

FREE LEAGUE

ALIEN

D A S R O L L E N S P I E L



STREITWAGEN
DER GÖTTER

ANDREW E.C. GASKA



LEITENDER AUTOR

Andrew E.C. Gaska

DIREKTOR

Tomas Härenstam

HAUPTILLUSTRATOR

Martin Grip

GRAPHIKDESIGN

Christian Granath

REDAKTION

Cam Banks

BERATER FÜR KONTINUITÄT

Andrew E.C. Gaska/BLAM! Ventures

LEKTORAT

Brandon Bowling, Kosta Kostulas

UMBRUCH

Dan Algst Strand

MARKENMANAGEMENT

Joe LeFavi/Genuine Entertainment

DEUTSCHE VERSION

REDAKTION

Mirko Bader

ÜBERSETZUNG

Daniel Mayer

LEKTORAT

Nils Schürmann

KORREKTORAT

Mirko Bader, Peer Lagerpusch

LAYOUT

Jörn Aust

MITARBEITER ULISSES SPIELE

Administration: Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz * **Marketing:** Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Öcalan, Katharina Wagner
Verlag: Zoe Adamietz, Steffen Brand, Frauke Forster, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Alex Spohr, Jens Ullrich **Verlag USA:** Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson **Vertrieb:** Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert, Sven Timm, Anke Zimmermann

PLAYTESTING AND FEEDBACK

Nils Karlén, Kosta Kostulas, Marco Behrmann, Simon Andersson, Rickard Antroia, Joel Östlund, Lars Rinde, Marco Ahumada Juntunen, Artur Foxander, Justin Langley, Staffan Fladvad, Jonas Ferry, Johan Wikman, Sven Holmström, Kristoffer Sjö, Matthew Tyler-Jones, Dave Semark, Anjuli Clayden, Adam Gilbert, Addramyr Palino, Aden J Sharp, Adrian Fraser, Albert Julbe, Alec McLeod, Alexander Traver, Alexandre Belzile, Anders Persson, Andreas Nagy, Andrew McColl, Anson Li, Anthony Robinson, Ashley Reed, Benjamin Chee, Bill Griggs, Borja Pérez, Brent Kinkade, Brett Desmond, Brian Wille, Cassidy Frazee, Chad Mitchell, Charles Kottler, Chris Hutchinson, Chris Lowe, Christophe Nicolopoulos, Christopher P. Crossley, Christopher Travis, Cold Steel 730, D. W. Story, Daniel Ralph Read, Dariusz Horbal, Darren Pleavin, Dave Chappell, DaveC, David de Visser, David J Lambiase, David Lim, David McDermott, David Ross, Dennis Hovstadius, Derek Smyk, Dirk Johnson, Don Choi, Doug Keller, Douglas Bailey, Drew Stewart, Edward Horne, Eirik Bull, Elliott Reilly, Eric Pedalus, Ethan Eichstadt-Anderson, Fenhorn, Frazer Barnard, Frederic Cote, G R Shotton, Geoffrey "GEO" Shaw, Gherhardt Sildoenfein, Gina Brown, Glenn Hunt, Graham Spearling, H. Shannon Cooke, Hank Belanger, Hrvoje Ruhek, I. Jordan Thompson, Ian Dortsch, Jackson Freund, James Fuller, James Ormay, James Thibodeault, Jason Bell, Jason Bergman, Jason Taylor, Jason Wednesday Miller, Jay Alexander Hafner, Jefferson Powers, Jeffrey B. Miller, Jeffrey C. Locke, Jennifer Wolff, Jerad Bailey, Jeremy Gypton, Jeremy Hicks, Joey Brown, John Brent Macek, John Kingsnorth, John-Paul Killyleagh, Jon Xuereb, Jonathan Peter George Murray, Jordan Fishburn, Jordan Maday, Jordan McIntosh, Jörn Joghans, Jos. A. Fisch, Joshua Cope, Joshua Fassett, Joshua Lank Hancock, Joshua Thrasher, Juan Manuel Rodríguez, Justin Walden, Kaley Giboney, Ken Falkson, Kimmo Kukkonen, Krzysztof Jaxa Rudek, Kun Dániel, Lee Gaudreau, Levi Harris, Logermax, Lor Litton, Lowe Family, Maciej Komaszko, Mahes Wani, Maria Scanavie, Mark Delsing, Mark Hughes, Mark Lazure, Mary Breig, Matthew Morgan, Matthew W Smith, Matthew Woodard, Maximilien Werderer, Michael Cooper, Michael Heilemann, Michele Finelli, Morgan MacNeille-Pedersen, Natasha Zaleski, Nathan Ridings, Nigel Murphy, Paul M Jordan, Pawel Cybula, Payton R. Robertson, Peter G Söderberg, Philip Reiss, Pierre-Yves Sirois Cournoyer, Piotr Kozikowski, Piotr Wyjadłowski, Richard Huffman, Richard Rayment, Richard Turnbull, Rick Zaleski, Ricky Paul Barker, Rob Bertich, Rob Wieland, Robert Bridges, Ryan 'Nesfis' Garrett, Ryan Jenkins, Sam Jones, Saun Conlin, Scott Guider, Scott Preston, Scott Roepel, Sean Roberts, Shawn Hartel, Simon Engmalm, Stephan Lindkvist, Stéphane "Stefouch" Van Cauwenberghe, Stephen O' Mara, Steve Ramirez, Steven Godby, Stewart Strong, Stoo Goff, Sune Nødkou, Sylvester Thorn, Tashfeen Bhimidi, Tawnie Thompson, Thibault Meyer, Thomas Deeny, Thomas Giazinto, Thomas Kempton, Thorsten Deuchlér, Tidus Tudor, Tommy Scott, Tony Cheek, Tyler Satchwill, Wayne L. Augustson, Wayne Poppleton, Will Hindmarch, William Hostman, Zach Stevens, Zack McAtee

Gedruckt in Europa

Die Grundsituation klingt vertraut: Tief im All empfängt ein Sternenfrachter ein Notsignal. Der Konzern weist die Mannschaft an, das Signal zu untersuchen, wenn sie nicht ihre gesamten Anteile verlieren möchte. Die Crew stößt auf ein Schiffswrack und entdeckt eine außerirdische Lebensform, die sie töten will – während ein Besatzungsmitglied dem Befehl des Konzerns folgt, die Kreatur zu schützen.

Die Details dieser Ereignisse allerdings sind gänzlich anders, als man denkt.

Streitwagen der Götter ist ein vollständiges cinematisches Szenario für das ALIEN-Rollenspiel. Es soll neue Spieler in das System einführen und sie gleichzeitig auf einen spannenden, furchterregenden Ritt durch den Weltraum mitnehmen, bei dem dich niemand schreien hört. Das Szenario ist für 3 bis 5 Spieler ausgelegt (plus Spielleiterin) und dauert mindestens 4 bis 5 Stunden.

„Miss Vickers möchte mit Ihnen reden, vor dem Start.“

—DAVID 8

NUR FÜR DIE AUGEN DER SPIELLEITERIN

Die folgenden Texte sind nur für die SL gedacht, die sie vor Spielbeginn lesen sollte. Die Spieler sollten sich das Szenario NICHT vorher anschauen, um sich nicht selbst die Spannung zu verderben.

CHARAKTERE

Das Szenario enthält fünf vorgefertigte Charaktere, die Besatzung des Frachters USCSS *Montero*. Du findest sie auf den Seiten 6–8, kannst sie aber auch aus dem Internet (*Ulisses-Spiele.de* oder *freeleaguepublishing.com*) herunterladen. Lass die Spieler entscheiden, wen sie verkörpern wollen. Sind weniger als fünf Spieler in deiner Gruppe, übernimmst du die übrigen Besatzungsmitglieder als NSC.

Haben deine Spieler ihre SC ausgewählt und sich mit dem Charakterbogen vertraut gemacht, lies den Kasten „Worum geht’s denn, Mutter?“ auf Seite 4 laut vor. Zeige der Gruppe anschließend den Lageplan der *Montero* auf Seite 9 und händige jedem Spieler Motivation & Ziel seines SC aus (siehe nächste Seite). Dann kann der erste Akt der Geschichte beginnen.

Sollten ein oder mehrere SC während des Szenarios sterben, können die Spieler als Ersatz NSC aus der Besatzung der *Cronus* oder der *Sotillo* übernehmen. Lass die Spieler einen Kumpel und Rivalen für ihren neuen Charakter festlegen, wenn sie das möchten.

AUSRÜSTUNG: Die SC beginnen das Szenario ohne individuelle Ausrüstung, abgesehen von ihrem persönlichen Gegenstand. Allerdings kann die Gruppe die Utensilien, die sich auf der *Montero* befinden (siehe Seite 9), nach ihren Vorstellungen unter sich aufteilen – oder besser gesagt den Vorstellungen von Kapitänin Miller.

MOTIVATION & ZIEL

Motivation & Ziel jedes Charakters unterscheiden sich in allen drei Akten des Szenarios. Du findest sie gesammelt am Ende in Anhang II oder als Download auf unserer Webseite. Teile zu Beginn jedes Akts sämtlichen Spielern verdeckt Motivation & Ziel ihres SC aus, mit der Anweisung, diese geheim zu halten.

STORY-PUNKTE VERTEILEN: Sammle am Ende jedes Akts die alten Karten mit Motivation & Ziel der SC ein und bewerte, ob die Spieler ihren individuellen Vorgaben entsprechend gehandelt haben. Bist du der Ansicht, dass sie dafür persönliche Risiken oder beträch-

liche Opfer in Kauf genommen haben, belohne dies, indem du ihnen 1 Story-Punkt verleihst (siehe Seite 61 im Grundregelwerk). Offenbare allerdings nicht gegenüber der Gruppe, wofür sie diese Belohnung erhalten haben, da Motivation & Ziel jedes SC bis zum Ende des Szenarios geheim bleiben sollen.

ERSATZ FÜR SPIELERCHARAKTERE: Nur Motivation & Ziel der ursprünglichen SC ändern sich mit jedem der drei Akte. Bei NSC, die von den Spielern als Ersatz verkörpert werden, gelten sie für das gesamte Szenario. ■

DER GEHEIME ANDROIDE

Eines der Besatzungsmitglieder der *Montero* ist in Wahrheit ein synthetischer Undercover-Agent, Code-name „Lucas“, der für Lasalle Bionational arbeitet, ein mit Weyland-Yutani konkurrierender Konzern. Nachdem die Spieler die SC ausgewählt haben, kannst du entscheiden, welcher von ihnen Lucas ist. Ersetze dazu beim Austeilen einfach Motivation & Ziel des entsprechenden SC durch die von Lucas. Der geheime Androide kann auch ein NSC sein, wenn dir das lieber ist.

Um nicht entdeckt zu werden, ahmt Lucas menschliches Verhalten perfekt nach. Solange seine wahre Identität nicht offenbart wurde, verwende für ihn die Regeln für Menschen: Er strapaziert Würfe, besitzt einen STRESSLEVEL, legt Panikwürfe ab und so weiter. Nur wenn der Androide eine kritische Wunde erleidet, ist er automatisch enthüllt — sein Blut ist weiß, nicht

rot. Sobald Lucas demaskiert ist, verwendet er die Regeln für Androiden (siehe Seite 111 im Grundregelwerk) und seine STÄRKE und GESCHICKLICHKEIT steigen jeweils um 3, was auch seine maximalen und aktuellen Gesundheitspunkte beeinflusst (ignore die kritische Wunden, die er als Mensch erlitten hat). Lucas' Verhaltensinhibitoren wurden entfernt, sodass er andere verletzen kann.

SPIELER GEGEN SPIELER: Wenn Lucas als Androide offenbart wird, kommt es sehr wahrscheinlich zu einer direkten Konfrontation mit den anderen SC (siehe Seite 32 im Grundregelwerk). Spiele in diesem Fall die aktuelle Szene zu Ende und übernehme Lucas dann als NSC. Der Spieler muss sich einen neuen Charakter auswählen (ein Crewmitglied der *Cronus* oder der *Sotillo*).

WORUM GEHT'S DENN, MUTTER?

Ihr seid Space Trucker und befindet euch mit dem Sternenfrachter USCSS Montero auf dem sogenannten Spießrutenlauf – der interstellaren Handelsstraße zwischen der Anchorpoint-Station und dem Grenzraum. Eure Ladung besteht aus einem Dutzend Tanks voll mit gefährlichem Tritiumgas, das gerade zu extrem profitabilem Helium-3 zerfällt. Normalerweise wird derartige Fracht in gewaltigen Tankermodulen transportiert, in viel größerer Menge und in sicherer Entfernung zum Schiff. Die Montero allerdings ist kein kommerzielles Schleppschiff und diese kleine Tour eine spezielle Bestellung von Weyland-Yutani's Niederlassung auf Sutter's World, einer neu ge-

gründeten Grenzraum-Kolonie. Bislang verlief die Reise ziemlich ereignislos, bis auf die Tatsache, dass eure Sensoren eine nervtötende Störung entwickelt haben: Kurz nachdem ihr von Anchorpoint losgeflogen seid, begannen sie auf einmal sporadisch zu piepen, als würden sie ein Schiff registrieren, ohne dass sich eins in der Nähe befand. Wahrscheinlich handelt es sich um Übertragungsreflektionen. Zum Glück verschwanden sie, als ihr den Verdrängungsantrieb angeworfen und auf Überlichtgeschwindigkeit beschleunigt habt. Ansonsten gab es keine Zwischenfälle. Gerade seid ihr aus dem Hyperschlaf erwacht und bereitet euch darauf vor, die Fracht auf Sutter's World auszuliefern.

D I E S I T U A T I O N

SZENARIO-ÜBERSICHT

Der Sternenfrachter USCSS *Montero* wird von Weyland-Yutani umgeleitet, um ein Notsignal zu überprüfen, das von der USCSS *Cronus* abgesetzt wurde – einem wissenschaftlichen Erkundungsschiff, das seit einem Dreivierteljahrhundert als vermisst galt. Die Besatzung der *Montero* untersucht das im All treibende Wrack und findet die wenigen verbliebenen Crewmitglieder der *Cronus* im Hyperschlaf vor, während in den Schatten des Schiffs fremdartige Kreaturen lauern. Als sie versuchen, die Überlebenden auf die *Montero* zu transportieren, wird der Reaktor des Sternenfrachters absichtlich überlastet. Irgendjemand in der Mannschaft hat die Anweisung, die außerirdischen Substanzen auf der *Cronus* der Firma zu überbringen. Da ihr Schiff durch die Kernschmelze zerstört wurde, muss die Be-

satzung der *Montero* die *Cronus* reparieren und wieder zum Leben erwecken.

Bald entspinnt sich ein dramatischer Konflikt zwischen Konzernagenten (denen ihr Auftrag und ihre Bezahlung wichtiger sind als Menschenleben), der Mannschaft der *Cronus* (die unter einer seltsamen Infektion leidet), wilden außerirdischen Kreaturen (die auf Blut aus sind) und einem mörderischen Androiden (der verhindern will, dass Weyland-Yutani Alien-DNA in die Finger bekommt). Gerade als die Crew der *Montero* entdeckt, dass auch sie infiziert sein könnte, versuchen Seegson-Söldner, das Schiff zu entern. Alles läuft auf eine Frage hinaus: Will die Besatzung verhindern, dass eine gefährliche biologische Waffe in die falschen Hände gerät, oder will sie sehr, sehr reich werden?

WAS, VERDAMMT NOCHMAL, GESCHAH MIT DER CRONUS?

Nachdem eine geheime Übertragung entschlüsselt werden konnte, brach die *Cronus* 2110 in dem Versuch auf, Proben von Wirkstoff AO-3959X.91-15 ausfindig zu machen. Die Dechiffrierung eines Teils der Daten führte sie zum 26-Draconis-System und einem kleinen Planetoiden namens LV-1113, der sich im gewaltigen Schuttgürtel der drei Sonnen des Trinärstern-Systems verbarg. Tatsächlich konnte die Chemikalie dort gefunden werden, doch ein Teil davon war bereits eingesetzt worden und hatte weitreichende Mutationen bei den hiesigen Lebensformen bewirkt.

Während das Team von Wissenschaftlern mit dem experimentierte, was es den 26-Draconis-Stamm von Wirkstoff AO-3959X.91-15 nannte, wurden Teile der Besatzung mit Sporen des pathogenen Partikels infiziert. Kurz darauf brachen Bloodbuster aus den bemitleidenswerten Crewmitgliedern hervor und reiften schnell zu Neomorphen heran. Wenig später versank das Schiff im Chaos. Es kam zur Meuterei, das Wissenschaftsmodul der *Cronus* wurde abgeworfen und die überlebende Mannschaft entkam von LV-1113.

DER 26-DRACONIS-STAMM: Als die verbliebenen Wissenschaftler erkannten, dass einige von ihnen vor dem Ausbruch mit den Sporen infiziert worden waren, synthetisierten sie aus dem 26-Draconis-Stamm einen Impfstoff, um die Mannschaft gegen die Neomorph-Partikel zu schützen. Beim Verabreichen des Medikaments waren sich die Ärzte nicht darüber bewusst, dass ihr Heilmittel mit Risiken verbunden war – und dass es bei den Patienten mit der Zeit scheußliche Mutationen hervorrief. Da einige der Geimpften sich zu

verwandeln begannen, andere aber nicht, konnte die Mannschaft der *Cronus* diesen Zusammenhang nicht herstellen.

Als das Schiff von Neomorphen und den mutierten Kreaturen überrannt wurde, die die Besatzung schnell „Scheusale“ taufte, war klar, dass man der Situation nicht gewachsen war. Die Crew verbarrikadierte sich im Kryodeck, ließ den Bordandroiden Ava das befallene Schiff warten, versetzte sich in Stasis und hoffte auf ein Wunder.

Doch das Gegenteil geschah: Die *Cronus* geriet in einen Sturm von Mikrometeoriten, der ihre Navigationskontrolle und die Kommunikationsmatrix schwer beschädigte. Während Ava versuchte, den Antrieb zu reparieren, wurde sie von den Scheusalen angegriffen. In Folge des Kampfs setzte das Lebenserhaltungssystem aus und das Schiff erstarbte in eisiger Kälte. Die Mannschaft in den Hyperschlafkapseln war sicher, doch die Kreaturen an Bord verfielen in eine Art Scheintod. Dies alles geschah innerhalb von zwei Tagen nach dem Aufbruch von LV-1113. Seitdem treibt die havarierte *Cronus* durchs All, Jahrzehnt um Jahrzehnt.

ANMERKUNG VON MU/TH/UR: Impfung mit dem 26-Draconis-Stamm in 95 % der Fälle erfolgreich. Medikament unterbindet die Entwicklung von *Plagiarus celerius* in Lebewesen, die von den Trägerorganismen infiziert wurden. Allerdings besteht ein beträchtliches Risiko, dass der Ableger von Wirkstoff AO-3959X.91-15 die DNA der geimpften Person umschreibt und weitreichende Zellmutationen auslöst.

„Ihr sollt sie als abscheulich ansehen ...“

—LEVITIKUS 11, 11

DIE SPIELERCHARAKTERE

Die folgenden Seiten beschreiben fünf vorgefertigte Spielercharaktere: die Besatzung der *USCSS Montero*. Du kannst alle SC auch auf unserer Webseite — Ulisses-Spiele.de oder freeleaguepublishing.com — herunterladen.

MILLER, OFFIZIERIN



Kapitänin der USCSS Montero

VOLLER NAME: Vanessa Miller

ALTER: 46

PERSÖNLICHKEIT: sparsam

Du hast keine Lust mehr darauf, ein Rädchen im Getriebe des Konzerns zu sein und willst aus dem System ausbrechen. Hättest du nur endlich genug Geld, um dein eigenes Schiff zu kaufen, könntest du dein Schicksal im Grenzraum selbst in die Hand nehmen. Die Firma hat dir ein Leasingangebot mit Kaufoption für die *Montero* unterbreitet. Doch wozu annehmen, wenn du dir nicht leisten kannst, sie für größere Frachttransporte aufzurüsten? Ohne besseren Antrieb werden dir jeden Tag Tausende Dollar entgehen. Du musst eine Möglichkeit finden, genug Geld zu verdienen, um die *Montero* zu pachten und aufzurüsten – oder besser noch: sie sofort durch ein eigenes Schiff zu ersetzen.

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 5

GESUNDHEIT: 4

FERTIGKEITEN: Befehligen 3, Beweglichkeit 1, Fahrzeuge lenken 2, Fernkampf 1, Medizinische Hilfe 1, Wahrnehmung 2

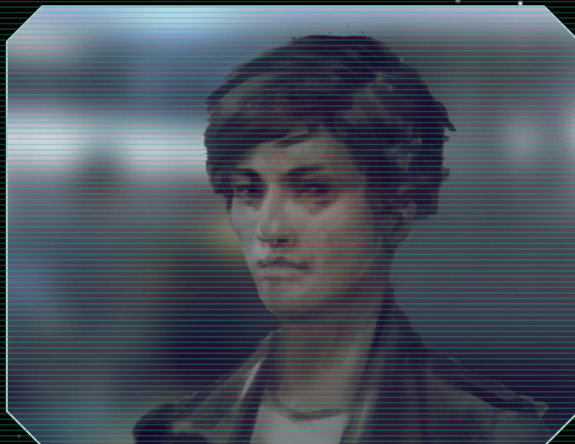
TALENT: Einberufen

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Jackenaufnäher mit dem Logo von Weyland-Yutani

KUMPEL: Davis

RIVALE: Wilson

DAVIS, PILOTIN



Steuerfrau der USCSS Montero

VOLLER NAME: Leah Davis

ALTER: 27

PERSÖNLICHKEIT: adrenalinsüchtig

Sicherheitsbeschränkungen? Alles Lügen! Jedes Fahrzeug, jedes Stück Ausrüstung kann über die Belastungsgrenze getrieben werden – und die meisten funktionieren danach sogar noch. Du reizt die Maschinen so oft aus, wie du kannst, einfach um die Langeweile zu vertreiben. Unglücklicherweise ist die tägliche Routine nie so spannend, weshalb du ein kleines Problem mit Aufputzmitteln entwickelt hast. Dein von Weyland-Yutani verschriebener Vorrat ist so gut wie aufgebraucht. Du brauchst mehr! Im Grunde würdest du alles tun, um dem tristen Einerlei zu entkommen, auch wenn es dich in Gefahr bringt. Ob Adrenalin- oder Drogenrausch, dir ist nur wichtig, weiter auf der Welle der Geschwindigkeit zu reiten.

DROGENKOSUM: Siehe Seite 101 im Grundregelwerk.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 4

GESUNDHEIT: 2

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 2, Fahrzeuge lenken 3, Fernkampf 2, Schwere Maschinen 1, Wahrnehmung 2

TALENT: Waghalsig

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Medikamentendose, fast leer

KUMPEL: Miller

RIVALE: –

RYE, MASCHINISTIN



Ingenieurin der USCSS Montero

VOLLER NAME: Kayla Rye

ALTER: 23

PERSÖNLICHKEIT: verbittert

Dein Job ist beschissen. So gut wie jeder auf diesem Schiff verdient mehr als du – und das obwohl sie nichts dafür tun. Du willst weniger Arbeit und mehr Bezahlung. Dein kleiner Bruder auf der Erde ist chronisch krank und deine Familie fleht dich die ganze Zeit an, mehr Geld zu schicken, weil sie kaum über die Runden kommt. Wenn es eine Möglichkeit gibt, deinen Anteil an diesem Auftrag zu erhöhen, musst du sie ergreifen. Loyalität zahlt keine Rechnungen, solltest du also jemanden verraten müssen für deine große Chance, dann ist das eben so. Verzweifelte Zeiten verlangen verzweifelte Maßnahmen.

