

Obcy

Autor: **Ender**

Prowadzenie: **Ender i Schamann**

[Pobierz scenariusz — ZIP z plikiem PDF](#)

W 2018 prowadziliśmy we dwóch ten scenariusz na Coperniconie (z okazji dwudziestki Quentina). Akcja była zmodyfikowana (ale zgodnie z przypuszczeniem - nikt z grających nie znał oryginalnego scenariusza)

Scenariusz ten był pierwszym scenariuszem przygotowanym dla dwóch MG przeze mnie. Pomysł akcji oraz główne założenia wynikały z prowadzonej kampanii G4SA. Schamann pomógł dopracować szczegóły scenariusza, oraz prowadził grupę amerykańską. Udało mu się kilka razy zaskoczyć graczy (a także mnie). Scenariusz po spisaniu został wysłany na konkurs Quentin 2000, gdzie wygrał. Można go było przeczytać w MiM 10 i 11 z 2000 roku. Dodatkowo jest dostępny na stronie Quentina. Tak swoją drogą, mimo 2 czy 3 krotnego przypominania, figurki do dzisiaj nie otrzymałem. (nie żebym się żalił, ale ile można było przypominać?) nevermind. Pozostał scenariusz oraz satysfakcja z wygranej. Wersja prezentowana poniżej, jest przeedytowaną wersją wysłanego na konkurs scenariusza. Są kosmetyczne zmiany, oraz linki do stron opisujących wydarzenia związane z akcją. Miłego czytania.

[Informacja na stronie Quentin](#)

[Plik pdf ze strony Quentin](#)

Scenariusz przeznaczony jest dla dwóch Mistrzów Gry i dwóch drużyn po 5-10 graczy. Można go też poprowadzić jednej drużynie, wtedy drugi oddział występujący w przygodzie będą symulować bohaterowie niezależni. Scenariusz ten powinien być czytany jedynie przez MG.

Akcja opisana w scenariuszu odbywa się około 15 lat po wydarzeniach znanych z filmu "Aliens" (Obcy: Decydujące starcie), a wydarzenia z kolejnych części filmu nie miały miejsca. Bieżący rok jest nieistotny, a daty są podawane w latach liczonych wstecz od chwili obecnej, albo w ilości lat, które upłynęły od akcji na LV426.

Przygoda powstała z myślą o dwóch drużynach: grupie Sił Specjalnych Kanady (G4SA) oraz oddziału amerykańskiego zajmującego się zwalczaniem zagrożeń związanych z bronią biologiczną.

Akcja rozgrywa się na planecie Lateo X, która została odkryta ponad 100 lat temu. Na powierzchni planety miały powstać olbrzymie parki, w których bogacze mogliby urządzać polowania. Z tego powodu starano się stworzyć na niej olbrzymie lasy zasiedlane przez duże zwierzęta (drapieżniki oraz jeleniowate). Około 30 lat temu, tuż przed zakończeniem terraformingu przez korporację New Horizon, rząd zerwał kontrakt z powodu "błędów w terraformingu". W efekcie korporacja nie otrzymała pieniędzy za wykonaną pracę, a planeta nie może być skolonizowana. Prawda jest taka, że na planecie postanowiono zbudować laboratorium wojskowe - z tego powodu rząd USA postarał się, aby opinia publiczna o planecie zapomniała.

Na Lateo w tej chwili panują warunki zbliżone do ziemskich. Dwa kontynenty (wielkości Afryki), pokryte są lasami, w których żyją zwierzęta.

Laboratorium wojskowe

Na Lateo X znajdowała się duża placówka naukowa, zajmująca się badaniami nad bronią biologiczną. Umieszczono ją pod ziemią, w pomieszczeniach wykutych w skale, kilka kilometrów od łańcucha górskiego. Dwa lata po wydarzeniach na LV426, wojsko zdobyło jaja obcych, które przewieziono do bazy na Lateo X. Do opinii publicznej nie trafiła oczywiście żadna informacja na temat ksenomorfów, oraz prawdziwych wydarzeń, jakie miały miejsce w kolonii.

Badania nad obcymi trwały do momentu, gdy przez czyjąś nieuwagę istoty wydostały się na wolność, wezwano zatem na pomoc piechotę kolonialną. Podczas walk zniszczono większość pomieszczeń bazy, którą w efekcie postanowiono zlikwidować, upewniając się wcześniej, że żaden obcy nie przeżył.

Podczas kampanii cała akcja zniszczenia LATEO X miała trochę inny przebieg. Tutaj znajduje się opis wydarzeń z sesji. Tutaj znajdują się rozkazy dla SSTII. Oraz podsumowanie misji.

Baza miała kilkanaście małych wejść oraz 4 bramy, przez które do środka mogły wjeżdżać ciężkie pojazdy. Nad poziomem gruntu znajdowały się 2 piętra (w tej chwili pozostały po nich tylko ruiny). Kompleks składał się z 30 podziemnych poziomów, które były poprzedzielane śluzami i pancernymi drzwiami.

Gdzieś widać stare ślady walk (ślady po kulach, wybuchach granatów itd.). W kilku miejscach znajdują się dziury po kwasie (Mistrz Gry powinien opisać to w taki sposób, by gracze nie podejrzewali, że pojawiają się obcy. Niech sądzą, że opisy te są tylko dla klimatu gry).

W kilkukilometrowym pasie dookoła bazy znajdują się miejsca napromieniowane.

Gdy nasi bohaterowie wkroczą do bazy, wewnątrz będzie ok. 20 przemytników. Będą oni walczyć tylko do chwili, gdy zorientują się, że ich przeciwnikiem jest wojsko, a nie konkurencja. Wtedy postanowią się poddać. W takiej sytuacji Amerykanie mają strzelać, zaś Kanadyjczyków nie obchodzą świadkowie - liczy się tylko dyplomata i dokumenty (o tym poniżej).

Obcy

Niewiele osób wie o obcych. 10 lat temu prawie udało się zlikwidować wszystkie ksenomorfy. Tylko jeden wojownik uciekł wraz z jajem - wykorzystał do tego celu jeden z tuneli wentylacyjnych odchodzących w stronę gór z piętnastego poziomu. Jajo zostało złożone w jakiejś rozpadlinie i tam czekało na nosiciela, wojownik zaś zginął po powrocie do bazy. Około miesiąc przed lądowaniem graczy obsunęły się skały i do otwartej jaskini wszedł mały niedźwiadek. Kilka godzin później pojawił się pierwszy obcy. W tej chwili są ich tysiące. Głównie w górach, ale...

Piraci

Od kilku lat planetę zamieszkują przemytnicy, którzy na swoją siedzibę obrali ruiny dawnej bazy wojskowej. W chwili gdy na planecie pojawiają się oddziały graczy, przemytnicy oczekują na statek, który ich zabierze z planety, gdyż po tym jak znaleźli wrak Zorzy Polarnej, wiedzą, że lada chwila pojawi się wojsko i urzędnicy. Piraci korzystają z dwóch - trzech górnych poziomów bazy, do reszty albo nie ma dostępu, albo jest on utrudniony. Wszędzie znajdują się gruzy, a część podłóg jest powykrzywiana. Wnętrze przypomina budynek po trzęsieniu ziemi (zniszczenia to wynik prowadzonych dziesięć lat temu bombardowań). Baza jest częściowo oświetlona. Piraci posiadają radar oraz kilka komputerów, które podłączyli do starego systemu komputerowego bazy. Gracze mogą w nim znaleźć plany standardowej instalacji podobnej do owej bazy. Niestety, wielu pomieszczeń nie ma na planach.

