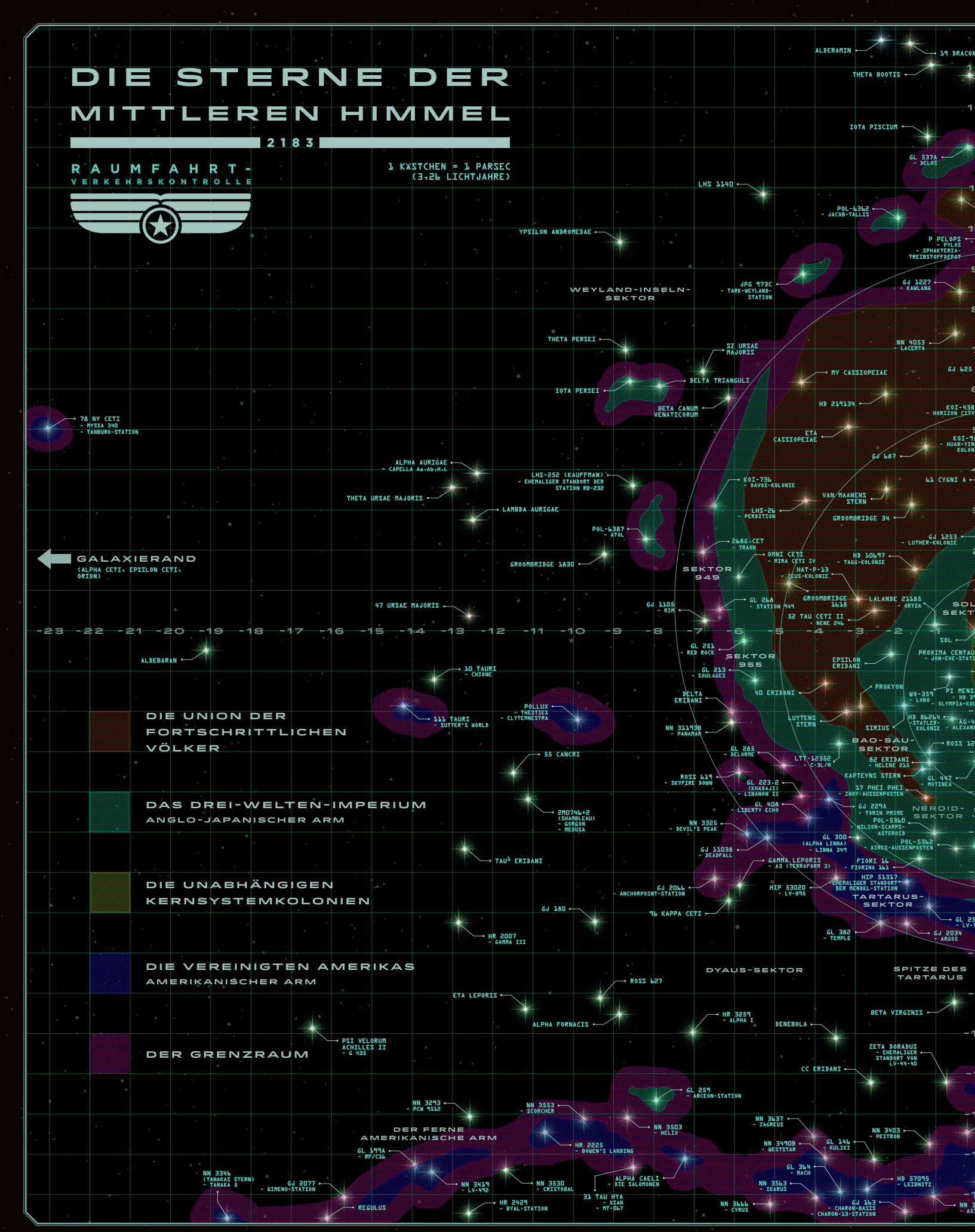
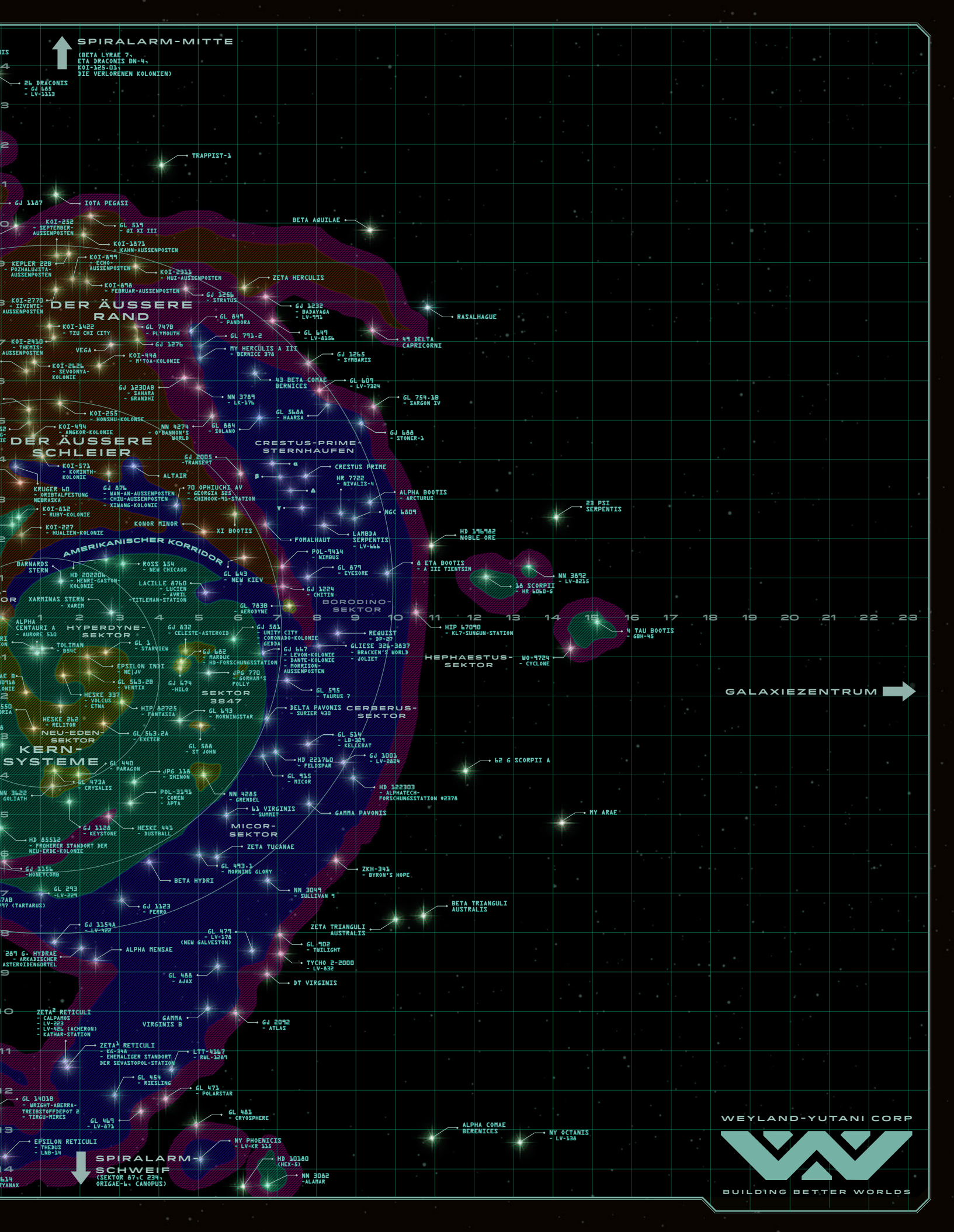
FREE LEAGUE

# ALIEN

DAS ROLLENSPIEL




™ & © 2019 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.


SPIRALARM-MITTE
(BETA LYRAE 7, ETA DRACONIS BN-4, KOI-125.01, DIE VERLORENEN KOLONIEN)
26 DRACONIS
- GJ 685
- LV-1113
TRAPPIST-1
GJ 1167
IOTA PEGASI
BETA AQUILAE
KOI-252
- SEPTEMBER-AUSSENPOSTEN
GL 519
- 81 XI III
KOI-1871
- KAHN-AUSSENPOSTEN
KOI-899
- ECHO-AUSSENPOSTEN
KEPLER 228
- POZNALUSTA-AUSSENPOSTEN
KOI-2311
- HUI-AUSSENPOSTEN
KOI-898
- FEBRUAR-AUSSENPOSTEN
ZETA HERCULIS
GJ 1286
- STRATUS
KOI-2770
- IZVINTE-AUSSENPOSTEN
DER ÄUSSERE RAND
GJ 1232
- BABAYAGA
- LV-991
RASALHAGUE
KOI-1422
- TZU CHI CITY
GL 7478
- PLYMOUTH
GL 849
- PANDORA
GL 791.2
GL 649
- LV-8156
49 DELTA CAPRICORNI
KOI-2410
- THEMIS-AUSSENPOSTEN
VEGA
GJ 1276
MY HERCULIS A III
- BERNICE 378
GJ 1265
- SYMBARIS
KOI-448
- M'TOA-KOLONIE
KOI-2626
- SEVODNYA-KOLONIE
43 BETA COMAE BERNICES
GL 609
- LV-7324
GJ 1230AB
- SAHARA
- GRANDHI
NN 3789
- LK-176
GL 754.1B
- SARGON IV
KOI-255
- HONSHU-KOLONIE
GL 568A
- HAARSA
KOI-494
- ANGKOR-KOLONIE
NN 4274
- O'BANNON'S WORLD
GL 884
- SOLANO
GJ 688
- STONER-1
DER ÄUSSERE SCHLEIER
CRESTUS-PRIME-STERNHAUFEN
GJ 2005
-TRANSERT
KOI-571
- KORINTH-KOLONIE
ALTAIR
α
CRESTUS PRIME
β
HR 7722
- NIVALIS-4
Δ
ALPHA BOOTIS
- ARCTURUS
KRUGER 60
- ORBITALFESTUNG NEBRASKA
GJ 876
- WAN-AN-AUSSENPOSTEN
- CHIU-AUSSENPOSTEN
- XINANG-KOLONIE
70 OPHIUCHI AV
- GEORGIA 525
- CHINOOK-41-STATION
V
NGC 6809
23 PSI SERPENTIS
KOI-812
- RUBY-KOLONIE
KONOR MINOR
XI BOOTIS
KOI-227
- HUALIEN-KOLONIE
FOMALHAUT
LAMBDA SERPENTIS
- LV-666
HD 196982
NOBLE ORE
AMERIKANISCHER KORRIDOR
POL-9414
- NIMBUS
BARNARDS STERN
ROSS 154
- NEW CHICAGO
GL 879
- EYESORE
δ ETA BOOTIS
- A III TIENTSIN
HD 202206
- HENRI-GASTON-KOLONIE
GL 643
- NEW KIEV
NN 3892
- LV-8215
18 SCORPII
- HR 6060-6
LACILLE 8760
- LUCIEN
- AVRIL
- TITLEMAN-STATION
GJ 1224
- CHITIN
XARMINAS STERN
- XAREM
BORODINO-SEKTOR
GL 783B
- AERODYNE
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23
ALPHA CENTAURI A
- AURORE 510
HYPERDYNE-SEKTOR
GJ 832
- CELESTE-ASTEROID
GJ 581
- UNITY CITY
- CORONADO-KOLONIE
- GEDDA
REQUIST
- BP-27
HIP 67090
- KL7-SUNGUN-STATION
4 TAU BOOTIS
- GBH-45
TOLIMAN
- B54C
GL 1
- STARVIEW
GJ 682
- MARDUK
- HB-FORSCHUNGSSTATION
GJ 667
- LEVON-KOLONIE
- DANTE-KOLONIE
- MORRISON-AUSSENPOSTEN
GLIESE 324-3837
- BRACKEN'S WORLD
- JOLIET
HEPHAESTUS-SEKTOR
W0-9724
- CYCLONE
EPSILON INDI
- NEJdV
JPG 770
- GORHAM'S FOLLY
GL 563.2B
- VENTIX
GJ 674
-MILO
GL 595
- TAURUS 7
HESKE 337
- VOLCUS
- ETNA
SEKTOR 3847
GALAXIEZENTRUM
HIP 82725
- FANTASIA
GL 693
- MORNINGSTAR
DELTA PAVONIS
- SURIER 430
CERBERUS-SEKTOR
HESKE 262
- RELITOR
NEU-EDEN-SEKTOR
GL 563.2A
- EXETER
GL 588
- ST JOHN
KERN-SYSTEME
GL 514
- LB-329
- KELLERAT
HD 221740
- FELDSPAR
GJ 1001
- LV-2824
62 G SCORPII A
GL 440
- PARAGON
JPG 118
- SHINON
GL 915
- MICOR
GL 473A
- CRYSALIS
HD 122303
- ALPHATECH-FORSCHUNGSSTATION #2378
POL-3191
- COREN
- APTA
NN 4285
- GRENDEL
MY ARAE
61 VIRGINIS
- SUMMIT
GAMMA PAVONIS
GJ 1128
- KEYSTONE
HESKE 441
- DUSTBALL
MICOR-SEKTOR
HD 85512
- FROHERER STANDORT DER NEU-ERDE-KOLONIE
ZETA TUCANAE
GJ 1156
-HONEYCOMB
GL 493.1
- MORNING GLORY
ZKH-341
- BYRON'S HOPE
BETA HYDRI
GL 293
-LV-229
NN 3049
- SULLIVAN 9
GJ 1123
- FERRO
BETA TRIANGULI AUSTRALIS
GJ 1154A
- LV-422
ZETA TRIANGULI AUSTRALIS
GL 479
- LV-176
(NEW GALVESTON)
GL 902
- TWILIGHT
ALPHA MENSAE
TYCHO 2-2000
- LV-832
GL 488
- AJAX
DT VIRGINIS
ZETA² RETICULI
- CALPAMOS
- LV-223
- LV-484 (ACHERON)
- KATHAR-STATION
GAMMA VIRGINIS B
GJ 2092
- ATLAS
ZETA¹ RETICULI
- KG-348
- EHEMALIGER STANDORT DER SEVASTOPOL-STATION
LTT-4117
- RWL-1284
GL 454
- RIESLING
GL 471
- POLARSTAR
GL 14018
- WRIGHT-ABERRA-TREIBSTOFFDEPOT 2
- TIRGU-MIRES
GL 449
- LV-871
GL 481
- CRYOSPHERE
ALPHA COMAE BERENICES
NY OCTANIS
- LV-138
EPSILON RETICULI
- THEBUS
- LNB-14
NY PHOENICIS
- LV-KR 115
HD 10180
(HEX-5)
NN 3082
-ALAMAR
SPIRALARM-SCHWEIF
(SEKTOR 87-C 234, ORIGAE-4, CANOPUS)
WEYLAND-YUTANI CORP
BUILDING BETTER WORLDS

## LEITENDER REDAKTEUR
Tomas Härenstam

## HINTERGRUNDAUTOR
Andrew E.C. Gaska

## HAUPTILLUSTRATOR
Martin Grip

## GRAPHIKDESIGN
Christian Granath

### REGELDESIGN
Tomas Härenstam

### RAUMSCHIFF/FAHRZEUGE-ILLUS
John R. Mullaney

### SCENARIOS
Dave Semark, Matthew Tyler-Jones, Andrew E.C. Gaska

### WAFFEN-ILLUSTRATIONEN
Axel Torvenius

### ZUSÄTZLICHE TEXTE
Paul Elliott, Nils Karlén, Kosta Kostulas, Dave Semark, Brandon Bowling

### WELTRAUMKARTOGRAPHIE
Christian Granath, Andrew E.C. Gaska, Clara Fei-Fei Čarija

### REGELBEARBEITUNG
Jonas Ferry

### BERATER FÜR KONTINUITÄT
Andrew E.C. Gaska/BLAM! Ventures

### LEKTOR
Cam Banks

### UMBRUCH
Dan Algstrand

### KORREKTOREN
Brandon Bowling, Kosta Kostulas

### KUNDENDIENST
Jenny Bremberg

### MARKENMANAGEMENT
Joe LeFavi/Genuine Entertainment

## DEUTSCHE VERSION

### REDAKTION
Mirko Bader

### ÜBERSETZUNG
Sigrid Borbonus, 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


### DANKSAGUNG
Scott Middlebrook, Markus Friebe, Willie Goldman, Graham Langridge, Harry Harris, Alex White, Darrell Curtis, Josh Izzo, Aaron Percival, Chris Prince & Creative Assembly, Simon Balcon, Kiel Bryant, Drew & William Pace, Jim Piszar, Jaime Prater, Derrin Proctor, Mike Rush, Wendy Scott, Ben Turner, Jon Willkinson & Gearbox Software, Andrew Čarija, E.L.Thomas, Dr. Brad Tucker, Bradley John Suedbeck, Clara Fei Fei Čarija, Daniel Cooper, Botos Imre, Carol Roeder, Craig Radow, Danielle Nashen, Nicole Spiegel, Steve Tzirlin, and Ridley Scott


### SPIELTEST UND FEEDBACK
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 Sjöö, Matthew Tyler-Jones, Dave Semark, Anjuli Clayden, Adam Gilbert, Addramyr Palinor, 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 Dedalus, Ethan Eichstadt-Anderson, Fenhorn, Frazer Barnard, Frederic Cote, G R Shotton, Geoffrey "GEO" Shaw, Gherhartd Sildoenfein, Gina Brown, Glenn Hunt, Graham Spearing, H. Shannon Cooke, Hank Belanger, Harriet Brandsom, 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 Rodriguez, Justin Walden, Kaley Giboney, Ken Falkson, Kimmo Kukkonen, Krzysztof Jaxa Rudek, Kun Dániel, Lee Gaudreau, Levi Harris, Logermax, Lor Litton, Lowe Family, Maciej Komaszyło, Mahes Wani, Maria Scanavie, Mark Delsing, Mark Hughes, Mark Lazure, Marv 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, Paweł 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, Sophearath Chhorn, Stephan Lindkvist, Stéphane "Stefouch" Van Cauwenberghe, Stephen O' Mara, Steve Ramirez, Steven Godby, Stewart Strong, Stoo Goff, Sune Nødskou, Sylvester Thorn, Tashfeen Bhimdi, Tawnie Thompson, Thibault Meyer, Thomas Deeny, Thomas Giaquinto, Thomas Kempton, Thorsten Deuchler, Tidus Tudor, Tommy Scott, Tony Cheek, Tyler Satchwill, Wayne L. Augustson, Wayne Poppleton, Will Hindmarch, William Hostman, Zach Stevens, Zack McAtee


Gedruckt in Europa



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

## 1 DAS ALL IST DIE HÖLLE 6

WORUM GEHT'S DENN MUTTER? 9

LEBEN IM GRENZRAUM 10
- NATIONEN IM GRENZRAUM 11
- HERRSCHAFT ÜBER DIE STERNE 12
- DAS SAGT DIE GERÜCHTEKÜCHE 12
- DAS SIND DIE FAKTEN 13

BERUFE IM GRENZRAUM 16
- KOLONIST 16
- SPACE TRUCKER 16
- COLONIAL MARINE 16
- UNTERNEHMENSVERTRETER 17

WIE MAN ALIEN SPIELT 18
- DIE MU/TH/UR DES SPIELS 18

SPIELMODUS 19
- SZENARIO 19
- KAMPAGNE 19

ZENTRALE THEMEN 20
- WELTRAUM-HORROR 20
- SCI-FI-ACTION 20
- ERFORSCHUNG DES UNBEKANNTEN 20

SPIELMATERIAL 21
- CHARAKTERBÖGEN 21
- WÜRFEL 22
- KARTEN 22

WAS IST EIN ROLLENSPIEL? 23


## 2 DEIN CHARAKTER 24

- SZENARIO 26
- KAMPAGNE 26

GRUNDBEGRIFFE 27
- BERUF 27
- ATTRIBUTE 27
- STARTATTRIBUTE 28
- FERTIGKEITEN 28
- TALENTE 29
- GESUNDHEIT 30
- STRESS 30

PERSÖNLICHKEIT 30
- NAME 30
- AUSSEHEN 30
- MOTIVATION UND ZIEL 31
- KUMPEL UND RIVALEN 31

DEINE AUSRÜSTUNG 33
- TRAGLAST 34
- VERBRAUCHSGÜTER 34

DEINEN CHARAKTER WEITERENTWICKELN 35
- ERFAHRUNG 35
- EP AUSGEBEN 36
- KUMPEL UND RIVALEN ÄNDERN 36

COLONIAL MARINE 38

COLONIAL MARSHAL 40

KONZERNAGENT 42

KIND 44

ARZT 46

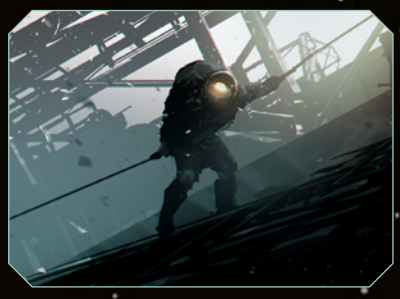
OFFIZIER 48

PILOT 50

MASCHINIST 52

WISSENSCHAFTLER 54


## 3 FERTIGKEITEN 56




WÜRFE ABLEGEN 58
- NORMALER ERFOLG 58
- DIE KUNST DES SCHEITERNS 59
- DEN WURF STRAPAZIEREN 60
- STRESSLEVEL 61
- PANIK 61
- NUR EINE CHANCE 62
- GRUPPENWÜRFE 62
- MODIFIKATOREN 62
- SCHWIERIGKEIT 63
- HILFE VON ANDEREN CHARAKTEREN 63
- VERGLEICHENDE WÜRFE 64

DIE FERTIGKEITEN 64
- SCHWERE MASCHINEN (Stärke) 64
- AUSDAUER (Stärke) 65
- NAHKAMPF (STÄRKE) 66
- BEWEGLICHKEIT (Geschicklichkeit) 66
- FAHRZEUGE LENKEN (Geschicklichkeit) 67
- FERNKAMPF (Geschicklichkeit) 67
- WAHRNEHMUNG (Verstand) 68
- COMTECH (Verstand) 69
- ÜBERLEBEN (Verstand) 70
- MANIPULATION (Empathie) 70
- MEDIZINISGHE HILFE (Empathie) 71
- BEFEHLIGEN (Empathie) 71

## 4 TALENTE 72

TALENTE DES COLONIAL MARINE 74
TALENTE DES COLONIAL MARSHAL 74
TALENTE DES KONZERNAGENTEN 75
TALENTE DES KINDS 75
TALENTE DES ARZTES 75
TALENTE DES OFFIZIERS 76
TALENTE DES PILOTEN 76
TALENTE DES MASCHINISTEN 76
TALENTE DES WISSENSCHAFTLERS 77
ALLGEMEINE TALENTE 78

## 5 KAMPF & PANIK 80

ZEIT UND RAUM 82
LAGEPLAN UND ZONEN 82
ZONENGRENZEN UND SICHTLINIE 83
ZEIT MESSEN 83

SCHLEICHMODUS 85
BEWEGUNG DES FEINDES 85
FEINDE ENTDECKEN 85
BEWEGUNGSSENSOREN 86

AKTIONEN UND INITIATIVE 86
SCHNELLE UND LANGSAME AKTIONEN 87
BEWEGUNG 89
ÜBERRASCHUNGSANGRIFFE UND HINTERHALTE 90

NAHKAMPF 91
BLOCKEN 92
WÜRGEGRIFF 93
RÜCKZUG 93

FERNKAMPF 94
VOLLAUTOMATISCHER FEUERSTOSS 96
IN DECKUNG GEHEN 96
MUNITION 96
FEUERSCHUTZ GEBEN 97

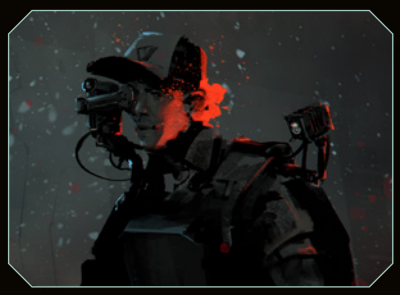
SCHADEN 98
PANZERUNG 98
ERHOLUNG 98
AUSSER GEFECHT GESETZT 98
KRITISCHE VERLETZUNGEN 99
STERBEN 99

STRESS UND PANIK 103
STRESSLEVEL 103
PANIKWURF 104
PANIK STOPPEN 104
VON STRESS ERHOLEN 104

ANDERE GEFAHREN 106
VAKUUM 107
EXPLOSION 108
STRAHLUNG 110
ANDROIDEN 111
XENOMORPHE 112

FAHRZEUGKAMPF 113
FAHRZEUGATTRIBUTE 114
FAHRZEUGE IM KAMPF 114
SCHADEN AN FAHRZEUGEN 114
LUFTFAHRZEUGE 115
REPARATUREN 115

## 6 AUSRÜSTUNG 116



WAFFEN UND PANZERUNG 118
WAFFENEIGENSCHAFTEN 118
PISTOLEN 119
GEWEHRE 121
SCHWERE WAFFEN 125
NAHKAMPFWAFFEN 127
ANZÜGE UND PANZERUNGEN 128

WEITERE AUSRÜSTUNG 130
KI-SYSTEME 130
DATENSPEICHER 131
DIAGNOSE- UND ANZEIGEGERÄTE 132
SICHTGERÄTE 134
WERKZEUGE 135
MEDIZINISCHE AUSSTATTUNG 136
MEDIKAMENTE 137
NAHRUNG UND GETRÄNKE 139

FAHRZEUGE 140
DAIHOTAI 8X8-TRAKTOR 140
WEYLAND NR-9 GELÄNDEWAGEN 141
M577 GEPANZERTER MANNSCHAFTSTRANSPORTER 142
AERODYNE „GYROCAR“ 143
UD-4L „CHEYENNE“ ABWURFSCHIFF 144
WY-37B „CARGO LIFTER“ TRANSPORTSCHLITTEN 146

## 7 DAS HARTE LEBEN ZWISCHEN DEN STERNEN 148

SCHNELLER ALS DAS LICHT 150
HYPERSCHLAF ZWISCHEN DEN STERNEN 151

DER KARTOGRAPHIERTE WELTRAUM 152

LEBEN IM WELTRAUM 153
EIN ABSTECHER IN DIE STADT 153
RAUMSCHIFFE 154
RAUMSTATIONEN 155
WELTRAUMKOLONIEN 158
QUARTIERE 159
FUNKTIONALITÄT VOR MODE 159
GELD UND PAPIERE, BITTE 161
LOHNARBEIT 161
KOMMUNIKATION IM GRENZRAUM 162
MEDIEN 163
UNTERHALTUNG 163
RELIGION 164
GESETZESVOLLZUG 165

RAUMFAHRTREGELN 166
SCHIFFSKLASSEN UND KOMPONENTEN 166
MIT DEN STERNEN TANZEN 167
KERNKOMPONENTEN 170
INTERNE MODULE 170
BEWAFFNUNG 176
VERBESSERUNGEN 178
REGELMÄSSIGE WARTUNG 179

RAUMSCHIFFE IM JAHRE 2183 180
MODELL CM-90S „CORVUS“ 180
MODELL CM-88G „BISON“ 181
MODELL CM-88H „BISON“ 182
MODELL CYG-NS3 „STAR CLIPPER“ 182
SHUTTLE MODELL „STARCUB“ 183
FREGATTE DER CONESTOGA-KLASSE 186

RAUMKAMPF 188
MANNSCHAFTSPOSITIONEN 188
ENTFERNUNG UND ZONEN 188
ANNÄHERUNGSGESCHWINDIGKEIT 189
FEINDE ENTDECKEN 190
INITIATIVE UND INTERVALLE 190
AKTIONEN ANSAGEN 191
1. SENSORASSISTENT-AKTIONEN 191
2. STEUERMANN-AKTIONEN 193
3. BORDSCHÜTZEN-AKTIONEN 196
4. INGENIEUR-AKTIONEN 196
SCHIFFSPANZERUNG 197
RUMPFSCHADEN 197
KOMPONENTENSCHADEN 197
SCHIFFSREPARATUREN 200


## 8 DEINE AUFGABE ALS SPIELLEITERIN 204

ZENTRALE SPIELPRINZIPIEN 206
BEZIEHE DICH AUF DIE FILME 206
SCHRÄNKE IHRE MITTEL EIN 206
BLEIBE IN DEN SCHATTEN 206
ERHÖHE DEN DRUCK 207
LASS SIE VERSCHNAUFEN 207
BAUE IHRE MOTIVATIONEN UND ZIELE EIN 207
BRINGE EINEN SCHRECKLICHEN TOD 207
LÜFTE DEN SCHLEIER DES UNIVERSUMS 207

THEMEN 208
WELTRAUM-HORROR 208
SCI-FI-ACTION 209
ERFORSCHUNG DES UNBEKANNTEN 209

STRESS UND ANGST 211
DIE DREI STUFEN DER ANGST 212
SICH VON STRESS ERHOLEN 213
DAS TEAM AUFTEILEN 213

NICHTSPIELERCHARAKTERE 214
NSC ERSCHAFFEN 214

SZENARIEN 215
DIE STRUKTUR EINES SZENARIOS 216

KAMPAGNEN 217
VOR SPIELBEGINN 217
ZIELSETZUNG UND BELOHNUNG 217
EIN ZUHAUSE 218
DIE STERNE BEREISEN 218
AUFTRÄGE ANBIETEN 218
XENOMORPHE IN KAMPAGNEN 219


## 9 REGIERUNGEN & KONZERNE 220

GROSSE GESCHÄFTE, GROSSE REGIERUNGEN, GROSSE LÜGEN 222

DAS DREI-WELTEN-IMPERIUM 223

DIE VEREINIGTEN AMERIKAS 226

DIE UNION DER FORTSCHRITTLICHEN VÖLKER 229

DIE UNABHÄNGIGEN KERNSYSTEMKOLONIEN 232

DIE INTERSTELLARE HANDELSKOMMISSION 234

WEYLAND-YUTANI 236

LASALLE BIONATIONAL 239

SEEGSON 241

## 10 SYSTEME & PLANETEN 244

SOL SECTOR 247

DIE KERNSYSTEME 248

NEU-EDEN-SEKTOR 249
AG-4550-SYSTEM 249
HESKE-337-SYSTEM 251

DER ÄUSSERE SCHLEIER 252

SECTOR 3847 252
JPG-770-SYSTEM 252
NEROID-SEKTOR 253
POL-5362-SYSTEM 253
FIORI-16-SYSTEM 254
BAO-SAU-SEKTOR 258
17-PHEI-PHEI-SYSTEM 258

DER ÄUSSERE RAND 259

BORODINO-SEKTOR 260
REQUIST-SYSTEM 260
GLIESE-326-3827-SYSTEM 261
8-ETA-BOÖTIS-SYSTEM 261
TARTARUS-SEKTOR 262
GJ-229-A-SYSTEM 264
GL-300-SYSTEM 264

DER GRENZRAUM 266

KHADAJI-SYSTEM 266
ALPHA-CAELI-SYSTEM 267
GAMMA-LEPORIS-SYSTEM 269
EPSILON-RETICULI-SYSTEM 270
TANAKA-SYSTEM 271
ZETA-RETICULI-SYSTEM 271
SECTOR 117 279
ACHILLES SYSTEM 279


## 11 ALIEN-SPEZIES 282

DIE KONSTRUKTEURE 284

KÖRPERLICHE MERKMALE 285
ARCHITEKTUR 285
TECHNOLOGIE 288

DIE XENOMORPHE 290

ALLGEMEINE
REGELN ZU XENOMORPHEN 290
GESCHWINDIGKEIT 291
SPEZIALANGRIFFE 291
NEOMORPH 293
STUFE I: NEOMORPH-SPORENBEUTEL 293
STUFE II: NEOMORPH-PARTIKEL 294
STUFE III:
NEOMORPH-BLOODBURSTER 294
STUFE IV:
JUNGER NEOMORPH (NEOPHYT) 295
STUFE V:
AUSGEWACHSENER NEOMORPH 296
XENOMORPH XX121 297
SONDERFÄHIGKEITEN
VON XENOMORPH XX12 298
STUFE I: OVOMORPH (EI) 300
STUFE II: FACEHUGGER 302
STUFE III: CHESTBURSTER 305
STUFE IV:
PIRSCHER, SPÄHER, DROHNE 308
STUFE V: SOLDAT, ARBEITER, WACHE 310
STUFE VI:
PRÄTORIANER, STÜRMER, KÖNIGIN 312
STUFE VII UND DARÜBER HINAUS 314
DIE ALIEN-BRUTSTÄTTE 315

ANDERE EXTRASOLARE SPEZIES 316

DER SCHWARM 316
DRESCHER 318
LÖWENWÜRMER 320
TANAKANISCHE SKORPIONIDE 322


## 12 KAMPAGNEN 324

DER KAMPAGNENRAHMEN 326

STERNENSYSTEME ERSCHAFFEN 330

AUFTRAGSBAUKASTEN 341

FRACHTTRANSPORTE 342
MILITÄREINSÄTZE 344
EXPEDITIONEN 348

BEGEGNUNGEN 351

NICHTSPIELERCHARAKTERE 354

NOWGOROD-RAUMSTATION 358


## 13 DER LETZTE TAG DER HOFFNUNG 368

DIE SITUATION 370

ÖRTLICHKEITEN 378

EREIGNISSE 382

EPILOG 383

# DAS ALL IST DIE HÖLLE

*„Ich kann Ihnen nichts vormachen, was Ihre Chancen angeht. Aber … Sie haben mein Mitgefühl.“*

—ASH

SCHIFFSLOGBUCH, USCSS MIRANDA, 006:00. AUFZEICHNUNG CAPTAIN CHARLIZE. Wir haben auf der Anchorpoint-Raumstation Vorräte aufgenommen. An die Miranda ist jetzt ein völlig veraltetes YX-3 Raffineriemodul angedockt, das wir für die Firma zu den Salomonen abschleppen sollen. Es ist eine Scheißfahrt mit beschissener Bezahlung, aber immerhin besser, als sich ganz ohne Fracht auf den Weg dorthin zu machen. Die Crew für diesen Flug besteht größtenteils aus meiner Stammbesatzung - Jefferies und Ellery als Piloten, Nguyen und Torres als Frachtleute sowie Nat und Reed als Techniker (Hinweis an mich selbst: nie wieder Ehepaare als Team; Nat und Reed streiten schon wieder). Der einzige Neuling ist Hayes, ein MedTech, den uns Captain Hughes an die Seite gestellt hat. ■

Der Weltraum ist groß, dunkel ... und nicht dein Freund. Gammastrahlen und Neutrinoblitze sterbender Sterne kochen dich bei lebendigem Leib, Schwarze Löcher reißen dich in Stücke und die Leere des Alls selbst saugt dir das Hirn aus dem Kopf. Versuche zu schreien, aber niemand kann dich hören. Halte die Luft an, und es zerreißt deine Lungen.

Außerdem ist das Universum nicht so leer, wie du vielleicht denkst — die Grenzen zum Unbekannten werden ständig neu gesteckt. Rivalisierende Regierungen führen auch im Weltraum ihre kalten Kriege, die sich an vielen Stellen zu offenen Kampfhandlungen entwickelt haben, während gierige Unternehmen um wertvolle Ressourcen wetteifern. Kolonisten greifen nach den Sternen und riskieren dabei ihr Leben, denn jede neue Welt ist entweder ein Paradies oder die Hölle. Und im Schatten der Asteroiden lauern Dinge — Dinge, die fremd und anders und tödlich sind.

Außerirdische Dinge.

Willkommen im ALIEN-Rollenspiel — einem Universum voller physischer Schrecken und skrupelloser Unternehmen. Einem Universum, in dem synthetische Menschen Gott spielen, während Space Trucker und Marines als Wirte für neugeborene grauenvolle Kreaturen dienen.

Es ist ein hartes und unerbittliches Universum und du bist nichts, außer entbehrlich.

Bleib am Leben, wenn du kannst. ■

# WORUM GEHT'S DENN, MUTTER?

*„Und siehe, ein großer, roter Drache ... und sein Schwanz zog den dritten Teil der Sterne des Himmels hinweg und warf sie auf die Erde."*

—OFFENBARUNG 12, 3-4

Das titelgebende Alien — in all seinen Formen — ist der Stoff, aus dem Albträume sind. Ob Neomorph oder Xenomorph, die Kreatur umgibt eine hypnotisierende Aura des Mystischen. Das Alien repräsentiert alles, was sich in Bezug auf die natürliche Welt einem rationalen Zugang entzieht, und ruft in uns die elementare Angst hervor, der Herrschaft über unseren Körper auf grausame Weise beraubt zu werden. Es ist ein parasitärer Eindringling, für den die Menschen nichts mehr sind, als eine biologische Hülle, um in ihnen Nachkommen auszubrüten. Der Lebenszyklus des außerirdischen Wesens ist geprägt von Tod und Erneuerung, wobei der Menschheit allein eine Funktion zukommt: der Tod.

Doch in der ALIEN-Saga geht es um mehr als fremdartige Monster. Es geht darum, dass der Mensch angesichts seiner eigenen Hybris Demut lernt. Es geht um Mutterschaft und Familie, um Verlust und Opfer, aber auch um Fragen der künstlichen Intelligenz und des Glaubens. Die Geschichte von ALIEN handelt von Schöpfern und ihren Schöpfungen, die miteinander um die Vorherrschaft ringen, von gierigen, habsüchtigen Unternehmen und der Tatsache, dass überlegene Feuerkraft und fortschrittliche Technologie oft nicht ausreichen, um sich vor den Schrecken des Unbekannten zu schützen.

Sie handelt davon, die eigenen Grenzen zu überschreiten, alles aus sich herauszuholen und seine Nase in Angelegenheiten zu stecken, die einen nichts angehen. Zum Teufel mit den Konsequenzen! Handele, bevor du selbst vor die Hunde gehst!

Mit dem ALIEN-Rollenspiel betrittst du die rauen und instabilen Kolonialwelten an der Grenze des bekannten Raums, unversöhnliche Orte, an denen sich dein Charakter seinen Dämonen stellen muss — sowohl den inneren als auch denen, die in den Tiefen des Alls lauern. ■

SCHIFFSLOGBUCH, USCSS MIRANDA, 008:30. AUFZEICHNUNG CAPTAIN CHARLIZE. Wir haben Anchorpoint verlassen und sind auf dem Weg nach Thedus. Natürlich haben wir jetzt schon Probleme, diesmal aber häuslicher Art. Reed kam wieder betrunken an Bord, woraufhin Nat ihm geradewegs ins Gesicht schlug; hat ihm vielleicht sogar die Nase gebrochen. Habe eingegriffen, bevor die Situation völlig eskalierte - und ich dachte, ich hätte als Kapitänin angeheuert, nicht als Aufpasserin. ■

# LEBEN IM GRENZRAUM

*„In der Wüste ist gar nichts … und kein Mensch braucht gar nichts.“*

—DAVID 8

Das Gebiet, das man als Grenzraum oder schlicht „Die Grenze“ bezeichnet, umfasst die am weitesten von den Kernsystemen entfernt gelegene Zone (die Äußerer Rand oder „Outer Rim“ genannt wird), sowie die unerforschten Weiten des Alls jenseits dieses Territoriums. Der Äußere Rand, in dem die Kolonialen Marinestreitkräfte der Vereinigten Amerikas operieren (die „Colonial Navy“), ist weitgehend kolonisiert. Was sich jenseits dessen befindet ist reine Spekulation — und genau der Nervenkitzel des Unbekannten ist es, der immer wieder Pioniere in jene abgelegene Randzone lockt, die viele euphorisch mit dem gesetzlosen Wilden Westen von einst vergleichen.

Den Übergang zwischen dem Äußeren Rand und den Kernsystemen markiert der sogenannte Äußere Schleier oder „Outer Veil“, ein Gebiet, in dem es Bodenschätze im Überfluss gibt.

Im Grenzraum ist das Leben hart und der Einzelne nicht viel wert. Auf vielen Planeten wurden Atmosphärenwandler installiert, um die Luft halbwegs atembar zu machen. Die meisten Siedler dort sind moderne Goldsucher sowie Unternehmer, Landwirte und Techniker. Bergbauplaneten veredeln Erze und bereiten Kraftstoffe auf, während auf Agrar- und Wasserplaneten Nahrung und Algen geerntet werden. Raumstationen wie z. B. Anchorpoint dienen als neutrale Ausgangsbasen für Expeditionen in den Weltraum.

Benachbarte Kolonien vertragen sich nicht immer, und bewaffnete Kämpfe um ein von beiden Seiten beanspruchtes Gebiet sind nicht ungewöhnlich — oft müssen die Colonial Marines eingreifen und für Ordnung sorgen. Die territorialen Grenzen verschieben sich ständig, und so manche Kolonie wechselte den Besitzer, während Karten von Territorien neu gezeichnet werden müssen.

## NATIONEN IM GRENZRAUM

Obwohl der Grenzraum von den Vereinigten Amerikas dominiert wird, ist er ein Gebiet, auf das mehrere Nationalstaaten Anspruch erheben. Zwischen ihnen besteht ein wackeliges Bündnis, dennoch sind territoriale Streitigkeiten an der Tagesordnung. Es folgt eine Auflistung der wichtigsten staatlichen Akteure, die um die Ressourcen dieser Randzone wetteifern.

**DAS DREI-WELTEN-IMPERIUM:** Das Drei-Welten-Imperium („Three World Empire“, abgekürzt „3WE“) ist ein Zusammenschluss des ehemaligen Vereinigten Königreichs, Japans sowie mehrerer Entwicklungsländer, aus dem letztlich auch die einflussreiche Weyland-Yutani Corporation hervorging, eine Verbindung aus dem britischen Weyland- und dem japanischen Yutani-Unternehmen. Das Drei-Welten-Imperium leistete Pionierarbeit bei der Erforschung des Weltraums und kontrolliert bis heute viele etablierte innere Kolonien, ist selbst aber nur wenig im Grenzraum präsent — was Weyland-Yutani erlaubte, dort die Führung zu übernehmen.

**DIE VEREINIGTEN AMERIKAS:** Die Vereinigten Amerikas („United Americas“, abgekürzt „UA“) wurden in den frühen 2100er Jahren als Bündnis Nord-, Mittel- und Südamerikas gegründet, um mit dem expandierenden Drei-Welten-Imperium konkurrieren zu können. Die Nation ist eine große Kolonisations- und Weltraummacht, die die Grenzen der Randzone ständig tiefer ins All ausdehnt. Mit den Colonial Marines und der Colonial Navy unterstehen ihr die beiden mächtigsten Truppen zur Friedensicherung im Grenzraum.

**DIE UNION DER FORTSCHRITTLICHEN VÖLKER:** Der meist kurz Union genannte Staatenbund, der sich den Namen „Union of Progressive Peoples“ (abgekürzt „UPP“) gegeben hat, ist ein mächtiger sozialistischer Zusammenschluss von Systemen, der einen sehr großen, aber ressourcenarmen Sektor des Weltraums kontrolliert. Er ging aus einer Koalition verschiedener Länder hervor, darunter Russland und Vietnam, und verfügt als einziges Machtgefüge über eine Regierung, die nicht von unternehmerischen Interessen gelenkt wird — ein absoluter Gegensatz zu Weyland-Yutanis Einfluss auf das 3WE. Obwohl sie beim Wettrüsten technologisch ins Hintertreffen geraten ist, weist die Union der Fortschrittlichen Völker eine gewaltige Kampfkraft auf. Jahrzehntelang herrschte zwischen ihr und den Vereinigten Amerikas ein kalter Krieg, was sich aber aufgrund der jüngsten Entwicklungen im Grenzraum grundlegend zu ändern scheint.

**DIE UNABHÄNGIGEN KERNSYSTEMKOLONIEN:** Die ICSC („Independent Core System Colonies“) sind ein loses Konglomerat von Planeten in Privatbesitz. Jede Welt der Unabhängigen Kernsystemkolonien besitzt eine eigene Regierung, von denen sich viele unter der Kontrolle von Konzernen befinden. Weyland-Yutani ist dafür bekannt, zusätzlich zu seinen Aktivitäten innerhalb der Gebiete der Vereinigten Amerikas und des Drei-Welten-Imperiums auch private Interessen in den ICSC zu verfolgen, wo sie ihren Geschäften ohne neugierige Blicke oder lästige Fragen von außen nachgehen können.

SCHIFFSLOGBUCH, USCSS MIRANDA, 010:00. AUFZEICHNUNG CAPTAIN CHARLIZE. Sieht so aus, als wäre Reed runtergegangen, um seinen Rausch auszuschlafen, woraufhin Nat die Kombüse verwüstet und sich in ihrem Quartier eingeschlossen hat. Wären die beiden nicht die besten Techniker, mit denen ich je gearbeitet habe, würde ich sie aus der Luftschleuse schmeißen. ■

## HERRSCHAFT ÜBER DIE STERNE

Zwar werden die Kolonien von eigenen Regierungen kontrolliert, aber sie sind nicht die Einzigen, die Einfluss ausüben.

**DOMINANZ DER UNTERNEHMEN:** Obwohl die Nationalstaaten die Sterne beherrschen, liegt die wahre Macht bei den Konzernen. Unternehmen wie Weyland-Yutani, BioNational und Seegson agieren über die Grenzen stellarer Territorien hinweg. Außerdem produzieren und kontrollieren sie jene Technologien, die für den Fortbestand der Weltraumimperien erforderlich sind. Dass sich Nationen wie die UPP der Zusammenarbeit mit dem Privatsektor verweigern, hat sie im Rennen um die Beherrschung des Alls deutlich zurückgeworfen.

**GOTT IN DEN TIEFEN DES ALLS:** Das Leben in den Kolonien ist hart. Viele Siedler wurden mit dem Versprechen von utopischen Verhältnissen in den Grenzraum gelockt und fanden dort stattdessen nichts als schwere Arbeit und Entbehrungen. Infolgedessen wandte sich so mancher Kolonist dem Glauben zu, der ihm eine Linderung der täglichen Strapazen verspricht.

Während traditionelle Religionen überall in den Kolonien praktiziert werden, entstanden in isolierteren Gebieten auch Sekten von Endzeit-Fundamentalisten sowie fanatische Kulte, deren Geschicke von charismatischen Anführern bestimmt werden. Die vergangenen Jahre haben zahlreiche Gruppierungen mit fragwürdigen Zielen und Methoden hervorgebracht, wie zum Beispiel die Praktizierenden der Heiligen Opferung oder die kultähnliche Kirche der Unbefleckten Inkubation.

SCHIFFSLOGBUCH, USCSS MIRANDA, 015:09. AUFZEICHNUNG CAPTAIN CHARLIZE. Wir haben den Überlichtantrieb um 014:30 eingeschaltet und bereiten uns auf den Hyperschlaf vor. Doch niemand weiß, in welches Loch Reed gekrochen ist, und wir können nicht ohne ihn in die Gefriertruhen. Unnötiger Schwachsinn! ■

*„Woher weißt du das? Hmm?“*
*„Weil ich mich entschieden habe, das zu glauben.“*
—MILLBURN UND SHAW

## DAS SAGT DIE GERÜCHTEKÜCHE

Im Grenzraum verbreiten sich Gerüchte schneller als das Licht. Kundschafter berichten von unschätzbaren Artefakten in uralten Ruinen auf weit entfernten Monden — Ruinen, die schon lange vor dem Erblühen der Menschheit zu Staub zerfielen. Andere flüstern von verfallenen Raumschiffen und einer seltsamen Spezies von Riesen, die einst die Sterne in ihnen bereisten. Wiederum andere reden hinter vorgehaltener Hand von einer feindlichen Lebensform, die ganze Welten überrennt, parasitäre Kreaturen, die sich unserem Fassungsvermögen und unserer Vorstellungskraft entziehen.

Viele glauben, dass Weyland-Yutani und andere Konzerne heimlich neue und gefährliche Biowaffen entwickeln, darunter Viren, die Seuchen auslösen, drogenkontrollierte psychopathische Cyborgs und sogar genetisch manipulierte Monster. Wenn an derartigen Waffen wirklich geforscht wird, liegt die Frage nahe, für wen die Firmen sie entwerfen und ob sich am Horizont ein Krieg abzeichnet, in dem sie eingesetzt werden sollen.

Im vergangenen Jahrhundert verschwanden im Grenzraum Schiffe, Stationen und sogar ganze Kolonien. Einige schreiben dies Naturkatastrophen oder höherer Gewalt zu. Andere glauben, dass die Betroffenen Piraten oder verfeindeten Regierungen zum Opfer fielen. Natürlich kursieren auch Gerüchte, dass sie durch merkwürdige Krankheiten dahingerafft oder durch Atomwaffen ausgelöscht wurden, weshalb die Stimmung im Grenzraum äußerst angespannt ist. So manche Siedler sind zu der Überzeugung gekommen, dass die Menschheit die Erde nie hätte verlassen dürfen, und dass das All unsere gesamte Spezies verschlingen wird.

Schließ die Sturmblenden und versiegele die Luftschleusen — etwas Außerirdisches könnte in der undurchdringlichen Dunkelheit dahinter lauern, hungrig und gefährlich.

Es wartet auf dich.

SCHIFFSLOGBUCH, USCSS MIRANDA, 019:47. AUFZEICHNUNG CAPTAIN CHARLIZE. Verdammter Mist. Reed wird jetzt seit fast 12 Stunden vermisst, und Nat macht das langsam nervös. Wo zum Teufel ist er? Er hat sich schon öfter betrunken, aber das ist zu viel: Ich muss ihn melden. Er wird seinen halben Anteil verlieren, aber scheiß auf ihn - ich will endlich schlafen. ■

## DAS SIND DIE FAKTEN

Wir schreiben das Jahr 2183 — etwas mehr als drei Jahre sind vergangen seit der Zerstörung der Kolonie Hadley's Hope auf dem Planeten LV-426, dem Verschwinden der USS *Sulaco* und der Schließung des Gefängnisses sowie der Bleihütte auf Fiorina 161. Der Verlust des Marine-Trupps der *Sulaco* sowie des von Weyland-Yutani finanzierten Außenpostens, gepaart mit der Vermutung, dass einige Unternehmen an diesen Verbrechen beteiligt gewesen sein könnten, schufen eine Atmosphäre des Misstrauens zwischen den Konzernen und den Vereinigten Amerikas. Viele Planeten im Grenzraum gerieten zwischen die Fronten und waren gezwungen, entweder auf Vorräte oder auf Verteidigung zu verzichten, beides Dinge, ohne die sie kaum überleben können.

**ENTBEHRLICHE CREW:** Das einzige Mal, dass die Öffentlichkeit von diesen Ereignissen erfuhr, war in Folge des Zwischenfalls auf Fiorina 161. Ein Buch namens „Space Beast" erschien auf dem Markt. In ihm berichtet Sträfling Robert Morse — der behauptet, an den geschilderten Vorkommnissen beteiligt gewesen zu sein — von einem außerirdischen „Drachen", der die Anlage überrannt und skrupellos zwei Dutzend Häftlinge samt deren Aufsichtspersonal niedergemetzelt habe.

Der Autor beschreibt das mutmaßliche Monster glaubhaft und nährt auch die Gerüchte, dass Weyland-Yutani Experimente mit Biowaffen durchführt. Zudem deutet er an, dass sich der Konzern damals mehr darum kümmerte, die Kreatur einzufangen, um sie weiter zu erforschen, als menschliches Leben zu retten. Laut Morse sei Weyland-Yutani schon beim Vorfall auf LV-426 involviert gewesen. Aus Sicht des Unternehmens sei jeder entbehrlich, der sich seinen Plänen in den Weg stelle — seien es Gefangene, Soldaten, Angestellte oder sogar Kolonisten.

Obwohl das Buch sofort verboten wurde, gelangten einige Kopien illegal in Umlauf. Inzwischen hat der Text viele Anhänger. Einige betrachten die Geschichte als reine Fantasie, als willkommene Ablenkung von ihrem harten Leben. Andere allerdings haben sie zur Grundlage eines fanatischen Endzeit-Kults erhoben und glauben, dass das Buch einer religiösen Schrift gleichkomme und ein Vorzeichen des bevorstehenden Armageddon sei.

**DIESMAL IST ES KRIEG:** Als sei das noch nicht genug, ist die Zahl der offenen Konflikte zwischen verfeindeten Raumsektoren in den zurückliegenden fünf Jahren förmlich explodiert. Auch wenn sie es nicht beweisen können, glauben viele, dass Hadley's Hope ein Testgelände für eine von Weyland-Yutanis Biowaffen war und dass eine feindliche Nation ein Kriegsschiff schickte, um das gesamte Areal vom Orbit aus einzuäschern. Andere sind überzeugt, dass das Unternehmen mit Schurkenstaaten zusammenarbeitet, um die Kontrolle über die Kolonien im Grenzraum zu übernehmen.

Immer mehr Einheiten der Colonial Marines werden abberufen, verlegt und in weit entfernte Einsätze geschickt. Das macht den Siedlern Angst. Ohne das Militär gibt es niemanden, der sie vor Piraten, feindlichen Lebensformen oder Invasionen schützt. In der Folge haben viele Kolonien eigene Rechtssysteme erlassen und selbstständig Marshals ernannt, um diese durchzusetzen. Einige heuerten sogar Söldnertruppen an, um ihre Interessen zu schützen.

