

Operacja DARWIN

Autorzy: **Ender, Schamann**

Prowadzenie: **Ender, Voytass**

źródło: <https://aliens.g4sa.net>

Poniższy scenariusz przeznaczony jest dla dwóch Mistrzów Gry. Został podzielony na kilka części, które można jednak prowadzić również osobno. Dzięki temu bez większych problemów można go przystosować do prowadzenia przez jednego MG.

Teksty dotyczące założeń i wyjaśniające wydarzenia były w pierwotnej wersji wyróżniane na szarym tle.

Oznaczenia:

- **Żołnierze, rekruci** — o ile nie zaznaczono inaczej, określenia te odnoszą się do wszystkich członków oddziału, do którego należą postacie graczy.
- **BG** — postacie graczy.
- **NPC** — bohaterowie niezależni.

Ze względu na założenia scenariusza warto pozwolić graczom, jeśli zechcą, prowadzić postacie z kryminalną przeszłością. Powinni jednak wiedzieć, że do USCMC przyjmowani są wyłącznie ludzie o nienagannej przeszłości. Niech sądzą, że w ich przypadku MG zrobił wyjątek. Być może ktoś zacznie się domyślać, że ten pluton nie jest zwyczajnym oddziałem wojskowym.

Szkolenie

Sesja rozpoczyna się szkoleniem. Celem tego fragmentu jest celowe „zanudzenie” graczy. Szkolenie powinno potrwać co najmniej 2 godziny. Podczas naszych sesji zajmowało dwa lub trzy razy więcej czasu.

Jest wiosna. Postacie właśnie ukończyły wstępne przeszkolenie na swoich macierzystych planetach lub stacjach orbitalnych należących do USCMC. Każdy z rekrutów potrafi salutować i maszerować. Każdy wie, że dopiero teraz zacznie się prawdziwe wojsko.

Szkolenie powinno być możliwie bezsensowne. Istnieje nawet ryzyko, że zginie podczas niego kilku NPC-ów lub BG. Należy pamiętać, że jego prawdziwym celem nie jest wyszkolenie żołnierzy, lecz selekcja najlepszego materiału genetycznego.

Wszyscy spotykają się po raz pierwszy w promie zrzutowym. Na pokładzie znajduje się około 20 osób należących do 56. plutonu. Mają kilka minut na rozmowę, przedstawienie się i zapalenie papierosa. Gdy prom wylądowuje, MG powinni natychmiast wprowadzić rygor. Żadnego picia ani jedzenia przy stole, chyba że postacie akurat znajdują się w stołówce. Wszystkie rozmowy graczy traktowane są jako rozmowy prowadzone w świetle gry.

Po wyjściu z promu rekruci stają na baczność przed sierżantem. Ten NPC powinien szybko stać się najbardziej znienawidzoną osobą w oddziale. Ciągłe krzyczy, stawia ogromne wymagania i znęca się nad rekrutami. Pozostali NPC-e traktują go jednak jak bohatera — podczas misji bojowych uratował wiele istnień ludzkich. Nikt nie zwraca większej uwagi na to, że podczas szkolenia czasem przekracza granice. Nie jest wykluczone, że któregoś z rekrutów pobije.

Przez pierwszy miesiąc żołnierze powinni być wykańczani fizycznie i psychicznie. W tym okresie może pojawić się porucznik, który całkowicie lekceważy swoich podwładnych. Nudzi się w jednostce, więc dla rozrywki wymyśla im absurdalne zadania: każe nauczyć się na pamięć kilkusetstronicowego regulaminu albo przestawić dwudziestotonowy APC, ponieważ „trzeba oszczędzać paliwo, a stoi w złym miejscu”. Rekruci powinni odnieść wrażenie, że są traktowani jak powietrze. Na dodatek dowodzi nimi porucznik bez doświadczenia bojowego.

Warto wprowadzić kilka scen, które sprawią, że gracze naprawdę znienawidzą sierżanta. Przykładowo pewnej nocy, po wypiciu zbyt dużej ilości alkoholu, może zabrać na bok jednego z żołnierzy i go pobić. Rano niewiele będzie z tego pamiętał, a wszelkie skargi zostaną zignorowane. Jeśli ktoś zdecyduje się na tym etapie zabić sierżanta i zrobi to przy świadkach, nie uniknie kary. Jeśli jednak zadziała inteligentnie, nawet przy silnych podejrzeniach dowództwa może zostać dopuszczony do dalszego szkolenia jako „wybitny osobnik”. Oczywiście zostanie poinformowany, że śledztwo trwa i w razie udowodnienia winy stanie przed sądem.

Kolejnym etapem jest przygotowanie do działań w różnych środowiskach: w wodzie, na pustyni, w górach i w dżungli. Aby wyselekcjonować osoby najlepiej przystosowujące się do nowych warunków, instruktorzy najpierw wydają rozkaz wykonania określonego zadania, a dopiero później wyjaśniają, jak korzystać z przydzielonego sprzętu i jak należało je zrealizować.

Trudno słowami przekonać graczy, że ich postaci są wyczerpane po zrobieniu 200 pompek. Można spróbować sprawić, by sami odczuli namiastkę zmęczenia bohaterów, ale gracze muszą wcześniej zgodzić się na taki sposób prowadzenia. Podczas pierwszej sesji gracze wstawali na baczność za każdym razem, gdy sierżant zaczynał krzyczeć. Drugi MG siedział w tym czasie wygodnie i pił piwo; po chwili prowadzący zamieniali się rolami. Gracze zawsze mieli więc przed sobą kogoś, kto odpoczywał i z rozbawieniem obserwował sytuację.

Innym rozwiązaniem było potraktowanie szklanki wody jako odpowiednika 50 pompek. Gracz deklarujący 200 pompek wypijał litr wody. Nie należy z tym przesadzać, nawet za zgodą uczestników, ale na początku sesji taki zabieg może pomóc zbudować odpowiedni klimat.

Wylot

Szkolenie kończy się w tej samej bazie, w której się rozpoczęło. Porucznik i sierżant zapraszają wszystkich na małą imprezę. Gracze mogą się wtedy dowiedzieć, że na polecenie „góry” ich postaci zostały wybrane do nowego rodzaju szkolenia i przydzielono im instruktorów z Sił Specjalnych.

Dwa dni później żołnierze otrzymują przydział na jedną z planet należących do USA. Mają pełnić służbę wartowniczą w niewielkiej bazie wojskowej. Wchodzą do promu, lecą na statek, a następnie zajmują miejsca w kapsułach hibernacyjnych. Kilku z nich może zauważyć, że do tylnej ładowni wnoszone są kontenery, z których część oznaczona jest symbolem **BIOHAZARD**.