Akcja

Poniżej znajduje się opis wydarzeń dla poszczególnych oddziałów. Jeśli jakieś wydarzenie powinno zostać rozegrane przez obie drużyny mniej więcej w tym samym czasie, zostanie to napisane wprost. Warto dokładnie zaplanować, ile czasu każdy Mistrz Gry poświęci na poszczególne części scenariusza. Na pewno nie uda się tego przewidzieć w pełni, ale wstępne przygotowania ułatwią późniejszą synchronizację wydarzeń - co okaże się ważne w momencie spotkania drużyn.

Grupa I - Kanadyjskie Siły Specjalne

Oddział G4SA liczy 10 osób. Do dyspozycji ma szybki statek kosmiczny z dwoma promami zrzutowymi (dropship) na pokładzie. Wszyscy członkowie oddziału są dobrymi strzelcami. Szkoleni byli do walki z terrorystami, posługują się pistoletami maszynowymi z tłumikami oraz standardową bronią, znaną z filmu "Aliens". Oddział G4SA składa się z ochotników, którzy otrzymują wysokie pensje. Dowództwo żąda od nich tylko:

- ciągłego doskonalenia się w strzelaniu
- częstych treningów
- ciągłej gotowości do akcji - od szybkości odlotu zawsze zależy czyjeś życie

Alarm

Oddział zbiera się w promie i odlatuje z planety, na której stacjonuje. Na orbicie czeka na nich statek, na pokładzie którego jest kilku członków załogi - nawigator, kapitan, oficerowie, mechanicy. Pilotem pojazdów bojowych jest syntetyk Dwile - jego zadaniem nie jest walka, ale jak najszybsze i najcichsze dostarczenie oddziału na miejsce akcji oraz wyciągnięcie ich stamtąd w razie potrzeby. Syntetyk może użyć broni pokładowej promu w celu niszczenia sprzętu, ale nie w celu zabijania ludzi.

Rozkazy

Żołnierze po wyjściu z dropship'a udali się do sali odpraw, gdzie czekał na nich oficer. Weszli, usiedli na niewygodnych krzesłach. Zgąsło światło. Na ekranie przed nimi pojawiło się pierwsze zdjęcie - Dzisiaj otrzymaliśmy sygnał SOS z amerykańskiego statku kurierskiego Zorza Polarna. Miał awarię i wyszedł z nadprzestrzeni w układzie Lateo, gdzie nastąpił prawdopodobnie wybuch. Kapsuła ratunkowa z pasażerami oraz załogą skierowała się w stronę planety Lateo X. - Dlaczego my tam lecimy? Amerykanie nie mają swoich ludzi? - Na pokładzie statku znajdował się kanadyjski dyplomata, David Drain. Jego zdjęcie widzicie na ekranie. Pan Drain przewoził tajne materiały, które nie powinny wpaść w niepowołane ręce. Naszym zadaniem jest uratowanie Mr Draina, oraz odzyskanie walizki z dokumentami. Jeśli to będzie niemożliwe - zniszczenie tych dokumentów. Możliwe, że już ich nie ma - walizka jest zabezpieczona ładunkami wybuchowymi, a można ją bezpiecznie otworzyć kluczem, którego nie było na pokładzie. Jeśli ktoś przy niej grzebał, dane zostały utracone - tym bardziej trzeba będzie uratować Draina. Informacje na temat planety są wprowadzone do komputera. Zapoznajcie się z nimi. Wykonać! - Tak jest!

W ten sposób oddział znajduje się na statku lecącym w kierunku układu Lateo. Podróż potrwa około tygodnia, a większość czasu załoga spędzi w hibernatorach.

Kanadyjczycy otrzymują szczątkowe informacje o planecie. Znają historię planety, jej geografię, wiedzą, że w ruinach starej stacji badawczej mogą być przemytnicy, którzy prawdopodobnie przechwycili Draina oraz walizkę. Nie wiedzą nic o prawdziwym przeznaczeniu bazy i uważają ją za instalację cywilną.

Po osiągnięciu orbity Lateo X zyskują kolejne dane dotyczące katastrofy. Statek Zorza Polarna rozbił się na bagnach. Lądowanie spowodowało zniszczenie lasu w pasie o szerokości 30 metrów i długości około 100 metrów. Najbliższe miejsce, gdzie można dokonać bezpiecznego lądowania znajduje się około 20 km na południowy wschód od miejsca katastrofy. Na zdjęciach można wyróżnić dodatkowo kilka wzgórz, które nadają się do tego by bezpiecznie z powietrza wypuścić żołnierzy. Ruiny dawnej leżą znajdują się w odległości około 30 km w kierunku północnym. Gracze decydując jakiego typu broń biorą, wiedzą że:

- Działają nieoficjalnie na terytorium innego państwa
- Na planecie są uzbrojeni ludzie
- Początek akcji spędzą przedzierając się przez bagna i lasy

Gdy prowadziłem tę przygodę, żołnierze wzięli tylko broń wyposażoną w tłumiki, licząc na to, że w razie potrzeby dropship dostarczy im smartguny oraz M41-A.

Lądowanie

Dowódca decyduje o czasie lądowania. Najlepiej gdyby wylądowali wieczorem, kilkanaście km od Zorzy Polarnej, zdrzemnęli się, a rano ruszyli w stronę wraku. Powody?: Z powietrza nie można stwierdzić, czy ktoś przeżył katastrofę. Lądowanie w pobliżu wraku nie jest możliwe. (Jeśli mimo wszystko gracze dokonają takiej akcji, MG może z czystym sumieniem utopić 30% składu). Jeśli wylądują na suchym terenie, będzie ich czekał kilkunastokilometrowy marsz przez bagna (wyruszą rano, w południe będą na miejscu). UWAGA: Oddział amerykański też będzie podążał w stronę wraku i pojawi się na miejscu jakieś 3 godziny po Kanadyjczykach. W jednym z oddziałów oficerem powinien być gracz, a w drugim bohater niezależny, co na początku gry pozwoli prowadzącym przygodę na swobodne manipulowanie przynajmniej jednym oddziałem.

Podczas lądowania pilot zamelduje, że w ruinach dawnej bazy działa radar. Następuje szybki zrzut żołnierzy. Chyba nie zostali wykryci. Oddział ląduje na ziemi, a dropship odlatuje, by schować się między skałami, skąd w razie problemów może szybko ewakuować żołnierzy. Oddział rozkłada obozowisko, a rankiem rusza w stronę Zorzy Polarnej.