Wahrlich, die 2180er Jahre sind eine gefährliche Zeit, die es einem nicht leicht macht, am Leben zu bleiben. ■

# ZEITLEISTE

## 2039

**Großbritannien und Japan sind Vorreiter bei der Errichtung von Siedlungen auf dem Mars und dem Titan. Weyland Industries schafft erfolgreich eine erdähnliche Atmosphäre auf dem extrasolaren Planeten GJ 667 CC und öffnet damit die Büchse der Pandora hinsichtlich der Möglichkeiten für die Menschheit, sich im All zu verbreiten. Der Äußere Schleier, ein Gebiet des Weltraums, von dem angenommen wird, dass es reich an Mineralien und anderen Ressourcen ist, wird nach und nach erforscht und bildet den Übergang zur Grenze des bekannten Raums.**

## 2023

**Im Anschluss an Peter Weylands berühmt-berüchtigte „Ted Talk"-Rede beginnt Weyland Industries mit der Erforschung neuer Technologien, die die Menschheit in die Zukunft katapultieren sollen. Zu den in der Entwicklung befindlichen Projekten gehören eine fortgeschrittene künstliche Intelligenz, ein Überlichtantrieb, Atmosphärenwandler für das Terraforming unwirtlicher Planeten sowie Hyperschlafkapseln. Weyland produziert die erste David-Serie von Androiden.**

## 2066

**Nachdem sich mehrere kleine Kolonien im Gebiet des Äußeren Rands angesiedelt haben, beginnen die Vereinigten Staaten von Amerika mit dem Aufbau einer Friedenstruppe, die dort die Ordnung aufrechterhalten soll. Dies mündet schließlich in der Gründung der Outer-Rim-Verteidigungsflotte und später des Kolonialen Marinekorps der Vereinigten Amerikas. Weylands Androiden der David-Serie 7 werden zum gängigen Bestandteil der Arbeitskräfte.**

2000 2010 2020 2030 2040 2050 2060 2070 2080 2090

## 2031

**Die Menschheit testet erstmals auf dem Erdmond Luna das Terraforming anderer Himmelskörper. Reisen mit mehr als Lichtgeschwindigkeit werden Realität: Die Weyland Corporation entsendet das erste Überlicht-Raumschiff zur Erkundung des Weltalls, die *Heliades*.**

## 2088

**Aus Großbritannien, Japan und anderen Nationen bildet sich das Drei-Welten-Imperium, das mit Unternehmen wie Weyland Industries und der Yutani Corporation an der Spitze der technologischen Revolution steht.**

## 2042

**Weyland Industries gründet auf HD 85512 B die erste außerweltliche Strafkolonie, in die Gefangene aus Einrichtungen der gesamten Erde verlegt werden. Mehrere andere Konzerne beginnen, aus dem Raumzeitalter Kapital zu schlagen. Die von den Unternehmen betriebenen Bergbaukolonien auf den Monden des Saturn und des Jupiter liefern zuverlässig die für Überlichtreisen notwendigen Rohstoffe.**

## 2091

**Mit der berüchtigten USCSS *Prometheus* startet Weyland Industries eine Mission, um „die Ursprünge der Menschheit zu finden". Das Schiff gilt heute als verschollen und wurde vermutlich zerstört. Mit dem Tod des Firmengründers Peter Weyland sowie der Geschäftsführerin Meredith Vickers steht die Weyland Corporation vor dem finanziellen Ruin. Um die Jahrhundertwende wird das Unternehmen aufgekauft und verschmilzt mit der japanischen Yutani Corporation zu Weyland-Yutani.**

## 2137

Der Flugschreiber der *Nostromo* wird geborgen und zur Sevastopol-Raumstation gebracht, die jedoch kurz darauf havariert und in die Atmosphäre des Gasriesen KG-348 stürzt. Die Mendel-Station im Äußeren Rand verschwindet ebenfalls. Drei Jahre später bricht der Kontakt mit der Raumstation LV-44-40 der Seegson Corporation sowie dem Wright-Aberra-Treibstoffdepot ab. Als Reaktion darauf wird die erste Anchorpoint-Station zwischen den Kernsystemen und dem Äußeren Rand errichtet, um sicheres Reisen zum und aus dem Grenzraum zu ermöglichen.

## 2180-Heute

Die neue Anchorpoint-Station wird eingerichtet. Die Spannungen im Grenzraum nehmen zu, da sich die Fraktionen gegenseitig des Verbrechens während des Vorfalls auf Hadley's Hope beschuldigen. Robert Morses Buch „Space Beast" verbreitet sich in den Kolonien und wird kurz darauf verboten. Das Misstrauen im Grenzraum wächst, als Gerüchte über tödliche außerirdische Lebensformen und Biowaffen der Unternehmen in Umlauf geraten.

## 2103

Nord-, Süd- und Mittelamerika schließen sich zu den Vereinigten Amerikas zusammen. Die fanatische Gruppe der sogenannten Erdenretter versucht mehrfach erfolglos, die als erste große Fernkolonisation angekündigte Mission der USCSS *Covenant* zu verhindern. Schließlich startet das gewaltige Schiff jedoch wie geplant aus der Erdumlaufbahn. Mehr als 2.000 Kolonisten und Embryos beginnen ihre lange Reise zum Planeten Origae-6 im fernen Sektor 87.

## 2157

Die Terraforming-Kolonie Hadley's Hope wird auf LV-426 eingerichtet.

2100 2110 2120 2130 2140 2150 2160 2170 2180 2190

## 2106

Auf der Koloniewelt Torin Prime im Äußeren Rand bricht ein Bürgerkrieg aus. Erst nach zwei Jahren kann der Konflikt beigelegt und der Planet wieder in die Vereinigten Amerikanischen Kolonien eingegliedert werden. Mehr als 15.000 Menschen kommen ums Leben, als der amerikanische Truppentransporter *Archangel* während einer Friedensmission nach Thedus zerstört wird. Im Zuge dieser Ereignisse gründet sich die Union der Fortschrittlichen Völker.

## 2162

Truppen der Colonial Marines werden in den Kolonien eingesetzt. Auf dem Grenzraum-Planeten 8 Eta Boötis A III entbrennt zwischen den Vereinigten Amerikas und der Union der Fortschrittlichen Völker die sogenannte Tientsin-Schlacht, die jedoch letztlich keine der beiden Parteien für sich entscheiden kann.

## 2121

Der kommerzielle Schlepper USCSS *Nostromo* startet von Thedus in Richtung Erde. Aus unbekannten Gründen landet das Schiff auf LV-426. Anschließend nimmt die Nostromo wieder ihren ursprünglichen Kurs auf, bis der dritte Offizier, wiederum aus unbekannten Gründen, die Selbstzerstörung des Schiffs aktiviert.

## 2179

Ein Rettungsshuttle von der lange verschollenen *Nostromo* wird von einem Tiefenbergungsteam gefunden. Die Kommunikation der Gateway-Station mit der Kolonie Hadley's Hope auf LV-426 reißt ab. Man entsendet einen Trupp Colonial Marines an Bord der USS *Sulaco*, um die Vorkommnisse zu untersuchen. Kurz darauf wird die gesamte Kolonie durch eine thermonukleare Explosion zerstört. Die *Sulaco* gilt als vermisst, aber eine ihrer Rettungskapseln stürzt auf den Hochsicherheitsplaneten Fiorina 161. Die dortige Gefängniskolonie wird aufgrund eines Vorfalls wenig später erst unter Quarantäne gestellt und dann vollständig geschlossen. Nur einer der Insassen überlebt. Die erste Anchorpoint-Station wird durch eine katastrophale Reaktorschmelze vernichtet.

# BERUFE IM GRENZRAUM

## KOLONIST

Sich auf das Leben als Kolonist einzulassen, bedeutet meist, schier endlose Entbehrungen ohne jedwede Wertschätzung in Kauf zu nehmen. Nur selten erlebt man die Befriedigung, für die alltägliche harte Arbeit gelobt zu werden. Die Hände eines Kolonisten sind immer schmutzig und seine Füße immer müde. Dennoch kann die Existenz am Rande der Zivilisation auch seine Vorteile haben und man je nach ausgeübtem Beruf durchaus das große Glück finden. Grenzraum-Kolonisten sind Kundschafter und Pioniere, Bauern und Wissenschaftler, Bergleute und Ärzte. Colonial Marshals bewahren den Frieden, während Journalisten die Bevölkerung auf dem Laufenden halten. Kolonisten sind das Herzblut der im Grenzraum lebenden Menschheit.

## SPACE TRUCKER

Obwohl es nicht mehr so lukrativ ist wie vor fünfzig Jahren, lässt sich beim Transport von Raffinerien und Fracht zwischen der Erde und den Kolonien noch immer einiges verdienen. Das Aufkommen neuerer und schnellerer Überlichtantriebe hat die interplanetare Reisezeit erheblich reduziert, wodurch Raumschiffbesatzungen nicht mehr annähernd so viel Zeit im Kälteschlaf verbringen müssen wie früher. Außerdem entschädigen die meisten Firmen ihre Mannschaften mittlerweile nicht nur für die geleistete Arbeit, sondern auch für die Zeit in Stasis.

Die meisten Space Trucker arbeiten für dieses oder jenes Unternehmen. Natürlich gibt es auch unabhängige Handelskapitäne sowie Schmuggler, Bergungsmannschaften und Freibeuter. Das Universum ist groß, und Personal und Waren müssen immer von hier nach dort gebracht werden — ob auf legalem Weg oder einem anderen.

## COLONIAL MARINE

Das „United States Colonial Marine Corps“ (abgekürzt „USCMC“), das schnelle Eingreifkommando der Vereinigten Amerikas, gilt als die beste Kampftruppe, die je aufgestellt wurde. Die Ausrüstung der Marines — meist von Weyland-Yutani produziert — ist auf dem modernsten technologischen Stand, wodurch die Soldaten in der Lage sind, in nahezu jeder Umgebung auf sich allein gestellt zu operieren. Kampfteams werden spartenübergreifend trainiert und können bei Bedarf ohne lange Einweisung auf jedem beliebigen Planeten eingesetzt werden.

In den Reihen der Colonial Marines finden sich ausgebildete Fahrzeugführer und Piloten, Feldtechniker und Spezialisten für schwere Waffen, Sanitäter, Ingenieure und Offiziere. Abteilungen des USCMC dienen als Unterstützung der Kriegsschiff- und Raumjägerteams der Outer-Rim-Verteidigungsflotte sowie spezieller militärischer Forschungs- und Entwicklungsprogramme in verschiedenen Bereichen. Im Grenzraum gibt es immer etwas, das man verteidigen, und Planeten, die man befrieden muss.

SCHIFFSLOGBUCH, USCSS MIRANDA, 022:30:
AUFZEICHNUNG CAPTAIN CHARLIZE. Ich habe die Mannschaft in Teams aufgeteilt und Deck für Deck absuchen lassen - nichts. Vielleicht ist er in das Zwischendeck des Frachtraums geklettert und aus irgendeinem Grund in der Raffinerie. ■

## UNTERNEHMENSVERTRETER

Konzerne haben im Grenzraum mehr Macht als Regierungen. Sie besitzen Planeten und erschließen ständig neue Geschäftsfelder, sie werben Kolonisten an, erbauen Häuser und schaffen Arbeitsplätze. Vom CEO bis zum Außendienstmitarbeiter schickt jede Firma ihre Vertreter aus, um die jeweiligen geschäftlichen Vorhaben zu überwachen. Ein Unternehmensvertreter beherrscht die Kunst, Abkommen zu treffen, Profit zu erzielen und sicherzustellen, dass die Leute um ihn herum ihre Arbeit erledigen, damit er seine nächste Beförderung bekommt. Konzerne wie Weyland-Yutani beschäftigen außerdem eigene Sicherheitskommandos, Ärzte und Wissenschaftler. Da es äußerst profitabel sein kann, die Pläne der Konkurrenz zu kennen, verfügen viele Unternehmen darüber hinaus über eigene Abteilungen für Spionage und Spionageabwehr, deren Mitarbeiter sowohl in verfeindete Firmen als auch in Regierungen eingeschleust werden. ■

# WIE MAN ALIEN SPIELT

Im ALIEN-Rollenspiel übernimmt jeder Mitspieler — bis auf einen — die Rolle eines sogenannten *Spielercharakters* (*SC*), der alles sein kann von einem Kolonisten über einen Space Trucker oder Marine bis hin zu etwas völlig anderem. Jeder Spieler entscheidet, was seine Figur denkt und fühlt, was sie sagt und tut, aber nicht, was mit ihr passiert. Der SC ist eine Person mit Interessen und Träumen, die der Spieler zu verkörpern versucht, indem er sich gedanklich in sie hineinversetzt. Versuche dir vorzustellen, wie du selbst reagieren würdest, wenn du dich an der Stelle deines imaginären Charakters befändest. Was würdest du tun? Wie würdest du entscheiden? Die Spielercharaktere sind die Protagonisten der Geschichte, das ganze Spiel dreht sich um sie, um ihre Entscheidungen und Erlebnisse.

SCHIFFSLOGBUCH, USCSS MIRANDA, 026:50. AUFZEICHNUNG CAPTAIN CHARLIZE. Reed ist tot. Wir fanden seine Leiche auf dem Raffineriemodul. Wer auch immer dafür verantwortlich ist, er brach ihm die Rippen und riss ihm das verdammte Herz aus der Brust. Noch nie im Leben habe ich so viel Blut gesehen. Ich habe die Colonial Marshals gebeten, ein Sicherheitsteam zu schicken. Mich juckt es in den Fingern, die Waffen zu verteilen, aber ich weiß nicht, ob einer von uns der Mörder ist oder ob wir einen blinden Passagier an Bord haben. Im Moment bin ich die Einzige, die bewaffnet ist. ■

## DIE MU/TH/UR DES SPIELS

Einem der Mitspieler jedoch kommt eine andere Aufgabe zu: Er übernimmt die Funktion der *Spielleiterin* (*SL*) oder auch „Spielmutter“ (in Anlehnung an die Raumschiff-KI namens MU/TH/UR). Sie beschreibt den anderen das ALIEN-Universum und verkörpert dabei all die Menschen und Kreaturen, die den SC während der Geschichte begegnen. Figuren, die von der SL kontrolliert werden, bezeichnet man als *Nichtspielercharaktere* (*NSC*).

Im Grunde besteht das Spiel aus einer ständigen Kommunikation zwischen den Spielern und der Spielleiterin, bis es zu einer kritischen Situation mit ungewissem Ausgang kommt. Dann ist es Zeit, die Würfel hervorzuholen. Mehr hierzu in Kapitel 3.

Die Spielleiterin beschreibt jedoch nicht nur die Reaktion der Spielwelt auf die SC, sie erzählt auch eine Geschichte und stellt die Spielercharaktere vor Probleme und schwierige Entscheidungen, damit diese zeigen können, was in ihnen steckt. Allerdings bestimmt die SL nicht allein, was in der Handlung passiert — und vor allem nicht, wie sie endet. Das ergibt sich im gemeinsamen Spiel und ist der Grund, weshalb man es überhaupt spielt: um herauszufinden, wie das Ganze ausgeht. ■

SCHIFFSLOGBUCH, USCSS MIRANDA, 048:20. AUFZEICHNUNG CAPTAIN CHARLIZE. Auf meinem Schiff läuft ein Psychopath frei herum, Torres ist auch tot. Wir fanden seinen Körper in der Ladebucht hängend, den Kopf zertrümmert. Das ändert die Lage. Reed hielten alle für ein Arschloch, aber Torres … Nun, wer auch immer der Mörder ist, vermutlich hat er es auf die ganze Crew abgesehen. Am liebsten würde ich alle in ihre Quartiere schicken, aber die Triebwerke zeigen anormale Werte an. Nat und Ellery überprüfen das. ■

# SPIELMODUS

Das ALIEN-Rollenspiel lässt sich grundsätzlich auf zwei verschiedene Weisen spielen: als cinematisches *Szenario* oder lang angelegte *Kampagne*. Beides schafft ein sehr unterschiedliches Spielerlebnis. Einige der in den späteren Kapiteln beschriebenen Regeln gelten nur für einen dieser Spielmodi und sind dann mit dem entsprechenden Szenario- oder Kampagnen-Symbol gekennzeichnet (siehe unten).

## SZENARIO

Ein Szenario ahmt den dramaturgischen Handlungsbogen eines Films der ALIEN-Reihe nach. Dieser Spielmodus ist auf eine einzige Spielsitzung ausgelegt und inhaltlich verbunden mit risikoreichen, schnellen und brutalen Einsätzen der SC. Konflikte zwischen den Spielercharakteren sind wahrscheinlich, und es ist davon auszugehen, dass nicht alle von ihnen überleben werden — vermutlich sogar die wenigsten.

Das vorgefertigte Szenario *Streitwagen der Götter* kann bereits im Handel erworben werden und bietet alles Notwendige für ein erstes ALIEN-Rollenspiel-Erlebnis. Weitere Szenarien werden von Free League Publishing (auf Deutsch von Ulisses Spiele) veröffentlicht. Einen kleinen Vorgeschmack auf das cinematische Spielprinzip bietet das Einstiegsszenario *Der letzte Tag der Hoffnung* in Kapitel 13 dieses Buchs.

## KAMPAGNE

Eine Kampagne ist für längeres, regelmäßiges Spielen mit denselben Charakteren gedacht, die von den Spielern nach ihren Vorstellungen selbst erstellt werden (siehe Kapitel 2). Sie umfasst mehrere, vielleicht sogar Dutzende Spielsitzungen. Zwar kann auch das Kampagnenspiel brutal und tödlich sein, aber die Chancen der SC, eine Spielsitzung zu überleben, sind in der Regel höher als bei einem Szenario.

Im Kampagnenspiel kontrollieren SL und Spieler die Höhe des erzählerischen Anteils selbst. Sie entscheiden, wohin die SC gehen und was sie tun wollen, je nach Motivationen und Zielen der verkörperten Figuren. Dieses Regelbuch gibt drei verschiedene Kampagnenrahmen vor:

- Space Trucker
- Colonial Marines
- Grenzraum-Kolonisten

Die Kampagnenrahmen sowie Hilfsmittel, mit denen sich eine eigene Kampagne entwerfen lässt, werden in Kapitel 12 beschrieben, zusammen mit der *Novgorod*-Station als exemplarischem Handlungsort. Quellenbücher und andere Ergänzungen für das Kampagnenspiel werden von Free League (bzw. Ulisses Spiele) in den kommenden Jahren veröffentlicht. ■

SCHIFFSLOGBUCH, USCSS MIRANDA, 060:15. AUFZEICHNUNG CAPTAIN CHARLIZE. Mutter wurde kompromittiert. Ich befahl ihr, die Kommunikationsphalanx neu auszurichten, um eine weitere Nachricht nach Anchorpoint zu senden, aber sie behauptete, es gäbe einen technischen Fehler. Seit wir versucht haben, die Phalanx manuell auszurichten, will Mutter nicht mal mehr die Luftschleusen öffnen. Entweder wurde sie durch den Anstieg der Reaktortemperatur beschädigt oder jemand hat an ihrer Programmierung herumgepfuscht. So oder so, wir sind am Arsch. ■

# ZENTRALE THEMEN

Ob ihr nun ein Szenario oder eine Kampagne spielt, jede Geschichte im ALIEN-Universum basiert auf drei zentralen Themen. Obwohl die meisten Handlungen aus einer Mischung dieser Leitmotive bestehen, wird meist eines von ihnen mehr hervorgehoben als die übrigen.

## WELTRAUM-HORROR

Allgegenwärtige Dunkelheit, haarsträubende Spannung und die permanente Möglichkeit, jederzeit mit deinen ureigenen Ängsten konfrontiert zu werden, zeichnen dieses ALIEN-Erlebnis aus. Jeder verzweifelte Atemzug in deinem schweißgetränkten Raumanzug könnte dein letzter sein.

## SCI-FI-ACTION

Krachende Action, mit oft blutigem Ergebnis, ist das Herzstück vieler ALIEN-Geschichten, ob im kleinen oder großen Maßstab. Lade deine Impulsgewehr, behalte deinen Bewegungssensor im Auge – und versuche, nicht zu früh zu sterben.

## ERFORSCHUNG DES UNBEKANNTEN

Die Tiefen des Alls lassen dich exotische und unbekannte Welten entdecken, auf denen uralte und seltsame Artefakte fremdartiger Spezies langsam zerfallen. Der Anblick wird dich in ehrfürchtiges Erstaunen versetzen und mit tiefgreifenden Fragen nach der menschlichen Schöpfung, dem Schicksal der Menschheit und ihrem Platz im Universum konfrontieren. ■

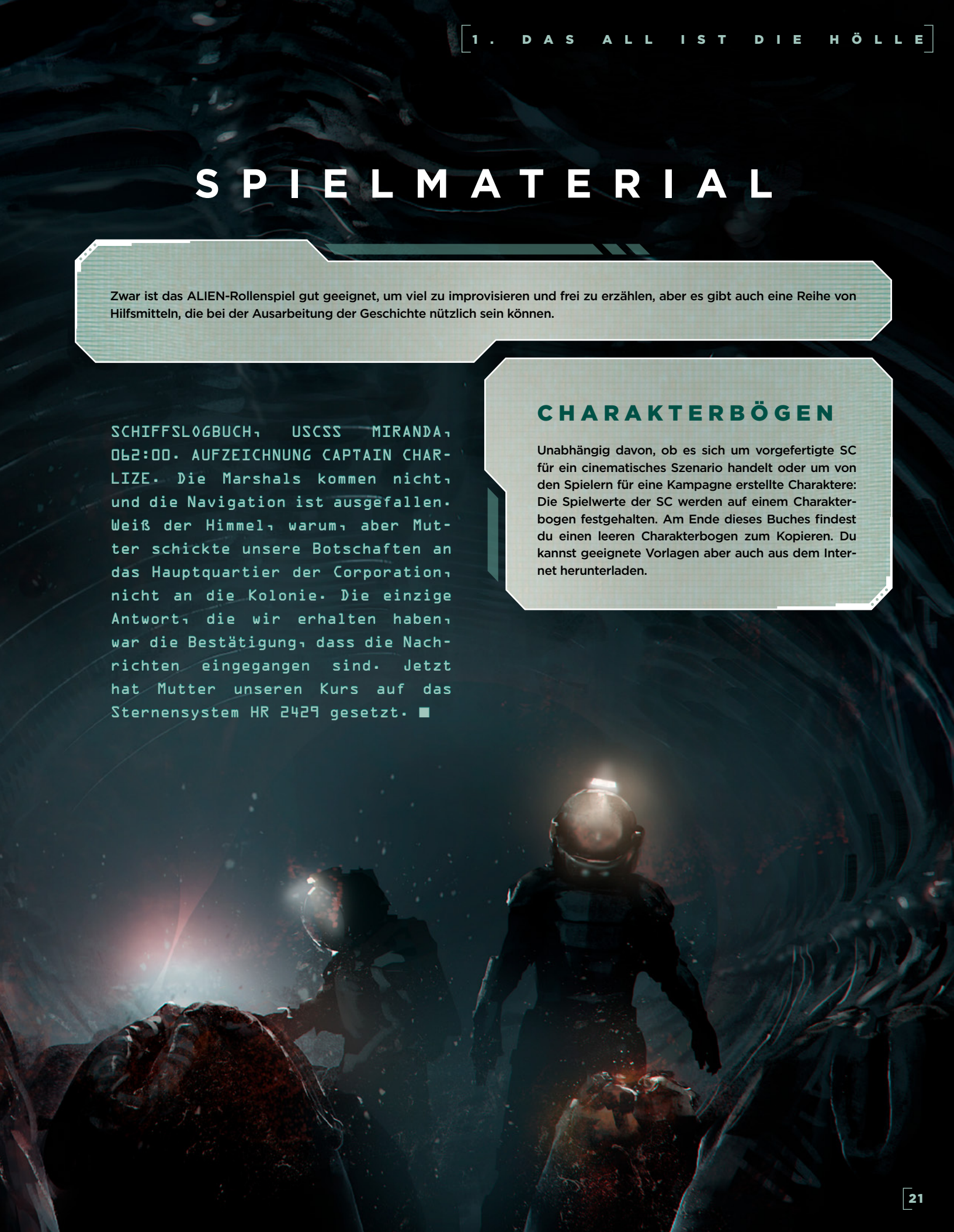
# SPIELMATERIAL

Zwar ist das ALIEN-Rollenspiel gut geeignet, um viel zu improvisieren und frei zu erzählen, aber es gibt auch eine Reihe von Hilfsmitteln, die bei der Ausarbeitung der Geschichte nützlich sein können.

SCHIFFSLOGBUCH, USCSS MIRANDA, 062:00. AUFZEICHNUNG CAPTAIN CHARLIZE. Die Marshals kommen nicht, und die Navigation ist ausgefallen. Weiß der Himmel, warum, aber Mutter schickte unsere Botschaften an das Hauptquartier der Corporation, nicht an die Kolonie. Die einzige Antwort, die wir erhalten haben, war die Bestätigung, dass die Nachrichten eingegangen sind. Jetzt hat Mutter unseren Kurs auf das Sternensystem HR 2429 gesetzt. ■

## CHARAKTERBÖGEN

Unabhängig davon, ob es sich um vorgefertigte SC für ein cinematisches Szenario handelt oder um von den Spielern für eine Kampagne erstellte Charaktere: Die Spielwerte der SC werden auf einem Charakterbogen festgehalten. Am Ende dieses Buches findest du einen leeren Charakterbogen zum Kopieren. Du kannst geeignete Vorlagen aber auch aus dem Internet herunterladen.



SCHIFFSLOGBUCH, USCSS MIRANDA, 065:45. AUFZEICHNUNG CAPTAIN CHARLIZE. Der Mörder bewegt sich durch das Belüftungssystem des Schiffs. Er brach in Jefferies' Quartier ein, griff sie an und zog sie in den Lüftungsschacht. Der Menge des Blutes nach zu urteilen, muss sie tot sein. Keiner ist mehr sicher, und mir gehen die Ideen aus. ■

## WÜRFEL

Im ALIEN-Universum gibt es keinen sicheren Ort. Früher oder später werden die Spielercharaktere in Situationen geraten, deren Ausgang ungewiss ist — gleichgültig, wie erfahren sie sind. Dann wird es Zeit, zu würfeln.

Das ALIEN-Rollenspiel verwendet sechsseitige Würfel, von denen es zwei Arten gibt, die separat erworben werden können: Basiswürfel und Stresswürfel. Du führt immer dann einen Wurf durch, wenn du eine dramatische Handlung ausüben willst, von der abhängen könnte, ob dein SC weiterlebt oder stirbt.

Sowohl *Basiswürfel* als auch *Stresswürfel* haben ein ✦ auf der Seite der 6. Zeigt der Würfel dieses Symbol, bedeutet das für gewöhnlich, dass irgendein Effekt ausgelöst wird, zum Beispiel dass eine Handlung erfolgreich ist. Stresswürfel haben zusätzlich ein 🦂 auf der Seite der 1. Würfelt man dieses Symbol, läuft dein Charakter Gefahr, in Panik zu verfallen. Dazu mehr in Kapitel 3.

**HINWEIS:** Du kannst das ALIEN-Rollenspiel auch mit gewöhnlichen sechsseitigen Würfel spielen. Dann empfiehlt es sich, zwei verschiedene Farben zu verwenden, um Basis- und Stresswürfel besser auseinanderhalten zu können.

## KARTEN

Für das ALIEN-Rollenspiel gibt es ein eigenes Kartenset, das ebenfalls separat erhältlich ist. Die Karten werden für zwei Zwecke genutzt: erstens, um die Initiative im Kampf zu ermitteln (siehe Kapitel 5) und zweitens, um den Überblick über die wichtigsten Ausrüstungsgegenstände, Waffen und Fahrzeuge zu behalten. Das spezielle Kartenset ist nicht erforderlich, um das Spiel zu spielen, aber es ist eine nützliche Ergänzung. ■

### WÜRFELN

**Manchmal geben die Regeln vor, mit W6, W3, 2W6 oder W66 zu würfeln. W6 bedeutet, dass ein Basiswürfel verwendet, aber lediglich die Augenzahl abgelesen wird (ignoriere also alle Symbole). W3 bedeutet, dass man mit einem W6 würfelt und das Ergebnis durch 2 teilt (aufgerundet). 2W6 bedeutet, dass man mit zwei W6 würfelt und die Ergebnisse addiert. Ein W66 hingegen funktioniert etwas anders: Würfele mit zwei W6 und betrachte das eine Ergebnis als Zehnerstelle und das zweite als Einerstelle einer zweistelligen Zahl. Damit erhältst du ein Ergebnis zwischen 11 und 66.**

SCHIFFSLOGBUCH, USCSS MIRANDA, 068:13. AUFZEICHNUNG CAPTAIN CHARLIZE. Verdammt! Der Mörder gehört nicht zur Besatzung. Er ist nicht einmal menschlich. Gott, ich weiß nicht, wo zum Teufel ich anfangen soll ... AUFNAHME ANGEHALTEN ■

# WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Wenn du bis an diese Stelle gelesen hast, ohne zu wissen, was ein Rollenspiel ist, dann herzlichen Glückwunsch! Willkommen zu einem bereichernden und kreativen Hobby. Rollenspiele sind eine einzigartige Form des Spielens — oder des kulturellen Ausdrucks, wenn man es so nennen will —, die Gesellschaftsspiel und Geschichtenerzählen miteinander verwebt. Ein Rollenspiel stellt dir verschiedene Regeln zur Verfügung, mithilfe derer du deine eigene Geschichte mit deinen Freunden erleben kannst, und zwar auf eine ganz besondere Weise, wie es Bücher, Filme, Fernsehserien und sogar Videospiele nicht können. Der Vorteil von Rollenspielen ist unter anderem ihre Herausforderung — die Freiheit, die Handlung selbst zu gestalten, kann überwältigend sein. Dieses Regelbuch enthält reichlich spannende Begegnungen, Orte und Charaktere für eure Geschichte sowie klare Hilfsmittel für die Spielleiterin. Wenn du Rat oder Ideen benötigst, besuche doch die Foren für das ALIEN-Rollenspiel sowie anderer Publikationen auf unserer Website: ulisses-spiele.de oder freeleaguepublishing.com

Wir freuen uns auf dich! ■

SCHIFFSLOGBUCH, USCSS MIRANDA, 071:08. AUFZEICHNUNG CAPTAIN CHARLIZE. Ich nehme das hier weiter auf, für den Fall, dass uns jemand findet. Nur Nat und ich sind übrig. Wir haben uns bei den Rettungskapseln verbarrikadiert, aber Mutter lässt uns die Tür nicht verriegeln. Nat versucht, das System zu überbrücken, damit wir eine Kapsel starten und verflucht nochmal von hier verschwinden können. Wir haben - o Gott, es ist hier ... ENDE DER ÜBERTRAGUNG ■

# DEIN CHARAKTER

*„Warum glauben Sie, haben die Menschen mich erschaffen?“*
*„Na, weil wir’s konnten.“*
*„Können Sie sich ausmalen, wie enttäuschend es für Sie wäre, wenn Sie dasselbe von Ihrem Schöpfer hören würden?“*

—DAVID 8 UND DR. CHARLIE HOLLOWAY

Dein Spielercharakter ist im ALIEN-Rollenspiel dein höchstes Gut. Er ist dein Avatar in einer fremdartigen Welt voller Schrecken. Durch seine Augen und Ohren tauchst du in die dunklen Tiefen des Weltraums ein. Während du Snacks knabberst und gemütlich mit Freunden beisammensitzt, nimmt er gefährliche Risiken auf sich und blickt vermutlich sogar dem Tod ins Auge – und ist auf deine Hilfe angewiesen, um am Leben zu bleiben. Denke immer daran, dass euch beide ein unsichtbares Band verbindet, das es dir zwar ermöglicht in eine andere Person zu schlüpfen, diese aber auch zu einem Teil von dir werden lässt.

Vermassele es nicht. Nimm deinen SC ernst. Stell dir vor, er sei eine echte Person, deren Schicksal in deinen Händen liegt, mit eigenen Zielen, Hoffnungen, Absichten und Wünschen. Vielleicht weichen diese von deinen persönlichen Überzeugungen ab und möglicherweise entspricht sein Verhalten nicht dem deinen, aber das ist in Ordnung – schließlich verkörperst du eine Figur in einer Geschichte. Wenn ein Xenomorph aus den Schatten kriecht, gerät dein Charakter vielleicht in Panik, auch wenn du es am Spieltisch nicht tust. Frage dich immer: „Was würde mein SC tun?“ und lasse ihn entsprechend handeln.

Gleichzeitig solltest du nicht versuchen, deinen Charakter aus jeder erdenklichen Gefahr herauszuhalten. Das Ziel des ALIEN-Rollenspiels ist es, spannende und dramatische Geschichten zu erzählen. Dafür müssen dein SC und du Risiken eingehen, müsst ihr das Schicksal manchmal den Würfeln überlassen.

**CHARAKTERBOGEN:** Um den Überblick über die Spielwerte deines Charakters zu behalten, brauchst du einen Charakterbogen. Kopiere dir den am Ende dieses Buches abgedruckten Charakterbogen oder lade ihn dir von der Website von Free League oder Ulisses Spiele herunter und drucke ihn aus.

## SZENARIO

In cinematischen Szenarien, wie z.B. *Der letzte Tag der Hoffnung* (siehe Kapitel 13), sind die Spielercharaktere bereits vorgegeben. Die Spieler müssen sich nur entscheiden, wer welchen SC verkörpert – oder dies auswürfeln, falls sie sich nicht einigen können. Für gewöhnlich stehen immer mehr Figuren zur Auswahl, als Spieler teilnehmen; die übrig gebliebenen Charaktere werden dann einfach als NSC behandelt und von der SL geführt.

## KAMPAGNE

Für eine Kampagne erstellen die Spieler ihre eigenen Charaktere. Die einzelnen Schritte dazu sind in diesem Kapitel erklärt. Im Laufe einer Kampagne verändern sich die SC und entwickeln sich weiter. Ihre Fertigkeiten und Talente können durch erworbene Erfahrung ausgebaut werden, aber ihre Persönlichkeit mag sich auch auf eine Art und Weise verändern, die nicht in Zahlen ausgedrückt werden kann. Das ist der Punkt, an dem dein Charakter wahrhaft zum Leben erwacht.

**KAMPAGNENRAHMEN:** Bevor du einen Charakter erstellst, musst du dich mit deiner Gruppe auf einen Kampagnenrahmen einigen, d.h. welche Art von Figuren ihr spielen wollt. Drei mögliche Charaktergruppen finden sich auf Seite 16 (Space Trucker, Colonial Marines, Grenzraum-Kolonisten) sowie Tipps für die Spielleiterin, wie man eine entsprechende Kampagne inszeniert, in Kapitel 12.

### WIE MAN EINEN SPIELERCHARAKTER ERSCHAFFT

**In diesem Kapitel wird im Einzelnen erläutert, wie man einen Spielercharakter für eine Kampagne erschafft. Die folgende Zusammenfassung gibt dir einen Überblick. Schnapp dir einen Charakterbogen und einen Bleistift und gehe die folgenden Schritte nacheinander durch:**

1. **Suche dir einen Beruf aus.**
2. **Verteile Punkte auf deine Attribute.**
3. **Verteile Punkte auf deine Fertigkeiten.**
4. **Suche dir dein Berufstalent aus.**
5. **Denke dir einen Namen aus.**
6. **Entscheide, wie du aussiehst.**
7. **Lege Motivation und Ziel fest.**
8. **Bestimme je einen Kumpel und Rivalen.**
9. **Suche dir Ausrüstung und einen persönlichen Gegenstand aus.**
10. **Ermittele dein Startgeld.**

# GRUNDBEGRIFFE

## BERUF

Die erste Entscheidung, die du in Bezug auf deinen Charakter treffen musst, ist die Wahl eines Berufs. Der Beruf bestimmt deinen Hintergrund und deine Rolle in der Gruppe. Er beeinflusst deine Attribute, Fertigkeiten, Startausrüstung und dein mögliches Starttalent. Insgesamt stehen dir neun Berufe zur Auswahl, die auf den Seiten 38–55 detailliert beschrieben sind.

Die Darstellung der Berufe mag stereotyp wirken, doch das ist durchaus beabsichtigt. Der Beruf ermöglicht es sowohl dir als auch deinen Mitspielern schnell und unmittelbar ein Gefühl für deinen Charakter zu bekommen. Aber denke daran: Dein SC ist deutlich mehr als sein Beruf. Er bildet lediglich das Grundgerüst für die weitere Entwicklung eines einzigartigen Charakters.

### BEISPIEL

Wir erschaffen einen neuen Charakter für eine Kampagne: eine Maschinistin namens Nat. ■

## ATTRIBUTE

Dein Charakter verfügt über vier *Attribute*, die deine grundlegenden physischen und mentalen Eigenschaften repräsentieren und einen Wert von 1 (schwach) bis 5 (stark) aufweisen. Im Spiel würfelst du auf Attribute, wenn du Aktionen durchführst oder bestimmst, wie viel Schaden du aushältst, bevor du außer Gefecht gesetzt wirst. Mehr darüber erfährst du in Kapitel 5.

**STÄRKE:** Rohe Muskelkraft.

**GESCHICKLICHKEIT:** Körperbeherrschung, Schnelligkeit und Motorik.

**VERSTAND:** Sinneswahrnehmung, Intelligenz und Geistesschärfe.

**EMPATHIE:** Persönliche Ausstrahlung, Einfühlungsvermögen und die Fähigkeit, andere zu manipulieren.

## STARTATTRIBUTE

Bei der Erstellung deines Charakters kannst du insgesamt 14 Punkte auf deine Attribute verteilen, wobei du nicht weniger als 2 und nicht mehr als 4 Punkte für jedes Attribut vergeben darfst. Die einzige Ausnahme ist das sogenannte Hauptattribut, das durch deinen Beruf festgelegt ist und das du um bis zu 5 Punkte erhöhen darfst.

**ANDROIDEN:** Synthetische Charaktere dürfen auf zwei Attribute jeweils 3 weitere Punkte addieren, nachdem die 14 Attributpunkte verteilt wurden. Auf diese Weise können sie einen Maximalwert von 7 (bzw. 8 im Hauptattribut) erreichen. Allerdings haben Androiden auch einige Nachteile, siehe Kasten unten auf der nächsten Seite.

## FERTIGKEITEN

*Fertigkeiten* sind jene Kenntnisse und Fähigkeiten, die sich dein Charakter im Laufe seines Lebens angeeignet hat. Zusammen mit deinen Attributen legen sie fest, wie effektiv du bestimmte Aktionen im Spiel ausführen kannst. Insgesamt gibt es zwölf Fertigkeiten, von denen jeweils drei mit einem Attribut verknüpft sind (siehe Kapitel 3). Sie besitzen einen Wert von 0 bis 5, wobei auch hier höhere Werte für eine bessere Qualifikation stehen.

**FERTIGKEITSSTUFE 0:** Du darfst immer auf eine Fertigkeit würfeln, auch wenn du in dieser keine Stufe besitzt. In diesem Fall verwendet man nur das zur Fertigkeit gehörende Attribut plus eventuelle Modifikatoren durch entsprechende Ausrüstung. Mehr darüber, wie Fertigkeiten funktionieren, erfährst du im nächsten Kapitel.

**STARTFERTIGKEITEN:** Bei der Charaktererstellung verteilst du insgesamt 10 Punkte auf deine Fertigkeiten. Alle Fertigkeiten, die bei deinem Beruf als Hauptfertigkeit aufgelistet sind, darfst du um bis zu 3 Punkte erhöhen, die übrigen nur um 1 Punkt. Fertigkeiten lassen sich während des Spiels steigern (siehe Seite 36).

### BEISPIEL

Als Maschinistin ist Nats Hauptattribut STÄRKE. Wir geben ihr also STÄRKE 5 sowie GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2 und EMPATHIE 4. ■

### BEISPIEL

Nats Hauptfertigkeiten als Maschinistin sind SCHWERE MASCHINEN, AUSDAUER und NAHKAMPF. Wir geben ihr eine Fertigkeitsstufe von 3 in SCHWERE MASCHINEN, Stufe 2 in AUSDAUER und NAHKAMPF sowie Stufe 1 in COMTECH, WAHRNEHMUNG und MEDIZINISCHE HILFE (man weiß nie, wann man das brauchen kann). ■

## TALENTE

*Talente* sind besondere Techniken, Kniffe und Begabungen, die dich von anderen Menschen abheben. Sie sind spezieller als Fertigkeiten und machen deinen Charakter einzigartig. Talente werden in Kapitel 4 näher erläutert.

**STARTTALENT:** Bei der Charaktererstellung darfst du dir eines der Talente aussuchen, die unter der Beschreibung deines Berufs aufgeführt sind. Im Laufe des Spiels kannst du weitere Talente erlernen, wobei dir dann eine größere Vielzahl von Wahlmöglichkeiten offensteht.

### BEISPIEL

Die Berufstalente eines Maschinisten sind WIDERSTANDSFÄHIG, ABGEBRÜHT und WAHRER SCHNEID. Für Nat wählen wir WAHRER SCHNEID. ■

### EINEN ANDROIDEN SPIELEN

**Androiden sind ein wichtiger Bestandteil der ALIEN-Saga, und du kannst sie auch im ALIEN-Rollenspiel als Spielercharakter verkörpern. Die sogenannten Synthetischen sind jedoch selten und wir empfehlen, dass du dich mit deiner Gruppe absprichst, bevor du einen solchen SC für eine Kampagne erstellst. Die meisten Androiden sehen menschlich aus. Sie können jeden Beruf wählen, und es steht ihnen frei zu entscheiden, ob sie offen über sich als künstliche Person sprechen oder sich heimlich als Mensch ausgeben. Folgende Regeländerungen gelten für einen synthetischen Charakter:**

- **Androiden addieren je 3 Punkte auf zwei beliebige Attribute, nachdem die 14 Attributpunkte verteilt wurden.**
- **Androiden dürfen ihre Fertigkeitswürfe nicht strapazieren.**
- **Androiden erleiden keinen Stress und besitzen daher kein STRESSLEVEL. Aus diesem Grund bekommen sie auch keinen persönlichen Gegenstand.**
- **Androiden legen niemals Panikwürfe ab.**
- **Androiden erleiden Schaden auf andere Art und Weise als Menschen (siehe Seite 111).**

## STRESS

Das Leben im Weltraum ist tödlich. Öfter als dir lieb ist, wirst du unter extremen Druck geraten. Im Spiel wird diese zunehmende Anspannung durch deinen **STRESSLEVEL** dargestellt. Er beginnt in der Regel bei 0 und kann sich durch strapazierte Würfe (siehe Seite 60) und durch angsteinflößende oder belastende Situationen erhöhen. Stress wird in Kapitel 5 näher erläutert.

### BEISPIEL

Da sie in STÄRKE einen Wert von 5 besitzt, verfügt Nat über 5 Gesundheitspunkte. ■

## GESUNDHEIT

Auch wenn du die Nerven behältst, besteht die Gefahr, dass du früher oder später verletzt wirst. Dein körperlicher Zustand wird abgebildet durch deinen *Gesundheitswert*. Zu Beginn des Spiels besitzt du Gesundheitspunkte in Höhe deiner **STÄRKE**. Talente können deine maximale Zahl an Gesundheitspunkten verändern.

**SCHADEN ERLEIDEN:** Wenn du Schaden erleidest, werden deine Gesundheitspunkte reduziert. Dies wird in Kapitel 5 erklärt. Sinkt deine Gesundheit auf 0, giltst du als „außer Gefecht gesetzt“ und erleidest eine kritische Verletzung (siehe Seite 99). ■

# PERSÖNLICHKEIT

## NAME

In einer Kampagne gibst du deinem Charakter selbst einen Namen. Bei jedem Beruf sind drei männliche und drei weibliche Namen aufgelistet, die für diesen Archetyp typisch sind. Suche dir einen von ihnen aus oder erfinde einen eigenen, wenn du dies vorziehst. In einem Szenario werden die Namen der vorgefertigten Charaktere verwendet.

## AUSSEHEN

Beschreibe das Aussehen deines Spielercharakters mit einigen wenigen Worten. Dein Beruf gibt dir ein paar Anregungen, aber letztlich bleibt die äußere Erscheinung des Charakters ganz dir überlassen.

## MOTIVATION UND ZIEL

Ihr mögt ein Team sein, aber jeder einzelne SC in eurer Gruppe besitzt einen eigenen Blickwinkel auf das Geschehen, wird durch eine eigene Motivation angetrieben und verfolgt eigene Ziele. Dabei gibt es folgende Unterschiede zwischen Szenarien und Kampagnen:

**SZENARIO:** In einem Szenario sind Motivation und Ziel deines SC vorgegeben und ändern sich im Laufe der Handlung. Am Anfang jedes der drei Akte eines Szenarios teilt die SL dir einen Zettel aus, auf dem Motivation und Ziel deines SC für diesen Akt stehen. Ein wichtiger Aspekt ist es, vor der Gruppe geheim zu halten, was deinen Charakter antreibt, weshalb du Motivation und Ziel deinen Mitspielern weder zeigen noch auf dem Charakterbogen notieren solltest.

Am Ende jedes Aktes bewertet die SL die Handlungen der SC. Hast du bestimmte Aktionen durchgeführt, die deiner Motivation und deinem Ziel entsprechen, erhältst du 1 Story-Punkt (siehe Seite 61). Akte, Motivation und Ziel sowie Story-Punkte werden im Spielmutterteil dieses Buches näher erläutert (siehe Seite 216).

**KAMPAGNE:** In einer Kampagne kannst du dir Motivation und Ziel deines SC entweder aus der Liste des jeweiligen Berufs auswählen oder frei bestimmen. Besprecht am Ende jeder Spielsitzung gemeinsam, ob die SC gemäß ihres persönlichen Antriebs gehandelt haben. Hast du während des Spiels für entsprechende Aktionen Risiken und Verluste in Kauf genommen, erhältst du 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt (siehe Seite 35).

## KUMPEL UND RIVALEN

Im ALIEN-Rollenspiel geht es um eine kleine Gruppe von Menschen, die sich den unbekannten und grauenerregenden Gefahren in der kalten Dunkelheit des Weltraums stellen. Wenn du überleben willst, musst du jemanden finden, dem du vertrauen kannst. Achte auch darauf, wem du die kalte Schulter zeigst.

Im Spiel besitzt dein SC jeweils einen *Kumpel* und einen *Rivalen* unter den anderen Charakteren. Dieses Beziehungsgeflecht ist vor allem für die SL wichtig, da es ihr hilft, interessante und dramatische Situationen zu erzeugen.

In einer Kampagne entscheidest du selbst, welcher der anderen SC dein Kumpel und welcher dein Rivale ist. Bei einem Szenario ist dies bereits festgelegt. ■

### BEISPIEL

Nats Motivation und Ziel ist: Regelmäßige Auszeiten sind dir wichtig. Eine Dose Aspen-Bier, etwas Zeit für dich – mehr brauchst du nicht, um glücklich zu sein. ■

### BEISPIEL

Die anderen in Nats Crew sind Offizierin Charlize, Pilotin Jefferies, Maschinist Torres und Arzt Hayes. Nats Kumpel ist Torres, ihr Rivale Hayes. ■

## SPIELER GEGEN SPIELER

Im ALIEN-Rollenspiel kann dein Charakter in eine unmittelbare Konfrontation mit einem anderen SC geraten. Dies passiert aufgrund des dramaturgischen Aufbaus der Handlung in Szenarien recht häufig, in Kampagnen hingegen eher selten.

In einem Szenario entscheidet die SL entsprechend des Spannungsbogens und der sich zuspitzenden Ereignisse, wann eine solche Konfrontation zwischen zwei Spielern – im Folgenden mit „PvP“ (engl. „Player versus Player“) abgekürzt – eskaliert. In einer PvP-Situation tragen die beteiligten Charaktere ihren Konflikt bis zum Ende aus. Anschließend wird der SC, der als Verräter entlarvt wurde (sofern er noch am Leben ist), zum NSC unter Kontrolle der SL. Der betreffende Spieler erhält einen neuen Charakter, falls noch einer verfügbar ist. Das bedeutet, dass du dir sehr gut überlegen solltest, ob du dich gegen die Interessen der Gruppe stellst, um entsprechend deiner Motivation und deines Ziels zu handeln – selbst wenn du denkst, dein persönlicher Antrieb macht es unbedingt erforderlich: Es könnte dich deinen Charakter kosten. Daher wird ausdrücklich empfohlen, dieses drastische Mittel erst im dritten und letzten Akt einzusetzen.

Im Kampagnenspiel sind PvP-Situationen weniger üblich und werden meist erzählerisch, ohne spezielle Regeln innerhalb der Gruppe gelöst. Die Spieler müssen ihre Differenzen selbst beilegen, wenn sie mit der gleichen Crew weiterspielen wollen.

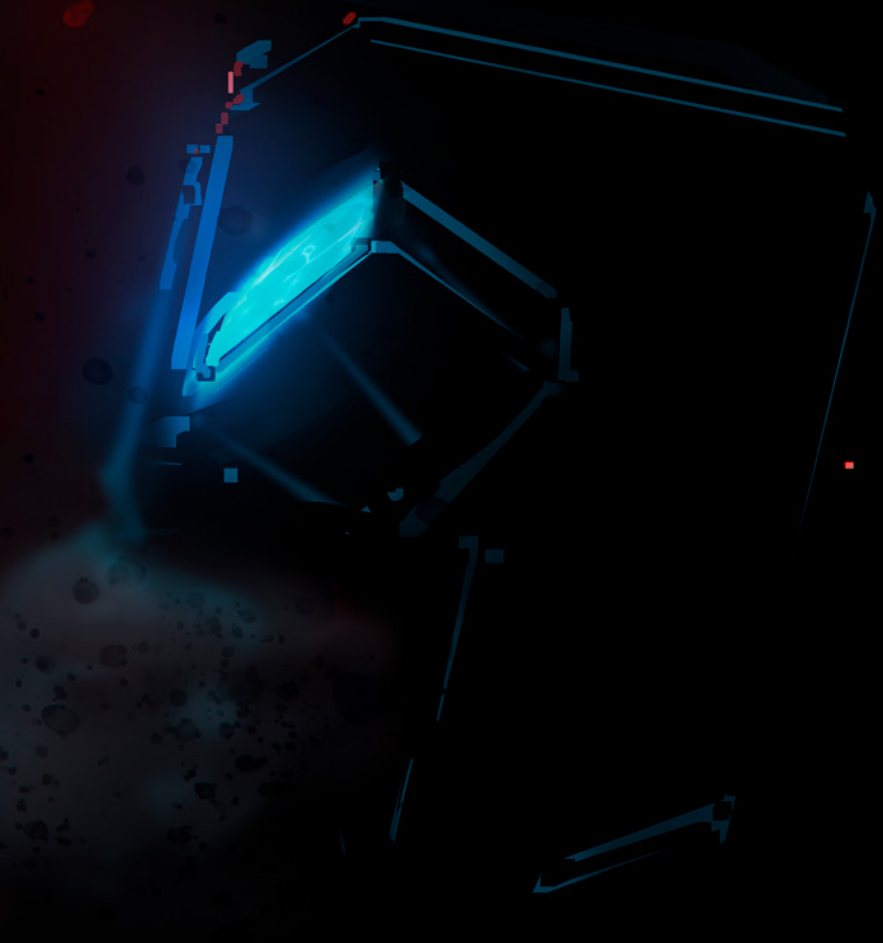
# DEINE AUSRÜSTUNG

Um in der Welt von ALIEN zu überleben, braucht man die richtige Ausrüstung. Ein M314 Bewegungssensor, ein Mk. 50 Kompressionsanzug oder ein M41A Impulsgewehr können den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen. Diese und viele andere Ausrüstungsgegenstände sind in Kapitel 6 ausführlich beschrieben. Alle Gegenstände, die du bei dir trägst, werden auf deinem Charakterbogen unter „Ausrüstung“ festgehalten. Für gewöhnlich notierst du jeweils einen Gegenstand pro Zeile (siehe nächste Seite). Wenn es nicht auf deinem Charakterbogen steht, hast du es nicht dabei!

**STARTAUSRÜSTUNG:** In einem Szenario ist vorgegeben, mit welcher Ausrüstung du das Spiel beginnst. In einer Kampagne bestimmt dein Beruf, aus welcher Startausrüstung du wählen kannst. Wenn du eine Waffe bekommst, erhältst du zusätzlich 2x Ersatzmunition (die Waffe selbst zählt ebenfalls als geladen). Unabhängig von den Gegenständen, die du auswählst, trägt dein Charakter eine Uniform oder Zivilkleidung passend zum Beruf. Dieser bestimmt auch, wie viel Bargeld du zu Spielbeginn erhältst. Mehr über Bargeld und wie man es ausgibt erfährst du in Kapitel 7.

**PERSÖNLICHER GEGENSTAND:** Zusätzlich zur übrigen Ausrüstung hat dein SC einen persönlichen Gegenstand dabei – ein kleines Erinnerungsstück, das zwar keinen praktischen Nutzen hat, aber von sentimentalem Wert ist und etwas über deinen Charakter aussagt. Diese Gegenstände zählen für gewöhnlich als klein (siehe nächste Seite) und behindern daher nicht. Typische Beispiele für persönliche Gegenstände sind ein besonderer Aufnäher, eine alte Mütze oder das Foto eines geliebten Menschen.

**FAHRZEUGE UND RAUMSCHIFFE:** In manchen Szenarien verfügen die SC über ein Fahrzeug oder sogar ein Raumschiff. Normalerweise gehört ein solches Gefährt aber nicht einem einzelnen Charakter, sondern der gesamten Gruppe, die es auch gemeinsam bemannt. In einer Kampagne ist es ebenfalls möglich, dass deine Gruppe bereits zu Beginn ein Fahrzeug oder Raumschiff besitzt. Mehr dazu erfährst du in Kapitel 7.



## BEISPIEL

Nats Startausrüstung besteht aus einem Schneidbrenner und einem Kompressionsanzug. Zusätzlich erhält sie 300$ Bargeld. Ihr persönlicher Gegenstand ist ein Brief ihres verstorbenen Partners, den sie immer bei sich trägt. ■

## TRAGLAST

Dein SC kann problemlos so viele Gegenstände von normaler Größe tragen, wie es seinem doppelten **STÄRKE**-Wert entspricht. Ein normaler Gegenstand hat für gewöhnlich die Ausmaße einer kleinen Tasche und wiegt nicht mehr als einige Kilogramm.

**SCHWERE UND LEICHTE GEGENSTÄNDE:** Ein *schwerer* Gegenstand zählt wie zwei normale, manchmal sogar wie drei oder vier, und nimmt auf deinem Charakterbogen entsprechend viele Zeilen ein (siehe dazu die Ausrüstungslisten in Kapitel 6).

Andererseits gibt es auch *leichte* Gegenstände. Sie entsprechen einem halben normalen Gegenstand, weshalb zwei von ihnen in derselben Zeile notiert werden dürfen. Einige leichte Gegenstände zählen bezüglich der Traglast nur wie ein Viertel eines normalen Gegenstands, was in den Ausrüstungslisten mit ¼ angegeben ist.

**KLEINE GEGENSTÄNDE:** Es gibt manche Objekte, die noch kleiner und unscheinbarer sind als leichte Gegenstände. Sie werden als *klein* bezeichnet und beeinflussen deine Traglast überhaupt nicht, müssen aber auf dem Charakterblatt notiert werden. Als Faustregel gilt: Kann man den Gegenstand in der geschlossenen Hand verstecken, ist er klein.

