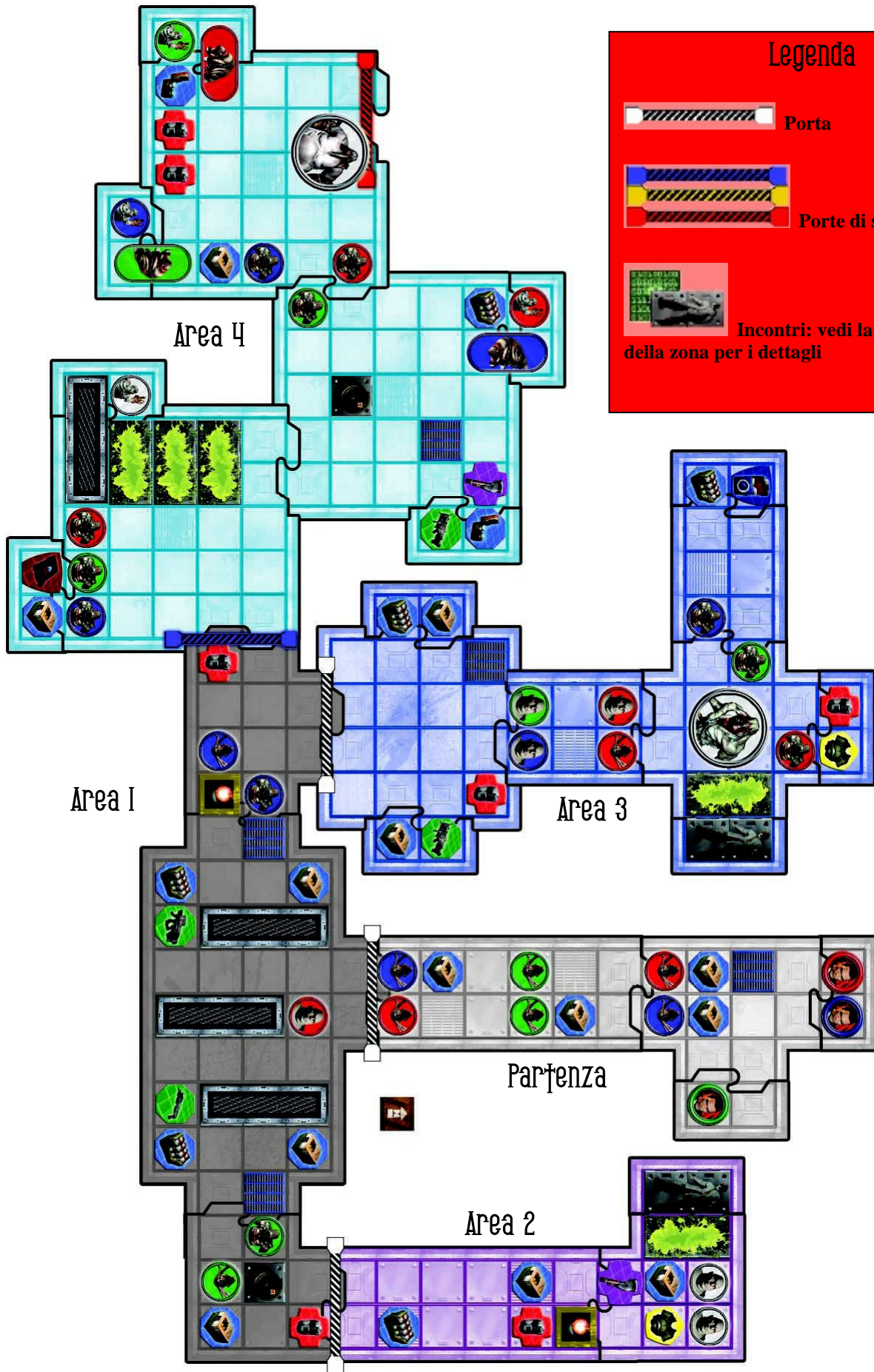
Dai al marine 2 piccoli segnalini Incontro (quelli contrassegnati dal punto interrogativo). Egli può scartare uno di questi segnalini in qualsiasi momento quando viene attaccato per evitare che gli venga inflitta una ferita. Tutti questi segnalini possono essere dati ad un marine adiacente durante il turno di un marine per 1 punto movimento, ma non possono essere divisi tra più marine. Rimuovi il segnalino Incontro dall'area.

Area 4

Ora siete vicini al garage, ma in questa stanza ci sono parecchi invasori, incluso un enorme Mancubus nascosto vicino la porta. In qualche modo, vi dovete aprire la strada tra i mostri e raggiungere il mezzo nella speranza che vi stia aspettando!

SE I MARINE FUGGONO CON SUCCESSO DA QUESTO SETTORE:

Precipitandovi nel garage, trovate un mezzo da ricognizione, ancora fornito di gas e pronto a partire, carico di un nuovo rifornimento di bombole d'ossigeno. Salendoci sopra, lo accendete e e dite addio alla base di manutenzione una volta per tutte. Certo, ancora non conoscete la causa della prima esplosione nel luogo iniziale, ma sentite di poter lasciar risolvere questo particolare mistero a qualcun altro.



Legenda

 Porta

 Porte di sicurezza

 Incontri: vedi la descrizione della zona per i dettagli