W tym czasie lądują Amerykanie. Mają podobne procedury jak Kanadyjczycy i schodzą w taki sposób, że Dwile ze swojego promu ich nie namierza (jest schowany w jakimś kanionie i czeka na rozkazy). Tymczasem grupa Kanadyjczyków dociera do wraku. Jest to kabina pilotów z silnikami manewrowymi - w statkach tego typu, w przypadku awarii, następowało odstrzelenie dziobu, który służył jako kapsuła ratunkowa. W burcie znajduje się otwarty z zewnątrz właz - ktoś już tu był (przemytnicy). Wnętrze jest zdemolowane. Na siedzeniach pilotów znajdują się dwa ciała. W części tylnej znajduje się ciało jednego cywila (nie jest to Kanadyjczyk). Według danych dostępnych na statku (ilość miejsc, zapis lotu) wynika, że na pokładzie było 5 osób. W kabinie nie ma żadnej walizki, która mogłaby zawierać dokumenty. W ścianie statku znajduje się zaplombowana czarna skrzynka.

Gracze teraz powinni udać się do bazy przemytników. Dwile może bezpiecznie zbliżyć się na odległość około 20 km. Z bliższej odległości zostanie wykryty i jeśli gracze zdecydują się lecieć promem, zostaną zestrzeleni i stracą prom, jednak powinni to przeżyć.

Jeśli zrezygnują z poszukiwań dyplomaty gra się kończy. Misja nie wykonana. Postacie zostają ukarane przez dowództwo za niewypełnienie rozkazów.

Spotkanie w lesie

Zanim oddział dotrze do bazy nastąpi nieprzyjemne spotkanie. Jest szansa, że dwa oddziały - kanadyjski i amerykański – natkną się na siebie. Jak to rozegrać?

Jeśli obydwaj MG znają się nawzajem i wiedzą jaką broń dysponuje przeciwnik, mogą opisać reconom, że nagle w ich stronę padły strzały. Należy tu sprowokować graczy do postrzelania na oślep i wycofania się. Obydwa oddziały powinny otrzymać informacje, że przeciwnik się cofa i chce wciągnąć ewentualna pogoń w zasadzkę. Podczas strzelaniny może ktoś zginąć. Gdyby podczas gry wyszło, że sytuacja taka nie mogła mieć miejsca (któryś z oddziałów stał się z ludźmi o innym uzbrojeniu niż druga grupa graczy) to należy zrzucić to na trzeci oddział (o którym będzie kilka słów na końcu). Wszelkie niewyjaśnione sytuacje należy uzasadniać istnieniem trzeciej grupy na Lateo.

Baza

Kanadyjczycy podchodzą do bazy od południa. Zajmuje ona teren o promieniu około 200 metrów. W samym centrum, tam gdzie kiedyś były budynki, są w tej chwili dziesiątki małych wzgórz. Na wykrywaczach bicia serca widać kilku ludzi, którzy wartują przy północnej części kompleksu - to piraci obserwujący skraj lasu. (Ruiny z trzech stron otoczone są lasem, zaś na północy drzew jest mniej i zaczynają się skały, które potem wznoszą się coraz wyżej). Każdy, kto wyjdzie lekkomyślnie z lasu i zostanie zauważony przez przemytników może zostać ostrzelany. Kanadyjczycy mają jedną szansę - mogą zająć wroga od północy i z tamtej strony wejść do bazy. Po drodze natkną się prawdopodobnie na dwóch strażników. Strażnicy utrzymują łączność między sobą - można zauważyć, że wyposażeni są w sprzęt komunikacyjny. Minie minuta, zanim w bazie zostanie ogłoszony alarm. Jeden ze strażników ma bransoletkę z napisem Kochanemu Davidowi - Anna i inicjałami DD. Drugi ma nowy kanadyjski pistolet (broń używana przez ochronę dyplomatów). Północne wejście do bazy jest ukryte pod zwalami betonu, gdzie za wąskim korytarzem znajdują się stare metalowe drzwi (wsunięte w sufit), dalej zaczyna się część zamieszkiwana przez przemytników. Jeśli gracze narobili hałasu przed wejściem to płyta/drzwi opadnie za nimi zaraz po wejściu do kompleksu (ci, którzy zostaną na zewnątrz zginą zabici przez alieny). Jeśli graczom uda się cicho wejść do kompleksu, drzwi zamkną się za nimi gdy padnie pierwszy strzał i zostanie ogłoszony alarm. UWAGA: Oddział amerykański powinien wkroczyć do bazy prawie w tym samym momencie, dlatego Mistrzowie Gry powinni zaplanować sobie poszczególne wydarzenia, aby oddziały spotkały się w jednym miejscu i by gracze nie czuli się wykorzystywani. Należy przygotować sobie kilkanaście różnych zdarzeń, które będzie można wprowadzić by zapanować nad tempem, w jakim porusza się oddział.

Wnętrze bazy

Baza jest w opłakanym stanie, zniszczone pomieszczenia, zacieki na ścianach, gruzy itd. Opis śladów po dawnych walkach z obcymi Mistrz Gry musi przedstawić tak, by gracze domyślili się przebiegu wydarzeń, ale nie mieli wątpliwości, że: obcy byli w bazie kilkanaście lat temu celem gry jest starcie dwóch oddziałów (nie wiem dlaczego, ale sami tak zakładają na początku) W głębi bazy ściany są czystsze - przez lata użytkowania piraci uprzętnęli bałagan. W którymś ze środkowych pomieszczeń znajdują się więźniowie. Pilnujący ich strażnik zareaguje w zależności od sytuacji. Jeśli zdecyduje się zabić więźniów - zacznie od Kanadyjczyka

(który jest chudy, brudny i niemożliwy do zidentyfikowania na podstawie zdjęcia). Jeśli Kanadyjczyk zostanie ocalony, to nie będzie mógł powiedzieć jak się nazywa - jest zbyt wyczerpany. Wstrzyknięcie mu zastrzyku stymulacyjnego spowoduje zgon, bowiem jego organizm jest zbyt osłabiony. Amerykanin leży nieprzytomny na noszach, ma bladą cerę. Kanadyjczycy nie są w stanie zidentyfikować więźniów. Żaden nie przypomina osoby, którą mają na zdjęciu. Jeśli któryś z piratów się poddał (a sądzę, że będą to chcieli zrobić), gracze mogą dowiedzieć się, że drzwi, które odcięły im wyjście z kompleksu zadziałały przez przypadek. Drzwi nie były uszkodzone, dlatego to wejście zamaskowano. Teraz nie ma żadnej siły, która pozwoliłaby na jego otwarcie - materiały wybuchowe posiadane przez żołnierzy są zbyt słabe. Gracze mogą uzyskać plany bazy albo od piratów, albo z jednego z komputerów. Plany są niekompletne, ale jasno z nich wynika, że są tylko dwa wyjścia z bazy (nie licząc tego, które jest teraz zatrzaśnięte). Jedno jest w północnej części kompleksu, drugie jest w południowej - prowadzi tam jeden długi korytarz. Dodatkowo, żeby nie było zbyt miło w słuchawkach słyszą głos pilota: - Ok - następnie słychać wybuch i zapada cisza. Wyjście w części północnej prowadzi na prymitywne lądowisko, gdzie czeka prom piratów. Zanim oddział tam dotrze, usłyszą eksplozję, a prowadzący tam korytarz się zapadnie. Pozostała już tylko jedna droga na zewnątrz.