**ÜBERLASTET:** Vorübergehend kannst du das Doppelte deiner gewöhnlichen Traglast schleppen, d. h. Gegenstände in Höhe von **STÄRKE** x 4. Wenn du *überlastet* bist und in einer Kampfrunde laufen oder kriechen willst, musst du einen Wurf auf **GESCHICKLICHKEIT** ablegen (siehe Seite 89). Scheiterst du, musst du entweder überzählige Gegenstände fallen lassen, sodass du nicht mehr überlastet bist, oder an Ort und Stelle stehen bleiben.

## VERBRAUCHSGÜTER

In der Welt von ALIEN musst du nicht nur fremdartigen Lebensformen trotzen, um zu überleben. Ein Mangel an Luft, Nahrung, Wasser oder Energie kann in den Tiefen des Alls ebenso tödlich sein. Diese vier Ressourcen werden als *Verbrauchsgüter* bezeichnet.

Man muss die Verbrauchsgüter nicht ständig im Auge behalten. Im Inneren eines funktionierenden Raumschiffs, einer Orbitalstation oder einer planetaren Kolonie stehen sie für gewöhnlich in ausreichender Menge zur Verfügung. Die SL wird dir sagen, wenn deine Ressourcen knapp werden und es Zeit wird, darauf zu achten.

**VORRÄTE:** Jedes der vier Verbrauchsgüter wird auf deinem Charakterbogen mit einem Versorgungswert festgehalten. Sinkt dieser auf 0, ist die entsprechende Ressource aufgebraucht – was schmerzhaft für dich wird.

In regelmäßigen Abständen (siehe Tabelle „Wann man Versorgungswürfe ablegt“) musst du einen *Versorgungswurf* ausführen. Dazu würfelst du mit Stresswürfeln in Höhe deines aktuellen Versorgungswerts, maximal jedoch mit sechs Würfeln. Für jedes wird der Versorgungswert um 1 verringert. Die Auswirkungen eines Mangels an Luft, Nahrung und Wasser werden in Kapitel 5 erläutert.

**VERBRAUCHSGÜTER DER GRUPPE:** Üblicherweise werden Verbrauchsgüter für jeden SC einzeln notiert. Je nach aktueller Situation und nach Ermessen der SL kann es aber auch erforderlich sein, dies für die gesamte Gruppe zu tun.

**TRAGLAST:** In Bezug auf deine Traglast zählen Nahrung und Wasser jeweils wie ein Gegenstand, solange dein aktueller Versorgungswert zwischen 1 und 4 liegt (siehe Tabelle „Nahrung und Wasser“). Sinken deine Nahrungs- und Wasservorräte auf 0, musst du sie natürlich nicht mehr tragen.

Luft und Energie haben in der Regel keinen Einfluss auf deine Traglast, da sie in entsprechender Schutzausrüstung wie einem Druckanzug implementiert sind. Externe Lufttanks oder Batterien hingegen können als Gegenstände zählen. Dazu mehr in Kapitel 6. ■

### BEISPIEL

Mit einer STÄRKE von 5 kann Nat zehn normale Gegenstände tragen, ohne überlastet zu sein. ■

### NAHRUNG UND WASSER

| VERSORGUNGSWERT | ZÄHLT WIE |
|---|---|
| 1–4 | ein Gegenstand |
| 5–8 | zwei Gegenstände |
| je 4 mehr | ein Gegenstand mehr |

### WANN MAN VERSORGUNGSWÜRFE ABLEGT

**Wie oft du einen Versorgungswurf ablegen musst, hängt von dem jeweiligen Verbrauchsgut und der Gesamtsituation ab. Die Angaben in der folgenden Tabelle können der SL als Richtlinie dienen.**

| VERBRAUCHSGUT | VERSORGUNGSWURF |
|---|---|
| Luft | in jeder Phase (siehe Seite 83) und nach jeder anstrengenden Tätigkeit wie einem Kampf oder Bewegungswürfen |
| Wasser | einmal pro Tag und nach jeder anstrengenden Tätigkeit wie einem Kampf oder Bewegungswürfen |
| Nahrung | einmal pro Tag |
| Energie | je nach Situation, abhängig von der Ausrüstung (siehe Kapitel 6) |

# DEINEN CHARAKTER WEITERENTWICKELN

## ERFAHRUNG

Eine der größten Belohnungen in einer Kampagne ist es, zu sehen, wie dein Charakter an den unzähligen Herausforderungen des Weltalls wächst, wie er sich verändert und weiterentwickelt. Immerhin ist es das Einzige, dessen man sich in der unsicheren Welt des Grenzraums sicher sein kann.

Die neuen Erkenntnisse, die dein Charakter während des Spiels macht, werden in *Erfahrungspunkten* (*EP*) bemessen. Diese bekommst du jeweils am Ende einer Spielsitzung. Gehe gemeinsam mit deiner Gruppe noch einmal durch, was im Einzelnen passiert ist. Du bekommst 1 Erfahrungspunkt für jede der folgenden Fragen zur letzten Spielsitzung, die du mit „Ja“ beantworten kannst:

- Hast du an der Spielsitzung teilgenommen? (Richtig, allein fürs Mitmachen bekommst du 1 EP.)
- Hast du etwas riskiert oder geopfert, um gemäß deiner Motivation und deines Ziels zu handeln?
- Hast du dein Leben für deinen Kumpel-SC riskiert?
- Hast du deinen Rivalen-SC herausgefordert und dich ihm entgegengestellt?
- Hast du einen Panikwurf ausgeführt?
- Hast du ein gefährliches Ereignis überstanden unter Einsatz von Gewalt oder mit anderen Mitteln?
- Hast du eine bedeutende Entdeckung oder Enthüllung gemacht?
- Hast du eine außergewöhnliche Aktion irgendeiner Art durchgeführt?
- Hast du Geld verdient?

Pro Frage kannst du maximal 1 EP bekommen. Manchmal sind die Fragen nicht klar zu beantworten. Diskutiere dann mit deinen Mitspielern und versuche, dich mit ihnen zu einigen. Sollte das nicht gelingen, entscheidet die SL. Notiere deine EP auf deinem Charakterbogen.

## EP AUSGEBEN

Du kannst EP verwenden, um vorhandene Fertigkeiten zu verbessern oder neue Fertigkeiten und Talente zu erlernen. EP dürfen nur zwischen den Spielsitzungen ausgegeben werden.

**FERTIGKEITEN:** Eine Fertigkeit um 1 Stufe anzuheben, kostet 5 EP. Eine neue Fertigkeit zu erlernen (sie von Stufe 0 auf 1 zu erhöhen), kostet ebenfalls 5 EP. Allerdings musst du in diesem Fall die Fertigkeit entweder in der letzten Spielsitzung erfolgreich angewendet haben (ohne Fertigkeitsstufe) oder sie von einem Lehrer, einem SC oder NSC, über die Dauer von mindestens einer Schicht erlernt haben (siehe Seite 83). Der Lehrer muss die Fertigkeit mindestens auf Stufe 1 beherrschen.

**TALENTE:** Ein neues Talent zu erlernen, kostet immer 5 EP. Es erfordert zudem einen Tag Übung und einen erfolgreichen Wurf auf **VERSTAND** (Wurf nur auf den Attributwert, ein Versuch pro Tag). Wenn du von einem Lehrer angeleitet wirst, der das Talent besitzt, gelingt der Wurf automatisch.

## KUMPEL UND RIVALEN ÄNDERN

Nach jeder Spielsitzung steht es dir frei, deinen Kumpel und Rivalen unter den anderen SC beliebig zu wechseln. ■

# ARZT

*Es gibt unzählige Möglichkeiten, wie man im Weltraum sterben kann: sei es, dem Vakuum ausgesetzt zu sein, sich fiese unbekannte Organismen einzuhandeln oder versehentlich von einem betrunkenen Raufbold erschossen zu werden. In solchen Situationen bist du derjenige, der Verbände anlegt und Adrenalinspritzen zückt. Du weißt, dass die ersten Minuten nach einem Unfall die wichtigsten sind. Schnelligkeit zählt. Wenn jemand lange genug überlebt, um es zu einem MedPod zu schaffen, hast du deinen Job erledigt. Früher warst du ein Idealist und wolltest den ganzen Grenzraum retten, aber mittlerweile hast du einiges gesehen und bist abgestumpft. Zu viele Siedler im Äußeren Schleier sind süchtig nach Schmerzmitteln, zu viel Leid fügen sich die Menschen selbst zu. Die meisten Kolonien erfüllen nicht einmal die Gesundheits- und Sicherheitsvorschriften, was natürlich bedeutet, dass mehr Menschen medizinische Hilfe brauchen – deine Hilfe.*

- **HAUPTATTRIBUT: Empathie**
- **HAUPTFERTIGKEITEN: Beweglichkeit, Wahrnehmung, Medizinische Hilfe**
- **BERUFSTALENTE: Beruhigende Präsenz, Mitgefühl, Feldarzt**

## TYPISCHE NAMEN

Cho Hadfield
Ken Ibana
Sullivan Ward
Ana Kasnavik
Juno Blanchard
Katie Aberly

## MOTIVATION UND ZIEL

Entscheide dich für eine der folgenden Möglichkeiten oder denke dir selbst etwas aus.

- Du bist süchtig nach einem starken Schmerzmittel. Beschütze deinen Vorrat – und dein Geheimnis.
- Du bist im Besitz einiger ungewöhnlicher, streng geheimer medizinischer Berichte, nach denen eine Vielzahl von Unternehmen sucht. Finde heraus, warum sie so wichtig sind.
- Du hast geschworen, jedes Leben zu schützen und niemals zu töten, und daran hältst du dich. Koste es, was es wolle.

## AUSSEHEN

Entscheide dich für eines oder mehrere der folgenden Merkmale oder denke dir selbst etwas aus.

- sympathisches Lächeln
- ordentliche Frisur
- dunkle Ringe unter den Augen
- unruhige, ruhelose Hände
- sanfte Stimme
- mitfühlender Blick
- kalter Blick
- Brille
- weißer Kittel

## PERSÖNLICHER GEGENSTAND

Entscheide dich für einen der folgenden Gegenstände oder denke dir selbst einen aus.

- gerahmte medizinische Urkunde
- Brief von einem Sohn/einer Tochter
- Ergebnis der letzten psychischen Beurteilung („Endlich Entwarnung.“)

## STARTAUSRÜSTUNG

Entscheide dich für zwei Gegenstände aus der folgenden Liste. Du bekommst außerdem Geld in Höhe von W6 x 100 $ in bar.

- Chirurgie-Set
  ODER IRC Mk. 50 Kompressionsanzug
- W6 Dosen Naproleve
  ODER W6 Dosen Nimmerschlaf-Tabletten
- MedKit ODER W6 Dosen experimentelle X-Drogen
- Samani E-Serie Armbanduhr ODER Handfunkgerät

# COLONIAL MARINE

*Die meisten deiner Freunde werden nie andere Welten sehen … ganz im Gegensatz zu dir. Als du alt genug warst, hast du dich zum Dienst beim USCMC gemeldet. Die Bezahlung ist beschissen und das Essen ist furchtbar, aber man hat immer einen Platz zum Schlafen – und man kann mit allen möglichen Waffen auf alle möglichen Dinge schießen. Das Leben als Marine ist nie langweilig, allerdings hat es viel von seinem anfänglichen Glanz verloren. Du hast Dinge gesehen, die sich in deine Erinnerung eingebrannt haben – Dinge, von denen du dir sehnlichst wünschst, sie vergessen zu können.*

- **HAUPTATTRIBUT: Stärke**
- **HAUPTFERTIGKEITEN: Nahkampf, Ausdauer, Fernkampf**
- **BERUFSTALENTE: Harte Schale, Overkill, Über das Limit**

## TYPISCHE NAMEN

Marcus Mullaney
Nik Elson
Vic Pasengrau
Kimi Diem
Tara Zanelli
Chrissy Lopez

## MOTIVATION UND ZIEL

Entscheide dich für eine der folgenden Möglichkeiten oder denke dir selbst etwas aus.

- Du wurdest für deinen heldenhaften Einsatz ausgezeichnet. Jetzt willst du deinen Ruf verteidigen, um jeden Preis.
- Du hast dabei geholfen, ein Kriegsverbrechen zu vertuschen – ein Geheimnis, das nie jemand erfahren darf.
- Der Tod eines guten Freundes verfolgt dich noch immer. Insgeheim fürchtest du dich vor Kämpfen und Konflikten. Du musst deine Angst überwinden

## AUSSEHEN

Entscheide dich für eines oder mehrere der folgenden Merkmale oder denke dir selbst etwas aus.

- Bürstenhaarschnitt
- militärische Tätowierung
- auffällige Narbe
- kalte Augen
- großspuriges Grinsen
- individuell gestaltete Körperpanzerung

## PERSÖNLICHER GEGENSTAND

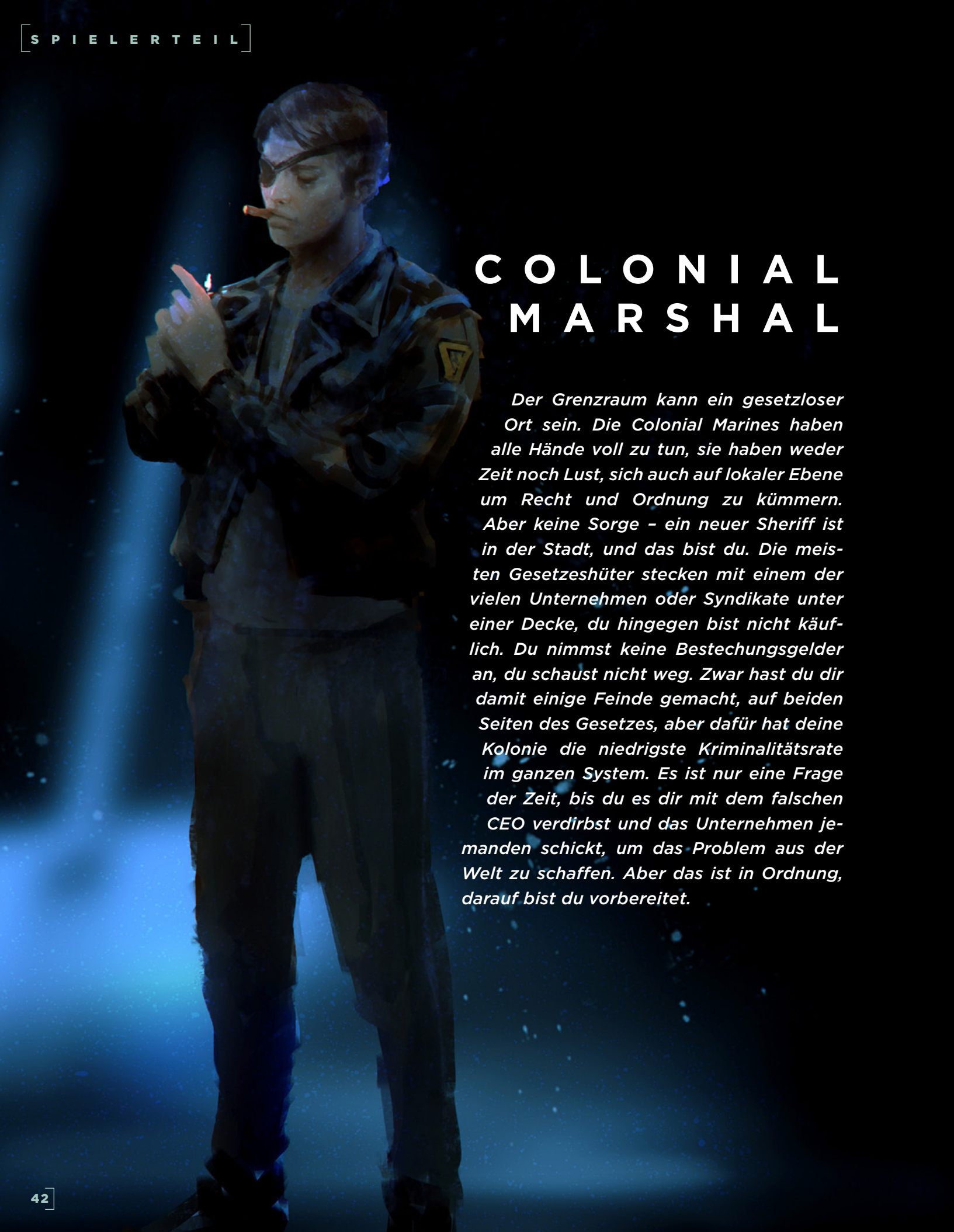
Entscheide dich für einen der folgenden Gegenstände oder denke dir selbst einen aus.

- Projektil, das du überlebt hast
- Erkennungsmarke des Freundes, den du verloren hast
- Trophäe eines besiegten Feindes

## STARTAUSRÜSTUNG

Entscheide dich für zwei Gegenstände aus der folgenden Liste. Du bekommst außerdem Geld in Höhe von W6 x 100 $ in bar.

- M41A Impulsgewehr ODER M56A2 „Smartgun“
- M314 Bewegungssensor
  ODER 2x G2 Elektroschock-Granaten
- IRC MK. 35 Druckanzug
  ODER M3 Körperpanzerung
- Leuchtfackel ODER Kartenspiel



# COLONIAL MARSHAL

*Der Grenzraum kann ein gesetzloser Ort sein. Die Colonial Marines haben alle Hände voll zu tun, sie haben weder Zeit noch Lust, sich auch auf lokaler Ebene um Recht und Ordnung zu kümmern. Aber keine Sorge – ein neuer Sheriff ist in der Stadt, und das bist du. Die meisten Gesetzeshüter stecken mit einem der vielen Unternehmen oder Syndikate unter einer Decke, du hingegen bist nicht käuflich. Du nimmst keine Bestechungsgelder an, du schaust nicht weg. Zwar hast du dir damit einige Feinde gemacht, auf beiden Seiten des Gesetzes, aber dafür hat deine Kolonie die niedrigste Kriminalitätsrate im ganzen System. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis du es dir mit dem falschen CEO verdirbst und das Unternehmen jemanden schickt, um das Problem aus der Welt zu schaffen. Aber das ist in Ordnung, darauf bist du vorbereitet.*

- **HAUPTATTRIBUT: Verstand**
- **HAUPTFERTIGKEITEN: Wahrnehmung, Fernkampf, Manipulation**
- **BERUFSTALENTE: Autorität, Ermittler, Überwältigen**

## TYPISCHE NAMEN

Jack Kitani
Barrell Klein
Ivan Mankov
Akira Kano
Angela Harris
Lee-Ann Jenkins

## MOTIVATION UND ZIEL

Entscheide dich für eine der folgenden Möglichkeiten oder denke dir selbst etwas aus.

- Dein langjähriger Partner hat dich betrogen und ist zu einem Verbrechersyndikat übergelaufen. Alles was du willst, ist Rache.
- Du träumst davon, irgendwann deine Marke abzugeben und dich an einem ruhigen Ort niederzulassen. Darauf arbeitest du hin.
- In der Vergangenheit hast du etwas Schlimmes getan. Jetzt ist dir jemand auf der Spur. Du musst dich entscheiden, wie du damit umgehst.

## AUSSEHEN

Entscheide dich für eines oder mehrere der folgenden Merkmale oder denke dir selbst etwas aus.

- Zahnstocher/Zigarette im Mundwinkel
- beeindruckender Schnauzbart
- Narbe im Gesicht
- ergrauendes Haar
- Bürstenhaarschnitt
- eindringlicher Blick
- abgenutzte Mütze
- alte Lederjacke
- Augenklappe

## PERSÖNLICHER GEGENSTAND

Entscheide dich für einen der folgenden Gegenstände oder denke dir selbst einen aus.

- Foto eines geliebten Menschen
- verbeulter Flachmann mit Inschrift
- vergilbter Zeitungsausschnitt eines ungelösten Falls

## STARTAUSRÜSTUNG

Entscheide dich für zwei Gegenstände aus der folgenden Liste. Du bekommst außerdem Geld in Höhe von W6 x 100 $ in bar

- Revolver .357 Magnum
  ODER M37A2 Pumpgun Kaliber 12
- Fernglas ODER Starklicht-Taschenlampe
- MedKit ODER Betäubungsschlagstock
- W6 Dosen Nimmerschlaf-Tabletten
  ODER Handfunkgerät

# KIND

*Ein Teenager zu sein, ist nicht leicht. Du hast nicht darum gebeten, im Grenzraum aufzuwachsen, deine Eltern haben dich hierher geschleift. Dauernd fragen die Erwachsenen, was man werden will, wenn man groß ist – aber im Moment gibt es nur eines, was du willst: ein Kind sein. Früher hast du davon geträumt, erwachsen zu sein, weil man dann lange aufbleiben und Junkfood essen kann, wann immer man will. Die Sache ist die: Die meisten Erwachsenen im Grenzraum sind nichts als unglücklich und müde. Dort, wo du wohnst, gibt es nicht viel, mit dem man sich die Zeit vertreiben kann, also denkst du dir etwas aus. Später ist schließlich noch genug Zeit, erwachsen zu werden. Im Augenblick ist Verstecken spielen im Belüftungssystem jedenfalls das Einzige, was hier Spaß macht.*

- **HAUPTATTRIBUT: Geschicklichkeit**
- **HAUPTFERTIGKEITEN: Beweglichkeit, Überleben, Wahrnehmung**
- **BERUFSTALENTE: Nicht der Beachtung wert, Ausweichen, Flink**

## TYPISCHE NAMEN

Chip Harrington
Hugo Turner
Jakey Myers
Meggie Wu
Maisie Kelly
Becca David

## MOTIVATION UND ZIEL

Entscheide dich für eine der folgenden Möglichkeiten oder denke dir selbst etwas aus.

- Du bist auf der Suche nach einem Erwachsenen, dem du vertrauen kannst – wirklich vertrauen.
- Du hast keine Familie mehr und tust alles dafür, nie wieder allein sein zu müssen.
- Niemand kümmert sich so recht um dich, also erkundest du deine Umgebung, probierst alles Mögliche aus und sorgst selbst für deine Unterhaltung.

## AUSSEHEN

Entscheide dich für eines oder mehrere der folgenden Merkmale oder denke dir selbst etwas aus.

- schmutzig und ungepflegt
- Turnschuhe, die leuchten
- Jeans mit Löchern
- T-Shirt mit Bandlogo
- Cargo-Shorts
- Pferdeschwanz
- gelangweilter Blick
- Baseballmütze

## PERSÖNLICHER GEGENSTAND

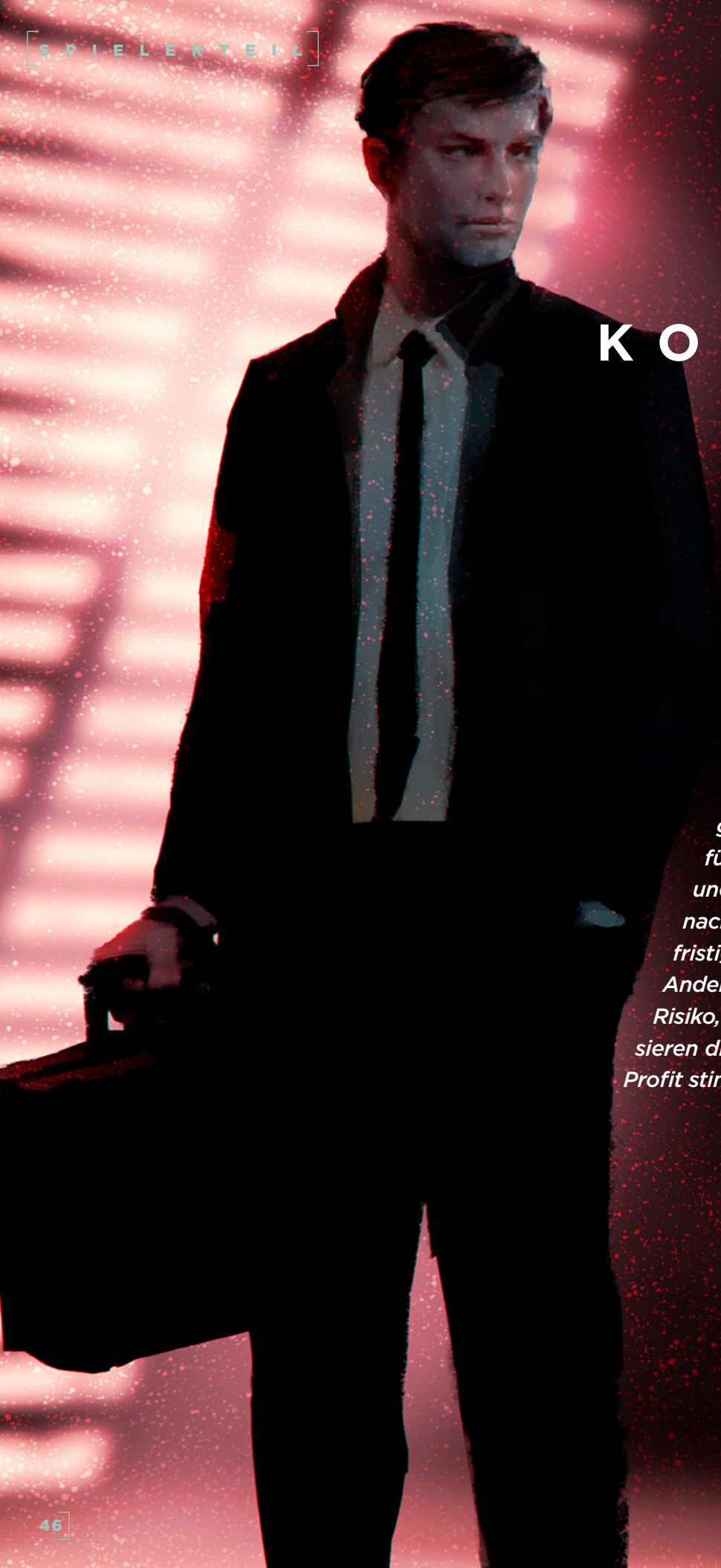
Entscheide dich für einen der folgenden Gegenstände oder denke dir selbst einen aus:

- mit Stickern beklebte Brotdose
- Lieblingspuppe oder -actionfigur
- selbstgemachtes Armband von älterem Geschwisterteil

## STARTAUSRÜSTUNG

Entscheide dich für zwei Gegenstände aus der folgenden Liste. Du bekommst außerdem Geld in Höhe von W6 $ in bar.

- Angelleine ODER Laserpointer
- Magnet ODER ferngesteuertes Auto
- Jo-Jo ODER Handheld-Videospiel
- Persönliches Ortungsgerät ODER Farbstifte



# KONZERN-AGENT

*Du bist hungrig, und der Weltraum steckt voller Möglichkeiten. Dein Unternehmen hat dich in den Grenzraum entsandt, um neue profitable Geschäfte ausfindig zu machen. Von Insiderinformationen bis hin zu Mineralvorkommen oder sogar einer bisher unbekannten Lebensform, die es auszubeuten gilt – es liegt an dir, daraus Kapital für das Unternehmen zu schlagen und dich so auf der Karriereleiter nach oben zu katapultieren. Längerfristige Bindungen liegen dir nicht. Andere beurteilst du nach Nutzen und Risiko, Gewinn und Verlust. Was interessieren dich moralische Belange, wenn der Profit stimmt?*

- **HAUPTATTRIBUT: Verstand**
- **HAUPTFERTIGKEITEN: Comtech, Wahrnehmung, Manipulation**
- **BERUFSTALENTE: Durchtriebenheit, Eigene Sicherheit, Kontrolle übernehmen**

## TYPISCHE NAMEN

Conrad Schmidt
Alexander Balconi
Ryan Middlebrook
Michiko Nogumi
Sheridan Lamara
Mercedes Prince

## MOTIVATION UND ZIEL

Entscheide dich für eine der folgenden Möglichkeiten oder denke dir selbst etwas aus.

- Du bist machthungrig und lässt keine Gelegenheit aus, um im Unternehmen aufzusteigen.
- Das Unternehmen hält Informationen vor dir zurück. Welche? Und warum?
- Eigentlich bist du ein netter Kerl, aber das Unternehmen erpresst dich, damit du die Drecksarbeit erledigst. Es ist Zeit, es den Bossen heimzuzahlen.

## AUSSEHEN

Entscheide dich für eines oder mehrere der folgenden Merkmale oder denke dir selbst etwas aus.

- eiskalter Blick
- entwaffnendes Lächeln
- teure Rolex
- einzigartiger Siegelring
- braungebrannt
- aufwändige Frisur
- emotionsloses Starren
- Seidenkrawatte mit Monogramm

## PERSÖNLICHER GEGENSTAND

Entscheide dich für einen der folgenden Gegenstände oder denke dir selbst einen aus.

- Genehmigungsschreiben des Unternehmens
- Scheidungspapiere
- Auszeichnung zum Mitarbeiter des Jahres

## STARTAUSRÜSTUNG

Entscheide dich für zwei Gegenstände aus der folgenden Liste. Du bekommst außerdem Geld in Höhe von 2W6 x 100 $ in bar.

- Aktenkoffer aus Leder
  ODER Aktenkoffer aus Metall
- vergoldeter Stift ODER Rolex-Armbanduhr
- Datentransmitterkarte mit Firmenfreigabe
  ODER M4A3 Dienstpistole
- W6 Dosen Nimmerschlaf-Tabletten
  ODER W6 Dosen Naproleve

# MASCHINIST

*Irgendjemand muss die körperliche Arbeit im Grenzraum machen, und dieser Jemand bist du. Das Leben hat dir einige schwere Schläge versetzt, aber die haben dich nur härter gemacht, und zurückgeschlagen hast du immer. Du warst in zahllose Kneipenprügeleien verwickelt, fluchst ständig und rülpst beim Essen. Kurz gesagt, die Leute halten dich für ungehobelt. Aber wer braucht schon oberflächliche Höflichkeit? Niemand arbeitet härter als du, zur Hölle mit allen, die das nicht zu schätzen wissen. Schon vor dem Morgengrauen bist du auf den Beinen und dein Arbeitstag endet erst lange nach Einbruch der Dunkelheit. Deine Hände sind schwielig, dein Gesicht schmutzig und deine Stiefel ölverschmiert. Du bist das Rädchen im Getriebe des Grenzraums, das alles am Laufen hält. Und auch wenn du hart arbeitest – feiern kannst du noch härter.*

- **HAUPTATTRIBUT: Stärke**
- **HAUPTFERTIGKEITEN: Schwere Maschinen, Ausdauer, Nahkampf**
- **BERUFSTALENTE: Widerstandsfähig, Abgebrüht, Wahrer Schneid**

## TYPISCHE NAMEN

Mac Masterton
Kip Tranter
Charlie Stead
Sassy Diaz
Kat Longridge
Jayden Pace

## MOTIVATION UND ZIEL

Entscheide dich für eine der folgenden Möglichkeiten oder denke dir selbst etwas aus.

- Deine Suche nach Nervenkitzel ist fast zwanghaft. Wenn es ein Risiko einzugehen gibt, bist du der Erste, der sich meldet.
- Du hast deine Familie für den Job geopfert, und das verfolgt dich. Deine Freunde lässt du nicht im Stich – niemals.
- Regelmäßige Auszeiten sind dir wichtig. Eine Dose Aspen-Bier (oder sogar Souta Dry, wenn du verzweifelt bist), etwas Zeit für dich – mehr brauchst du nicht, um glücklich zu sein.

## AUSSEHEN

Entscheide dich für eines oder mehrere der folgenden Merkmale oder denke dir selbst etwas aus.

- Tätowierungen
- Narben
- gebrochene Nase
- freudlose Augen
- hämisches Grinsen
- lautes, ehrliches Lachen
- schmutzige und schwielige Hände
- dicke Schutzbrille
- dreckige Stiefel, die beim Gehen laut klappern
- wilde Frisur

## PERSÖNLICHER GEGENSTAND

Entscheide dich für einen der folgenden Gegenstände oder denke dir selbst einen aus.

- Werkzeuggürtel
- Foto des/der Geliebten
- Kruzifix oder anderes religiöses Symbol

## STARTAUSRÜSTUNG

Entscheide dich für zwei Gegenstände aus der folgenden Liste. Du bekommst außerdem Geld in Höhe von W6 x 100 $ in bar.

- Schneidbrenner
  ODER Watatsumi DV-303 Bolzenschussgerät
- W6 Dosen Hydr8tion ODER Wartungsheber
- großer Vorrat Schnaps
  ODER IRC Mk. 50 Kompressionsanzug
- Starklicht-Taschenlampe
  ODER Seegson C-Serie Magnetbandrekorder

# OFFIZIER

*Wenn alles den Bach runtergeht – die Firma die Bezahlung deiner Besatzung zurückhält, du einen Berg an Papierkram über den Vorfall nahe Thedus letzte Woche zu erledigen hast, deine Crew nur noch an die Familien zu Hause denken kann – dann ist es von Vorteil, dass du eine jahrelange Ausbildung hinter dir hast. Du bist Autoritätsperson, Vorbild, Stimme sowohl deiner Vorgesetzten als auch deiner Crew und Zielscheibe aller Witze in der Schiffsmesse … jedoch nur so lange, bis wieder etwas schiefgeht und alle dich fragend anschauen und deine Anweisungen erwarten. Hoffe einfach inständig darauf, dass man dich auf der Kadettenschule auch auf dieses Problem vorbereitet hat.*

- **HAUPTATTRIBUT: Empathie**
- **HAUPTFERTIGKEITEN: Fernkampf, Befehligen, Manipulation**
- **BERUFSTALENTE: Feldkommandeur, Einfluss, Einberufen**

## TYPISCHE NAMEN

| | |
|---|---|
| Eugene Proctor | Wendy Stern |
| Oliver Bryant | Julia Kwang |
| Lloyd T. Darrington | Camille Kirschner |

## MOTIVATION UND ZIEL

Entscheide dich für eine der folgenden Möglichkeiten oder denke dir selbst etwas aus.

- Du kommst aus einer Offiziersfamilie, entsprechend hohe Erwartungen hat man an dich. Du solltest endlich befördert werden oder eine Auszeichnung bekommen.
- In der Vergangenheit hast du eine folgenschwere Fehlentscheidung getroffen. Nie wieder wird eine Mission unter deinem Kommando scheitern.
- Jeder Fehler kann tödlich sein, also sorge dafür, dass niemand aus deiner Crew Mist baut – gleichgültig mit welchen Mitteln.

## AUSSEHEN

Entscheide dich für eines oder mehrere der folgenden Merkmale oder denke dir selbst etwas aus.

- Bürstenhaarschnitt oder Pferdeschwanz
- ernster Blick
- makellose Uniform
- überarbeitet und ausgelaugt
- steife Körperhaltung
- entspannte und beruhigende Stimme
- Arbeitsoverall mit Aufnäher des Schiffsnamens
- unruhiges Fußwippen

## PERSÖNLICHER GEGENSTAND

Entscheide dich für einen der folgenden Gegenstände oder denke dir selbst einen aus.

- Schiffskatze
- Empfehlungsschreiben
- ICC-Lizenz als Flugoffizier für kommerzielle Flüge

## STARTAUSRÜSTUNG

Entscheide dich für zwei Gegenstände aus der folgenden Liste. Du bekommst außerdem Geld in Höhe von 2W6 x 100 $ in bar.

- M4A3 Dienstpistole
  ODER Rexim RXF-M5 Außenbordpistole
- Samani E-Serie Armbanduhr ODER Fernglas
- M314 Bewegungssensor
  ODER IRC Mk. 50 Kompressionsanzug
- Seegson P-DAT ODER FFE-Transponder

# PILOT

*Die Sterne sind die einzige Grenze, und sie sind grenzenlos. Du begnügst dich nicht damit, mit beiden Beinen auf dem Boden zu stehen, und im Grenzraum brauchst du das auch nicht. Von Sternenjägern bis zu Lieferschiffen, von Frachtern bis zu Fregatten, es gibt immer etwas, das irgendwohin geflogen werden muss – oder ein waghalsiges Manöver erforderlich ist, das nur du beherrschst. Dir geht es nicht ums Geld, obwohl du eine gute Bezahlung nie ausschlagen würdest. Worum es dir geht, ist der Nervenkitzel. Du bist ein Adrenalinjunkie, und die Gefahr ist der Kick, für den du lebst. Aber übertreib es nicht, sonst könnte es das letzte Mal sein, dass du durch einen Asteroidengürtel fliegst oder haarscharf über den Planetenboden rast.*

- **HAUPTATTRIBUT: Geschicklichkeit**
- **HAUPTFERTIGKEITEN: Fahrzeuge lenken, Fernkampf, Comtech**
- **BERUFSTALENTE: Vollgas, Waghalsig, Wie deine Westentasche**

## TYPISCHE NAMEN

Casper Edmonton
Sven Stackman
Kiel Avari
Fiona O'Neill
Constance Navona
Igraine Turner

## MOTIVATION UND ZIEL

Entscheide dich für eine der folgenden Möglichkeiten oder denke dir selbst etwas aus.

- Du willst Grenzen überschreiten, Möglichkeiten ergreifen, Risiken eingehen – also riskier etwas.
- Du bist stur und machst keinen Rückzieher, auch wenn du deine Freunde dadurch in Gefahr bringst.
- Im Grund warst du schon immer ein Einzelgänger. Du bist glücklich, wenn du deine Aufgabe erledigen kannst, ohne auf andere angewiesen zu sein.

## AUSSEHEN

Entscheide dich für eines oder mehrere der folgenden Merkmale oder denke dir selbst etwas aus.

- arroganter Gang
- stahlblaue Augen
- Fluganzug mit vielen Taschen
- Sonnenbrille
- Aufnäher mit Schiffsnamen früherer Missionen
- gleichgültiger Gesichtsausdruck
- Kaugummi im Mund
- skeptischer Blick

## PERSÖNLICHER GEGENSTAND

Entscheide dich für einen der folgenden Gegenstände oder denke dir selbst einen aus.

- Figur für das Armaturenbrett
- Piloten-Logbuch
- Pilotenbrille

## STARTAUSRÜSTUNG

Entscheide dich für zwei Gegenstände aus der folgenden Liste. Du bekommst außerdem Geld in Höhe von W6 x 100 $ in bar.

- M4A3 Dienstpistole ODER T-PFS Funkfernsteuerung
- Handfunkgerät ODER W6 Leuchtfackeln
- Wartungsheber ODER Seegson P-DAT
- Seegson Systemdiagnosegerät ODER IRC Mk. 50 Kompressionsanzug

# WISSEN-SCHAFTLER

*Jeden Tag werden im Grenzraum neue Entdeckungen gemacht, die die Menschheit der Lösung des größten Geheimnisses des Universums näherbringen: des Rätsels um die Existenz. Nur noch wenige Puzzleteile fehlen, um uns auf die nächste Stufe der Evolution zu heben, und du bist nur noch eine wissenschaftliche Arbeit davon entfernt, endlich den Respekt zu bekommen, den du verdienst. Manche mögen dich für gefühlskalt und abgehoben halten, doch solche Leute können nur nicht deine Leidenschaft für das Anhäufen von Wissen nachvollziehen. Ob dein Fachgebiet Xenobiologie ist, Astrophysik, Robotik oder sogar Archäologie – es gibt unzählige verborgene Wunder im Weltraum, die nur darauf warten, entdeckt zu werden. Vielleicht bist du nicht derjenige, der auf einem fernen Asteroiden über sie stolpert, aber natürlich bist du derjenige, der sie besser versteht als alle anderen.*

- **HAUPTATTRIBUT: Verstand**
- **HAUPTFERTIGKEITEN: Wahrnehmung, Überleben, Comtech**
- **BERUFSTALENTE: Analysieren, Durchbruch, Wissbegierig**

## TYPISCHE NAMEN

Viggo Kowalski
Drew Lancaster
Travis Torrence
Elena Sanchez
Louise Mallory
Karima Yusef

## MOTIVATION UND ZIEL

Entscheide dich für eine der folgenden Möglichkeiten oder denke dir selbst etwas aus.

- Dein letztes Projekt wurde dir entzogen. Von nun an behältst du viele deiner Erkenntnisse lieber für dich.
- Du verabscheust autoritäre Strukturen und widersetzt dich ihnen bei jeder Gelegenheit.
- Es fällt dir schwer, Aufgaben an andere abzugeben, selbst wenn das für dich mehr Arbeit bedeutet.

## AUSSEHEN

Entscheide dich für eines oder mehrere der folgenden Merkmale oder denke dir selbst etwas aus.

- ungepflegtes Aussehen
- Laborkittel mit vielen Flecken
- nervöses Auftreten
- Hände ständig in den Taschen
- akkurat frisierte Haare
- nachdenklicher Blick
- vor dem Sprechen räuspern
- von Überarbeitung glasige Augen

## PERSÖNLICHER GEGENSTAND

Entscheide dich für einen der folgenden Gegenstände oder denke dir selbst einen aus.

- Albert-Einstein-Medaille
- unvollendete wissenschaftliche Abhandlung
- Erpresserbrief

## STARTAUSRÜSTUNG

Entscheide dich für zwei Gegenstände aus der folgenden Liste. Du bekommst außerdem Geld in Höhe von W6 x 100 $ in bar.

- Digitale Videokamera ODER Handfunkgerät
- Seegson P-DAT ODER Neuro-Visier
- Seegson Systemdiagnosegerät ODER Persönlicher Datentransmitter
- M314 Bewegungssensor ODER MedKit

# FERTIGKEITEN

*„Ich fühle mich hier irgendwie wie das fünfte Rad am Wagen. Kann ich was tun?“*
*„Gut gesagt. Was können Sie denn?“*
*„Nun, den Laderoboter bedienen. Ich habe einen Zweierschein.“*
*„Seien Sie mein Gast.“*

—LT. ELLEN RIPLEY UND MASTER SERGEANT AL APONE

Die meiste Zeit über ist ein Rollenspiel wie eine nette Unterhaltung: Die SL gibt die Szene vor, du beschreibst, was dein Charakter macht, sie sagt dir, wie die NSC reagieren, du antwortest — und so geht es hin und her. Die Geschichte entwickelt sich … und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.

Na ja, der letzte Satz war ein Scherz: Im Grenzraum überlebt man nicht lange.

Früher oder später verbrennt man sich die Finger – wie Doktor Charlie Holloway. Die Situation spitzt sich zu, du erreichst einen Punkt, von dem aus es kein Zurück mehr gibt, oder bist mit einem Problem konfrontiert, das du nicht lösen kannst, indem du dich einfach herausredest.

Genau dann kommen deine Fertigkeiten zum Einsatz: Nimm die Würfel in die Hand und zeige Mutter, dass du das eine oder andere auf dem Kasten hast. ■

### DIE 12 FERTIGKEITEN

- **Schwere Maschinen (STÄRKE)**
- **Ausdauer (STÄRKE)**
- **Nahkampf (STÄRKE)**
- **Beweglichkeit (GESCHICKLICHKEIT)**
- **Fernkampf (GESCHICKLICHKEIT)**
- **Fahrzeuge lenken (GESCHICKLICHKEIT)**
- **Wahrnehmung (VERSTAND)**
- **Comtech (VERSTAND)**
- **Überleben (VERSTAND)**
- **Befehligen (EMPATHIE)**
- **Manipulation (EMPATHIE)**
- **Medizinische Hilfe (EMPATHIE)**

# WÜRFE ABLEGEN

Es gibt insgesamt 12 Fertigkeiten im Spiel, die alle in diesem Kapitel beschrieben werden. Jeweils drei von ihnen sind einem der vier Attribute zugeordnet (**STÄRKE**, **GESCHICKLICHKEIT**, **VERSTAND** und **EMPATHIE**). Fertigkeiten werden in Stufen bemessen, die von 0 (schlecht) bis 5 (gut) reichen.

Wie in Kapitel 1 erwähnt, gibt es zwei Arten von sechsseitigen Würfeln, die im ALIEN-Rollenspiel verwendet werden: Basiswürfel und Stresswürfel. Für beide kannst du entweder die speziellen, separat erhältlichen Würfel nutzen oder normale sechsseitige (dann am besten in zwei verschiedenen Farben, damit du Basis- und Stresswürfel unterscheiden kannst).

**FERTIGKEITEN AUF STUFE 0:** Hast du eine erforderliche Fertigkeit nur auf Stufe 0 (also nicht gelernt), kannst du die Aktion trotzdem ausführen: Lege den Wurf einfach mit Basiswürfeln in Höhe deines Attributwerts (sowie eventuellen Stresswürfeln) ab.

## NORMALER ERFOLG

Möchtest du eine Fertigkeit anwenden, ist es am stimmungsvollsten, wenn du zuerst beschreibst, was dein Charakter tut oder sagt. Um den entsprechenden Wurf abzulegen, addiere deine Fertigkeitsstufe zum Wert des Attributs, das dieser Fertigkeit zugeordnet ist. Die Summe ist die Anzahl deiner Basiswürfel, die dir für diesen Wurf zur Verfügung stehen. Ist dein **STRESSLEVEL** gestiegen (siehe Seite 61), nimm entsprechend viele Stresswürfel hinzu.

Anschließend würfelst du mit allen Würfeln. Damit deine Aktion erfolgreich ist, brauchst du mindestens ein ✦ (eine 6), sonst scheiterst du (siehe nächste Seite). Würfelst du mehr als ein ✦, kannst du Stunts ausführen (siehe in der Beschreibung der jeweiligen Fertigkeit).

**DAS -SYMBOL:** Stresswürfel zeigen auf der Seite der 1 ein . Bei einem oder mehreren  in deinem Wurf, läufst du Gefahr, in Panik zu geraten. Genaueres dazu erfährst du auf Seite 103.

### AUSRÜSTUNG

**Ausrüstung kann dir einen zusätzlichen Basiswürfel für deinen Wurf verleihen. Manchmal musst du aber auch über bestimmte Ausrüstung verfügen, um einen Wurf überhaupt erst ablegen zu können.**

## BEISPIEL

Lisas Charakter Jefferies, die Pilotin, ist auf dem Rückweg zur Wohneinheit auf der USCSS *Miranda*. Sie ist fest davon überzeugt, dass ihr irgendjemand folgt, weshalb sie sich in ihrem Quartier einschließen will, bis sich die Lage beruhigt hat. Leider versperrt ihr ein herabgefallenes Deckenpaneel den Weg. Die SL sagt Lisa, dass ein Wurf auf AUSDAUER erforderlich ist, um die Metallplatten beiseite zu räumen. Jefferies besitzt eine STÄRKE von 3, aber keine Fertigkeitsstufe in AUSDAUER. Sie kann also nur mit 3 Basiswürfeln versuchen, das Hindernis zu überwinden und sich in Sicherheit zu bringen. ■

## DIE KUNST DES SCHEITERNS

Wenn du kein einziges würfelst, geht irgendetwas schief. Aus einem bestimmten Grund erreichst du nicht das, was du wolltest. Überlege gemeinsam mit der SL, wieso deine Aktion missglückt ist. Vielleicht entscheidet sie sogar, dass dein gescheiterter Wurf größere Konsequenzen nach sich zieht, um der Geschichte eine dramatische Wendung zu verleihen.

Allerdings sollte ein gescheiterter Wurf nie die ganze Handlung zunichtemachen. Selbst wenn du erfolglos warst, sollte es immer einen Ausweg geben – vielleicht ist er länger und mit Risiken oder weiteren Kosten verbunden, aber es gibt ihn. Letztlich obliegt es der SL, je nach Situation über die Auswirkungen deines Misserfolgs zu entscheiden.

Willst du jedoch unbedingt erfolgreich sein, steht dir eine weitere Möglichkeit offen: Du kannst den Wurf strapazieren.

### ERFOLGSWAHRSCHEINLICHKEIT

**Wenn dir viele Würfel zur Verfügung stehen, ist es manchmal nicht ganz einfach, die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Wurfs einzuschätzen. Als Hilfe gibt die Tabelle unten alle Erfolgswahrscheinlichkeiten für Würfe mit 1 bis 10 Würfeln an. In der dritten Spalte findest du die Wahrscheinlichkeit für einen strapazierten Wurf (ausgehend von einem STRESSLEVEL von 1, also 1 zusätzlichen Stresswürfel; siehe Seite 61).**

| ANZAHL DER WÜRFEL | ERFOLGSWAHRSCHEINLICHKEIT | STRAPAZIERTER WURF |
|---|---|---|
| 1 | 17% | 29% |
| 2 | 31% | 50% |
| 3 | 42% | 64% |
| 4 | 52% | 74% |
| 5 | 60% | 81% |
| 6 | 67% | 87% |
| 7 | 72% | 90% |
| 8 | 77% | 93% |
| 9 | 81% | 95% |
| 10 | 84% | 96% |

## DEN WURF STRAPAZIEREN

Manchmal hängt von deinem Wurf vielleicht etwas besonders Wichtiges ab, und du möchtest unbedingt erfolgreich sein. In diesem Fall kannst du dich dazu entscheiden, den Wurf zu *strapazieren*. Du erhältst dadurch eine neue Chance auf Erfolg, gehst aber auch ein gewisses Risiko ein.

Nimm alle Würfel des aktuellen Wurfs, die kein ⊕ zeigen und würfele sie erneut. Für gewöhnlich strapazierst du einen Wurf, wenn er dir im ersten Anlauf misslungen ist, du kannst aber auch einen Wurf strapazieren, bei dem du bereits ⊕ gewürfelt hast, um noch mehr ⊕ zu erhalten (zum Beispiel um die Wirkung eines Angriffs zu verstärken).

Einen Wurf zu strapazieren ist mit Risiken verbunden, denn es erhöht dein **STRESSLEVEL**. Mehr dazu auf der nächsten Seite.

**NUR EINMAL:** Du darfst jeden Wurf nur einmal strapazieren. Wenn er dir beim zweiten Versuch misslingt, musst du mit den Konsequenzen leben. Es gibt allerdings Talente, die es dir erlauben, einen Wurf ein weiteres Mal zu strapazieren.

### BESCHREIBE DEINE AKTION

**Denke immer daran, dass ihr gemeinsam eine Geschichte in der Welt von ALIEN erzählt. Ein Würfelwurf ist ein dramatischer Höhepunkt. Am stimmungsvollsten ist es daher, dass du zuerst beschreibst, was dein Charakter zu tun versucht und welche Risiken er eingeht, bevor du würfelst. So weiß jeder, was auf dem Spiel steht. Auch das Ergebnis kannst du erzählerisch ausschmücken: Wie gelingt/misslingt dir die Aktion, auf welche Weise führst du sie aus, welche Folgen hat sie? Warte nicht darauf, dass die SL diese Dinge für dich beschreibt, mache es selbst. Die Spielleiterin sollte allenfalls einschreiten, wenn du über das hinausgehst, was dein Würfelergebnis hergibt.**

## STRESSLEVEL

Die nervliche Belastung, die mit einem zweiten Versuch einer dramatischen Aktion einhergeht und die sogar in wilde Panik umschlagen kann, wird durch den **STRESSLEVEL** abgebildet. Immer wenn du einen Wurf strapazierst, steigt dein **STRESSLEVEL** um 1 Stufe. Notiere die neue Stufe auf deinem Charakterbogen, bevor du erneut würfelst (der gestiegene **STRESSLEVEL** betrifft also auch das Neuwürfeln des soeben strapazierten Wurfs).

Dein **STRESSLEVEL** hat folgende Auswirkungen: Bei jedem Fertigkeitswurf musst du Stresswürfel in Höhe deines aktuellen **STRESSLEVELS** mitwürfeln. Da auch Stresswürfel auf der Seite der 6 ein ✦ besitzen, steigt deine Erfolgschance durch hohen Stress. Allerdings besteht nun auch bei jedem Fertigkeitswurf die Möglichkeit, ein 🕷 würfeln (das sich bei Stresswürfeln auf der Seite der 1 befindet) und eventuell in heillose Panik zu verfallen.

## PANIK

Einen Wurf zu strapazieren, ist ein wenig wie pokern: Du erhöhst zwar deine Erfolgschancen, aber auch das Risiko. Im ALIEN-Rollenspiel besteht dieses Risiko darin, dass dein Charakter völlig den Kopf verliert und angsterfüllt vor den Schrecken des Weltraums einbricht, was dich zu unkontrollierten Aktionen zwingt.

Wenn einer oder mehrere Stresswürfel, die du bei einem Fertigkeitswurf aufgrund deines **STRESSLEVELS** mitwürfeln musst, ein 🕷 zeigt, darfst du den Wurf nicht wiederholen. Stattdessen musst du sofort einen Panikwurf ablegen (siehe Seite 104). Ein *Panikwurf* kann dazu führen, dass deine Aktion unabhängig von der Anzahl der gewürfelten ✦ misslingt.

Abgesehen vom Strapazieren von Würfen können auch aufreibende oder gefährliche Situationen deinen **STRESSLEVEL** erhöhen und Panikwürfe nach sich ziehen.

**MUNITION:** Wenn du eine Waffe mit begrenztem Munitionsvorrat abfeuerst, bedeutet das Ergebnis von einem oder mehreren 🕷, dass du deine Munition aufgebraucht hast. Zusätzlich musst du einen Panikwurf ablegen. Mehr über Munition erfährst du auf Seite 96.

