



# A L I E N

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



ZEIT MESSEN		
Einheit	Dauer	Primäre Verwendung
Runde	5-10 Sekunden	Kampf
Phase	5-10 Minuten	Schleichen
Schicht	5-10 Stunden	Erholung

ÜBERRASCHUNGSANGRIFFE UND HINTERHALTE	
Angestrebte Entfernung	Modifikator
Kontakt	-2
kurz	-1
mittel	0
weit	+1
extrem	+3

SCHLEICHEN	
Entfernung	Wurf auf Beweglichkeit
kurz (in derselben Zone)	-1
mittel (in benachbarter Zone)	0
weit	+1
extrem	+3
hinter offener Tür/Luke	+2

SCHWIERIGKEIT	
Schwierigkeit	Modifikator
trivial	+3
sehr leicht	+2
leicht	+1
durchschnittlich	0
anspruchsvoll	-1
schwer	-2
sehr schwer	-3

Aktion	Voraussetzung	Fertigkeit
Kriechen	auf dem Boden liegend	-
Nahkampfangriff	-	Nahkampf
Schusswaffe abfeuern	Schusswaffe	Fernkampf
Vollautomatischer Feuerstoß	Schusswaffe	Fernkampf
Waffe werfen	Wurfwaffe/Gegenstand	Fernkampf
Nachladen	Schusswaffe	-
Erste Hilfe	außer Gefecht gesetzter oder ster- bender Charakter	Medizinische Hilfe
Panik stoppen	Charakter in Panik	Befehligen
Befehle geben	Charakter, der dich hören kann	Befehligen
Überreden	Gegner, der dich hören kann	Manipulation
Persönlichen Gegenstand verwenden	persönlicher Gegenstand	-
Raumanzug anlegen	Raumanzug	Beweglichkeit

Aktion	Voraussetzung	Fertigkeit
Laufen	kein Feind in Kontakt	-
Durch eine Tür/Luke bewegen	-	-
Aufstehen	auf dem Boden liegend	-
Waffe ziehen	-	-
Angriff blocken	im Nahkampf angegriffen	Nahkampf
Gegenstand aufheben	-	-
Wegstoßen	Feind in Kontakt	Nahkampf
Niederringen	Gegner im Würgegriff	Nahkampf
Rückzug	Feind in Kontakt	Beweglichkeit
Zielen	Fernkampf-Waffe	-
In Deckung gehen	Deckung in der Zone vorhanden	-
Feuerschutz geben	Fernkampf-Waffe	-
Das Steuer übernehmen	Fahrzeug	-
Fahren	Fahrzeug	Fahrzeuge lenken
In ein Fahrzeug ein-/aussteigen	Fahrzeug	-
Motor starten	Fahrzeug	-
Gegenstand benutzen	unterschiedlich	unterschiedlich

KRITISCHE VERLETZUNGEN					
D66	Verletzung	Tödlich	frist	Auswirkung	Heilungsdauer
11	erschöpft	nein	-	keine	-
12	benommen	nein	-	keine	-
13	lähmender Schmerz	nein	-	STRESSLEVEL steigt um 1	-
14	verstauchter Knöchel	nein	-	kein Laufen und BEWEGLICHKEIT -2, bis Wurf auf MEDIZINISCHE HILFE erfolgt	-
15	Blut in den Augen	nein	-	WAHRNEHMUNG und FERNKAMPF -2, bis Wurf auf MEDIZINISCHE HILFE erfolgt	-
16	Gehirnerschütterung	nein	-	BEWEGLICHKEIT -2	W6 Tage
21	abgetrenntes Ohr	nein	-	WAHRNEHMUNG -2	W6 Tage
22	gebrochene Zehen	nein	-	Laufen wird langsame Aktion	W6 Tage
23	gebrochene Hand	nein	-	Hand kann nicht benutzt werden	W6 Tage
24	ausgeschlagene Zähne	nein	-	MANIPULATION -2	W6 Tage
25	aufgespießter Oberschenkel	nein	-	Laufen wird langsame Aktion	2W6 Tage
26	aufgeschlitzte Schulter	nein	-	Arm kann nicht benutzt werden	W6 Tage
31	gebrochene Nase	nein	-	MANIPULATION und WAHRNEHMUNG -1	W6 Tage
32	Treffer in die Weichteile	nein	-	1 Punkt Schaden bei jedem Wurf auf BEWEGLICHKEIT und NAHKAMPF	W6 Tage
33	gebrochene Rippen	nein	-	BEWEGLICHKEIT und NAHKAMPF -2	2W6 Tage
34	verletztes Auge	nein	-	FERNKAMPF und WAHRNEHMUNG -2	2W6 Tage
35	zerstörte Kniescheibe	nein	-	kein Laufen, nur Kriechen	2W6 Tage
36	gebrochener Arm	nein	-	Arm kann nicht benutzt werden	2W6 Tage
41	gebrochenes Bein	nein	-	kein Laufen, nur Kriechen	2W6 Tage
42	zertrümmerter Fuß	nein	-	kein Laufen, nur Kriechen	3W6 Tage
43	zertrümmerter Ellbogen	nein	-	Arm kann nicht benutzt werden	3W6 Tage
44	punktierte Lunge	ja	1 Tag	AUSDAUER und BEWEGLICHKEIT -2	W6 Tage
45	Darmblutungen	ja	1 Schicht	1 Punkt Schaden bei jedem Wurf auf BEWEGLICHKEIT und NAHKAMPF	W6 Tage
46	innere Verletzungen	ja	1 Schicht	Krankheit mit Virulenz 6	2W6 Tage
51	gequetschte Niere	ja	1 Tag	kein Laufen, nur Kriechen, BEWEGLICHKEIT -2	2W6 Tage
52	aufgeschlitzte Armarterie	ja, -1	1 Phase	Arm kann nicht benutzt werden	W6 Tage
53	aufgeschlitzte Beinarterie	ja, -1	1 Phase	Laufen wird langsame Aktion	W6 Tage
54	abgetrennter Arm	ja, -1	1 Schicht	Arm kann nicht benutzt werden (permanent)	-
55	abgetrenntes Bein	ja, -1	1 Schicht	kein Laufen, nur Kriechen (permanent)	-
56	gebrochene Wirbelsäule	nein	-	halsabwärts gelähmt (permanent, wenn nicht zeitnah MEDIZINISCHE HILFE erfolgt)	3W6 Tage
61	Halsschlagader gerissen	ja, -1	1 Runde	AUSDAUER -1	2W6 Tage
62	Aorta gerissen	ja, -2	1 Runde	AUSDAUER -2	3W6 Tage
63	herausgerissene Eingeweide	ja	-	sofortiger Tod	-
64	zerquetschter Schädel	ja	-	sofortiger Tod	-
65	durchbohrter Kopf	ja	-	sofortiger Tod	-
66	aufgespießtes Herz	ja	-	sofortiger Tod	-