Wydarzenia na powierzchni

Kilku piratów wiedząc, że wkroczyło wojsko, próbowało uciec promem na orbitę. Zostali jednak w chwili startu zaatakowani przez obcego i rozbili się, zaś wybuch zawałił część korytarzy. Kanadyjczykom pozostaje udać się w stronę korytarza prowadzącego do ostatniego wyjścia. Gdy tam dotrą, od drugiej strony wkroczą Amerykanie, ale do rozmowy między nimi dojdzie dopiero wtedy, gdy każdy z oddziałów zorientuje się, że przeciwko sobie ma obce wojsko. Kanadyjscy reconi mogą oszukać Amerykanów - którzy na swoich wykrywaczach ruchu będą widzieli kilkunastoosobowy oddział (a do tej pory powinno być ich o połowę mniej - niektórzy zostali zabici podczas strzelaniny w lesie i w czasie walk z piratami. Nie ma też już tych, którzy zostali na górze).

Grupa II - amerykański oddział przeciwdziałania zagrożeniom biologicznym

Członkowie tego oddziału nie są zwykłymi wojskowymi. Większość z nich ma tytuły naukowe z zakresu biologii i chemii. Przeszli też ścisłą selekcję (testy fizyczne i psychologiczne), a warunkiem ich przyjęcia była duża wiedza o broni biologicznej. Strzelają w miarę dobrze, jednak w pomieszczeniach zamkniętych nie mają szans w starciu z oddziałem kanadyjskim (antyterrorystycznym). Do większości akcji nie ubierają pancerzy i kombinezonów ochronnych. Biorą udział w akcji ubrani w garnitury - na przykład w portach kosmicznych. Są wykorzystywani w sytuacjach kryzysowych i mają za zadanie przechwytywać (i likwidować - to są zabójcy) osoby, które przemycają broń biologiczną. Na takie akcje, jak na LateoX biorą lekkie pancerze, nakładane na szczelną piankę, oraz kombinezony gumowe z systemami podtrzymywania życia (tłenu starcza na kilkanaście godzin). Nie zostawiają świadków. Są gorszymi żołnierzami niż Kanadyjczycy (jeśli chodzi o zdyscyplinowanie i strzelanie). Dopiero na otwartej przestrzeni i podczas starcia z obcymi, różnice w zdolnościach strzeleckich się zatrą. Amerykanie mają odczuwać respekt przed oddziałem kanadyjskim. Na początku, gdy dowiedzą się, że mają naprzeciw siebie Kanadyjczyków i domyślą, że to grupa G4SA będą mieli motywację do rozmowy. W przeciwnym wypadku oddziały pozabijają się nawzajem, a tego należy unikać.

Alarm

Członkowie oddziału wybiegają z domów by udać się do jednostki. Nie wiedzą co się stało. Zdają sobie sprawę, że za chwilę mogą zostać wysłani na krańce wszechświata by z bronią w rękę brać udział w akcji, albo spędzą najbliższe kilka dni w sztabie, gdzie będą zajmować się koordynacją działań jednostek ratunkowych w miejscu gdzie doszło do skażenia. Strażnik przepuszcza kolejnych członków grupy do wnętrza kompleksu.

Rozkazy

Gdy za ostatnią osobą zamknęły się drzwi, w pomieszczeniu zgasło światło. Na dużym monitorze pojawiły się zdjęcia i materiały otrzymane od wywiadu wojskowego. Oficer cicho zaczął mówić - Oto plan lotu statku kurierskiego Zorza Polarna. Był to statek klasy ... - monotonny głos opisywał to co znajdowało się na kolejnych zdjęciach. Część osób na sali wyglądało na lekko znudzonych. Dowódca opisał lądowanie kapsuły ratunkowej. W pewnym momencie ożywili się. Wyglądało na to, że na małym stateczku był przewożony wirus, który mógłby zniszczyć życie na kontynencie wielkości dawnej europy w ciągu kilku tygodni. - ... na statku przewożono wirus SHV-48. Był on przewożony w walizce, która w wypadku niepowołanej próby otwarcia eksplodowałaby i zniszczyła zawartość. Niestety, nie ma systemów niezawodnych. Waszym zadaniem jest udać się na miejsce katastrofy i sprawdzić co się stało z wirusem. Jeśli nie uda się odzyskać próbek należy

upewnić się że wirus został zniszczony. Jest to sprawa najwyższej wagi. Jeśli pasażerowie statku żyją, należy zadbać o bezpieczeństwo Jamesa Browna i Adama Potter'a. Pozostałych świadków należy wyeliminować. Zapadła cisza. Po chwili oficer podał im materiały dotyczące Zorzy Polarnej. - Zapoznajcie się z tym przed położeniem się do łodówek. Prom odlatuje za dwadzieścia minut. Rozejść się. Na dyskach, które otrzymali były zdjęcia dwóch pilotów oraz trzech członków załogi Zorzy Polarnej. Oprócz pasażerów o których wspominał dowódca na statku leciał kanadyjski dyplomata David Drain. Dodatkowo otrzymali informacje na temat samej planety. Wiedzą, że była przeznaczona dla wojska, dlatego rząd zrywał kontrakty z korporacjami. Otrzymują informacje o starej bazie, w której prowadzono badania nad bronią biologiczną. Według informacji baza została zlikwidowana z powodu skażenia. W tej chwili w ruinach żyją piraci, którzy prawdopodobnie przejęli ładunek. W pobliżu bazy w przeszłości użyto różnego rodzaju broni, dlatego w kilku miejscach teren jest radioaktywny. (na tyle, by się bali, po prawdzie w niektórych miejscach jest bardzo niebezpiecznie). Członkowie oddziału kończą czytanie materiałów kilka minut przed położeniem się do hibernatorów.

UWAGA: Oddział kanadyjski nic nie wie o radioaktywności. I nie powinien się dowiedzieć. Sprawą Mistrzów Gry jest ustanowienie takich stref niebezpiecznych, by obydwie oddziały przeżyły do chwili spotkania. Oddział amerykański w przeciwieństwie do oddziału kanadyjskiego dysponuje urządzeniami zdolnymi mierzyć wielkość promieniowania.

W wyniku napromieniowania na planecie wystąpiły różne mutacje. Symulacje komputerowe sugerują, że w tej chwili na planecie może żyć 300 różnych mutacji zwierząt, którymi zasiedlano planetę (niedźwiedzie, jelenie, łosie, wilki itd.). Tak naprawdę komputery się mylą. Mutacje są, ale niegroźne. Oddział musi jedynie mieć świadomość, że mogą natknąć się na niebezpieczne zwierzęta, dzięki czemu, pierwsze spotkanie ze śladami obcych będzie wyglądało na spotkanie z mutantami. Nie wiedzą nic o ksenomorfach.

Lądowanie

Statek amerykański wychodzi z nadprzestrzeni. Sensory nie wykrywają obecności żadnego innego statku (statek kanadyjski jest przyczajony na orbicie księżyca w jego cieniu). Członkowie oddziału nakładają kombinezony, wchodzą do promu i lecą w stronę planety, po czym lądują kilka kilometrów na południe od wraku Zorzy Polarnej. Ze względu na obecność radaru w ruinach prom wraz z pilotem zostaje na polanie w środku lasu, oddział zaś rusza się w stronę wraku. Po dotarciu do statku ujrzą wrak zanurzony w dwóch trzecich w błocie, las dookoła jest zniszczony. W środku znajdują ciała pilotów i jednego pasażera. Brakuje ciała Kanadyjczyka Davida Draina (dyplomaty) oraz ciała Amerykanina Jamesa Browna. Brak też walizki z wirusem. UWAGA: Amerykanie powinni dojść na miejsce kilka godzin po Kanadyjczykach. Mistrzowie Gry muszą wymienić informacje (karteczki) o tym jak wygląda sytuacja na wraku - świeże ślady po Kanadyjczykach, brak czarnej skrzynki itd.