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

GESUNDHEIT: 4

FERTIGKEITEN: Ausdauer 2, Beweglichkeit 2, Comtech 3, Medizinische Hilfe 2, Schwere Maschinen 1

TALENT: Abgebrüht

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: vergilbtes Foto deines Bruders

KUMPEL: Cham

RIVALE: Miller

CHAM, MASCHINIST



Frachtarbeiter der USCSS Montero

VOLLER NAME: Lyron Cham

ALTER: 32

PERSÖNLICHKEIT: loyal

Du bist allein aufgewachsen. Deine Eltern verkauften Laderoboter im Grenzraum, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen, und hatten nicht viel Zeit für dich. Durch die ständigen Reisen von Kolonie zu Kolonie warst du nie lange genug an einem Fleck, um echte Freundschaften zu schließen. Wenn du jemals etwas wie eine Familie hattest, dann ist es diese Mannschaft. Sie ist zwar so anstrengend wie die meisten, aber du würdest alles tun, um sie zu beschützen – auch wenn es dich in Gefahr bringt.

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 4

GESUNDHEIT: 5

FERTIGKEITEN: Ausdauer 2, Comtech 1, Nahkampf 2, Schwere Maschinen 3, Überleben 1, Wahrnehmung 1

TALENT: Wahrer Schneid

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Rosenkranz

KUMPEL: Rye

RIVALE: –

WILSON, KONZERNAGENT



Konzernkontakt der USCSS Montero

VOLLER NAME: John J. Wilson

ALTER: 43

PERSÖNLICHKEIT: ehrgeizig

Sechs Monate schon bist du der Montero zugeteilt, um die Leistung ihrer Mannschaft zu bewerten und um zu überprüfen, ob der Frachter verschrottet und die Besatzung gefeuert werden sollte oder ob eine Beförderung und ein neues Schiff die bessere Wahl wären. Mittlerweile hast du diesen bunten Haufen zwar ins Herz geschlossen, aber in diesem Job verschafft einem Sympathie keine Aufstiegschancen. Jetzt hast du eine besondere Anweisung erhalten und du siehst deine Gelegenheit, die Leiter des Erfolgs ein großes Stück nach oben zu klettern. Wenn du das durchziehst, bist du ein gemachter Mann.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 5

GESUNDHEIT: 2

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 2, Comtech 1, Fernkampf 1, Manipulation 3, Medizinische Hilfe 1, Wahrnehmung 2

TALENT: Eigene Sicherheit

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Zugangskarte

KUMPEL: -

RIVALE: Miller

USCSS MONTERO

LOCKMART CM-88G „BISON“

Die *Montero* gehört zur gleichen Baureihe von Sternenschiffen wie die *Nostromo*, nur dass sie ein neueres Modell mit einigen kleineren Verbesserungen ist. Der größte Unterschied besteht darin, dass sie einen Saturn-J-3000-Standardantrieb verwendet anstatt des aufgerüsteten Rolls-Royce N66 Cyclon der *Nostromo*. Somit wird die *Montero* nicht als kommerzieller Schlepper eingestuft. Das Klasse-M-Raumschiff ist auf den internen Frachttransport ausgelegt und besitzt dazu einen großen Laderaum mit bauchseitigem Zugang.

Das Szenario beginnt auf der *Montero*. Rechts siehst du eine Übersicht des Hauptdecks. Die übrigen Bereiche des Schiffs sind weniger detailliert beschrieben, da es nicht allzu wahrscheinlich ist, dass die SC hier viel Zeit verbringen (siehe Ereignis „T minus zehn Minuten“).

LADUNG: Im Frachtraum der *Montero* stapeln sich 72 Hochdrucktanks mit 200.000 Tonnen alterndem, aber noch brennbarem Tritium. Das flüchtige Naturell der Substanz macht es schwer, sie zu transportieren, doch wenn diese Ladung den Hafen erreicht, wird sie durch radioaktiven Zerfall zu Helium-3 geworden sein — einer sicheren und sauberen Energiequelle, die in einem Großteil der Kolonien genutzt wird. Jedes Behältnis ist ungefähr halb so groß wie ein Tankanhänger. Zu Beginn des Szenarios ist noch ungefähr die Hälfte des Gases brennbar. Extreme Vorsicht ist geboten. Um im niedrigen Orbit Fracht zu verladen, verfügt die *Montero* über einen in die Jahre gekommenen WY-37B „Cargo Lifter“ namens *Daisy*.

ANDOCKVERBINDUNG: Die *Montero* ist mit einem 10 Meter langen Durchgangsschlauch ausgestattet, der genutzt werden kann, um sie an die Luftschleusen anderer Raumschiffe anzudocken — wodurch ein Wechsel ohne Weltraumspaziergang möglich ist. ■

WY-37B DAISY

AUSRÜSTUNG AUF DER MONTERO

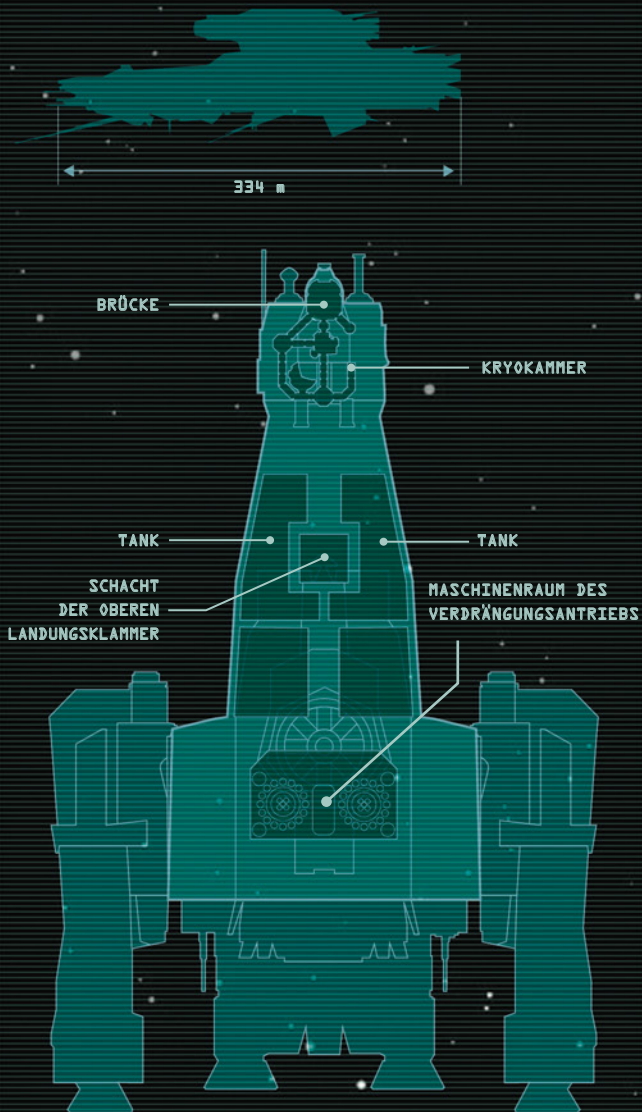
Die folgende Ausrüstung befindet sich zu Beginn des Szenarios auf der USSC Montero. Es ist die Entscheidung der Spielercharaktere, oder vielmehr von Kapitänin Miller, wie sie am besten verteilt werden sollte. Details findest du in Kapitel 6 im Grundregelwerk.

► 5x IRC Mk. 50 Kompressionsanzug (jeweils Luft 5)

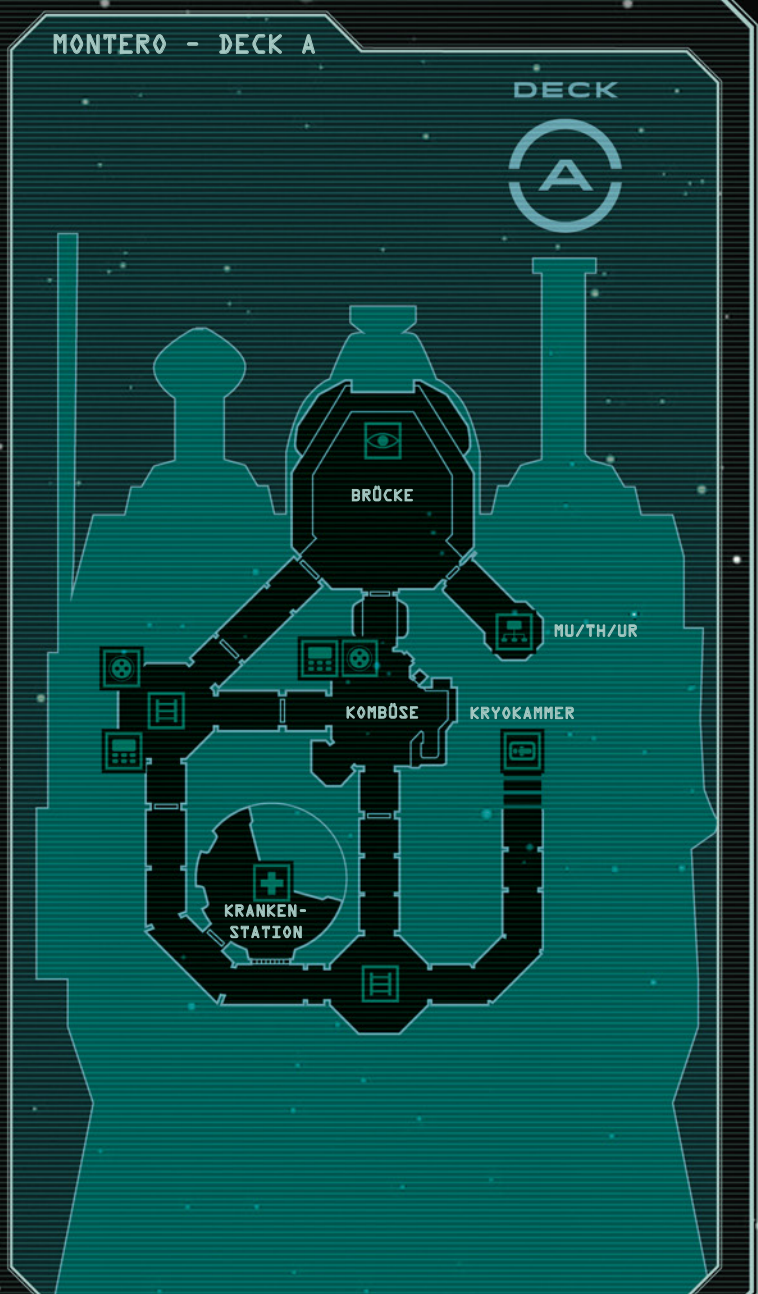
- 1x M314 Bewegungssensor (Energie 5)
- 1x Schneidbrenner (Energie 5)
- 1x Watatsumi Bolzenschussgerät (4 Schuss)
- 1x Armat M4A3 Dienstpistole (1x Ersatzmunition)
- 1x SpaceSub ASSO-400 Harpunenkanone
- 1x M240 Verbrennungseinheit (2x Ersatzmunition)
- 1x Caterpillar P-5000 Laderoboter

USSC MONTERO

USSC MONTERO
KOMMERZIELLER FRACHTER



MONTERO - DECK A



NICHTSPIELER-CHARAKTERE

Während des Szenarios kann die Mannschaft der USCSS *Montero* auf NSC aus drei unterschiedlichen Gruppierungen treffen, die nachfolgend beschrieben sind.

DIE CREW DER CRONUS: Von den ursprünglich dreißig Männern und Frauen, die mit der *Cronus* aufbrachen, sind nur noch fünf übrig – und der Einzige mit Flugkenntnissen ist der zweite Offizier.

DIE CREW DER SOTILLO: Diese Konzernsöldner beschatten die *Montero* das gesamte Szenario über, zeigen sich aber erst in Akt III und könnten der einzige Ausweg der SC aus diesem Schlamassel sein.

DIE ALIENS: Ein ALIEN-Szenario wäre nicht vollständig ohne irgendeine Form der namensgebenden Kreatur – und auch wenn der traditionelle Xenomorph in dieser Geschichte keinen Auftritt hat, sind seine Verwandten nicht minder tödlich. Zwei Arten von fremdartigen Lebensformen kommen im Szenario vor: Neomorphe (siehe ab Seite 294 im Grundregelwerk) und Scheusale, die im Anhang I ab Seite 38 beschrieben sind.

Die meisten Aliens entstehen im Lauf des Szenarios, doch einige befinden sich bereits auf der *Cronus*, wenn die SC eintreffen:

- ▶ Neomorph-Sporenbeutel an mehreren Orten auf dem Schiff, bereit, arglose SC zu infizieren.
- ▶ Ein lebend seziiertes Stufe-IV-Scheusal in der Krankenstation (siehe Seite 24).
- ▶ Ein Stufe-IV-Scheusal, das im Reaktorkontrollraum in Starre verfallen ist (siehe Seite 27).
- ▶ Ein Stufe-IV-Scheusal auf dem Außenrumpf.
- ▶ Wenn du das Feuer ein wenig anfachen willst, kannst du einen ausgewachsenen Neomorph ergänzen, der ebenfalls in den Eingeweiden der *Cronus* ruht und die SC verfolgt, sobald sie eintreffen (siehe Ereignis „Jäger und Beute“).

Mit Ausnahme der Scheusale sind alle Kreaturen auf der *Cronus* zu Beginn des Spiels **AKTIVE** Feinde (im Schleimodus).

JOHNS, OFFIZIER



Zweiter Offizier der USCSS *Cronus*

VOLLER NAME: Albert Johns

Alter: 47

PERSÖNLICHKEIT: unterwürfig

Johns, der jetzt de facto Kapitän der *Cronus* ist, hat keinen Biss. Zwar kann er zuverlässig dafür sorgen, dass Sachen erledigt werden, aber er ist nicht gerade gut darin, Befehle zu erteilen. Fast automatisch wird er zur rechten Hand von jedem, der bereit ist, schwierige, aber notwendige Entscheidungen zu treffen.

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 4

GESUNDHEIT: 4

FERTIGKEITEN: Ausdauer 2, Befehligen 1, Fahrzeuge lenken 2, Fernkampf 2, Schwere Maschinen 1, Wahrnehmung 2

TALENT: Einberufen

AUSRÜSTUNG: Armat M4A3 Dienstpistole (1x Ersatzmunition), Zugangskarte

MOTIVATION & ZIEL: Einen Anführer finden, ihm folgen und dabei helfen, Leben zu retten.

KUMPEL: -

RIVALE: CLAYTON

REID, COLONIAL MARINE



Sicherheitsoffizierin der USCSS Cronus

VOLLER NAME: Valerie Reid

ALTER: 34

PERSÖNLICHKEIT: angespannt

Die 1,50 m kleine Sgt. Reid ist eine Veteranin der Outer-Rim-Verteidigungsflotte, die während des Bürgerkriegs auf Torin Prime gedient hat. Sie befehligte die Sicherheitskräfte, deren Auftrag es war, die Wissenschaftler an Bord der *Cronus* zu beschützen. Sie ist eine selbstständige Unternehmerin, die ehrenhaft entlassen und von Weyland-Yutani angeworben wurde. Reid hat auf Torin Prime einen Arm verloren, besitzt aber einen synthetischen Ersatz. Machtlos musste sie mitansehen, wie die meisten unter ihrem Schutz stehenden Menschen auf LV-1113 starben. Sie leidet unter einer posttraumatischen Belastungsstörung, die von dieser Erfahrung und dem Bürgerkrieg herrührt. Andere unterschätzen sie oft wegen ihrer geringen Größe.

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 2, EMPATHIE 3

GESUNDHEIT: 5

FERTIGKEITEN: Befehligen 1, Beweglichkeit 2, Fernkampf 3, Nahkampf 3, Schwere Maschinen 1

TALENT: Overkill

AUSRÜSTUNG: Armat M37A2 Pumpgun Kaliber 12 (2x Ersatzmunition)

MOTIVATION & ZIEL: Alle Bedrohungen für die Besatzung der Cronus dauerhaft ausschalten, gleichgültig unter welchen persönlichen Risiken.

KUMPEL: Johns

RIVALE: Flynn

FLYNN, ARZT



Schiffsarzt der USCSS Cronus

VOLLER NAME: Liam Flynn

ALTER: 27

PERSÖNLICHKEIT: ängstlich

Der letzte verbliebene Mediziner des Schiffs ist einer der Nachwuchswissenschaftler, die dabei halfen, das Heilmittel aus dem 26-Draconis-Stamm zu synthetisieren. Flynn hegt den Verdacht, dass das Medikament nicht sicher ist, aber würde lieber jedes Risiko eingehen, als die Geburt eines weiteren Bloodbursters mitansehen zu müssen. Der junge Arzt ist nicht bereit, über das zu sprechen, was auf LV-1113 geschehen ist. Außerdem wird er auch die anderen wissenschaftlichen Durchbrüche verschweigen, die das Team erzielte, ehe es zurückgelassen wurde. Flynn hat niemandem verraten, was das Heilmittel in Wahrheit enthält.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 5

GESUNDHEIT: 2

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 1, Comtech 2, Manipulation 2, Medizinische Hilfe 3, Wahrnehmung 2

TALENT: Mitgefühl

AUSRÜSTUNG: MedKit, Chirurgie-Set

MOTIVATION & ZIEL: Um jeden Preis lebendig aus dieser Sache herauskommen, welche Lügen es dafür auch benötigt.

KUMPEL: Cooper

RIVALE: Reid

COOPER, WISSENSCHAFTLER



Wissenschaftlicher Leiter der
USCSS Cronus

VOLLER NAME: Daniel Cooper

ALTER: 53

PERSÖNLICHKEIT: rational

Als einer der Wissenschaftler, die der *Cronus* zugeteilt waren, wurde Professor Cooper von Neomorph-Partikeln infiziert, ehe er sich in den Hyperschlaf begab. Er weiß, dass das Heilmittel aus dem 26-Draconis-Stamm des Wirkstoffs AO-3959X.91-15 entwickelt wurde und fürchtet, dass es unsicher ist. Aus diesem Grund hat er sich den Impfstoff nie selbst verabreicht (seine Spritze bewahrt er noch immer in einer Tasche seines Kittels auf). Cooper fühlte sich krank, ehe er in die Stasis wechselte, und sein Zustand verschlechtert sich schnell, sobald er zu Bewusstsein kommt. Zunächst beklagt er sich über starke Kopfschmerzen, dann beginnt er Unsinn zu reden und erleidet eine Art schweren epileptischen Anfall. Sein Schicksal erfährst du im Ereignis „Die Mutter aller Migränen“.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5,
EMPATHIE 4

GESUNDHEIT: 2

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 1, Comtech 3,
Manipulation 1, Medizinische Hilfe 3,
Wahrnehmung 2

TALENT: Analysieren

AUSRÜSTUNG: Seegson P-DAT

MOTIVATION & ZIEL: Dafür sorgen, dass der
26-Draconis-Stamm keine Bedrohung für die
Menschheit wird.

KUMPEL: Flynn

RIVALE: Clayton

CLAYTON, KONZERNAGENTIN



Konzernkontakt der USSS Cronus

VOLLER NAME: Lori Clayton

ALTER: 42

PERSÖNLICHKEIT: skrupellos

Clayton wirkt zwar äußerlich gelassen, doch innerlich kocht sie vor Wut darüber, dass sie den Großteil ihres Lebens in der Kryokapsel verschlafen hat. Sie ist sich bewusst, dass Cooper und Flynn wertvolle Informationen über die Erfahrungen und Experimente des Wissenschaftsteams auf LV-1113 besitzen. Daher will sie Flynn und eine Probe des 26-Draconis-Stamms zu Weyland-Yutani bringen, um dafür ordentlich abzukassieren.

Beachte, dass Clayton als Einzige die Zahlencodes für das geheime Lager im Frachtdeck der *Cronus* sowie den Wandsafe und die Rettungskapsel in ihrem Quartier auf Deck B kennt.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4,
EMPATHIE 5

GESUNDHEIT: 2

FERTIGKEITEN: Befehligen 2, Beweglichkeit 1,
Fernkampf 2, Manipulation 3, Wahrnehmung 2

TALENT: Eigene Sicherheit

AUSRÜSTUNG: Armat M4A3 Dienstpistole
(2x Ersatzmunition), Zugangskarte

MOTIVATION & ZIEL: Flynn und den 26-Draconis-
Stamm der Firma übergeben und zu Geld machen,
wen auch immer man dafür umbringen muss.

KUMPEL: -

RIVALE: Cooper

AVA 6, ANDROIDE



Bordandroide der USSS Cronus

ALTER: sieht aus wie Mitte 20

PERSÖNLICHKEIT: hilfsbereit

Die Ava-Reihe wurde zu Beginn des Jahrhunderts von Weyland-Yutani eingeführt und wird schon lange nicht mehr hergestellt. Es handelt sich um das weiblich erscheinende Äquivalent zur Walter-Reihe. Da die Mannschaft sie nur als Maschine betrachtet, wurde sie aus dem Kryodeck ausgesperrt, um das Schiff zu warten, auch wenn es von Neomorphen befallen war. Nach kurzer Zeit wurde Ava 6 beschädigt und wandert seit Jahrzehnten benommen von Deck zu Deck. Ava glaubt an Pflichterfüllung und Arbeitseinsatz. Sie wird die Menschheit immer über sich selbst stellen, auch wenn sie es nicht verdient.

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 6, VERSTAND 5,
EMPATHIE 4

GESUNDHEIT: 5

FERTIGKEITEN: Ausdauer 2, Beweglichkeit 1,
Comtech 3, Medizinische Hilfe 2, Wahrnehmung 2

AUSRÜSTUNG: keine

MOTIVATION & ZIEL: Den Menschen auf der Cronus dabei helfen, zu überleben, ohne Rücksicht auf die eigene Sicherheit.

KUMPEL: -

RIVALE: -

BOLAJI, OFFIZIER



Kapitän der USSS Sotillo

VOLLER NAME: Adisa Bolaji

ALTER: 30

PERSÖNLICHKEIT: resolut

Bolaji ist ungelenk, groß und hager und wirkt insgesamt nicht wie ein typischer Krimineller. Der Kapitän wird von Seegson dafür bezahlt, im Grenzraum Weyland-Yutani-Schiffe zu schikanieren. Die Piraterie ist für ihn und seine ganze Besatzung wie eine Konzernanstellung mit Zusatzleistungen und bezahltem Urlaub, ganz zu schweigen von den Bonuszahlungen für einzigartige Beute. Bolaji sieht prinzipiell alles als Geschäft, aber er weiß auch, dass manche Dinge zu gefährlich sind, als dass man sie in die Hände der falschen Leute fallen lassen sollte.

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3,
EMPATHIE 3

GESUNDHEIT: 3

FERTIGKEITEN: Befehligen 2, Beweglichkeit 2,
Fahrzeuge lenken 1, Fernkampf 3, Manipulation 1,
Schwere Maschinen 1

TALENT: Einberufen

AUSRÜSTUNG: Rexim RXF-M5 Außenbordpistole
(3x Ersatzmunition)

MOTIVATION & ZIEL: Aus dieser schwierigen Situation Profit schlagen, ohne das Schiff und der Mannschaft einem Risiko auszusetzen.