### NICHT ZU OFT WÜRFELN

**Im ALIEN-Rollenspiel ist ein Würfelwurf ein nervenaufreibender Moment. Würfe zu strapazieren, erhöht den Stress und schürt die Angst deines Charakters. Zu häufiges Würfeln kann Panik auslösen (siehe Seite 103) und dazu führen, dass dein SC schnell außer Kontrolle gerät. Legt daher nur dann Würfe ab, wenn es wirklich notwendig ist. Hebt euch diesen besonderen Moment für dramatische und schwierige Momente auf. In jeder anderen Situation sollte die SL den Spielern einfach alle Handlung erlauben.**

### BEISPIEL

Dinas Charakter Nat versucht, den Antrieb der *Miranda* zu reparieren. Nat ist mit einem STRESSLEVEL von 2 bereits angespannt, weil sie zuvor den Leichnam ihres Crewkollegen Reed gefunden hat. Die SL gibt vor, dass die Reparatur einen Wurf auf SCHWERE MASCHINEN erfordert. Nats STÄRKE beträgt 5 und ihre Fertigkeitsstufe 3, also stehen ihr 8 Basiswürfel zu Verfügung. Aufgrund ihres aktuellen STRESSLEVELS nimmt sie 2 Stresswürfel hinzu. Obwohl sie mit 10 Würfeln würfelt, zeigt keiner ein ✦, die beiden Stresswürfel zum Glück aber auch kein 🕷. Folglich darf sie den Wurf strapazieren und entscheidet sich auch dazu. Ihr STRESSLEVEL steigt auf 3, bei ihrem zweiten Versuch würfelt sie demnach mit 8 Basis- und 3 Stresswürfeln. Wieder würfelt sie glücklicherweise kein 🕷, dafür nun aber zwei ✦, was für einen Erfolg mehr als ausreicht. Sie hat es geschafft! Dieses Mal. ■

### STORY-PUNKTE

**In einem Szenario kannst du nach einem Wurf 1 Story-Punkt ausgeben, um dem Wurf ein ✦ hinzuzufügen. Das ist sowohl bei einem misslungenen Wurf möglich als auch bei einem erfolgreichen. Du erhältst Story-Punkte, indem du gemäß Motivation und Ziel deines Charakters handelst (siehe Seite 31). Allerdings darfst du zu keinem Zeitpunkt mehr als 3 Story-Punkte gleichzeitig besitzen.**

### NSC UND STRAPAZIEREN

**Generell gilt die Regel, dass NSC niemals Würfe strapazieren und auch nie über einen STRESSLEVEL verfügen. Stattdessen entscheidet die SL, wann NSC in Panik geraten.**

## NUR EINE CHANCE

Als Grundregel gilt, dass du jeweils nur eine Chance hast, um mit einer Aktion erfolgreich zu sein. Wenn du einmal gewürfelt — und den Wurf möglicherweise strapaziert hast —, darfst du diesen Wurf nicht noch einmal für exakt dasselbe Ziel ablegen. Du musst dann eine andere Lösung finden, warten, bis sich die Umstände grundlegend geändert haben, oder es einen anderen Charakter versuchen lassen. Diese Regel gilt nicht für den Kampf; natürlich darfst du einen Gegner so lange mit derselben Angriffsaktion traktieren, bis du seine Eingeweide über das ganze Schiff verteilt hast.

## GRUPPENWÜRFE

Wenn du gemeinsam mit anderen SC einer Herausforderung gegenüberstehst, würfelt ihr nicht alle einzeln. Stattdessen bestimmt ihr, wer von euch der Situation am besten gewachsen ist, und die anderen helfen ihm gegebenenfalls (siehe nächste Seite). Misslingt der Wurf, zählt der Fehlschlag für die ganze Gruppe und der Wurf darf nicht von einem anderen SC wiederholt werden.

Auch diese Regel gilt nicht für den Kampf; jeder SC darf ein und denselben Gegner beliebig oft angreifen.

## MODIFIKATOREN

Manchmal begünstigen die äußeren Umstände das Gelingen deiner Aktion, manchmal erschweren sie es aber auch. Spieltechnisch wird das durch einen *Modifikator* ausgedrückt, der positiv oder negativ sein kann und die Anzahl deiner Basiswürfel verändert. Ein positiver Modifikator lässt dich zusätzliche Basiswürfeln mitwürfeln (+1 mit 1 Würfel mehr, +2 mit 2 Würfeln mehr und so weiter). Ein negativer Modifikator hingegen verringert die Basiswürfel, die dir zur Verfügung stehen (−1 bedeutet 1 Würfel weniger, −2 entsprechend 2 Würfel weniger und so weiter).

Für einen einzelnen Wurf können auch mehrere Modifikatoren gelten. Verrechne sie in diesem Fall einfach miteinander: Ein Modifikator von +2 und einer von −1 ergeben insgesamt +1. Stehen dir durch einen negativen Modifikator keine Basiswürfel mehr zur Verfügung, reduzierst du die Anzahl deiner Stresswürfel. Bleiben dadurch überhaupt keine Würfel mehr übrig, hast du keinerlei Chance, bei dieser Aktion erfolgreich zu sein — Zeit, die Strategie zu überdenken!

Modifikatoren kannst du auf unterschiedliche Weise bekommen:

- durch Ausrüstung (siehe Kapitel 6)
- durch die Schwierigkeit der Aktion (siehe nächste Seite)
- durch Hilfe von anderen (siehe nächste Seite)

### NSC UND FERTIGKEITEN

**Nichtspielercharaktere verwenden Fertigkeiten auf die gleiche Weise wie Spielercharaktere, mit dem Unterschied, dass sie Würfe nicht strapazieren können. Die SL legt Würfe für NSC ab, sollte aber nur für Aktionen würfeln, die direkten Einfluss auf die Spielercharaktere haben. Zum Beispiel wenn der NSC einen Charakter angreift oder ihn zu retten versucht. Hat die Aktion keinen Effekt auf die SC, kann die SL auch ohne zu würfeln entscheiden, was passiert.**

## SCHWIERIGKEIT

Normalerweise besitzen Würfe keinen Modifikator für einen besonders niedrigen oder hohen Schwierigkeitsgrad, schließlich würfelt ihr ohnehin nur in wichtigen Situation — selten genug also. Manchmal aber will die SL hervorheben, dass eine bestimmte Aktion durch die äußeren Umstände sehr leicht oder sehr schwierig ist. Als Leitfaden dazu dient die Tabelle „Schwierigkeit".

In einigen Fälle geben auch die Regeln Modifikatoren für eine bestimmte Schwierigkeit vor, etwa wenn du mit einer Fernkampfwaffe sorgfältig zielst, auf lange Distanz schießt oder wenn du jemanden trotz deiner schlechten Verhandlungsposition manipulieren möchtest. Auch manche Talente können einen Wurf in gewissen Situationen modifizieren.

### SCHWIERIGKEIT

| SCHWIERIGKEIT | MODIFIKATOR |
|---|---|
| trivial | +3 |
| sehr leicht | +2 |
| leicht | +1 |
| durchschnittlich | 0 |
| anspruchsvoll | –1 |
| schwer | –2 |
| sehr schwer | –3 |

## HILFE VON ANDEREN CHARAKTEREN

SC oder NSC können einem anderen Charakter dabei *helfen*, einen Fertigkeitswurf zu bestehen. Dies muss vor dem Ablegen des Wurfs angekündigt werden und muss den Beteiligten aufgrund ihres Aufenthaltsorts und ihres Könnens möglich sein. Im Zweifelsfall entscheidet die SL, ob es die aktuelle Situation erlaubt, einander zu helfen.

Für jede Person, die dich bei einem Fertigkeitswurf unterstützt, bekommst du eine Modifikator von +1. Allerdings können dir höchstens drei Personen bei einer Aktion helfen (der Modifikator kann also maximal +3 betragen).

Im Kampf zählt die Hilfe als dieselbe Art von Aktion, wie die von dir ausgeführte (langsam oder schnell, siehe Seite 87).

NSC können einander ebenso unterstützen wie Spielercharaktere. Vor allem in Konflikten bietet es sich daher an, eine größere Zahl von NSC in Gruppen agieren zu lassen.

### BEISPIEL

Gina spielt die Offizierin Charlize, Captain der USCSS *Miranda*, die ihre Crew losgeschickt hat, um an Bord nach Torres, ihrer verschwundenen Konzern-Kontaktperson zu suchen. Zuerst aber wird Reed gefunden, mit zerfetztem Brustkorb, ganz so, als ob etwas herausgeplatzt wäre. Dann verliert Nguyen den Verstand und katapultiert sich durch die Luftschleuse ins All. Charlize hat den Arzt Hayes bei sich, während sie nach Torres Ausschau hält. Als sie einen Wurf auf WAHRNEHMUNG ablegen soll, um das verwirrende Signal des Bewegungssensors richtig zu deuten, schlägt Hayes vor, dass er ihr bei dem Wurf helfen könnte. Die SL ist einverstanden. Charlize hat VERSTAND 4 und WAHRNEHMUNG 2, also stehen ihr 6 Basiswürfel zur Verfügung. Die SL entscheidet, dass der Sensor Charlize einen Modifikator von +1 verleiht, zusätzlich erhält sie weitere +1 dadurch, dass Hayes sie unterstützt. Insgesamt darf sie also 8 Basiswürfel würfeln. ■

## VERGLEICHENDE WÜRFE

Manchmal reicht es für einen erfolgreichen Fertigkeitswurf nicht aus, ein ✠ zu würfeln. In manchen Situationen musst du besser sein als jemand anderes, du musst ihn in einem vergleichenden Wurf schlagen. Um einen vergleichenden Wurf zu gewinnen, muss dir die Aktion gelingen und du musst mehr ✠ erzielen als dein Kontrahent, wobei jedes ✠ deines Gegners eines deiner ✠ aufhebt. Nur du (der Angreifer) kannst den Wurf strapazieren.

Manchmal würfeln du und dein Kontrahent auf verschiedene Fertigkeiten, manchmal würfelt ihr auf die gleichen. Diese Art von Würfen ist üblich, wenn du **MANIPULATION** verwendest oder **BEWEGLICHKEIT** zum Schleichen einsetzt, kann beispielsweise aber auch zum Einsatz kommen, um mittels **AUSDAUER** gegen **AUSDAUER** den Ausgang eines unbewaffneten Nahkampfes zu bestimmen. ■

### BEISPIEL

Captain Charlize versucht, Mutters Programmierung zu umgehen, indem sie sich Zugang zu ihrem Kern verschafft. Die SL entscheidet, dass dies einen vergleichenden Wurf gegen Mutters beeindruckende 8 Basiswürfel erfordert (die ihre KI-Protokolle darstellen). Charlize hat Fertigkeitsstufe 0 in COMTECH, also würfelt sie nur die 4 Basiswürfel, die ihrem Attribut VERSTAND entsprechen. Sie erzielt zwei ✠, aber die SL würfelt für Mutter ebenfalls zwei ✠. Mutters ✠ heben die von Charlize auf, was bedeutet, dass der Captain nun ziemlich in der Klemme sitzt. ■

# DIE FERTIGKEITEN

## SCHWERE MASCHINEN (STÄRKE)

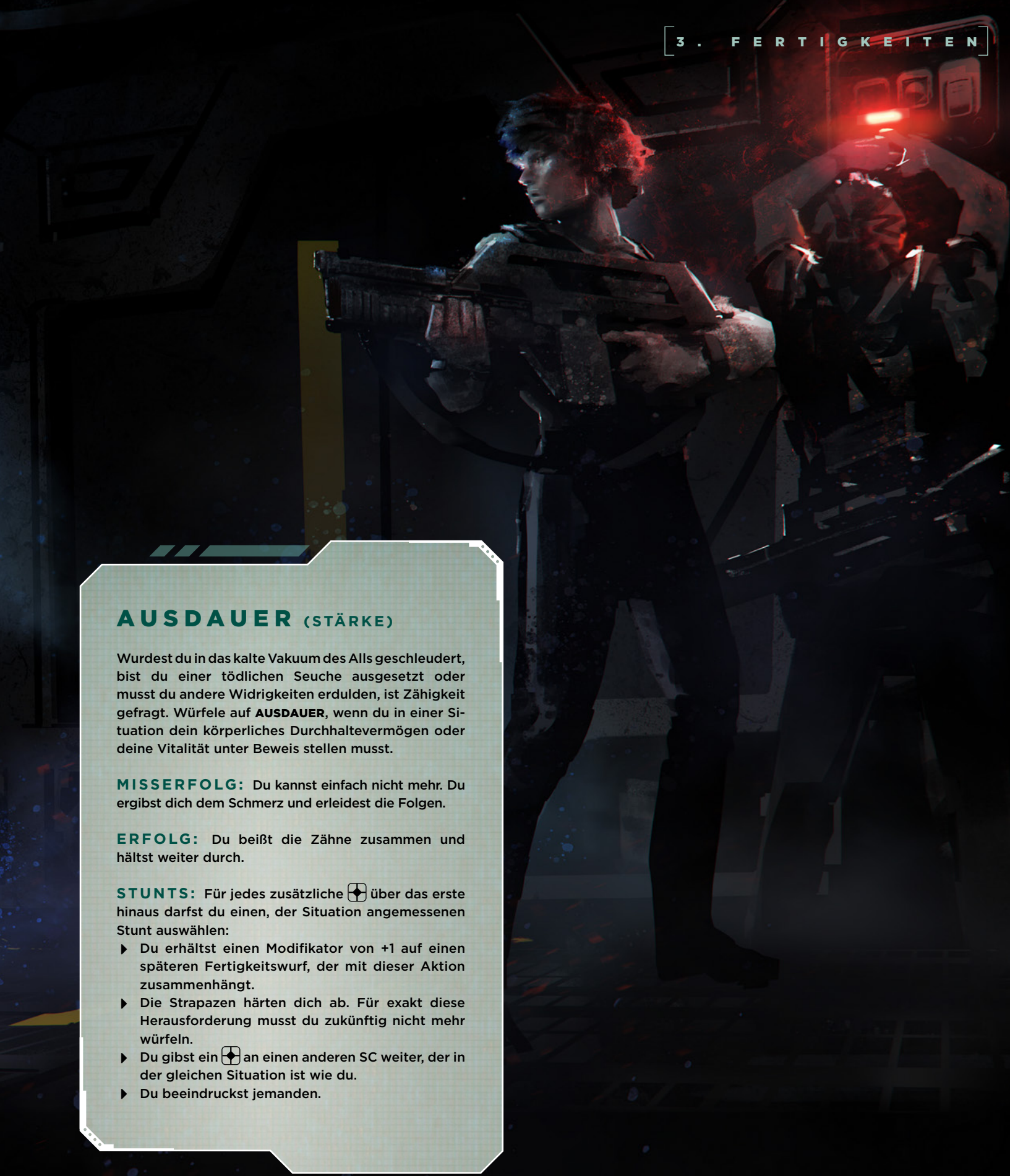
Harte Arbeit gehört zum Leben jedes Maschinisten im Grenzraum, aber wenigstens gibt es leistungsstarke Gerätschaften, die dir helfen. Würfele auf **SCHWERE MASCHINEN**, wenn du versuchst, jede Art von schwerer Apparatur zu bedienen, zu reparieren, behelfsmäßig zu flicken, außer Kraft zu setzen oder zu zerstören.

**MISSERFOLG:** Das verfluchte Ding macht einfach nicht das, was du willst. Und hat der Lärm, den du verursacht hast, vielleicht sogar ungebetene Gesellschaft angelockt?

**ERFOLG:** Mit einem knarzenden Seufzer beugt sich das Gerät deinem Willen.

**STUNTS:** Für jedes zusätzliche ✠ über das erste hinaus darfst du einen, der Situation angemessenen Stunt auswählen:

- Du erhältst einen Modifikator von +1 auf einen späteren Fertigkeitswurf, der mit dieser Aktion zusammenhängt.
- Du hast es begriffen! Für exakt diese Herausforderung musst du zukünftig nicht mehr würfeln.
- Du bist schnell und benötigst nur die Hälfte der Zeit, die normalerweise erforderlich wäre.
- Die von dir zerstörte Maschine kann nicht mehr repariert werden.
- Du agierst lautlos.
- Du zeigst allen, was für ein toller Hecht du bist.



## AUSDAUER (STÄRKE)

Wurdest du in das kalte Vakuum des Alls geschleudert, bist du einer tödlichen Seuche ausgesetzt oder musst du andere Widrigkeiten erdulden, ist Zähigkeit gefragt. Würfele auf **AUSDAUER**, wenn du in einer Situation dein körperliches Durchhaltevermögen oder deine Vitalität unter Beweis stellen musst.

**MISSERFOLG:** Du kannst einfach nicht mehr. Du ergibst dich dem Schmerz und erleidest die Folgen.

**ERFOLG:** Du beißt die Zähne zusammen und hältst weiter durch.

**STUNTS:** Für jedes zusätzliche ✦ über das erste hinaus darfst du einen, der Situation angemessenen Stunt auswählen:

- Du erhältst einen Modifikator von +1 auf einen späteren Fertigkeitswurf, der mit dieser Aktion zusammenhängt.
- Die Strapazen härten dich ab. Für exakt diese Herausforderung musst du zukünftig nicht mehr würfeln.
- Du gibst ein ✦ an einen anderen SC weiter, der in der gleichen Situation ist wie du.
- Du beeindruckst jemanden.

## NAHKAMPF (STÄRKE)

Der Grenzraum ist ein brutaler Ort. Manchmal bleibt dir nichts anderes übrig, als um dein Leben zu kämpfen, Auge in Auge mit dem Feind. Würfele auf **NAHKAMPF**, wenn du jemanden mit den Fäusten oder einer Nahkampfwaffe angreifen möchtest. Mehr dazu erfährst du in Kapitel 5.

**MISSERFOLG:** Du strauchelst und schlägst daneben. Jetzt ist dein Gegner dran.

**ERFOLG:** Du schlägst zu und verursachst bei deinem Gegner Schaden in Höhe des Basisschadens deiner Waffe (siehe Seite 118).

**STUNTS:** Für jedes zusätzliche ⊕ über das erste hinaus darfst du einen, der Situation angemessenen Stunt auswählen:

- Du verursachst 1 zusätzlichen Schadenspunkt. Diesen Stunt kannst du mehrfach wählen.
- Du überlistest deinen Feind durch ein geschicktes Manöver. Tausche die Initiativekarte (siehe Seite 87) mit deinem Gegner. Die veränderten Initiativewerte gelten ab der nächsten Runde. Du kannst nicht zu deinem früheren Wert zurückkehren.
- Du schlägst dem Gegner eine Waffe oder ein anderes Objekt aus der Hand. Alternativ kannst du es ihm entreißen. Einen heruntergefallenen Gegenstand während eines Kampfes aufzuheben, gilt als schnelle Aktion (siehe Seite 87).
- Du wirfst deinen Gegner zu Boden. Dieser Stunt ist nur bei humanoiden Gegnern möglich.
- Du nimmst deinen Gegner in einen Würgegriff (siehe Seite 93). Solange ihm kein vergleichender Wurf auf **NAHKAMPF** gelingt (um sich zu befreien), du ihn außer Gefecht setzt oder loslässt, kann er keine andere Aktion ausführen. Dieser Stunt ist nur bei Menschen oder Androiden möglich.

**WAFFEN:** Im Nahkampf kannst du Waffen wie Keulen, Messer oder auch Bohrmaschinen verwenden. Mehr dazu auf Seite 127.

**BLOCKEN:** Wenn dich jemand im Nahkampf angreift, kannst du versuchen, die Attacke abzuwehren. Mehr dazu auf Seite 92.

## BEWEGLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT)

Unter Druck den Fängen des Todes zu entkommen, erfordert einen kühlen Kopf und die Fähigkeit, sich schnell und leise zu bewegen. Würfele auf **BEWEGLICHKEIT**, wenn du einer bedrohlichen Situation entgehen willst — sei es während einer riskanten Kletterpartie, bei einem gefährlichen Sprung oder um an einem lauernden Feind vorbeizuschleichen. Setzt du **BEWEGLICHKEIT** zum Schleichen ein, lege einen vergleichenden Wurf gegen die **WAHRNEHMUNG** deines Gegners ab. Die Fertigkeit verleiht dir im Schleichmodus und im Kampf weitere spezielle Anwendungsmöglichkeiten, siehe Kapitel 5.

**MISSERFOLG:** Trotz größter Bemühungen scheiterst du und erleidest die Folgen.

**ERFOLG:** Du überlebst die heikle Situation.

**STUNTS:** Für jedes zusätzliche ⊕ über das erste hinaus darfst du einen, der Situation angemessenen Stunt auswählen:

- Du erhältst einen Modifikator von +1 auf einen späteren Fertigkeitswurf, der mit dieser Aktion zusammenhängt.
- Du gibst ein ⊕ an einen anderen SC weiter, der in der gleichen Situation ist wie du.
- Du zeigst allen, wie gut du bist.

## FAHRZEUGE LENKEN

### (GESCHICKLICHKEIT)

Sei es ein Sternenfrachter oder eine Kriegsfregatte, ein Geländewagen oder ein Truppentransporter – du sitzt am Steuer. Würfele auf **FAHRZEUGE LENKEN**, wenn du versuchst, ein schwieriges oder riskantes Manöver mit einem beliebigen Raumschiff oder Fahrzeug durchzuführen.

**MISSERFOLG:** Du überforderst die Maschinen. Dein Fahrzeug fängt Feuer und verunglückt.

**ERFOLG:** Dein waghalsiges Manöver gelingt um Haaresbreite.

**STUNTS:** Für jedes zusätzlich ✦ über das erste hinaus darfst du einen, der Situation angemessenen Stunt auswählen:

- Du erhältst einen Modifikator von +1 auf einen späteren Fertigkeitswurf, der mit dieser Aktion zusammenhängt.
- Du gibst ein ✦ an einen anderen SC weiter, der in der gleichen Situation ist wie du.
- Du zeigst allen, wie toll du bist.

### SCHLEICHEN ALS GRUPPE

**Wenn mehrere Charaktere gemeinsam schleichen, würfelt nicht jeder einzeln auf BEWEGLICHKEIT, um unentdeckt zu bleiben. Stattdessen legt nur der SC mit der niedrigsten Fertigkeitsstufe den Wurf ab und das Ergebnis gilt für die gesamte Gruppe.**

## FERNKAMPF

### (GESCHICKLICHKEIT)

Mit einer Schusswaffe kannst du deinen Feind aus der Distanz niederstrecken, ohne dir die Hände schmutzig zu machen. Würfele auf **FERNKAMPF**, wenn du alle Arten von Fernkampfwaffen abfeuern möchtest. Mehr dazu erfährst du in Kapitel 5.

**MISSERFOLG:** Der Schuss verfehlt sein Ziel. Vielleicht trifft er etwas anderes oder der Lärm lenkt die Aufmerksamkeit eines ungebetenen Besuchers auf dich, eines fremdartigen Besuchers.

**ERFOLG:** Du triffst und verursachst bei deinem Gegner Schaden in Höhe des Basisschadens deiner Waffe (siehe Seite 118).

**STUNTS:** Für jedes zusätzlich ✦ über das erste hinaus darfst du einen, der Situation angemessenen Stunt auswählen:

- Du verursachst 1 zusätzlichen Schadenspunkt. Diesen Stunt kannst du mehrfach wählen.
- Du nagelst den Feind mit konzentriertem Feuer fest. Er muss sofort einen Panikwurf ablegen.
- Du bringst dich in eine vorteilhafte Stellung. Tausche die Initiativekarte (siehe Seite 87) mit deinem Gegner. Die veränderten Initiativewerte gelten ab der nächsten Runde. Du kannst nicht zu deinem früheren Wert zurückkehren.
- Dein Ziel lässt die Waffe fallen oder ein anderes Objekt, das es in der Hand hält (nach deiner Wahl).
- Dein Gegner stürzt zu Boden oder wird zurückgeworfen, zum Beispiel durch eine Luftschleuse.

**IN DECKUNG GEHEN:** Wenn Kugeln durch die Luft fliegen, empfiehlt es sich meist, hinter etwas Stabilem Schutz zu suchen. Mehr dazu auf Seite 86.

## WAHRNEHMUNG

### (VERSTAND)

Im Grenzraum musst du ständig auf der Hut sein, sonst lebst du nicht lange. Würfele auf **WAHRNEHMUNG**, wenn du eine getarnte oder schleichende Person entdecken möchtest (vergleichender Wurf gegen **BEWEGLICHKEIT**) oder um eine vorher unbekannte Bedrohung auszumachen und mehr über sie zu erfahren.

**MISSERFOLG:** Du kannst nicht in Geringsten erfassen, was das Beobachtete ist und ob es nach einer Bedrohung aussieht. Vielleicht hältst du es auch für etwas völlig anderes (die SL gibt dir falsche Informationen).

**ERFOLG:** Du erfasst, was das Beobachtete ist und ob es nach einer Bedrohung aussieht. Welche Informationen du genau bekommst, obliegt der SL.

**STUNTS:** Für jedes zusätzliche ✦ über das erste hinaus erhältst du die Antwort auf eine der folgenden Fragen:

- Kommt es mich holen?
- Sind dort weitere in der Nähe?
- Wie komme ich hinein/daran vorbei/weg?

### WAHRNEHMUNG ALS GRUPPE

**Wenn mehrere Charaktere gemeinsam etwas beobachten oder auskundschaften, würfelt nicht jeder einzeln. Stattdessen legt nur ein SC den Wurf ab und das Ergebnis gilt für die gesamte Gruppe. Wer den Wurf ausführt, bleibt den Spielern überlassen.**

## COMTECH (VERSTAND)

Androiden zu programmieren, KI-Kerne zu warten und andere fortgeschrittene Technologie zu bedienen, erfordert spezielles Wissen. Würfele auf **COMTECH**, wenn du jede Art von Handlung durchführst, die mit dem Programmieren, Reparieren und Entschlüsseln bzw. allgemein der Handhabung von Computern oder Kommunikationstechnologie zusammenhängt.

**MISSERFOLG:** Welchen Algorithmus du auch versuchst, es funktioniert einfach nicht. Und was ist, wenn du aus Versehen den Alarm aktiviert hast?

**ERFOLG:** Du schreibst den Code wie andere Musik, und deine Kompositionen sind wahre Kunst.

**STUNTS:** Für jedes zusätzliche ✦ über das erste hinaus darfst du einen, der Situation angemessenen Stunt auswählen:

- Du erhältst einen Modifikator von +1 auf einen späteren Fertigkeitswurf, der mit dieser Aktion zusammenhängt.
- Du hast es begriffen! Für exakt diese Herausforderung musst du zukünftig nicht mehr würfeln.
- Du bist schnell und benötigst nur die Hälfte der Zeit, die normalerweise erforderlich wäre.
- Du bekommst eine neue oder unerwartete Information (SL entscheidet).
- Du vertuschst deine Spuren.
- Du gibst dabei an.

## ÜBERLEBEN (VERSTAND)

Terraforming mag die Atmosphäre fremder Planeten zwar (halbwegs) erdähnlich machen, trotzdem sind diese Welten nicht ansatzweise mit der guten alten Erde vergleichbar. Du kannst auf ihnen vielleicht ohne Schutzanzug atmen, auf den meisten wirst du aber mit enormer Hitze oder eisiger Kälte, mit Sandstürmen, Säureregen oder anderen extremen Wetterbedingungen zu kämpfen haben. Würfele auf **ÜBERLEBEN**, wenn du dich auf der Oberfläche eines lebensfeindlichen Planeten befindest und einen Weg suchst, das Inferno irgendwie zu überstehen.

**MISSERFOLG:** Du findest keine Zuflucht oder Rettungsmöglichkeit. Sollte dir niemand zu Hilfe kommen, stehst du mit einem Bein im Grab.

**ERFOLG:** Du findest eine Zuflucht oder Rettungsmöglichkeit, um dem Wetter zu entgehen.

**STUNTS:** Für jedes zusätzliche ⊕ über das erste hinaus darfst du einen, der Situation angemessenen Stunt auswählen:

- Du erhältst einen Modifikator von +1 auf einen späteren Fertigkeitswurf, der mit dieser Aktion zusammenhängt.
- Du gibst ein ⊕ an einen anderen SC weiter, der in der gleichen Situation ist wie du.
- Du beeindruckst jemanden.

### EINE GRUPPE MANIPULIEREN

**Möchtest du eine ganze Gruppe manipulieren, versuchst du in der Regel, deren Anführer oder Sprecher zu überzeugen. Beachte, dass du einen Modifikator von –1 auf deinen Wurf erhältst, wenn dein Kontrahent mehr Leute auf seiner Seite hat als du. Triffst du eine Vereinbarung mit dem Anführer, folgt dir für gewöhnlich auch die restliche Gruppe. Sollte es keinen Anführer geben, stehst du vor dem Problem, jede Person einzeln manipulieren zu müssen.**

## MANIPULATION (EMPATHIE)

Fremde Lebensformen können dich erbarmungslos in Stücke reißen, aber die wahrhaft gefährlichen Wesen im Universum sind Konzernagenten und andere Intriganten, die Lügen, Drohungen und Überzeugungstechniken verwenden, um das zu erreichen, was sie wollen. Würfele auf **MANIPULATION**, wenn du eine andere Person dazu bringen möchtest, die Dinge so zu sehen wie du. Dies erfordert einen vergleichenden Wurf, wobei auch dein Kontrahent auf **MANIPULATION** würfelt (nur ein Lügner kann einen anderen Lügner entlarven). Die Erfolgschance hängt von deiner Verhandlungsposition ab (siehe nächste Seite).

**MISSERFOLG:** Dein Kontrahent hört nicht auf dich und wird nicht tun, was du willst. Es kann sein, dass sich dein Verhältnis zu ihm verschlechtert oder er dich sogar angreift, wenn er sich provoziert fühlt.

**ERFOLG:** Bist du erfolgreich, muss dein Kontrahent entweder tun, was du sagst, oder dich sofort angreifen. Doch auch wenn er sich entscheidet, deinem Willen nachzugeben, kann er noch immer eine Gegenleistung verlangen. Die SL legt fest, worin diese besteht, allerdings sollte sie angemessen sein und du in der Lage, der Forderung nachzukommen. Es liegt an dir, ob du der Vereinbarung zustimmst oder nicht.

**STUNTS:** Für jedes zusätzliche ⊕ über die Zahl hinaus, die du erreichen musst, um den vergleichenden Wurf zu gewinnen, darfst du einen, der Situation angemessenen Stunt auswählen:

- Dein Kontrahent tut, was du willst, ohne eine Gegenleistung zu fordern.
- Dein Kontrahent übertrifft von sich aus deine Forderung, zum Beispiel indem er dir eine nützliche Information zukommen lässt. Die Details obliegen der SL.
- Dein Kontrahent ist von dir beeindruckt und wird versuchen, dir später auf irgendeine Weise zu helfen. Die Details obliegen der SL.

**MANIPULIERT WERDEN:** NSC und andere SC können **MANIPULATION** auch auf dich anwenden. Ist ihr Wurf erfolgreich, musst du sie angreifen oder eine Vereinbarung vorschlagen. Dann ist es Sache der SL (oder des anderen Spielers), ob dein Kontrahent das Angebot annimmt oder nicht.

### VERHANDLUNGSPOSITION

**Deine Chancen für einen erfolgreichen Einsatz von MANIPULATION hängen von deiner Verhandlungsposition ab (in Zweifelsfällen entscheidet die SL).**

**Jeder der folgenden Faktoren gibt dir einen Modifikator von +1:**

- **Du hast mehr Leute auf deiner Seite.**
- **Du fragst nach etwas Unbedeutendem oder Ungefährlichem.**
- **Dein Kontrahent hat Schaden erlitten.**
- **Du hast deinem Kontrahent im Vorfeld geholfen.**
- **Du vertrittst dein Anliegen sehr gut.**

**Jeder der folgenden Faktoren gibt dir einen Modifikator von –1:**

- **Dein Kontrahent hat mehr Leute auf seiner Seite.**
- **Du fragst nach etwas Wertvollem oder Gefährlichem.**
- **Dein Kontrahent hat nichts davon, dir zu helfen.**
- **Ihr habt Probleme, einander zu verstehen.**
- **Du sprichst über Funk oder rufst aus der Entfernung.**

## MEDIZINISCHE HILFE

### (EMPATHIE)

Auf die eine oder andere Art, früher oder später, verletzt man sich im Grenzraum. Dann ist es ein entscheidender Vorteil, wenn man jemanden an seiner Seite hat, der weiß, wie man eine Blutung stoppt, einen Bruch richtet oder Verätzungen durch Säure behandelt. Würfele auf **MEDIZINISCHE HILFE**, wenn du die Aktion „Erste Hilfe“ auf eine der beiden folgenden Arten einsetzt:

**ERHOLUNG:** Ein Charakter, dessen Gesundheit auf 0 gesunken ist, gilt als außer Gefecht gesetzt. Gelingt dir ein Wurf auf MEDIZINISCHE HILFE, kommt dein Ziel sofort wieder auf die Beine und regeneriert Gesundheitspunkte in Höhe der Anzahl der gewürfelten ✥. Mehr zu Schaden erfährst du in Kapitel 5.

**EIN LEBEN RETTEN:** Die ausschlaggebendste Verwendung von MEDIZINISCHE HILFE ist es, das Leben eines kritisch verletzten Charakters zu retten. Ein misslungener Wurf kann in diesem Fall das Ende deines Patienten bedeuten, also sei vorsichtig! Mehr zu kritischen Verletzungen findest du auf Seite 99.

## BEFEHLIGEN

### (EMPATHIE)

Wenn du das Grauen des Alls überleben willst, brauchst du einen guten Anführer – oder du musst selbst einer werden. Würfele auf **BEFEHLIGEN**, wenn du eine der beiden folgenden Aktionen durchführst:

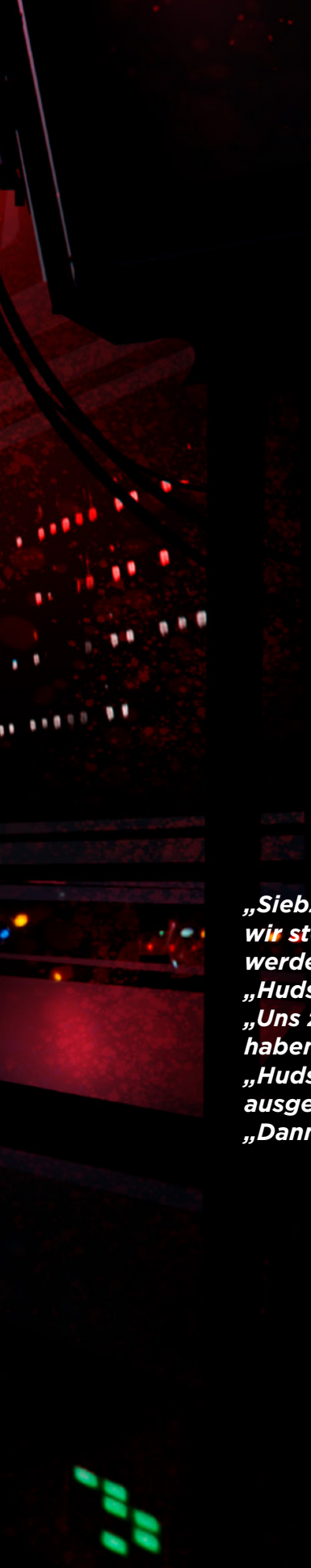
**PANIK STOPPEN:** Verliert ein anderer Charakter durch einen misslungenen Panikwurf die Kontrolle, kannst du einen Wurf auf **BEFEHLIGEN** ablegen, um ihn wieder zur Vernunft zu bringen (siehe Seite 104).

**BEFEHLE GEBEN:** Im Kampf kannst du als langsame Aktion einem anderen Charakter ein Kommando zurufen. Der Angesprochene muss in der Lage sein, dich zu hören (und sei es nur über Funk). Würfele auf **BEFEHLIGEN**. Für jedes ✥ erhält er einen Modifikator von +1 auf den Wurf, den er beim Befolgen deines Kommandos ablegt.

**OFFIZIERE:** SC mit dem Beruf „Offizier“ und dem Talent „Einberufen“ können **BEFEHLIGEN** auf andere Charaktere anwenden (SC und NSC), um sie zu einer bestimmten Aktion zu zwingen (siehe Seite 76). ■

### KEINE GEDANKENKONTROLLE

**Ein erfolgreicher Wurf auf MANIPULATION erlaubt dir nicht, deinen Kontrahenten wie eine willenlose Marionette zu steuern. Die Handlung, zu der du dein Gegenüber veranlassen willst, muss angemessen sein. Ansonsten kann die SL einschreiten und dir untersagen, die Fertigkeit auf diese Weise zu verwenden.**



# TALENTE

*„Siebzehn Tage? Ich will euch ja nicht die Laune verderben, aber wir stehen das noch nicht mal siebzehn Stunden durch. Die Viecher werden hier rein kommen und –“*
*„Hudson.“*
*„Uns zu fassen kriegen, genauso, wie sie es vorhin getan haben! Wir haben keine Chance. Nicht die Geringste.“*
*„Hudson! Dieses kleine Kind hier hat ohne Waffen und ohne dafür ausgebildet zu sein länger überlebt. Habe ich recht?“*
*„Dann übergeben Sie ihr doch das Kommando!“*

—HUDSON UND RIPLEY

Um in der kalten Dunkelheit des Alls zu überleben, musst du herausfinden, was du am besten kannst, was nur du und kein anderer beherrscht. Solche speziellen Fähigkeiten werden Talente genannt. Talente haben Einfluss darauf, wie du Fertigkeiten einsetzen kannst oder wie schnell du dich von Schaden oder Stress erholst. Manche ermöglichen dir auch Dinge, die für andere schlichtweg unmöglich sind. Im Gegensatz zu Fertigkeiten besitzen Talente keinen Punktwert, entweder man hat sie oder nicht.

Es gibt zwei unterschiedliche Arten von Talenten: Berufstalente und allgemeine Talente. Berufstalente können nur von Charakteren mit einem bestimmten Beruf erlernt werden, allgemeine hingegen von jedem. Bei der Erschaffung deines Charakters für eine Kampagne, darfst du ein Berufstalent auswählen. Weitere Talente lernst du während des Spiels (siehe Seite 36).

## TALENTE DES COLONIAL MARINE

**HARTE SCHALE:** Du bist zwar abgebrüht, aber besitzt auch ein sensibles Gespür für die Anspannung im Team. Zwischen Kämpfen lockerst du die Stimmung mit derben Sprüchen und kameradschaftlichen Ellbogenstößen. Sowohl dein **STRESSLEVEL** als auch das aller Charaktere in **KURZER** Entfernung zu dir sinkt um 2 (statt um 1) pro Phase, die ihr rastend an einem sicheren Ort verbringt (siehe Seite 104). Bei mehreren Marines in der Gruppe verstärkt sich der Effekt nicht.

**OVERKILL:** Im Angesicht des Todes pulsiert statt Furcht nur blanker Zorn durch deine Adern. Du läufst nicht weg und versteckst dich nicht, sondern wirfst dich mit rasender Wut jedem Feind entgegen. Beim Ablegen eines Panikwurfs kannst du den Overkill-Effekt einsetzen (siehe Seite 104).

**ÜBER DAS LIMIT:** Wenn es hart auf hart kommt, blühen Marines erst richtig auf. Und du bist der zäheste Ledernacken weit und breit. Du kannst jeden Fertigkeitswurf, der auf **STÄRKE** basiert, zweimal strapazieren (statt einmal). Jedes Strapazieren erhöht dein **STRESSLEVEL** um 1.

## TALENTE DES COLONIAL MARSHAL

**AUTORITÄT:** Indem du dich auf deine Autorität als Colonial Marshal berufst, kannst du die Fertigkeit **BEFEHLIGEN** anstelle von **MANIPULATION** verwenden, um jemanden gefügig zu machen (gehe ansonsten genauso vor wie bei einem gewöhnlichen Einsatz von **MANIPULATION**, siehe Seite 70).

**ERMITTLER:** Du siehst, was andere nicht sehen, und bist geschickt darin, feine Details zu bemerken und richtig zu deuten. Wenn du dich eine Phase lang in einem Raum aufhältst, kannst du auf WAHRNEHMUNG würfeln (nur ein Versuch erlaubt) und der SL für jedes erzielte ✦ eine der folgenden Fragen stellen. Die SL muss sie wahrheitsgemäß beantworten, darf dir aber vage oder unvollständige Informationen geben.

- Was ist hier passiert?
- Ist hier etwas versteckt und wenn ja, wo?
- Gibt es Details, die deplatziert oder ungewöhnlich wirken?

**ÜBERWÄLTIGEN:** Du bist geübt darin, jemanden zu überwältigen, ohne ihn zu verletzen. Greifst du einen humanoiden Gegner im Nahkampf an, kannst du ankündigen, dass du ihn überwältigen willst. Der Angriff erhält einen Modifikator von +2, fügt aber keinen Schaden. Stattdessen nimmst du deinen Gegner bei Erfolg in einen Würgegriff (siehe Seite 93). Zusätzliche ✦ haben keinen Effekt.

## TALENTE DES KONZERNAGENTEN

**DURCHTRIEBENHEIT:** Wenn das Unternehmen dir eines beigebracht hat, dann ist es, immer nach etwas Ausschau zu halten, das dir einen Vorteil verschaffen kann. Du kannst jeden Fertigkeitswurf, der auf **VERSTAND** basiert, zweimal strapazieren (statt einmal). Jedes Strapazieren erhöht deinen **STRESSLEVEL** um 1.

**EIGENE SICHERHEIT:** Die Interessen des Unternehmens stehen immer an erster Stelle, was auch geschieht – und da du der Repräsentant des Unternehmens bist, ist deine eigene Sicherheit folgerichtig das Allerwichtigste, andere Crewmitglieder sind entbehrlich. Wenn du angegriffen wirst oder auf andere Weise in tödliche Gefahr gerätst und sich ein SC oder befreundeter NSC in **KURZER** Entfernung zu dir befindet (gleiche Zone), kannst du einen Wurf auf **MANIPULATION** ablegen (einfacher, nicht vergleichender Wurf; zählt nicht als Aktion). Bist du erfolgreich, erkennst du die Gefahr rechtzeitig und findest einen cleveren Weg, damit der andere Charakter an deiner Stelle dem Angriff oder der Bedrohung ausgesetzt ist. Bei Anwendung dieses Talents steigt dein **STRESSLEVEL** um 1.

**KONTROLLE ÜBERNEHMEN:** Du weißt genau, wie du andere dazu bekommst, nach deiner Pfeife zu tanzen – und du fühlst dich nicht einmal schlecht dabei. Bei Würfen auf **MANIPULATION** kannst du als Attribut **VERSTAND** statt **EMPATHIE** verwenden.

## TALENTE DES KINDS

**AUSWEICHEN:** Wenn du im Nahkampf angegriffen wirst, kannst du ausweichen. Das funktioniert wie blocken (siehe Seite 92) mit folgenden Ausnahmen: Du würfelst auf **BEWEGLICHKEIT** statt auf **NAHKAMPF** und du kannst als Effekt nur „Schaden reduzieren“ wählen (nicht „Gegenangriff“ oder „Entwaffnen“). Ausweichen ist auch gegen Spezialangriffe einer Kreatur möglich (siehe Kapitel 11).

**FLINK:** Nur zum Spaß? Vielleicht denken das die Erwachsenen, du aber kennst die Wahrheit. All die „Spiele“ haben deine Reflexe geschärft. Du kannst jeden Fertigkeitswurf, der auf **GESCHICKLICHKEIT** basiert, zweimal strapazieren (statt einmal). Jedes Strapazieren erhöht deinen **STRESSLEVEL** um 1.

**NICHT DER BEACHTUNG WERT:** In welchen schrecklichen Situationen du dich auch wiederfindest, du scheinst stets unversehrt davonzukommen – wahrscheinlich weil dir nie jemand Aufmerksamkeit schenkt. Wenn du eine eigene kritische Verletzung auswürfelst (siehe Seite 99), darfst du den Wurf wiederholen und ein Ergebnis wählen.

## TALENTE DES ARZTES

**BERUHIGENDE PRÄSENZ:** Menschen entspannen sich unwillkürlich in deiner Nähe. Einmal pro Phase darfst du den **STRESSLEVEL** eines Charakters, der sich in **KURZER** Entfernung zu dir befindet, um 1 senken. Das ist zusätzlich zur normalen Erholung von Stress möglich (siehe Seite 104). Um dieses Talent nutzen zu können, musst du dich mit der Zielperson an einem einigermaßen sicheren Ort befinden. Du kannst das Talent nicht auf dich selbst anwenden.

**FELDARZT:** Du bist damit vertraut, selbst schwerste Verletzungen zu behandeln. Du erhältst einen Modifikator von +2 auf **MEDIZINISCHE HILFE**, wenn du versuchst, jemandem nach einer tödlichen kritischen Verletzung das Leben zu retten (siehe Seite 99).

**MITGEFÜHL:** Dein Beruf ist für dich mehr als nur ein Job. Du sorgst dich wahrhaftig um die Menschen, die unter deiner Obhut stehen. Du kannst jeden Fertigkeitswurf, der auf **EMPATHIE** basiert, zweimal strapazieren (statt einmal). Jedes Strapazieren erhöht deinen **STRESSLEVEL** um 1.

## TALENTE DES OFFIZIERS

**EINBERUFEN:** Du kannst die Fertigkeit **BEFEHLIGEN** verwenden, um anderen SC oder NSC klare Befehle zu erteilen. Deine Zielpersonen dürfen keine Offiziere sein und müssen zur gleichen Organisation oder Gruppierung gehören wie du. Um jemanden zu zwingen, deinen Befehlen Folge zu leisten und eine bestimmte Handlung auszuführen, legst du einen vergleichenden Wurf auf **BEFEHLIGEN** gegen **MANIPULATION** des Ziels ab. Bist du erfolgreich, muss die Person deinen Befehl befolgen, selbst wenn sie sich dadurch einer Gefahr aussetzt. Jede Anwendung dieses Talents erhöht deinen **STRESSLEVEL** um 1. Beachte, dass jeder Wurf nur eine einzige, bestimmte Handlung abdeckt und du Handlungen, die durch Panikwürfe hervorgerufen wurden, nicht unterbrechen kannst.

**EINFLUSS:** Mit einem bestimmten Rang erhält man gewisse Privilegien – dass man dir gehorcht, ist eines davon. Du kannst jeden Fertigkeitswurf, der auf **EMPATHIE** basiert, zweimal strapazieren (statt einmal). Jedes Strapazieren erhöht deinen **STRESSLEVEL** um 1.

**FELDKOMMANDEUR:** Verwendest du **BEFEHLIGEN** im Kampf, um Kommandos zu geben (siehe Seite 71), zählt dies als schnelle Aktion (statt als langsame). Das bedeutet, dass du zwei Befehle in einer Runde geben kannst.

## TALENTE DES PILOTEN

**VOLLGAS:** Du liebst es, schnell zu fliegen. Wirklich schnell. Wenn du ein Raumschiff steuerst, bekommst du einen Modifikator von +2 bei Würfen auf **FAHRZEUGE LENKEN**, um die Geschwindigkeit zu erhöhen oder zu verringern.

**WAGHALSIG:** Du lebst für den Adrenalinschub und gehst bis an die Grenzen des Möglichen – und darüber hinaus. Du kannst jeden Fertigkeitswurf, der auf **GESCHICKLICHKEIT** basiert, zweimal strapazieren (statt einmal). Jedes Strapazieren erhöht deinen **STRESSLEVEL** um 1.

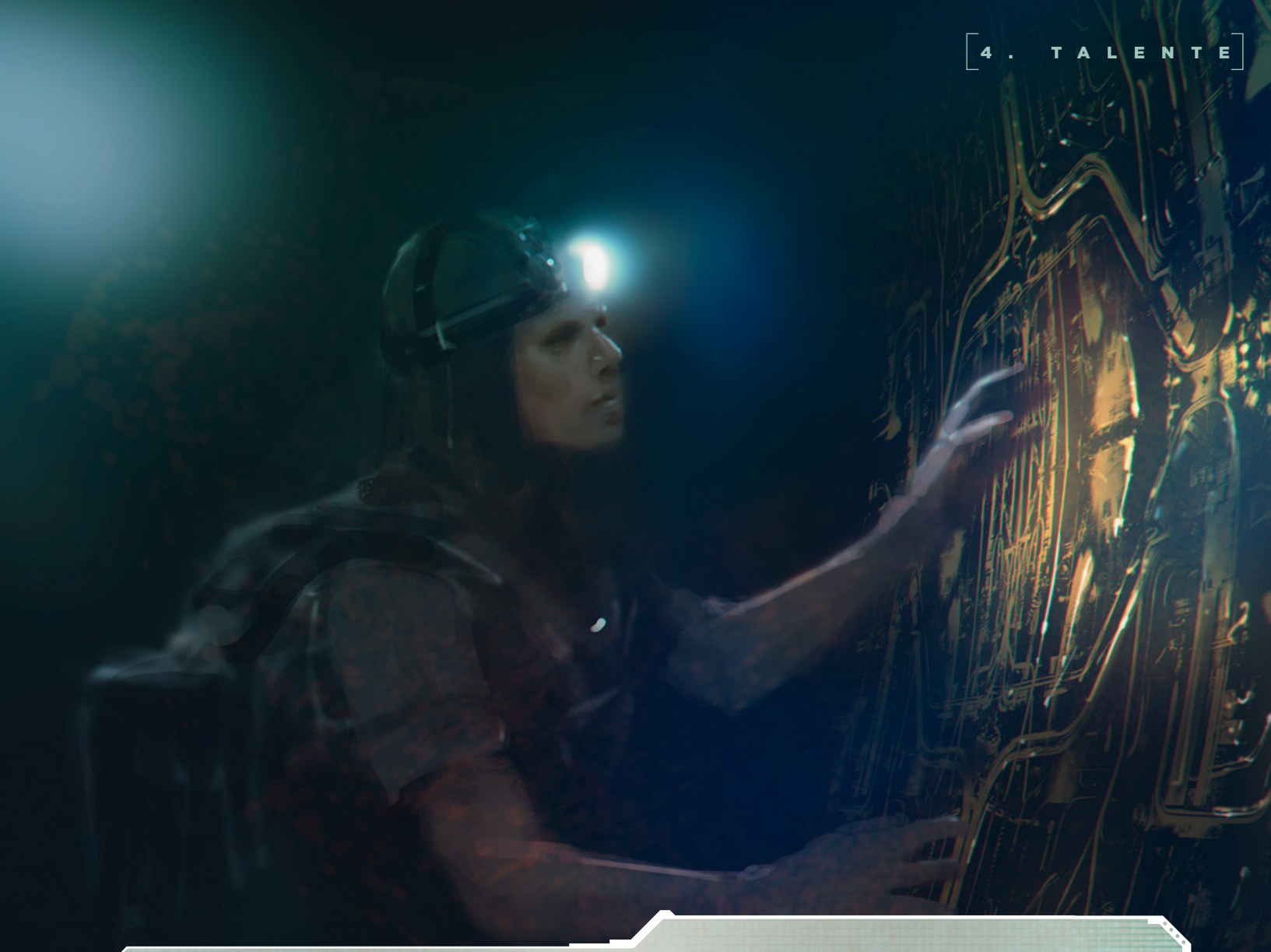
**WIE DEINE WESTENTASCHE:** Diese Maschine ist dein Baby, du kennst jede Schraube, jedes Kabel, jede Ecke und jeden Spalt. Bestimme ein konkretes Raumschiff oder Fahrzeug (nicht nur einen Typ). Du erhältst einen Modifikator von +2 bei Würfen auf **FAHRZEUGE LENKEN** mit diesem Gefährt. Du kannst das Talent mehrfach wählen, bestimme dann jedes Mal ein neues Fahrzeug.

## TALENTE DES MASCHINISTEN

**ABGEBRÜHT:** Du hast schon alles gesehen und getan. Dich überrascht nichts mehr. Einmal pro Akt in einem Szenario oder pro Spielsitzung in einer Kampagne, darfst du alle eines einzigen Wurfes ignorieren.

**WAHRER SCHNEID:** Das Leben im Grenzraum ist ein ständiger Kampf. Zum Glück besitzt du etwas, durch das man alles übersteht, was einem in den Weg kommt: echten Mumm. Du kannst jeden Fertigkeitswurf, der auf **STÄRKE** basiert, zweimal strapazieren (statt einmal). Jedes Strapazieren erhöht dein **STRESSLEVEL** um 1.

**WIDERSTANDSFÄHIG:** Nur die Zähesten überleben hier. Jedes Mal, wenn du Schaden erleidest, darfst du auf **STÄRKE** würfeln (nur Attribut, keine Fertigkeit). Dieser Wurf kann nicht strapaziert werden und zählt nicht als Aktion. Für jedes wird der Schaden um 1 reduziert. Auf diese Weise kann auch der gesamte Schaden abgewendet werden.



## TALENTE DES WISSENSCHAFTLERS

**ANALYSIEREN:** Du kannst auf **WAHRNEHMUNG** würfeln, um Erkenntnisse über eigenartige und fremde Artefakte oder Kreaturen zu erhalten, die du mindestens eine Phase lang studiert hast. Für jedes ✦ darfst du der SL eine der folgenden Fragen stellen. Die SL muss sie wahrheitsgemäß beantworten, darf dir aber vage oder unvollständige Informationen geben.

- Ist es menschlich oder außerirdisch?
- Ist es tot oder lebendig?
- Wie alt ist es?
- Was ist sein Zweck?
- Wie funktioniert es?
- Welche Probleme könnte es verursachen?

Ein erfolgreicher Wurf reduziert außerdem den **STRESSLEVEL** aller SC, die sich in **KURZER** Entfernung zu dir befinden, um 1, während ein misslungener Wurf ihn um 1 erhöht.

**DURCHBRUCH:** Du hast es geschafft! Einmal pro Spielsitzung kannst du bestimmen, dass dir ein Wurf auf **WAHRNEHMUNG** automatisch gelingt (ohne zu würfeln). Damit dies nicht die Handlung ruiniert, entscheidet die SL, ob das Talent für einen Wurf eingesetzt werden darf oder nicht.

**WISSBEGIERIG:** Du strebst ständig danach, die Grenzen deines Wissens zu erweitern. Du kannst jeden Fertigkeitswurf, der auf **VERSTAND** basiert, zweimal strapazieren (statt einmal). Jedes Strapazieren erhöht dein **STRESSLEVEL** um 1.

# ALLGEMEINE TALENTE

**AUSSENBORDSPEZIALIST:** Du hast schon viele Weltraumspaziergänge hinter dir. Du erhältst einen Modifikator von +2 bei Würfen auf **SCHWERE MASCHINEN** und **COMTECH** während Aktivitäten im Vakuum des Alls.

**BEDROHLICH:** Du besitzt eine furchteinflößende Ausstrahlung, die es dir leicht macht, andere einzuschüchtern. Indem du dein Gegenüber bedrohst, damit es deinem Willen folgt, kannst du bei Würfen auf **MANIPULATION** als Attribut **STÄRKE** statt **EMPATHIE** verwenden. Bist du erfolgreich, darf dein Kontrahent im Gegenzug nichts von dir verlangen, kann sich aber immer noch dazu entscheiden, dich anzugreifen statt dir nachzugeben.

**BODYGUARD:** Wird jemand in **KURZER** Entfernung zu dir von einem Angriff getroffen, kannst du dich zwischen den Angreifer und sein Ziel werfen, um die Attacke abzufangen (zählt nicht als Aktion). Würfele auf **BEWEGLICHKEIT**. Erzielst du mindestens ein ✠, wirst du statt dem eigentlichen Ziel getroffen. Du kannst den Wurf strapazieren.