Ślady z wraku prowadzą na północ, gdzie nikną w gęstwinie. Oddział kieruje się do dawnych ruin.

Spotkanie w lesie

Analogicznie jak dla grupy Kanadyjczyków. Patrz opis wyżej.

Baza

Amerykanie dochodzą do otwartej przestrzeni, gdzie znajdują się ruiny dawnej bazy. Północne wejście, którym weszli Kanadyjczycy jest już zablokowane. W centrum ruin, pomiędzy zwaliskami betonu stoi prom orbitalny. Oni do niego nie dotrą - nie będą ryzykowali łażenia po zwaliskach betonu - grozi to rozhermetyzowaniem ich kombinezonów, co oznaczałoby śmierć. Jeśli na zewnątrz zostali jacyś żołnierze kanadyjscy, można znaleźć ich broń, oraz ślady, jakby ktoś ciągnął ciała. Może plamy krwi. Nie znajdują żadnego śladu, który sugerowałby to co się naprawdę tu wydarzyło (w rzeczywistości zostali zniechęceni zaatakowani przez obcych). Amerykanie ewentualnie mogą usłyszeć strzały, ale na miejscu nie będzie ciał. Od południa jest jedyne (dla Amerykanów) wejście do bazy. Jest to stary, dziurawy kontener, wkopany w ziemię, od którego prowadzi zniszczony korytarz do wewnątrz bazy. Południowa część kompleksu jest w ruinie. Brakuje oświetlenia. Ściany i podłogi są pogięte. Po obu stronach korytarza znajdują się puste pomieszczenia. Gracze natkną się po drodze na kilku piratów (nie stanowią większego zagrożenia, ale mogą kulami podziurawić kombinezony).

Prawdopodobnie do tej pory drużyna będzie już uszczuplona - może podczas potyczki w lesie, może ktoś został na zewnątrz?. Kolejni zginą wkrótce.

W jednym z pokoi gracze znajdują walizkę zgodną z opisem. Amerykanie mają kody do zamka i muszą się upewnić, co jest w środku. Jeden z nich (niech gracze zdecydują, czy jest to gracz, czy bohater niezależny) spróbuje otworzyć walizkę, ta jednak wybuchnie. Eksplozja będzie na tyle silna, że zabije otwierającego, może też kogoś jeszcze zrani. W tej chwili gracze będą pewni jednego: to nie była ta walizka.

Jeśli przesłuchają piratów (a na takich misjach mają zabijać, a później pytać), dowiedzą się, że ze statku zabrano dwie walizki (o tym dowódca przestępców nie wie - jest w północnej części bazy i właśnie go przesłuchują Kanadyjczycy). Osoba, która wykradła drugą walizkę uciekła na północ, do promu. Pirat który im to powie nie zdążył już uciec. Tak czy owak, wcześniej lub później dotrą do długiego (około 20 metrów) korytarza, łączącego w tej chwili dwie części bazy - północną i południową. Na wykrywaczach ruchu zobaczą kilka osób idących z naprzeciwka. Jeśli Kanadyjczycy będą fałszować wskazania wykrywaczy ruchu - Amerykanie zobaczą kilkanaście odczytów.

Spotkanie

W końcu stało się. Dwa oddziały stoją naprzeciwko siebie. Gracze powinni zrozumieć (albo chcieć postąpić, w ich mniemaniu, wbrew scenariuszowi), że w tej sytuacji najmądrzejsza będzie rozmowa. Atak poprzez długi korytarz zakończy się porażką. Pora na dialog, albo czekanie.

Część założeń z początku scenariusza, jest właśnie po to by nie doszło do rzeźni. Oto argumenty dla dowódców:

Kanadyjczycy: przylecieli po dyplomatę. Nie wkraczają jako wojsko, ale jako rządowy oddział chroniący dyplomatów (ewentualnie grupa ratunkowa...) Oznacza to, że dla nich głównym celem jest ratowanie materiałów i dyplomaty, a nie wdawanie się w walkę z żołnierzami sprzymierzonego kraju (USA)

Amerykanie: gdy dowiedzą się, że to Kanadyjczycy, powinni skojarzyć, że po dyplomatę, na obcy teren może zostać wysłany tylko jeden oddział: G4SA - a przed tym oddziałem powinni czuć respekt. Jest szansa, że się dogadają. Prawdopodobnie wydarzą się dwie rzeczy: pierwsza to rozmowa dowódców, druga to spotkanie u Amerykanów.

Jeśli nie dojdzie do rozmowy - Mistrzowie Gry muszą opisywać wydarzenia w taki sposób, by zachować sens akcji. Podczas gdy główna akcja rozgrywa się na korytarzu, za Amerykanami rozlegną się kroki. Powinien to usłyszeć jeden z żołnierzy stojący na tyłach, który zobaczy pełniącego rannego, ubranego w lekki brunatny pancerz. Ranny wygląda na żołnierza piechoty kolonialnej, ale jego umundurowanie nie jest kompletne. Człowiek ów unosi się, próbując iść na czworakach. Ma rany po szponach i kwasie. Jeśli gracz go nie dobieje, to mężczyzna zdąży przed śmiercią powiedzieć:

- Zbliżają się... porucznik w niebezpieczeństwie... uciekajcie.

Prawie w tym samym czasie, drugi MG powinien zacząć opisywać następującą sytuację:

Przed wami długi, ciemny korytarz. Słyszycie jak kilkadziesiąt metrów dalej któryś z przeciwników coś potracił. Niestety, żaden z nich nie chce wyjść wam pod lufy. W korytarzu leży pełno gruzu. Bieg w tamtą stronę jest niemożliwy, na końcu widać jakieś większe złomy betonu wyrwane wybuchami podczas walk prowadzonych lata temu. Każdy z was cicho oddycha. W uszach słyszycie delikatny szum odbiornika, oraz spokojny oddech dowódcy. Panuje spokój, wygląda na to, że sytuacja, przynajmniej tymczasowo jest patowa. NAGLE SŁYSZYCIE HUK Z PRZECIWNEJ STRONY. MNIEJ WIĘCEJ W POŁOWIE KORYTARZA Z SUFITU OPADA ZIEMIA I GRUZ, SŁYSZYCIE STRZAŁY, A NA PODŁOGĘ WPADA COŚ CIEMNEGO!!! MG powinien to wykrzyczeć. Musi przedstawić sytuację tak, by gracze byli pewni, że przeciwna strona otworzyła do nich ogień. Niech sami zaczną strzelać - SŁYSZYCIE W GŁĘBI KORYTARZA WYBUCH. Strzelanina trwa kilkanaście sekund. Fragmenty betonu wyrwane ze ścian opadają na podłogę. Wszędzie jest pełno kurzu. Słyszycie w słuchawkach głos dowódcy - Wstrzymać ogień!!!!, powtarzam... - Cisza. W połowie korytarza leży człowiek, obok niego karabin, który wygląda jak skrzyżowanie M41A ze sztucerem - długa lufa, celownik, nietypowa kolba. Możliwe, że żył wpadając do korytarza, ale wasze pociski na pewno go zabiły. Albo... teraz widzicie dokładnie - jego lewy bark, oraz lewa połowa twarzy jest przeżarta kwasem, widać czaszkę. Krew powoli wypływa z rany. Jego pancerz jest przepalony. Z sufitu, z miejsca gdzie uderzył pocisk (i eksplodował - to była

ta eksplozja w głębi korytarza) wystrzelony z broni trupa kapie jakaś ciecz i rozpryskuje się na piersi zabitego., Spadające na jego rany krople powodują gwałtowną reakcję. Kwas działa kilka razy mocniej, przeżerając ciało i podłogę.