PANIKWURF	
Ergebnis	Auswirkung
1-6	ZUSAMMENREISSEN: Du schaffst es, deine Nerven im Griff zu behalten. Gerade so.
7	NERVÖSES ZUCKEN: Dein STRESSLEVEL und der aller befreundeter SC in KURZER Entfernung zu dir steigt um 1.
8	ZITTERN: Du fängst an, unkontrolliert zu zittern. Alle Fertigkeitswürfe, die auf GESCHICKLICHKEIT basieren, erhalten einen Modifikator von -2, bis deine Panik aufhört.
9	GEGENSTAND FALLEN LASSEN: Ob durch Stress, Verwirrung oder die Einsicht, dass ihr ohnehin alle sterben werdet, lässt du eine Waffe oder einen anderen wichtigen Gegenstand fallen — die SL entscheidet, welchen. Dein STRESSLEVEL steigt um 1.
10	STARRE: Du erstarrst vor Angst und verlierst deine nächste langsame Aktion. Dein STRESSLEVEL und der aller befreundeter SC in KURZER Entfernung zu dir steigt um 1.
11	SCHUTZ SUCHEN: Du musst deine nächste Aktion dazu verwenden, dich von der Gefahr weg-zubewegen und, wenn möglich, einen sicheren Ort aufzusuchen. Du darfst einen Wurf auf Rückzug ablegen (siehe Seite 93), wenn sich ein Feind in KONTAKT mit dir befindet. Dein STRESSLEVEL sinkt um 1, aber der aller befreundeter SC in KURZER Entfernung zu dir steigt um 1. Nach einer Runde kannst du wieder normal handeln.
12	SCHREIEN: Du schreist dir eine Runde lang die Lunge aus dem Leib und verlierst deine nächste langsame Aktion. Dein STRESSLEVEL sinkt um 1, aber alle befreundeten SC, die deinen Schrei hören, müssen sofort einen Panikwurf ablegen.
13	FLIEHEN: Du hältst das einfach nicht mehr aus. Du musst sofort an einen sicheren Ort fliehen und wirst dich weigern, ihn zu verlassen. Außerdem wirst du niemanden angreifen und nichts Gefährliches unternehmen. Du darfst keinen Wurf auf Rückzug ablegen, wenn sich ein Feind in KONTAKT mit dir befindet. Dein STRESSLEVEL sinkt um 1, aber alle befreundeten Charaktere, die dich davonrennen sehen, müssen sofort einen Panikwurf ablegen.
14	BERSERKER: Du musst sofort die nächste Person oder Kreatur angreifen, ob Freund oder Feind. Du wirst nicht aufhören, bis du oder das Ziel außer Gefecht gesetzt ist. Jeder befreundete Charakter, der deinen Amoklauf mitbekommt, muss sofort einen Panikwurf ablegen.
15+	KATATONIE: Du brichst völlig zusammen und kannst weder sprechen noch dich bewegen, sondern starrst nur noch ausdruckslos ins Nichts.

FERNKAMPF-MODIFIKATOREN	
Umstand	Modifikator
gezielter Schuss	+2
Kontakt-Entfernung	-3/+3
kurze Entfernung	-
mittlere Entfernung	-1
weite Entfernung	-2
extreme Entfernung	-3
großes Ziel	+2
kleines Ziel	-2
dämmriges Licht	-1
Dunkelheit	-2

ENTFERNUNGSKATEGORIEN	
Entfernung	Beschreibung
Kontakt	direkt neben dir
kurz	einige Meter entfernt, in derselben Zone wie du
mittel	bis zu 25 Meter entfernt, in einer benachbarten Zone
weit	bis zu 100 Meter (vier Zonen) entfernt
extrem	bis zu 1 Kilometer entfernt

ÜBLICHE ARTEN VON DECKUNG	
Deckung	Panzerungswert
Gebüsch	2
Möbelstück	3
Tür	4
Innenschott	5
Außenschott	6
gepanzertes Schott	7+

