

Ksenomorfy – obcy znani z filmów z serii „Alien”. Osoby zaglądające na tą stronę zauważyli zapewne, iż mimo nazwy strony (i systemu) – ALIENS RPG, nie ma tu praktycznie żadnych informacji o obcych. Wyjaśnienie jest proste: w świecie, w którym toczy się akcja ALIENS RPG, informacje o istnieniu obcych są dobrze ukrywane. Po katastrofie Nostromo, jedynie kilka osób z Weyland Yutani wiedziało, że istnieli obcy, ale nie wierzyli w to za bardzo. Dopiero Burke zainteresował się statkiem i jajami na planecie LV 426 zwanej Acheron. W wyniku misji ratunkowej, kolonia Hedleys Hope została zniszczona, wraz z nią królowa i gniazdo obcych. Kapral Hicks, Newt oraz Ripley trafili z powrotem na USS Sulaco, po czym wyruszyli w drogę powrotną na Ziemię. Wojsko zaopiekowało się pasażerami Sulaco. Ze względu na skażenie, na planetę Acheron nie wysyłano wypraw badawczych. Oficjalnie podano, iż przyczyna wybuchu była awaria procesora atmosfery, oraz iż podejrzewa się sabotaż. Weyland Yutani starało się dowiedzieć szczegółów wydarzeń na LV426. Rząd USA – starał się przejąć całkowitą kontrolę nad alienami. Wysłano więc na LV426 oddział SST I, którego zadaniem było zabezpieczenie jaj obcych oraz zaminowanie i wysadzenie obcego statku. Misja została wykonana. Podczas akcji doszło do zarażenia jednego z żołnierzy SST I. W efekcie zginęła połowa oddziału. Po misji oddział rozwiązano, a jaja przewieziono do tajnego laboratorium. Kilkanaście lat później wiadome było że z obcymi miało doczynienia kilka korporacji. Informacja o obcych powoli się rozpowszechniała. Niewiele żyło ludzi (głównie żołnierzy), którzy wiedzieli coś o obcych. Większość, tak jak i ludzi z SST I po misjach porzucano do innych jednostek, zobowiązano pod groźbą kar do zachowania tajemnicy. Dzięki szpiegostwu korporacje (najwyżsi urzędnicy) dowiedzieli się o potencjalnej nowej broni. Powołano specjalne zespoły których zadaniem było pozyskanie jaj lub dorosłych osobników do przeprowadzenia badań. Nie było wielu miejsc gdzie badano obcych. Wiele zostało zniszczonych podczas badań. Uwolnienie się obcych powodowało śmierć personelu. W przypadku statków i stacji kosmicznych małe eksplozje zacierały wszelkie ślady.

Postacie graczy mają szansę od czasu do czasu brać udział w wydarzeniach, które są powiązane z całym zamieszaniem wokół ksenomorfów. Najczęściej spotykają ludzi, którzy w ten czy inny sposób byli powiązani z korporacjami, którzy mogli coś wiedzieć. Czasami mogą się dowiedzieć o wydarzeniach w odległym kosmosie, które mają związek z obcymi (np. katastrofa statku itp.). Pytanie ile tych informacji powiąza ze sobą i ile naprawdę dotyczy obcych? Inną sprawą są sesje, na których postacie spotykają ksenomorfy. Sesje takie są rzadkie, z jednego powodu. Śmiertelność w oddziale, który totalnie nie jest przygotowany na starcie z alienami wynosi około 80-100%. Jeśli oddział jest przygotowany na starcie z ksenomorfami, to śmiertelność prawdopodobnie i tak wyniesie powyżej 50%. Aczkolwiek są wyjątki od tej reguły.

W wyniku błędów członków oddziału G4SA podczas starcia z 2 lub 3 alienami 2 osoby zostały ciężko ranne. Gdyby nie popełniono błędów nikomu nic by się nie stało – obcy byli zabijani z daleka. Kolejnym przykładem podobnej misji było starcie na pokładzie statku, gdzie było tylko kilku „wojowników”, którzy zostali z daleka, w głównym korytarzu skoszeni przez smartgun’a. Podczas starcia na planecie, gdzie obcych było wielu, śmiertelność wynosiła 50% - jednak połowa zdążyła uciec do dropshipa, pod osłoną ognia ze smartgun’ów. Zaś akcja w bazie zakończyła się ucieczką postaci do kapsuł ratowniczych – tylko kilka osób było rannych, jedna zginęła.

Z drugiej strony, oddział wkraczający na stację, gdzie były alieny, bez przygotowania do walki, poniósł 80% strat.

Odpowiada to mniej więcej temu co można było zaobserwować w filmie Aliens (Obcy: Decydujące starcie). Oddział USCMC, będąc przygotowanym na obcych i spodziewając się kilkuset przeciwników dostał w dupę. Pierwsze ofiary pojawiły się w momencie pierwszego ataku obcych – ginie jedna osoba, która podczas umierania strzela z miotacza ognia do swoich kumpli. Dochodzi do eksplozji amunicji. Walki jako takiej praktycznie nie ma. Jest paniczne wycofywanie się. Które jest wykonalne (tak wyglądały akcje, podczas których postacie wycofywały się pod osłoną broni ciężkiej). Podczas ucieczki ginie smartgun operator (Drake). Obcy nie atakują natychmiast. Odczekują i przychodzą po zmroku. Ludzie, mimo przygotowania, muszą uciekać. W przypadku dużej ilości sprzętu i sensownego planu ewakuacji, możliwe jest przeżycie większej ilości osób. Niestety, pojawianie się obcych paraliżuje postacie. Ludzie są przerażeni. Pozostaje im ucieczka lub śmierć. Śmierć.