Cisza trwa kilka sekund, gdy z sufitu spada kolejne ciało. Czarny kształt podnosi się błyskawicznie z podłogi i biegnie w stronę Amerykanów. Obcy. Wojownik. Pada rozwalony kulami tuż amerykańskimi żołnierzami. Ciało ksenomorfa powoli wtapia się w podłogę pozostawiając po sobie dziurę, a kwas przeżera ścianę w miejscach, gdzie padła jego krew.

UWAGA: Jeśli teraz gracze będą nadal dążyć do walki między sobą, to zginą. Jedyną szansą jest współpraca. Tutaj może się przydać pojedyncza postać, która będzie wiedziała o alienach i będzie w stanie przekonać drugi oddział, że tylko współpraca może ich uratować

Dodatkowe informacje: broń martwego człowieka w korytarzu ma pusty magazynek. Jest to karabin stworzony do walki z alienami. Pocisk uderza w ciało obcego, w środku eksplodując i wyrzucając do wnętrza obcego płyn, który wchodzi w reakcję z krwią ksenomorfów. Trafiony stwór rozpada się na dwie części, prawie nie chlapiąc kwasem i natychmiast ginie. Otwór w suficie, przez który wpadło ciało poparzonego mężczyzny jest nierówny, ciągnie się kilka metrów do góry i nie można go wykorzystać jako z drogi ucieczki.

//UWAGA: Od tej chwili grę prowadzi jeden MG, drugi odgrywa jakiegoś bohatera niezależnego (np. oficera jednego z oddziałów). W sytuacji, gdy oddział się podzieli, każdy z Mistrzów Gry prowadzi tę grupkę, w której aktualnie się znajduje. //

Kulminacja

- Kanadyjczycy domyślają się, że piracki prom eksplodował.
- Amerykanie dowiedzą się teraz, że prom piracki jest na zewnątrz i że prawie na pewno tam się udał uciekinier z walizką.
- Kanadyjczycy mogą im również powiedzieć, że walizka, która zabiła jednego z ich ludzi, zawierała kanadyjskie dokumenty.
- Amerykanie są też w stanie zidentyfikować rannego - to Brown. Jest nieprzytomny i napromieniowany. Umiera. (Każdy z Kanadyjczyków także dostał już sporą, ale nadal niegroźną dla życia, dawkę promieniowania).
- Członkowie G4SA wiedzą, że z ich promem stało się coś niedobrego.
- Amerykanom wydaje się, że są w lepszej sytuacji, do momentu, gdy usłyszą w słuchawkach:

- Tu komputer pokładowy promu. Informuję, że od 40 minut nikt nie dotknął urządzeń pokładowych. - I tak kilka razy. Na promie są już obcy.

Od szefa piratów (jeśli żyje) mogą dowiedzieć się, dwa piętra niżej jest skład amunicji. W momencie pojawienia się obcych, oddział wycofuje się. Do składu amunicji raczej nie ma po co iść, bowiem wykrywacze ruchu pokazują dziesiątki odczytów. Ksenomorfy nadchodzą (są na dolnych poziomach).

Jeden Mistrz Gry powinien opisywać sytuację ludziom na przedzie, drugi powinien prowadzić akcję dziejącą się z tyłu. Teraz powinno dojść do starcia z ksenomorfami. Niech słyszą, jak drugi MG coś opisuje, ale niech nie mają czasu myśleć nad tym, czy przypadkiem w tym momencie nie giną ich koledzy i czy oni za chwilę nie zostaną dopadnięci przez bestie. Przynajmniej kilku pewnie wydostanie się na zewnątrz. Wszędzie jest pełno dymu, a kilkadziesiąt metrów dalej, w centrum kompleksu dopala się wraku statku piratów. Nasi bohaterowie mogą zawalić za sobą wyjście z kompleksu, czym zyskają kilka minut. Jeśli w którymś z oddziałów jest saper, nie powinno to zadanie stanowić żadnego problemu. W pobliżu rozbitego promu znajduje się wbita w ziemię walizka. Tym razem ta, która zawiera wirusa. Amerykanie wydobywają specjalne pojemniki i wkładają do nich - bardzo delikatnie - fiołki z wirusem. W zależności od tego jak mocno są twoi gracze zmęczeni, możesz albo ciągnąć przygodę w sposób wymagający myślenia i kombinowania, albo postawić na walkę o przetrwanie. (Gdy prowadziłem, po paru godzinach sesji, nad ranem gracze nie mieli już siły myśleć i nastąpiła walka z alienami o przetrwanie).

Pierwszy wariant oznacza, że postacie opuszczają teren bazy, udadzą się w stronę promu Amerykanów. Tymczasem wokół nich będzie krążyć około 3 obcych, tak, by poczuć się osaczeni. By bali się własnego cienia. Gdy wystrzelają ostatnie pociski, zapadnie noc, a wtedy usłyszą kilkaset metrów dalej strzały ze smartguna i M41 (przeskocz do czwartego akapitu poniżej).

W drugim przypadku, jeśli gracze są już zbyt zmęczeni i siedzą w miejscu, nie mogąc podjąć żadnej decyzji, należy im pomóc. Niech usłyszą odgłosy strzelaniny (na zachodzie, około kilometra w głębi lasu). Spokój, który panował przez ostatnie minuty zostanie przerwany piszczeniem wykrywaczy ruchu.

Jeden Mistrz Gry poprowadzi atak od strony lasu - do bazy zbliżają się powoli dziesiątki facehuggerów. Pełzną w trawie, nie widać ich, tylko słyszać szelest przesuwających się po trawie ciał. Drugi MG opisuje jak z bazy powoli wydostają się alieny (przez otwór, którym wpadł żołnierz do korytarza).

Następuje strzelanina. Końcówka amunicji. Śmierć? Jeszcze nie. Słyszać strzały z broni ciężkiej i przytłumione eksplozje. Serie ze smartguna trwają po kilka sekund. Ktoś strzela i nie oszczędza amunicji. Jediną szansą na przeżycie jest bieg w stronę strażów - tam są (dobrze) uzbrojeni ludzie. Amerykanie wyskakują ze swoich kombinezonów, Kanadyjczycy zdejmują maski przeciwgazowe. Wszyscy odrzucają większość sprzętu i biegną. Ranni, którzy zostaną bez pomocy z tyłu padną ofiarą obcych.