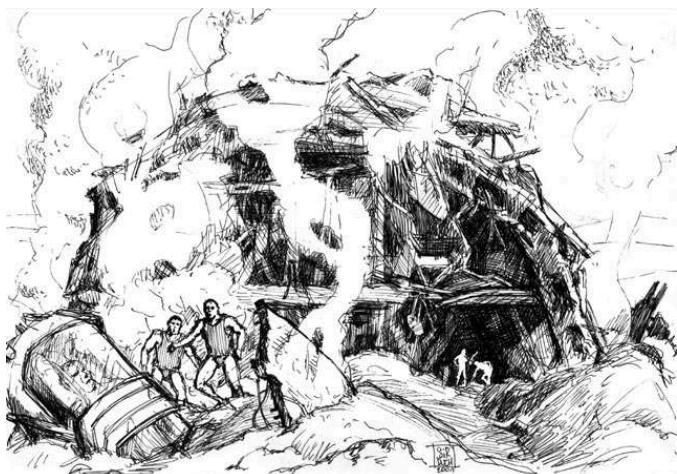
Od tego momentu każdy MG przejmuje jedną grupę. Rozpoczyna się prowadzenie dwóch niezależnych oddziałów. Ten etap scenariusza powinien trwać od 2 do 4 godzin.

Poniżej opisano wydarzenia przeznaczone dla obu grup.

Grupa S — budzi się na statku

Pobudka

Otwierają się kapsuły. Postacie są na statku — a właściwie w jego wraku, leżącym gdzieś na pustyni. Ocalała tylko część dziobowa, mostek i kilka pomieszczeń. Ładownie oraz silniki zostały całkowicie zniszczone. Za wrakiem ciągnie się kilkukilometrowy pas przeoranej ziemi. Wszędzie leżą fragmenty statku i dymią szczątki. Jako inspirację warto obejrzeć scenę katastrofy z filmu *Pitch Black*.



Brakuje części kapsuł. W jednej z tych, które ocalały, znajduje się ciężko ranny sierżant. Umiera i bardzo cierpi. Gracze powinni zdecydować, czy próbują go ratować, czy skracają jego cierpienie. Jeśli będą zbyt długo zwlekać, kobieta-NPC, którą sierżant wcześniej skatował — o ile taka scena wydarzyła się podczas szkolenia — wyciągnie M41 i strzeli mu w głowę.

Postacie mają trochę wody, część uzbrojenia i wyposażenia. Nie mają żywności.

Część terminali awaryjnych nadal działa. Można z nich odczytać, że:

- katastrofa nastąpiła w wyniku zderzenia z innym obiektem na orbicie;
- na kilka sekund przed zderzeniem zamilkła transmisja z planety, a komputer pokładowy otworzył ogień z działek;
- najbliższa baza znajduje się kilkadziesiąt kilometrów na północny wschód.



Spotkania

Po drodze postacie natkną się na uzbrojonego w pistolet człowieka. Na widok żołnierzy otworzy ogień i odda kilka strzałów. To pilot statku, z którym doszło do zderzenia na orbicie.

Jeśli graczom uda się wziąć go do niewoli — nie ma już dodatkowej amunicji, więc po kilku strzałach będzie skłonny się poddać — mogą uzyskać od niego sporo informacji, o ile zadadzą właściwe pytania i będą wystarczająco przekonujący:

- nazywa się **Alex Rye** i jest najemnym pilotem; jego załoga przewozi różne ładunki, również dla wojska;
- na orbicie miał zadokować do transportowca USCMC, a jego załoga miała przejąć stamtąd próbki genetyczne — te same, które znajdowały się w kontenerach oznaczonych symbolem BIOHAZARD;
- do katastrofy doszło podczas dokowania, gdy z niewiadomych powodów transportowiec otworzył do nich ogień; pilot może jedynie przypuszczać, że miało to związek z nagłym zanikiem sygnału z bazy na planecie.

Możliwe, że po rozmowie postacie zabiją pilota. Jeśli tego nie zrobią, prawdopodobnie i tak nie przeżyje strzelaniny, która może za chwilę wybuchnąć. Niedaleko znajduje się pozostała część załogi jego statku. Gracze powinni poradzić sobie z nimi dość łatwo — ich szkolenie było absurdalne, ale nadal są żołnierzami.

Po walce nie mają wyboru i muszą ruszać dalej. Bez jedzenia i wody długo nie przeżyją.

Wrak

Jeśli grupa porusza się zbyt szybko, można pozwolić jej dotrzeć do wraku statku piratów. Znajdzie tam uszkodzony automat z jedzeniem, trochę broni i amunicji oraz zapisy z „czarnej skrzynki”.

Do odczytania danych potrzebny jest przenośny terminal; jakiś powinien znajdować się we wraku. Zapis potwierdzi słowa pilota.

Atak

Postacie idą, kierując się wskazaniem kompasu. Jeśli używają wykrywaczy ruchu, zauważą, że pustynia żyje. Urządzenia reagują na myszy, węże i inne stworzenia wychodzące wieczorem na żer.

W pewnym momencie usłyszą dziwny dźwięk dochodzący z powietrza. Zaatakują ich latające stworzenia. Porwą jedną osobę i mogą kogoś zranić. Atak powinien być błyskawiczny.

Baza

W końcu grupa dotrze do bazy, około 2 godzin po grupie K. Ponieważ jej członkowie są najedzeni i w lepszym stanie fizycznym, zauważą więcej szczegółów.

Gdzieś w piasku znajdą hełm, którego urządzenie nagrywające działało aż do śmierci właściciela. Postacie nie muszą od razu o tym wiedzieć — któryś z graczy może przypadkowo uruchomić odtwarzanie, próbując włączyć nadajnik. Szczegóły nagrania opisano w części **Inspiracje**, punkt 5.

Wewnątrz bazy znajduje się terminal, z którego można wydobyć kilka informacji. Przyda się postać posiadająca umiejętność Informatyka.

Terminal:

- wyświetla pionowo kilka liter i liczb:
 - T (00)
 - E- (106)
 - E+ (148)
 - D (XX+1) — liczba żywych postaci, graczy i NPC-ów. Jeśli gracze będą wyjątkowo dociekliwi, można przyjąć, że aż do późnego etapu scenariusza XX oznacza liczbę graczy plus jednego NPC-a blakającego się samotnie po pustyni. Zginie on zabity przez E+ niedługo po spotkaniu grup S i K.
- co jakiś czas pojawia się komunikat o wypuszczeniu wirusa oraz polecenie natychmiastowego udania się na poziom B1 po szczepionkę i maski ochronne;
- terminal zawiera częściowe informacje o bazie: dane dotyczą poziomów AA–A2, szpitala na B1 oraz centrum zasilania na B4.