**FLIEGENGEWICHT:** Wenn du auf **NAHKAMPF** würfelst, um zu blocken, darfst du als Attribut **GESCHICKLICHKEIT** statt **STÄRKE** verwenden.

**GEHEIMVERSTECK:** Du beginnst jede Spielsitzung mit einem zusätzlichen Gegenstand deiner Wahl, irgendwo an deiner Person versteckt oder an einem sicheren Ort verstaut. Der Gegenstand muss etwas sein, das du sinnvollerweise besitzen könntest (die SL hat das letzte Wort). Wenn die SL einverstanden ist, darfst du auch bis zu einem dramatischen Moment der Sitzung warten, um dich auf einen Gegenstand festzulegen.

**GUTE REFLEXE:** Bei der Bestimmung der Initiative darfst du zwei Initiativekarten ziehen (statt einer). Behalte die, die du benutzen möchtest, und mische die andere zurück in den Stapel, bevor weitere Karten gezogen werden.

**HARTER SCHLAG:** Du schlägst hart zu, aber nicht schnell. Du erhältst einen Modifikator von +2 auf **NAHKAMPF**, wenn du auf deine schnelle Aktion verzichtest.

**HITZKÖPFIG:** Du magst es nicht, wenn man dir sagt, was du tun oder lassen sollst. Du erhältst einen Modifikator von +2 bei vergleichenden Würfen auf **MANIPULATION**, wann immer jemand versucht, dir Befehle zu geben. Dieses Talent kann auch verwendet werden, um dem Berufstalent „Einberufen“ des Offiziers zu widerstehen.

**KALTBLÜTIG:** Du kannst einen Todesstoß ausführen, ohne auf **EMPATHIE** zu würfeln. Außerdem reduziert sich dein **STRESSLEVEL** jedes Mal um 1, wenn du einen Feind außer Gefecht setzt.

**KILLER:** Du weißt genau, wo du einen Gegner treffen musst, damit er zu Boden geht und nicht mehr aufsteht. Erhält dein Feind eine kritische Verletzung, darfst du bei dem Ergebnis des W66 die Einer- und Zehnerstelle miteinander tauschen. Dieses Talent kann nur auf Menschen angewendet werden.

**KRAFTRESERVE:** Wirst du außer Gefecht gesetzt, kommst du sofort wieder auf die Beine, ohne dass dir jemand Erste Hilfe leisten muss. Würfele auf **AUSDAUER**. Für jedes ✠ bekommst du 1 Gesundheitspunkt zurück. Dieses Talent kann nur einmal pro Phase verwendet werden und hat keinen Einfluss auf kritische Verletzungen.

**KURZSCHLÄFER:** Du kommst mit weniger Schlaf aus als die meisten Menschen. Du brauchst nur alle zwei Tage (statt jeden Tag) für die Dauer von einer Schicht zu schlafen.

**LEICHTER SCHRITT:** Du erhältst einen Modifikator von +2 auf **BEWEGLICHKEIT**, wenn du die Fertigkeit verwendest, um dich unentdeckt zu bewegen.

**MENTOR:** Einmal pro Phase darfst du die Fertigkeit **BEFEHLIGEN** einsetzen, um den **STRESSLEVEL** eines anderen Charakters zu reduzieren, der sich in **KURZER** Entfernung zu dir befindet. Für jedes ✠ sinkt der **STRESSLEVEL** um 1 (zusätzlich zur normalen Erholung von Stress). Du kannst dieses Talent nicht auf dich selbst anwenden.

**MG-SCHÜTZE:** Deiner Meinung nach gibt es nur eine Methode, um mit jeder Art von Bedrohung umzugehen: Dauerfeuer, bis sich nichts mehr bewegt. Wenn du einen vollautomatischen Feuerstoß abgibst, wird dein **STRESSLEVEL** nicht erhöht.

**NERVEN AUS STAHL:** Gleichgültig, wie aussichtslos die Situation ist, du behältst einen kühlen Kopf. Du erhältst einen Modifikator von +2 auf alle Panikwürfe.

**PACKESEL:** Du kannst doppelt so viele Gegenstände tragen wie gewöhnlich, bevor du als überlastet giltst.

**RAUMSCHIFFKANONIER:** Als Bordschütze auf einem Raumschiff bekommst du während des Weltraumkampfes einen Modifikator von +2 bei Würfen auf **FERNKAMPF**.

**RAUMSCHIFFKOMMANDEUR:** Als Kapitän auf einem Raumschiff darfst du in einem Weltraumkampf bei der Bestimmung der Initiative zwei Initiativekarten ziehen (statt einer) und dir eine von beiden aussuchen.

**RAUMSCHIFFTECHNIKER:** Du erhältst einen Modifikator von +2 bei Würfen auf **SCHWERE MASCHINEN** und **COMTECH**, wenn du Beschädigungen an einem Raumschiff reparierst.

**RUHIGER ATEM:** Wenn du einen Versorgungswurf auf Luft ablegst, darfst du mit zwei Würfeln weniger würfeln, als dein Versorgungswert anzeigt (mindestens aber mit einem).

**SCHNELLFEUER:** Du kannst eine Pistole oder ein Gewehr als schnelle Aktion abfeuern (statt als langsame), musst dann aber einen Modifikator von –2 hinnehmen.

**SCHNELLE WUNDHEILUNG:** Du besitzt gutes Heilfleisch und erholst dich schnell von deinen Verwundungen. Die Heilungsdauer von kritischen Verletzungen ist für dich halbiert.

**SCHNELLES NACHLADEN:** Du kannst eine Waffe mit einer schnellen Aktion nachladen (statt einer langsamen).

**SCHNELLES ZIEHEN:** Du ziehst deine Waffe so schnell, dass es dich keine Aktion kostet.

**SCHWERELOSIGKEITSTRAINING:** Dein Gleichgewichtssinn hat sich gut an das Fehlen von Gravitation angepasst. Du erhältst einen Modifikator von +2 bei Würfen auf **BEWEGLICHKEIT** in Schwerelosigkeit.

**STUR:** Dein Wille ist eisern. Du kannst bei Würfen auf **AUSDAUER** als Attribut **VERSTAND** statt **STÄRKE** verwenden.

**WACHSAM:** Deine Nackenhaare stellen sich auf, wenn Feinde in der Nähe umherschleichen. Du erhältst einen Modifikator von +2 auf **WAHRNEHMUNG**, um einen Überraschungsangriff zu bemerken.

**WAFFENSPEZIALISIERUNG:** Mit dieser Art Waffe kämpfst du schon so lange, dass du sie blind beherrschst. Suche dir ein Waffenmodell aus den Listen in Kapitel 6 aus. Bei ihrer Verwendung erhältst du einen Modifikator von +2. Du kannst das Talent mehrfach wählen, bestimme dann jedes Mal ein neues Waffenmodell. Du kannst dich auch auf unbewaffnete Angriffe spezialisieren.

**WENIGESSER:** Wenn du einen Versorgungswurf auf Nahrung ablegst, darfst du mit zwei Würfeln weniger würfeln, als dein Versorgungswert anzeigt (mindestens aber mit einem).

**ZÄHER HUND:** Du bist es gewohnt, Schläge einzustecken. Dein maximaler Gesundheitswert ist um 2 Punkte erhöht (entspricht also deiner **STÄRKE** + 2).

# KAMPF & PANIK

*„Ihr werdet alle sterben. Die Frage ist nur, wie ihr abtretet. Entweder aufrecht stehend – oder um Gnade winselnd?“*

—DILLON

Kämpfen oder fliehen? Das ist die große Frage, oder?

Du fühlst dich vielleicht unverwundbar, wie du so gemütlich hinter deinem Charakterbogen sitzt, aber dein SC ist da draußen in Gefahr – und er ist sehr wohl sterblich. Erinnerst du dich noch an Kapitel 2, als dir gesagt wurde, dass du deinen Charakter nicht sterben lassen sollst? Betrachte dies als eine zweite Warnung.

Oft ist es besser, davonzurennen und an einem anderen Tag zu kämpfen – vorausgesetzt, dass du schnell genug bist, um dem, was dir gerade auf den Fersen ist, zu entkommen. Oft ist es besser, sich einfach zu verstecken und keinen Mucks mehr von sich zu geben. Bevor du dein Impulsgewehr entsicherst, frage dich immer: Ist es das Risiko wert?

Manchmal hast du keine andere Wahl. Manchmal lauert dieses fremdartige Wesen, von dem du dachtest, dass es gleich hinter dir ist, bereits in der nächsten, vermeintlich sicheren Ecke. Allein nur der außerirdischen Monstrosität von Angesicht zu Angesicht gegenüberzustehen, kann deinen Verstand in Gelee verwandeln. Wahrscheinlich bleibt dir jetzt nicht mehr als der Bruchteil einer Sekunde, bevor dich das Biest in Stücke reißt und deinen Schädel zerquetscht.

Und außerirdische Lebensformen stellen nicht die einzige Bedrohung in den Tiefen des Alls dar.

Viele der Menschen im Grenzraum sind Trottel. Manch einer hält dir ohne Vorwarnung eine Waffe ins Gesicht. Wenn du mit dem Rücken zur Wand stehst, dann kämpfst du wohl besser. Wenn dich irgendjemand oder irgendetwas holen will, dann musst du in der Lage sein, dich selbst zu verteidigen.

Und hier erfährst du endlich, wie's geht. ■

# ZEIT UND RAUM

## LAGEPLAN UND ZONEN

Ein Konflikt im ALIEN-Rollenspiel wird üblicherweise unter Verwendung eines *Lageplans* ausgespielt, der die örtlichen Gegebenheiten abbildet — des Raumschiffs, der Kolonie oder an welchem Ort auch immer eure Charaktere um ihr Leben kämpfen.

Der Lageplan ist in *Zonen* unterteilt, bei denen es sich zum Beispiel um einen Raum, einen Korridor oder eine bestimmte Bodenfläche handeln kann. Die Größe der Zonen kann unterschiedlich sein, von wenigen Schritten bis maximal 25 Meter. In engen Umgebungen (wie einem Raumschiff) sind die Zonen generell kleiner als in offenem Terrain. Bei Veröffentlichungen des ALIEN-Rollenspiels sind die Zonen auf den mitgelieferten Lageplänen in der Regel markiert. Für spontane oder zufällige Begegnungen kann die SL eine schnelle Zeichnung des Bereichs anfertigen oder die Umgebung einfach beschreiben.

### OHNE LAGEPLAN SPIELEN

**Auch wenn Lagepläne hilfreich sein mögen, kannst du dich mit deiner Gruppe natürlich jederzeit dazu entscheiden, sie nicht zu verwenden und gewisse Konflikte allein in eurer Vorstellung auszuspielen. Das bietet sich besonders für Begegnungen mit einer geringen Anzahl an Gegnern in engen Räumlichkeiten an.**

## ZONENGRENZEN UND SICHTLINIEN

Die Grenze zwischen zwei benachbarten Zonen kann *offen* oder *blockiert* sein (etwa durch eine Wand oder ein Schott). Eine blockierte Grenze wiederum kann eine Tür oder Luke aufweisen, die eine Bewegung zwischen den Zonen ermöglicht.

Offene Grenzen behindern weder deine Bewegung noch deine Sichtlinie. Eine blockierte Grenze versperrt im Allgemeinen die Sicht, selbst wenn sich dort eine Tür oder Luke befindet — es sei denn, du stehst direkt an dieser und schaust hindurch.

### ENTFERNUNGSKATEGORIEN

**Die Distanz zwischen dir und deinem Gegner ist unterteilt in fünf 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 |

## ZEIT MESSEN

Fast jede Geschichte, die du im ALIEN-Universum erlebst, ist ein Wettlauf gegen die Zeit. Ob du auf einem fremden Planeten auf Rettung wartest, während Xenomorph-Horden um dich herum lauern, oder Mutter den Countdown zur bevorstehenden Zerstörung deines Schiffs herunterzählt — die Zeit musst du immer im Auge behalten. Im Spiel wird zwischen drei separaten Zeiteinheiten unterschieden, die meist für bestimmte Situationen verwendet werden (siehe Tabelle unten).

Die exakte Dauer einer *Runde*, einer *Phase* und einer *Schicht* können in Abhängigkeit von der Situation variieren. Es ist die Aufgabe der SL, die Zeit festzuhalten und zu bestimmen, wann eine Runde, eine Phase oder eine Schicht vergangen ist. In der Regel hat ein Tag vier Schichten: Morgen, Tag, Abend und Nacht.

### ZEIT MESSEN

| EINHEIT | DAUER | PRIMÄRE VERWENDUNG |
|---|---|---|
| Runde | 5–10 Sekunden | Kampf |
| Phase | 5–10 Minuten | Schleichen |
| Schicht | 5–10 Stunden | Erholung |

## ZONEN-EIGENSCHAFTEN

Zonen können verschiedene Eigenschaften besitzen, die die in ihnen ausgeführten Aktionen beeinflussen oder beschränken. Hier einige Beispiele:

**UNWEGSAM:** Die Zone ist voller Geröll, Kistenstapel oder Maschinen. Du musst einen Wurf auf **BEWEGLICHKEIT** ablegen, wenn du die Zone betrittst (siehe Seite 89). Bei einem Misserfolg kannst du die Zone zwar betreten, stürzt aber zu Boden.

**DUNKEL:** Die Zone ist nur schwach beleuchtet. Würfe auf **WAHRNEHMUNG** erhalten einen Modifikator von −2. Fernkampfangriffe in die Zone hinein sind ebenfalls durch einen Modifikator von −2 erschwert und außerdem nicht durch sie hindurch möglich.

**BEENGT:** Die Zone ist ein enges Zwischendeck oder ein Tunnel. Du kannst nur kriechen (siehe Seite 89) und dich außerdem nicht an anderen Personen vorbeibewegen oder auf Gegner hinter ihnen schießen. ■

# SCHLEICHMODUS

Ein zentrales Element aller ALIEN-Geschichten ist das Erkunden unbekannter Orte, mit tödlichen Feinden, die in der Dunkelheit lauern. Auch im Spiel sind jene Situationen am spannendsten, in denen sich der Feind noch nicht zu erkennen gegeben hat und in denen noch keine Kugeln fliegen. Simuliert werden sie durch den *Schleichmodus*, der in Phasen ausgespielt wird.

In einer einzelnen Phase kannst du dich auf dem Lageplan zwei Zonen weit bewegen und diese erkunden. Du suchst sie nach Feinden ab und erhältst eine oberflächliche Beschreibung der Örtlichkeiten von der SL. Gehst du als Teil eines Teams vor, könnt ihr den Ort einzeln oder als Gruppe erkunden.

Wenn du etwas näher untersuchen oder mit der Umgebung interagieren möchtest, du zum Beispiel ein Datenterminal hacken willst, musst du für eine ganze Phase in der entsprechenden Zone bleiben (oder länger, nach Entscheidung der SL).

## BEWEGUNG DES FEINDES

Im Schleichmodus handelt die SL die Bewegung der Feinde heimlich ab. Dies geschieht in jeder Phase nach der Bewegung der SC. Generell müssen sich NSC dabei an dieselben Regeln halten wie SC: Menschliche NSC können sich also nur zwei Zonen pro Phase bewegen, nicht-menschliche NSC aber unter Umständen weiter (mitunter gelten für sie spezielle Regeln).

Für die Bewegung der NSC empfiehlt es sich, dass die SL eine Kopie des betreffenden Lageplans geschützt vor den Blicken neugieriger Spieler vor sich auslegt (dazu bietet sich der separat erhältliche Spielleiterinschirm an) und anhand von Markern die Positionen der NSC nachhält.

Natürlich lassen sich die Bewegungen der Feinde aber auch auf einem einfachen Blatt Papier mitzeichnen.

**AKTIVE UND PASSIVE FEINDE:** Feinde können **AKTIV** oder **PASSIV** sein. **AKTIVE** Feinde sind sich deiner Anwesenheit bewusst und schleichen dir hinterher. **PASSIVE** Feinde sind sich deiner Anwesenheit nicht bewusst und können in einen Hinterhalt gelockt werden (siehe Seite 90).

## FEINDE ENTDECKEN

Im Schleichmodus entdeckst du automatisch **PASSIVE** Feinde in derselben Zone oder zu denen du eine Sichtlinie hast. Ist dein Gegner besonders klein oder gut versteckt, kann die SL auch einen Wurf auf **WAHRNEHMUNG** verlangen, damit du ihn bemerkst.

Wenn du nicht versuchst, dich leise zu bewegen, werden **PASSIVE** Feinde dich ebenfalls entdecken — ermittle die Initiative (siehe Seite 87). Willst du dich unbemerkt an **PASSIVEN** Feinden vorbeischleichen oder einen Überraschungsangriff durchführen, lege einen vergleichenden Wurf auf **BEWEGLICHKEIT** gegen **WAHRNEHMUNG** des Gegners ab. Je nach Entfernung erhältst du auf den Wurf einen Modifikator (siehe Tabelle „Schleichen“).

**AKTIVE** Feinde in der Nähe können versuchen, sich für einen Überraschungsangriff an dich heranzuschleichen. In diesem Fall informiert dich die SL, dass sich eine Bedrohung auf dich zubewegt, und würfelt dann auf **BEWEGLICHKEIT** des Feindes gegen deine **WAHRNEHMUNG**. Wenn du unterliegst, erhält dein Gegner einen freien Angriff auf dich. Erfahre mehr über Überraschungsangriffe auf Seite 90.

**AKTIVE** Feinde, die im Verborgenen bleiben und dich nicht attackieren, kannst du nicht entdecken – es sei denn, du hast sie zuvor mit einem Bewegungssensor aufgespürt oder die SL hält es für offensichtlich, dass du den Feind siehst (zum Beispiel wenn du genau dort suchst, wo er sich versteckt hält).

## BEWEGUNGS-SENSOREN

Ein nützlicher Ausrüstungsgegenstand im Schleichmodus ist ein Bewegungssensor, wie der M314 (siehe Seite 134). Du kannst einen Bewegungssensor einmal pro Phase verwenden. Lege bei jeder Benutzung einen Versorgungswurf für Energie ab (siehe Seite 34).

Der Sensor zeigt automatisch die Anwesenheit jedes großen, sich bewegenden Objekts an, das sich in Innenräumen bis in **WEITER** Entfernung (maximal vier Zonen) oder in Außenbereichen bis in **EXTREMER** Entfernung befindet. Die SL gibt dir genau an, aus welcher Zone das Signal kommt. Es ist empfehlenswert, das Bewegungssignal mittels eines Markers auf dem Lageplan festzuhalten.

Beachte, dass der Bewegungssensor — wie der Name schon sagt — nur Objekte anzeigt, die sich bewegen. Entscheidet die SL, dass dein Feind stillsteht, wird dir kein Signal angezeigt.

Einen Gegner mit einem Bewegungssensor aufzuspüren, bedeutet nicht, dass du ihn entdeckt hast und in einem Kampf verwickeln kannst; dafür musst du in derselben Zone sein oder Sichtkontakt haben. ■

### SCHLEICHEN

| ENTFERNUNG | WURF AUF BEWEGLICHKEIT |
|---|---|
| kurz (in derselben Zone) | –1 |
| mittel (in benachbarter Zone) | 0 |
| weit | +1 |
| extrem | +3 |
| hinter offener Tür/Luke | +2 |

### MARKER

**Wenn du möchtest, kannst du Marker verwenden, um die Bewegungen der SC und NSC auf dem Lageplan anzuzeigen, ebenso wie die Signale des Bewegungssensors. Entsprechende Marker sind im *Karten- & Marker-Set* für das ALIEN-Rollenspiel enthalten.**

# AKTIONEN UND INITIATIVE

Hast du den Feind entdeckt — oder er dich – und greift einer von beiden an, endet der Schleichmodus und der eigentliche Kampf beginnt. Von nun an verläuft das Spiel nicht mehr in Phasen, sondern in Runden. Als Erstes wird ermittelt, in welcher Reihenfolge die Beteiligten handeln oder in anderen Worten: welche *Initiative* sie besitzen. Das Ermitteln der Initiative geschieht, bevor Aktionen und Würfe durchgeführt werden (außer bei Überraschungsangriffen, siehe Seite 90).

## DIE INITIATIVE ZIEHEN

Nimm dir zehn Karten, die durchgehend von 1 bis 10 nummeriert sind. Entweder verwendest du die Initiativekarten des spezielle Kartensets für das ALIEN-Rollenspiel oder zehn Karten eines gewöhnlichen Kartenspiels (wobei das Ass als Eins zählt).

Jeder Spieler, dessen SC am Konflikt teilnimmt — ob freiwillig oder unfreiwillig —, zieht eine Karte, ebenso wie die SL eine für jeden NSC. Dies wird als *Initiative ziehen* bezeichnet.

Die Zahl auf der Karte bestimmt die Reihenfolge, in der alle Beteiligten des Konflikts agieren, von der niedrigsten zur höchsten. Nummer 1 handelt zuerst, Nummer 2 als zweites und so weiter, bis jeder an der Reihe war. Lege deine Initiativekarte so aus, dass jeder sieht, wann du handeln darfst. Die SL breitet die Initiativekarten am besten vor sich aus.

Haben alle Teilnehmer im Kampf einmal agiert, ist diese Runde vorbei und eine neue beginnt. Die Handlungsreihenfolge bleibt den gesamten Konflikt hindurch bestehen — die Initiative wird also nur zu Beginn der ersten Runde gezogen.

## DIE INITIATIVE ÄNDERN

Während eines Kampfes werden zwar keine neuen Initiativekarten gezogen, aber es ist möglich, die Karte mit einem anderen Spieler zu tauschen und damit die Handlungsreihenfolge zu ändern. Dies ist sowohl zu Beginn des Kampfes möglich als auch am Anfang jeder Runde, niemals aber währenddessen. Du und der andere SC müssen in der Lage sein, miteinander zu sprechen, um die Initiative zu tauschen.

### NICHTSPIELERCHARAKTERE

**Normalerweise zieht die SL eine Initiativekarte pro NSC. Sind jedoch viele NSC in den Kampf verwickelt, teilt die SL diese besser in Gruppen auf und zieht Initiativekarten gruppenweise. Alle NSC mit identischen Werten bilden dabei eine geschlossene Gruppe, die zum gleichen Zeitpunkt in der Handlungsreihenfolge agiert. Die Abfolge der einzelnen NSC innerhalb der Gruppe bleibt der SL überlassen.**

## SCHNELLE UND LANGSAME AKTIONEN

Sobald du mit deiner Initiative in einer Runde an der Reihe bist, kannst du entweder *eine langsame* und *eine schnelle Aktion* oder *zwei schnelle Aktionen* ausführen. Langsame Aktionen erfordern für gewöhnlich einen Fertigkeitswurf, schnelle Aktionen nicht unbedingt. Die Tabellen auf Seite 88 geben dir einen Überblick über die möglichen Aktionen und die erforderlichen Fertigkeitswürfe. Wie die Aktionen im Detail funktionieren, ist in den Abschnitten „Nahkampf“ (siehe Seite 91) und „Fernkampf“ (siehe Seite 94) dieses Kapitels erläutert.

**BESCHREIBE DEINE AKTIONEN.** Ist es für dich Zeit zum Handeln, sag einfach, welche beiden Aktionen du ausführen möchtest, beschreibe, wie du dabei vorgehst, und würfele, um festzustellen, ob du erfolgreich bist. Manche Aktionen werden deinem Gegner die Gelegenheit geben, eine *Reaktion* auszuführen.

## LANGSAME AKTIONEN

| 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 sterbender 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 |

## SCHNELLE AKTIONEN

| SCHNELLE 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 | Fernkampfwaffe | – |
| In Deckung gehen | Deckung in der Zone vorhanden | – |
| Feuerschutz geben | Fernkampfwaffe | – |
| Das Steuer übernehmen | Fahrzeug | – |
| Fahren | Fahrzeug | Fahrzeuge lenken |
| Motor starten | Fahrzeug | – |
| In ein Fahrzeug ein-/aussteigen | Fahrzeug | – |
| Gegenstand benutzen | unterschiedlich | unterschiedlich |

### DEINE AKTIONEN NACHHALTEN

**Da Reaktionen wie ein Block oder ein Schuss, während man Feuerschutz gibt, die Handlungsreihenfolge durchbrechen, kann es schwierig sein, nachzuverfolgen, wie viele Aktionen ein Kampfteilnehmer in dieser Runde bereits ausgeführt hat. Um dies im Auge zu behalten, empfiehlt es sich, die Initiativekarte nach jeder durchgeführten Aktion zu drehen: um 90 Grad nach links für eine schnelle Aktion bzw. nach rechts für eine langsame oder um 180 Grad, wenn beide Aktionen in dieser Runde aufgebraucht sind.**

## ANDEREN HELFEN

Hilfst du einem SC oder NSC beim Durchführen einer Aktion (siehe Seite 63), kostet dich das eine Aktion desselben Typs, die der andere Charakter aufwenden muss (langsam oder schnell). Du musst ankündigen, dass du jemandem hilfst, bevor der entsprechende Wurf abgelegt wird. Anderen zu helfen, durchbricht die Handlungsreihenfolge.

## BEWEGUNG

**LAUFEN:** Wenn du dich im Kampf bewegen möchtest, kannst du eine schnelle Aktion aufwenden, um zu laufen. Auf diese Weise kannst du dich entweder von einer Zone in eine benachbarte bewegen oder innerhalb einer Zone die Entfernung zu einem SC oder NSC von **KONTAKT** nach **KURZ** wechseln oder umgekehrt (beachte, dass du dich von einem aktiven Gegner in **KONTAKT** mit dir nur über die Aktion „Rückzug“ wegbewegen kannst; siehe Seite 93). Für gewöhnlich erfordert eine Bewegung keinen Wurf, es sei denn, du befindest dich in unwegsamem Gelände (siehe Seite 83).

**KRIECHEN:** Wenn du auf dem Boden liegst oder dich in einer beengten Zone befindest (siehe Seite 83), kannst du nur kriechen und nicht laufen. Prinzipiell funktionieren beide Bewegungsarten aber gleich, nur dass Kriechen eine langsame Aktion ist. Du kannst also zweimal in einer Runde laufen, aber nur einmal kriechen.

**TÜREN UND LUKEN:** Mit einer schnellen Aktion kannst du eine unverschlossene Tür oder Luke öffnen und dich durch sie hindurchbewegen. Ist der Durchgang verschlossen, musst du ihn erst aufbrechen, wobei eine typische Metalltür oder -luke 10 Punkte Schaden aushält, bevor sie nachgibt. Stabilere Türen erfordern größeren Krafteinsatz und besitzen auch einen Panzerungswert (siehe Seite 98). Einen elektronisch verschlossenen Durchgang kannst du in manchen Fällen mit einem Wurf auf **COMTECH** öffnen.

**FAHRZEUGE:** Die Fortbewegung von Fahrzeugen wird anders gehandhabt und ist ab Seite 113 beschrieben.

## ÜBERRASCHUNGSANGRIFFE UND HINTERHALTE

Um einen Gegner ohne große Verluste zu überwältigen, ist es meist ratsam, ihn dann anzugreifen, wenn er es am wenigsten erwartet.

**ÜBERRASCHUNGSANGRIFF:** Wenn du dich an einen Gegner heranschleichst und dein Angriff ihn völlig unvermittelt trifft, ist das ein *Überraschungsangriff*. Um diesen auszuführen, legst du zunächst einen vergleichenden Wurf auf **BEWEGLICHKEIT** gegen die **WAHRNEHMUNG** des Ziels ab, um dich ihm unbemerkt zu nähern. Du erhältst einen Modifikator je nachdem, in welche Entfernung du dich zu deinem Gegner begeben möchtest (siehe Tabelle unten). Um einen Nahkampfangriff auszuführen, musst du dich in der Regel in **KURZER** Entfernung zu deinem Feind befinden. Misslingt dir der Wurf, entdeckt dich dein Gegner in der Entfernung, in der du dich zu Beginn deiner Bewegung befindest — zieht Initiative.

Ist dein Wurf erfolgreich, bekommst du eine freie Aktion (langsam oder schnell, nicht beides), bevor die Initiative gezogen wird. Dein Gegner kann den Überraschungsangriff nicht blocken. Überraschungsangriffe werden immer einzeln abgehandelt, jeweils ein Angreifer gegen ein Ziel.

**HINTERHALT:** Eine spezielle Form des Überraschungsangriffs ist der *Hinterhalt*. Anstatt dich deinem Ziel aktiv zu nähern, lauerst du ihm dabei in einem Versteck auf und wartest, bis er für einen Angriff nahe genug herangekommen ist. Wie bei einem Überraschungsangriff legst du zunächst einen vergleichenden Wurf auf **BEWEGLICHKEIT** gegen **WAHRNEHMUNG** ab, erhältst aber aufgrund deiner vorteilhaften Position einen Modifikator von +2. Die Auswirkungen eines erfolgreichen oder misslungenen Wurfs entsprechen denen des Überraschungsangriffs.

Auch Gruppen können andere Gruppe aus dem Hinterhalt angreifen. Dies folgt den gleichen Regeln, wobei der Angreifer mit der niedrigsten Fertigkeitsstufe (**BEWEGLICHKEIT**) den Wurf ablegt und das Ziel mit der höchsten Fertigkeitsstufe (**WAHRNEHMUNG**). ■

### ÜBERRASCHUNGSANGRIFFE UND HINTERHALTE

| ANGESTREBTE ENTFERNUNG | MODIFIKATOR |
|---|---|
| Kontakt | –2 |
| kurz | –1 |
| mittel | 0 |
| weit | +1 |
| extrem | +3 |

# NAHKAMPF

Wenn du jemanden mit bloßen Fäusten oder einer Nahkampfwaffe angreifst, verwendest du die Fertigkeit **NAHKAMPF**. In der Regel musst du dich dafür in **KONTAKT** mit deinem Ziel befinden. Eine Nahkampfwaffe aus der Scheide oder dem Gürtel zu ziehen, gilt als schnelle Aktion.

Um einen Nahkampfangriff auszuführen, musst du auf den Füßen sein. Liegst du auf dem Boden, musst du zuerst eine schnelle Aktion verwenden, um aufzustehen. Während du liegst, bekommen Feinde einen Modifikator von +2 auf alle Nahkampfwürfe gegen dich (ebenso wie du gegen liegende Gegner).

## ERFOLGREICHER NAHKAMPFANGRIFF

Ist dein Wurf auf **NAHKAMPF** erfolgreich, trifft dein Angriff und du fügst dem Gegner Schaden in Höhe des Basisschadens deiner Waffe zu (siehe Seite 118). Der Schaden kann durch Panzerung reduziert oder durch Stunts erhöht werden. Mehr zu Schaden, Panzerung und kritischen Verletzungen erfährst du ab Seite 98.

**STUNTS:** Für jedes zusätzliche ⊕ über das erste hinaus, das du bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff erzielst, darfst du einen, für die Situation angemessenen Stunt auswählen:

- Du verursacht 1 Schadenspunkt zusätzlich. Diesen Stunt kannst du mehrfach wählen.
- Du überlistest deinen Feind durch ein geschicktes Manöver. Tausche die Initiativekarte (siehe Seite 87) mit deinem Gegner. Die veränderten Initiativewerte gelten ab der nächsten Runde. Du kannst nicht zu deinem früheren Wert zurückkehren.
- Du schlägst dem Gegner eine Waffe oder ein anderes Objekt aus der Hand. Alternativ kannst du es ihm entreißen. Einen heruntergefallenen Gegenstand während eines Kampfes aufzuheben, gilt als schnelle Aktion (siehe Seite 87).
- Du wirfst deinen Gegner zu Boden. Dieser Stunt ist nur bei humanoiden Gegnern möglich.
- Du nimmst deinen Gegner in einen Würgegriff. Solange ihm kein vergleichender Wurf auf **NAHKAMPF** gelingt (um sich zu befreien), du ihn außer Gefecht setzt oder loslässt, kann er keine andere Aktion ausführen. Dieser Stunt ist nur bei Menschen oder Androiden möglich.

## BLOCKEN

Wirst du im Nahkampf attackiert, kannst du dich dazu entschließen, den Angriff zu blocken. Das musst du allerdings ankündigen, bevor der Angriff ausgewürfelt wird. Blocken ist eine schnelle Aktion, die einen Wurf auf **NAHKAMPF** erfordert. Für jedes ⊕, das du würfelst, wähle einen der folgenden Effekte:

- **SCHADEN REDUZIEREN:** Du hebst ein ⊕ des Feindes auf. Bleiben dadurch keine ⊕ übrig, schlägt der Angriff fehl. Diesen Effekt kannst du mehrfach wählen.
- **GEGENANGRIFF:** Du führst einen Gegenangriff aus und fügst dem Angreifer Schaden in Höhe des Basisschadens deiner Waffe zu. Du kannst keine zusätzlichen ⊕ ausgeben, um den Schaden des Gegenangriffs zu erhöhen.
- **ENTWAFFNEN:** Du entwaffnest deinen Feind, falls möglich.

**REAKTION:** Blocken ist eine Reaktion, die die normale Handlungsreihenfolge unterbricht. Trotzdem verbraucht es eine deiner beiden Aktionen, die dir für diese Runde zur Verfügung stehen. Ist deine Initiative niedriger als die des Angreifers, verlierst du eine deiner späteren Aktionen. Warst du bereits an der Reihe und hast beide Aktionen verwendet, kannst du nicht blocken. Daher ist es durchaus empfehlenswert, eine schnelle Aktion aufzusparen, wenn du fürchtest, in dieser Runde noch im Nahkampf angegriffen zu werden.

**UNBEWAFFNET BLOCKEN:** Bist du unbewaffnet, kannst du nur Angriffe von Menschen blocken, die ebenfalls unbewaffnet sind. Um den Angriff mit einer Nahkampfwaffe oder den eines Xenomorphs abzuwehren, musst du eine stabile Waffe oder ein entsprechendes Werkzeug in den Händen halten.

### NSC UND BLOCKEN

**Normalerweise blocken NSC keine Angriffe. Die SL kann diese Regel aber aufheben, wenn sie es aus dramaturgischen Gründen für angemessen hält.**

## WÜRGEGRIFF

Wenn du deinen Gegner durch einen **NAHKAMPF**-Stunt in einen *Würgegriff* nimmst (siehe oben), stürzen du und dein Ziel zu Boden. Dein Feind lässt sämtliche Gegenstände fallen, die er in den Händen hält, und kann sich nicht mehr bewegen. Die einzige Aktion, die er ausführen kann, ist ein Befreiungsversuch: Dies gilt als langsame Aktion und erfordert einen vergleichenden Wurf deines Gegners auf **NAHKAMPF** gegen dich. Ist dein Feind erfolgreich, kann er sich von dir lösen. Während du den Gegner im Würgegriff hältst, steht dir nur eine mögliche Aktion zur Verfügung (abgesehen davon, dass du ihn freilässt): Niederringen. Dies entspricht einem normalen unbewaffneten Angriff, ist aber eine schnelle Aktion und kann nicht geblockt werden.

**XENOMORPHE:** Manche fremdartige Kreatur in den Tiefen des Alls kann sich dir auf eine besonders unangenehme Weise anheften und dich in den Würgegriff nehmen. Dies folgt speziellen Regeln und wird im Abschnitt über Xenomorphe beschrieben (siehe Seite 112).

## RÜCKZUG

Möchtest du dich von einem aktiven Feind in **KONTAKT** mit dir wegbewegen, musst du die Aktion „Rückzug“ ausführen, für die du einen Wurf auf **BEWEGLICHKEIT** ablegst. Ist dieser erfolgreich, verbleibst du in derselben Zone, befindest dich aber in **KURZER** Entfernung zu deinem Gegner. Misslingt der Wurf, kannst du dich zwar ebenfalls wegbewegen, allerdings darf dein Feind in diesem Fall einen freien Nahkampfangriff gegen dich ausführen. Dieser Angriff zählt nicht als Aktion und kann nicht geblockt werden

## WEGSTOSSEN

Als schnelle Aktion kannst du versuchen, einen Gegner *wegzustoßen*, der sich in **KONTAKT** mit dir befindet. Dafür legst du einen Wurf auf **NAHKAMPF** ab, den die SL bei bestimmten Gegnern modifizieren kann. Bist du erfolgreich, stößt du deinen Gegner auf **KURZE** Entfernung von dir, er bleibt aber in derselben Zone. Einen Gegner wegzustoßen, kann hilfreich sein, wenn du ihn lieber im Fernkampf statt im Nahkampf angreifen möchtest. Wegstoßen kann geblockt werden. ■

### BEISPIEL

Captain Charlize hat eine ihrer Konzern-Kontaktpersonen gefunden: Nguyen, der anscheinend den Verstand verloren hat. Er hat sich in einen Bereitschaftsraum nahe einer der Luftschleusen zurückgezogen und fuchtelt laut schreiend mit einem Messer herum. Die äußere Schleuse ist bereits geöffnet und er droht damit, auch die innere zu öffnen und das gesamte Schiff dem Vakuum des Alls preiszugeben. Als Charlize versucht, ihn zu beruhigen, springt Nguyen vor und sticht auf den Captain ein. Ein Kampf beginnt und beide, Charlizes Spielerin Gina und die SL, ziehen Initiativekarten. Gina zieht die 6, die SL die 1. Nguyen beginnt also.

Die SL möchte für Nguyen einen Wurf auf NAHKAMPF ablegen; er besitzt Fertigkeitsstufe 0 und STÄRKE 3, weshalb ihm 3 Basiswürfel zur Verfügung stehen. Bevor die SL würfelt, kündigt Gina an, dass Charlize versucht, den Messerangriff zu blocken. Da Charlize im Augenblick jedoch unbewaffnet ist, teilt die SL Gina mit, dass dies nicht möglich ist. Die SL würfelt und erzielt ein ✦. Der Basisschaden eines Messers beträgt 2, folglich verursacht Nguyen 2 Punkte Schaden, die von Charlizes Gesundheitspunkten abgezogen werden. ■

# FERNKAMPF

Wenn du jemanden aus der Distanz angreifst, würfelst du auf **FERNKAMPF**. Dazu musst du eine Sichtlinie zu deinem Ziel haben und eine Fernkampfwaffe besitzen, wobei es sich auch um einen einfachen Gegenstand handeln kann, den du wirfst (in dem Fall entscheidet die SL über die Höhe des Basisschadens). In Kapitel 6 findest du mehrere Listen mit einer Auswahl verschiedener Schuss- und anderer Fernkampfwaffen. Eine Waffe aus dem Gürtel oder Holster zu ziehen oder an einem Tragegurt in Schussposition zu bringen, ist eine schnelle Aktion, das Abfeuern eine langsame.

**ZIELEN:** Lässt du dir Zeit, um sorgfältig zu *zielen*, bevor du den Abzug drückst, bekommst du einen Modifikator von +2 auf deinen Angriffswurf. Zielen verbraucht eine schnelle Aktion. Führst du im Anschluss allerdings eine andere Aktion aus, als zu schießen, oder wirst du verwundet, verlierst du den positiven Modifikator und musst eine weitere schnelle Aktion verwenden, um erneut zu zielen.

**ENTFERNUNG:** In den Waffenlisten in Kapitel 6 ist auch die Entfernung angegeben, auf die die einzelnen Waffen maximal abgefeuert werden können. Je weiter dein Ziel dabei entfernt ist, desto schwieriger ist es zu treffen (siehe Tabelle „Fernkampfmodifikatoren“). Ebenfalls nicht leicht ist es, einen Gegner richtig anzuvisieren, der sich in **KONTAKT** mit dir befindet, daher erhältst du in diesem Fall einen Modifikator von −3. Dieser Abzug gilt allerdings nicht, wenn du auf einen wehr- oder ahnungslosen Feind in **KONTAKT** schießt, stattdessen erhältst du dann einen Modifikator von +3.

**GRÖSSE DES ZIELS:** Feuerst du deine Waffe auf ein großes Ziel ab, zum Beispiel ein Fahrzeug, erhältst du einen Modifikator von +2. Angriffe auf kleine Objekte, wie eine schmale Luke, einen handgroßen Gegenstand oder ein Chestburster, unterliegen einem Modifikator von −2.

### FERNKAMPF-MODIFIKATOREN

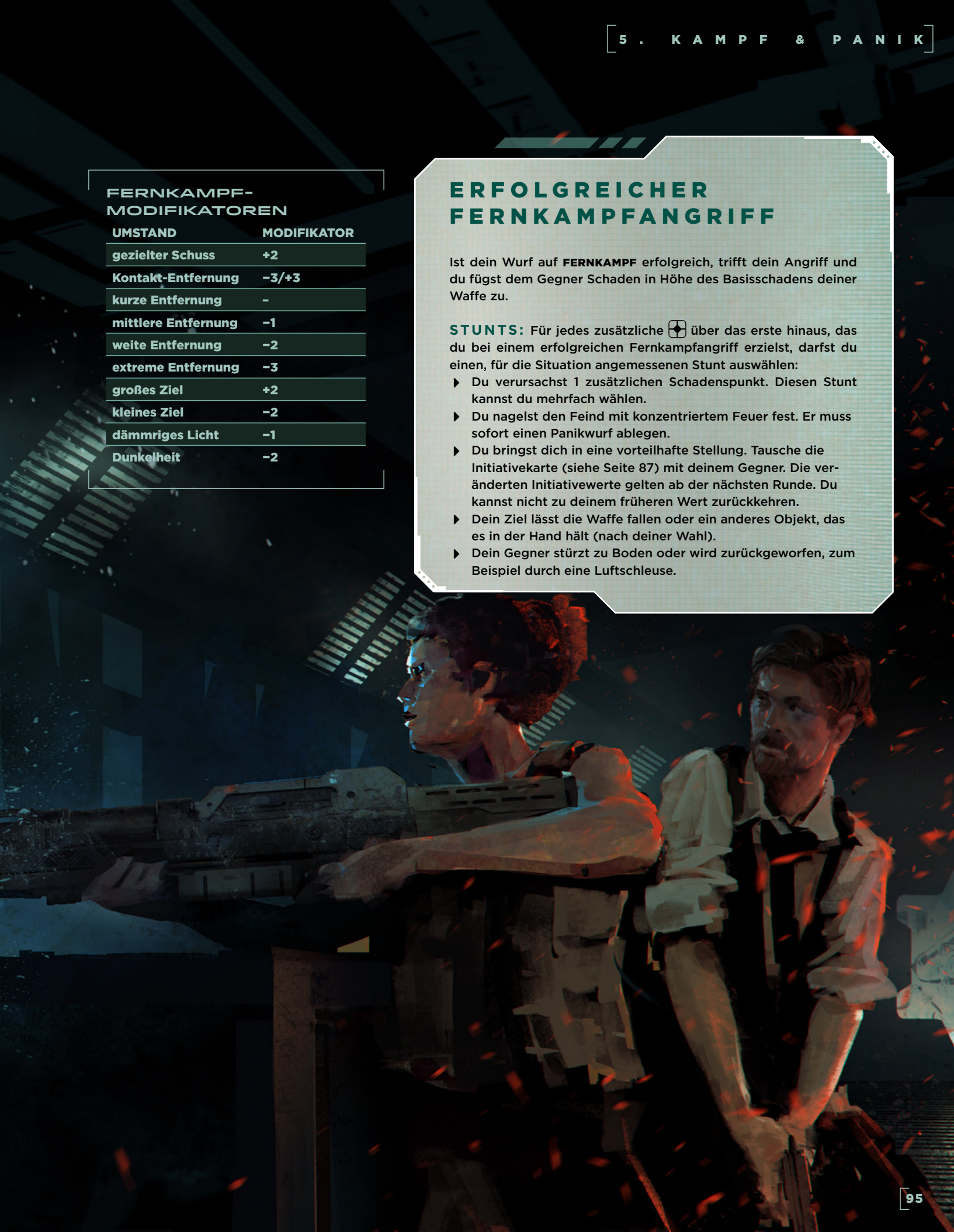
| UMSTAND | MODIFIKATOR |
|---|---|
| gezielter Schuss | +2 |
| Kontakt-Entfernung | –3/+3 |
| kurze Entfernung | – |
| mittlere Entfernung | –1 |
| weite Entfernung | –2 |
| extreme Entfernung | –3 |
| großes Ziel | +2 |
| kleines Ziel | –2 |
| dämmriges Licht | –1 |
| Dunkelheit | –2 |

## ERFOLGREICHER FERNKAMPFANGRIFF

Ist dein Wurf auf **FERNKAMPF** erfolgreich, trifft dein Angriff und du fügst dem Gegner Schaden in Höhe des Basisschadens deiner Waffe zu.

**STUNTS:** Für jedes zusätzliche ⌖ über das erste hinaus, das du bei einem erfolgreichen Fernkampfangriff erzielst, darfst du einen, für die Situation angemessenen Stunt auswählen:

- Du verursachst 1 zusätzlichen Schadenspunkt. Diesen Stunt kannst du mehrfach wählen.
- Du nagelst den Feind mit konzentriertem Feuer fest. Er muss sofort einen Panikwurf ablegen.
- Du bringst dich in eine vorteilhafte Stellung. Tausche die Initiativekarte (siehe Seite 87) mit deinem Gegner. Die veränderten Initiativewerte gelten ab der nächsten Runde. Du kannst nicht zu deinem früheren Wert zurückkehren.
- Dein Ziel lässt die Waffe fallen oder ein anderes Objekt, das es in der Hand hält (nach deiner Wahl).
- Dein Gegner stürzt zu Boden oder wird zurückgeworfen, zum Beispiel durch eine Luftschleuse.



## VOLLAUTOMATISCHER FEUERSTOSS

Waffen, die in der Liste als *vollautomatisch* deklariert sind, können lange Feuerstöße abgeben. Dies zählt als normaler Fernkampfangriff mit folgenden Unterschieden:

- Du erhältst einen Modifikator von +2 auf deinen Wurf.
- Dein **STRESSLEVEL** steigt sofort um 1. Nimm den zusätzlichen Stresswürfel also auch zu deinem Wurf für den vollautomatischen Feuerstoß hinzu.
- Du kannst jedes ⌖, das du über das erste hinaus erzielst, auf sekundäre Ziele in bis zu **KURZER** Entfernung zum primären Ziel verteilen. Das erste ⌖, das du auf ein Sekundärziel verteilst, verursacht bei diesem Schaden in Höhe des Basisschadens der Waffe, jedes weitere ⌖ auf dasselbe Ziel kann wie gewöhnlich für Stunts verwendet werden.

## IN DECKUNG GEHEN

Wenn die Luft bleihaltig wird, bist du gut damit beraten, hinter etwas Stabilem Schutz zu suchen. Im Nahkampf kannst du blocken, sobald du angegriffen wirst, im Fernkampf aber musst du Deckung finden, bevor jemand auf dich schießt. Innerhalb einer Zone *in Deckung zu gehen* (falls sich dort welche befindet), zählt als schnelle Aktion. Wie Schutzausrüstung besitzt Deckung einen Panzerungswert (siehe Tabelle „Übliche Arten von Deckung"), der folgendermaßen funktioniert: Wirst du von einem Fernkampfangriff getroffen, würfele Basiswürfel in Höhe deines Panzerungswerts. Jedes ⌖ verringert den Schaden um 1 Punkt. Deckung und Panzerung können kombiniert werden. Addiere dazu einfach die Panzerungswerte.

### ÜBLICHE ARTEN VON DECKUNG

| DECKUNG | PANZERUNGSWERT |
|---|---|
| Gebüsch | 2 |
| Möbelstück | 3 |
| Tür | 4 |
| Innenschott | 5 |
| Außenschott | 6 |
| gepanzertes Schott | 7+ |

## MUNITION

Solange alles halbwegs ruhig verläuft, musst du dir keine Gedanken um deine verbliebene Munition machen oder Patronen einzeln abzählen. Die meisten Feuerwaffen im ALIEN-Universum besitzen ein ausreichend großes Magazin und für gewöhnlich ballert niemand wild durch die Gegend. In heiklen Situation allerdings, angesichts fremdartiger angsteinflößender Kreaturen oder anderer Bedrohungen, neigt dein SC dazu, Munition zu verschwenden und so lange zu schießen, bis nur noch ein leises Klicken ertönt. Dies wird auf folgende Weise simuliert:

Wann immer du eine Schusswaffe abfeuerst und mindestens ein 🕷 würfelst (siehe Seite 61), hast du dein Magazin mit diesem Angriff entleert und musst *nachladen* (zusätzlich zum fälligen Panikwurf). Nachladen ist eine langsame Aktion und verbraucht 1x Ersatzmunition, die du für diese Waffe bei dir tragen musst.

### NSC UND DECKUNG

**Normalerweise gehen NSC im Kampf nicht in Deckung. Die SL kann diese Regel aber aufheben, wenn sie es aus dramaturgischen Gründen für angemessen hält.**

### ANDROIDEN UND MUNITION

**Da Androiden keinen STRESSLEVEL besitzen und sie folglich keine 🕷 würfeln können, kann ihnen auch nicht die Munition ausgehen. Das ist beabsichtigt und soll die beherrschte Natur der Synthetischen simulieren. Für NSC gilt, dass ihnen die Munition nur dann ausgeht, wenn die SL es aus dramaturgischen Gründen für angemessen hält.**

## BEISPIEL

Charlize sieht sich noch immer dem Konzernmann Nguyen gegenüber, der wahnsinnig vor Panik mit einem Messer um sich schlägt. Nach seinem Nahkampfangriff auf den Captain, konnte diese Nguyen wegstoßen und über eine Leiter auf eine erhöhte Plattform klettern. Da sie die Situation nicht noch weiter verschärfen will, indem Charlize ihre Schusswaffe zieht, sagt Gina, dass ihr SC nach etwas Ausschau hält, das sich werfen lässt.

In der nächsten Runde ergreift Charlize ein Werkzeug, das in ihrer Nähe liegt, und schleudert es Nguyen entgegen. Das erfordert einen Wurf auf FERNKAMPF, also nimmt Gina 3 Basiswürfel für Charlizes GESCHICKLICHKEIT und 1 Basiswürfel für ihre Stufe in FERNKAMPF zur Hand. Sie würfelt und erzielt zwei ⊕.

Das Wurfgeschoss trifft den wahnsinnigen Konzernangestellten und verursacht 1 Punkt Schaden. Das zusätzliche ⊕ nutzt Gina für einen Stunt, Nguyen wird zurückgeworfen. Die SL beschreibt, dass Nguyen benommen rückwärts taumelt und damit in gefährliche Nähe zu der offenen Luftschleuse gerät ... ■

## FEUERSCHUTZ GEBEN

Wenn du eine Fernkampfwaffe gezogen hast und sich kein Feind in **KONTAKT** mit dir befindet, kannst du dich als schnelle Aktion in eine bestimmte Richtung schussbereit machen, um schnell auf jede Aktion deiner Gegner reagieren und *Feuerschutz geben* zu können. Ab dem Einnehmen dieser Feuerschutz-Position bis zu dem Moment, da du in der nächsten Runde wieder an der Reihe bist, kannst du zu einem beliebigen Zeitpunkt der Handlungsreihenfolge auf ein Ziel in der gewählten Richtung schießen.

Dabei wird dein Fernkampfangriff vor allen anderen Aktionen abgewickelt — selbst wenn sie bereits angekündigt sind. Will zum Beispiel ein Gegner in der gewählten Richtung seine Waffe abfeuern, kannst du ihm zuvorkommen und zuerst schießen. Die angekündigte Feindaktion darf nach deinem Angriff nicht geändert werden.

Feuerschutz zu geben, gilt als normaler Fernkampfangriff. Du musst dir also deine langsame Aktion in dieser Runde aufsparen, um zu einem späteren Zeitpunkt schießen zu können.

Haben du und ein Feind gleichermaßen eine Feuerschutz-Position eingenommen, aus der ihr aufeinander schießen könnt, und wollt ihr beide feuern, entscheidet ein vergleichender Wurf auf **FERNKAMPF**, welcher Angriff zuerst erfolgt. Dieser Wurf gilt nicht als Aktion.

**DIE POSITION AUFGEBEN:** Gibst du Feuerschutz, darfst du keine andere Aktion ausführen, als deine Schusswaffe in die gewählte Richtung abzufeuern. Bei jeder anderen Aktion gibst du deine Position aktiv auf. Sie gilt auch sofort als verloren, wenn eine der beiden folgenden Situationen eintritt:

- Du wirst im Nahkampf angegriffen.
- Du erleidest Schaden. ■

# SCHADEN

Bei jedem Kampf läufst du Gefahr, verletzt zu werden. Alles, was dir zustoßen kann — von Erschöpfung bis hin zu blutenden Schnitten und Knochenbrüchen —, wird als Schaden zusammengefasst. Wie viel Schaden du aushalten kannst, bestimmt dein Gesundheitswert.

**MAXIMALE GESUNDHEITSPUNKTE:** In unverletztem Zustand besitzt du einen Gesundheitswert in Höhe deiner **STÄRKE**. Talente können deine maximalen Gesundheitspunkte verändern.

## PANZERUNG

Um dich vor Schaden zu schützen, kannst du eine *Panzerung* tragen (siehe Kapitel 6). Wie effektiv diese ist, gibt der Panzerungswert an. Immer wenn du durch einen Angriff Schaden nimmst, darfst du mit Basiswürfeln in Höhe deines Panzerungswerts würfeln: Jedes ✦ reduziert den erlittenen Schaden um 1 Punkt. Dieser Panzerungswurf zählt nicht als Aktion. Beachte, dass du zu jedem Zeitpunkt nur eine Panzerung zugleich tragen kannst.

## ERHOLUNG

Solange du nicht außer Gefecht gesetzt bist, regenerierst du 1 verlorenen Gesundheitspunkt pro Phase (5–10 Minuten), die du rastest (siehe Seite 104). Die Auswirkungen kritischer Verletzungen können dich aber selbst dann beeinträchtigen, wenn all deine Gesundheitspunkte wiederhergestellt sind.

## AUSSER GEFECHT GESETZT

Wenn deine Gesundheitspunkte auf 0 sinken, giltst du als *außer Gefecht gesetzt*. Du erleidest sofort eine kritische Verletzung (siehe Seite 99). Sofern du anschließend noch am Leben bist, kannst du zwar unter Schmerzen kriechen und murmeln, darfst aber keine anderen Aktionen ausführen und nicht auf Fertigkeiten würfeln. Deine Gesundheitspunkte können nicht unter 0 sinken, doch mit jedem weiteren Angriff, der Schaden verursacht, erleidest du auch eine weitere kritische Verletzung.