Ci, którzy dobiegną na polankę napotkają trzech ludzi (jeden jest ranny). Pierwszy ma M41A, drugi smartguna, a na plecach M41A, trzeci ma dziwny karabin (na obcych). Gracze stoją razem z nimi na polanie, a gdy obcy się wycofają, mogą porozmawiać.

Historia oddziału, który walczy z obcymi

Piętnaście lat temu katastrofę na LV426 przeżył kapral Hicks, dziewczynka Newt (nie wiadomo co się z nią stało) oraz Ellen Ripley. Ellen przez kilka lat dochodziła do siebie, po czym razem z Hicksem stworzyła oddział fanatyków, którzy walczyli z ksenomorfami, niszczyli wojskowe transporty i laboratoria. W końcu trafili na Lateo X, gdyż znali prawdziwą historię planety, gdyż uznali, że zaginięcie Zorzy Polarnej może mieć związek z alienami. W czasie, gdy gracze wchodzą do bazy, oddział Ellen próbuje zabić królową (w jaskini, kilkadziesiąt km od bazy). Starcie z alienami przeżyli tylko nieliczni żołnierze Ripley. Gracze natrafiają na ostatnią grupę, która wycofuje się do promu Ripley. Jeśli będą współpracować mają szansę na ucieczkę przed ksenomorfami.

Uwaga: Radzę nie zdradzać historii oddziału Ripley. O dwódcy (Ellen Ripley), jej żołnierze mówią tylko "porucznik". O prawdziwej historii mogą dowiedzieć się po grze, albo po akcji, jeśli przeżyją i porozmawiają z bohaterami niezależnymi.

Niedaleko, na polanie, stoi prom Ripley. Na burcie są narysowane głowy obcych. W środku, w kabinie pilotów jest nieprzytomny żołnierz (poparzony kwasem), Ripley (Mistrz Gry powinien ją opisać jako pięćdziesięcioletnią kobietę, z wieloma bliznami na twarzy oraz szyi) oraz ranny pilot kanadyjskiego promu: syntetyk Dwile. Kobieta przykładła mu do głowy pistolet i każe czekać na swoich ludzi. Ripley straciła swojego pilota, sama nie może pilotować bo jest ranna. W przedziale pasażerskim czai się obcy (przedział jest odizolowany od kabiny pilotów) Oznacza to, że wejście do promu wymaga starcia z ksenomorfem. U nas na sesji, ksenomorf zaatakował żołnierza, który jako pierwszy chciał wejść do pojazdu. Został zastrzelony u drzwi promu. Żołnierz zaś z wieloma ranami zmarł podczas odlotu na orbitę. Jeśli obcy zginie wewnątrz statku lub na trapie niemożliwe będzie opuszczenie atmosfery planety. W takiej sytuacji mają kilka możliwości (podam dwie, może twoi gracze wpadną na coś jeszcze):

- podlecieć do promu amerykańców, który stoi opuszczony w miejscu lądowania i wdać się w walkę z ksenomorfami
- nawiązać łączność z orbitą (Amerykanie mają u siebie na krążowniku pilota, Kanadyjczycy mają wolny prom w ładowni).
- Dwile został znaleziony przez żołnierzy Ripley. To jedyny pilot, jakim dysponują ludzie na planecie. Prom, którym leciał Dwile został zniszczony w jednym z kanionów - ze skały spadł na niego obcy. Nastąpiła eksplozja, którą syntetyk przeżył, jest jednak lekko uszkodzony.

Ripley będzie chciała dostać się do swojego statku kosmicznego, który ukryty jest np. na jednym z księżyców planety. Nie zawaha się przed sterroryzowaniem postaci graczy. Ona i jej ludzie to fanatycy. Jeśli poczują się zagrożeni - użyją broni. Gdy Ripley ucieknie, Dwile dostarczy Amerykanów na ich statek, później wróci na swój. Prawdopodobnie Amerykanie zbombardują potem cały kontynent.

U nas na sesji, Amerykanie chcieli aresztować Kanadyjczyków. Zaczęto sobie grozić bronią. Ktoś przyłożył pistolet pilotowi do głowy.... Tutaj zareagował syntetyk, zabierając broń. W przedziale pasażerskim ktoś rzucił granat z gazem i uśpił wszystkich. :)

Koniec

Opis wyposażenia żołnierzy

Kanadyjczycy

Pistolety, karabiny itp.

- Pistolety maszynowe z tłumikami + 5 magazynków (po 30 naboji), np.: mp5 lub inne.
- Pistolety (z tłumikami lub bez) +5 magazynków (po 19 naboji), np.: DN lub HDS
- Karabin Colt M41-A - 100 pocisków w magazynku, amunicja eksplodująca
- Miotacz ognia M240 - pojemnik starcza na około 20 salw
- M 56 smart gun - standardowa ciężka broń piechoty (polecam obejrzenie filmu). Zasięg skuteczny - około 1500 metrów. Celowanie ułatwia system komputerowy.

Granaty

- M40 (High Explosive) - granat odłamkowy, zasięg rażenia około 5 metrów 300 odłamkami, może być używany jako granat ręczny po zdjęciu osłony (czas od wciśnięcia zabezpieczenia do eksplozji około 5 sekund), czerwona końcówka.
- M38 HEAP (High Explosive Armor Piercing) - zdolny do penetracji stalowej płyty o grubości 7 cm, zasięg skuteczny rażenia odłamkami 5 metrów. Zielona końcówka.
- M51 BF (Bounding Fragmentation) - Po uderzeniu eksploduje w kierunku celu. Średnica rażenia odłamków około 2 metrów. Niezwykle skuteczny przeciwko sile żywej. Sprawdza się w korytarzach (odłamki ranią na wprost). Niebieska końcówka.
- M108 Canister (Buckshot) - właściwie to nie jest granat a pocisk śrutowy, służy do walki w pomieszczeniach. Dzięki temu M41 może służyć jako shotgun. Zasięg około 30 metrów. Czarna końcówka.
- M230 - plastikowy pocisk służący do obezwładniania. Używany w przypadku zamieszek przeciwko cywilom.
- M60 WPIHS (White Phosphorus Incendiary and Hexechlorine Smoke) - pocisk dymny, powodujący sekundowy wybuch materiału łatwopalnego. Rozpętość dymu na około 15 metrów od miejsca eksplozji. Granat może być używany do tworzenia zasłony dymnej, a także do niszczenia np. roślinności (wysoka temperatura w momencie eksplozji). Biała końcówka.
- M72A1 - granat oświetlający, wystrzeliwany na wysokość około 200 metrów i opadający na spadochronie. Daje jasność 50.000 kandel przez około 45 sekund.

Wyposażenie

- Ładunki wybuchowe
- Wykrywacz ruchu (motion tracker) pokazuje położenie ruchomych obiektów. Można go oszukać poruszając się bardzo wolno. Dwa wykrywacze odpowiednio wyregulowane mogą nawzajem się zakłócać (kanadyjscy reconi znają takie sztuczki). Zasięg na otwartej przestrzeni - do 1500 metrów, w lesie 30 - 500 metrów, w pomieszczeniach maksymalnie 30 metrów.
- Wykrywacz bicia serca (heartbeat sensor) - wykrywa fale elektromagnetyczne emitowane przez ludzkie serce. Zasięg około 1500 metrów. W pomieszczeniach spada do około 35 metrów. Podaje dokładnie położenie żywych ludzi. Amerykańskie skafandry oglupiają te czujniki - gracze mogą myśleć że do nich zbliżają się androidy bojowe.¹

¹ Pomysł z wykrywaczami bicia serca został wzięty z książki Toma Clancy'ego "Tęcza Sześć"

Pancerze

- Lekki - chroni przed pociskami z pistoletu. Nie chroni przed kwasem obcego.
- Średni - powstrzymuje standardowe pociski z M41. Powstrzymuje na około 3 sekundy kwas z aliena.
- Ciężki - wytrzymuje bardzo krótką serię ze smarta, chroni przed pociskami używanymi przez wojsko. Kwas aliena potrzebuje około 10 sekund by przeżreć się do ciała.