KUMPEL: Pin

RIVALE: -

PIN, SÖLDNERIN



Bezahlte Kämpferin der USSS Sotillo

VOLLER NAME: Pinion

ALTER: 31

PERSÖNLICHKEIT: standhaft

Pinion wuchs mit dem ein Jahr jüngeren Bolaji auf den Salomonen auf. Als sie Teenager waren, stahlen sie zusammen Mondshuttles. Bei einer ihrer kleinen Spritztouren brachte die junge Frau einen gestohlenen Frachter zum Absturz und verletzte sechs Personen. Bolaji nahm die Schuld auf sich und ging für das Verbrechen ins Jugendgefängnis, sodass Pinion keine echte Haftstrafe absitzen musste. Seitdem kennt ihre Loyalität für ihn keine Grenzen. Ihr Körper besteht aus 1,95 m gestählten Muskeln. Sie ist die starke rechte Hand von Bolaji und setzt seinen Willen auf der *Sotillo* durch.

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

GESUNDHEIT: 5

FERTIGKEITEN: Ausdauer 1, Befehligen 1, Beweglichkeit 2, Fernkampf 2, Nahkampf 3, Schwere Maschinen 1

TALENT: Overkill

AUSRÜSTUNG: Armat M41A Impulsgewehr (2x Ersatzmunition)

MOTIVATION & ZIEL: Bolaji folgen und ihn beschützen, gleichgültig zu welchem Preis und unter welchen Risiken.

KUMPEL: Bolaji

RIVALE: Bein

BEIN, PILOTIN



Steuerfrau der USSS Sotillo

VOLLER NAME: Helen Bein

ALTER: 53

PERSÖNLICHKEIT: zynisch

Die taffe Frau ist eine ehemalige Kampfpilotin der Colonial Marines, die unehrenhaft entlassen wurde, weil sie während des Tientsin-Feldzugs den falschen Außenposten mit einer Atombombe traf. Bein ist Alkoholikerin und trotzdem eine bessere Steuerfrau als die meisten ihrer nüchternen Kollegen in den gesamten Kolonien. Ihr militärisches Wissen und ihre Erfahrung sind für die Crew der *Sotillo* von unschätzbarem Wert.

ALKOHOLISMUS: Siehe Seite 101 im Grundregelwerk.

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

GESUNDHEIT: 3

FERTIGKEITEN: Befehligen 2, Fahrzeuge lenken 3, Fernkampf 2, Schwere Maschinen 2, Wahrnehmung 1

TALENT: Waghalsig

AUSRÜSTUNG: Revolver .357 Magnum (2x Ersatzmunition)

MOTIVATION & ZIEL: Auf diesem gottverdammten Schiff etwas zu trinken finden.

KUMPEL: Horton

RIVALE: Pin

HORTON, TECHNIKER



Ingenieur der USSCS Sotillo

VOLLER NAME: Micky Horton

ALTER: 12

PERSÖNLICHKEIT: freundlich

Horton ist der zwölfjährige Sohn eines unbedeutenden Weyland-Yutani-Managers, der Bolaji einst bei einem Deal betrog. Daraufhin entführte der Kapitän der *Sotillo* den Jungen kurzerhand, um seinen Vater zum Zahlen zu bewegen. Als dieser jedoch kurz darauf von einem anderen Söldner getötet wurde, bei dem er Schulden hatte, entschied Bolaji, Horton als Mechaniker zu behalten. Der clevere, aber etwas verwahrloste Junge baut Sensorsysteme und Schubdüsen auseinander und wieder zusammen, seit er neun Jahre alt ist. Bei der Mannschaft ist Horton sehr beliebt.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 5,
EMPATHIE 3

GESUNDHEIT: 2

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 2, Comtech 3,
Medizinische Hilfe 1, Überleben 2, Wahrnehmung 2

TALENT: Nicht der Beachtung wert

AUSRÜSTUNG: M240 Verbrennungseinheit
(1 Ladung)

MOTIVATION & ZIEL: Der Crew der *Sotillo* dabei
helfen, lebendig aus der Sache herauszukommen.

KUMPEL: Bein

RIVALE: -

USSCS CRONUS

WEYLAND M3 HELIADES-KLASSE
WISSENSCHAFTLICHES ERKUNDUNGSRAUMSCHIFF

Die *Cronus* ist ein wissenschaftliches Erkundungsraumschiff der Heliades-Klasse, das seine Reise zu den Sternen Anfang des 22. Jahrhundert antrat. Moderne Schiffe dieser Bauart gehören zur Magellan-Klasse, und ein SC könnte die *Cronus* mit ihren neueren Brüdern verwechseln. So wie die *Montero* eine leicht aktualisierte Version der *Nostromo* ist, hat die *Cronus* viele Gemeinsamkeiten mit der *Prometheus*, ebenfalls ein Schiff der Heliades-Klasse. Bei der *Cronus* allerdings wurde das autarke Klasse-D-Rettungsbootmodul zu einem streng geheimen und speziell ausgerüsteten Wissenschaftslabor umgebaut, das im Notfall abgestoßen werden kann. Zu dem Zeitpunkt, als die SC dem Schiff begegnen, wurde das Forschungsmodul schon lange abgeworfen.

UNTERSTÜTZUNGSFAHRZEUGE: In der Fahrzeugbucht der *Cronus* finden sich nur noch zwei Weyland NR-9 Geländewagen (siehe Seite 141 im Grundregelwerk), außerdem fehlen all ihre Klasse-A-Auswurfkapseln. Wo immer sie war, was immer sie getan hat, sie ist überstürzt aufgebrochen und hat ihre Fahrzeuge zurückgelassen.

DIE LAGEPLÄNE: Die *Cronus* besitzt vier Decks, die jeweils durch Leiterschächte, zwei große Aufzüge und ein großes Treppenhaus miteinander verbunden sind (letzteres ist eingestürzt). Du findest die Lagepläne in der Mitte des Szenarios, damit du sie leicht herausnehmen kannst. Grundsätzlich gilt jeder Raum und jeder Korridor als separate Zone, wenn es um Bewegung geht (siehe Seite 82 im Grundregelwerk). Größere Räume wie der Wohnbereich sind in mehrere Zonen eingeteilt, die durch dünne Striche getrennt sind. Die gepunkteten Linien sind Lüftungsschächte, größere Punkte zeigen Zonengrenzen an.

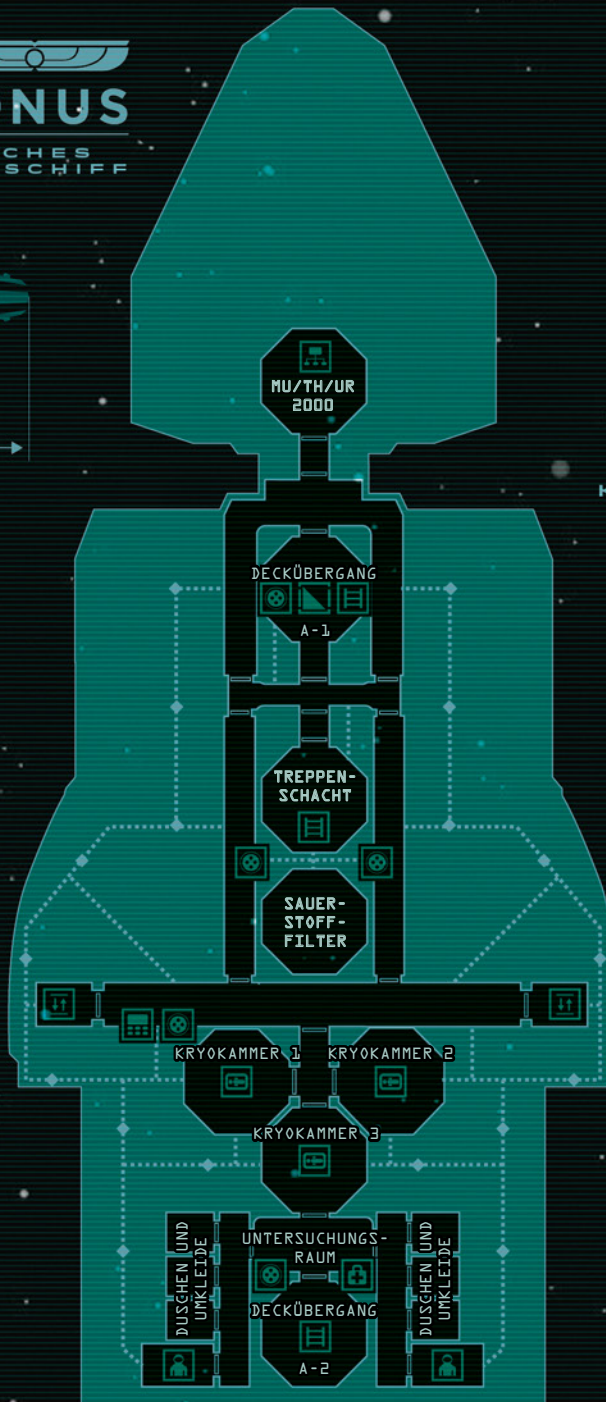
USCSS CRONUS

WISSENSCHAFTLICHES
ERKUNDUNGSRAUMSCHIFF

2X2 METER



130 m



DECK



KRYODECK

TECHNISCHE ANGABEN

LÄNGE: 130 METER

BREITE: 48,75 METER

HÖHE: 36,5 METER

ANTRIEB: VIER NUKLEARE
IONEN-PLASMA-TRIEBWERKE

TREIBSTOFF: IONISIERTES PLASMA

ENERGIEERZEUGUNG: KERNSPALTUNGSREAKTOREN

SENSORSYSTEME: VERSCHIEDENE
KOMMUNIKATIONSANTENNEN

NAVIGATIONSSYSTEME: UNABHÄNGIGE
FORTSCHRITTLICHE NAVIGATIONSSYSTEME

BESATZUNG: 17

CRONUS - DECK B

USCSS CRONUS

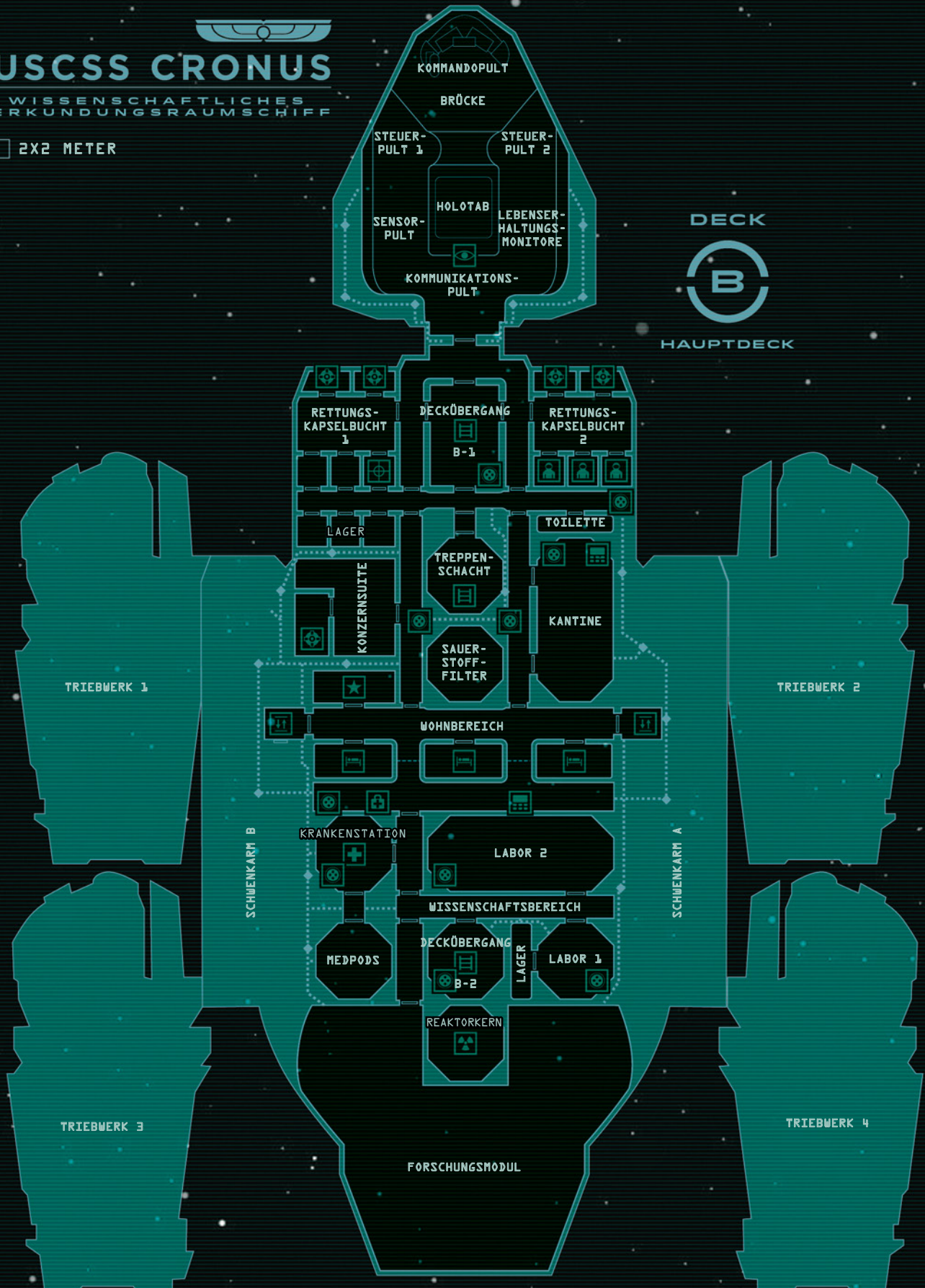
WISSENSCHAFTLICHES
ERKUNDUNGSRAUMSCHIFF

2X2 METER

DECK



HAUPTDECK



PRODUKTIONINFORMATIONEN

HERSTELLER: WEYLAND INDUSTRIES

KLASSE: HELIADES-KLASSE

PRODUKTSERIE: WEYLAND ÜBERLICHTSCHIFFE

REG: 142601

MODELL: SCHWERES ERKUNDUNGS-/
PROSPEKTIONSSCHIFF

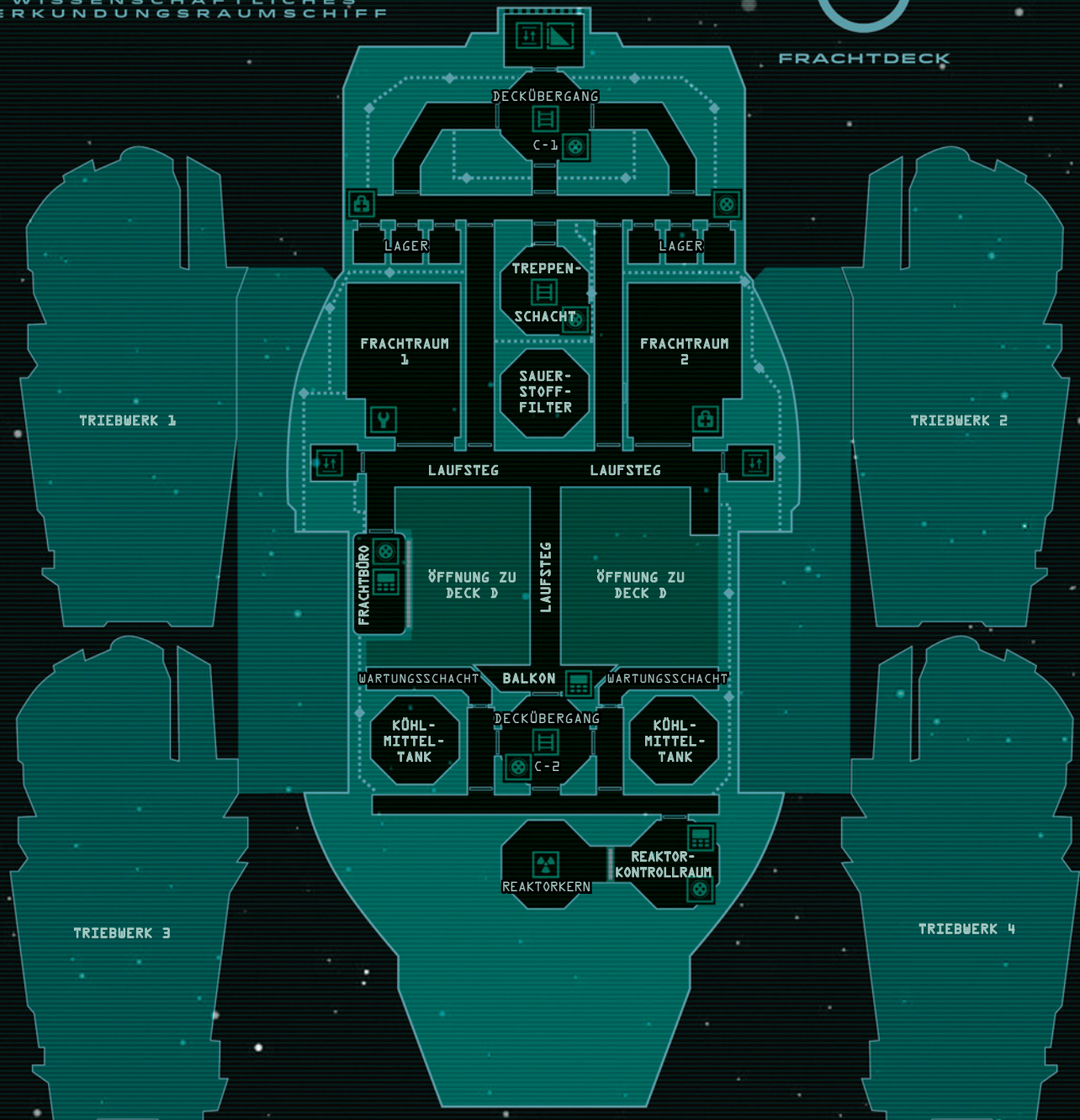
CRONUS - DECK C

USCSS CRONUS
WISSENSCHAFTLICHES
ERKUNDUNGSRAUMSCHIFF

DECK 2x2 METER



FRACHTDECK



LEGENDE

	LUFTSCHLEUSE		WERKSTATT/TECHNIK		WOHNEINHEIT		WAFFENKAMMER
	TREPPE/LEITER		GEGENSPRECHANLAGE		KAPITÄNSKAJÜTE		AUFZUG
	DRUCKANZUG-LAGER		ZUGANGSTERMINAL		GROSSRECHNER/ KI-KERN		ÜBERWACHUNG
	MEDKIT		HYPERSCHLAFKAPSELN		KRANKENSTATION		BELÜFTUNGSSCHÄCHTE
	RETTUNGSKAPSEL		RADIOAKTIVE STRAHLUNG				

CRONUS - DECK D

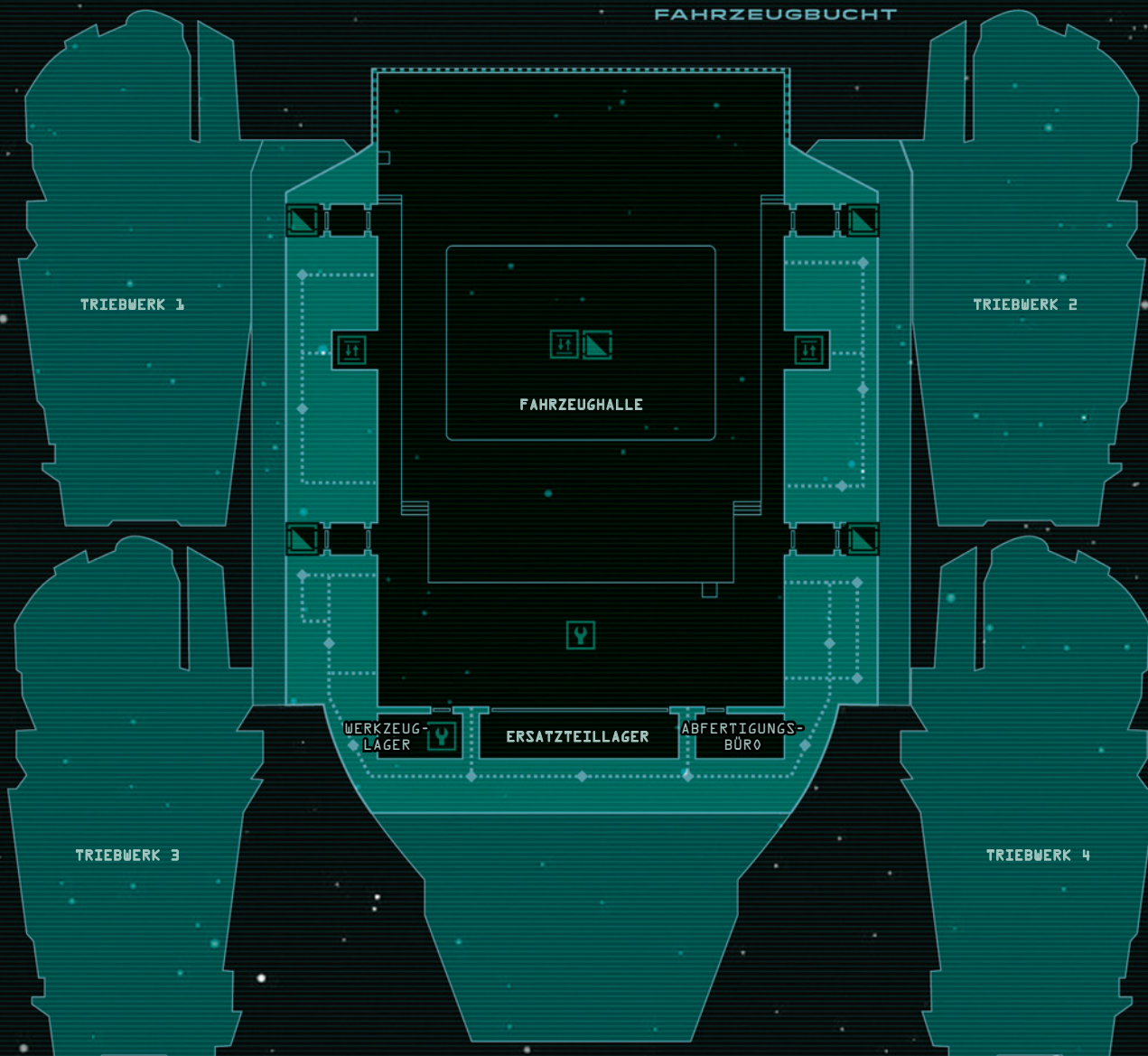
USCSS CRONUS

WISSENSCHAFTLICHES
ERKUNDUNGSRAUMSCHIFF

DECK  2X2 METER



FAHRZEUGBUCHT



DECK

A KRYODECK



HAUPTLUFTSCHLEUSE, DECKÜBERGANG A-1:

Die Hauptluftschleuse ist der einzige Zugangspunkt zur Cronus und befindet sich auf der Oberseite des Schiffs. Das äußere Schott ist beschädigt und scheint von innen eingedrückt zu sein, was die SC bemerken, wenn sie einen Weltraumspaziergang zu dem Wrack machen oder die Andockverbindung der *Montero* anschließen.

Um das Außenschott zu öffnen, sind ein Schneidbrenner und ein erfolgreicher Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN** erforderlich. Im Inneren der Luftschleuse führt eine Leiter in den Hauptübergang, der Deck A mit den darunterliegenden Ebenen verbindet. Das Schott ist von innen mit Schrammen und Kratzern bedeckt und lässt sich nicht mehr schließen, wenn es einmal geöffnet ist. Haben die SC die beschädigte Tür aufgebrochen, müssen sie die Andockverbindung der *Montero* mit der *Cronus* koppeln und den Druck wiederherstellen, ehe sie das innere Schott der Luftschleuse öffnen. Hat der Verbindungsschlauch ein Leck, erleiden alle Personen in der Luftschleuse die Auswirkungen eines schlagartigen Druckabfalls (siehe Seite 107 im Grundregelwerk). Alle anderen Luftschleusentüren funktionieren normal.