Grupa może zajrzeć również na pierwsze piętro, poziom AA, gdzie znajduje się niedziałające radio. Na poziomie A0, czyli na wysokości gruntu, stoi automat z jedzeniem. Nie działa, ale można go otworzyć i wydobyć z niego papkę kukurydzianą oraz różne syntetyczne produkty spożywcze. Możliwe, że grupa K była już wcześniej w tym miejscu.

Po jedzeniu żołnierze powinni zejść w stronę B1. Na pierwszym lub drugim poziomie podziemnym prawdopodobnie usłyszą głosy grupy K, przestraszonej i zamkniętej w jednym z pomieszczeń. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że grupa S znajdzie się przed drzwiami dokładnie w chwili, gdy grupa K będzie próbowała w panice wydostać się na zewnątrz.

Podczas dwóch rozegranych sesji w tej sytuacji padły strzały. Raz zginęło dwóch NPC-ów, innym razem jedna postać gracza.

Jeśli zajdzie potrzeba, MG może wprowadzić starcie pomiędzy osobnikami E+ i E- albo zaatakować grupę słabszymi formami E+, podobnie jak wcześniej na pustyni.

Grupa K — budzi się w kapsułach na pustyni

Pobudka

Wszystkie postacie z tej grupy budzą się w podobny sposób.



Jest duszno. Jasno. Kapsuła jest otwarta. Postać wychodzi na zewnątrz. Kapsuła leży między wydrami, gdzieś na pustyni. Jest potwornie gorąco.

Jedynym punktem orientacyjnym jest smużka dymu unosząca się z wraku kolejnej kapsuły, kilkaset metrów dalej. Tam powinni spotkać się wszyscy, którzy przeżyli awaryjne lądowanie. Postacie mają na sobie tylko bieliznę. W każdej kapsule można znaleźć około pół litra wody, umieszczonej w nietrwałym pojemniku przypominającym foliowy worek.

Bohaterowie są zmęczeni i spragnieni, a temperatura cały czas rośnie. Jeśli zaczną rozglądać się po okolicy, zauważą w odległości 3–5 kilometrów grupę skał. Tam znajdą cień.

Pojazd

Skały ciągną się kilometrami. Są to pojedyncze, jasne formacje skalne wysokości 5–15 metrów, pomiędzy którymi zalega jasnożółty piasek. W ich cieniu jest wyraźnie chłodniej.

W głębi, około kilometra dalej, coś błyszczy. Słońce odbija się od metalowej powierzchni. Jedyną szansą na przeżycie jest znalezienie wody i jedzenia, więc postacie prawdopodobnie ruszą w tę stronę.



Na miejscu znajduje się rozbity samochód. Przyjechał od zachodu. Między skałami biegnie coś w rodzaju drogi — pas pustej przestrzeni szerokości 6–8 metrów. Ślady pojazdu są częściowo zatarte.

Samochód to zamknięty, biały pojazd terenowy przeznaczony do przewozu około 10 osób. Tylne drzwi są otwarte i mają dużą wyrwę, jakby coś eksplodowało od środka albo uderzyło w nie z ogromną siłą. Wewnątrz widoczne są ślady po kulach. Wszystko wskazuje na to, że większość strzałów oddawano ze środka pojazdu.

W kabinie są ślady zaschniętej krwi. Na podłodze leży manierka, dwa pistolety — każdy z 10 nabojami — oraz karabin M41A z około 70 nabojami w magazynku. Pod samochodem znajduje się oderwana ręka. Fragment munduru przypomina wyposażenie USCMC.

Pojazd jest niesprawny; silnik został zniszczony podczas uderzenia o skałę. Działa jedynie przenośny panel z mapą zamontowany na desce rozdzielczej.

Dzięki niemu postacie dowiedzą się, że idąc po śladach samochodu, wyjdą ze skał, przejdą przez fragment pustyni i dotrą do bazy, do której miały zostać skierowane na służbę wartowniczą. Nie znają dokładnej odległości, ponieważ mapa jest uszkodzona i nie wyświetla podziałki.

Po 100–300 metrach natrafią na dwa niewielkie kontenery, które najwyraźniej wypadły z jadącego pojazdu. W pobliżu leżą ciała dwóch żołnierzy USCMC: jeden nie ma ręki, drugi ma zmasakrowaną twarz. Przy nich znajduje się M41A z 9 nabojami w magazynku.

W kontenerach są ubrania, manierka, okulary przeciwsłoneczne, buty, książka z poezją, zdjęcie jakiejś kobiety i być może kilka konserw.

Mimo zdobycia wody i jedzenia grupa nie przeżyje kolejnego dnia na pustyni. Powinna dotrzeć do bazy przed następnym rankiem.

Pierwsze spotkanie

Grupa idzie na zachód, w stronę bazy. Zanim wyjdzie spośród skał, po raz pierwszy spotka przedstawiciela E-.

W ich stronę powoli zmierza stworzenie przypominające dużą ziemską jaszczurkę. Jeśli nie zostanie zaatakowane, minie żołnierzy i błyskawicznie rzuci się na jakieś małe zwierzę, na przykład węża. Jeśli postacie otworzą ogień, zaatakuje.

Stworzenie jest szybkie, ale niezbyt groźne. Jego ugryzienia są bolesne, a ranna postać może dostać gorączki.

Baza i „tańczący z alienami”

Rankiem grupa dotrze do bazy od południowego zachodu. Dokładniejszy opis kompleksu znajduje się dalej.

Na terenie leży kilka zmasakrowanych ciał żołnierzy. Można znaleźć dwa sprawne karabiny M41A, każdy z około 35 nabojami.

Zanim postacie zdążą dokładniej się rozejrzeć, od północy usłyszą krzyki. Jakiś człowiek biegnie w stronę kaktusów i drzewek. Na północ od bazy znajdują się doświadczalne uprawy roślin przystosowywanych do pustynnego klimatu.

Obok człowieka biegną dwa wysokie stwory, wyższe od człowieka, z grzebieniami na głowach. MG powinien opisać je jak wojowników ksenomorfów. Człowiek ma pistolet, odda dwa strzały, po czym odrzuci broń i wbiegnie pomiędzy rośliny.

Strzelanie do „alienów” — w rzeczywistości kolejnych osobników E- — niczego nie zmienia. Cała trójka zniknie wśród drzewek i kaktusów.