## WIEDER AUF DIE BEINE KOMMEN

Außer Gefecht gesetzt zu sein, bedeutet nicht, dass dein SC im Sterben liegt – einzig eine kritische Verletzung kann dich tatsächlich töten. Bist du außer Gefecht gesetzt, gibt es zwei Möglichkeiten, um *wieder auf die Beine zu kommen* und dich zurück ins Getümmel zu stürzen (sofern du die kritische Verletzung überlebt hast):

**ERSTE HILFE:** Ein anderer Charakter kann dir *Erste Hilfe* leisten, indem er die Fertigkeit **MEDIZINISCHE HILFE** auf dich anwendet. Im Kampf gilt dies als langsame Aktion. Medizinische Ausrüstung verleiht positive Modifikatoren auf den Wurf (siehe Kapitel 6). Ist der Wurf erfolgreich, kommst du sofort wieder auf die Beine und regenerierst Gesundheitspunkte in Höhe der ✦ des Fertigkeitswurfs. Erste Hilfe auf jemanden anzuwenden, der nicht außer Gefecht gesetzt ist, hat keinen Effekt.

**AUF EIGENE FAUST:** Wenn du außer Gefecht gesetzt bist und niemand in der Nähe ist, der dir helfen kann, regenerierst du automatisch 1 Gesundheitspunkt nach Ablauf einer Phase (5–10 Minuten) und kommst anschließend wieder auf die Beine.

## TODESSTOSS

Ein außer Gefecht gesetzter Charakter ist wehrlos. Handelt es sich um einen Menschen, kannst du ihm den *Todesstoß* versetzen. Dazu muss dir ein Wurf auf **EMPATHIE** *misslingen* (würfele nur auf das Attribut, ohne Stresswürfel). Misslingt dir der Wurf, kannst du dein Gewissen unterdrücken und dein Ziel auf der Stelle töten. Gleichgültig aber, ob dein Vorhaben erfolgreich ist oder nicht, steigt dein Stresslevel um 1 — kaltblütiges Töten hat immer Auswirkungen auf deine Psyche. Falls du das Talent „Kaltblütig" besitzt, kannst du wehrlosen Feinden ohne diese Einschränkung den Todesstoß versetzen.

## KRITISCHE VERLETZUNGEN

Solange du noch über Gesundheitspunkte verfügst, stellt erlittener Schaden lediglich deine Erschöpfung, Prellungen oder kleinere Verletzungen dar — sicherlich schmerzhaft, aber du wirst es überleben. Kritische Verletzungen hingegen repräsentieren alle Formen von schweren, gefährlichen Verwundungen, die dich verkrüppeln oder töten können. Wurden deine Gesundheitspunkte auf 0 reduziert, bestimme mit einem W66 anhand der Tabelle „Kritische Verletzungen" auf Seite 100, welche Blessur du erlitten hast.

### AUSSER GEFECHT GESETZTE NSC

**Wie Spielercharaktere können NSC außer Gefecht gesetzt werden. Außerdem können auch sie Erste Hilfe an einem SC leisten und umgekehrt. In der Regel wird nicht gewürfelt, wenn ein NSC einen anderen NSC verarztet, stattdessen entscheidet die SL, was passiert. Die SL kann auch festlegen, dass ein unbedeutender NSC, der außer Gefecht gesetzt wird, sofort stirbt.**

## STERBEN

Wenn du eine kritische Verletzung erleidest, die als *tödlich* deklariert ist, musst du nach Ablauf der angegebenen Frist einen Todeswurf ablegen. Dazu würfelst du auf **AUSDAUER**, allerdings ohne den Wurf strapazieren zu können und ohne Stresswürfel hinzuzunehmen. Wenn der Todeswurf misslingt, stirbst du. Bist du erfolgreich, kannst du dich noch mit letzter Kraft ans Leben klammern, musst aber einen erneuten Todeswurf ablegen, sobald die Frist ein weiteres Mal verstrichen ist.

**DEIN LEBEN RETTEN:** Um dein Leben zu retten, nachdem du eine tödliche kritische Verletzung erlitten hast, muss dir jemand Erste Hilfe leisten (siehe oben), bevor dir ein Todeswurf misslingt.

Regenerierst du auf eigene Faust 1 Gesundheitspunkt und kommst wieder auf die Beine (siehe oben), kannst du versuchen, Erste Hilfe an dir selbst anzuwenden, allerdings mit einem Modifikator von −2. Jeder Charakter, der dich behandelt, kann dies nur ein einziges Mal versuchen — für eine zweite Chance wird besseres medizinisches Equipment benötigt.

**AUSSER GEFECHT GESETZT:** Wenn du sowohl außer Gefecht gesetzt bist und eine (oder mehrere) tödliche kritische Verletzung erlitten hast, sind zwei getrennte Würfe auf **MEDIZINISCHE HILFE** erforderlich: einer, damit du wieder auf die Beine kommst, und ein weiterer, um dein Leben zu retten. Die beiden Würfe können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

**SOFORTIGER TOD:** Beachte, dass es vier kritische Verletzungen gibt (#63–66), die dich auf der Stelle töten. Zeigen die Würfel eines dieser Ergebnisse, segnet dein Charakter das Zeitliche, ohne dass du einen Todeswurf ablegen kannst.

## KRITISCHE VERLETZUNGEN

| W66 | 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 | – |

### DAUERHAFTE MENTALE TRAUMATA

| W6 | AUSWIRKUNG |
|---|---|
| 1 | **PHOBIE:** Du wirst von etwas in Angst und Schrecken versetzt, das in Verbindung mit dem ursprünglichen Grund deiner Panik steht. Die SL entscheidet, worum es sich genau handelt. Dein STRESSLEVEL steigt um 1, sobald du dich in KURZER Entfernung zu dem Objekt deiner Phobie befindest. Bleibst du länger als eine einzige Runde in seiner Nähe, führe einen Panikwurf aus. |
| 2 | **ALKOHOLISMUS:** Du musst jede Schicht Alkohol trinken, sonst steigt dein STRESSLEVEL um 1. Du kannst dich nicht von Stress erholen (siehe Seite 104), ohne Alkohol zu trinken. |
| 3 | **ALBTRÄUME:** Lege jedes Mal einen Wurf auf EMPATHIE ab, wenn du schläfst. Gelingt der Wurf, hast du schreckliche Albträume und dein STRESSLEVEL steigt um 1. Du kannst dich nach einem Albtraum einen ganzen Tag lang nicht von Stress erholen. |
| 4 | **DEPRESSION:** Du leidest unter schweren depressiven Episoden. Führe jeden Tag einen Wurf auf EMPATHIE aus. Misslingt der Wurf, bist du antriebs- und freudlos, launisch und niedergeschlagen. Dein STRESSLEVEL steigt um 1 und du kannst dich bis zum nächsten Tag nicht von Stress erholen. |
| 5 | **DROGENKONSUM:** Du musst jede Schicht Drogen konsumieren (siehe Seite 137), sonst steigt dein STRESSLEVEL um 1. Du kannst dich nicht von Stress erholen, ohne eine Droge deiner Wahl zu konsumieren. |
| 6 | **AMNESIE:** Deine Erinnerung ist völlig ausgelöscht. Du weiß nicht länger, wer du bist und wer die anderen Charaktere sind. Der Effekt sollte ausgespielt werden. |

### MIT DEM TOD EINES SC UMGEHEN

**Der Tod deines SC kann dich schwer treffen, vor allem wenn er dich schon lange begleitet. Versuche trotzdem, das Dahinscheiden deines Charakters nicht als Verlust zu sehen, sondern es als dramatischen Höhepunkt in eurer Geschichte zu betrachten, als einen denkwürdigen Moment, an den du dich noch lange erinnern wirst. Betrauere deine gefallenen Kameraden und kehre dann sobald wie möglich zum Geschehen zurück. In einem cinematischen Szenario wird die SL einen anderen Charakter oder NSC bereithalten, den du übernehmen kannst.**

## HEILUNG

Jede kritische Verletzung hat bestimmte Auswirkungen, unter denen du so lange leidest, wie die Heilungsdauer angibt.

**BEHANDLUNG:** Wenn sich jemand während des Heilungsprozesses einer kritischen Verletzung (oder mehrerer) täglich um dich kümmert und zudem einen Wurf auf **MEDIZINISCHE HILFE** ablegt, reduziert sich die verbleibende Heilungsdauer aller Verletzungen um die Hälfte. Frühere Würfe (etwa um dein Leben zu retten) zählen dabei nicht. Um die Heilungsdauer zu verkürzen, ist ein neuer Wurf erforderlich.

**GESUNDHEITSPUNKTE:** Beachte, dass du auch mit gänzlich wiederhergestellten Gesundheitspunkten, noch immer unter den Auswirkungen kritischer Verletzungen leiden kannst. ■

# STRESS UND PANIK

## STRESSLEVEL

Die ständig steigende Anspannung deines Charakters wird anhand seines **STRESSLEVELS** gemessen. Dieser beginnt für gewöhnlich bei 0 und erhöht oder reduziert sich im Verlauf des Spiels. Dein **STRESSLEVEL** steigt jeweils um 1, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Du strapazierst einen Wurf.
- Du gibst einen vollautomatischen Feuerstoß ab (siehe Seite 96).
- Du erleidest einen oder mehrere Punkte Schaden.
- Du musst ohne Schlaf, Nahrung oder Wasser auskommen.
- Du führst einen Todesstoß aus (siehe Seite 99).
- Einem Wissenschaftler in eurem Team misslingt der Wurf auf sein Talent „Analysieren“ (siehe Seite 77).
- Ein Mitglied deiner eigenen Crew greift dich an.
- Eine Person in deiner Nähe wird als Androide enttarnt.
- Du triffst auf bestimmte, vom Szenario oder der SL vorgegebene Kreaturen oder Orte.

**STRESSWÜRFEL MITWÜRFELN:** Immer wenn du einen Fertigkeitswurf ablegst (siehe Seite 58), musst du Stresswürfel in Höhe deines **STRESSLEVELS** mitwürfeln. Deine Anspannung macht dich fokussiert und erhöht deine Chance auf einen Erfolg, aber die andere Seite der Medaille ist: Zeigt auch nur einer der Stresswürfel ein , musst du einen Panikwurf ablegen.

## PANIKWURF

Solange du deinen Stress unter Kontrolle hast, kann er dich sogar zu Höchstleistungen antreiben. Wird die Anspannung allerdings zu stark, steigt das Risiko, dass sie schließlich explodiert und dich in wilde Panik versetzt. Du musst immer dann einen Panikwurf ablegen, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Du würfelst ein oder mehr auf Stresswürfeln bei einem Fertigkeitswurf. Diesen Wurf kannst du nicht mehr strapazieren, lege stattdessen sofort einen Panikwurf ab.
- Du erlebst aus nächster Nähe, wie ein befreundeter Charakter unter einem bestimmten Panikeffekt leidet (siehe Tabelle „Panikwurf").
- Du wirst von einem Fernkampfangriff durch konzentriertes Feuer festgenagelt.
- Du erleidest eine kritische Verletzung.
- Du wirst von einer fremden außerirdischen Kreatur angegriffen, die du noch nie gesehen hast.
- Etwas wahrhaft Schreckliches passiert, wie vom Szenario oder der SL vorgegeben.

**DEN WURF ABLEGEN:** Würfele mit einem W6, addiere zum Ergebnis deinen aktuellen **STRESSLEVEL** und schaue in der Tabelle auf der nächsten Seite nach.

**PANIKAKTIONEN:** Beträgt das Ergebnis deines Panikwurfs mindestens 10, bist du gezwungen, bestimmte Aktionen auszuführen. Musstest du den Panikwurf infolge eines Fertigkeitswurfs ablegen, verfällt deine gegenwärtige Aktion und wird sofort durch die erzwungene Panikaktion ersetzt, selbst wenn du gewürfelt hast.

**MEHR PANIK:** Wenn du bereits an einem Panikeffekt leidest (Ergebnis 7 oder höher) und einen weiteren Panikwurf ablegen musst, ersetzt der neue Effekt den vorherigen, sofern das neue Ergebnis höher ist als das alte. Ist das neue Ergebnis niedriger, wird dein vorheriger Effekt um eine Stufe angehoben (als hättest du bei deinem früheren Panikwurf ein um 1 höheres Ergebnis erzielt).

**OVERKILL:** Das Talent „Overkill" des Colonial Marines erlaubt es dir, die Auswirkung eines Panikwurfs von 11 oder höher durch den Overkill-Effekt zu ersetzen, falls sich Feinde in Sichtweite befinden. Löst du den Overkill-Effekt aus, musst du deine Gegner sofort angreifen, und zwar so lange, bis entweder du oder alle Feinde in Sichtweite außer Gefecht gesetzt sind. Darüber hinaus müssen alle SC in **KURZER** Entfernung zu dir sofort einen Panikwurf ablegen.

## PANIK STOPPEN

Manche Auswirkungen eines Panikwurfs treten sofort ein oder dauern eine Runde lang an. Andere bleiben bestehen, bis eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Ein anderer Charakter kommt dir zur Hilfe und beruhigt dich, indem er einen erfolgreichen Wurf auf **BEFEHLIGEN** ausführt (siehe Seite 71). Im Kampf zählt dies als langsame Aktion.
- Du wirst außer Gefecht gesetzt.
- Eine Phase vergeht.

## VON STRESS ERHOLEN

Für jede volle Phase (5–10 Minuten), die du rastend in einem Bereich verbringst, der (soweit du weißt) vor Feinden sicher ist, reduziert sich dein **STRESSLEVEL** um 1. Während du rastest, darfst du keine Fertigkeitswürfe ablegen, sonst gilt die Rast als unterbrochen und zählt nicht.

Auch ein Panikwurf kann Stress reduzieren, genau wie der Konsum bestimmter Drogen. Außerdem kannst du einmal pro Akt in einem Szenario oder einmal pro Spielsitzung in einer Kampagne mit deinem persönlichen Gegenstand interagieren, um deinen **STRESSLEVEL** um 1 zu senken. Dies erfordert in der Regel eine langsame Aktion.

Einige Zustände, zum Beispiel Verhungern oder Erfrieren (siehe Seite 106), können verhindern, dass du dich von Stress erholst.

## DAUERHAFTES MENTALES TRAUMA

Erzielst du bei einem Panikwurf ein Ergebnis von 13 oder höher, musst du am Ende dieser Spielsitzung einen Wurf auf **EMPATHIE** ablegen. Würfele nur auf das Attribut, ohne Verwendung einer Fertigkeit. *Gelingt* der Wurf, entwickelst du ein dauerhaftes mentales Trauma. Würfele mit einem W6 und schaue in der Tabelle auf Seite 101 nach, wie deine Psyche auf die starke Belastung reagiert. ■

## 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 wegzubewegen 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. |

### NSC UND PANIK

**Nur SC verfügen über einen STRESSLEVEL. Daher legen NSC auch niemals Panikwürfe ab. Stattdessen geraten NSC dann in Panik, wenn die SL es für angemessen hält. NSC in Panik können den STRESSLEVEL der SC in der Nähe steigern. Auch dies liegt im Ermessen der SL.**

# ANDERE GEFAHREN

## ZUSTÄNDE

Das Weltall ist erbarmungslos und birgt vielfältige und ausgefallene Möglichkeiten, um zu leiden und zu sterben. Die grundlegendsten Gefahren werden in Form von vier *Zuständen* unterschieden: Verhungern, Verdursten, Erfrieren und Erschöpft. Leidest du an einem Zustand, markiere es in dem jeweiligen Kästchen auf deinem Charakterbogen. Aber natürlich hält der Grenzraum noch viele weitere Gefahren für dich bereit.

## VERHUNGERN

Nach einem Tag ohne ausreichend Nahrung beginnst du zu *verhungern*. Dieser Zustand hat folgende Auswirkungen:

- Du kannst weder Gesundheitspunkte regenerieren noch dich von Stress erholen.
- Jeden Tag musst du einen Wurf auf **AUSDAUER** ablegen. Misslingt er, erleidest du 1 Schadenspunkt und dein **STRESSLEVEL** steigt um 1. Wenn du außer Gefecht gesetzt bist, während du verhungerst, musst du täglich einen Todeswurf ablegen (siehe Seite 99). **MEDIZINISCHE HILFE** kann diesen Todeswurf nicht verhindern. Dein Leben kann nur gerettet werden, indem du auf irgendeine Weise Nahrung zugeführt bekommst.
- Sobald du gegessen hast, lassen die oben genannten Auswirkungen innerhalb einer Schicht nach.

## VERDURSTEN

Nach einem Tag ohne ausreichend Wasser beginnst du zu *verdursten*. Dieser Zustand hat folgende Auswirkungen:

- Du kannst weder Gesundheitspunkte regenerieren noch dich von Stress erholen.
- Pro Schicht erleidest du 1 Schadenspunkt und dein **STRESSLEVEL** steigt um 1. Wenn du außer Gefecht gesetzt bist, während du verdurstest, musst du nach jeder Schicht einen Todeswurf ablegen. **MEDIZINISCHE HILFE** kann diesen Todeswurf nicht verhindern. Dein Leben kann nur gerettet werden, indem du auf irgendeine Weise Wasser zugeführt bekommst.
- Sobald du getrunken hast, lassen die oben genannten Auswirkungen innerhalb einer Schicht nach.

## ERSCHÖPFT

Du musst jeden Tag mindestens eine Schicht lang schlafen, sonst bist du *erschöpft*. Dieser Zustand hat folgende Auswirkungen:

- Du kannst dich nicht von Stress erholen.
- Du musst täglich einen Wurf auf **AUSDAUER** ablegen (die SL bestimmt den Zeitpunkt) mit einem negativen Modifikator in Höhe der Anzahl der Tage, die du ohne ausreichend Schlaf verbracht hast. Misslingt der Wurf, brichst du vor Erschöpfung zusammen und schläfst eine Schicht lang.
- Sobald du mindestens eine Schicht lang geschlafen hast, bist du nicht länger erschöpft.

## VAKUUM

Der luftleere Raum des Alls ist kein Ort, für den der menschliche Körper gemacht ist. Ohne den Schutz eines Raumanzugs oder eines soliden Schiffsrumpfs überlebst du in der dunklen Leere nicht lange. Wenn in deinem Schiff schlagartig der Druck abfällt (siehe unten) oder du aus einer Luftschleuse hinausgeworfen wirst, ist dein Leben extrem bedroht. Deine Körperflüssigkeiten gehen langsam in den Dampfzustand über und dein Blut fängt wortwörtlich zu kochen an. Extreme Temperaturen lassen deinen Körper entweder gefrieren oder verbrennen dich bei lebendigem Leib. Atmen kannst du nicht, den Atem anhalten aber auch nicht — tust du es dennoch, platzen deine Lungen. Erst wirst du bewusstlos, dann trennen dich du nur noch wenige Augenblicke vom Tod.

Jede Runde, die du ohne Schutz im Vakuum verbringst, musst du einen Wurf auf **AUSDAUER** ablegen. Das erfordert keine Aktion, muss aber geschehen, bevor du irgendetwas anderes in dieser Runde tust. In der ersten Runde ist der Wurf unmodifiziert, ab der zweiten jedoch erhältst du pro Runde einen Modifikator von –1 (in der dritten Runde also –2 und so weiter). Misslingt dein Wurf, sinken deine Gesundheitspunkte sofort auf 0 und du musst jede Runde einen Todeswurf ablegen, bis du stirbst oder der Druck wiederhergestellt wird. Du erleidest dadurch keine kritische Verletzung.

Bevor du bewusstlos wirst, sollten all deine Bemühungen darauf ausgerichtet sein, einen Raumanzug anzulegen, falls einer in der Nähe ist. Das gilt als langsame Aktion und erfordert einen erfolgreichen Wurf auf **BEWEGLICHKEIT**.

**SCHLAGARTIGER DRUCKABFALL:** Schusswaffen im Inneren eines Raumschiffs abzufeuern, ist äußerst riskant. Verfehlst du in einem Bereich nahe eines Außenschotts dein Ziel, verursacht die Waffe an diesem Schaden in Höhe ihres Basisschadens. Würfele auf den Panzerungswert des Schotts (ein typisches Zivilschiff hat einen Panzerungswert von 6).

Hält die Panzerung dem Schuss nicht stand, durchschlägt er das Schott – was eine ziemlich schlechte Neuigkeit für alle Beteiligten ist. Innerhalb einer Phase wird sämtliche Luft im Raum mit enormer Gewalt ins All gesogen, wodurch jeder Anwesende (wenn er an der Reihe ist) als schnelle Aktion einen erfolgreichen Wurf auf **AUSDAUER** ablegen muss, um seine zweite Aktion ausführen zu können.

An Bord der meisten Raumfahrzeuge wird der Bereich mit dem Hüllenbruch automatisch zum übrigen Schiff hin abgeriegelt. Sobald keine Luft mehr in dem isolierten Raum vorhanden ist, sind alle Anwesenden, die sich noch nicht in Sicherheit bringen konnten, den Auswirkungen des Vakuums ausgeliefert.

### BEISPIEL

Der durchgedrehte Konzernagent Nguyen wurde von Charlize durch die geöffnete innere Luftschleuse gestoßen. Dort schlägt er in blinder Panik auf den Knopf, der die äußere Schleuse betätigt. Zu Charlizes Entsetzen löst dies einen schlagartigen Druckabfall im Bereitschaftsraum aus. Die SL fordert Gina auf, für Charlize auf BEWEGLICHKEIT zu würfeln, um aus dem Raum zu entkommen, bevor das Schiffssystem den Bereich abriegelt. Zuerst muss sie auf AUSDAUER würfeln, um überhaupt agieren zu können. Da ihr nur 2 Basiswürfel zur Verfügung stehen, ist Gina nicht gerade zuversichtlich, aber sie würfelt ein ✦. Charlize stemmt sich gegen den starken Luftstrom und eilt der sich schließenden Tür entgegen ... ■

## ERFRIEREN

Befindest du dich in einer kalten Umgebung ohne ausreichend Kleidung oder eine schützende Zuflucht, beginnst du zu *erfrieren*. Dieser Zustand hat folgende Auswirkungen:

- Du kannst weder Gesundheitspunkte regenerieren noch dich von Stress erholen.
- Du musst in regelmäßigen Abständen einen Wurf auf **AUSDAUER** ablegen. Je kälter es ist, desto häufiger musst du würfeln: Liegt die Temperatur noch über dem Gefrierpunkt, reicht einmal pro Tag aus. Beträgt die Temperatur unter 0 Grad, würfele einmal pro Schicht. In der bitteren Kälte des Alls musst du den Wurf jede Phase ablegen. Misslingt er, erleidest du 1 Punkt Schaden und dein **STRESSLEVEL** steigt um 1. Wenn du außer Gefecht gesetzt bist, während du erfrierst, musst du einen Todeswurf ablegen, sobald du das nächste Mal wegen der Kälte auf **AUSDAUER** würfeln würdest.
- Sobald deine Körpertemperatur wieder gestiegen ist, erfrierst du nicht länger.

## FALLEN

Nach einem Sturz auf einer harten Oberfläche aufzuschlagen, verursacht automatisch Schaden in Höhe der gefallenen Distanz (in Metern) geteilt durch 2 (abgerundet). Bei einem kontrollierten Sprung würfele auf **BEWEGLICHKEIT**: Jedes ✠ reduziert den erlittenen Schaden um 1. Panzerung kann den Fallschaden ebenfalls reduzieren.

### BEISPIEL

Hayes, der Arzt auf der USCSS Miranda, ist in einer Kühlmittelkammer eingeschlossen, nachdem er vor einem Xenomorph geflohen ist. Durch die Kälte leidet er unter dem Zustand „Erfrieren". Die SL lässt Hayes Spieler Jon einen Wurf auf AUSDAUER ablegen, um den Auswirkungen des Zustands zu widerstehen, während er auf ein anderes Crewmitglied wartet, das ihn retten kommt. Mit einer AUSDAUER von 0 darf Jon gemäß seiner STÄRKE lediglich mit 2 Basiswürfeln würfeln. Keiner der beiden Würfel zeigt ein ✠, also erleidet Hayes 1 Punkt Schaden und sein STRESS-LEVEL steigt um 1. Vielleicht hilft ihm der zusätzliche Stresswürfel bei seinem nächsten Versuch, der Kälte standzuhalten. ■

## EXPLOSION

Die Stärke einer Explosion wird durch ihre *Detonationskraft* dargestellt. Jede Person in **KURZER** Entfernung zur Explosion muss mit Basiswürfeln in Höhe der Detonationskraft würfeln. Für jedes ✠ erleidet das Opfer 1 Schaden. Der Wurf kann nicht strapaziert werden. Opfer in **KONTAKT** mit der Explosion erleiden insgesamt 1 zusätzlichen Punkt Schaden.

**EFFEKTRADIUS:** Gewaltige Sprengladungen mit einer Detonationskraft von 7 und mehr können sogar Personen in **MITTLERER** Entfernung verletzen, dann jedoch wird ihre Detonationskraft um 6 reduziert. Wenn sich viele Personen in **MITTLERER** Entfernung zur Explosion befinden, kann die SL die Bestimmung des Schadens vereinfachen, indem sie nur einmal würfelt und das Ergebnis auf alle Opfer anwendet.

## FEUER

Jedes Feuer besitzt eine *Intensität*, die seine Stärke abbildet. Ein durchschnittlicher Brand hat eine Intensität von 8. Bist du einem Feuer ausgesetzt, würfele mit Basiswürfeln in Höhe der Intensität. Für jedes ✠ erleidest du 1 Punkt Schaden. Panzerung kann diesen reduzieren.

Hast du mindestens 1 Punkt Schaden genommen, beginnst du zu brennen und musst den Wurf auf Intensität zu Beginn jeder Runde wiederholen, wobei sich die Intensität pro Runde um 1 erhöht. Sobald du durch einen Wurf keinen Schaden erlitten hast, erlischt das Feuer von allein. Du oder ein befreundeter Charakter in **KONTAKT** mit dir können die Flammen mit einem erfolgreichen Wurf auf **BEWEGLICHKEIT** ausschlagen (langsame Aktion).

Wenn du durch Feuerschaden außer Gefecht gesetzt wirst oder Feuerschaden erleidest, während du außer Gefecht gesetzt bist, musst du in jeder Runde einen Todeswurf ablegen, bis du stirbst oder dein Leben durch einen Wurf auf **MEDIZINISCHE HILFE** gerettet wird.

## KRANKHEIT

Wenn du einer gefährlichen Seuche oder Infektion ausgesetzt bist, musst du einen vergleichenden Wurf auf **AUSDAUER** gegen die *Virulenz* der Krankheit ablegen. Dies wird als Krankheitswurf bezeichnet. Eine typische Krankheit hat eine Virulenz von 3, aber es gibt Leiden mit deutlich höheren Stufen. Misslingt dein Wurf, wirst du krank, was folgende Auswirkungen hat:

- Eine Schicht nach der Infektion bricht die Krankheit aus und du erleidest einmalig 1 Punkt Schaden.
- Du kannst keine Gesundheitspunkte regenerieren, während du krank bist.
- Lege einen Krankheitswurf zu Beginn jeder Schicht ab. Jeder misslungene Wurf verursacht 1 Punkt Schaden.
- Wenn du außer Gefecht gesetzt und krank bist, musst du einen weiteren Krankheitswurf nach jeder Schicht ablegen — bei einem Misserfolg stirbst du.
- Sobald dir ein Krankheitswurf gelingt, bist du nicht länger krank. Du musst keine weiteren Krankheitswürfe ablegen und kannst wie gewohnt Gesundheitspunkte regenerieren.

**MEDIZINISCHE HILFE:** Wenn dich jemand behandelt, während du krank bist, kann diese Person einen Krankheitswurf an deiner Stelle ablegen, indem sie auf **MEDIZINISCHE HILFE** gegen die Virulenz der Krankheit würfelt.

**ANDERE KRANKHEITEN:** Die oben beschriebenen Auswirkungen stellen verbreitete, aber tödliche Krankheiten dar. Darüber hinaus gibt es viele andere Infektionen mit speziellen Auswirkungen.

## STRAHLUNG

Im Weltraum gibt es zahlreiche Situationen, bei denen du starker Strahlung ausgesetzt sein kannst — zum Beispiel während eines Außenbordeinsatzes in der Nähe eines sterbenden Sterns oder wenn du versuchst, das Leck im Reaktorkern des Schiffs zu reparieren.

**STRAHLUNGSPUNKTE:** Bist du radioaktiver Strahlung ausgesetzt, erhältst du *Strahlungspunkte*. Streiche für jeden Strahlungspunkt, den du bekommst, ein Kästchen der entsprechenden Leiste auf deinem Charakterbogen durch. Die Stärke der Strahlung wird als Strahlungslevel bezeichnet und bestimmt, wie häufig du ein Strahlungskästchen streichen musst:

- **SCHWACHE STRAHLUNG:** 1 Kästchen pro Schicht
- **STARKE STRAHLUNG:** 1 Kästchen pro Phase
- **EXTREME STRAHLUNG:** 1 Kästchen pro Runde

**AUSWIRKUNGEN:** Immer wenn du einen Strahlungspunkt bekommst, musst du mit Basiswürfeln in Höhe deiner aktuell durchgestrichenen Strahlungskästchen würfeln. Für jedes ✦ erleidest du 1 Punkt Schaden.

Wirst du durch die Strahlung außer Gefecht gesetzt, musst du jedes Mal, wenn du einen weiteren Strahlungspunkt erhältst, einen Todeswurf ablegen — und zwar so lange, bis du aus der Reichweite der Strahlungsquelle weggebracht wurdest. Ebenfalls regenerierst du bis zu diesem Zeitpunkt keine Gesundheitspunkte.

**ERHOLUNG:** Wenn du den verstrahlten Bereich verlassen hast, regenerierst du 1 Strahlungskästchen pro Schicht.

**PERMANENTE STRAHLUNGSPUNKTE:** Es besteht die Gefahr, dass du durch Strahlung dauerhafte Schäden nimmst. Würfele jedes Mal, bevor du ein Strahlungskästchen regenerierst, mit einem Stresswürfel. Bei einem 🕷 wird das Strahlungskästchen nicht wiederhergestellt, sondern bleibt dauerhaft durchgestrichen. Markiere dies, indem du das Kästchen auf deinem Charakterbogen ganz ausfüllst. Permanente Strahlungspunkte können niemals regeneriert oder geheilt werden.

## ERTRINKEN

Im ALIEN-Rollenspiel wird davon ausgegangen, dass alle Charaktere schwimmen können. Im Sinne der Fortbewegung zählt Schwimmen als Kriechen.

Gerätst du jedoch, gewollt oder ungewollt, unter Wasser, musst du in jeder Runde auf **AUSDAUER** würfeln, um die Luft anzuhalten und nicht zu *ertrinken*. Dieser Wurf zählt nicht als Aktion und wird zu Beginn deiner Runde abgelegt, bevor du Aktionen ausführst. Misslingt der Wurf, erleidest du 1 Punkt Schaden. Wenn du außer Gefecht gesetzt wirst, während du unter Wasser bist, ertrinkst du und musst in jeder Runde einen Todeswurf ablegen, bis du stirbst oder jemand mittels **MEDIZINISCHE HILFE** dein Leben rettet.

## ERSTICKEN

Ist der Sauerstoff in den Tanks deines Raumanzugs aufgebraucht, hast du nicht mehr lange zu leben. Du beginnst, deine selbst ausgeatmete Luft wieder einzuatmen, wodurch die Konzentration an Kohlendioxid gefährlich ansteigt und du langsam *erstickst*.

Sobald dein Versorgungswert für Luft auf 0 sinkt (siehe Seite 34), musst du in jeder Phase oder nach jeder anstrengenden Aktivität (zum Beispiel Aktionen, die einen Wurf auf **NAHKAMPF** oder **BEWEGLICHKEIT** erfordern) auf **AUSDAUER** würfeln. Der erste Wurf ist unmodifiziert, für jeden weiteren erhältst du einen zusätzlichen Modifikator von −1 (beim dritten also −2 und so weiter). Misslingt dir ein Wurf, sinken deine Gesundheitspunkte sofort auf 0 und du musst jede Runde einen Todeswurf ablegen, bis du stirbst oder in einen Bereich mit ausreichend Sauerstoff kommst.

## ANDROIDEN

Synthetische Personen werden immer verbreiteter in den Kernsystemen und kommen auch im Grenzraum vor. Manche gehen mit ihrer künstlichen Natur offen um, andere geben sich als Menschen aus. Im Kampf agieren Androiden wie Menschen, und auch Fertigkeitswürfe legen sie wie gewohnt ab. Jedoch gibt es einige Unterschiede:

**ATTRIBUTE:** Androiden verfügen generell über höhere Attributwerte als Menschen.

**FERTIGKEITEN UND STRESS:** Androiden können Fertigkeitswürfe nicht strapazieren. Sie besitzen zudem keinen **STRESSLEVEL** und legen keine Panikwürfe ab.

**KRITISCHE VERLETZUNGEN:** Wird ein Androide außer Gefecht gesetzt, würfele anhand der speziellen Tabelle auf der nächsten Seite eine kritische Verletzung aus. Bis es zu einer Systemabschaltung kommt, leidet der Synthetische zwar unter den Auswirkungen der kritischen Verletzung, funktioniert aber weiter. Dies führt dazu, dass Androiden nur schwer aufzuhalten sind. Jeder weitere Angriff, der einem außer Gefecht gesetzten Synthetischen Schaden zufügt, verursacht eine weitere kritische Verletzung. Würfelst du dieselbe kritische Verletzung erneut aus, erhöhe das Ergebnis stattdessen um 1 (zum Beispiel von 4 auf 5).

**REPARATUR:** Androiden heilen nicht. Stattdessen regenerieren sie sämtliche verlorenen Gesundheitspunkte und verlieren alle kritischen Verletzungen, nachdem sie eine Schicht lang repariert wurden. Das erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitswurf auf **COMTECH** und ist nur möglich, solange keine Systemabschaltung ausgewürfelt wurde. Synthetische können sich selbst reparieren.

**STERBEN:** Androiden legen keine Todeswürfe ab und können nicht im eigentlichen Sinne sterben. Selbst wenn sich ihr System in Folge einer kritischen Verletzung abgeschaltet hat, kann man sie reaktivieren, um mit ihnen zu sprechen. Das erfordert eine Energiequelle, eine Phase an Arbeit und einen erfolgreichen Wurf auf **COMTECH**. Ein auf diese Weise wiederhergestellter Androide kann repariert werden (siehe oben) und ist anschließend wieder voll funktionstüchtig, trägt jedoch ein dauerhaftes mentales Trauma davon (siehe Seite 101).

**RESSOURCEN:** Synthetische benötigen weder Luft, Nahrung, Wasser noch Schlaf. Sie sind immun gegen die Auswirkungen von Vakuum, Kälte und Krankheit. Androiden bleiben von außerirdischen Pathogenen in der Regel unberührt.

### KRITISCHE VERLETZUNGEN VON ANDROIDEN

| W6 | KRITISCHE VERLETZUNG | AUSWIRKUNG |
|---|---|---|
| 1 | beschädigte Hydraulikpumpe | Der Androide verliert seine nächste langsame Aktion. |
| 2 | zerstörte Beinservomotoren | Beide Beine sind funktionsuntüchtig. Der Androide liegt am Boden und kann nicht aufstehen, sondern lediglich kriechen. |
| 3 | zerstörter Armservomotor | Ein Arm ist funktionsuntüchtig. Der Androide kann nur einhändige Ausrüstung verwenden. |
| 4 | Kopfdislokation | Das künstliche Genick des Androiden ist massiv zerstört und sein Kopf befindet sich in einer unnatürlichen Position. Alle schnellen Aktionen werden zu langsamen. |
| 5 | schwerer Gehäuseschaden | Die künstlichen inneren Organe quellen heraus und der Androide ist völlig bewegungsunfähig. |
| 6 | Systemabschaltung | Der Androide wurde in Stücke gehackt, zerquetscht oder auf andere Weise massiv beschädigt. Das Zentralsystem ist aber noch funktionstüchtig und kann reaktiviert werden. |

### ELEKTRONISCHE SCHAFE

**Es ist illegal, einen Androiden so zu programmieren, dass er Menschen gegenüber gewalttätig werden kann. Bei modernen Synthetischen wird dies durch Verhaltensinhibitoren sichergestellt, die sie davon abhalten, andere zu verletzen. Ältere Modelle jedoch sind nicht so gut ausgestattet und daher mitunter gefährlicher. Auf dem Schwarzmarkt lassen sich kostspielige Überbrückungssets bekommen, mit denen man die Verhaltenseinschränkungen umgehen kann. Ein Androide, der über einen langen Zeitraum hinweg nicht regelmäßig gewartet wurde, kann sogar unter mentalen Erkrankungen und psychischen Störungen leiden, was die Funktion des Inhibitors ebenfalls außer Kraft setzt.**

## XENOMORPHE

Du hast die Geschichten über die Monster hier draußen gehört und hoffst, dass du besser keines von ihnen selbst zu Gesicht bekommst. Gegen xenomorphe Wesen zu kämpfen, ist etwas völlig anderes und weitaus tödlicher, als sich Menschen oder Androiden zu stellen. Nur wenige haben eine solche Begegnung überlebt und noch weniger sind geistig gesund genug geblieben, um davon berichten zu können.

Eine Reihe verschiedener Arten der Spezies *Plagiarus Praepotens* sind detailliert in Kapitel 11 beschrieben. Im Kampf folgen Xenomorphe speziellen Regeln. Mehr Informationen für die SL sind ab Seite 290 zu finden.

**MEHRERE AKTIONEN:** Manche Xenomorphe können zwei- oder dreimal in einer Runde agieren. Für diese Kreaturen zieht die SL Initiativekarten in Höhe ihrer *Geschwindigkeit*. Jedes Mal, wenn sie in der Handlungsreihenfolge am Zug sind, führen Xenomorphe jeweils eine schnelle und eine langsame Aktion aus.

**SPEZIALANGRIFFE:** Die meisten Xenomorphe attackieren lediglich im Nahkampf (wenn sie sich in **KONTAKT** mit jemandem befinden). Für jeden Angriff würfelt die SL mit einem W6, schaut in einer Tabelle für die charakteristischen Attacken dieser Kreatur nach und führt den Effekt aus. Manche dieser *Spezialangriffe* sind extrem tödlich.

**GESUNDHEITSPUNKTE:** Wenn die Gesundheitspunkte eines Xenomorphs auf 0 sinken, wird die Kreatur nicht wie ein Mensch außer Gefecht gesetzt. Stattdessen würfelt die SL mit einem W6 anhand der speziellen Tabelle auf Seite 291 eine kritische Verletzung aus.

**PANZERUNGSWERT:** Die meisten Xenomorphe besitzen eine widerstandsfähige Haut, die sie resistent gegen Angriffe macht und ihnen einen natürlichen Panzerungswert verleiht.

**SONDERFÄHIGKEITEN:** Manche Xenomorphe besitzen über ihre charakteristischen Angriffe hinaus spezielle Aktionsmöglichkeiten. Diese *Sonderfähigkeiten* sind in der Beschreibung jedes einzelnen Xenomorphs separat aufgeführt.

# FAHRZEUGKAMPF

Die Menschen im Grenzraum verwenden viele unterschiedliche Fahrzeuge, um sich über die Oberfläche von Planeten zu bewegen – ob fliegend oder am Boden. Eine Auswahl von planetaren Fahrzeugen findest du detailliert beschrieben ab Seite 140 im Kapitel über Ausrüstung. Raumschiffe folgen eigenen Regeln, die separat in Kapitel 7 behandelt werden.

Fahren erfordert unter normalen Umständen keinen Fertigkeitswurf, bei fortgeschrittenen Manövern hingegen musst du einen Wurf auf **FAHRZEUGE LENKEN** ablegen. In ein Fahrzeug einzusteigen oder es zu verlassen, ist ebenso eine schnelle Aktion wie das Starten eines motorisierten Gefährts.

## FAHRZEUGATTRIBUTE

**PASSAGIERE:** Die Anzahl an Personen, die das Fahrzeug befördern kann (zusätzlich zum Fahrer).

**MANÖVRIERBARKEIT:** Der Modifikator, den du auf deinen Wurf auf **FAHRZEUGE LENKEN** erhältst, wenn du herausfordernde Manöver ausführst. Kleine, agile Fahrzeuge verleihen höhere Boni als große und schwere.

**GESCHWINDIGKEIT:** Die Anzahl der Zonen, die das Fahrzeug pro Aktion „Fahren" zurücklegt.

**RUMPF:** Die Zahl von Schadenspunkten, die das Fahrzeug aushält, bevor es als *zerstört* gilt.

**PANZERUNG:** Der Panzerungswert des Fahrzeugs.

## FAHRZEUGE IM KAMPF

Um ein Fahrzeug im Kampf zu steuern, verwendest du die Aktion „Fahren". Auf diese Weise bewegst du dein Gefährt so viele Zonen, wie es seiner Geschwindigkeitsstufe entspricht. Beachte, dass Fahren eine schnelle Aktion ist (genau wie Laufen), was bedeutet, dass du sie zweimal pro Runde ausführen kannst.

**FAHRZEUGWAFFEN:** Einige Fahrzeuge sind mit schweren, fest montierten Waffen ausgestattet, die von der Crew abgefeuert werden (und in manchen Fällen vom Fahrer). Eine Liste von Fahrzeugwaffen findest du auf Seite 147.

**GEGNER RAMMEN:** Die meisten Fahrzeuge kannst du dazu verwenden, um deine Feinde einfach über den Haufen zu fahren. Dies zählt als Nahkampfangriff, bei dem du jedoch auf **FAHRZEUGE LENKEN** würfelst statt auf **NAHKAMPF**. Denke auch an den Modifikator durch die Manövrierbarkeit des Fahrzeugs. Der Basisschaden des Angriffs entspricht dem Rumpfwert geteilt durch 5 (aufgerundet).

## SCHADEN AN FAHRZEUGEN

Fahrzeugschaden wird auf ähnliche Weise abgehandelt wie Schaden bei Menschen.

Nimmt ein Fahrzeug mehr Schaden, als sein Rumpfwert beträgt, gilt es als *zerstört*: Dein Gefährt ist völlig funktionsuntüchtig und du musst zu Fuß weitergehen. Die meisten Fahrzeuge besitzen einen Panzerungswert (siehe Seite 98).

**STRUKTURSCHADEN:** Fahrzeuge erleiden keine kritischen Verletzungen, wenn sie zerstört werden. Fügt ihnen jedoch ein einziger Treffer mindestens Schadenspunkte in Höhe ihres halben Rumpfwerts zu (aufgerundet), erhalten sie einen *Strukturschaden*. Würfele mit einem W6 und siehe in der Tabelle auf der nächsten Seite nach. Das bedeutet, dass Fahrzeuge nur einen einzigen Strukturschaden erleiden können, ohne dass sie zerstört werden. Bei einem zweiten Strukturschaden gelten sie unweigerlich als zerstört.

**FAHRZEUGE RAMMEN:** Du kannst mit deinem Fahrzeug auch andere Vehikel rammen, solange der Rumpfwert deines Gefährts mindestens dem des Ziels entspricht. Führe den Angriff wie beim Rammen einer Person aus (siehe oben). Den zugefügten Schaden erleidet das gegnerische Fahrzeug. Der Fahrer und die Passagiere werden nur dann verletzt, wenn du das Zielgefährt mit deinem Angriff zerstörst. In diesem Fall erleiden sie ebenso viel Schaden wie das Fahrzeug.

## LUFTFAHRZEUGE

Luftfahrzeuge werden genauso behandelt wie Bodenfahrzeuge, mit folgenden Ausnahmen:

**FLUGHÖHE:** Sobald du fliegst, besitzt dein Luftfahrzeug eine bestimmte *Flughöhe*, gemessen in Zonen. Bei einer Bewegung unterteilst du die Zonen, die du dich fortbewegst, in vertikal und horizontal zurückgelegte. Auf dem Boden beträgt die Geschwindigkeit eines Luftfahrzeugs für gewöhnlich 1.

**ABSTURZ:** Wird ein Luftfahrzeug zerstört, stürzt es ab und schlägt heftig auf dem Boden auf. Alle Personen, die sich im Inneren befinden, erleiden Schaden in Höhe der dreifachen Flughöhe (in Zonen). Du kannst versuchen, dich körperlich auf den Aufprall vorzubereiten, indem du auf **BEWEGLICHKEIT** würfelst: Jedes ✦ reduziert den Schaden um 1.

## REPARATUREN

Schäden an einem Fahrzeug zu beheben, erfordert einen oder mehrere Würfe auf **SCHWERE MASCHINEN**, wobei jeweils ein Wurf pro Schicht abgelegt werden kann. Nur ein Charakter darf würfeln, andere können ihm aber helfen (siehe Seite 63). Jedes ✦ beseitigt 1 Schadenspunkt. Sobald die Anzahl der übrigen Schadenspunkte niedriger ist als der Rumpfwert, gilt das Fahrzeug nicht länger als zerstört, sofern es dies war.

**STRUKTURSCHADEN:** Wurden der Motor oder eine montierte Waffe beschädigt, erfordert deren Instandsetzung für gewöhnlich einen weiteren Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN** (zusätzlich zu Würfen, um Schadenspunkte zu beseitigen). Diese Reparatur dauert eine Schicht. ■

### STRUKTURSCHADEN

| W6 | EFFEKT | AUSWIRKUNG |
|---|---|---|
| 1 | Fahrer getroffen | Der Fahrer ist getroffen und erleidet ebenso viel Schaden, wie dem Fahrzeug zugefügt wurde. |
| 2 | Passagier getroffen | Ein zufälliger Passagier ist getroffen und erleidet ebenso viel Schaden, wie dem Fahrzeug zugefügt wurde. Würfele erneut, wenn keine Passagiere an Bord sind. |
| 3 | starkes Schlingern | Der Angriff bringt das Fahrzeug ins Schleudern. Der Fahrer muss sofort einen Wurf auf FAHRZEUGE LENKEN ablegen (keine Aktion). Bei einem Misserfolg überschlägt sich das Fahrzeug und ist zerstört. |
| 4 | Waffe unbrauchbar | Eine zufällige montierte Waffe ist getroffen und nun unbrauchbar. Würfele erneut, wenn keine Waffen vorhanden sind. |
| 5 | Motor unbrauchbar | Der Motor ist getroffen und fällt aus. Das Fahrzeug kann nicht weiter bewegt werden. Ein Luftfahrzeug verliert pro Runde 1 Zone an Flughöhe und kann kontrolliert landen. |
| 6 | Treibstoffexplosion | Das Fahrzeug geht in einen flammenden Inferno auf. Alle Personen, die sich darin befinden, sind sofort Feuer mit Intensität 9 ausgesetzt. Das Fahrzeug ist irreparabel zerstört. |

# AUSRÜSTUNG

*„Ich möchte Sie mit einem sehr guten Freund von mir bekannt machen. Das hier ist ein M41A Impulsschnellader – zehn Millimeter, zusätzlich bestückt mit einer Pumpmechanik für Granaten zwischen zehn und dreißig Millimeter. Sehen Sie sich's an.“*
*„Okay, erklären Sie es mir.“*

—CORPORAL HICKS UND LT. RIPLEY

Mittlerweile dürfte dir bewusst sein, dass das Leben im Grenzraum verdammt gefährlich ist. Der einzige Weg, in einem Stück wieder nach Hause zu kommen, ist, sich gut vorzubereiten und einen kühlen Kopf zu bewahren. Dieses Kapitel hilft dir zwar nicht dabei, dich zusammenzureißen, aber es stattet dich mit allem aus, was du brauchst, um in den Tiefen des Alls zu atmen und Ungeziefer zu zerquetschen. Und da wir alle wissen, dass Ungeziefer zu zerquetschen wichtiger ist als Atmen, fangen wir einfach damit an, oder? ■

# WAFFEN UND PANZERUNG

Es ist ratsam, stets eine Waffe griffbereit zu haben — im Grenzraum weißt du nie, wann du sie brauchst. Aber erwarte nicht, dass du dir überall und jederzeit aussuchen kannst, womit du herumballerst. Wenn dich etwas aus der Dunkelheit anzischt, kannst du nicht wählerisch sein, verstanden? Du benutzt, was du in dem Moment zu greifen bekommst, um dir etwas Zeit zu verschaffen. In den folgenden Abschnitten findest du verschiedene Arten typischer Waffen.

## WAFFENEIGENSCHAFTEN

Unterschiedliche Waffen eignen sich für unterschiedliche Bedrohungen. Jede Waffe besitzt die folgenden Eigenschaften.

**BONUS:** Gibt den Modifikator an, den du auf deinen Wurf auf **NAHKAMPF** oder **FERNKAMPF** erhältst, wenn du die Waffe verwendest.

**SCHADEN:** Gibt den Basisschaden der Waffe an, d. h. wie viele Punkte Schaden dein Ziel bei einem erfolgreichen Angriff erleidet. Du kannst zusätzlichen Schaden verursachen, indem du ✦ würfelst. Die Angabe „Explosion x“ bedeutet, dass die Waffe keinen direkten Schaden anrichtet, sondern eine Explosion mit Detonationskraft x verursacht.

**REICHWEITE:** Gibt die maximale Entfernungskategorie an, innerhalb derer die Waffe effektiv verwendet werden kann.

**GEWICHT:** Gibt an, wie vielen normalen Gegenständen die Waffe bezüglich deiner Traglast entspricht (siehe Seite 34). Fehlt diese Angabe, ist die Waffe zu schwer, um getragen zu werden.

**KOSTEN:** Gibt den handelsüblichen Preis der Waffe in UA-Dollar an. Die tatsächlichen Kosten schwanken je nach Angebot und Nachfrage am entsprechenden Standort.

**SPEZIAL:** Gibt jeden besonderen Effekt dieser Waffe an. „Panzerbrechend“ bedeutet, dass der Panzerungswert des Ziels bei Angriffen mit dieser Waffe halbiert wird (aufgerundet), „Doppelte Panzerung“ hingegen, dass er verdoppelt wird.

**PISTOLEN**

| WAFFE | BONUS | SCHADEN | REICHWEITE | GEWICHT | KOSTEN | SPEZIAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armat M4A3 Dienstpistole | +2 | 1 | mittel | 1/2 | 200 $ | – |
| Revolver .357 Magnum | +1 | 2 | mittel | 1 | 300 $ | – |
| Rexim RXF-M5 Außenbordpistole | +1 | 1 | mittel | 1/2 | 400 $ | Panzerbrechend |
| Watatsumi DV-303 Bolzenschussgerät | – | 3 | kurz | 1 | 400 $ | Panzerbrechend, Einschüssig |

## PISTOLEN

**ARMAT M4A3 DIENSTPISTOLE:** Diese günstige 9mm-Pistole ist die Standardseitenwaffe des USCMC. Du solltest immer etwas Überredungspotenzial dabeihaben, z.B. in Form dieser Pistole.

**REVOLVER .357 MAGNUM:** Ein klassischer, hochkalibriger Revolver, beliebt sowohl bei Marshals als auch bei zwielichtigem Gesindel.

**REXIM RXF-M5 AUSSENBORDPISTOLE:** Eine miniaturisierte und zu einer Waffe umgebaute Version eines Weyland-Yutani-Laserschweißgeräts, die sich auch bei Weltraumspaziergängen abfeuern lässt. Das Werkzeug war in den 2100–2120er Jahren in Verwendung und wurde erstmals von den J'Har-Rebellen während des Aufstands auf Torin Prime als improvisierte Waffe eingesetzt. Nach dem Ende der Kämpfe ließen findige Manager des Konzerns — die scheinbar in der Lage sind, aus allem Profit zu schlagen — die Modifikationen des Geräts untersuchen und machten es zur standardmäßigen Selbstverteidigungsbewaffnung ihrer Handelsflotte.

**WATATSUMI DV-303 BOLZENSCHUSSGERÄT:** Das DV-303 ist ein Konstruktionswerkzeug zum Anbringen von Dehnschrauben, dessen eigentlicher Zweck die Notreparatur eines Hüllenbruchs ist. Natürlich lassen sich die Bolzen aber auch auf jedes andere Ziel schießen — ein Kniff, den erstmals Grenzraum-Rebellen in den frühen 2100er Jahren anwandten. Als improvisierte Waffe funktioniert das DV-303 wie eine einschüssige Schrotflinte und muss nach jedem Schuss nachgeladen werden (langsame Aktion).

### Armat M4A3 Dienstpistole

BONUS: +2 | REICHWEITE: mittel
SCHADEN: 1 | GEWICHT: 1/2
KOSTEN: $200

### Revolver .357 Magnum

BONUS: +1 | REICHWEITE: mittel
SCHADEN: 2 | GEWICHT: 1
KOSTEN: $300

### Rexim RXF-M5 Außenbordpistole

| | |
|---|---|
| BONUS: +1 | GEWICHT: 1/2 |
| SCHADEN: 1 | KOSTEN: $400 |
| REICHWEITE: mittel | SPEZIAL: : Panzerbrechend |

### Watatsumi DV-303 Bolzenschussgerät

| | |
|---|---|
| BONUS: – | GEWICHT: 1 |
| SCHADEN: 3 | KOSTEN: $400 |
| REICHWEITE: kurz | SPEZIAL: Panzer-brechend, Einschüssig |

## GEWEHRE

| WAFFE | BONUS | SCHADEN | REICHWEITE | GEWICHT | KOSTEN | SPEZIAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armat M41A Impulsgewehr | +1 | 2 | weit | 1 | 1200 $ | Panzerbrechend, Vollautomatisch, Granatwerfer |
| AK-4047 Impuls-Sturmgewehr | – | 2 | weit | 1 | 500 $ | Vollautomatisch |
| Armat M42A Präzisionsgewehr | +2 | 2 | extrem | 1 | 1000 $ | Panzerbrechend |
| Armat M37A2 Pumpgun Kaliber 12 | +2 | 3 | kurz | 1 | 500 $ | Doppelte Panzerung |
| SpaceSub ASSO-400 Harpunenkanone | – | 1 | mittel | 1 | 300 $ | Doppelte Panze-rung, Einschüssig |
| Armat XM99A Phasen-Plasma-Impulsgewehr | – | 4 | extrem | 2 | 20.000 $ | Panzerbrechend, Energie 5 |

## GEWEHRE

**ARMAT M41A IMPULSGEWEHR:** Das M41A Impulsgewehr, die Ordonanzwaffe des Kolonialen Marinekorps, ist ein automatisches 10 mm-Sturmgewehr, ausgestattet mit angebautem Vorderschaftrepetier-Granatwerfer für 30 mm-Geschosse, montiert in einem stabilen Gehäuse mit ausfahrbarem Schaft und optionalem Zielfernrohr. Das M41A feuert leichtpanzerbrechende hülsenlose Explosivmunition (M309) per elektronischem Impuls ab, deren verbleibende Anzahl auf einem LED-Zähler angezeigt wird. Mit einem Feuerwahlhebel lässt sich zwischen vierschüssigem Feuerstoß oder Dauerfeuer wechseln. Der Unterlaufgranatwerfer mit Pumpmechanik entspricht dem Armat U1 (siehe unten). Obwohl die Waffe insgesamt sehr verlässlich ist, kann es bei vollgeladenem Magazin zu Störungen kommen (die meisten Marines nehmen sich daher in ihren Einsatzpausen die Zeit, um einige Patronen aus jedem mitgeführten Magazin zu entfernen). Trotz dieser Schwachstelle ist das M41A deiner neuer bester Freund — falls du als Zivilist das unvorstellbare Glück haben solltest, eine Genehmigung für dieses Baby zu bekommen.