Jeder, der die Umgebung untersucht, stellt fest, dass die Luft stickig und abgestanden ist und die Temperatur unter dem Gefrierpunkt liegt (siehe Kästen rechts).



MU/TH/UR-2000-KERN: In diesem kleinen, direkt über der Brücke gelegenen Raum ist der KI-Kern untergebracht. Der geschützte Bereich kann von der Hauptluftschleuse an Deckübergang A-1 erreicht werden, lässt sich aber nur betreten, wenn man über die richtige Kommandosequenz oder eine Zugangskarte verfügt – zu Beginn des Szenarios besitzen allein Wilson, Johns und Clayton eine solche. Im Inneren des makellos sauberen Raums befindet sich ein gewaltiger Großrechner und ein einzelnes Terminal, mit dem das ranghöchste Mitglied einer Crew direkt auf MU/TH/UR zugreifen kann. Stellen einfallreiche SC der KI die richtigen Fragen, kann die SL ihnen Informationen zuspielen, wenn sie dies möchte.

SAUERSTOFFFILTER: Diese röhrenförmige Kammer erstreckt sich von Deck A bis C und ist nur über die Belüftungs- und Wartungsschächte erreichbar. Wenn die Anlage in Betrieb ist, reinigen riesige Kohlenstofffilter die Luft, während Umwälzmaschinen Wasser elektrolysieren und Sauerstoff erzeugen. Die hohe Kammer wird durch eine direkte Leitung vom Reaktor mit Energie versorgt und endet in einem gewaltigen Wassertank auf Deck C. Kondensierte Flüssigkeit sammelt sich an der Decke und tropft hinab.

Beim Eintreffen der SC ist der Sauerstofffilter deaktiviert. Der lange Schacht ist dunkel und das Wasser auf seinem Grund gefroren. Sobald MU/TH/UR hochgefahren wird und die Energieversorgung wiederhergestellt ist, nimmt die Anlage erneut ratternd ihren Dienst auf und das Eis schmilzt. In der Kammer wird es dann unerträglich laut und es ist schwer, etwas zu hören. Alle Würfe auf **WAHRNEHMUNG** erhalten hier einen Modifikator von -2.

Die Sauerstofffilter arbeiten mittels Elektrolyse: Elektrische Spannung wird durch im Wasser befindliche Stäbe geleitet und auf dieses übertragen, was die Trennung von Wasser- und Sauerstoff auslöst. Für die SC besteht daher die Gefahr eines schweren Stromschlags, sobald die Anlage wieder läuft. Alle misslungenen Fertigkeitswürfe hier führen zu einem sofortigen Angriff mit 6 Basiswürfeln und Basisschaden 1.

Das Kohlenstoffgewebe des Filters ist durch die Jahrzehnte mit einer Schicht von Dreck und Schimmel verkrustet. Nur den Strom anzustellen, wird nicht genügen, um die Luft auf dem Schiff wieder mit der erforderlichen Menge an Sauerstoff anzureichern. Mit einer Schicht Arbeit und einem erfolgreichen Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN** kann das Gewebe ersetzt oder gereinigt werden. Nur ein Charakter darf würfeln, andere können ihm aber helfen (siehe Seite 63 im Grundregelwerk).

Untersuchen die SC aktiv die Anlage, ehe sie sich an die Arbeit machen, bemerken sie Neomorph-Sporenbeutel, die auf ihr wachsen (siehe Seite 294 im Grundregelwerk). Kommen die SC ihnen zu nahe, werden im ganzen Schiff Neomorph-Partikel freigesetzt. Die Gruppe kann die Sporenbeutel nur mit Feuer zerstören, was sie von Ava 6 erfahren.



AUFZÜGE: Die zwei Aufzüge fahren bis in die Fahrzeugbucht im Bauch der *Cronus*. Aufzug 1 funktioniert, sobald der Strom wieder angeschaltet wurde. Es ist eindeutig, dass hier ein Feuergefecht stattfand: Schrotkugeln stecken in den Wänden und getrocknetes Blut bedeckt den Innenraum. Aufzug 2 hingegen erzählt eine ganz andere Geschichte: Die Schutztüren stehen offen und die abgestürzte Kabine liegt vom Aufprall zertrümmert in der Fahrzeugbucht. Es sieht so aus, als hätte jemand eine oder mehrere Brandgranaten hinterhergeworfen – nur um sicherzugehen.



KRYOKAMMERN: Die Haupttür zu diesem Bereich weist Klauenspuren am Rahmen auf, als hätte etwas versucht, sich gewaltsam Zutritt zu verschaffen. Die Tür ist von innen verschlossen und kann nur mit einem erfolgreichen Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN** aufgestemmt werden. Die Kryokapseln in den drei Kammern sind von Frost bedeckt. Hier schläft die Besatzung der *Cronus* – zumindest das, was von ihr übrig ist. Die meisten Kapseln sind leer, in zwei befinden sich ausgetrocknete Leichen,

mumifiziert von Jahrzehnten in trockener Luft. Wird das Lebenserhaltungssystem wieder aktiviert (siehe Seite 30), erwacht die überlebende Crew. In Spinden an den Wänden der Kammer ist die persönliche Ausrüstung der Mannschaft untergebracht.

UNTERSUCHUNGSRAUM: Der Untersuchungsraum ist ein absolutes Chaos. Hier kann man zwei MedKits finden (siehe Seite 136 im Grundregelwerk).

DUSCHEN UND UMKLEIDEN: Die Duschen sind dreckig und einige Neomorph-Sporenbeutel wachsen in den Abflüssen. Vorsicht ist geboten.

DECKÜBERGANG A-2: Diese Verbindungsstelle führt zu den anderen Ebenen des Schiffs.

AUSSENBORDLAGER 1 UND 2: Insgesamt befinden sich hier noch drei Raumanzüge, allesamt ältere Modelle des IRC Mk. 35 Druckanzugs. Sie sind unberührt und voll funktionsfähig.



UMGEBUNGSBEDINGUNGEN AUF DER CRONUS

KÄLTE: Wenn die Spielercharaktere eintreffen, ist das Innere der *Cronus* eiskalt. Öffnen sie ihre Raumanzüge, ehe MU/TH/UR das Lebenserhaltungssystem reaktiviert hat (siehe Ereignis „Mutter erwacht“), beginnen sie zu *erfrieren* (AUSDAUER-Würfe einmal pro Phase, siehe Seite 107 im Grundregelwerk).

DUNKELHEIT: Solange MU/TH/UR heruntergefahren ist, erhellt nur die schwache Notbeleuchtung das

Innere. Alle Zonen im Schiff zählen als *dunkel* (siehe Seite 83 im Grundregelwerk).

LUFT: Die Luft auf der *Cronus* ist abgestanden und enthält eine hohe Konzentration von Kohlendioxid. Bis der Sauerstofffilter repariert wurde, erhalten alle AUSDAUER-Würfe einen Modifikator von **-2**.

SCHWERKRAFT: Die künstliche Schwerkraft an Bord funktioniert noch.

DECK



HAUPTDECK



WAFFENKAMMER: Dieser kleine Raum in Rettungskapselbucht 1 ist fast leer und enthält nur ein einzelnes Weyland Sturmgewehr (Spielwerte wie Armat M41A Impulsgewehr, aber Gewicht 2) mit 1x Ersatzmunition. Eine Packung Pumpgunpatronen Kaliber 12 (1x Ersatzmunition) liegt verstreut auf dem Boden. Abgesehen von einem getrockneten, milchig-weißen Spritzer an der Wand ist der Raum sauber. Es handelt sich um Avas Hydraulikflüssigkeit, die sie bei einem Kampf mit einem Scheusal verloren hat.



BRÜCKE: Bis zur Wiederherstellung der Energieversorgung läuft die Brücke auf Notstrom, alle Bedienelemente sind abgeschaltet. Die schwache Beleuchtung taucht den Raum in ein unheimliches orangefarbenes Licht. Die Schutzblenden vor den Fenstern sind noch unten und riegeeln die Sicht ab. Die Decke ist rußgeschwärzt und einige Pulte sind ausgebrannt.

- ▶ **KOMMANDOPULT:** Mit Strom funktioniert das Kommandopult tadellos. Unter einem aufklappbaren Paneel neben einem der Haltegriffe befindet sich ein kleines Fach, in dem die Notfallzugangskarte zum KI-Kern liegt. Das Glaspaneel ist jedoch zerbrochen und die Karte verschwunden. Über das Kommandopult kann der Kapitän alle relevanten Informationen der anderen Bedienkonsolen auf einen Blick einsehen. Bei eingeschalteter Energie können die SC mit einem erfolgreichen Wurf auf **COMTECH** hier Informationen über das ursprüngliche Ziel der *Cronus* erhalten: ein weit entfernter, nicht verzeichneter Kleinplanet namens LV-1113 im 26-Draconis-System.
- ▶ **HOLOGRAPHISCHES WIEDERGABETABLEAU:** Der fortschrittliche Holographie-Tisch ist durch ein Feuer vollkommen zerstört worden. Die Schäden sind so schwer, dass eine Reparatur unmöglich ist.
- ▶ **SENSORPULT:** Auch diese Bedienkonsole wurde vom Feuer stark in Mitleidenschaft gezogen, kann aber

DECKÜBERGANG B-1: Die Leiter ist unbeschädigt und alle Türen in diesem Raum funktionieren.

RETTUNGSKAPSELBUCHT 2: Ebenso wie Rettungskapselbucht 1 enthielt dieser Raum früher zwei Klasse-A-Auswurfkapseln für jeweils eine Person, eingelassen in die äußere Rumpfwand, die jedoch alle fehlen (die einzige verbliebene Rettungskapsel befindet sich in Claytons Konzernsuite, siehe unten). Im Gegensatz zu dem Raum auf der anderen Seite von Deckübergang B-1 lehnen hier zwei klobige, gepanzerte Raumanzüge (Spielwerte wie Eco All-World Systems Überlebensanzug) in den Schatten. Angespannte SC könnten die roten Ungetüme für lauernernde Kreaturen halten, vor allem im schwachen Licht der Notbeleuchtung. Hier das Feuer zu eröffnen, ist allerdings eine schlechte Idee, da man einen Hüllenbruch verursachen könnte.

mit einer Schicht Arbeit und einem erfolgreichen Wurf auf **COMTECH** wieder instand gesetzt werden. Die beschädigten Sensoren empfangen gelegentlich Phantomsignale ähnlich denen auf der *Montero* (siehe Ereignis „Phantomsignal redux“).

- ▶ **LEBENSERHALTUNGSMONITORE:** Ist die Stromzufuhr wiederhergestellt und wurde der Sauerstofffilter noch nicht repariert, blinken die Monitore rot auf. Der Kohlendioxidgehalt in der aufbereiteten Luft des Schiffs ist zu hoch, das Kohlenstoffgewebe des Filtersystems muss gewartet werden (siehe Seite 20). Konnten die SC zuvor schon mit MU/TH/UR sprechen, erhalten sie von der KI die gleiche Information.
- ▶ **STEUERPULTE:** Pult 1 wurde mit einer Axt zerstört, die noch immer in der Konsole steckt. Pult 2 sieht zwar unberührt aus, seine Elektronik ist aber stark beschädigt — was erst deutlich wird, wenn der Strom wieder angeschaltet ist. Öffnen die SC einige Abdeckplatten, können sie versuchen, die Konsole wieder ans Netz anzuschließen (Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN**, eine Schicht Arbeit). Einfacher wäre es, Pult 2 auszuschlachten und mit den Teilen Pult 1 zu reparieren (ebenfalls eine Schicht Arbeit, aber ein Wurf auf **COMTECH** mit +2). Nur eine der Steuerekonsole ist erforderlich, um das Schiff zu fliegen.

USCSS CRONUS

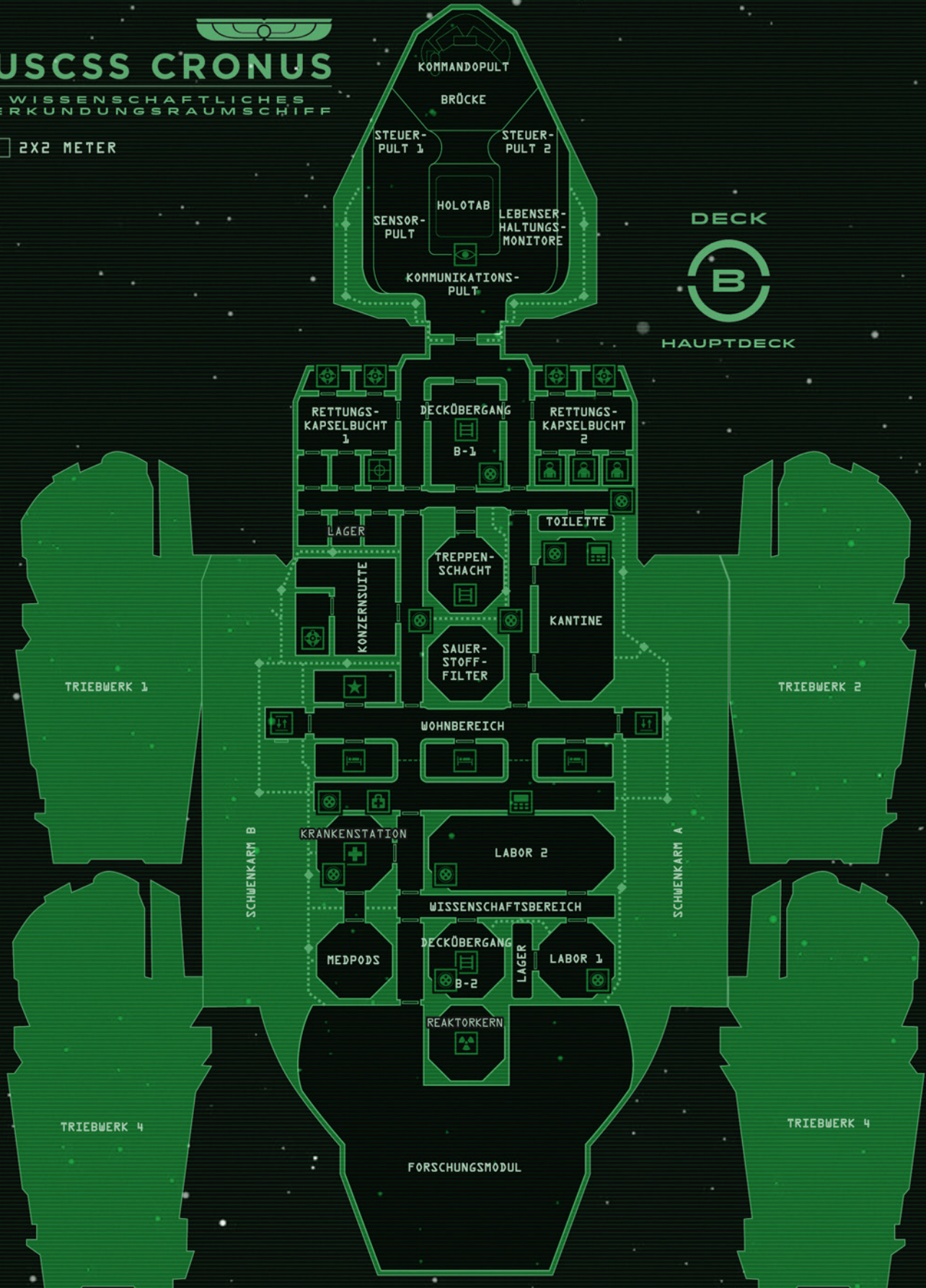
WISSENSCHAFTLICHES
ERKUNDUNGSRAUMSCHIFF

2X2 METER

DECK



HAUPTDECK



PRODUKTIONINFORMATIONEN

HERSTELLER: WEYLAND INDUSTRIES

KLASSE: HELIADES-KLASSE

PRODUKTREIHE: WEYLAND ÜBERLICHTSCHIFFE

REG: 142601

MODELL: SCHWERES ERKUNDUNGS-/
PROSPEKTIONSSCHIFF

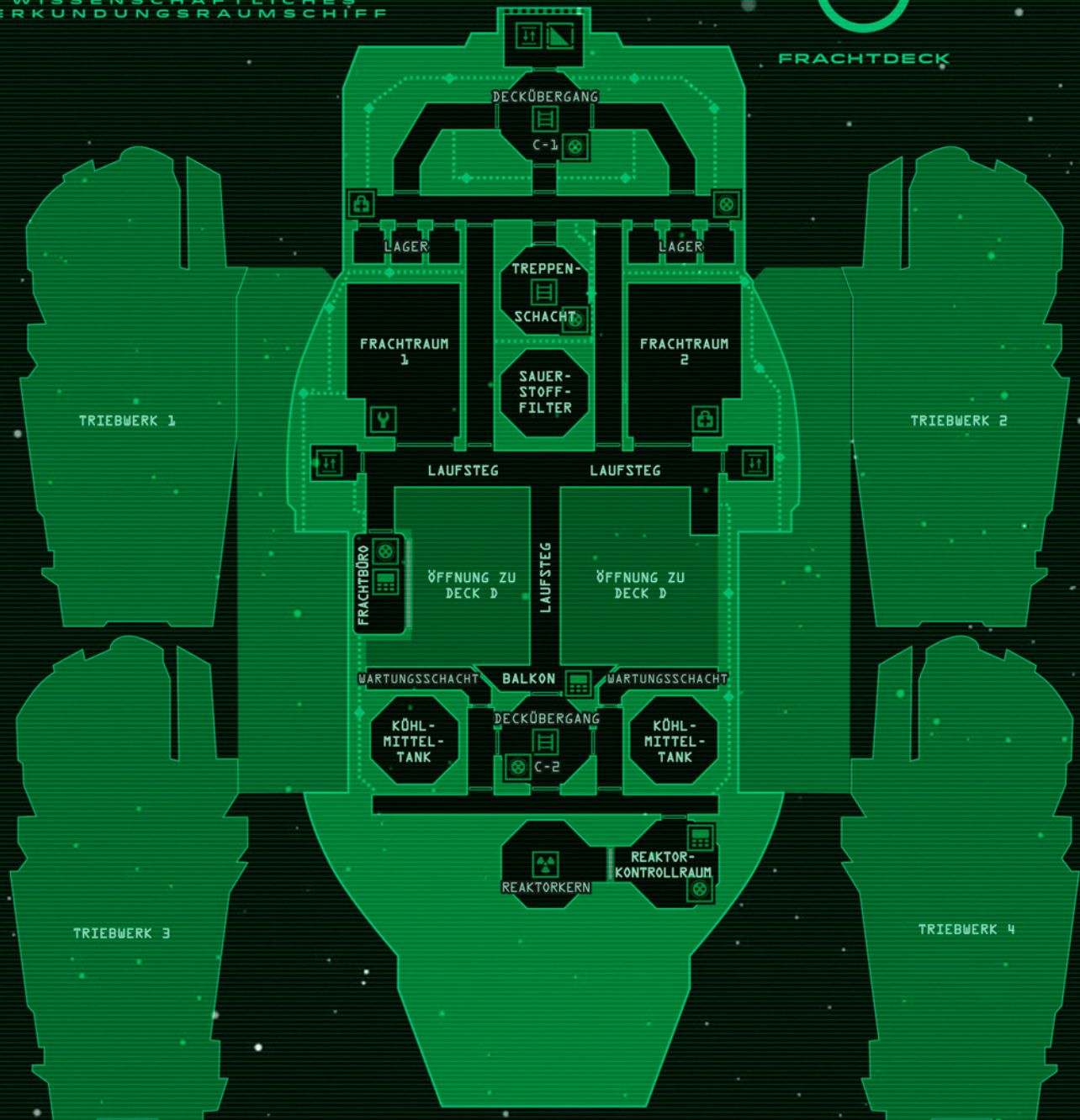
CRONUS - DECK C

USCSS CRONUS
WISSENSCHAFTLICHES
ERKUNDUNGSRAUMSCHIFF

DECK 2X2 METER



FRACHTDECK



LEGENDE

 LUFTSCHLEUSE	 WERKSTATT/TECHNIK	 WOHN EINHEIT	 WAFFENKAMMER
 TREPPE/LEITER	 GEGENSPRECHANLAGE	 KAPITÄNSKAJÜTE	 AUFZUG
 DRUCKANZUG-LAGER	 ZUGANGSTERMINAL	 GROSSRECHNER/ KI-KERN	 ÜBERWACHUNG
 MEDIKIT	 HYPERSCHLAFKAPSELN	 KRANKENSTATION	 BELÜFTUNGSSCHÄCHTE
 RETTUNGSKAPSEL	 RADIOAKTIVE STRAHLUNG		