W tej chwili człowiek zostanie zaatakowany przez osobniki E+. Jeśli gracze zdecydują się go poszukać, znajdą zmasakrowane ciało. Dobrze, jeśli dojdą do wniosku, że mężczyzna był „zarażony” przez obcych i właśnie dlatego wcześniej nie został przez nich zaatakowany.

Słońce wznosi się coraz wyżej, a postacie są głodne i spragnione. Wchodzą więc do bazy.

W głównym budynku panuje cisza. Nie ma wyraźnych śladów walki, część drzwi jest zamknięta, a większość urządzeń nie działa. Na poziomie A1, pierwszym pod ziemią, jest chłodniej. Tam postacie usłyszą człowieka wołającego o pomoc.

To ranny żołnierz USCMC, który służył w bazie. Opowie, że jakiś czas temu — nie wie dokładnie, być może 1–3 dni wcześniej — włączył się alarm. Z dolnych poziomów, do których zwykli żołnierze nie mieli dostępu, wybiegły jakieś stworzenia: ksenomorfy oraz E+. Zerwała się łączność. Walka trwała kilka godzin i zakończyła się klęską ludzi.

Żołnierza zaatakowało coś w korytarzu, gdy schodził na poziom B1 po szczepionkę. Został pogryziony w nogę, po czym zdołał zamknąć się w małym pomieszczeniu i stracił przytomność.

Pamięta również komunikat, że w bazie wypuszczono wirusa i cały personel powinien udać się na B1 po szczepionkę i maskę ochronną.

Jeśli postacie pomogą rannemu i wyjdą z nim na korytarz, zaatakuje je osobniki E+. Na tym etapie powinny mieć stosunkowo słabą formę, na przykład przypominać krzyżówkę psa lub kota z jaszczurką.

Stworzenia będą próbowały dostać się przede wszystkim do rannego. Dobrze, jeśli drużyna zauważy ten fakt i zacznie zastanawiać się dlaczego. Być może zdecyduje się go zostawić.

Ze względu na niewielką ilość broni postacie powinny zamknąć się w którymś z pomieszczeń i poczekać na pozostałych członków oddziału.

Prawdopodobnie wcześniej czy później spróbują się wydostać. Gdy otworzą drzwi, do wnętrza wskoczy małe stworzenie poruszające się bardzo szybko wzdłuż ścian, być może nawet po nich. Jego celem będzie ranny żołnierz albo jedna z postaci wcześniej pogryzionych przez stworzenia.

Jeśli padną strzały, rykoszety mogą kogoś zranić lub zabić. Na dodatek po drugiej stronie korytarza może właśnie znajdować się grupa S.

Uwaga: Mimo iż scenariusz jest „killerski”, nie zaleca się dopuszczenia do wzajemnego wybijania obu części oddziału na korytarzu w bazie.

Opis bazy

Baza została zbudowana na planie kwadratu o boku długości kilkudziesięciu metrów. Otacza ją mur wysokości 3–4 metrów. Znajdują się w nim dwie otwarte bramy: północna i południowa.

Około 100 metrów na północ od kompleksu, w zagłębieniu terenu, znajduje się eksperymentalna uprawa roślin przystosowanych do pustyni: drzew, kaktusów i innych gatunków.

Patrząc od południa, wewnątrz bazy wygląda następująco.

Po lewej stronie stoją różne budynki. Za nimi znajduje się duża jadalnia pozbawiona ścian — dach opiera się na słupach, a w jego cieniu ustawiono stoły i ławy.

Za „stołówką” znajduje się lądowisko. Na jego płycie leżą wraki kilku pojazdów. Wygląda to tak, jakby dropship uderzył w dwa jadące transportery opancerzone. Na ścianach budynków widać krew, ślady po kulach i eksplozjach granatów. Na ziemi leży wiele pustych magazynków i kilka sztuk broni.

Po prawej stronie znajdują się baraki i garaże. W jednym z nich stoi uszkodzony pojazd podobny do tego, który znalazła grupa K.

W północno-wschodnim narożniku znajduje się jednopiętrowy budynek z antenami i kilkoma wejściami. Przez część z nich mógłby swobodnie wjechać APC. To właśnie w tym budynku rozegra się główna część scenariusza.

Główny budynek ma dwa poziomy nadziemne i sześć podziemnych.

Poziomy nadziemne:

- **AA** — pierwsze piętro: urządzenia łącznościowe, mesa oficerska, biura urzędników i kabiny oficerów;
- **A0** — poziom gruntu: magazyny, hangary mieszczące 2 APC i kilka samochodów, kwatery personelu technicznego, kantyna, sala gier, sala telewizyjna, automaty z jedzeniem itp.

Poziomy podziemne:

- **A1** — przedział medyczny, sala gimnastyczna itp.;
- **A2** — zbrojownia, obecnie prawie pusta, magazyny wojskowe oraz klatki ze zwierzętami do badań; zwierzęta zostały spalone miotaczem ognia;
- **B1** — pomieszczenia pracowników naukowych i laboratoria badawcze. Zwykli szeregowcy nie mieli tu dostępu i wiedzieli jedynie, że na tym poziomie znajduje się szpital. Są tu również magazyny środków leczniczych oraz laboratoria prowadzące badania na zwierzętach;
- **B2** — poziom zamknięty. Drzwi oznaczone są wyraźnym ostrzeżeniem o zagrożeniu chemicznym. Prowadzono tu badania nad bojowymi środkami chemicznymi;

- **B3** — laboratoria badań nad bronią biologiczną, głównie wirusami. Znajduje się tu również awaryjna winda prowadząca do śmigłowca ukrytego na wyższych poziomach bazy. Drzwi windy otworzą się dopiero po zakończeniu eksperymentu;
- **B4** — oficjalnie poziom generatorów i infrastruktury technicznej. W rzeczywistości znajdują się tu najważniejsze laboratoria, w tym kompleks badań nad ksenomorfami.

W różnych miejscach bazy można stopniowo wprowadzać pojedyncze ślady działania kwasu.

Wewnątrz jest ciemno. Gdzieś tam świecą blade lampy awaryjne. Działający sprzęt elektroniczny korzysta z zasilania awaryjnego.

Windy nie działają. Na niższe poziomy prowadzą dwie klatki schodowe.

Spotkanie

Na poziomie A1 lub A2 dochodzi do spotkania obu grup. Mają kilka minut spokoju, podczas których mogą wymienić się informacjami:

- grupa K „wie”, że w bazie są alieny — widzieli przecież dwa;
- grupa S „wie”, że na planecie żyją jakieś stworzenia, prawdopodobnie będące skutkiem badań prowadzonych w bazie;
- obie grupy zaczynają podejrzewać, że prowadzono tu badania biologiczne.