Najlepszym wyborem jest pancerz średni, dla reconów zaś pancerz lekki (najlepsza możliwość ruchu). Dla medyka: pancerz ciężki (żołnierz ten powinien być w stanie wyciągnąć rannego z pola bitwy pod ostrzałem przeciwnika)

Amerykanie

Pistolety, karabiny itp.

- Pistolety (9mm, .40, .45 - wedle uznania)
- Karabiny M41-Bio - zmodyfikowana wersja M41; można w nich stosować amunicję gumową, która nie przebija grubych szklanych okien stosowanych w laboratoriach. Skutecznie obezwładnia ludzi. (4 magazynki z amunicją zabijającą, 1 z kulami gumowymi) Oprócz granatnika do karabinu podczepiane mogą być moduły:
 - Do rozpylania środka odkażającego
 - Miotacz ognia
 - Miotacz gazu paraliżującego o działaniu natychmiastowym

Granaty

- M230 - plastikowy pocisk służący do obezwładniania. Używany w przypadku zamieszek przeciwko cywilom.
- M60 WPIHS (White Phosphorus Incendiary and Hexechlorine Smoke) - pocisk dymny, powodujący sekundowy wybuch materiału łatwopalnego. Rozpętość dymu na około 15 metrów od miejsca eksplozji. Granat może być używany do tworzenia zasłony dymnej, a także do niszczenia np. roślinności (wysoka temperatura w momencie eksplozji). Biała końcówka.
- granaty gazowe służące do obezwładniania przeciwnika: łzawiące, oszalamiające
- granaty rozbłyiskowe
- granaty niefragmentujące - bezpieczne do użycia podczas walki np. w niebezpiecznym środowisku (laboratorium, pomieszczenia z bronią itp.)

oprócz tego na misję mogą zabrać dowolny typ, ale uwaga: granaty przebijające, eksplodujące - z założenia używane tylko podczas misji gdzie spodziewają się otwartej walki. Tutaj założenie jest takie, że wkraczają do byłej bazy badawczej, przygotowują się bardziej do skażenia niż walki.

Wyposażenie

- Wykrywacze ruchu - jw. przy czym amerykańskie nie są wyszkoleni w nietypowych zastosowaniach wykrywaczy (zakłócanie i oszukiwanie innych wykrywaczy)
- Mierniki promieniowania radioaktywnego.
- Pojemniki do zabezpieczania próbek wirusa. Mają wielkość probówki, są niezniszczalne.

Pancerze:

- Wielowarstwowe kombinezony:
 - warstwa pierwsza - pianka która okrywa całe ciało. Po lewej stronie, przy kołnierzu znajduje się maska, można ją założyć jednym ruchem ręki
 - warstwa druga - lekki pancerz, butle z tlenem, maska tlenowa
 - warstwa trzecia - lekki szczelny kombinezon przeżywany przez żołnierzy kondomem, który zapewnia właścicielowi izolację od środowiska. Kombinezon jest wytrzymały na uszkodzenia mechaniczne (jednak pociski go przebijają bez problemu).
-

Kombinezon ten zakłóca działanie wykrywaczy bicia serca. Ponadto każdy żołnierz posiada zestaw pierwszej pomocy. W nim m.in. zastrzyki stymulujące i przeciwbólowe.

Rady dla prowadzących

Podam tylko kilka pomysłów, które z powodzeniem sprawdziły się w praktyce:

Ślady obcych

Dla zachowania klimatu warto graczom sugerować istnienie alienów. Amerykanie i tak wszystko będą traktowali jako mutacje (więc raczej dla nich są te motywy): W nocy zwierzęta uciekają w panice. Na wykrywaczach ruchu setki odczytów, później cisza i jeden odczyt na krawędzi czułości sprzętu. Kanadyjczykom zachowanie zwierząt można wytłumaczyć np. pożarem lasu (na drugi dzień będzie czuć spaleniznę itp.) Amerykanie wytłumaczają sobie zachowanie zwierząt istnieniem groźnych mutacji drapieżników.

Opóźnianie akcji w bazie

Jeśli któryś oddział (domyślnie kanadyjski - gdyż jest on prowadzony z pewnym wyprzedzeniem) za szybko zbliża się do korytarza, gdzie ma być spotkanie, a drugi MG potrzebuje jeszcze 30-40 minut to należy spowolnić poruszanie się oddziału. Można założyć, że wybuch statku piratów uszkodził korytarz i dalsza droga będzie wąskim, niskim przejściem (już mamy kilka minut z głowy). Przechodzicie, transportujecie rannego. Z sufitu sypie się pył. Zasypało twarz rannego, dusi się (reanimacja - kolejne minuty), komuś może zaproszyć oczy, nic nie będzie widział.

Arsenał

W chwili gdy jest problem z uzbrojeniem postaci (wzieli zbyt lekką broń na misję), albo za dużo czasu mają, można ich nakeirować na szukanie arsenału w bazie piratów. Dać im dużo broni. Niech wybierają, dzielą się sprzętem :)

Inne

Mimo, że postać Ellen Ripley pojawia się na scenie, nie radzę zdradzać podczas gry jej imienia. Lepiej opowiedzieć o tym po grze, co mile zaskoczy graczy.

Cały scenariusz, po dogadaniu z drugim MG (Schamannem), zajął na kartce 1 stronę - wymieniliśmy na niej tylko główne punkty przygody, w których dokonywaliśmy synchronizacji czasu. Radzę zrobić tak samo i prowadzić w ten sposób, by każdy MG panował nad czasem swojego prowadzenia (był w stanie przeciągać i przyspieszać akcję).

Oto przykładowy podział scenariusza na punkty synchronizacji i czas potrzebny na poprowadzenie danych fragmentów:

- Początek gry (powiedzmy godzina - może dwie)
- Odprawa, dołot, orbita (pół godziny)
- Lądowanie, nocleg (do 30 minut)
- Zorza Polarna (do godziny)
- Baza piratów - dojście do korytarza (od dwóch do kilku godzin)
- Spotkanie (powinno odbyć minimum 4 godziny po rozpoczęcia gry, każda grupa już powinna być przyzwyczajona do gry, do sposobu prowadzenia poszczególnych MG)
- Końcówka - w zależności od graczy, może zająć kilka godzin.

Scenariusz podczas testowania zajął około 11 godzin. Najciekawiej było wtedy, gdy drugi Mistrz Gry zamiast odgrywać bohatera niezależnego, zaczął równocześnie prowadzić akcję kilka metrów dalej. Wymaga to dobrej znajomości obydwu MG, ale daje wspaniały wynik.