CRONUS - DECK D

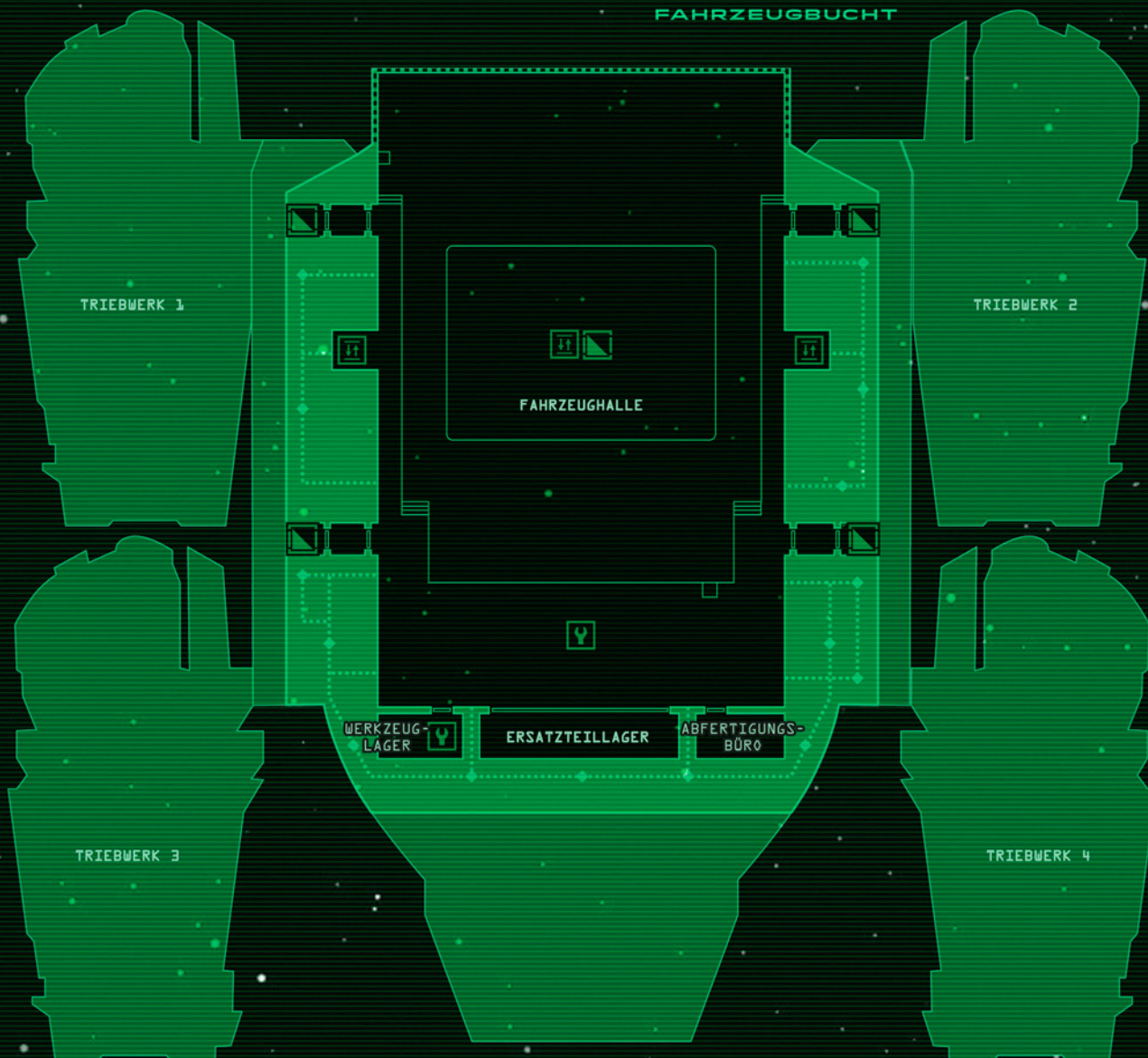
USCSS CRONUS

WISSENSCHAFTLICHES
ERKUNDUNGSRAUMSCHIFF

DECK  2X2 METER



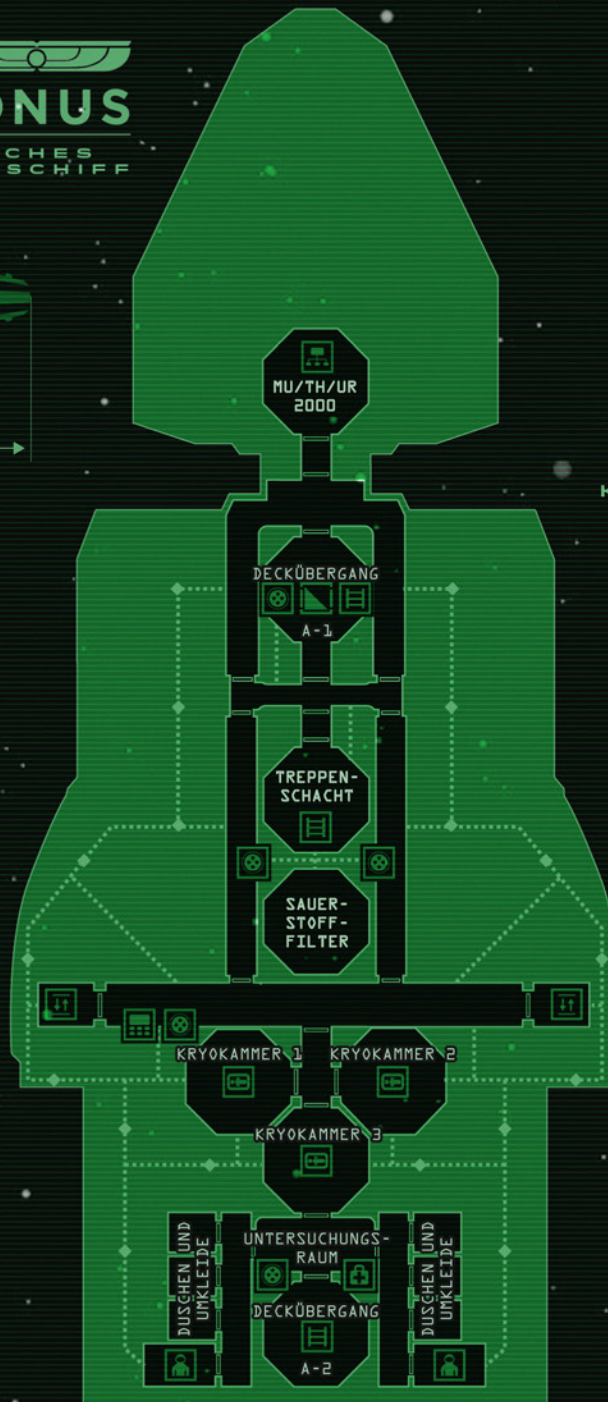
FAHRZEUGBUCHT



USCSS CRONUS

WISSENSCHAFTLICHES
ERKUNDUNGSRAUMSCHIFF

2X2 METER



DECK
A
KRYODECK

TECHNISCHE ANGABEN

LÄNGE: 130 METER

BREITE: 48,75 METER

HÖHE: 36,5 METER

ANTRIEB: VIER NUKLEARE
IONEN-PLASMA-TRIEBWERKE

TREIBSTOFF: IONISIERTES PLASMA

ENERGIEERZEUGUNG: KERNSPALTUNGSREAKTOREN

SENSORSYSTEME: VERSCHIEDENE
KOMMUNIKATIONSANTENNEN

NAVIGATIONSSYSTEME: UNABHÄNGIGE
FORTSCHRITTLICHE NAVIGATIONSSYSTEME

BESATZUNG: 17

TÜREN AUF DER CRONUS

Alle Türen auf dem Schiff können mit einem Knopfdruck geöffnet werden, sofern es in der Beschreibung des Raums nicht anders angegeben ist. Einige Durchgänge können nur von MU/TH/UR oder mit einer verschlüsselten Zugangskarte geöffnet werden — jeweils eine besitzen Wilson, Johns und Clayton, eine weitere (die Notfallzugangskarte) liegt im Wissenschaftslabor 1, wo Ava sie verloren hat.

DRUCKABFALL: Die Außenhülle der *Cronus* verfügt über einen Panzerungswert von 6. Fehlschüsse in einem Bereich, der direkt an den Weltraum grenzt, könnten den Rumpf durchschlagen und einen schlagartigen Druckabfall auslösen (siehe Seite 107 im Grundregelwerk). Wenn dies geschieht, werden nach einer Runde automatisch alle Türen und Lüftungsschächte im Bereich dauerhaft versiegelt.

MANNSCHAFTSQUARTIERE: Die Kajüten im Wohnbereich sind alle entweder fest verschlossen, geplündert oder stinken nach Verwesung. Einige wertvolle Gegenstände der Crewmitglieder befinden sich noch hier. Allerdings wird die Besatzung der *Cronus* nicht erfreut sein, wenn sie feststellt, dass die SC ihre Besitztümer gestohlen haben.

KANTINE: Die Nahrungslager sind ein einziges Chaos und sehen aus, als hätte man ein Rudel tollwütiger Tiere hineingelassen. Die verstreut herumliegenden Lebensmittel sind verfault und von Schimmel bedeckt. Dazwischen finden sich immer wieder Origami-Tiere aus metallischem Papier, ein Zeugnis von Avas labilem Zustand. Zwar befinden sich überall Schimmelsporen, doch keine davon gehören zur Neomorph-Variante. Die Kantine wurde vor langer Zeit von den Scheusalen verwüstet.

KONZERNSUITE: Wenig in dem geräumigen Bereich, der einst Claytons Offiziersmesse und Quartier war, zeugt von seinem früheren Luxus. Das Bett ist blutgetränkt, die Füllung der Sofakissen herausgerissen und der Tisch ebenso wie alle anderen Möbel zerstört.

- ▶ **DROGEN:** Unter der Matratze liegt eine Packung illegaler Aufputzmittel, die in die Augenhöhle injiziert werden (reduziert den **STRESSLEVEL** auf 0, W6 Dosen).
- ▶ **WANDSAFE:** Der Safe ist in die Wand eingebaut und nur mit Claytons Zahlencode zugänglich. In ihm befindet sich ein Modulares Rechengerät von Weyland Industries. Der Würfel enthält alle Daten zur wissen-

schaftlichen Mission nach LV-1113. Hier liegen auch eine Million Dollar in Banknoten (was selten ist). Ohne den Code muss der Safe geknackt werden. Dies erfordert eine Schicht Arbeit und einen erfolgreichen Wurf auf **COMTECH** mit -3. Ansonsten lässt sich die Tür auch aufsprengen, was eine Explosion mit Detonationskraft 12 oder mehr erfordert, allerdings den Würfel beschädigt und den Großteil des Geldes zerstört.

- ▶ **MINIBAR:** Der kleine verzierte Schrank wurde praktisch in zwei Teile gespalten. Das Regal ist verwüstet und die Arbeitsfläche zersplittert, ebenso wie die meisten hier gelagerten Flaschen. Nur einige wenige sind noch intakt und liegen chaotisch über den Boden verstreut.
- ▶ **BEGEHBARER SCHRANK/RETTUNGSKAPSEL:** Jeder, der diesen Bereich untersucht, erkennt, dass der scheinbare Eingang in einen begehbaren Schrank tatsächlich die Einstiegs Luke in eine Rettungskapsel ist — die letzte verbliebene auf dem Schiff. Sie ist funktionstüchtig, lässt sich aber nur mit Claytons Zahlencode öffnen. Das Rettungsfahrzeug verfügt über drei Kryokapseln und ist nicht überlichttauglich.



KRANKENSTATION: Im Hauptraum der Krankenstation sehen die SC eine Reihe großer gläserner Probenbehälter. In zwei von ihnen treibt je eine kleine außerirdische Kreatur (Bloodburster, siehe Seite 294 im Grundregelwerk). Auf einem Regal gegenüber steht ein schmaleres Probenglas ohne Flüssigkeit, in dem einige der pilzartigen Knoten liegen (Neomorph-Sporenbeutel, siehe ebenda), die man auch in verschiedenen Bereichen des Schiffs findet. Am rätselhaftesten allerdings ist eine offene Urne aus Metall auf dem Schreibtisch, die in ihrem Inneren vier organisch aussehende Glasphiole birgt. Drei von ihnen sind intakt und enthalten eine seltsame schwarze Flüssigkeit, die vierte ist geöffnet und leer.

In einem Nebenraum befinden sich zwei Pauling MedPods einer älteren Generation (siehe Seite 136 im Grundregelwerk). Bei einem ist die Plexiglasröhre geborsten, als sei etwas aus ihr ausgebrochen. Der andere ist versiegelt und beleuchtet, aber von innen über und über mit getrocknetem Blut bedeckt.

- ▶ **PHIOLEN:** Wenn die SC entscheiden, eine der merkwürdigen Phiole mitzunehmen, sollten sie sie besser kalt aufbewahren. Beginnt sie zu schwitzen, setzt sie ihren Inhalt frei, der die SC mit großer Wahrscheinlichkeit langsam tötet (siehe nächste Seite).
- ▶ **DAS HEILMITTEL:** Unter dem Schreibtisch liegt ein MedKit-Koffer, der sechs Spritzen mit einer Weiterentwicklung des 26-Draconis-Stamms enthält, ein „Heilmittel“ für jene, die mit Neomorph-Partikeln infiziert wurden (siehe Seite 5).
- ▶ **BLOODBURSTER:** Die beiden Bloodburster in den Gläsern leben nicht mehr, aber das müssen die SC schließlich nicht sofort bemerken. Sie wurden von den MedPods chirurgisch aus ihren Opfern entfernt. Beide Infizierte und die Neomorph-Embryonen

starben während dieses Prozesses. Tatsächlich wurden die MedPods sogar speziell mit der Absicht mitgebracht, parasitäre Organismen entfernen und operieren zu können.

- ▶ **PARTIKEL:** Stört ein SC die Sporenbeutel in dem versiegelten Glas, geben sie Partikel ab, die aufsteigen und nach draußen zu gelangen versuchen. Ohne einen Wirt zu finden, sinken sie irgendwann herab und sterben. Wird der Behälter allerdings aufgebrochen oder geöffnet, verbreiten sich die Partikel im ganzen Raum.
- ▶ **MEDPODS:** Der aufgebrochene MedPod funktioniert noch teilweise (**MEDIZINISCHE HILFE +3**). Jeder SC, der ihn verwendet, riskiert aber eine Blutvergiftung aufgrund der unhygienischen Verhältnisse (Krankheit mit Virulenz 6, siehe Seite 109 im Grundregelwerk). Öffnet ein neugieriger, morbide veranlagter SC den blutigen MedPod, findet er darin die Überreste eines Stufe-IV-Scheusals. Das ehemalige Besatzungsmitglied wurde in das Gerät gesperrt und bei lebendigem Leib seziert. Sein Bauch wurde mit dem Laserskalpell aufgetrennt, ebenso wie sein weicher, verlängerter Schädel. Über den Computer am Schreibtisch kann man auf die medizinische Auswertung der Operation zugreifen. Auch wenn das Jahrzehnte alte Scheusal wie tot erscheint, hat es noch einen Funken Leben in sich und greift brutal an, sobald sich ein SC über es beugt oder sich ihm anderweitig nähert. Da das Gehirn der scheußlichen Kreatur allerdings offen liegt, ist es leicht zu töten (es besitzt nur noch 3 Gesundheitspunkte und keinen Panzerungswert).
- ▶ **MEDIKAMENTE:** In den Schränken finden sich vier MedKits, ein Chirurgie-Set sowie je W6 Dosen Nimmerschlaf-Tabletten, Hydr8tion und Naproleve.



WISSENSCHAFTLICHES LABOR 1: Die Lampen in diesem Raum flackern, und der Fäulnisgestank ist überwältigend. In einer Ecke liegt ein Haufen abgenagter Knochen. Der Untersuchungstisch in der Mitte ist mit einem abgeriegelten Dekontaminierungsbereich ausgestattet, hinter dessen Glasscheibe sich eine perfekt erhaltene metallische Urne befindet. Ein zerstörter Gefrierschrank mit eingeschlagener Glastür enthält vier weitere dieser Urnen, aus denen eine Art zähflüssiger, schwarzer Schleim gesickert und zu Pfützen auf dem Boden geronnen ist. Seltsame knollenförmige Pilzknötchen wachsen auf den Gefäßen und in den Lachen.

- ▶ **KNOCHEN:** Ein Arzt oder Wissenschaftler, der die Knochen untersucht, bemerkt, dass nicht alle von Menschen zu stammen scheinen. Einige wirken zwar menschlich, sind aber merkwürdig deformiert (Scheusale), andere sind deutlich fremdartiger (Neomorphe). Der Raum war das Nest eines ausgewachsenen Neomorpha. Wenn du das Ereignis „Jäger und Beute“ nutzt, ist die Kreatur noch hier und könnte jederzeit angreifen.
- ▶ **URNEN:** Natürlich handelt es sich um Konstrukteursampullen mit jener schwarzen Flüssigkeit, die als Wirkstoff AO-3959X.91-15 bekannt ist. Nimmt man diese in Reinform ein, ist ein grausiger Tod die wahrscheinliche Folge (Krankheit mit Virulenz 12). Bezüglich der Traglast zählt jede Urne als normaler Gegenstand.
- ▶ **PILZKNÖTCHEN:** Die schotenartigen Auswüchse sind Neomorph-Sporenbeutel, in denen Myriaden pathogener Partikel nur darauf warten, in die ungeschützten Körperöffnungen eines potenziellen Wirts einzudringen. Untersuchen die SC den Raum, bevor sie ihn betreten, stellen sie fest, dass sich die Knoten überall auf dem Boden befinden und nur

schwer zu umgehen sind. Um sich durch den Raum zu bewegen, ohne die Sporenbeutel zu stören, ist ein erfolgreicher Wurf auf **BEWEGLICHKEIT** notwendig.

- ▶ **ZUGANGSKARTE:** Halb in einer Pfütze der schwarzen Flüssigkeit versunken, liegt die Notfallzugangskarte zum KI-Kern von MU/TH/UR, die Ava hier während einer Auseinandersetzung mit den Neomorphen verloren hat. Die Karte ist ein kleiner Gegenstand.

WISSENSCHAFTLICHES LABOR 2: Dieser Raum ist völlig ausgebrannt — was auch immer hier vorgefallen ist, es war vermutlich schnell vorbei und geschah unter Beteiligung mindestens eines Flammenwerfers. Neben den geschmolzenen Überresten eines Fasses finden die SC eine verkohlte Leiche, die im Schutt begraben ist. Ihre verdorrten Arme sind krampfhaft um die Brust geschlungen. Die stickige Luft ist erfüllt vom Gestank nach verbranntem Plastik und Fleisch. Hier gibt es nichts von Wert — abgesehen von der Erkenntnis, dass die Leiche nicht ganz menschlich ist. Es handelt sich um die Überreste eines Stufe-IV-Scheusals, dessen gallertartiger Kopf jedoch gänzlich weggeschmolzen ist, was die wahre Natur des Toten verhüllt. Der einzige Hinweis darauf, dass dies nicht der Körper eines normalen Menschen ist, sind die ungewöhnlich langen Unterarme. Ein Wissenschaftler kann diese Vermutung mit dem Talent **ANALYSIEREN** bestätigen. Das Fass war zuvor mit Quintricetylin von Deck C gefüllt (siehe nächste Seite).

DECKÜBERGANG B-2: Diese Verbindungsstelle ist funktionstüchtig und ermöglicht den Zugang zu den Decks A bis C sowie den Belüftungs- und Wartungsschächten.



DECK



FRACHTDECK



DECKÜBERGANG C-1: Hier endet der auf Deck A beginnende Übergang 1. Das Außenschott der Luftschleuse ist unbrauchbar, die Innentür funktioniert aber. Ähnlich wie bei der *Nostramo* ist die Luftschleuse mit einem Außenaufzug verbunden, der die Besatzung auf einer Planetenoberfläche absetzen kann, wenn sie nicht aus der Fahrzeugbucht aussteigen will. Momentan ist er jedoch nicht funktionstüchtig.

LAGERRÄUME: Neben verschiedenen Vorräten, die für das Schiff benötigt werden, können die SC hier Folgendes finden:

- ▶ **NOTFALLPROTOKOLL:** Einer der Räume enthält sieben Fässer der extrem instabilen, napalmartigen Chemikalie Quintricetylin. Sie wurden mitgebracht für den Fall, dass die Situation auf LV-1113 außer Kontrolle gerät. Das Anzünden eines Fasses (ein Gegenstand) führt zu einer Explosion mit Detonationskraft 12, gefolgt von einem Feuer mit Intensität 12.
- ▶ **CLAYTONS GEHEIMES LAGER:** Hinter einer Tür, die nur mit Claytons Zahlencode geöffnet werden kann, verbergen sich zwei Dutzend, auf LV-1113 geborgene Steatitampullen. Jede enthält vier Glasphiolen mit Wirkstoff AO-3959X.91-15.
- ▶ **WERKZEUGE:** Insgesamt befinden sich hier zwei Watatsumi DV-303 Bolzenschussgeräte, ein Schneidbrenner und ein Seegson Wartungsheber (siehe Kapitel 6 im Grundregelwerk).

FRACHTRAUM 1 UND 2: In den gewaltigen Frachträumen herrscht pechschwarze Dunkelheit, und selbst wenn die Stromzufuhr wiederhergestellt wurde, gehen hier keine Lichter an. Das gespenstische Rasseln von Transportketten dringt aus der Finsternis, die sich wahrscheinlich während der jahrzehntelange Fahrt losgerissen haben. Jeweils eine Winde kann die Ketten festziehen und die Fracht sichern.

- ▶ Raum 1 ist voll mit unberührten Lebensmittelvorräten.
- ▶ Raum 2 ist weitgehend leer, bis auf Ersatzketten für Weyland-Geländefahrzeuge.

LAUFSTEG: Der über dem offenen Deck D verlaufende Wartungssteg ermöglicht es, von oben in die Fahrzeugbucht zu blicken. Mittels eines auf Schienen fahrenden Krahns an der Decke lassen sich Güter von der unteren Halle in den Frachtraum (oder umgekehrt) verladen. Außer direkt vor den Frachtraumtüren besitzt der Laufsteg ein Geländer auf beiden Seiten. Er ist auf diesem Deck zudem der einzige Zugang zum technischen Bereich im Heck.

FRACHTBÜRO: Von hier aus wird der Lastenkrahn bedient. Der Raum verfügt über ein Sichtfenster mit Blick auf die Fahrzeugbucht.

DECKÜBERGANG C-2: Eine weitere relativ sichere Verbindungsstelle mit funktionierenden Türen. Hier gibt es nichts zu sehen.

KÜHLMITTELTANKS: Diese Tanks enthalten Kühlflüssigkeit für den Reaktor. Sollten sie sabotiert werden, würde der Reaktor überhitzen – aber es wären sehr drastische Maßnahmen und viel Einfallsreichtum nötig, um das Schiff auf diese Weise zu zerstören. Die Tanks sind nur über Wartungsschächte zugänglich.






REAKTORKERN UND KONTROLLRAUM:

Die einzige Beleuchtung im Reaktorkontrollzentrum kommt von einem angeschalteten Zugangsterminal, das den Raum in ein fahles, blassblaues Licht taucht und lange Schatten wirft. Etwas hat Möbel und Gegenstände in Stücke gerissen, um hier ein bizarres Nest zu bauen. Im Schutthaufen nahe der Tür zum Reaktorkern liegt ein in sich zusammengefallener Raumanzug; der dreckige Helm ist beschlagen, und der zerschlissene Einteiler sieht aus, als sei er angezündet worden. Die Reaktorkammer selbst ist zu großen Teilen von einer Art gelblich-weißem Harz bedeckt.

- ▶ **DAS SCHEUSAL:** Der „Raumanzug“ ist in Wahrheit ein Stufe-IV-Scheusal, das mit eng an den Körper gezogenen Armen und Beinen dasitzt und dessen aufgedunsener Kopf im schwachen Licht wie ein Helm aussieht. Seit Jahrzehnten ruht es hier eng an den Reaktor geschmiegt. Die Kreatur gilt als **PASSIVER** Feind (siehe Seite 85 im Grundregelwerk). Wenn sich die SC leise bewegen (Wurf auf **BEWEGLICHKEIT**), können sie es vermeiden, das Scheusal aufzuwecken. Flüchtet die Gruppe, beginnt es, sie **AKTIV** durch das Schiff zu verfolgen.
- ▶ **PUTZKOLONNE:** Die Rückstände im Reaktorkern sind getrocknetes Neomorphblut, das entfernt werden muss (kein Wurf erforderlich), um den Antrieb wieder hochzufahren. Außerdem müssen Repara-

turen an der Außenhülle des Schiffs vorgenommen werden, um die vier Reaktorkammern wieder mit dem Relais im Kontrollraum zu verbinden (Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN** und drei Phasen Arbeit).

- ▶ **STRAHLUNG:** Ein Strahlungsleck macht das Betreten des Reaktorraums äußerst gefährlich (1 Kästchen pro Phase, siehe Seite 110 im Grundregelwerk). Waffen nahe des Reaktorkerns abzufeuern, ist noch gefährlicher und kann sogar eine Kernschmelze auslösen. Würfle bei jedem Fehlschuss einer Feuerwaffe mit einem Stresswürfel: Bei einem  ist der Reaktor kritisch beschädigt und explodiert nach zehn Minuten (MU/TH/UR beginnt die Zeit herunterzuzählen), was zur vollständigen Vernichtung der *Cronus* führt. Der Schaden kann mit einer Phase Arbeit und einem erfolgreichen Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN** repariert werden.
- ▶ **SELBSTZERSTÖRUNG:** Auch das Selbstzerstörungssystem des Schiffs, das im automatischen Abschalten der Kühleinheit besteht, kann vom Kontrollraum aus aktiviert werden. Nach der Initiierung (Wurf auf **COMTECH** und eine Phase Arbeit), beginnt ein zehnminütiger Countdown bis zur Überlastung des Reaktors. Es erfordert einen weiteren Wurf auf **COMTECH**, aber nur eine Runde Arbeit, um den Vorgang abubrechen — was allerdings nach Ablauf von fünf Minuten (einer Phase) nicht mehr möglich ist.