Ze względu na wypuszczony wirus cały oddział powinien udać się na poziom B1. Jeśli tego nie zrobi, po zapadnięciu zmroku zaatakują go E+.

We wszystkich rozegranych przez nas sesjach gracze sami dochodzili do wniosku, że muszą zejść niżej, jeśli chcą przeżyć.

Poziom B1

Na poziomie znajduje się wejście do szpitala. Większość pomieszczeń jest zniszczona. W kilku sterylnych salach stoją automaty wykonujące zastrzyki, ale nie mają zasilania. Awaryjne akumulatory są rozładowane, a generatory nie działają.

Nie da się po prostu wyjąć szczepionki z urządzenia. Do każdego automatu podłączono kilka lub kilkanaście przewodów prowadzących pod podłogę. System sam pobierał odpowiednie dawki substancji i wstrzykiwał je pacjentowi.

Na tym poziomie znajduje się także pamiętnik dr. Weira oraz jego prywatne notatki, ukryte gdzieś wśród rzeczy osobistych. Gracze prawdopodobnie nie będą teraz przeszukiwać szafek, więc raczej jeszcze ich nie znajdą. W tej chwili walczą o życie i powinni być przekonani, że jedyną szansą jest uruchomienie generatorów.



Dalej znajdują się schody. Drzwi na poziomy B2 i B3 są po drodze; wejście na B4 jest otwarte. Na ścianie znajduje się plan poziomu, a przez labirynt korytarzy prowadzą kolorowe linie na podłodze. Czerwona prowadzi do generatorów, zielona do rozdzielni mocy itd.

Korytarz opada w dół i rozszerza się do około 4 metrów, przy wysokości około 3 metrów. Przed postaciami znajdują się otwarte drzwi do hali o wysokości mniej więcej 6 metrów i wymiarach około 20 × 20 metrów.

Po prawej stronie hali, w ciemności, leży królowa ksenomorfów. Początkowo gracze raczej jej nie zauważą. Gdy przyjrzą się dokładniej, dostrzegą w jej boku wielką dziurę, jakby coś eksplodowało wewnątrz ciała. Królowa nie żyje.

Podłoga została mocno uszkodzona przez kwas. W całym pomieszczeniu leżą jaja, każde z otworem wielkości pięści. Wszystkie są martwe. Na ścianach, w kokonach, znajdują się ciała żołnierzy z bazy.

Naprzeciwko wejścia do hali znajdują się drzwi. Przez szczelinę widać w noktowizorach, że po drugiej stronie pali się światło. Nad drzwiami zamontowano kamerę.

Gdy postacie podejść bliżej, drzwi otworzą się. Za nimi znajduje się niewielki, oświetlony i klimatyzowany korytarz.

Po prawej stronie jest szyba. Za nią siedzi mężczyzna w białym kitlu — dr Weir — przy konsoli i pisze coś na klawiaturze. Na lewej ścianie znajduje się terminal pokazujący:

- T (00)
- E- (32)
- E+ (80)
- D (XX+1)

Po chwili wartość D zmieni się i będzie odpowiadać liczbie żywych graczy.

Na końcu korytarza jedne drzwi prowadzą w prawo, do pomieszczenia doktora, a drugie w lewo, prawdopodobnie do laboratoriów i windy. Oba przejścia są obecnie zablokowane przez komputer.

Drzwi oraz szyba zostały skonstruowane tak, aby wytrzymać atak ksenomorfów. Gracze powinni szybko zrozumieć, że w tej chwili nie są w stanie dostać się do doktora ani go zabić.

Dr Weir

Drużyna ma teraz chwilę spokoju. Wszyscy znajdują się w zamkniętym korytarzu; drzwi zatrzasnęły się za nimi, gdy ostatnia osoba weszła do środka. Za szybą widzą dr. Weira.

Weir ma ponad czterdzieści lat. Jest wysoki i szczupły, ma czarne włosy oraz ciemne oczy. Siedzi przed terminalem, popija kawę z filiżanki i spokojnie obserwuje kompleks. Nadzoruje eksperyment i czeka, aż droga do windy awaryjnej będzie bezpieczna.

Jeśli ktoś zacznie z nim rozmawiać, doktor odpowie uprzejmie i szczegółowo wyjaśni sytuację. Bez większego oporu może powiedzieć, że:

- wypuszczono wirusa dezaktywującego osobniki E+ i E-, dlatego siedzi w sterylnym pomieszczeniu i czeka na zakończenie jego działania;
- kilka dni wcześniej osobniki T, czyli ksenomorfy, wydostały się na wolność. Najpierw doszło do skażenia poziomów B1–B4, później stworzenia przedostały się wyżej. Wybuchła walka. Ktoś uwolnił E+ i E-, ktoś inny próbował spalić E+, lecz część zdążyła opuścić klatki. Komputer uruchomił procedurę testową i rozpoczął eksperyment;
- uruchomiono procedurę likwidacji osobników E+ i E-, ale nie było pewności, jak wirus zadziała na ludzi. Dlatego komputer nakazał wszystkim udać się do ambulatorium po antidotum;
- gdy rozpoczęła się walka, Weir uciekł do centrum badań. E- zabiły królową ksenomorfów, a on sam czeka teraz na koniec eksperymentu w najbezpieczniejszym pomieszczeniu bazy;
- osobniki T znaleziono na planecie, na której rozbił się statek obcych — chodzi o LV-426. Podczas badań uznano, że są rodzajem broni biologicznej. W zapisach odnalezionych na statku odkryto również

informacje o sposobach zwalczania ksenomorfów. W tym miejscu doktor może wygłosić dłuższy wykład o zależnościach pomiędzy T, E- i E+;

- najlepszymi osobnikami są 12, 27 i 43. Jeśli ktoś zapyta o wyjątkowość E12, doktor opowie jego historię;
- zamierza poczekać, aż sytuacja się uspokoi, a następnie skorzystać z awaryjnej windy i automatycznego śmigłowca.

Doktor jest rozmowny i odpowiada na spokojnie zadawane pytania. Jeśli ktoś zwróci mu uwagę, że na planecie żyją ludzie i wszyscy mogą zginąć, odpowie, że nauka wymaga ofiar.

Przy dalszym nacisku może przyznać, że być może popełniono błąd. Wyrazi nawet żal, że eksperyment doprowadzi do śmierci wielu osób, ale natychmiast doda, że wyniki badań nad organizmami E mogą pomóc w zwalczaniu wielu chorób.

Weir jest szaleńcem.