**AK-4047 IMPULS-STURMGEWEHR:** Als UPP-Äquivalent zum M41A ist das AK-4047 Impuls-Sturmgewehr preiswert und zuverlässig. Zwar ist es weniger präzise, jedoch um einiges stabiler als die Waffe des USCMC. Ein AK-4047 funktioniert auch dann noch, wenn es von einer Klippe gefallen ist und einen Monat unter Wasser gelegen hat.

**ARMAT M42A PRÄZISIONSGEWEHR:** Das M42A verschießt die leicht größere und stärkere M250-Munition und ist mit einem faltbaren Zweibein, Mündungsfeuerdämpfer und verstellbarem Schaft ausgestattet — und damit das halbautomatische Scharfschützen-Impulsgewehr deiner Wahl. Solltest du in den Schatten etwas entdecken, bevor es dich entdeckt, warte nicht, bis es näher kommt — erledige es sofort.

**ARMAT M37A2 PUMPGUN KALIBER 12:** Das M37A2 ist eine klassische und robuste Vorderschaft-repetierflinte. Die '37 ist zuverlässig und direkt, und damit genau die Waffe, die du bei Begegnungen auf sehr naher Entfernung zur Hand haben möchtest.

**SPACESUB ASSO-400 HARPUNEN-KANONE:** Die ASSO-400 wurde als Notfallwerkzeug zur manuellen Unterstützung von Andockmanövern entwickelt, um die Distanz zwischen zwei im All schwebenden Objekten oder Personen zu überbrücken. Sie feuert eine Harpune ab, an deren Spitze sich ein Wurfhaken mit Seil befindet. Bei einem erfolgreichen Fernkampfangriff hakt sich das Geschoss am Ziel ein. Ist es schwerer als du, kannst du dich schnell in Richtung des Ziels abseilen (langsame Aktion, bewegt dich von **MITTLERER** Entfernung in **KONTAKT**). Bist du schwerer, kannst du stattdessen das Ziel an dich heranziehen (erfordert einen vergleichenden Wurf **STÄRKE** gegen **STÄRKE**, wenn sich das Ziel sträubt).

**ARMAT XM99A PHASEN-PLASMA-IMPULS-GEWEHR:** Als Prototyp in der Testphase verfügt das XM99A über extreme Durchschlagskraft und ist in der Lage, einen Menschen sowie die meisten anderen Lebewesen mit einem einzigen Schuss zu töten. Die Waffe verschießt beim Abfeuern eine verzögerte Plasmaentladung — also pass auf, dass dein Ziel in der Schusslinie bleibt und du das Gewehr ruhig hältst. Wenn du den Abzug betätigst und nachsehen möchtest, warum noch nichts passiert ist, könntest du den Begriff „Eigenbeschuss" versehentlich neu definieren. Das XM99A muss sorgfältig ausgerichtet werden (schnelle Aktion), bevor es abgefeuert wird. Außerdem benötigt die Waffe enorm viel Strom, weshalb du nach jedem Schuss einen Wurf auf Energieversorgung ablegen musst (siehe Seite 34). Die interne Batterie besitzt Energie 5, wenn sie voll aufgeladen ist.

## Armat M41A Impulsgewehr

**BONUS: +1**

**SCHADEN: 2**

**REICHWEITE: weit**

**GEWICHT: 1**

**KOSTEN: $1,200**

**SPEZIAL: Panzerbrechend, Vollautomatisch, Granatwerfer**

## Armat M42A Präzisionsgewehr

**BONUS: +2**

**SCHADEN: 2**

**REICHWEITE: extrem**

**GEWICHT: 1**

**KOSTEN: $1,000**

**SPEZIAL: Panzerbrechend**

## Armat M37A2 Pumpgun Kaliber 12

**BONUS: +2**

**SCHADEN: 3**

**REICHWEITE: kurz**

**GEWICHT: 1**

**KOSTEN: $500**

**SPEZIAL: Doppelte Panzerung**

## SpaceSub ASSO-400 Harpunenkanone

**BONUS: –**

**SCHADEN: 1**

**REICHWEITE: mittel**

**GEWICHT: 1**

**KOSTEN: $300**

**SPEZIAL: Doppelte Panzerung, Einschüssig**

## Armat XM99A Phasen-Plasma-Impulsgewehr

**BONUS: –**

**SCHADEN: 4**

**REICHWEITE: extrem**

**GEWICHT: 2**

**KOSTEN: $20,000**

**SPEZIAL: Panzerbrechend, Energie 5**

### SCHMUTZIGE MUNITION

**Mit Uranmunition werden die Dinge besonders fies. Das Ziel dieser radioaktiven Projektile erleidet nicht nur den Schaden des Schusses, sondern auch die Auswirkungen der Verstrahlung. Jeder Geschosstyp kann mit Radionukliden behandelt werden, aber es wird dich viermal so viel kosten wie gewöhnliche Ersatzmunition (also 20% des Waffenpreises). Denke daran, dass du Vorsichtsmaßnahmen ergreifst, wenn du sie verwendest — schmutzige Kugeln lassen nicht nur deine Waffe im Dunkeln leuchten, sondern dich auch mit Krebs in deiner Schusshand und in der Hüfte zurück (oder der Schulter, wenn du die Waffe dort trägst).**

**Urankernprojektile reduzieren den Panzerungswert des Ziels um 2 (nachdem die Effekte von „Panzerbrechend“ oder „Doppelte Panzerung“ angewendet wurden). Zusätzlich zum verursachten Schaden, erleidet das Ziel 1 Strahlungspunkt. Eine mit Uranmunition geladene Waffe am Körper zu tragen, verursacht 1 Strahlungspunkt pro Schicht.**

## SCHWERE WAFFEN

| WAFFE | BONUS | SCHADEN | REICHWEITE | GEWICHT | KOSTEN | SPEZIAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armat U1 Granatwerfer | +1 | Explosion 9 | weit | 1/2 | 600 $ | kann andere Granatentypen abfeuern |
| Armat M41AE2 Schweres Impulsgewehr | +1 | 3 | extrem | 2 | 1500 $ | Panzerbrechend, Vollautomatisch |
| M56A2 „Smartgun“ | +3 | 3 | weit | 3 | 6000 $ | Panzerbrechend, Vollautomatisch |
| M240 Verbrennungseinheit | – | 2 | mittel | 1 | 500 $ | Feuerintensität 9 |
| UA 571-C Geschützturm | +2 | 4 | extrem | – | 12.000 $ | Panzerbrechend, Vollautomatisch, FERNKAMPF 8 |
| G2 Elektroschockgranate | – | Betäubung | mittel* | 1/2 | 400 $ | Betäubungs-effekt (–2) |

*Bei Verwendung als Handgranate.

### Armat M41AE2 Schweres Impulsgewehr

**BONUS: +1**

**SCHADEN: 3**

**REICHWEITE: extrem**

**GEWICHT: 2**

**KOSTEN: $1,500**

**SPEZIAL: Panzerbrechend, Vollautomatisch**

### MUNITION

**Ersatzmunition, um deine Schusswaffe einmal nachladen zu können (siehe Seite 96), kostet für gewöhnlich 5 % des Waffenpreises.**

## SCHWERE WAFFEN

**ARMAT U1 GRANATWERFER:** Dieser 30 mm-Vorderschaftrepetier-Grantwerfer ist zwar üblicherweise Teil des M41A Impulsgewehrs, aber es gibt ihn auch als eigenständige Waffe. Die Standardmunition des U1 sind hochexplosive Splittergranaten (M40), es lassen sich aber auch andere Varianten verschießen, von Rauch- über Blend- bis hin zu Elektroschockgranaten (siehe unten). Vor allem wenn man Horden von Feinden gegenübersteht, ist der U1 die Waffe deiner Wahl — begib dich also nie ohne ihn in eine Xenomorph-Brutstätte. Nun ja, vielleicht betritt man sie besser auch nicht mit ihm … Mach einfach einen großen Bogen um jedes Alien-Nest, okay?

Eine Splittergranate explodiert am Ziel mit Detonationskraft 9 (siehe Seite 108). Eine Rauchgranate verursacht keinen Schaden, behindert jedoch die Sicht innerhalb einer Zone (keine Sichtlinie in sie hinein, aus ihr heraus und durch sie hindurch). Eine Blendgranate zwingt alle Ziele innerhalb einer Zone dazu, sofort einen erfolgreichen Wurf auf **AUSDAUER** abzulegen (keine Aktion), um nicht die nächste langsame Aktion zu verlieren. Verfehlt der Fernkampfangriff mit einer Granate, schlägt sie in einer zufälligen benachbarten Zone ein.

**ARMAT M41AE2 SCHWERES IMPULSGEWEHR:** Dieses leichte Elektroimpuls-Maschinengewehr ist eine USCMC-Abwandlung des M41A, das als Unterstützungswaffe für Einsatztrupps entwickelt wurde. Es besitzt einen längeren, wechselbaren Lauf anstatt des U1 Granatwerfers. Um deinen Kameraden während einer Evakuierung mit Sperrfeuer den Rücken zu decken, gibt es nichts Besseres.

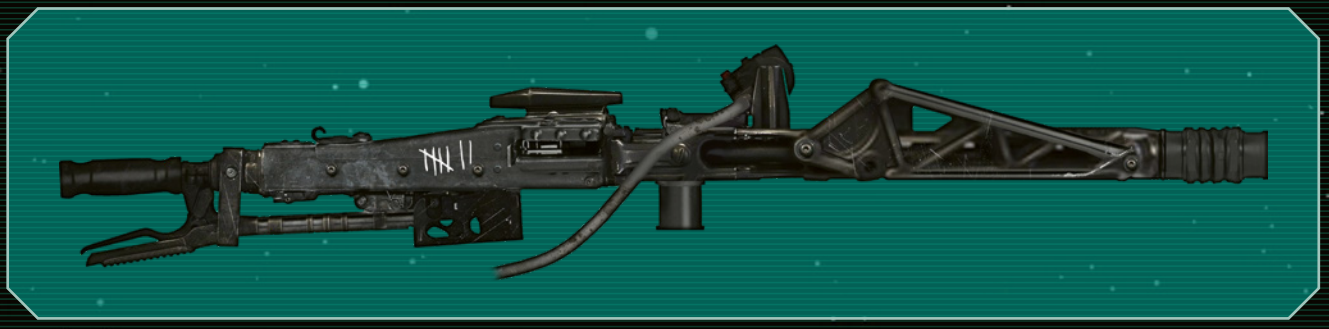
**M56A2 „SMARTGUN“:** Die M56 Smartgun ist die Kavallerie jedes Marinetrupps. Sie ist über einen Gelenkarm auf einem gepanzerten Harnisch montiert, der vom Schützen getragen wird. Was die M56A2 so smart macht, ist ihre Fähigkeit, selbstständig Ziele für dich auszuwählen. Sie ist mit einem Infrarot-Ortungssystem und einem Datentransmitter/-receiver ausgestattet, der die Umgebung auf potenzielle Gefahren scannt und diese Informationen an eine Zielerfassungsoptik leitet, die in dein Headset integriert ist. Das Betätigen des Abzugs bleibt allerdings weiterhin dir überlassen, suche deine Ziele also sorgfältig aus, bevor dir noch die Munition ausgeht. Die M56A2 feuert entweder stoßweise oder vollautomatisch. Ein Streifschuss genügt, um Gliedmaßen abzutrennen, ein Volltreffer reißt dein Ziel in Stücke — hüte dich vor Eigenbeschuss, Private!

**M240 VERBRENNUNGSEINHEIT:** Dieser karabinerartige Flammenwerfer verwendet extrem zähflüssiges Rohbenzin, das sich in einem abschraubbaren Kanister unter der Waffe befindet, um Feinden einen konstanten, klebrigen Strahl aus Feuer entgegenzuschleudern. Das Marinekorps gibt den M240 als gängige Unterstützungswaffe aus, es existieren aber auch zivile Modelle. Der Flammenwerfer hat den derben Spitznamen „Käferschmorer“ und ist eine gute Einsatzwaffe für den Notfall, vor allem in direkter Konfrontation mit feindlichen Lebensformen – immerhin fürchten sich die meisten Tiere vor Feuer, richtig? Ein Treffer mit dem M240 lässt das Ziel brennen (Intensität 9; siehe Seite 108).

**UA 571-C GESCHÜTZTURM:** Dieser auf einem Dreibein montierte automatisierte Geschützturm, von vielen Marines schlicht „Roboterkanone“ genannt, wird als Perimeterverteidigungssystem eingesetzt, das jedes Ziel in Reichweite selbsttätig anvisiert und unter Feuer nimmt. Die C-Serie ist mit KI-gesteuerten Wärme- und Bewegungssensoren zur Zielerfassung ausgestattet. Das Herzstück des UA 571-C ist eine M30 Autokanone. Bevor du daran denkst, die Nase in ihren Lauf zu stecken, solltest du kurz überlegen, welche Freund-Feind-Einstellungen du vorgenommen hast. Die hochentwickelte Erkennungssoftware kann darauf programmiert werden, befreundete Ziele mit justierbarer Erfolgsrate zu identifizieren. Deutlich sicherer ist die Verwendung von FFE-Transpondern (siehe unten) oder die manuelle Steuerung durch ein Headset-Visier. In aktiviertem Zustand ist der automatisierte Geschützturm in ständiger Bereitschaft und feuert mit einer Fertigkeitsstufe von 8 in **FERNKAMPF** (nur auf die Fertigkeitsstufe würfeln) — alles, was warm ist und sich bewegt, kann sich bereits als tot betrachten.

**G2 ELEKTROSCHOCKGRANATE:** Diese Granaten werden aus gutem Grund liebevoll „elektronische Eierbrutzler“ genannt, denn bei ihrer Auslösung fliegen sie vom Boden aus etwa 1 Meter in die Höhe und entsenden dann einen gewaltigen elektrischen Impuls. Der Schock ist zwar für gewöhnlich nicht tödlich, aber dennoch stark genug, um das zentrale Nervensystem eines Menschen lahmzulegen. Diese Waffen sind perfekt geeignet, um eine Menge Leute gleichzeitig in Schach zu halten. Solltest du von einer explodierenden Raumstation fliehen müssen und es ist nur noch ein Platz im letzten Shuttle frei, wirf einfach einige G2 ins Getümmel, verschließ die Luftschleuse ordentlich und mach dich dann mit viel Beinfreiheit auf den Heimweg. Alle Menschen in der Zielzone müssen erfolgreich einen schweren Wurf auf **AUSDAUER** ablegen (–2, zählt nicht als Aktion), um nicht für eine Runde betäubt zu werden.

## M56A2 „Smartgun"



**BONUS: +3**

**REICHWEITE: weit**

**KOSTEN: $6,000**

**SCHADEN: 3**

**GEWICHT: 3**

**SPEZIAL: Panzerbrechend, Vollautomatisch**

## M240 Verbrennungseinheit

**BONUS: -**

**SCHADEN: 2**

**REICHWEITE: mittel**

**GEWICHT: 1**

**KOSTEN: $500**

**SPEZIAL: Feuerintensität 9**

### NAHKAMPFWAFFEN

| WAFFE | BONUS | SCHADEN | REICHWEITE | GEWICHT | KOSTEN | SPEZIAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| unbewaffneter Angriff | – | 1 | Kontakt | – | – | Doppelte Panzerung |
| stumpfer Gegenstand | +1 | 1 | Kontakt | 1 | – | – |
| Messer | – | 2 | Kontakt | 1/2 | 50 $ | – |
| Betäubungsschlag-stock | +1 | 1 | Kontakt | 1/2 | 80 $ | Betäubungseffekt, Energie 5 |
| Schneidbrenner | – | 3 | Kontakt | 1 | 300 $ | Panzerbrechend, Energie 5 |

## NAHKAMPFWAFFEN

**BETÄUBUNGSSCHLAGSTOCK:** Ursprünglich wurden diese auch als „Viehtreiber“ bekannten Elektroschockgeräte in der Landwirtschaft des Grenzraums verwendet, um Schädlinge und Rinderbestände unter Kontrolle zu halten. Die elektrische Entladung ist zwar nicht stark genug, um einen Menschen zu töten, macht ihn aber kampfunfähig. Sollte etwas schnell auf dich zukrabbeln, schlag mit diesem nützlichen Gerät drauf — der kleine Bastard müsste es überleben, es sei denn, seine Haut ist dünner als unsere.

Führt der Angriff mit einem Betäubungsschlagstock zum Verlust von Gesundheitspunkten, muss das Ziel sofort einen erfolgreichen Wurf auf **AUSDAUER** ablegen (zählt nicht als Aktion), um nicht zusätzlich für eine Runde betäubt zu werden. Würfele nach jedem Angriff auf Energieversorgung. Die interne Batterie besitzt Energie 5, wenn sie voll aufgeladen ist.

**SCHNEIDBRENNER:** Eine einfaches, aber nützliches Werkzeug, das sowohl zum Schweißen als auch zum Schneiden von Metall genutzt wird — oder von anderen Materialien wie fremdartigen organischen Substanzen. Im Notfall kann ein Schneidbrenner auch als Waffe verwendet werden, auch die Rexim Außenbordpistole begann ihr Dasein als Laser-Schneidbrenner. Du willst am Leben bleiben? Dann improvisiere. Lege nach jedem Angriff einen Wurf auf Energieversorgung ab. Die interne Batterie besitzt Energie 5, wenn sie voll aufgeladen ist.

### KEINE WAFFEN JEGLICHER ART ERLAUBT

**Wenn du dich im Grenzraum aufhältst und schießen willst, solltest du vorsichtig sein. Feuergefechte an Bord von Raumschiffen, -stationen oder innerhalb planetarer Habitatkuppeln haben mitunter schlimme Folgen: Ein verirrtes Geschoss kann leicht die Hülle durchschlagen und einen ganzen Wohnbereich ins Vakuum befördern (siehe Seite 107). Leute wurden schon durch die kleinsten Risse in den Weltraum gesogen — eine grausame Art zu sterben, so viel ist sicher. Aus diesem Grund unterliegen Waffen an Bord von Raumschiffen strengen Beschränkungen. Eine Smartgun ist sogar schlau genug, nicht zu feuern, wenn sie auf ein Ziel an der Außenhülle gerichtet wird, zumindest wenn diese mit Sicherheitssensoren ausgestattet ist. Zivile Waffen sind nicht ganz so clever. Am besten lässt du sie solange im Halfter, bis dir alle anderen Optionen ausgehen. Dann halt dich gut an etwas fest und such nach einer Luftschleuse.**

### ANZÜGE UND PANZERUNGEN

| SCHUTZKLEIDUNG | PANZERUNG | LUFT | GEWICHT | KOSTEN | SPEZIAL |
|---|---|---|---|---|---|
| Armat M3 Körperpanzerung | 6 | – | 1 | 1200 $ | – |
| IRC Mk. 50 Kompressionsanzug | 2 | 5 | 1 | 15.000 $ | – |
| IRC Mk. 35 Druckanzug | 5 | 4 | 2 | 2000 $ | GESCHICKLICHKEIT –1 |
| Eco All-World Systems Überlebensanzug | 4 | 6 | 2 | 30.000 $ | – |
| Weyland-Yutani APE-Anzug | 3 | 4 | 1 | 5000 $ | ÜBERLEBEN +3 |
| Caterpillar P-5000 Laderoboter | 3 | – | – | 50.000 $ | SCHWERE MASCHINEN und NAHKAMPF +3, Nahkampfschaden 3; mind. SCHWERE MASCHINEN 2 |

# ANZÜGE UND PANZERUNGEN

Um dich vor Verletzungen oder dem kalten Vakuum des Alls zu schützen, wirst du den richtigen Anzug oder die richtige Panzerung tragen wollen. Der Panzerungswert ist auf Seite 98 erklärt, die Luftversorgung auf Seite 34.

**ARMAT M3 KÖRPERPANZERUNG:** Die M3 ist die Dienstrüstung jedes Marines. Sie besteht aus einer gehärteten Panzerweste mit Schulterstücken, einem flexiblen ballistischen Polster zum Schutz des Unterleibs sowie Halbschalen-Beinschienen. Die Körperpanzerung schützt sicher vor Klingenwaffen und Streifschüssen, einem Volltreffer mit Hochleistungsmunition hält aber auch sie nicht stand. Sie verfügt über ein integriertes Kommunikationsgerät, einen Persönlichen Datentransmitter, Kampftragerieme zur Befestigung vielfältiger Ausrüstungsgegenstände sowie Kontaktflächen, die die Vitalzeichen des Trägers aufzeichnen und sie an die taktische Kontrollstation übermitteln. Panzerungswert 6.

**IRC MK. 50 KOMPRESSIONSANZUG:** Der zuverlässige Mk. 50 Kompressionsanzug war der letzte Schrei, als er vor sechs Jahrzehnten auf den Markt kam. Auch heute noch ist er ein häufiger Anblick im Grenzraum. Sein stabiler Helm ist mit einem Kommunikationsgerät ausgestattet, einem Info-Display, seitlichen Kopfleuchten sowie einer drahtlosen Kamera, die mit jedem mobilen oder stationären Kontrollsystem verbunden werden kann. Der Träger eines Mk. 50 besitzt einen ausreichend großen Sauerstoffvorrat, um unbesorgt fremde Planeten zu erkunden, und kann sich zudem sicher sein, dass der Anzug den internen Druck aufrechterhält, sollte man ins Vakuum des Alls hinauskatapultiert werden. Panzerungswert 2, maximale Luftversorgung 5.

**IRC MK. 35 DRUCKANZUG:** Der Mk. 35 ist der Standardraumanzug des USCMC und leider ein recht sperriges Modell mit einer schwerfälligen Aufbereitungseinheit. Du solltest vorsichtig sein, wenn du in so einem Ding in den Kampf ziehst: Die harten Gelenkverbindungen neigen bei schnellen Bewegungen zum Verklemmen. Zwar schützt der preiswerte Anzug zuverlässig vor dem Vakuum, macht aber nach jedem Weltraumspaziergang einige Zeit in einer Dekompressionskammer nötig. In Wahrheit taugt dieser Anzug nicht viel, aber wenn man die Wahl zwischen einem Mk. 35 und dem kalten All hat, hält man lieber den Mund und zieht ihn an. Panzerungswert 5, maximale Luftversorgung 4, schwerer Gegenstand, Modifikator von –1 auf **GESCHICKLICHKEIT**.

**ECO ALL-WORLD SYSTEMS ÜBERLEBENSANZUG:** Dieser für Außenbordeinsätze konzipierte Raumanzug besitzt vollständig drehbare Gelenke und selbsttätig bewegliche Finger, was im begrenztem Rahmen feinmotorische Tätigkeiten ermöglicht, gleichzeitig bietet er aber maximalen Schutz vor den Gefahren des Alls. Der Helm verfügt über ein ausgeklügeltes Info-Display, allerdings ist seine integrierte Kommunikationsmatrix nicht abgeschirmt, was sie empfindlich für Störungen durch fremde Übertragungen macht. Das Besondere an diesem Raumanzug sind seine eingebauten Korrekturdüsen, die ein sicheres Manövrieren in der Schwerelosigkeit ohne zusätzliche Haltegurte ermöglichen. Panzerungswert 4, maximale Luftversorgung 6, schwerer Gegenstand.

**WEYLAND-YUTANI APE-ANZUG:** Der Allzweck-Planeten-Erkundungs-Anzug ist ein gepanzerter Kompressionsanzug, speziell entwickelt für Kampfeinsätze und den Umgang mit — meist fremdartigen — Lebensformen unter widrigen Umgebungsbedingungen. Zwar schützt der APE-Anzug nicht vor dem Vakuum des Alls, bietet dafür aber einen in die Luftversorgung integrierten Filter sowie eine rudimentäre Panzerung. Außerdem ist er selbst bei extremen Temperaturen hitze- bzw. kältebeständig und undurchlässig gegenüber ätzenden Substanzen. Der Helm beinhaltet eine Schutzbrille und eine Maske, um das Gesicht des Trägers vollständig abzuschirmen. Üblicherweise wird der Anzug von den Sicherheitstruppen und Hundefänger-Einheiten der Weyland-Yutani Corporation getragen, um feindliche Organismen einzufangen. Wenn du also Kerlen in diesem Anzug begegnest, mach dich so schnell wie möglich aus dem Staub — denn das, wonach sie suchen, könnte auch dich finden. Panzerungswert 3, maximale Luftversorgung 4, Modifikator von +3 auf die Fertigkeit **ÜBERLEBEN**.

**CATERPILLAR P-5000 LADEROBOTER:** Dieses mechanisierte Exoskelett, gemeinhin auch als „Powerloader“ bezeichnet, wird verwendet, um schwere Fracht zu bewegen sowie Schweißarbeiten und andere Reparaturen auszuführen. Die hydraulischen Greifarme verstärken die Kraft des Fahrzeugführers um das Zehnfache, sind allerdings schwierig zu bedienen — man benötigt mindestens einen zivilen Zweierschein oder ein militärisches Äquivalent, um ihn sicher handhaben zu können. Doch selbst bei einem Unfall ist der Insasse durch ein Gurtgeschirr und einen Überrollkäfig verhältnismäßig gut geschützt. Es existieren einige Varianten des P-5000, einschließlich einer bewaffneten Version sowie einem Hebelader mit Rädern für größere Fracht. Panzerungswert 3, Modifikator von +3 auf die Fertigkeiten **SCHWERE MASCHINEN** und **NAHKAMPF**, Basisschaden 3 bei Nahkampfangriffen. Erfordert zur Benutzung mindestens Fertigkeitsstufe 2 in **SCHWERE MASCHINEN**. ■

# WEITERE AUSRÜSTUNG

## KI-SYSTEME

Obwohl es viele verschiedene Arten von Computern und Betriebssystemen im Grenzraum gibt, sind zwei KI-Operatorprogramme am verbreitetsten.

**MU/TH/UR:** Die meisten Schiffe, Raumstationen und Militäreinrichtungen werden über ein hochentwickeltes Computersystem namens MU/TH/UR betrieben. Ursprünglich von der Weyland Corporation Ende des 21. Jahrhunderts entwickelt, wurde es bald zum interstellaren Standard für komplexe automatisierte System und Einrichtungen. Über die Jahrzehnte kamen verschiedene Modelle mit unterschiedlichem Umfang der KI auf den Markt, die von vielen Crews liebevoll „Mutter“ genannt wird. Sowohl die 1000- als auch 9000-Serie sind hochentwickelte interaktive System, die über die Zeit sogar eine rudimentäre Persönlichkeit entwickeln. Im Gegensatz dazu sind die Serien 5000 bis 8000, die heutzutage bei einem Großteil der militärischen, kommerziellen und zivilen Schiffen Verwendung finden, weniger komplexe Standardausführungen.

Während alle Besatzungsmitglieder über das Kommunikationssystem des Schiffes mit dem automatisierten Großrechner interagieren können, lässt sich nur über den KI-Kern direkt auf ihn zugreifen. Die Zugangsberechtigung zu diesem mit Sicherheitskarte und Eingabecode geschützten Bereich besitzt für gewöhnlich ausschließlich der kommandierende Offizier, der über den Computerkern auch Änderungs- und Überbrückungsbefehle gegenüber der automatisierten Routinen von „Mutter“ eingeben kanne.

**A.P.O.L.L.O.:** Dieses KI-System ist Seegsons Antwort auf MU/TH/UR und wurde entwickelt, um die als „Working Joes“ bekannten Arbeitsandroiden zum Betrieb eines Raumschiffs zu befähigen und zu koordinieren. In allen anderen Belangen ist das System weniger diffizil als sämtliche MU/TH/ER-Modelle.

*„Mutter? Ich habe das Kühlsystem wieder aktiviert. Mutter?“*
*„Das Schiff wird in genau 5 Minuten gesprengt.“*
*„Du mieses Stück!“*

—LT. ELLEN RIPLEY VS. MU/TH/UR 6000

### ZUGRIFFS-BERECHTIGUNG

**Über ein Standardterminal kann die gesamte Crew von MU/TH/UR und A.P.O.L.L.O. sowohl weitergeleitete Berichte und Updates erhalten als auch auf Anfrage eine Analyse jeder Situation erstellen lassen. Der kommandierende Offizier sowie wissenschaftliche und/oder medizinische Offiziere besitzen häufig umfassendere Zugriffsberechtigungen. Gleichgültig, welches von beiden System in Verwendung ist, die Rechenleistung der KI lässt sich nutzen, um bei den meisten Fragen, die im Zusammenhang mit einer Mission aufkommen, unterstützende Auswertungen und Einschätzungen einzuholen.**

### COMPUTER MAINFRAMES

| KI-SYSTEM | FERTIGKEITEN | KOSTEN |
|---|---|---|
| A.P.O.L.L.O. | Comtech 5, Fahrzeuge lenken 4, Wahrnehmung 5 | 2.000.000 $ |
| MU/TH/UR 6000 | Comtech 5, Fahrzeuge lenken 5, Wahrnehmung 5 | 2.500.000 $ |
| MU/TH/UR 6500 | Comtech 6, Fahrzeuge lenken 5, Wahrnehmung 6 | 3.500.000 $ |
| MU/TH/UR 7000 | Comtech 7, Fahrzeuge lenken 6, Wahrnehmung 7 | 5.000.000 $ |
| MU/TH/UR 9000 | Comtech 10, Fahrzeuge lenken 8, Wahrnehmung 10, Fernkampf 9 | 50.000.000 $ |

### DATENSPEICHER

| GERÄT | GEWICHT | KOSTEN | AUSWIRKUNG |
|---|---|---|---|
| „Long-Data Disc“ | 0 | 30 $ | fasst bis zu 10 Zettabyte (ZB) Daten |
| Magnetbandkassette | 0 | 5 $ | fasst bis zu 120 Terabyte (TB) Daten |

## DATENSPEICHER

Die meisten Menschen tragen zusammen mit ihren Kaugummi-Papierchen und ein paar schmutzigen Taschentüchern Informationen in ihren Taschen herum. Im 22. Jahrhundert befinden sich diese in der Regel auf folgenden Medien:

**„LONG-DATA DISC“:** Nach mehreren großen Datenverlusten durch elektromagnetische Impulse in der ersten Hälfte des 21. Jahrhunderts gab es Bestrebungen, die physische Datenspeicherung wieder einzuführen und voranzutreiben. Wissenschaftler der Weyland Corporation nahmen dazu optische Medien und entwickelten sie weiter. Das Ergebnis ist die nano-optische „Long-Data Disc“ oder kurz „LD“, auf der sich bis zu 10 Zettabyte an Daten speichern lassen. Alle Aufzeichnungen von Kolonien und Unternehmen werden für den Fall einer elektromagnetischen Entladung auf diesen Scheiben gesichert.

**MAGNETBANDKASSETTE:** Magnetbandkassetten sind eine zweihundert Jahre alte, völlig antiquierte Technologie. Sie wurden im Grenzraum nur deshalb populär, weil sie leicht zu entsorgen und günstig sind. Unter Verwendung von Sputterdepositionstechnik können auf ihnen 60, 90 oder 120 Terabyte (TB) an Informationen gespeichert werden. Obwohl sie anfällig für elektromagnetische Impulse sind, besitzen Magnetbänder den unschlagbaren Vorteil, dass ihre archaischen Abspielgeräte kaum von Scannern und Sensoren erfasst werden können, da diese auf deutlich hochentwickeltere Systeme eingestellt sind. Dieser Umstand hat dafür gesorgt, dass Magnetbandkassetten im Grenzraum seit über fünfzig Jahren hoch im Kurs stehen.

### DIAGNOSE- UND ANZEIGEGERÄTE

| GERÄT | GEWICHT | KOSTEN | AUSWIRKUNG |
|---|---|---|---|
| Computer-Terminal | – | unterschiedlich | Datenzugriff und -verarbeitung (Wurf auf COMTECH) |
| T-PFS Funkfernsteuerung | 1 | $9,000 | Fernsteuerung von Raumfahrzeugen (Wurf auf COMTECH) |
| Seegson C-Serie Magnetbandrekorder | 1/2 | $50- $100 | Aufnahme und Wiedergabe von Audiodateien (MANIPULATION +1) |
| Samani E-Serie Armbanduhr | 0 | $50 | misst Zeit, Sauerstoff und Druck (ÜBERLEBEN +1) |
| Persönlicher Datentransmitter | 0 | $100 | überwacht Position und Vitalzeichen |
| FFE-Transponder | 0 | $250 | kein Eigenbeschuss durch automatisierte Geschütztürme |
| Datentransmitterkarte | 0 | $50 | Transfer von audiovisuellen Daten |
| Seegson P-DAT | 1/2 | $500 | Datenspeicherung; Koordination eines Einsatzteams |
| Seegson Systemdiagnosegerät | 1 | $300 | Fehlersuche in Computersystemen (COMTECH +2) |
| HoloTab | – | $100,000 | strategische Analyseplattform (BEFEHLIGEN +2) |
| Weyland Modulares Rechengerät | – | $8,000 | audiovisueller holographischer Projektor |

# DIAGNOSE- UND ANZEIGEGERÄTE

**COMPUTER-TERMINAL:** Als Computer-Terminal wird jede elektronische Hardware innerhalb einer Kolonie, eines Raumschiffs oder einer Raumstation bezeichnet, die den Zugriff auf und die Verarbeitung von Daten per Tastatur oder Stimmbefehl ermöglicht. Die Ausgabe erfolgt auf einem Monitor oder mittels Hologramm. Wenn du die richtigen Passwörter eingibst und erfolgreich auf **COMTECH** würfelst, kannst du über ein Terminal Zugang zur gesamten Datenbank einer KI erhalten — und somit auf alles, was MU/TH/UR oder A.P.O.L.L.O. weiß.

**T-PFS FUNKFERNSTEUERUNG:** Das Tragbare Piloten-Fernsteuerungssystem oder kurz „T-PFS" ist ein für militärische Einsätze konstruierter Hochleistungslaptop mit eingebautem Joystick in einem stoß- und wasserfesten Gehäuse. Mit den richtigen Zugangscodes und Fertigkeiten (erfolgreicher Wurf auf **COMTECH**) kannst du ein T-PFS dazu verwenden, dich in die Kommunikationsanlage einer Kolonie einzuklinken, um ein Schiff im Orbit fernzusteuern.

**SEEGSON C-SERIE MAGNETBANDREKORDER:** Ein altmodischer tragbarer Audiorekorder, der zum Aufnehmen und Abspielen von Musik oder Audiologs verwendet wird. Beliebte Modelle enthalten die klassische C-24 „Ka-boombox" und den gerade neu auf den Markt gekommenen tragbaren C-60 „Spacewalk-Man". Wenn du jetzt zum einem Weltraumspaziergang aufbrichst, kannst du dabei deinen Lieblings-Country-Blues hören (**MANIPULATION** +1).

**SAMANI E-SERIE ARMBANDUHR:** Bei der Samani E-Serie handelt es sich um eine Präzisionsarmbanduhr mit doppeltem Ziffernblatt, um Zeit und Datum für zwei verschiedene Koloniestandorte anzuzeigen. Während du in den Tiefen des Alls unterwegs bist, weißt du damit immer, wie spät es zu Hause bei deinen Liebsten ist. Die neueste Auflage, die E-550, verfügt zusätzlich über Sauerstoff- und Luftdrucksensoren, die den Nutzer im Falle eines Hüllenbruchs warnen (**ÜBERLEBEN** +1).

**PERSÖNLICHER DATENTRANSMITTER:** Ein Persönlicher Datentransmitter („PDT") übermittelt die Position des Trägers an einen vordefinierten Empfänger. Manche Modelle überwachen zudem auch die Vitalzeichen. Die meisten von einem Konzern finanzierten Kolonien statten sämtliche Bewohner mit PDTs aus, um sie in der oft lebensfeindlichen Umgebungen ihrer neuen Heimat im Auge zu behalten. Ein Transmitter kann chirurgisch implantiert, in einen Druckanzug eingebaut oder als Accessoire getragen werden.

**FFE-TRANSPONDER:** Dieser winzige Chip zur Freund-Feind-Erkennung übermittelt ein Funksignal, das automatisierte Geschütztürme davon abhält, aus Versehen befreundete Ziele in Stücke zu schießen. FFE-Transponder werden für gewöhnlich vor Beginn einer Mission chirurgisch implantiert. Ihre einzige Schwachstelle kommt zum Tragen, wenn das Signal unterbrochen wird oder das Sende-Empfangsgerät einem Feind in die Hände fällt. Wie soll das funktionieren, wenn die Geräte chirurgisch implantiert werden? Du würdest staunen, was ein scharfes Messer alles bewirken kann.

**DATENTRANSMITTERKARTE:** Datentransmitterkarten, auch „DTK" abgekürzt, sind kleine durchsichtige Plastikkarten, die in die meisten gängigen Aufnahmegeräte passen, darunter auch die fest eingebauten visuellen und akustischen Rekorder im Helm eines Raumanzugs. Sie übertragen Daten kabellos zu einem gekoppelten Terminal. Informationen, die von dem Gerät aufgezeichnet wurden, können von MU/TH/UR- oder A.P.O.L.L.O.-Systemen analysiert oder über ein HoloTab ausgegeben werden.

**SEEGSON P-DAT:** Seegsons Persönlicher Datentabletcomputer („P-DAT") kann zur Speicherung privater Daten genutzt werden und lässt sich mit spektrographischen Kartierungsgeräten, PDTs und Helmkameras verbinden, um ein Team während eines Einsatzes zu koordinieren.

**SEEGSON SYSTEMDIAGNOSEGERÄT:** Dieses Diagnosegerät wird zur Fehlerbehebung bei Computern und elektromechanischen Systemen an Bord einer Raumstation oder eines Raumschiffs verwendet (**COMTECH** +2). Ein guter Techniker weiß überdies, wie man es verwendet, um elektronische Türen und Terminals zu hacken — das hast du aber nicht hier gelesen.

**HOLOTAB:** Ein Holographisches Wiedergabetableau, meist kurz „HoloTab" genannt, ist eine tischgroße, hochentwickelte Analyse- und -Strategie-Plattform, die aus eingespeisten Liveinformationen oder Aufzeichnungen ein dreidimensionales Hologramm des Objekts generiert. Üblicherweise wird ein HoloTab entweder in Verbindung mit bereits existierenden Karten oder unter Verwendung von PDTs und einem Parameter-Uplink-Spektrographen benutzt (**BEFEHLIGEN** und **WAHRNEHMUNG** +2).

**WEYLAND MODULARES RECHENGERÄT:** Das von der Weyland Corporation im 21. Jahrhundert hergestellte und seitdem perfektionierte „MRG" ist ein fortschrittlicher holographischer Projektor zur Darstellung audiovisueller Informationen. Die in perfekter Qualität generierten Hologramme füllen eine Fläche von bis zu 36 $m^2$.

## SICHTGERÄTE

| GERÄT | GEWICHT | KOSTEN | AUSWIRKUNG |
|---|---|---|---|
| Zielfernrohr | 0 | 60 $ | Reichweite bei Aktion „Zielen“ um eine Kategorie erhöht; nur Pistolen und Gewehre |
| Fernglas | 1/2 | 100 $ | WAHRNEHMUNG +2 auf WEITE oder EXTREME Entfernungen |
| Starklicht-Taschenlampe | 1/2 | 45 $ | keine Auswirkungen von Dunkelheit innerhalb der Zone |
| M314 Bewegungssensor | 1 | 1200 $ | siehe Seite 86; WEITE Entfernung in Innenräumen; Energie 5 |
| M316 Bewegungssensor | 0 | 3000 $ | siehe Seite 86; MITTLERE Entfernung in Innenräumen; Energie 3 |
| Headset-Visier | 1/2 | 200 $ | Zielerfassung mit Smartgun oder Geschützturm |
| Neuro-Visor | 1 | 10.000 $ | Überwachung von Personen im Hyperschlaf |
| Weyland-Yutani Parameter-Uplink-Spektrograph | 1 | 50.000 $ | eine Zone pro Runde scannen (Feinde entdecken); Betriebsreichweite EXTREM |
| Seegson „Microview“-2000SE | – | 25.000 $ pro Kartenset | Standorterfassung |

## SICHTGERÄTE

**ZIELFERNROHR:** Optische Zielvorrichtungen sind in einer Vielzahl unterschiedlicher Modelle zu haben, einschließlich Leuchtpunktvisieren. Ein Zielfernrohr erhöht die maximale Reichweite einer Pistole oder eines Gewehrs um eine Kategorie (zum Beispiel von **MITTEL** auf **WEIT**), kann aber nur für gezielte Schüsse verwendet werden. Kleiner Gegenstand.

**FERNGLAS:** Verleiht einen Modifikator von +2 auf **WAHRNEHMUNG** beim aktiven Absuchen auf **WEITE** oder **EXTREME** Entfernungen (nicht bei passivem Erkennen).

**STARKLICHT-TASCHENLAMPE:** Sie leuchtet … stark. Entfernt die Auswirkungen von Dunkelheit innerhalb der Zone des Trägers.

**M314 BEWEGUNGSSENSOR:** Der M314 verwendet leistungsstarke Ultraschallwellen, um Bewegungen in Sensorreichweite zu erkennen (**EXTREME** Entfernung in offenem Terrain, **WEITE** Entfernung in geschlossenen Räumen). Ursprünglich wurde der Sensor entworfen, um Rettungsteams bei der Suche nach Überlebenden in verschütteten Gebieten zu helfen. Bald nutzten ihn auch paramilitärische Kampftruppen in extrasolaren Umgebungen, in denen Infrarotsensoren unwirksam waren. Lege nach jeder Verwendung einen Wurf auf Energieversorgung ab. Die interne Batterie besitzt Energie 5, wenn sie voll aufgeladen ist.

**M316 BEWEGUNGSSENSOR:** Die Nachteile des M314 sind sein Gewicht und seine Größe – es ist nicht möglich, eine Waffe abzufeuern und gleichzeitig den Sensor zu bedienen. Um dieses Manko auszugleichen, wird derzeit ein experimenteller Aufsatz für Impulsgewehre, der M316, umfangreichen Feldtests unterzogen. Du willst es vielleicht nicht wahrhaben, aber genau dafür seid ihr Infanteristen überhaupt da: Kanonenfutter, das den Konzernen herauszufinden hilft, wie gut ihre neuen Spielzeuge funktionieren. Die gute Nachricht: Das Gerät ist kompakt, leicht und während eines Schusswechsels einfach zu handhaben. Natürlich gibt es auch eine Kehrseite der Medaille, denn trotz ähnlicher Funktionsweise besitzt der M316 eine geringere Reichweite als sein sperriges Vorgängermodell (Außenbereiche **WEIT**, Innenräume **MITTEL**) und eine kleinere Batterie (Energie 3 bei voller Ladung).

**HEADSET-VISIER:** Dieses Gerät zur Zielerfassung wird in Verbindung mit einer Smartgun oder einem automatisierten Geschützturm verwendet.

**NEURO-VISOR:** Ein Neuro-Visor ist ein Helm mit durchsichtigem Visier, auf das ein Info-Display projiziert wird. Das Gerät erlaubt es dem Träger, sich in das Unterbewusstsein einer im Hyperschlaf befindlichen Person einzukoppeln und diese zu überwachen. Ein geübter Benutzer (erfolgreicher Wurf auf **COMTECH**) kann den Neuro-Visor auch dazu verwenden, um mit der Zielperson zu kommunizieren oder ihre Träume sogar zu manipulieren. Pass also auf, woran du vor dem Einschlafen denkst, wenn du dich das nächste Mal in eine Kryokapsel begibst — dein Vorgesetzter könnte später zuschauen.

**WEYLAND-YUTANI PARAMETER-UPLINK-SPEKTROGRAPH:** Dieses völlig unbezahlbare spektrographische Kartierungsgerät wird abgekürzt auch als „PUPS“ bezeichnet (vom englischen Wort „pup“ = junger Hund), da es bei Betrieb ein eindringliches, hundeartig jaulendes Geräusch von sich gibt. Das seit gut hundert Jahren verwendete Gerät nutzt einen schwachen Antigravitationsantrieb, um auch schwieriges Terrain zu überqueren. Während das kugelförmige PUPS umherfliegt, scannt es mit Kartierungslasern das umliegende Gebiet in einem Winkel von 360 Grad. Die gesammelten spektrographischen Daten sendet es zurück an den mit ihm verbundenen Empfänger, meist ein HoloTab innerhalb eines Raumschiffs/einer planetaren Einrichtung oder ein Wiedergabegerät in einem mobilen Kommandofahrzeug. Parameter-Uplink-Spektrographen sind in der Lage, Lebensformen, atmosphärische Bedingungen, Toxine und vieles mehr zu erkennen, und können auf große Reichweite betrieben werden (**EXTREM**). Pro Runde scannen sie eine Zone und entdecken dabei alle Feinde innerhalb dieser.

**SEEGSON „MICROVIEW“-2000SE:** Das Microview-2000 SE ist ein Navigations- und Kartensystem, das auf Raumstationen verwendet wird und mit Hilfe seines Datensatzes ständig erfasst, an welchen Koordinaten du dich gerade befindest — wo auch immer das jeweils sein mag.

### WERKZEUGE

| GERÄT | GEWICHT | KOSTEN | AUSWIRKUNG |
|---|---|---|---|
| Watatsumi DV-303 Bolzenschussgerät | 1 | 400 $ | SCHWERE MASCHINEN +2 |
| Schneidbrenner | 1 | 300 $ | SCHWERE MASCHINEN +2, Energie 5 |
| Seegson Wartungsheber | 1 | 150 $ | SCHWERE MASCHINEN +1 |
| Elektronikwerkzeug | 1/2 | 250 $ | COMTECH +1 |

## WERKZEUGE

**WATATSUMI DV-303 BOLZENSCHUSSGERÄT:** Details findest du im Abschnitt „Pistolen“ (weiter vorne). Als Werkzeug gibt das Bolzenschussgerät einen Modifikator von +2 auf **SCHWERE MASCHINEN** in allen Situationen, in denen es sinnvoll eingesetzt werden kann.

**SCHNEIDBRENNER:** Details findest du im Abschnitt „Nahkampfwaffen“ (weiter vorne). Als Werkzeug gibt der Schneidbrenner einen Modifikator von +2 auf **SCHWERE MASCHINEN** in allen Situationen, in denen er sinnvoll eingesetzt werden kann. Lege nach jeder Verwendung einen Wurf auf Energieversorgung ab. Die interne Batterie besitzt Energie 5, wenn sie voll aufgeladen ist.

**SEEGSON WARTUNGSHEBER:** Ein gängiges Werkzeug, das verwendet wird, um vom System abgeschnittene Luftschleusen manuell zu öffnen und Energie von oder zu Stromverteilern umzuleiten. Gibt einen Modifikator von +1 auf **SCHWERE MASCHINEN** in allen Situationen, in denen er sinnvoll eingesetzt werden kann.

### MEDIZINISCHE AUSSTATTUNG

| GERÄT | GEWICHT | KOSTEN | AUSWIRKUNG |
|---|---|---|---|
| MedKit | 1/4 | 50 $ | einmalig MEDIZINISCHE HILFE +2 |
| Chirurgie-Set | 1/2 | 25–200 $ | MEDIZINISCHE HILFE +1 um Leben zu retten; zählt im Nahkampf als Messer |
| Pauling MedPod | – | 2.000.000 $ | programmieren mit COMTECH +2; MEDIZINISCHE HILFE 10 |
| AutoDoc | – | 500.000 $ | programmieren mit COMTECH; MEDIZINISCHE HILFE 6 |

## MEDIZINISCHE AUSSTATTUNG

**MEDKIT:** Ein MedKit enthält alles, was du brauchst, um eine Blutung zu stoppen, Wunden zu desinfizieren oder zu kauterisieren und sie anschließend zu verbinden. Als kleinen Bonus umfasst es auch eine Adrenalinspritze, die dich im Notfall auf den Beinen hält. Ein MedKit ist keine dauerhafte Lösung deiner medizinischen Probleme. Es sorgt nur dafür, dass deine Eingeweide so lange nicht herausfallen, bis du einen AutoDoc erreicht hast. Gibt einen Modifikator von +2 auf **MEDIZINISCHE HILFE**, kann aber nur einmal angewendet werden.

**CHIRURGIE-SET:** Diese fies aussehenden Instrumente können den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen — entweder in den Händen eines Chirurgen oder denen eines Killers. Gibt einen Modifikator von +2 auf **MEDIZINISCHE HILFE** bei Rettung eines Lebens nach einer tödlichen kritischen Verletzung (siehe Seite 99). Kann als Nahkampfwaffe benutzt werden, zählt dann wie ein Messer.

**PAULING MEDPOD:** Wenn du schon stirbst, dann am besten in der Nähe eines Pauling MedPod — vielleicht kommst du dann noch einmal lebend davon. Der autonome medizinische Scanner in Verbindung mit einer chirurgischen Einheit ist unter anderem dazu fähig, eine Bypass-Operation durchzuführen, Wunden zu verschließen oder Infektionen zu diagnostizieren und mittels konzentrierter Antibiotika-Injektionen zu behandeln. Der Patient hat die freie Wahl aus vielen vorprogrammierten chirurgischen Eingriffen, wie Blinddarm- und Bauchhöhlenoperationen oder einem Kaiserschnitt.

Nach seiner Einführung durch die Weyland Corporation wurde der Pauling MedPod mehrmals neu aufgelegt. Das neueste Modell, der 1080i, ist zwar beinahe unbezahlbar, aber dennoch kommerziell erfolgreicher als sein Vorgänger, der 720i. Alle Varianten des MedPod verfügen über einen luftdichten Operationsschirm, komfortable Gliedmaßenfixierungen, ein Laserskalpell, computergesteuerte Roboterarme, Flüssigspray-Anästhetika und Vitalzeichensensoren, verbaut auf einer verstellbaren Titanplatte. Der MedPod kann mit einem einfachen Wurf (+2) auf **COMTECH** programmiert werden und besitzt eine Fertigkeitsstufe von 10 in **MEDIZINISCHE HILFE** (nur auf die Fertigkeitsstufe würfeln). Würfe können nicht strapaziert werden.

**AUTODOC:** Nicht jeder kann sich einen Pauling MedPod leisten, aber beinahe jedes Schiff, jede Station und jede Kolonie verfügt zumindest über einen AutoDoc. Dieses automatisierte medizinische Behandlungsgerät ist im Grunde eine reduzierte Version des Pauling und kann leichte Verwundungen bzw. Infektionen diagnostizieren und behandeln. Komplizierte Eingriffe gehören zwar nicht zu seinem Repertoire, aber einen gebrochenen Knochen kann auch der AutoDoc richten. Das Gerät kann mit einem Wurf auf **COMTECH** programmiert werden und besitzt eine Fertigkeitsstufe von 6 in **MEDIZINISCHE HILFE** (nur auf die Fertigkeitsstufe würfeln). Würfe können nicht strapaziert werden.

### MEDIKAMENTE

| SUBSTANZ | GEWICHT | KOSTEN | AUSWIRKUNG |
|---|---|---|---|
| Nimmerschlaf-Tabletten | 0 | 2 $ | kein Schlaf nötig für einen Tag, STRESSLEVEL +1 |
| Hydr8tion | 0 | 5 $ | kein Zustand „Verdursten“ nach Hyperschlaf |
| Naproleve | 0 | 20 $ | reduziert STRESSLEVEL auf 0; jede Dosis nach erster in einer Schicht: GESCHICKLICHKEIT –1 |
| Freizeitdrogen | 0 | unterschiedlich | unterschiedlich |
| X-Drogen | 0 | unterschiedlich | unterschiedlich |

## MEDIKAMENTE

Im Grenzraum gibt es eine Reihe sowohl verschreibungspflichtiger als auch illegaler Arzneimittel und Drogen.

**NIMMERSCHLAF-TABLETTEN:** Dieses schnell wirkende Mittel hält dich auch über die Grenzen deiner Belastbarkeit hinweg wach, damit du selbst in der Nacht für den Konzern arbeiten kannst. Eine exzessive Einnahme kann zum Schlaganfall oder Herzinfarkt führen. Jede Dosis erhöht deinen **STRESSLEVEL** um 1 und beseitigt dein Schlafbedürfnis für einen Tag, an dem du dich dann allerdings nicht von Stress erholen kannst (siehe Seite 104).

**HYDR8TION:** Hydr8tion ist eine Elektrolytlösung gegen die dehydrierenden Auswirkungen des Hyperschlafs (siehe Seite 151). Es ist eines der wenigen Medikamente des Raumzeitalters ohne Nebenwirkungen.

**NAPROLEVE:** Dieses injizierbare Schmerzmittel behebt sofort jegliche Art von Verkrampfung, Spannung und Reizung. Empfehlenswert nach selbst durchgeführtem Kaiserschnitt zwecks Entfernung eines unkonventionellen Fötus aus der eigenen Bauchhöhle. Warnung: Eine Überdosis Naproleve kann zu zeitweisen Lähmungserscheinungen führen. Reduziert den **STRESSLEVEL** des Anwenders sofort auf 0. Jede Dosis über die erste hinaus, die man innerhalb einer Schicht einnimmt, gibt einen Modifikator von –1 auf alle Würfe, die auf **GESCHICKLICHKEIT** basieren (bis zum Ende der Schicht).

**FREIZEITDROGEN:** Cannabis, Tabak, eine bestimmte Menge an Steroiden, Benzodiazepin, Methylendioxymethamphetamin sind nur einige der legalen Drogen, die von Konzernärzten zum Zweck der Entspannung verschrieben werden. Der Preis variiert von 5 $ für ein Päckchen Zigaretten bis zu 60.000 $ für ein Kilo Kokain.