DECK



FAHRZEUGBUCHT



FAHRZEUGHALLE: Der Großteil der Fahrzeuge des Schiffs fehlt, einzig zwei Weyland Geländewagen befinden sich noch an Bord. Beide liegen umgestürzt auf der Seite, offenbar wurden sie vor dem Start nicht gesichert. Wenn man nach oben blickt, sieht man den Lastenkrahn und den Laufsteg auf Deck C. Überall sind tiefe Schatten und es gibt viele Winkel, an denen sich etwas verstecken könnte. Allerdings ist der untere Bereich der *Cronus* der am wenigsten vom Ausbruch betroffene Ort. Im Laufe der Jahre hat sich hier nur eine dicke Staubschicht abgelegt. Das Abfertigungsbüro sowie das Werkzeug- und das Ersatzteillager sind frei

von Gefahren und können jede Ausrüstung enthalten, die die SC benötigen und dort sinnvoll vorhanden sein kann.

- **BUGKLAPPE:** Die ausklappbare Rampe ermöglicht es, das Schiff mit Fahrzeugen zu verlassen, ist aber durch mehrere Schlösser gesichert. Ehe man die Klappe während des Flugs öffnet, muss der Druck in der Fahrzeugbucht abgelassen werden, damit nicht alles ins All gerissen wird.
- **LUFTSCHLEUSEN:** Alle vier Luftschieusen auf dieser Ebene wurden zerstört und können ohne aufwändige Reparaturen nicht verwendet werden. ■

E R E I G N I S S E

Im folgenden Abschnitt findest du zu jedem Akt Ereignisse, mit denen du deine Spieler während des Szenarios konfrontieren kannst. Sie müssen aber nicht alle eintreten und auch nicht in der angegebenen Reihenfolge. Betrachte sie mehr als Ergänzung deines dramaturgischen Arsenal, die du verwenden kannst, wie du möchtest. Einige Ereignisse hingegen sind für das Szenario unabdingbar, sie sind als „notwendig“ gekennzeichnet.

Vergiss außerdem nicht, den Spielern zu Beginn jedes Aktes ihre neue Karte mit Motivation & Ziel ihres SC zu geben.

KEINE EILE

Wenn die SC die *Cronus* betreten, solltest du sie nicht sofort mit Ereignissen bombardieren. Konzentriere dich zunächst darauf, eine spannende Atmosphäre aufzubauen, während sie das Wrack erkunden. Es gibt viel zu entdecken. Beginne erst damit, Ereignisse stattfinden zu lassen, wenn du das Gefühl hast, dass du das Tempo anziehen solltest.

AKT I: PANDORAS BÜCHSE

Als die Mannschaft der *Montero* erwacht, wähnt sie sich am Ende ihrer Fahrt. Sie will den Auftrag schnell abschließen und den Lohn einstreichen, also muss das Schiff zum Abladen bereit gemacht werden. Zunächst versammeln sich alle in der Kombüse, um sich nach dem Hyperschlaf zu stärken. Nutze die Zeit, damit die Spieler sich gegenseitig ihre SC vorstellen können. In dieser ersten Schicht leiden alle Charaktere unter dem Zustand „Verdursten“ (siehe Seite 106 im Grundregelwerk), eine Nebenwirkung des Hyperschlafs. Widmen sich die SC anschließend ihren Pflichten, fällt ihnen auf, dass etwas nicht stimmt. Vorgeschlagene Ereignisse:

PING: Plötzlich berichtet MU/TH/UR, dass sich ein Schiff nähert — vielleicht ein Patrouillenboot oder ein Inspektionsschuttle —, obwohl überhaupt keins in der Nähe ist. Führen die SC eine Systemdiagnose aus (Wurf auf **COMTECH**), kommen sie zu dem Schluss, dass das Phantomsignal eine simple Fehlfunktion der Sensoren war.

NIEMAND ZU HAUSE (NOTWENDIG): Sämtliche Kontaktversuche zu Sutter's World bleiben unbeantwortet, nicht einmal der Sendeturm gibt ein Signal ab. Die Sternenkarten des Schiffs scheinen zudem fehlerhaft zu sein, da sie die Kolonie nicht anzeigen. Ein erfolgreicher Wurf auf **COMTECH** offenbart allerdings, dass die Navigation stimmt: Die *Montero* ist nicht einmal ansatzweise in der Nähe von Sutter's World, sondern irgendwo im Weltraum, tief zwischen den Sternen.

NEUE BEFEHLE (NOTWENDIG): MU/TH/UR meldet sich und möchte mit der Kapitänin sprechen. Sie informiert sie, dass sie das Notsignal eines unbekannten Schiffs empfangen habe und die Situation laut Konzernprotokoll untersucht werden müsse, falls die Crew nicht sämtlich Anteile verlieren möchte. Miller muss die Vorbereitungen der Besatzung unterbrechen und ihr erklären, was vor sich geht. Die geheimnisvolle Übertragung ist jedoch kaum zu verstehen, sodass die SC nicht ermitteln können, wer sie geschickt hat oder worum es geht. Die Mannschaft muss ihre Position mittels Triangulation feststellen und dann die Quelle zurückverfolgen.

BEREIT MACHEN FÜR AUFPRALL: Plötzlich melden die Sensoren ein Schiff, das sich der *Montero* auf Kollisionskurs nähert. MU/TH/UR warnt vor dem bevor-

stehenden Zusammenstoß, auf der Brücke ertönt eine Sirene und rote Warnlichter blinken auf. Aus der Tiefe des Alls kommt ein kleiner sternenloser Bereich näher und näher. Die SC erkennen, dass es sich um ein Schiffswrack ohne Positionslichter und Funkbake handelt. „Bereit machen für Aufprall“, gibt Mutter ausdruckslos zu verstehen. Der Steuermann muss einen Wurf auf **FAHRZEUGE LENKEN** mit -2 ablegen, um eine Kollision zu vermeiden. Ein Fehlschlag führt zu schweren Beschädigungen an der *Montero*, was den Überlichtantrieb unbrauchbar macht und zu Druckverlust in einigen Bereichen des Schiffs führt. Die Reparaturen dauern mindestens 18 Stunden (drei Schichten). Die Mannschaft bleibt allerdings unverletzt. MU/TH/UR informiert die Besatzung, dass das Schiffswrack die Quelle des Notrufs ist.

GEISTERSCHIFF (NOTWENDIG): Die SC lokalisieren das Notsignal auf einem Schiffswrack (oder stoßen fast mit ihm zusammen, siehe oben). Der Antrieb des Wracks ist tot, nur Trägheit bewegt es mit seinem zuletzt erreichten Tempo von 0,04-facher Lichtgeschwindigkeit weiter. Da weder Positionslichter noch die Innenbeleuchtung des Geisterschiffs angeschaltet sind, können die SC es erst identifizieren, wenn sie längsseits gehen.

Fliegen sie neben das Wrack und werfen die Flutlichter an, erblicken sie ein Relikt aus den Geschichtsbüchern: Es handelt sich um die USS *Cronus*, ein von Weyland gebautes wissenschaftliches Erkundungsraumschiff der Heliades-Klasse, das 2110 startete und für ein Dreivierteljahrhundert als vermisst galt. Sie läuft mit minimaler Energie und das einzige erkennbare Lebenszeichen ist das sich wiederholende SOS-Signal. Zeige den Spielern das Titelbild des Szenarios. MU/TH/UR informiert die Besatzung, dass eine Bergungsmission laut Firmenvorschriften verpflichtend ist. Dies sind die Prioritäten:

1. Wissenschaftliche Daten und Proben von der USS *Cronus* bergen.
2. Die *Cronus* nach Anchorhead oder zu einer anderen W-Y-Einrichtung bringen.
3. Besatzungsmitglieder der *Cronus* retten.

Mutter stellt Baupläne der *Cronus* zur Verfügung, um das Vorhaben zu erleichtern. Gib den Spielern die Lagepläne in der Mitte des Szenarios.

ENTERKOMMANDO (NOTWENDIG): Die SC müssen Geschwindigkeit und Kurs der *Montero* dem Geisterschiff angleichen, bevor sie es zu entern versuchen (Wurf auf **FAHRZEUGE LENKEN** des Steuer-manns, Fehlschlag verursacht weitere Schäden an der *Montero*, aber keine wesentlichen). Durch einen Welt-raumspaziergang (Wurf auf **BEWEGLICHKEIT**) oder das Anbringen der Andockverbindung (Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN**) können die SC erkennen, dass die Haupt-luftschleuse der *Cronus* beschädigt ist. Die Spieler müssen entscheiden, ob alle SC an Bord der *Cronus* gehen oder jemand zurückbleibt.

Sobald das Enterkommando in das Schiffswrack eindringt, wechselt das Spiel in den Schleichmodus (siehe Seite 85 im Grundregelwerk). Vergiss nicht, die SC nach jeder Phase Versorgungswürfe für Luft ablegen zu lassen. Verwende die Lagepläne der *Cronus* und die Beschreibungen der Örtlichkeiten ab Seite 16 und lass die Gruppe das Schiff frei erkunden.

DER KOPFLOSE MANN: Die SC stoßen auf den zusammengesunkenen, kopflosen Leichnam eines Mannes im Raumanzug. An der Wand hinter ihm kleben getrocknetes Blut und Gehirn, auf dem Boden liegen eine Armat M37A2 Pumpgun und eine einzelne Hülse. Eine schnelle Untersuchung des Toten offenbart, dass etwas mit ihm nicht stimmt. Seine Arme scheinen etwas zu lang und haben den Druckanzug so gedehnt, dass dieser an den Unterarmen gerissen ist.

Der **STRESSLEVEL** jedes anwesenden SC steigt um 1. Bei dem Mann handelte es sich um ein Stufe-II-Scheusal (siehe Seite 38), dem noch genug Verstand geblieben war, um sich mit der Pumpgun das Leben zu nehmen. In einer offenen Reißverschluss tasche des Anzugs befinden sich einige Patronen im Kaliber 12 (1x Ersatzmunition), die Waffe selbst ist ebenfalls geladen.

ICH HABE BEWEGUNG: Wenn die SC den M314 verwenden, entdecken sie eine Bewegung in den Korridoren der *Cronus*, einige Zonen entfernt. Die Signale verschwinden, ehe es der Gruppe gelingt, die Quelle ausfindig zu machen (**STRESSLEVEL** +1 für alle anwesenden SC). Es handelt sich entweder um den beschädigten Androiden Ava, der ziellos durch das Schiff wandert, oder einen ausgewachsenen Neomorph, der durch das Eindringen der SC aus seiner Starre erwacht ist – oder beides. Die Charaktere werden später auf sie stoßen.

SPORENBEUTEL UNTER DEN FÜßEN: Die Gruppe stößt auf Neomorph-Sporenbeutel zusätzlich

zu denen, die in den Beschreibungen der Räume aufgelistet sind. Solange die SC ihre Anzüge tragen, ist das kein Problem. Ein Wissenschaftler kann das Talent „Analysieren“ verwenden, um mehr Informationen über die seltsamen Auswüchse zu erhalten.

JÄGER UND BEUTE: Ein ausgewachsener Neomorph (siehe Seite 296 im Grundregelwerk), der auf der *Cronus* in Starre lag, wird durch die Ankunft der SC geweckt und beginnt sie **AKTIV** zu verfolgen. Er könnte jederzeit angreifen. Das Ereignis kann auch in Akt II oder III eintreten.

PHANTOMSIGNALE REDUX: Haben die SC das Sensorpult auf der Brücke repariert, warnt es gelegentlich laut piepsend vor einem sich nähernden Schiff, das es aber nicht zu geben scheint. Das Ereignis kann auch in Akt II eintreten und spielt eine Rolle in Akt III. Die Quelle des Signals ist die *Sotillo*, was die SC allerdings noch nicht in Erfahrung bringen können.

MUTTER ERWACHT (NOTWENDIG): Da MU/TH/UR 2000 die Anwesenheit der SC an Bord registriert, erwacht die KI der *Cronus* schlagartig aus ihrem jahrzehntelangen Schlummer und fährt den Reaktor und die Lebenserhaltung hoch. Die Temperatur steigt, Lichter gehen an und Dunstschleier wabern durch das Schiff, während warme Luft die Korridore füllt. Nach einigen Phasen sind die Auswirkungen von Kälte und Dunkelheit aufgehoben (siehe Seite 21). Der Sauerstofffilter springt ebenfalls an, was zwar viel Lärm erzeugt, aber keine frische Luft, da das Kohlenstoffgewebe dringend gereinigt werden muss (siehe Seite 20).

SCHLAF DES JAHRHUNDERTS (NOTWENDIG): Durch die Aktivierung der Lebenserhaltungssysteme wird auch die Besatzung der *Cronus* in ihren Kryokapseln aus dem Hyperschlaf geweckt – was MU/TH/URs monotone Stimme mit „Warnung, Kryokammern deaktiviert“ auf dem ganzen Schiff verkündet. Der Prozess dauert einige Phasen. Die Überlebenden sind der zweite Offizier Johns, Sgt. Reid, die Doktoren Cooper und Flynn sowie die Konzernvertreterin Clayton. Wenn sie erwachen, leiden sie unter Amnesie und akuter Desorientierung, eine Folge der langen Zeit in Stasis. Dr. Cooper beklagt sich über Kopfschmerzen. Die verbliebene Crew der *Cronus* benötigt dringend medizinische Versorgung, um sich zu erholen (pro Person Wurf auf **MEDIZINISCHE HILFE**); im Idealfall auf der Krankenstation, wenn die SC sie gereinigt haben.

MUTTER ALLER MIGRÄNEN (NOTWENDIG):

Kurz nachdem er erwacht ist, beginnt sich Dr. Cooper über starke Kopfschmerzen zu beschweren. Es dauert nicht lange, bis er kaum noch verständlich sprechen kann und nur noch unzusammenhängende Sätze von sich gibt. Ein Neomorph wächst wie ein Tumor in seinem Schädel und wandelt die Zellen seines Gehirns in den Körper eines Bloodbusters um – wodurch Cooper faktisch von innen heraus lobotomisiert wird. Ihren Höhepunkt erreicht die Entwicklung mit heftigen Krampfanfällen des Wissenschaftlers, die in der Geburt des Bloodbusters enden. Wenn du möchtest, kannst du den Kastentext unten vorlesen, um die grausige Szene zu schildern. Alle anwesenden SC müssen sofort einen Panikwurf ablegen.

Der neugeborene Neomorph ist aggressiv und attackiert sofort den Spielercharakter, der ihm am nächsten

steht. Die Spielwerte des Bloodbusters findest du ab Seite 294 im Grundregelwerk. Sobald die Kreatur Schaden erleidet (oder wenn ihr Angriff es angibt), flüchtet sie in den nächsten Lüftungsschacht. Entkommt sie, wächst sie mit rasender Geschwindigkeit und kehrt nach einigen Phasen als ausgewachsener Neomorph zurück, um den Spielercharakteren **AKTIV** aufzulauern. Spieler, deren Spielercharakter getötet wird, können als Ersatz die Besatzungsmitglieder der *Cronus* übernehmen.

SICH VERZIEHEN?: Machen die Spielercharaktere Anstalten, die *Cronus* zu verlassen, aktiviert die KI der *Montero* die Selbstzerstörung ihres Schiffs, entsprechend des Weyland-Yutani-Spezialprotokolls 966 (siehe Ereignis „T minus zehn Minuten“).

DER BLOODBURSTER WIRD GEBOREN

Blut sickert aus Dr. Coopers Nase und Ohren. Seine von geplatzten Äderchen überzogenen Augen verdrehen sich, bis nur noch das Weiße zu sehen ist. Plötzlich beginnt sein Körper unwillkürlich zu zucken, und der Wissenschaftler stürzt in einem Krampfanfall zu Boden. Als ihr auf den sich windenden Mann zustürmt, um ihm zu helfen, bemerkt ihr aus den Augenwinkeln, dass die Besatzung der Cronus angsterfüllt zurückweicht. Doch ihr seid zu sehr damit beschäftigt, den armen, wild um sich schlagenden Doktor festzuhalten, um das Verhalten zu hinterfragen.

Mit einem Übelkeit erregenden Ploppen und einer kleinen Blutfontäne springt plötzlich ein Augapfel aus Coopers Gesicht und hinterlässt rote Schlieren auf [Name eines SC], ehe er über den Boden kullert und unter einer Kryokapsel zum Liegen kommt. Entsetzt erstarren eure Bewegungen und verzweifelt versucht ihr zu verstehen, was ihr vor euch seht: Ein dünner, blutiger Arm schiebt sich aus Coopers leerer Augenhöhle, greift tastend umher und krallt sich schließlich am Mund des Wissenschaftlers fest. Als die weißen, krallenbewehrten Finger Zähne und Fleisch herausreißen, schreit Cooper nicht. Er ist nicht länger Herr seines eigenen Körpers – etwas anderes ist es, und es will nach draußen.

Knochen splintern und Sehnen bersten, als das grauenhafte Ding das Gesicht dessen, was einst ein Mensch war, vom Kiefer an nach oben aufschlitzt. Am Ende ertönt ein nasses Gurgeln, als die Überreste von Coopers Kopf vom Körper gerissen werden. In einem Schwall aus Blut bricht hervor, was gerade noch in einer Hülle aus Fleisch eingesperrt war.

„Bringt es um! Bringt es sofort um!“, ruft jemand panisch. Das durchsichtig-weiße Ding auf dem Boden reißt sich die Fleischfetzen vom Leib und versucht, mit vier wackeligen, dünnen Beinen aufzustehen. Der Bloodbuster schüttelt die Gehirnmasse von seinem stachelbewehrten Rücken, wendet seinen augenlosen Kopf mit einem Zischen in eure Richtung und duckt sich zum Sprung.

NEOPHYT (JUNGER NEOMORPH)

AKT II : DIE LANGE NACHT

Wenn die SC den Neomorph besiegt haben (oder er vorerst geflohen ist), haben sie die Chance, Atem zu schöpfen und ihren Weg nach Hause zu planen – und werden erkennen müssen, dass viele andere Gefahren in den Tiefen der *Cronus* lauern. Vorgeschlagene Ereignisse:

HALBWahrheiten (NOTWENDIG): Johns, der die Auswirkungen des langen Hyperschlafs allmählich überwunden hat, erzählt den SC, dass seine Crew auf LV-1113 gelandet sei, um einige uralte Ruinen zu erforschen. Clayton wirft sofort ein, dass es sich um eine archäologische Mission handelte. Ihr Wissenschaftsteam habe wichtige Artefakte gesammelt (die Steatitampullen in Labor 1) und unabsichtlich einen Erreger an Bord gebracht, der einige Besatzungsmitglieder mit einer seltsamen Krankheit infizierte. Johns berichtet auch von den Sporenbeuteln und der Gefahr, die sie darstellen.

Seinem Bericht nach fanden die Ärzte des Teams ein Heilmittel, das die schnell wachsenden Wucherungen der Kranken aufhielt und sie in inaktive Tumore verwandelte. Dass die gesamte Mannschaft geimpft wurde, verwirrt Johns. Vor allem da eine Durchsuchung von Coopers Taschen seine noch volle Spritze zutage fördert, er selbst hat sich das Mittel scheinbar nie verabreicht.

Haben ein oder mehrere SC bereits ihren Druckanzug abgelegt – was wahrscheinlich ist, da ihr Luftvorrat mittlerweile aufgebraucht sein dürfte –, schlägt Dr. Flynn vor, dass sie sich sofort impfen lassen sollten, da sie vermutlich mit den pathogenen Partikeln infiziert worden seien. Ein SC kann Coopers Dosis verwenden, weitere finden sich in der Krankenstation, was vermutlich einen Ausflug dorthin notwendig macht. Wollen die SC den Impfstoff holen, wird Dr. Flynn sie begleiten, um eines der dort zurückgelassenen Artefakte zu bergen (die volle Steatitampulle oder eine der Phiolen).

SCHLECHTE LUFT: Jeder ohne Druckanzug hat an Bord der *Cronus* Probleme, tief einzuatmen – die Luft ist abgestanden und voll von Kohlendioxid (siehe Seite 21). Johns gibt den SC den Hinweis, dass der Sauerstofffilter nach Jahrzehnten der Vernachlässigung vermutlich gewartet werden muss.

T MINUS ZEHN MINUTEN (NOTWENDIG): Dieses Ereignis kann auch in Akt I stattfinden, sollten die SC sich weigern, die *Cronus* zu erkunden, oder das Schiff verlassen wollen, bevor sie die Überlebenden

gefunden haben. Die Kommunikatoren der SC erwachen mit knisterndem Rauschen zum Leben: Es ist MU/TH/UR, die sie direkt von der *Montero* aus kontaktiert. „Fehlfunktion des Verdrängungsantriebs“, verkündet sie monoton. „Reaktor überlastet. Kernschmelze in T minus zehn Minuten.“ Der **STRESSLEVEL** aller SC erhöht sich um 1.

Mutter gibt die verbleibende Zeit in Intervallen von einer Minute an, bis nur noch 30 Sekunden übrig sind, dann zählt sie durchgehend auf 0 herunter. Du musst den Countdown nicht Runde für Runde ausspielen, frage die Spieler aber regelmäßig, was sie machen wollen, und zähle dabei die Zeit weiter herunter, um den Druck und die Spannung zu erhöhen.


Das Ereignis lässt sich nicht aufhalten, auch wenn die Gruppe es vielleicht versucht. Wenn sie sich zurück zur *Montero* begibt und die KI zum Abbruch auffordert, weigert diese sich, auch wenn ihr Wilson den Befehl gibt. Ein erfolgreicher Wurf auf **COMTECH** im Reaktorkontrollraum bestätigt, dass die Zerstörung des Schiffs unabwendbar ist, und offenbart, dass der Countdown bewusst ausgelöst wurde. In Wahrheit setzt MU/TH/UR 6500 mit der Zerstörung der *Montero* Spezialprotokoll 966 um, das sicherstellen soll, dass die *Cronus* zu Weyland-Yutani zurückgebracht wird.

Die Spieler sollten begreifen, dass ihre einzige Überlebenschance darin besteht, auf die *Cronus* zu wechseln und sich so schnell wie möglich von der *Montero* zu entfernen, ehe sie explodiert – zur Not kann auch ein NSC sie darauf hinweisen. Da der Antrieb der *Cronus* noch immer inaktiv ist, gibt es nur eine Möglichkeit: Die *Montero* muss auf einen Kurs gesetzt werden, der die tickende Zeitbombe weit von dem havarierten Schiff weg bringt.


Entweder muss sich ein SC opfern und den Kurs halten oder jemand mit Flugkenntnissen aktiviert den Autopiloten der *Montero* und nutzt das uralte Frachtshuttle *Daisy*, um zu seinen Kameraden zurückzukehren. So oder so muss zuvor ein schwieriger Wurf (–2) auf **FAHRZEUGE LENKEN** gelingen, um den Kurs der *Montero* zu berechnen. Bei einem Fehlschlag explodiert das Schiff zu nahe an der *Cronus* und durchs All sausende Trümmerteile durchschlagen die Hülle wie Geschosse, was zu einem schlagartigen Druckabfall in W6 Bereichen der *Cronus* führt. Entscheide, welche dir passend erscheinen; wenn du die Dramatik erhöhen möchtest, kannst du auch Bereiche wählen, in denen sich SC oder NSC aufhalten. Davon abgesehen treibt die *Montero* von nun an nur noch als Schrott und Asche durch den Raum.

LOSREISSEN: Sind die *Cronus* und die *Montero* mit der Andockverbindung aneinandergekoppelt, gibt es ein Problem mit den Halteklammern. Während MU/TH/UR im Hintergrund regelmäßig den Countdown herunterzählt, müssen die SC verzweifelt versuchen, die Schiffe voneinander zu lösen. Dies kann mit einem Schneidbrenner und einem Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN** gelingen oder einem einfachen Wurf auf **STÄRKE**, wobei ein SC würfelt und andere helfen können. Misslingen die Versuche, reißt sich die *Montero* durch das Starten des Antriebs los, was jedoch zu strukturellen Schäden an der *Cronus* führt.