Podczas rozmowy liczba osobników E- na terminalu spadnie do zera:

- T (00)
- E- (00)
- E+ (76)
- D — liczba żywych żołnierzy

Pojawi się komunikat o zakończonej deaktywacji E- oraz nieudanej próbie deaktywacji E+. Wirus przestaje działać.

Od tej chwili pozostało już tylko starcie z E+. Jeśli gracze będą beczynnie czekać, doktor w końcu otworzy drzwi. Prędzej czy później dojdzie do walki.

Ostatecznie przy życiu pozostanie jeden osobnik: **E12**.

I został tylko jeden

Gracze wiedzą już, że pozostał tylko jeden osobnik E. Terminal pokazuje:

- T (00)
- E+ (1)
- E- (00)
- D — liczba żywych żołnierzy

Jeśli rozmawiali z doktorem, wiedzą także, że osobniki E+ zaczynają się rozmnażać około 48 godzin po wykluciu. Od ich uwolnienia minęło około 30–35 godzin.

Doktor prawdopodobnie opuści swoje pomieszczenie, gdy pozostanie tylko E12. Będzie zmierzał na poziom B3, do windy awaryjnej, i może po drodze spotkać graczy.



Weir krwawi z ręki — zahaczył o coś ostrego. Jeśli postacie zaproponują mu opatrunek lub zastrzyk przeciwbólowy, poprosi o coś czystego i wyjaśni, że jest uczulony na substancje zawarte w standardowych opatrunkach oraz środkach przeciwbólowych.

Wiedza o E12 powinna pozwolić graczom wyciągnąć kilka wniosków:

- E12 jest praktycznie nie do pokonania w bezpośrednim starciu;
- E12 posiada geny doktora i odziedziczył również jego słabość — uczulenie na jeden ze składników środków przeciwbólowych. Można go zabić przy użyciu zastrzyku znajdującego się w standardowej apteczce wojskowej;
- E12 może również zginąć po ugryzieniu osoby, której wcześniej podano dużą dawkę odpowiedniego środka przeciwbólowego;
- E12 wróci do miejsca, które uzna za gniazdo — prawdopodobnie na B1, gdzie wcześniej znajdowały się klatki ze zwierzętami, albo na B4, do gniazda ksenomorfów — aby się rozmnożyć;
- jeśli pojawi się więcej osobników E12, gracze praktycznie nie będą mieli szans.

Doktor najprawdopodobniej zginie. Typowe warianty:

- gracze pytają o osobniki D. Weir jest zdziwiony, że nie wiedzą, iż to właśnie oni są obiektami D — najlepszym materiałem genetycznym, jaki udało się wyselekcjonować. Gracze zabijają doktora;
- pojawia się E12. Gracze widzą, jak Weir podchodzi do stworzenia, wierząc, że ponieważ ma ono jego geny, nie zrobi mu krzywdy — traktuje je jak brata lub członka rodziny. W zależności od decyzji MG E12 zabija doktora, ignoruje go albo reaguje w inny sposób;
- gracze zabijają wszystkie osobniki E+, ale sami giną albo odnoszą tak ciężkie rany, że mogą jedynie patrzeć, jak doktor odchodzi do śmigłowca. Weir przeżywa — to najgorszy wariant, ale podczas jednej sesji rzeczywiście do niego doszło.

Zakończenie

Najczęściej występują trzy warianty zakończenia:

1. wszyscy zginęli — podczas dwóch sesji właśnie tak zakończył się scenariusz;
2. E12 został zabity, a kilka postaci przeżyło;
3. E12 zginął po zaatakowaniu nieprzytomnej postaci, której wcześniej podano dużą ilość środków przeciwbólowych.

Oczywiście możliwe są także inne rozwiązania.

Jeśli doktor zginął, a winda do śmigłowca jest otwarta, postacie mogą opuścić bazę. Automat zawiezie je do innej placówki wojskowej. Mogą również zostać na miejscu i poczekać na wojsko, które powinno pojawić się w ciągu kilku godzin.

W obu przypadkach otrzymają pomoc medyczną. Żołnierze będą przyjaźni i pomocni. Ocalałych zabiorą na statek lecący na Ziemię i umieszczą w hibernatorach.

Zasypiając, postacie zobaczą przez przezroczyste pokrywy kapsuł człowieka w białym uniformie. Podchodzi do kolejnych hibernatorów i nakleja na nich kartki:

PRÓBKA GENETYCZNA NR 3
PRÓBKA GENETYCZNA NR 10
PRÓBKA...

KONIEC

Historia dr. Weira, ksenomorfów i wydarzeń w bazie

Historia dr. Weira

Dr Weir jest znaną postacią w środowisku naukowym. Kilkanaście lat wcześniej zdobył rozgłos dzięki publikacjom dotyczącym genetyki, leczenia chorób i pokrewnych dziedzin. Postacie mające wykształcenie medyczne, biologiczne lub zbliżone z pewnością zetknęły się z jego nazwiskiem.

Około 10 lat temu Weir zniknął z życia publicznego. Stało się to po wypadku, w którym zginęła jego żona oraz dwoje dzieci, a on sam został ranny. Popadł w rozpacz, a nauka stała się dla niego ucieczką.

Korporacja pracująca dla wojska zaproponowała mu kontrakt. Weir przyjął ofertę i rozpoczął pracę w podziemnym laboratorium na pustynnej planecie. Z czasem coraz bardziej pogrążał się w obsesji.

Prowadził dziennik, który znajduje się wśród jego prywatnych rzeczy na poziomie B1. Początkowo zapisywał wspomnienia o żonie, potem coraz więcej miejsca zajmowała rozpacz, aż w końcu dziennik został niemal całkowicie zdominowany przez notatki robocze dotyczące eksperymentów.

Weir pracował nad osobnikami E+ i E-. Nadzorował ich powstawanie oraz przygotowywał eksperyment, którego celem było wyposażenie E+ w możliwie najlepszy materiał genetyczny i poddanie ich kontrolowanemu starciu z oddziałem USCMC.

Eksperyment wymknął się spod kontroli.

Jeden z osobników E+ — numer 12 — oprócz genów drapieżników otrzymał już na początku materiał genetyczny doktora Weira. Powstał organizm szybko uczący się i wyjątkowo dobrze przystosowany do walki z ludźmi. Odziedziczył jednak również jedną słabość doktora: silną reakcję alergiczną na określone środki przeciwbólowe.

Gdy gracze wchodzą do bazy, mogą być świadkami ataku E12. Gdy tylko otworzą ogień, stworzenie zacznie uciekać. Może na przykład dobiec do drzwi, które otworzą się przed nim, lecz pozostaną zamknięte przed żołnierzami.

To Weir, siedząc w swoim pomieszczeniu, manipuluje systemami i fałszuje wyniki eksperymentu, pomagając swojemu „pupilkowi”.

Kilka słów o organizmach E

Wraz z odkryciem ksenomorfów we wraku obcego statku na LV-426 naukowcy natrafili na zapisy dotyczące jeszcze jednego organizmu.

Analiza danych sugerowała, że był to eksperymentalny twór opracowany przez inną frakcję obcych jako odpowiedź na ksenomorfy. Organizmy te nazwano **łowcami genów**.

Ich zastosowanie miało wyglądać następująco.

Na planetę opanowaną przez ksenomorfy zrzucono setki embrionów organizmów E, później określanych jako formy „czyste” lub osobniki E-. W ciągu kilku godzin, jeszcze jako niewielkie stworzenia, zdobywały fragmenty ciał zwierząt występujących na danej planecie.

Na podstawie pozyskanego materiału genetycznego przystosowywały własne organizmy do lokalnych warunków i rozwijały się zgodnie z nowym zapisem DNA. Wiele osobników ginęło, ale pozostałe nieustannie mutowały. Rosły, zdobywały kolejne geny i coraz lepiej dostosowywały się do środowiska.

Proces przebiegał niezwykle szybko, co szczególnie zainteresowało ludzkich naukowców.

Po około 48 godzinach pierwsze osobniki E- zaczynały się rozmnażać. Część z nich posiadała już geny ksenomorfów. Mutowały tak długo, aż jeden z organizmów był w stanie bezpiecznie zbliżyć się do królowej.

Niszczył wtedy jaja, a następnie zabijał królową, wgryzając się przez odwłok.

E- były „zaprogramowane” do niszczenia ksenomorfów. Ich twórcy nie używali ich jednak bez ograniczeń jako broni biologicznej, ponieważ taki organizm był zbyt niebezpieczny również dla własnego gatunku.

Po zakończeniu operacji na planetę zrzucono specjalny wirus, który likwidował pozostałe osobniki E-.

Gdy ludzie zdobyli dane dotyczące E- i wirusa, postanowili zmodyfikować początkową sekwencję genetyczną tak, aby nowe organizmy atakowały ludzi zamiast ksenomorfów.

Stworzono również wirusa mającego dezaktywować zmodyfikowane osobniki. W praktyce okazało się jednak, że nie działa prawidłowo — naukowcy wprowadzili zbyt wiele zmian.

Podczas wydarzeń w bazie uwolnione zostają zarówno E-, jak i E+. Obie populacje walczą ze sobą. Dodatkowo organizmy wymieniają między sobą materiał genetyczny, przez co cała populacja stopniowo zaczyna zmierzać w podobnym kierunku rozwoju.

Cały proces przypomina skrajnie przyspieszoną ewolucję.

Ksenomorfy

Ksenomorfy odkryto kilkanaście lat wcześniej we wraku obcego statku na planecie LV-426. Od tego czasu badano je w kilku laboratoriach.

Jedno z nich umieszczono na pustynnej planecie, w dużej odległości od miast i większych skupisk ludności.

Wydarzenia w kosmosie

Gdy statek z postaciami graczy dotarł do planety, baza naziemna przesłała do komputera pokładowego informację, że wkrótce do transportowca zadokuje inna jednostka USCMC.

W rzeczywistości zbliżał się statek piracki wynajęty do przetransportowania żołnierzy na planetę.

Plan zakładał, że po przeładunku transportowiec, którym podróżowały postacie, zostanie zniszczony. Pozostawione ślady miały wskazywać, że wszyscy żołnierze zginęli, co pozwoliłoby uniknąć śledztwa.

W chwili dokowania transmisja z planety nagle zamilkła. Komputer bojowy uznał sytuację za zagrożenie i otworzył ogień z działek pokładowych.

Sterówka statku pirackiego została uszkodzona. Obie jednostki zderzyły się i zaczęły spadać na powierzchnię planety.

Komputer transportowca podjął decyzję o wystrzeleniu kapsuł ratunkowych. Kilka z nich opuściło statek, zanim system uznał, że większe szanse na przeżycie daje próba awaryjnego lądowania całej jednostki.

Wystrzelone kapsuły opadły na pustynię kilkanaście kilometrów na wschód od bazy.

Sam statek rozbił się daleko na zachodzie.

Wydarzenia w bazie

Czas liczony od momentu wydostania się ksenomorfów.

Baza funkcjonowała normalnie. Wszyscy czekali na transport. Część żołnierzy z kilkudziesięcioosobowego oddziału wiedziała, że ich służba dobiega końca; pozostali im zazdrościli.

Na górnych poziomach nikt nie miał pojęcia, że w podziemnych laboratoriach zaczęła się katastrofa.

W wyniku czyjegoś błędu ksenomorfy wydostają się z zamkniętych części kompleksu. Atak jest błyskawiczny. Ochrona nie zdążyła nawet zrozumieć, co się wydarzyło. Z jakiegoś powodu nie zadziałały czujniki — być może doszło do sabotażu.

Około 10 godzin później wojownicy przedostają się na poziomy A. Jest ich mniej więcej dziesięciu.

W tym samym czasie na orbicie trwa przygotowanie do przeładunku. Około 2 godziny później zostaje uszkodzony moduł nadawczy, a następnie dochodzi do katastrofy obu statków.

W bazie znajduje się już około 16 wojowników i ich liczba stale rośnie. Ogłoszony zostaje alarm, a wszystkie pojazdy wojskowe będące na patrolach otrzymują rozkaz powrotu.

Walki nie trwają długo. Pojedyncze starcia ciągną się jeszcze przez około 7 godzin. W końcu przy życiu pozostaje około 40 ksenomorfów.

Część żołnierzy próbuje uciec z bazy pojazdami. Docierają do skał, gdzie zostają dopadnięci przez ksenomorfy.

Około 20 godzin po uwolnieniu obcych ktoś, kto nadal żyje na poziomie B1, uruchamia procedurę aktywacji E- przeznaczonych do walki z ksenomorfami. Błąd w procedurze prowadzi jednak również do uwolnienia E+.

Awaryjny system wypalania klatek zawodzi.

Zostaje wypuszczony wirus mający zlikwidować osobniki E. Od tego momentu komputer regularnie informuje personel, że należy udać się na poziom B1 po szczepionkę oraz wyposażenie ochronne.

Wirus kończy działanie podczas rozmowy graczy z dr. Weirem.

Jeden z żołnierzy słyszy alarm i zmierza na B1. Po drodze zostaje jednak zaatakowany. Uda mu się ukryć w niewielkim pomieszczeniu, gdzie traci przytomność.