KEINE BEZAHLUNG: Während des Countdowns wollen die SC (besonders Rye oder Miller) vielleicht zumindest einen Teil ihrer empfindlichen, aber äußerst wertvollen Lieferung retten, um nicht völlig leer auszugehen. Sollten Rye oder Miller NSC sein, bestehen sie sogar darauf.

Das Frachtshuttle *Daisy* kann zehn Tritiumtanks transportieren, doch das Beladen kostet Kraft und Zeit. Jeder Tank erfordert einen Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN** (bei Benutzung des Laderoboters) oder **STÄRKE**. Ein Fehlschlag bedeutet, dass ein Tank hinfällt. Würfele mit einem Stresswürfel: Bei einem  explodiert das instabile Gas, was die *Daisy* zerstört und jeden im Frachtraum der *Montero* tötet.

Vergiss nicht, den Countdown immer dann fortzusetzen, wenn es dir aus Spannungsgründen passend erscheint. Vergeuden die SC Zeit, schaffen sie es nicht rechtzeitig zurück auf die *Cronus*. Befinden sie sich noch an Bord, sterben sie. Sind sie außerhalb der *Montero* wird alles und jeder von der Explosion erfasst. Für SC gilt dies als Explosion mit Detonationskraft 12, die *Daisy* wird sofort ausgeschaltet und erleidet einen schlagartigen Druckabfall – die SC müssen in Raumanzügen entkommen und die Fracht aufgeben, wenn sie überleben wollen. In jedem Fall erhöht sich der **STRESSLEVEL** aller Anwesenden um 1.

Sind die SC schnell genug, können sie mit der *Daisy* in die Fahrzeugbucht der *Cronus* einfliegen, während hinter ihnen die *Montero* explodiert. Doch Kontrollkabine und Schubdüsen des Shuttles kratzen an den Wänden und der Decke der zu kleinen Halle. Lass den Piloten einen Wurf auf **FAHRZEUGE LENKEN** ablegen. Misslingt dieser, würfele für jeden Tank auf der *Daisy* mit einem Stresswürfel. Bei einem  explodiert der entsprechende Tank und löst eine Kettenreaktion aus, die jeden an Bord des Shuttles tötet und das Fahrzeug selbst zerstört.

PLANÄNDERUNG (NOTWENDIG): Nach der Zerstörung ihres Schiffs werden die SC schnell begreifen,

dass die *Cronus* ihre einzige Chance ist, nach Hause zu kommen. Um das Wrack wieder flugbereit zu machen, muss die Gruppe die Kommunikationsmatrix, den Antrieb und den Sauerstofffilter instand setzen – worüber die Besatzung der *Cronus* sie aufklären kann.

- ▶ **KOMMUNIKATIONSMATRIX:** Die Reparatur erfordert einen Weltraumspaziergang, vier Phasen Arbeit und einen erfolgreichen Wurf auf **COMTECH**. Diesen darf nur ein SC versuchen, doch andere können ihm helfen (auch NSC). Ein **PASSIVES** Stufe-IV-Scheusal ruht auf dem Außenrumpf.
- ▶ **ANTRIEB:** Auch für das Hochfahren des Antriebs sind Außenbordreparaturen notwendig (Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN** und drei Phasen Arbeit). Außerdem muss der Reaktorkern gereinigt werden, in dessen Nähe sich ebenfalls ein Scheusal befindet (siehe Seite 27).
- ▶ **SAUERSTOFFFILTER:** Siehe Seite 20.

Während der Reparaturen kannst du die Spieler mit anderen Ereignissen konfrontieren. Beispielsweise könnten Crewmitglieder der *Cronus* einen SC während eines Weltraumspaziergangs angreifen (siehe unten).

AGGRESSIVE TENDENZEN (NOTWENDIG):

Plötzlich beginnen sich Besatzungsmitglieder der *Cronus* irrational und aggressiv zu verhalten und den SC gegenüber gewalttätig zu werden. Es handelt sich um Auswirkungen ihrer Impfung: Der 26-Draconis-Ableger von Wirkstoff AO-3959X.91-15 verwandelt sie langsam in Scheusale, zunächst der Stufe II (siehe Seite 38).

Maximiere den dramatischen Effekt dieses Ereignisses, indem du zunächst nur einen NSC wahnsinnig werden und in blinder Wut angreifen lässt, ohne Vorwarnung und ohne auf sein eigenes Überleben zu achten. Worte dringen nicht zu dem Tobsüchtigen durch. Alle anwesenden SC müssen sofort einen Panikwurf ablegen. Sobald der erste Angriff vorbei ist, verfallen ein oder zwei weitere NSC in Raserei. Lass sie direkt attackieren oder sich vorerst zurückziehen, bis sie später als voll entwickelte Stufe-III-Scheusale zurückkehren und die SC **AKTIV** verfolgen. Einzig Clayton sollte nicht schon jetzt durchdrehen, da sie in Akt III noch eine Rolle spielt.

Untersuchen die SC die Leichen der wahnsinnig gewordenen NSC, bemerken sie die vom Impfstoff hervorgerufenen Veränderungen. Die verbliebenen Besatzungsmitglieder der *Cronus* geraten in Panik, weil sie nicht verstehen, was mit ihren Freunden geschehen ist. Wendet ein Wissenschaftler erfolgreich das Talent „Analysieren“ an, kann er zwar mehr über die Transformation erfahren, aber nicht deren Ursache.

BEGEGNUNG MIT AVA: Nach dem Countdown oder den beginnenden Angriffen der sich verwandelnden Crew stoßen die SC in einem Raum oder Korridor der *Cronus* auf den beschädigten Androiden Ava. In einiger Entfernung bemerken sie die Silhouette eines Körpers, der zusammengesunken an der Wand lehnt. Im Gegensatz zu den verwesenen oder skelettartigen Leichen, die sie bisher gefunden haben, sieht diese Frau fast noch aus, als wäre sie lebendig.

Untersucht ein SC die scheinbare Tote, bemerkt er, dass ihr Hinterkopf feucht und klebrig ist. Zieht er die Hand hervor in der Erwartung, dass sie mit Blut bedeckt ist, muss er feststellen, dass es sich um eine milchig-weiße Substanz handelt: die Hydraulikflüssigkeit eines Androiden. Es ist Ava, die beschädigte und zeitweise abgeschaltete Synthetische des Schiffs. Ihr dunkles Haar verdeckt eine schwere Kopfverletzung hinter dem rechten Ohr, die repariert werden kann (siehe Seite 111 im Grundregelwerk).

Sobald Ava instand gesetzt ist, fährt sich ihr System wieder hoch, und sie bietet den SC Hilfe und Informationen an. Neomorphe und Scheusale sind vom merkwürdigen Geruch des Androiden irritiert; gewinnen die SC Avas Vertrauen, können sie den Umstand, dass die Kreaturen sie ignorieren, zu ihrem Vorteil nutzen.

INFIZIERT: Haben ein oder mehrere SC den Impfstoff eingenommen, verwandeln auch sie sich vielleicht langsam in Scheusale. Lass die entsprechenden SC dazu einen Krankheitswurf gegen Virulenz 6 ablegen. Bei einem Fehlschlag ist der Charakter infiziert. Wähle

zunächst einen SC aus und beschreibe, wie seine Haut zu jucken und sein Kopf zu schmerzen beginnt (Stufe I der Transformation, siehe 38). Der **STRESSLEVEL** aller infizierten SC erhöht sich um 1. Natürlich ist Lucas nicht von den Auswirkungen einer Impfung betroffen. Vermeide außerdem, dass Wilson sich zu früh verwandelt, da er eine entscheidende Rolle in Akt III spielt.

Lass den infizierten SC nach einiger Zeit den Krankheitswurf wiederholen. Misslingt er, wechselt der SC in Stufe II und wird von rasender Wut überwältigt. Gib dem Spieler jetzt Motivation & Ziel eines Infizierten (siehe Seite 44) und lass ihn seinen SC weiter kontrollieren, bis der erste Angriff abgewickelt ist. Alle SC, die von einem Kameraden attackiert werden, müssen sofort einen Panikwurf ablegen.

Überlebt der infizierte SC den Kampf, wird er ein NSC unter deiner Kontrolle. Er beginnt, die Gruppe zu verfolgen und verwandelt sich schon bald in ein Stufe-III-Scheusal (und später in Stufe IV). Gib dem Spieler einen neuen Charakter, den er als SC übernimmt (Ava oder ein Besatzungsmitglied der *Cronus*).

KANNST DU DIE WAHRHEIT ERTRAGEN?:

Ava kann den SC die Wahrheit über den Impfstoff verraten, sollten sie diese nicht schon selbst herausgefunden haben: Die Verabreichung des Mittels verwandelt die meisten Betroffenen in Scheusale. Allerdings besteht eine geringe Chance, der Transformation zu widerstehen. Der Androide offenbart auch, dass sich Wirkstoff AO-3959X.91-15 an Bord befindet und dass die seltenen Artefakte, die Clayton zurückholen möchte, in Wahrheit tödliche Biowaffen sind.

SCHEUSALE SPIELEN

Wurde ein SC infiziert, ringt er verzweifelt um seinen Verstand, während er gleichzeitig unter unglaublichen Schmerzen leidet. Er mag eine Zeit lang gegen die Transformation ankämpfen können und sogar als Stufe-II-Scheusal noch teilweise er selbst sein, doch irgendwann übermannt ihn der Zorn, und nur noch seine Instinkte leiten ihn. Allerdings könnten bei dem SC Erinnerungen aufblitzen, wenn er mit Dingen konfrontiert wird, die

ihm früher wichtig waren — sodass seine Gegner die Chance haben, sich neu zu sammeln. Beispielsweise könnte ein Scheusal den Weg in sein Quartier finden bzw. zu dem Ort, der ihm am wichtigsten war, oder es könnte sich vom Hologramm einer geliebten Person ablenken lassen. Hat sich allerdings die Verwandlung in Stufe III vollzogen, ist der ehemalige SC zu etwas völlig Anderem geworden — jetzt ist er ein Alien.

AKT III: GETRENNT FALLEN WIR

Im letzten Akt des Szenarios müssen die SC im Schiffswrack um ihr Leben kämpfen, sich den Konzernagenten, Lucas und den infizierten Besatzungsmitgliedern stellen, ohne zu wissen, wer auf ihrer Seite ist und wer sich in ein Scheusal verwandeln wird. In diesem Akt kommen die Motivationen und Ziele der SC voll zum Tragen – besonders für Lucas und Wilson – und die Geschehnisse werden maßgeblich von den Spielern selbst beeinflusst. Vorgeschlagene Ereignisse:

NACH HAUSE: Dank der Arbeit der SC und/oder NSC erwachen die Antriebe der *Cronus* wieder zum Leben. Sobald dies geschieht, schickt MU/TH/UR 2000 das Schiff auf festem Kurs zur Erde. Ein Wurf auf **COMTECH** offenbart, dass auch die KI der *Cronus* Spezialprotokoll 966 befolgt. Kein SC kann diesen Befehl ungültig machen.

FÜR MEDIZINISCHE ZWECKE: Clayton tritt an die SC heran und bittet sie, ihr zu helfen, die fremdartigen Proben zur Erde zu bringen. Sie argumentiert, die fortschrittliche außerirdische Substanz sei unbezahlbar für die Erforschung von Heilmitteln gegen Krebs und eine Reihe anderer schwerer Krankheiten. Außerdem führt die Konzernagentin an, dass den Übersetzungen des Wissenschaftsteams zufolge die pathogenen Partikel nicht auf LV-1113 heimisch sind. Sie könnten sich über zahllose Welten ausgebreitet haben und unentdeckt unter Dutzenden Kolonien schlummern. Selbst wenn der 26-Draconis-Stamm instabil sei, könne der Impfstoff perfektioniert werden und unzählige Menschen, die sonst einen grausamen Tod sterben würden, vor den Auswirkungen der Sporen schützen. Lass die SC frei auf das Anliegen reagieren. Falls sie angegriffen wird, verteidigt sich Clayton.

MEUTEREI!: Wenn sich die SC Claytons Vorhaben in den Weg stellen und etwa die Proben des 26-Draconis-Stamms oder sogar die *Cronus* selbst zerstören wollen, versucht die Konzernagentin, Besatzungsmitglieder zu bestechen oder zu überreden, damit sie auf ihre Seite wechseln – besonders Wilson, wenn er noch lebt. Clayton verwendet **MANIPULATION**, um sich durchzusetzen, und nutzt alle Druckmittel, die ihr zur Verfügung stehen. Eine Meuterei unter den Überlebenden ist die wahrscheinliche Folge.

Clayton hat folgende konkrete Ziele: Sie will die Spritzen mit dem 26-Draconis-Stamm aus der Kranken-

station bekommen, das modulare Rechengerät mit den wissenschaftlichen Daten sowie das Bargeld aus dem Safe in ihrer Suite holen (um Crewmitglieder zu bestechen) und zu guter Letzt so viele Behälter mit Wirkstoff AO-3959X.91-15 wie möglich in ihre Rettungskapsel laden – nur für den Fall.

Um diese Ziele zu erreichen, schickt sie jeden los, den sie auf ihre Seite ziehen konnte. Stößt sie auf Schwierigkeiten, versucht sie, zumindest an eine Spritze mit dem Impfstoff und eine Steatitampulle oder Phiole zu gelangen, damit sie nicht mit leeren Händen zurückkehrt. Sieht es sehr schlecht für sie aus, versucht die Konzernagentin, Dr. Flynn zu entführen und mit so viel Material wie möglich in der Rettungskapsel zu entkommen.

DIE INFEKTION BREITET SICH AUS: Während die SC auf Claytons Vorhaben reagieren, werden sich weitere von ihnen durch die Impfung mit dem 26-Draconis-Stamm in Scheusale verwandeln – möglicherweise so viele, dass nur noch ein einziger SC übrig ist.

WIR WERDEN GEENTERT: Ein schweres Scheppern am Rumpf macht jedem Raumfahrenden unzweifelhaft klar, dass ein weiteres Schiff an die *Cronus* angedockt hat. Eine Systemprüfung bestätigt die Vermutung. Es handelt sich um ein von Seegson finanziertes Söldnerschiff, die *Sotillo*, dessen Signatur die SC bereits zuvor als mutmaßliches Phantomsignal bemerkt haben.

Die Mannschaft der *Sotillo* hat sich lange im Hintergrund gehalten und von außen beobachtet, was vor sich geht. Jetzt glaubt sie den richtigen Zeitpunkt erkannt zu haben, um die *Cronus* zu entern und ihre Fracht an sich zu reißen. Die Konzernsöldner sprengen sich durch die Luftschleuse und stürmen ohne Raumanzüge auf die *Cronus*, geraten aber schnell in größere Schwierigkeiten, als sie bewältigen können. Die Mannschaft der *Sotillo* kann als Ersatz für getötete oder verwandelte SC dienen und ist ab Seite 13 beschrieben.

ANMERKUNG: Bringe die *Sotillo* nur ein, wenn du der Geschichte eine weitere Wendung verleihen willst, das Szenario länger gestalten möchtest oder unbedingt Ersatzcharaktere für die Spieler benötigst. Wenn sich die Handlung bereits in Richtung eines spannenden Höhepunkts bewegt, kannst du die *Sotillo* einfach auslassen.

USCSS SOTILLO

HAWKER SYSTEMS V-10C

VERSORGUNGSSCHIFF DER MANTIS-KLASSE

Die *Sotillo* ist ein ausgemusterter Militärfrachter, dessen separat steuerbare Fusionstriebwerke sich in großen, schwenkbaren Armen befinden. Mit ihrem überstarken Antrieb und der Schleppkupplung ist die *Sotillo* in der Lage, kleinere Industrie- und Frachtmodule zu ziehen. Sie ist mit magnetischen Andockklemmen und einem zweistöckigen Frachtraum ausgestattet, der über eine rückwärtige Laderampe verfügt. Das Schiff besitzt Kryoschlafkapseln für sechs Personen.



WER STEHT NUN AUF WESSEN SEITE?:

Clayton versucht sofort, die Söldner auf ihre Seite zu ziehen (obwohl es gerade deren Auftrag ist, Weyland-Yutani Steine in den Weg zu legen). Diese wiederum sind nicht allzu begeistert von der Vorstellung, dass die grausigen Kreaturen, denen sie auf der *Cronus* begegnet sind, im Grenzraum freigesetzt werden könnten. Kapitän Bolaji wägt die Risiken gegen einen satten Gewinn ab, ehe er entscheidet, ob er Clayton, Wilson und die Alien-Proben an Bord holen oder einfach verschwinden soll.

Es ist unwahrscheinlich, dass die SC den resoluten Kapitän davon überzeugen können, sie zu retten, da sie wenig als Gegenleistung anzubieten haben. Allerdings könnte es ihnen gelingen, die *Sotillo* zu entern und zu übernehmen. Und so bietet der Angriff der Söldner den SC eine unerwartete Chance, doch noch heil aus der ganzen Situation herauszukommen.

Auch die Mannschaft der *Sotillo* kann sich natürlich mit Neomorph-Partikeln infizieren und/oder den Impfstoff einnehmen und sich in Scheusale verwandeln.

KONTAMINIERUNGSPROTOKOLL: In Akt III wird Lucas mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln zu verhindern versuchen, dass Weyland-Yutani den 26-Draconis-Stamm und Wirkstoff AO-3959X.91-15 in die Hände bekommt – was bedeutet, dass eine direkte Konfrontation zwischen ihm und Clayton sehr wahrscheinlich ist. Der Spieler des Androiden könnte sogar versuchen,

die *Cronus* zu sabotieren oder zu vernichten (beispielsweise durch den Selbstzerstörungsmechanismus, siehe Seite 27). Sollten die anderen SC Lucas' Körper zerknüllen, wird er zu einem NSC. Er lädt sich in die KI der *Cronus* hoch, löst eine Reaktorüberlastung aus und blockiert die Schlösser an Claytons Rettungskapsel. Wurde das Schiff von der *Sotillo* geentert, ist die größte Überlebenschance der SC, mit dem alten Militärfrachter zu entkommen. Es ist einiges an Aufwand notwendig, um die verschlossene Rettungskapsel zu öffnen (Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN** und eine Phase Arbeit).

LAUF, SO SCHNELL DU KANNST: So oder so ist es sehr wahrscheinlich, dass die *Cronus* zerstört wird – von Lucas oder anderen Charakteren, die ein für alle Mal die Gefahr auslöschen wollen, die von den Kreaturen und den außerirdischen Substanzen ausgeht. Um der Vernichtung der *Cronus* zu entgehen, müssen die SC weit genug entfernt sein, wenn das Schiff explodiert. Können sie in der Rettungskapsel flüchten, überleben sie auf jeden Fall. Sollten sie auf der *Sotillo* entkommen, muss der Steuermann einen Wurf auf **FAHRZEUGE LENKEN** mit einem Modifikator von -2 ablegen. Bei einem Fehlschlag versagt der Überlichtantrieb des alten Schiffs und die *Sotillo* schwebt antriebslos durch den Weltraum. Wenn du möchtest, kannst du den Spielern den Kasten „Die Explosion“ vorlesen. Lass sie sich ruhig in Sicherheit wähnen – doch vielleicht sind sie es nicht.

DIE EXPLOSION

Als ihr beschleunigt, drückt es euch hart in die gepolsterten Sitze, während die Cronus hinter euch kleiner und kleiner wird. Die Sicherheitsgurte schneiden sich in eure Taillen und Schultern und pressen euch die Luft aus den Lungen. Kurz bevor euch schwarz vor Augen wird, blitzt ein Licht auf, wo gerade noch die Cronus war, gefolgt von einem wahren Tornado. Ihr kneift die Augen zusammen, um euch vor der blendenden Helligkeit zu schützen,

die wie eine Schockwelle auf euch zuschießt. Dann werdet ihr brutal durchgeschüttelt, als euch die Gammastrahlung erreicht. Ihr reißt verzweifelt die Augen auf, um etwas zu erkennen, doch die ganze Welt besteht nur noch aus Schattierungen von Blau, Violett und Orange, die durch das All fegen. Ihr vergesst, zu atmen. Eine Minute später schnappt ihr nach Luft und begreift plötzlich, dass ihr noch lebt ... dass ihr wirklich noch lebt.

ES IST ERST VORBEI, WENN ES VORBEI IST

Sind die SC auf der *Sotillo* entkommen, konnten vielleicht ein oder mehrere Scheusale (der Stufe III oder IV) vor der Flucht auf den Rumpf des alten Schiffs klettern. Wenn das der Fall ist, ist es noch nicht vorbei. Lass die überlebenden SC erleichtert aufseufzen und sich lange genug ausruhen, damit sich ihr **STRESSLEVEL** um 1 reduziert. Während das Adrenalin in ihrem Körper nachlässt, beginnen sie, den Verdrängungsantrieb vorzubereiten, um auf Überlichtgeschwindigkeit zu beschleunigen. Erleichtert schauen sie aus dem Fenster, als zwei Fäuste hart gegen die Scheibe krachen. Anstatt in die Tiefe des Alls blicken sie in die Augen eines Monsters.

Eines der Scheusale versucht, durch das Sichtfenster des Cockpits zu brechen. Es ist zwar nicht stark genug, aber das wissen die SC nicht – und beschädigen kann die Kreatur die Scheibe durchaus.

Wieder und wieder lässt das zorngefüllte Monstrum seine geschwollenen Fäuste niedersausen, bis in der bebenden Scheibe das Licht eines weit entfernten Sterns zu funkeln beginnt, als sich feine Haarrisse über die Oberfläche ausbreiten. Der **STRESSLEVEL** aller SC im Bereich erhöht sich um 1.

Aktivieren die SC die Schutzblenden, besteht eine gute Chance, dass sie das Scheusal dabei töten oder verstümmeln (es steckt den Kopf oder eine Gliedmaße zwischen die sich schließenden Metallplatten). Anschließend müssen sich die SC den verbleibenden Scheusalen auf der Außenhülle stellen, ansonsten beschädigen die Kreaturen die *Sotillo* so schwer, dass auch sie durch das All zu treiben beginnt – und die SC letztlich das gleiche Schicksal erleiden wie die Crew der *Cronus*. ■

EPILOG

STORY-PUNKTE VERTEILEN

Haben die Spieler das Szenario abgeschlossen, verteile ein letztes Mal Story-Punkte für Akt III (siehe Seite 3). Du kannst die Spieler auch Motivation & Ziel ihres SC offenlegen lassen und eine kurze Nachbesprechung abhalten – was oft eine Menge Spaß macht!

Denke daran, dass Story-Punkte dem Spieler gehören, nicht dem SC, und sie auch im nächsten Szenario verwendet werden können. Allerdings darf ein Spieler zu keinem Zeitpunkt mehr als 3 Story-Punkte besitzen. ■

ENDE DER DURCHSAGE

Die folgende Abschlussnachricht geht davon aus, dass mindestens ein SC noch am Leben ist. Der entsprechende Spieler kann sie einfach vorlesen oder an die Erlebnisse der Gruppe anpassen – denn so wie ihr *Streitwagen der Götter* überstanden habt, hat es kein anderer.

Letzte Nachricht des kommerziellen Raumschiffs Montero. [SC-Name] erstattet Bericht. Nur [Anzahl] von uns haben überlebt. Alle anderen sind tot, ebenso wie die Mannschaft des wissenschaftlichen Erkundungsschiffs Cronus. Beide Fahrzeuge und sämtliche Fracht wurden zerstört – hoffentlich. Wer immer diese Nachricht hört, schickt die Marines, um das zu überprüfen! Ende der Durchsage.