Ze względu na charakter prowadzonych badań czujniki komputera rozmieszczone są w promieniu dziesiątków kilometrów od bazy. System wie więc, że na powierzchni znajdują się ludzie.

Wykrycie osobników E+ oraz obiektów D — między innymi na podstawie sygnałów nadajników awaryjnych w kapsułach — pozwala komputerowi ustalić, że żołnierze USCMC będący obiektami eksperymentu nadal żyją.

Rozpoczyna się eksperyment. Od tej chwili baza zostaje odcięta od świata aż do zakończenia badań.

22 godziny po uwolnieniu ksenomorfów gracze odzyskują przytomność.

48 godzin po uwolnieniu obcych grupa K znajduje się już w bazie. Minęła ponad doba od śmierci ostatnich żołnierzy. Pojedyncze ksenomorfy, oznaczone jako T, nadal żyją.

Około **2 godziny później** do bazy dociera grupa S. Spotkanie obu grup następuje po kolejnej godzinie lub dwóch.

Około **56–60 godzin** po uwolnieniu obcych dochodzi do spotkania z dr. Weirem, zakończenia działania wirusów i ostatniego starcia z E+.

W **68. godzinie** od uwolnienia ksenomorfów ostatni osobnik E+, numer 12, zacznie się rozmnażać.

Gracze mają więc tylko kilka godzin, aby go wyeliminować.

Rady dla prowadzących

Scenariusz został zapisany w sposób odpowiadający temu, jak sami go prowadziliśmy. Naszym celem było celowe „wynudzanie” graczy, aby później w ciągu kilku sekund wrzucić ich w sam środek akcji.

Jeśli ktoś woli bardziej tradycyjny sposób prowadzenia, może znacznie wyraźniej stopniować napięcie. W takim wariantcie radzimy nie wprowadzać od razu bezpośrednich starć z E+ i E- oraz zrezygnować z motywu „tańczącego z alienami”.

Gdyby całą część rozgrywaną się w bazie można było prowadzić przez kilka godzin, prawdopodobnie działałaby jeszcze lepiej. Scenariusz powstał jednak z myślą o konkretnej imprezie i za każdym razem był rozgrywany w ciągu jednej nocy.

Przedstawiona kolejność wydarzeń jest tylko przykładem tego, jak przebiegały nasze sesje. Scenariusz należy prowadzić tak, aby dobrze bawili się zarówno gracze, jak i MG.

Mimo podziału drużyny na dwie grupy nie jest wymagane idealne zsynchronizowanie obu prowadzących. Nie muszą również wystąpić wszystkie wydarzenia opisane w tekście. MG może samodzielnie dodawać lub usuwać sceny. Ich zadaniem jest przede wszystkim stopniowe przekazywanie informacji i rozwijanie tajemnicy.

Jeśli jest taka możliwość, warto podzielić scenariusz na dwa dni. Pierwszego dnia można poprowadzić szkolenie oraz podróż do bazy, drugiego — samą akcję w kompleksie.

My za każdym razem prowadziliśmy całość podczas jednej nocy, przez około 10–12 godzin. Przy takiej długości sesji nie da się w pełni wykorzystać wszystkich elementów i informacji zawartych w scenariuszu.

Jeśli scenariusz prowadzą dwie osoby, powinny dobrze znać wzajemny styl prowadzenia. Dzięki temu łatwiej przewidzieć, czy dana scena — na przykład walka — zajmie 15 minut, czy godzinę.

Na tej podstawie można przygotować orientacyjny plan czasowy. U nas wyglądał mniej więcej tak:

- **21:00** — początek sesji, szkolenie; minimum 2 godziny, zazwyczaj 4–6 godzin;
- **po 2:00** — koniec szkolenia i wylot na służbę wartowniczą;
- **3:30–4:00** — dojdzie do bazy;
- **4:30–5:00** — spotkanie obu grup;
- **5:30** — rozmowa z dr. Weirem;
- **6:00** — koniec rozmowy, droga do windy itd.;
- **6:30** — przy życiu pozostaje tylko E12;
- **około 7:00** — ginie ostatni żołnierz USCMC; końcówka zwykle trwała około 2 godzin.

Jeśli scenariusz prowadzony jest dla większej liczby osób, warto przygotować identyfikatory z nazwiskiem postaci i specjalizacją. Rozwiązanie sprawdziło się podczas prowadzenia na konwencie.

Przy dwóch MG warto spotkać się przed sesją i dokładnie ustalić, kto prowadzi poszczególne etapy. Nie wszystkie wydarzenia muszą wystąpić. Dobrze przygotować kilka dodatkowych scen, których można użyć do zsynchronizowania obu grup.

Najważniejsze jest takie rozplanowanie etapów, aby prowadzący nie musieli stale konsultować się ze sobą w trakcie gry.

Inspiracje

Scenariusz powstał pod wpływem kilku filmów, książek i gier komputerowych. Aby jak najlepiej oddać jego klimat, warto zapoznać się z poniższymi inspiracjami:

1. **Dr Weir** jest inspirowany doktorem z filmu *Ukryty Wymiar* (*Event Horizon*). Na potrzeby scenariusza, a także ze względu na sposób prowadzenia konkretnego MG, jego charakter został zmieniony. Wygląd zewnętrzny można jednak zachować i wzorować na postaci filmowej.
2. Pomysł na osobniki **E+** oraz **E-** powstał pod wpływem gry *Evo/la*, której głównymi bohaterami są Genohunterzy — stworzenia walczące, zdobywające nowe geny i mutujące, aby stawać się coraz skuteczniejsze. Organizmy E są luźną wariacją na ten motyw.
3. Inspiracją dla szybkości mutacji, przystosowywania się organizmów E do środowiska oraz wirusów służących do ich niszczenia były książki Orsona Scotta Carda: *Mówca Umarłych*, *Ksenocyd* i *Dzieci Umysłu*. Szczególne znaczenie miała Descolada.
4. Katastrofa statku, śmierć ранego sierżanta i ataki latających stworzeń są nawiązaniem do filmu *Pitch Black*. Sceny zostały skonstruowane tak, aby gracze znający film mogli przez pewien czas podejrzewać, że MG prowadzi wariant jego historii.
5. Nagranie ostatnich sekund walki w bazie było podczas naszych sesji ścieżką dźwiękową z intra do gry *Resident Evil 3: Nemesis*. Można użyć dowolnego podobnego nagrania przedstawiającego chaotyczną walkę oddziału z potworami.
6. Oczywiście inspiracją pozostają filmy *Alien* oraz *Aliens*.