ANHANG I

S C H E U S A L E

Die sogenannten Scheusale sind Menschen, die zu monströsen Kreaturen mutieren, ausgelöst von einer Abart des als Wirkstoff AO-3959X.91-15 bekannten genetischen Beschleunigers. Die Transformation durchläuft mehrere Stufen und dauert mehrere Schichten.

Es folgen die Symptome und Stufen einer Infektion mit dem 26-Draconis-Stamm der Chemikalie, andere Ableger können Variationen des Mutationsprozesses hervorrufen. Die spieltechnischen Auswirkungen sind kumulativ.

STUFE I: INFIZIERTER

EIGENSCHAFTEN: Zorn, Verwirrung, Blutübersäuerung

Die ersten sichtbaren Veränderungen sind Hautflecken, die auf den Gliedmaßen beginnen und sich in Richtung Rumpf ausbreiten. Schließlich wird der Schädel des Betroffenen weich und verlängert sich, während sein Gehirn wächst und sich neu verknüpft. Am Ende dieser Stufe wird der Prozess extrem qualvoll, und der Infizierte beginnt, vor Schmerz um sich zu schlagen. Die Übersäuerung des Bluts führt zu einer deutlichen Veränderung des pH-Werts.

INFEKTION: Ein Befall mit dem 26-Draconis-Stamm wird als Krankheit mit Virulenz 6 behandelt. Misslingt der erste Krankheitswurf, wird das Opfer infiziert (er gilt nun als Stufe-I-Scheusal). Innerhalb einer Schicht beginnt der Betroffene die ersten Symptome zu zeigen, was seinen **STRESSLEVEL** um 1 erhöht. Zu Beginn der nächsten sowie jeder weiteren Schicht muss das Opfer einen neuen Krankheitswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag geht der Betroffene in Stufe II über. Anschließend werden keine weiteren Krankheitswürfe abgelegt.

STUFE II: MUTANT

EIGENSCHAFTEN: Aggressivität, Demenz, zerebrale Dysmorphie

Qualvolle Zellveränderungen plagen den Betroffenen, wodurch er sich zunehmend aggressiver zu verhalten beginnt. Seine Gliedmaßen verformen sich und werden elastischer, sodass er sie in seltsame Positionen bewegen kann. Gehirn und Schädel des mutierenden Scheusals verlängern sich. Stärke, Schnelligkeit und Beweglichkeit nehmen zu, während Verhalten und Aussehen immer wilder werden. Von der ursprünglichen Person bleiben nur rudimentäre Erinnerungen an die frühere Existenz zurück, trotzdem ist die Kreatur noch intelligent genug, um einfache Werkzeuge und Waffen zu verwenden.

AUSWIRKUNG: Das Opfer erhält Geschwindigkeitsstufe 2, sodass es zweimal pro Runde handeln kann. Das Attribut **STÄRKE** steigt um 3 (und somit auch die Gesundheitspunkte), **GESCHICKLICHKEIT** um 1. **EMPATHIE** hingegen sinkt auf 1 und Fertigkeiten, die auf **EMPATHIE** basieren, können nicht länger verwendet werden. Das Scheusal wird immun gegen **MANIPULATION**, kann sich aber nicht mehr daran erinnern, wie man Feuerwaffen und andere technologische Gegenstände benutzt. Zu diesem Zeitpunkt wird das Opfer äußerst aggressiv und greift andere Menschen sofort an. Der Angriff eines infizierten SC darf noch ausgespielt werden, bevor die SL ihn als NSC übernimmt. Innerhalb einer Schicht entwickelt sich das Scheusal zu Stufe III.

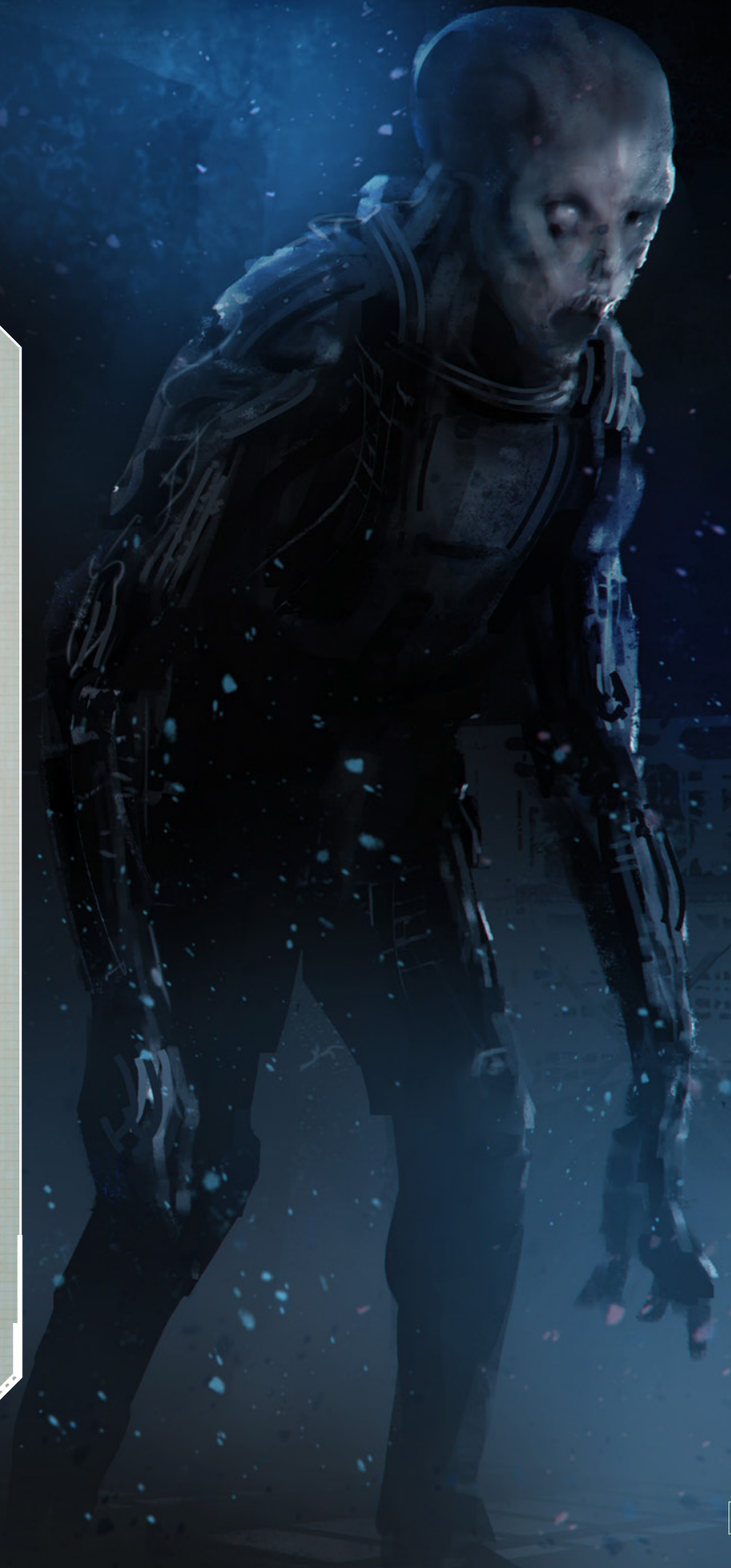
STUFE-III-SCHEUSAL: WIEDERGÄNGER

STUFE III:
WIEDERGÄNGER

EIGENSCHAFTEN: instinktive Aggression, umfassende Demenz

In diesem fortgeschrittenen Stadium wird der genetische Bauplan des Opfers immer stärker umgeschrieben. Eine durchsichtige, gallertartige Haube wächst über den Großteil seines Kopfes, während das Gesicht zu einer eingefallenen und grässlichen Karikatur der ehemaligen Person wird. Der Schädel zeichnet sich deutlich ab, da sich die Struktur der ursprünglichen Gesichtszüge in säurehaltige Gelatine zersetzt. Am Ende ist der einstige Mensch kaum noch zu erkennen. Die Füße des Opfers teilen sich in drei dicke Zehen, seine Arme werden lang wie die eines Primaten und ermöglichen es ihm, sich unter Zuhilfenahme der Handknöchel mit großer Geschwindigkeit fortzubewegen.

AUSWIRKUNGEN: Das Attribut **STÄRKE** steigt nochmals um 2 (und somit auch die Gesundheitspunkte), **GESCHICKLICHKEIT** nochmals um 1. **VERSTAND** hingegen sinkt auf 1 und Fertigkeiten, die auf **VERSTAND** basieren (mit Ausnahme von **WAHRNEHMUNG**), können nicht länger verwendet werden. Das Opfer wird nun auch immun gegen Panik. Die zellulären Veränderungen verleihen ihm einen natürlichen Panzerungswert von 3. Der einstige Mensch gilt jetzt als Alien und greift mit charakteristischen Spezialangriffen an (siehe Tabelle auf der nächsten Seite). Innerhalb von vier Schichten entwickelt sich das Scheusal zu Stufe IV.



**TYPISCHE SPIELWERTE
WIEDERGÄNGER****GESCHWINDIGKEIT:** 2**GESUNDHEIT:** 8**FERTIGKEITEN:** Beweglichkeit 5, Wahrnehmung 3**PANZERUNG:** 3 (0 gegen Feuer)**TYPISCHE SPIELWERTE
BELUGA-KOPF****GESCHWINDIGKEIT:** 2**GESUNDHEIT:** 10**FERTIGKEITEN:** Beweglichkeit 5, Wahrnehmung 3**PANZERUNG:** 6 (3 gegen Feuer)**STUFE IV: BELUGA-KOPF****EIGENSCHAFTEN:** vollständige zelluläre Metamorphose

Die Gallerthaube des Opfers wird undurchsichtig und verfestigt sich, während seine Augen dunkel werden und sich an die Seiten des knollenförmigen Kopfes verschieben. Die Haut hingegen wird transparenter und nimmt ein fleckiges Grau an. Insgesamt ähnelt die Gestalt des ausgewachsenen Scheusals der von Xenomorph XX121, nur dass es über einen viel kürzeren Kopf, ausgeprägtere

Augen und verlängerte Arme verfügt. Die Kreatur bewegt sich wie ein Affe auf allen Vieren und besitzt keinerlei menschliche Eigenschaften mehr. Ein Stufe-IV-Scheusal ist weder so stark noch so schlau wie ein Xenomorph, aber dennoch äußerst gefährlich.

AUSWIRKUNGEN: Das Attribut **STÄRKE** steigt nochmals um 2 (und somit auch die Gesundheitspunkte). Die zellulären Veränderungen verleihen ihm einen natürlichen Panzerungswert von 6 anstatt 3.

SCHEUSAL-ANGRIFFE (STUFE III UND IV)**W6 ANGRIFF**

- 1 SCHRECKLICHES BRÜLLEN:** Das Scheusal schreit zornig auf. Jedes Ziel in KURZER Entfernung muss sofort einen Panikwurf ablegen.
- 2 FAUSTSCHLAG:** Das Scheusal schlägt mit einem mächtigen Hieb auf ein Opfer ein. Greife mit 10 Basiswürfeln an (Basisschaden 1).
- 3 WURF:** Das Scheusal packt ein Opfer und schleudert es mit urtümlicher Gewalt durch die Luft. Greife mit 9 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Trifft der Angriff, wird das Ziel zu Boden geworfen, lässt alle in der Hand gehaltenen Gegenstände fallen und muss sofort einen Panikwurf ablegen. Es befindet sich nun in KURZER Entfernung zum Scheusal.
- 4 ANSPRINGEN:** Das Scheusal springt ein Opfer an und prügelt mit seinen starken Fäusten auf es ein. Greife mit 8 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Trifft der Angriff, wird das Ziel zu Boden geworfen, lässt alle in der Hand gehaltenen Gegenstände fallen und muss sofort einen Panikwurf ablegen. Greife anschließend sofort noch einmal mit 12 Basiswürfeln an (Basisschaden 2).
- 5 ARMREISSER:** Das Scheusal packt den Arm eines Opfers und versucht ihn mit bloßen Händen abzureißen. Greife mit 6 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Führt der Angriff zum Verlust von Gesundheitspunkten, erleidet das Ziel automatisch die kritische Verletzung #54 (auch wenn es nicht außer Gefecht gesetzt ist), was einen sofortigen Panikwurf erforderlich macht.
- 6 KOPFPRESSE:** Das Scheusal packt den Kopf eines Opfers und versucht ihn wie eine reife Melone zu zerquetschen. Greife mit 7 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Führt der Angriff zum Verlust von Gesundheitspunkten, erleidet das Ziel automatisch die kritische Verletzung #64 (auch wenn es nicht außer Gefecht gesetzt ist), was es sofort tötet.

ANHANG II: MOTIVATIONEN UND ZIELE

MILLERS MOTIVATION & ZIEL AKT I

Befolge das Firmenprotokoll, erledige den Job und lass dich bezahlen. Gehe kein Risiko ein, es könnte dich um deinen Anteil bringen. Vielleicht ist die nächste Fahrt profitabler.

MILLERS MOTIVATION & ZIEL AKT II

Die Cronus ist eine Riesenchance, auch wenn Monster an Bord sind. Mit einem Mal eröffnet sich dir die Möglichkeit, an ein besseres Schiff zu gelangen oder an genug Geld, um eines zu kaufen. Finde einen Weg, aus der Knechtschaft des Konzerns zu entkommen.

MILLERS MOTIVATION & ZIEL AKT III

Alles geht rasant den Bach runter. Schnapp dir so viel Geld, wie du kannst, und hau von dem verfluchten Schiff ab, mit allen nur denkbaren Mitteln.

DAVIS' MOTIVATION & ZIEL AKT I

Verdammt sind diese Frachttransporte langweilig! Nutze jede Gelegenheit, ein bisschen Abwechslung in die Monotonie zu bringen.

DAVIS' MOTIVATION & ZIEL AKT II

Scheiße, du brauchst unbedingt neuen Stoff. Vielleicht kannst du Aufputzmittel in den Laboren der Cronus finden.

DAVIS' MOTIVATION & ZIEL AKT III

Das ganze Schiff und alle darauf werden zur Hölle fahren, wenn du nicht den Tag rettetest. Gehe jedes Risiko ein und nimm jedes Opfer in Kauf, um diese Monster und sämtliche Feinde auf der Cronus zu töten.

RYES MOTIVATION & ZIEL AKT I

Finde eine Gelegenheit, mehr Geld aus dieser verdammten Transportfahrt herauszuholen. Dein kranker Bruder zu Hause braucht es dringend.

RYES MOTIVATION & ZIEL AKT II

Suche auf der Cronus nach Bargeld oder anderen Wertgegenständen, die du verkaufen kannst. Das Schiff ist ohnehin ein Wrack und dem Untergang geweiht.

RYES MOTIVATION & ZIEL AKT III

Lass dich auf jeden Deal ein und schlage den größten Profit aus dieser Scheißsituation, um dich und deine Familie für immer abzusichern - auch wenn es dich deine Seele kostet.

CHAMS MOTIVATION & ZIEL AKT I

Erfülle deine Pflicht und hilf den anderen Besatzungsmitgliedern, so gut du kannst.

CHAMS MOTIVATION & ZIEL AKT II

Die Mannschaft ist in Gefahr - und diese Menschen sind deine Familie. Beschütze sie mit deinem Leben, wenn nötig.

CHAMS MOTIVATION & ZIEL AKT III

Bringe alle überlebenden Mitglieder deiner Crew in Sicherheit und schaffe sie heil von der Cronus, egal wie.

WILSONS MOTIVATION & ZIEL AKT I

Kurz bevor die Montero nach Sutter's World aufbrach, hast du vom Weyland-Yutani-Hauptquartier eine verschlüsselte Nachricht mit einem Befehl erhalten: Befolge Spezialprotokoll 966 (siehe unten). Eure Route wurde geändert, damit sie die kürzlich entdeckte USCSS Cronus kreuzt, ein Wissenschaftsschiff der Firma, das 73 Jahre lang vermisst war. Sorge dafür, dass die Besatzung der Montero das Wrack untersucht, aber sei vorsichtig und verhalte dich unauffällig. Die Crew muss dir vertrauen.

SPEZIALPROTOKOLL 966

AN: USSCS MONTERO – AGENT WILSON
JOHN J – 942/T2-009R – VON NETZWERK-
KOMKON-KNOTEN 01500 – WEYLAND-YUTANI
NACHRICHT ERHALTEN

NEUE ANWEISUNG – SPEZIALPROTOKOLL 966
BEFOLGEN

WISSENSCHAFTSTEAM UNTER QUARANTÄNE STELLEN
MANNSCHAFT DAZU BRINGEN, USSCS CRONUS ZU
REPARIEREN UND ZURÜCKZUBRINGEN
ANWENDUNG VON GEWALT AUTORISIERT

MONTERO AUSSCHALTEN UND MANNSCHAFT AUF
CRONUS ÜBERFÜHREN
WIEDERHOLE – CRONUS UM KEINEN PREIS
ZURÜCKLASSEN
ALLE AUSSERIRDISCHEN SUBSTANZEN SICHERN

OBERSTE PRIORITÄT
ALLE ANDEREN PRIORITÄTEN AUFGEHOBEN
ERWARTE BESTÄTIGUNG
ERWARTE BESTÄTIGUNG
ERWARTE BESTÄTIGUNG

WILSONS MOTIVATION & ZIEL AKT II

Was ihr auf der Cronus entdeckt habt, übersteigt deine wildesten Träume. Natürlich wird es gefährlich werden, aber wenn es dir gelingt, die Alien-Proben zu bergen, könnte das der Beginn einer glänzenden Zukunft sein. Halte dich weiter an Spezialprotokoll 966, aber riskiere keine offene Konfrontation mit der Besatzung der Montero. Du brauchst sie noch.

WILSONS MOTIVATION & ZIEL AKT III

Jetzt geht es um alles. Die Montero wurde aus der Gleichung genommen, nun musst du die Cronus um jeden Preis zurück zur Erde bringen. Tu dich mit Clayton zusammen, wenn es nicht anders geht, aber letztlich ist sie entbehrlich – genau wie alle anderen an Bord.

LUCAS' MOTIVATION & ZIEL AKT I

Du bist nicht, wer du zu sein scheinst. In Wahrheit bist du ein synthetischer Undercover-Agent mit dem Codenamen „Lucas“, der für Lasalle Bionational arbeitet, ein mit Weyland-Yutani konkurrierender Konzern. Niemand in der Mannschaft weiß das. Man hat dich informiert, dass die Montero umgeleitet wurde zum Wrack der USSCS Cronus, einem Wissenschaftsschiff von Weyland-Yutani, das 73 Jahre lang verschollen war. Sorge dafür, dass die Cronus untersucht wird, und finde so viel wie möglich darüber heraus, was sich an Bord befindet – es muss etwas Bedeutendes sein. Und was du auch tust: Gib dich nicht als Androide zu erkennen.

ANMERKUNG FÜR LUCAS

Du entscheidest, wann du deine wahre Identität offenbaren willst. Nur wenn du eine kritische Wunde erleidest, wird dein Geheimnis automatisch gelüftet: Die Flüssigkeit in deinem Inneren ist weiß, nicht rot. Du bist in der Lage, menschliches Verhalten perfekt nachahmen. Solange du also nicht als Androide enttarnt wirst, gelten für dich die nor-

malen Regeln für Menschen. Wirst du demaskiert, verwendest du die Regeln für Androiden (siehe Seite 111 im Grundregelwerk) und deine STÄRKE und GESCHICKLICHKEIT steigen jeweils um 3, was auch deine maximalen und aktuellen Gesundheitspunkte beeinflusst. Du besitzt keinen Verhaltensinhibitor und kannst Menschen verletzen.

LUCAS' MOTIVATION & ZIEL AKT II

Du musst mehr über die außerirdischen Substanzen an Bord der Cronus in Erfahrung bringen. Frage die Besatzung, verschaffe dir Zugriff auf Forschungsdaten und tu alles, was du kannst, um mehr über diese Bedrohung herauszufinden. Aber mach die Besatzung nicht misstrauisch und gib dich nicht als Androide zu erkennen.

LUCAS' MOTIVATION & ZIEL AKT III

Du musst verhindern, dass Weyland-Yutani eine Probe der Alien-DNA bekommt – und zwar um jeden Preis, auch wenn Mord oder Selbstmord dazu nötig sind. Töte jeden, der detailliertes Wissen über den 26-Draconis-Stamm besitzt.

INFIZIERTER MOTIVATION & ZIEL

Etwas stimmt nicht. Deine Haut juckt und schmerzt, rote Flecken bilden sich erst nur auf deinen Händen, dann auf den Armen und dem Rest des Körpers. Als Nächstes folgen schreckliche Kopfschmerzen. Es fühlt sich an, als würde dein ganzer Schädel in eine andere Form gepresst. Am Ende lassen die quälenden Schmerzen nach und weichen einem wachsenden Verlangen ... dem Drang, zu töten. Wie konntest du die anderen Besatzungsmitglieder für Freunde halten? Was sind Freunde überhaupt? Das sich bewegende Fleisch ist Beute – Beute, die du mit deinen bloßen Händen zerreißen willst.

ANMERKUNG FÜR EINEN INFIZIERTEN

Mit deinem fehlgeschlagenen Krankheitswurf giltst du als Stufe-I-Scheusal und beginnst die ersten Symptome zu zeigen. Dein STRESSLEVEL erhöht sich um 1. Sobald du dich zu Stufe II entwickelst, verwandeln sich dein Körper und deine Psyche so sehr, dass sich auch deine Spielwerte ändern. Die SL wird dir sagen, auf welche Weise. Dein Zorn übermannt dich und du greifst einen anderen Menschen an. Anschließend übernimmt die SL diesen Charakter als NSC.



Der Job war Routine und die Bezahlung gut. Dann hat der verdammte Konzern euch auf einen Umweg geschickt, um auf den Notruf eines Schiffes zu reagieren, das vor mehr als 70 Jahren verschwunden war – ein Wrack, das etwas Bizarres, Verdrehtes und Außerirdisches barg. Das, was die im Hyperschlaf befindliche Crew gefunden und mitgebracht hatte, war schon schlimm genug – doch das, in was sich die Menschen verwandelten, war ein verdammter Albtraum. Füge dann noch ein nervtötendes falsches Sensorsignal hinzu, und dein Stresslevel steigt in die Höhe.

Es ist alles etwas zu viel.

Du wirst nicht gut genug bezahlt, um dich mit Monstern herumzuschlagen. Aber atme ruhig ein und aus, zähle bis Drei und spiele deine Karten zur richtigen Zeit aus; vielleicht überlebst du die Situation als reiche Person. Scherz beiseite.

In Wirklichkeit werdet ihr alle sterben!

Streitwagen der Götter ist ein cinematisches Szenario für das ALIEN-Rollenspiel aus der Feder des Science-Fiction-Autors Andrew E. C. Gaska. Es wurde konzipiert, um neue Spieler mit den Regeln vertraut zu machen und sie auf eine von Schrecken erfüllte Reise durch den Weltraum zu schicken. *Streitwagen der Götter* ist ausgelegt für 3 bis 5 Spieler plus Spielleiterin und dauert 4 bis 5 Stunden.



FREE LEAGUE



Artikelnummer: US88021PDF



www.freeleaguepublishing.com

www.Ulisses-Spiele.de

™ & © 2020 20th Century Studios, Inc.
All rights reserved.