**X-DROGEN:** Zu den sogenannten X-Drogen zählen alle Substanzen, die zwar Stärke, Ausdauer oder Wahrnehmung des Einnehmenden steigern, aber langfristig schwere Nebenwirkungen mit sich bringen, wie Halluzinationen, Krämpfe, Psychosen und Schlaganfälle — weshalb ethisch verantwortlich handelnde Konzerne sie mühevoll von ihren Kolonien fernzuhalten versuchen. Man munkelt allerdings, dass das Marinekorps an seinen Soldaten neue, starke X-Stimulanzien erprobt und auch manche skrupellose Firma ihre Arbeiter stillschweigend mit illegalen Substanzen versorgt, um die Produktivität zu steigern. Auswirkungen und Preise variieren.

### NAHRUNG UND GETRÄNKE

| LEBENSMITTEL | GEWICHT | KOSTEN | AUSWIRKUNG |
|---|---|---|---|
| Schokoriegel | 1/4 | 2–5 $ | Nahrung +1 |
| Fertiggericht | 1/4 | 10 $ | Nahrung +1 |
| Spezialitätengericht einer Kolonie | 1/4 | 20–300 $ | Nahrung +1, STRESSLEVEL –1 |
| Proteindrink („Käfersaft“) | 1/4 | 5 $ | Nahrung und Wasser +1 |
| Mineralwasser | 1/4 | 2–100 $ | Wasser +1 |
| Limonade | 1/4 | 2 $ | Wasser +1 |
| Kaffee | 0 | 0–1,50 $/Tasse | STRESSLEVEL +1, ignoriere Erschöpfung für eine Schicht |
| Bier | 1/4 | 4 $ | STRESSLEVEL –1, –1 auf alle VERSTAND-Fertigkeiten |
| Schnaps | 1 | 10-500 $/Flasche | STRESSLEVEL –1, –1 auf alle VERSTAND-Fertigkeiten (pro Glas) |

## NAHRUNG UND GETRÄNKE

**FERTIGGERICHT:** Die typische Mahlzeit im All sind fertig zubereitete, tiefgefrorene Rationen, etwa Nudeln, Cerealien, Gemüse, Eintöpfe, Fleischbällchen und etwas, das an Maisbrot erinnert. Firmen lassen ihre Angestellten für diese Fertiggerichte bezahlen, trotz der Tatsache, dass es kaum Alternativen gibt und man schließlich auf Geheiß des Konzerns im Weltraum ist. Erhöht die Nahrungsversorgung um 1 (siehe Seite 34).

**SPEZIALITÄTENGERICHT EINER KOLONIE:** Das Essen in den interstellaren Kolonien ist oft gar nicht so schlecht, wie man meinen könnten, da die Siedler bei der Zubereitung ihrer Gerichte häufig sehr kreativ zu Werke gehen. Manche Kolonien betreiben Viehzucht, andere jagen einheimisches Wild, und erschaffen so eine breitgefächerte kulinarische Vielfalt von Terraform-3-Rindfleischburgern über gekochte tanakanische Skorpionbrust bis hin zu Seetangsalat und Sushi auf Bracken's World. Erhöht die Nahrungsversorgung und reduziert den STRESSLEVEL jeweils um 1.

**PROTEINDRINK („KÄFERSAFT"):** Dieses proteinreiche hochkalorische Getränk verdankt seinen inoffiziellen Namen der Tatsache, dass er aus Mehlwürmern, Schaben und anderen Insekten hergestellt wird, die man auf spezialisierten Farmen züchtet. Es gibt ihn von verschiedenen Herstellern, die das Getränk kostengünstig anbieten, was ihn zu einer einfachen Möglichkeit macht, um sich im Grenzraum am Leben zu halten. Erhöht sowohl die Nahrungs- als auch die Wasserversorgung um 1.

**MINERALWASSER:** Das in Raumschiffen von den Konzernen bereitgestellte Trinkwasser (2 $) ist streng rationiert, trüb, aufbereitet und schmeckt metallisch, aber es bringt dich durch den Tag. Gereinigtes Wasser in Flaschen (10 $) gilt auf manchen Planeten als Luxusartikel und kann auf einer ausgedörrten Wüstenwelt bis zu 100 $ pro Flasche wert sein. Erhöht die Wasserversorgung um 1.

**LIMONADE UND SCHOKORIEGEL:** Diese lasterhaften Vergnügen sind pure Luxusgüter im Grenzraum und geben dir einen Zuckerschub, wenn du ihn brauchst. Erhöht die Nahrungsversorgung um 1.

**KAFFEE:** Im Gegensatz zu Wasser ist Kaffee auf den meisten konzerneigenen Schiffen und Stationen für die Crew kostenlos. Der von Weyland-Yutani in Guatemala auf der Erde angebaute ist der beste im ganzen Grenzraum und gilt als handfester Vorteile einer Anstellung bei der Firma. Wenn man kurz davor ist, einzudösen, ist Kaffee ein althergebrachtes Mittel, um bis zum Ende der Schicht durchzuhalten. Erhöht den STRESSLEVEL um 1, verzögert dafür aber eine Schicht lang die Auswirkungen von Schlafmangel (siehe Seite 106).

**BIER UND SCHNAPS:** Details findest du in Kapitel 7 (siehe Seite 163). Jede Flasche Bier bzw. jedes Glas Schnaps senkt den STRESSLEVEL um 1, gibt aber für eine Schicht einen Modifikator von –1 auf alle Fertigkeiten, die auf VERSTAND basieren. ■

# FAHRZEUGE

Kaum hast du dich in die Dunkelheit dieser gruseligen verlassenen Anlage gewagt, wirst du aus den Schatten angefallen. Hastig initiierst du die Selbstzerstörung, kämpfst dich nach draußen, schnappst dir Schlüssel und lässt den Motor aufheulen. Mist! Irgendetwas hat sich im verdammten Laderaum versteckt! Was nun? Tja, mit diesem Problem stehst du leider allein dar, denn dieser Abschnitt befasst sich nur mit Fahrzeugen, nicht mit Kämpfen oder Monstern.

Die folgende Liste ist zwar bei Weitem nicht vollständig, gibt dir aber einen guten Überblick darüber, was man auf den Planeten des Grenzraums verwendet, um von A nach B zu kommen. Sieh einfach zu, dass der Laderaum anständig abgeschlossen ist.

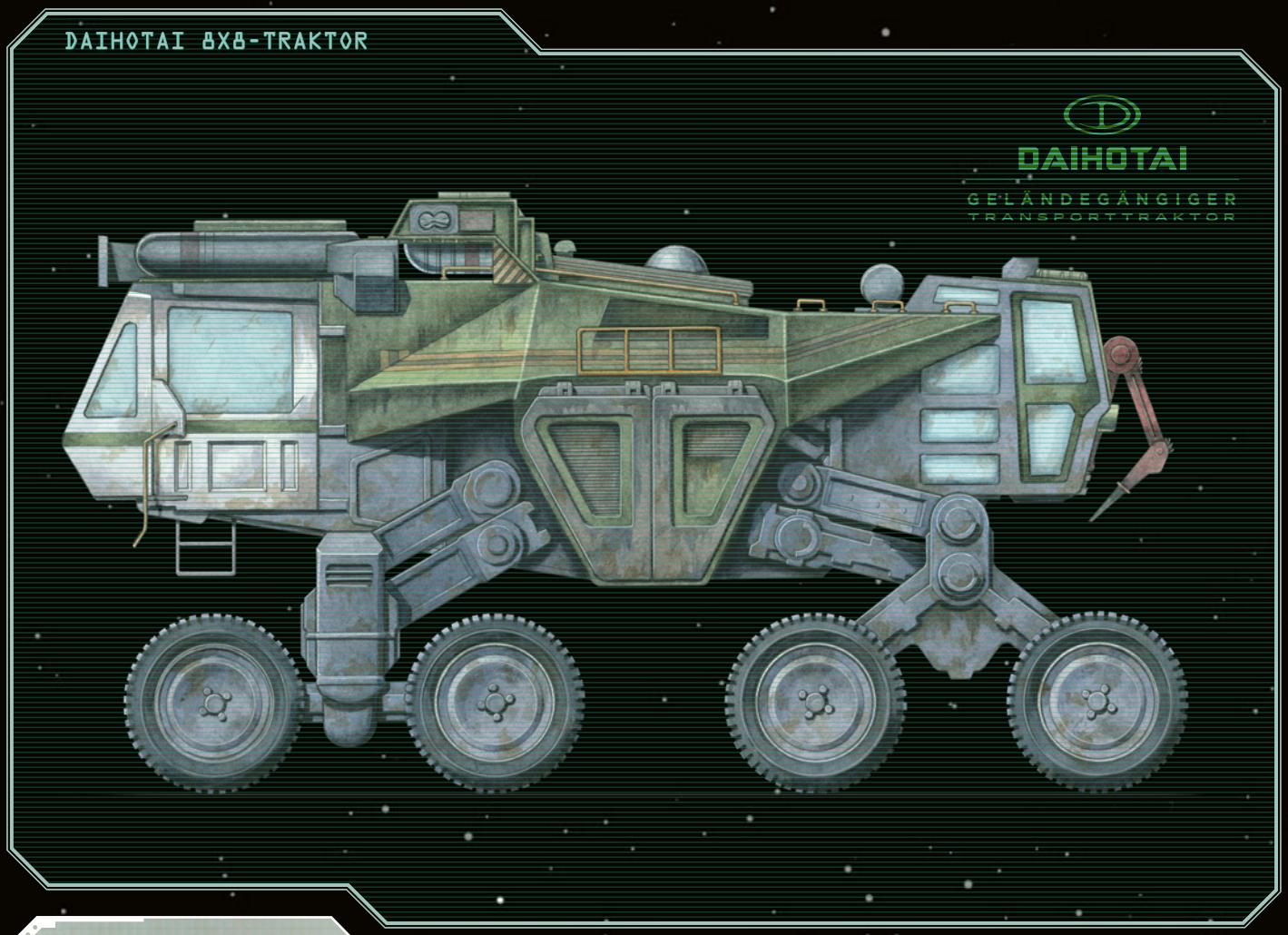
## FAHRZEUGE

| FAHRZEUG | PASSAGIERE | MANÖVRIERBARKEIT | GESCHWINDIGKEIT | RUMPF | PANZERUNG | KOSTEN |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Daihotai 8x8-Traktor | 4 | +0 | 2 | 6 | 4 | 17.000 $ |
| Weyland NR-9 Geländewagen | 1 | +2 | 2 | 2 | 2 | 3000 $ |
| M577 Gepanzerter Mannschaftstransporter | 13 | +1 | 3 | 8 | 8 | 500.000 $ |
| Aerodyne „Gyrocar“ | 5 | +3 | 3 | 4 | 3 | 40.000 $ |
| UD-4L „Cheyenne“ Abwurfschiff | 15 | +2 | 4 | 10 | 7 | 3.100.000 $ |
| WY-37B „Cargo Lifter“ Transportschlitten | 3 | –1 | 3 | 12 | 4 | 800.000 $ |

## DAIHOTAI 8X8-TRAKTOR

Der 8x8-Traktor von Daihotai ist ein geländegängiges Arbeitsfahrzeug, das speziell an die raue, zerklüftete Umgebung der meisten Grenzraum-Planeten angepasst ist. Seine paarweise angeordneten Räder mit flexibler Aufhängung sorgen für eine relativ sanfte Fahrt sogar über schweres Geröll. Der modular aufgebaute Traktor kann mit Planierschild, Baggerausleger, Schneidewerkzeug, Kran, Kernbohrmaschine, Pflug, Schweißeinheit, Mähdrescher und vielem mehr ausgestattet werden. Einige Kolonisten bestückten ihren Daihotai sogar mit Waffen als Schutz vor den vielfältigen Gefahren der fremdartigen Ökosysteme. An die Traktoren lassen sich verschiedene Anhänger koppeln, wodurch man sie auch zur Frachtbeförderung verwenden kann (die Landwirte auf Terraform 3 benutzen sie beispielsweise, um Getreide zum Raumhafen zu transportieren). Die Kabine des Daihotai verfügt über eigene Lebenserhaltungssysteme, wodurch das robuste Fahrzeug selbst in schädlicher Atmosphäre und sogar im Vakuum eines Mondes eingesetzt werden kann.

DAIHOTAI 8X8-TRAKTOR




## WEYLAND NR-9 GELÄNDEWAGEN

Obwohl die NR-Baureihe des Weyland-Geländewagens seit nahezu einem Jahrhundert im Einsatz ist und somit zu Recht als veraltet gilt, ist sie im Grenzraum noch immer ein häufiger Anblick. Die kleinen Kettenfahrzeuge, in denen zwei Personen Rücken an Rücken in einem schützenden Überrollkäfig sitzen, sind widerstandsfähig und zuverlässig, was sie vor allem in abgelegenen Kolonien unverzichtbar macht. Zudem werden die dreieckigen Kettenlaufwerke auch mit schwierigem Terrain spielend fertig.

### DAIHOTAI 8X8-TRAKTOR

**ANZUTREFFEN:** Grenzraumkolonien
**MAX. GESCHWINDIGKEIT:** 148 km/h
**LÄNGE:** 6,6 m
**STANDARDBEWAFFNUNG:** keine

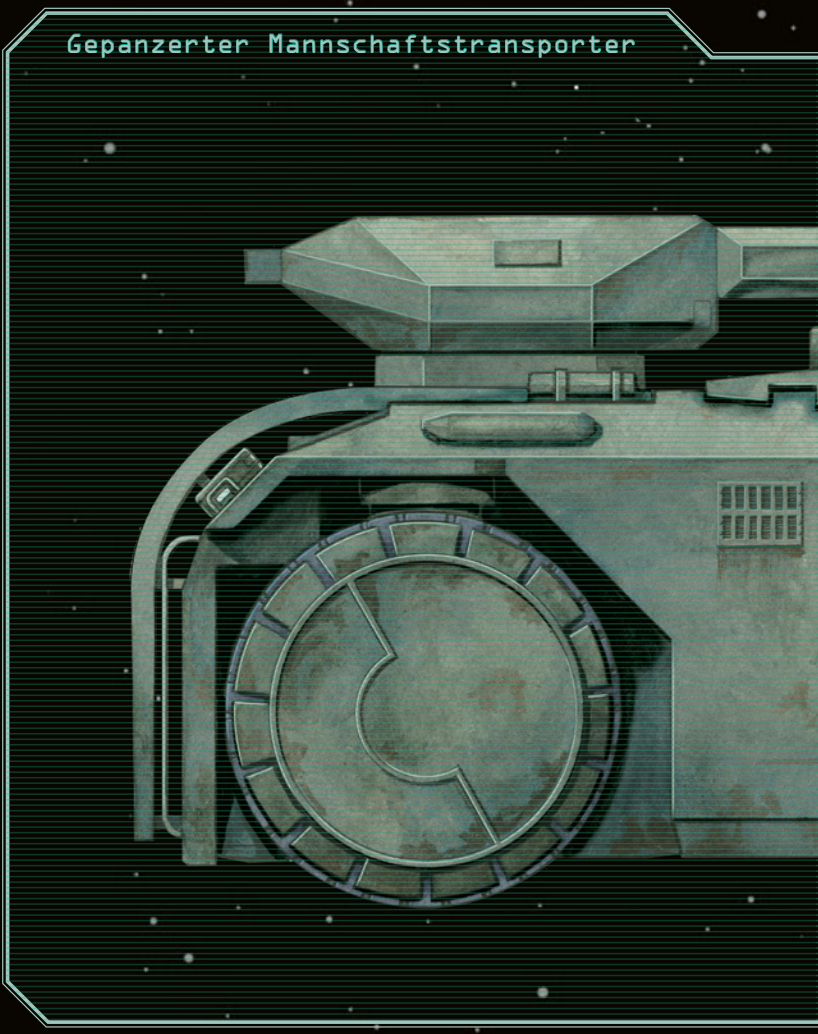
### WEYLAND NR-9 GELÄNDEWAGEN

**ANZUTREFFEN:** Grenzraumkolonien
**MAX. GESCHWINDIGKEIT:** 140 km/h
**LÄNGE:** 3,2 m
**STANDARDBEWAFFNUNG:** keine

# M577 GEPANZERTER MANNSCHAFTS-TRANSPORTER

Der M577 ist das Standardtransportmittel für USCMC-Bodentruppen und kann eine ganze Kampfeinheit sicher ins Gefechtsgebiet befördern. In seinem Inneren befindet sich auch eine taktische Kommandozentrale, die mit den Helmkameras und PDTs der Soldaten verbunden ist und von der aus der Einsatz koordiniert wird. Die robuste Panzerung des Fahrzeugs enthält unter anderem eine Polymerharzschicht, die Schutz vor leichten Laserwaffen bietet. Zusätzlich zu einer Abschussvorrichtung für Täuschkörper und einem kleinen frontalen Geschützturm besitzt der M577 eine drehbare Hauptwaffenplattform auf einem Schienensystem. Mit diesem lässt sich die ganze Plattform bei Nichtbenutzung auf der Rückseite des Transporters verstauen, wodurch sich Sichtbarkeit und Wärmeemission deutlich reduzieren. Der Luftdruck in den breiten, gepanzerten Reifen kann vom Fahrer angepasst werden, um eine bessere Traktion auf weichem Untergrund zu erreichen oder das Chassis in rauem Gelände leicht anzuheben. Das insgesamt sehr tiefe Fahrwerk des Mannschaftstransporters zählt sicherlich zu seinen größten Schwächen: Bei einem waghalsigen Fahrer und steinigem Terrain ist es sehr wahrscheinlich, dass es das Getriebe zerfetzt. Da der M577 ein luftdichtes Amphibienfahrzeug ist, kann er nahezu überall eingesetzt werden — sogar im Vakuum — und findet sich in nahezu jedem Cheyenne-Abwurfschiff. Während man im Äußeren Rand häufig die Standardausführung des M577 antrifft, gibt es durchaus Varianten mit unterschiedlichen Waffenkonfigurationen.

Gepanzerter Mannschaftstransporter



## M577 GEPANZERTER MANNSCHAFTSTRANSPORTER

**ANZUTREFFEN:** USCMC-Einsatzgebiete und -Militärbasen überall im Grenzraum und im Äußeren Rand

**MAX. GESCHWINDIGKEIT:** 150 km/h

**LÄNGE:** 9,2 m

**STANDARDBEWAFFNUNG:**
- Phasen-Plasma-Impulskanone
- Gatling-Kanone 20 mm

## AERODYNE „GYROCAR"

**ANZUTREFFEN:** dicht besiedelte Kolonien der Kernsysteme oder des Äußeren Schleiers

**MAX. GESCHWINDIGKEIT:** 250 km/h

**LÄNGE:** 5,2 m

**STANDARDBEWAFFNUNG:** keine

## AERODYNE „GYROCAR“

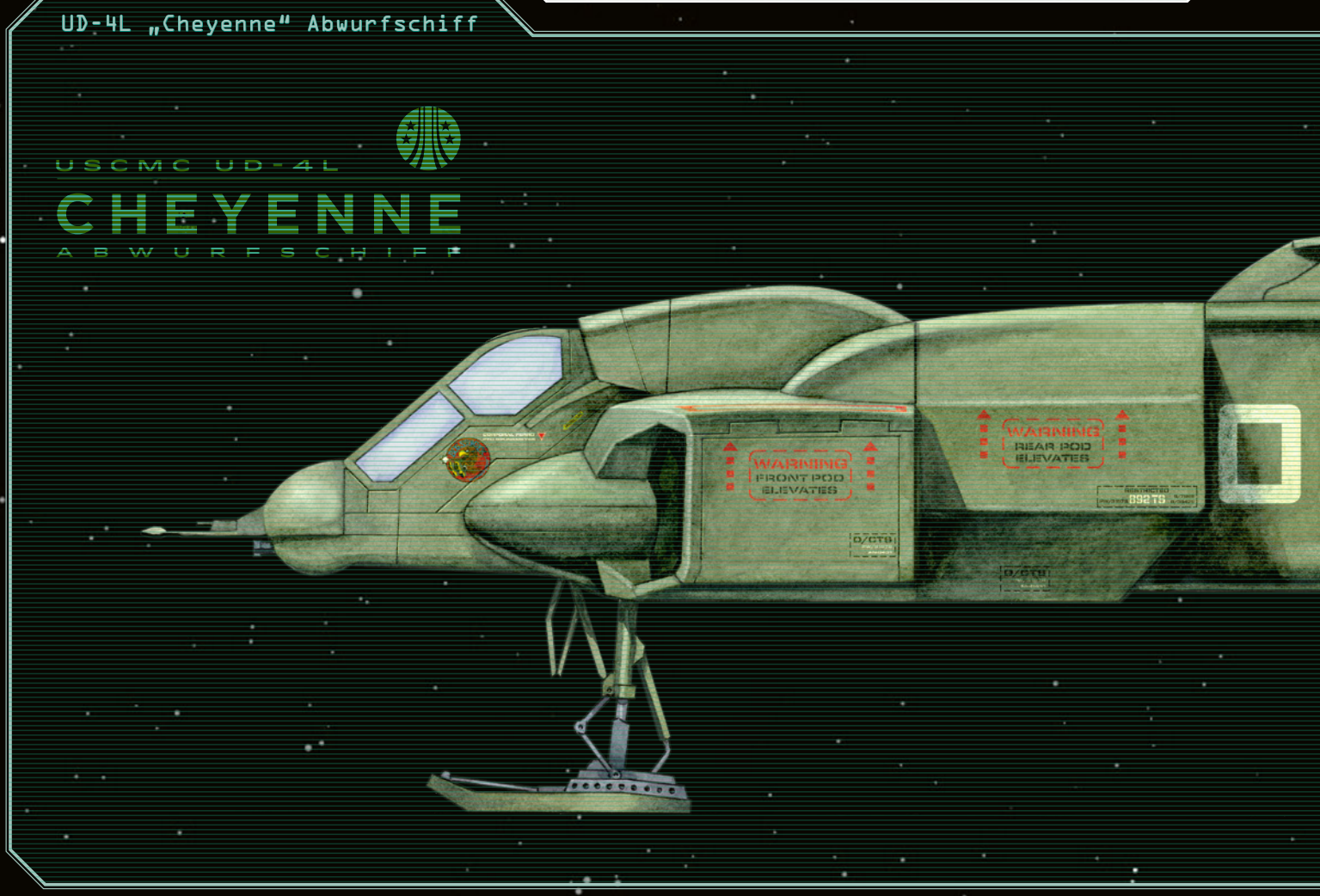
Das Gyrocar ist ein typisches, senkrechtstartendes und -landendes Auto, das in den fortschrittlicheren Kolonien des Äußeren Schleiers und der Inneren Kernsysteme zu finden ist. Es gibt verschiedene zwei- und viertürige Modelle, von luxuriösen Sportfahrzeugen bis hin zu eher zweckmäßigen Varianten. Die von einem Mikrofusionsreaktor angetriebenen Autos besitzen sowohl Räder für den Bodenbetrieb als auch Rotoren, mit denen sie eine maximale Flughöhe von 3000 Metern erreichen können. Integrierte Kameras bieten dem Fahrer eine Rundumsicht und ein Näherungsalarm warnt ihn vor Kollisionen.

Der Instandhaltungsaufwand eines Gyrocars ist enorm, weshalb man sie im Grenzraum und im Äußeren Rand nur selten antrifft. Der experimentelle leichte Luftlandepanzer „Hovertread“ des USCMC basiert auf der gleichen Technologie, besitzt aber einfahrbare Stabilisatorflügel sowie ein Triebdrehgestell anstatt von Standardrädern.

# UD-4L „CHEYENNE“ ABWURFSCHIFF

Das Cheyenne-Abwurfschiff, das nicht nur als Truppentransporter, sondern auch als Angriffsfahrzeug eingesetzt werden kann, ist der Inbegriff für die Überlegenheit der Colonial Marines auf dem Schlachtfeld. Während echte Waffenschiffe wie der „Tomahawk“ schwerer bewaffnet und Angriffsschiffe wie der „Cougar“ oder „Bearcat“ wendiger sind, besitzt keines die Vielseitigkeit des Cheyenne. Direkt aus dem Orbit abgeworfen, gleitet das Raumfahrzeug aus der Ladebucht einer Fregatte oder eines Frachters und stürzt dann wie ein Meteor durch die Atmosphäre ins Zielgebiet. Das fortschrittliche L-Modell des UD-4 wurde speziell darauf angepasst, den M577 mitsamt seiner Marines in einer umkämpften Zone abzusetzen und anschließend die Rolle einer unmittelbaren Luftunterstützung für den Einsatztrupp zu übernehmen. Im Grunde besteht das Schiff nur aus Transportraum, Cockpit, Waffensystemen und Motor, lässt sich aber leicht modifizieren. Die beweglichen Waffenarme sind im Sinkflug vollständig eingefahren und klappen erst im Kampfmodus unter Schallgeschwindigkeit aus. Mit einem verstärkten Signal kann das Cheyenne über ein tragbares Terminal ferngesteuert werden. Nur wenige Piloten besitzen die dafür nötigen Fähigkeiten, daher übernimmt diese Aufgabe häufig der Androide der Kampfeinheit.

UD-4L „Cheyenne“ Abwurfschiff



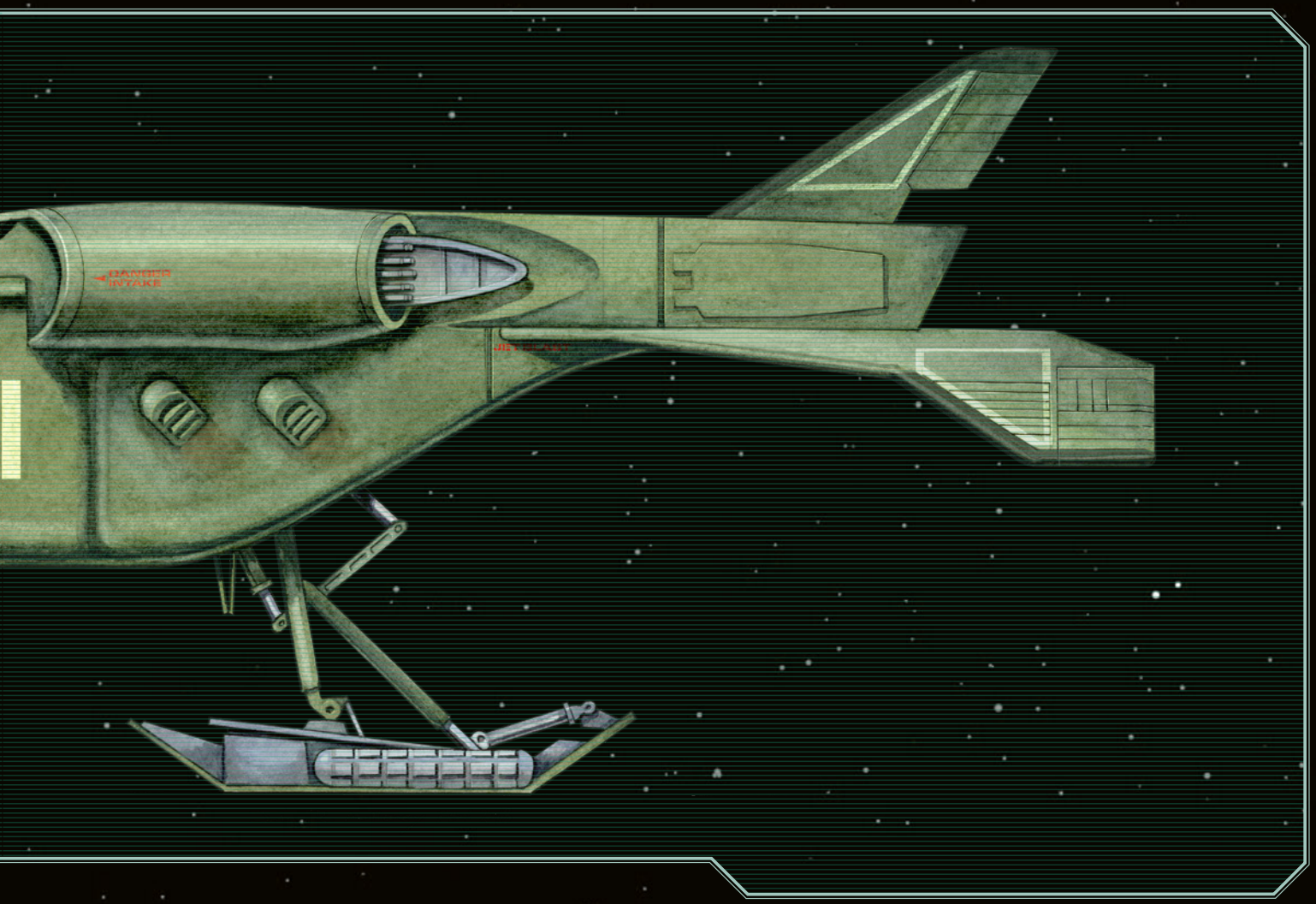
## UD-4L „CHEYENNE“ ABWURFSCHIFF

**ANZUTREFFEN: USCMC-Einsatzgebiete und -Militärbasen überall im Grenzraum und im Äußeren Rand; manchmal im Besitz von Söldnern**

**LÄNGE: 25,2 m**

**STANDARDBEWAFFNUNG:**

- **Gatling-Kanone 25 mm**
- **Mk. 16 „Banshee 70“ Mehrfachraketenwerfer 150 mm**
- **AGM-220C „Hellhound II“ Lenkflugkörperbatterie (7 Raketen)**
- **AIM-90E „Headlock“ Luft-Luft-Raketenbatterie (3 Raketen)**



## WY-37B „CARGO LIFTER“ TRANSPORTSCHLITTEN

Manchmal muss man auf einem Planeten Fracht über lange Distanzen transportieren. Der alte, aber verlässliche Lifter ist ein Tiefladeschlitten mit einer Crewkabine, Kranzubehör, zwei starken Antrieben und vier übergroßen Schubdüsen. Zwar ist der WY-37B nicht für die Verwendung im All konzipiert, dennoch hält seine Kabine dem Vakuum stand, sodass das Erreichen einer niedrigen Umlaufbahn möglich ist. Damit sich das Transportgut nicht verselbstständigt, können die Platten der Ladefläche magnetisiert werden, zudem befinden sich in regelmäßigen Abständen Aufhängungen für Frachtklammern am Rumpf. Die Crew des Lifters kann spezielle Sicherheitsgurte anlegen und mithilfe einer Winde aus der Druckkabine hinausgleiten, um während der Fahrt eventuelle Balanceanpassungen an der Ladung vorzunehmen. Der ferngesteuerte, ausklappbare Kranaufbau ist während des Flugs vollständig eingefahren. Er kann mit einer Magnetkupplung, einer Baggerschaufel, einem Schleppseil und vielem mehr ausgestattet werden. Eine kleine Warnung: Den Kran während des Flugs zu aktivieren, wird den Lifter destabilisieren und zum Absturz bringen – falls man nicht zu den wenigen herausragenden Piloten des Grenzraums gehört. ■

### WY-37B „CARGO LIFTER“ TRANSPORTSCHLITTEN

**ANZUTREFFEN:** Grenzraumkolonien, Sternenfrachter und große Raumstationen

**LÄNGE:** 34,2 m

**STANDARDBEWAFFNUNG:** keine

## FAHRZEUGWAFFEN

| WAFFE | BONUS | SCHADEN | REICHWEITE | KOSTEN | SPEZIAL |
|---|---|---|---|---|---|
| Gatling-Kanone 20 mm | +3 | 3 | weit | 7500 $ | Panzerbrechend, Vollautomatisch |
| Gatling-Kanone 25 mm | +3 | 3 | extrem | 9000 $ | Panzerbrechend, Vollautomatisch |
| Phasen-Plasma Impulskanone | +1 | 6 | extrem | 54.000 $ | Panzerbrechend |
| frei bewegliche Flammenwerfereinheit | – | 4 | mittel | 4200 $ | Feuerintensität 9 |
| Mk. 16 „Banshee 70“ Mehrfachraketenwerfer 150 mm | – | 3 | weit | 48.000 $ | explodiert am Ziel mit Detonationskraft 12 zusätzlich zum direkten Schaden, Vollautomatisch |
| AGM-220C „Hellhound II“ Lenkflugkörperbatterie | +2 | 7 | extrem | 76.000 $ | kann nur auf Bodenfahrzeuge und Gebäude abgefeuert werden, Panzerbrechend, Kosten pro Rakete: 12.000 $ |
| AIM-90E „Headlock“ Luft-Luft-Raketenbatterie | +3 | 5 | extrem | 64.000 $ | kann nur auf Luftfahrzeuge abgefeuert werden, Kosten pro Rakete: 9000 $ |

# DAS HARTE LEBEN ZWISCHEN DEN STERNEN

*„Es gibt andere Planeten dort draußen, und falls sie keine Luft zum Atmen haben, müssen wir diese einfach selbst herstellen.“*

—PETER WEYLAND

Für die meisten ist der Weltraum kein schönes Zuhause. Ein menschliches Leben ist hier nichts wert, und die Gehaltsschecks sind es auch nicht. Es gibt immer jemanden, der noch schlechter dran ist, der deine Arbeit für noch weniger Geld erledigt. Also versaust du es besser nicht, damit du deinen Job behältst. In den meisten Berufen gibt es nur zwei Formen von Sicherheit: wenn du etwas hast, mit dem du deinen Arbeitgeber erpressen kannst, oder wenn du ein wirklicher Experte auf deinem Gebiet bist.

Abgesehen von den Luxusunterbringungen der Konzernelite und den hochmodernen Waffen der Colonial Marines ist so gut wie alles dreckig, gebraucht und sollte dringend repariert werden. Die einzigen Kolonisten, die garantiert neue Teile und Ausrüstung erhalten, sind die Bergleute und das Wartungspersonal der Atmosphärenwandler auf Planeten, die ihre Konzernquote konstant übertreffen. In abgelegenen Sektoren ist importierte Technologie viel zu teuer und schwer zu bekommen, deshalb ist der Großteil der Ausrüstung zusammengeflickt, umgebaut und besteht aus wiederverwendetem und aufpoliertem Schrott. In einigen Regionen werden noch immer Fahrzeuge und Raumschiffe benutzt, die fast hundert Jahre alt sind. Anstatt der modernen, dreidimensionalen holographischen Anzeigen sind die meisten Frachter und Schlepper mit konventionellen Monitoren und einfachen Sensoren ausgerüstet. Im Laufe der zurückliegenden zehn Jahre drehte sich die Weiterentwicklung der MU/TH/UR-Computersysteme immer weniger um die Ausgereiftheit der KI und mehr um ihre tatsächliche Zweckdienlichkeit. Sogar Raumanzüge sind in den 2180ern klobiger und bieten weniger Schutz als die, die im goldenen Zeitalter der Weltraumerkundung hergestellt wurden: dem Beginn der interstellaren Kolonisation.

Letztendlich befindet sich die Menschheit als technologische Gesellschaft auf dem absteigenden Ast.

Ohne die Voraussicht des visionären Unternehmers und Geschäftsmanns Peter Weyland hätten wir die Wiege unseres Sonnensystems niemals verlassen. Unter ihm führte Weyland Industries drei Dinge ein, die uns die Vorherrschaft im All sichern sollten: den Überlichtantrieb, die Hyperschlafkapsel und das Terraforming.

## SCHNELLER ALS DAS LICHT

Die Fähigkeit, schneller als das Licht zu reisen, ist der Dreh- und Angelpunkt der Expansion der Menschheit über die Grenzen unseres Sonnensystems hinaus. Ohne sie gäbe es keine extrasolaren Kolonien, keine Sternenimperien der Konzerne. Von Weyland Industries in den 2030ern entwickelt, wird die Technologie auch als Verdrängungsantrieb bezeichnet. Das System basiert auf dem Prinzip eines invertierten Verhältnisses zwischen linearer Geschwindigkeit und dem Fluss der Zeit. Ein Überlichtantrieb verdrängt das Volumen des Raums vor dem Fahrzeug und zieht es dadurch nach vorn. Die Beschleunigung auf Überlichtgeschwindigkeit geschieht nicht unmittelbar. Zuerst treiben Ionenschubdüsen das Raumschiff voran, bis der Verdrängungsantrieb übernehmen kann und das Tempo langsam bis auf mehrfache Lichtgeschwindigkeit erhöht.

Als sie vor hundertfünfzig Jahren das erste Mal eingesetzt wurden, konnten Überlichtantriebe ein Raumschiff etwa der Heliades-Klasse mit zehn- bis fünfzehnfacher Lichtgeschwindigkeit bewegen. Auch wenn moderne Schiffe sogar fünfzig- bis siebenhundertfache Lichtgeschwindigkeit erreichen können (siehe Seite 167), dauert es noch immer Wochen oder sogar Jahre, den gesamten kartographierten Weltraum zu durchqueren. Was die Sache noch komplizierter macht, ist die Tatsache, dass lange Reisen auf Überlichtgeschwindigkeit bei Säugetieren ein Syndrom auslösen, das als *Neurologische Verzerrungsstörung* oder kurz „NVS“ bekannt ist (siehe den Kasten rechts). Aus diesem Grund (und um Ressourcen zu schonen) verbringen Sternenreisende den Großteil einer Fahrt auf Überlichtgeschwindigkeit im Hyperschlaf.

## HYPERSCHLAF ZWISCHEN DEN STERNEN

Bevor Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit überhaupt möglich waren, befand sich die Hyperschlaftechnologie schon in Entwicklung. Bereits in den 2020er Jahren hatte Peter Weyland seine Wissenschaftler angewiesen, eine Möglichkeit zu finden, sein eigenes Leben zu verlängern — möglichst auf ewig. Die daraus resultierende Errungenschaft war nicht ganz das, was der Konzernmagnat im Sinn gehabt hatte, doch für die Menschheit war sie ein beträchtlicher Sprung nach vorn. Die Fähigkeit, die biologischen Prozesse einer Lebensform fast bis zum Stillstand anzuhalten, ohne den Organismus zu zerstören, kam sowohl der Medizin als auch der Raumfahrt zugute. Als bald darauf der Verdrängungsantrieb erforscht wurde, übernahm man die Stasis als Lösung, um lange interstellare Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit Realität werden zu lassen.

Man erkannte schnell, dass der Hyperschlaf mehrere positive Auswirkungen auf die menschliche Gesundheit hatte. Überlichtgeschwindigkeit ausgesetzt zu sein, kann einen verzerrenden Effekt auf die Wahrnehmung des Reisenden haben. Dieses Syndrom, das als Neurologische Verzerrungsstörung bekannt ist, führt zu Paranoia, Epilepsie, psychotischem Verhalten und anderen Leiden. Schlimmer noch: Je schneller man reist, umso stärker werden die Symptome. Die Stasis des Kälteschlafs schützt nicht nur vor der NVS, sie hat auch den Vorteil, das Altern des Organismus auf zellulärer Ebene einzufrieren.

**DER SCHLAF DER GERECHTEN:** Das Eintreten in den Hyperschlaf erfordert eine Mischung verschiedener Gase, die die Körpertemperatur stark absenken. Auch wenn Reisende in Stasis nicht bei Bewusstsein sind, können sie träumen — und werden sogar dazu ermutigt. Da die Gehirnfunktionen im Hyperschlaf verlangsamt sind, kann ein einzelner Traum Monate andauern. Tatsächlich entstand sogar eine ganze Industrie um Hyperschlafträume (siehe Seite 163), da sich herausstellte, dass diese sowohl gut für die geistige Gesundheit des Reisenden sind als auch die natürliche Heilung des Körpers unterstützen.

**REGELN:** Nachdem du eine Anzahl von Tagen bei Überlichtgeschwindigkeit gereist bist, die dem Überlichtwert des Schiffs entspricht (ein niedrigerer Wert bedeutet ein schnelleres Schiff), würfele mit einem W6 und bestimme anhand der folgenden Tabelle, ob du an der Neurologischen Verzerrungsstörung leidest. Wiederhole den Wurf jedes Mal nach Ablauf der gleichen Dauer, addiere aber jeweils +1 auf das Ergebnis. Wie oben beschrieben, schützt Hyperschlaf vor der NVS, doch abrupt aus der Stasis geweckt zu werden, ist gefährlich. Desorientierung, Kopf- und Brustschmerzen sowie Übelkeit sind übliche Nebenwirkungen. Es ist zwar selten, doch in einige Fällen tritt sogar der Tod ein. Regeltechnisch zählt ein unsanftes Erwachen aus dem Hyperschlaf als Angriff gegen dich, der mit 6 Basiswürfeln abgewickelt wird. Sollte dich dieser Schaden außer Gefecht setzen, musst du jede Phase einen Todeswurf ablegen.

Außerdem verursacht jede beliebige Dauer in Stasis den Zustand „Verdursten“ (siehe Seite 106). Hydr8tion (siehe Seite 137) kann diesen Effekt aufheben, wenn es vor dem Hyperschlaf eingenommen wird. ■

### NEUROLOGISCHE VERZERRUNGSSTÖRUNG

| WURF | EFFEKT |
|---|---|
| ≤ 5 | KEINE AUSWIRKUNG ... noch. |
| 6–7 | PARANOIA: Du bist überzeugt, dass jemand oder etwas an Bord es auf dich abgesehen hat. Der Effekt hält an, bis die Reise mit Überlichtgeschwindigkeit vorbei ist und sollte ausgespielt werden. |
| 8–9 | EPILEPSIE: Du erleidest epileptische Anfälle, die dich für eine volle Phase ausschalten. Würfele pro Schicht einmal mit einem Stresswürfel: Bei einem kommt es zu einem Anfall. |
| 10–11 | DEMENZ: Deine Erinnerungen sind wie gelöscht. Du kannst dich nicht mehr entsinnen, wer du oder die anderen Charaktere sind. Der Effekt hält für W6 Tage nach Ende der Reise an und sollte ausgespielt werden. |
| ≥ 12 | PSYCHOSE: Du greifst sofort die am nächsten stehende Person oder Kreatur an, ob verbündet oder nicht, und hörst erst auf, wenn das Ziel außer Gefecht gesetzt ist. Jeder mit dir befreundete Charakter, der deinen Ausbruch von Raserei mitansieht, muss sofort einen Panikwurf ablegen. |

### GRAVITATIONSANTRIEBE

**Konzernwissenschaftler arbeiten kontinuierlich an weiteren Verbesserungen der Überlichtgeschwindigkeit-Technologie. Eine jüngste Entwicklung erzeugt Kraftwellen entlang des ganzen Schiffs, die es ohne die Hilfe von Schubdüsen über Lichtgeschwindigkeit beschleunigen. Diese Systeme werden Gravitationsantriebe genannt und erzeugen eine Verzerrung in der Raumzeit, die es dem Gefährt ermöglicht, in den sogenannten Einstein'schen Raum vorzudringen — einen relativen Zustand materieller Nichtexistenz, der es Schiffen erlaubt, viel schneller als mit konventioneller Überlichtgeschwindigkeit zu reisen. Die Technologie bedeutet einen gewaltigen Sprung nach vorn, doch die NVS macht es nach wie vor erforderlich, lange Reisen im Hyperschlaf zu verbringen. Die Details des Antriebs und die ihm zugrundeliegenden Prinzipien werden von Weyland-Yutani aktuell unter Verschluss gehalten. Gravitationsantriebe befinden sich noch in einer experimentellen Entwicklungsphase und sind im Grenzraum weitgehend unbekannt, da sie ausschließlich auf fortschrittlichen Konzernjachten und Erkundungsschiffen der Kernsysteme verbaut werden.**

**Ein positiver Nebeneffekt der neuartigen Technologie ist, dass die Felder, die durch sie erzeugt werden, weitestgehend vor ballistischen und energiebasierten Angriffen schützen. Gravitationsantriebe müssen genauestens kalibriert werden und sind äußerst gewichtsempfindlich — jede nicht eingerechnete Masse an Bord des Raumschiffs birgt das starke Risiko einer Kursabweichung.**

# DER KARTOGRAPHIERTE WELTRAUM

Willkommen im All. Vermutlich wirst du hier sterben — und wenn das passiert, müssen deine Verwandten wissen, wo sie deine Leiche abholen können und ob sie sie verbrennen oder zurück in die Leere schießen sollen.

Die Sternenkarte im Einband dieses Buches zeigt dir den ganzen kartographierten Weltraum. Die drei größten (farbig markierten) Bereiche sind der Amerikanische Arm der Vereinigten Amerikas, der Anglo-Japanische Arm des Drei-Welten-Imperiums und der Kollektivistische Block der Union der Fortschrittlichen Völker. Diese Domänen der interstellaren Nationen umfassen Teile der Kernsysteme, des Äußeren Schleiers, des Äußeren Rands und der sogenannten Ferne des bekannten Raums.

**DIE KERNSYSTEME:** Die wohlhabenden Kolonien der Kernsysteme, die vom 3WE und der ICSC beherrscht werden, befinden sich am nächsten an der Erde und sind der Tummelplatz der Elite.

**DER ÄUSSERE SCHLEIER:** Ringförmig um die Kernsysteme liegt der Äußere Schleier oder „Outer Veil". Viele seiner ressourcenreichen Planeten wurden vor über 100 Jahren vom Drei-Welten-Imperium terraformiert und besiedelt. Doch auch die Union hat hier große Gebiete annektiert. Viele Welten in diesem Teil des Alls wurden vollständig ausgebeutet und sind durch unsichere Abbaumethoden unbewohnbar geworden.

**DER ÄUSSERE RAND:** Der Äußere Schleier ist von einem Kreis an Systemen umgeben, der als Äußerer Rand oder „Outer Rim" bekannt ist. Hier, weit entfernt von der heimatlichen Erde, stießen Entdecker der Vereinigten Amerikas und der UPP auf Planeten, die sowohl reich an Rohstoffen als auch ohne Terraforming bewohnbar waren. Wie ihr Name bereits nahelegt, ist diese Region der äußere Rand des besiedelten Weltraums.

**DIE FERNE:** Aus dem Amerikanischen Arm des Äußeren Rands erstreckt sich ein Bereich von beanspruchten, aber weitgehend unkartographierten Systemen: die sogenannte Ferne. Sie umfasst gewaltige unbekannte Gebiete, ebenso aber auch einige wenige terraformierte Kolonien, die für die UA und das 3WE von entscheidender Bedeutung sind und von Space Truckern „die Perlenkette" genannt werden.

**DER GRENZRAUM:** Entlang des Rands des erkundeten Alls liegt der Grenzraum. Er ist eine fast gesetzesfreie Zone voller Möglichkeiten, aber auch Gefahren, hinter dem sich nur noch die Dunkelheit der unbekannten Tiefen des Weltraums befindet. ■

# LEBEN IM WELTRAUM

So, du willst also versuchen, im Grenzraum zu überleben — als Landwirt, Pionier, Wartungstechniker, Prospektor, Bergmann, Space Trucker, Marshal, Verwaltungsangestellter oder Soldat. Alles dreckige Berufe, die viel Arbeit bedeuten und die der Großteil der Bevölkerung ausübt. Nur einige Auserwählte können sich Entdecker nennen.

Die besten Zukunftsaussichten haben die einfachen Leute, wenn sie ihr Glück als Grenzraum-Kolonist versuchen. Doch der Auswahlprozess ist streng. Nicht nur werden Kompetenz und körperliche Eignung getestet, die Bewerber müssen sich auch einer intensiven psychologischen Überprüfung unterziehen, bei der viele der potenziellen Siedler aussortiert werden. Sobald man allerdings seine Bewilligung für eine Kolonie erhalten hat, besitzt man diese Position ein Leben lang, vorausgesetzt, dass man den Karren nicht völlig gegen die Wand fährt. Die Konzerne und die Kolonialverwaltung machen sich nicht die Mühe, einen unbedeutenden Landwirt oder Techniker wie dich für kleinere Vergehen zu ersetzen. Außerdem besitzt du als Kolonist den erfreulichen Vorteil, dass du deine Position an deine Nachkommen vererbst.

Unglücklicherweise kommt man in den Kolonien aber weder zu Ruhm noch Reichtum — die Planeten im Grenzraum durchleben eine wirtschaftliche Depression, während die Konzerne in den Kernsystemen an der harten Arbeit anderer fett werden. Vorräte sind knapp und oft kommt es vor, dass man rationieren und improvisieren muss.

## EIN ABSTECHER IN DIE STADT

Die meisten Jobs im Grenzraum drehen sich um die Kolonien. Prospektoren vermessen das Gelände, beanspruchen Mineralienvorkommen und machen Testbohrungen in nicht erkundeten Regionen. Bergleute erfüllen oft einjährige Verträge an bestimmten Kolonieorten, ehe sie wieder versetzt werden. Landwirte bauen Obst und Gemüse an, Wartungstechniker kümmern sich um die Atmosphärenwandler, Verwaltungsangestellte koordinieren sämtliche Abläufe und Marshals sorgen dafür, dass keiner aus der Reihe tanzt. Space Trucker liefern Vorräte in die Kolonie und bringen Exportgüter zurück in die Inneren Kernsysteme. Viele Piloten der Konzernfrachter sind ehemalige Veteranen der Colonial Navy, die ein bisschen Pech gehabt haben. Die Marines und die Flotte beschützen die Sektoren und werden im Grenzraum regelmäßig verlegt. Zu guter Letzt schicken Konzerne Sicherheits- und Prüfungsteams, um dafür zu sorgen, dass ihre Investitionen in guten Händen sind. Alles zusammen bildet eine gut geölte Maschine des Kommerzes, in der jeder letztlich nur ein kleines Rädchen ist, das leicht ersetzt werden kann.

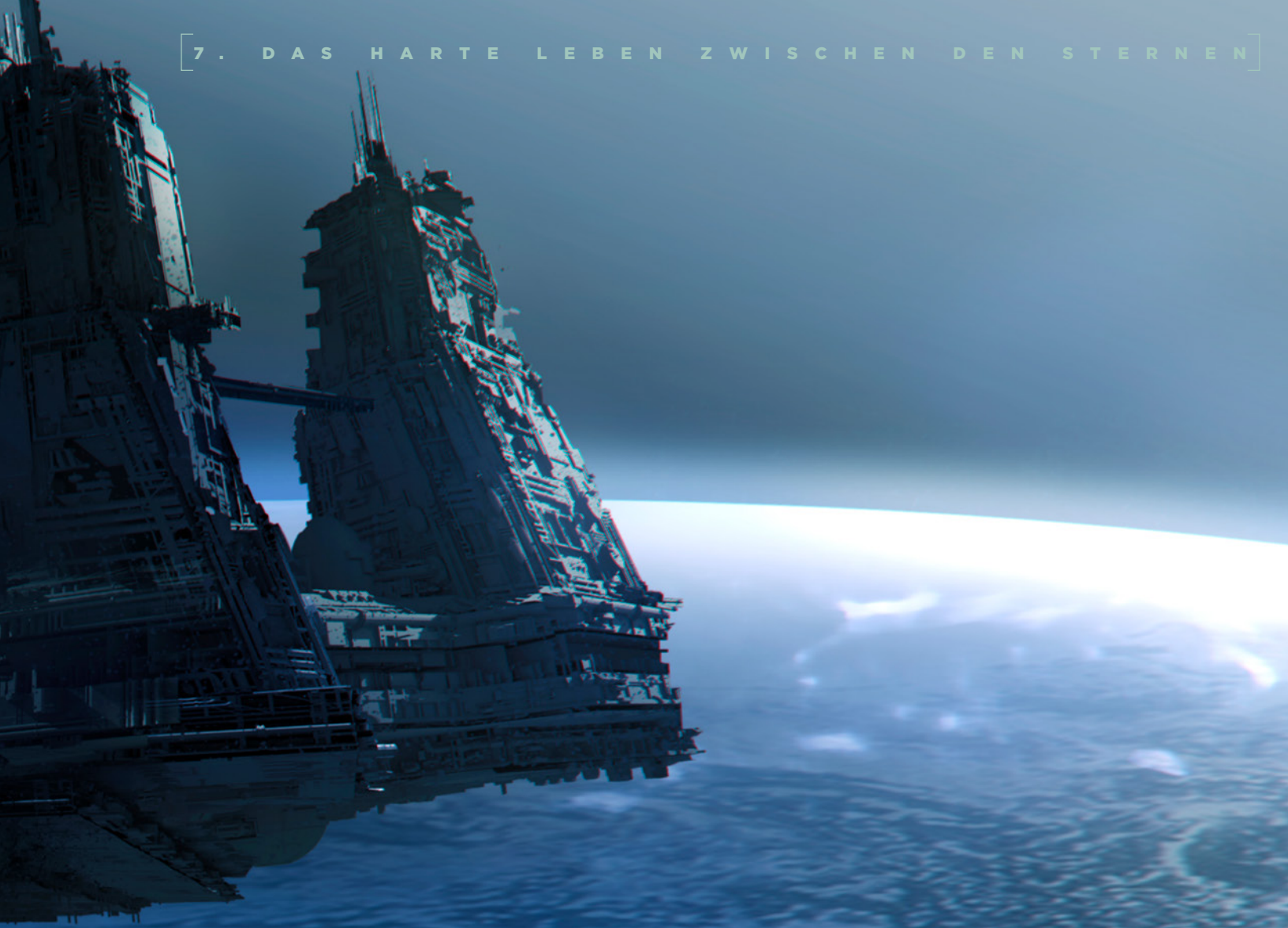
Dann gibt es noch die Außenseiter.

Söldner, Vagabunden und Freibeuter ziehen von Kolonie zu Kolonie und verdienen ihren Unterhalt am Rande der Gesellschaft. Einige sind flüchtige Kriminelle, andere nur frustriert von der Bürokratie der Regierungen und Konzerne. Viele sind gefährlich.

## RAUMSCHIFFE

Ob auf Erkundungsmissionen oder Frachtlieferungen, im Grenzraum verbringen viele Leute viel Zeit in gewaltigen, durchs All fliegenden Blechdosen. Raumschiffe sind darauf ausgelegt, funktional zu sein, weder ästhetisch noch bequem. Bodengitter können entfernt werden, um die darunter verlaufenden Leitungen zu reparieren, und sämtliche Wände – bis auf die in den Mannschaftsquartieren — sind gesäumt von offenen Maschinen und Rohren. Ab Seite 180 werden mehrere typische Raumschiffe beschrieben, die im Jahr 2183 im Einsatz sind.

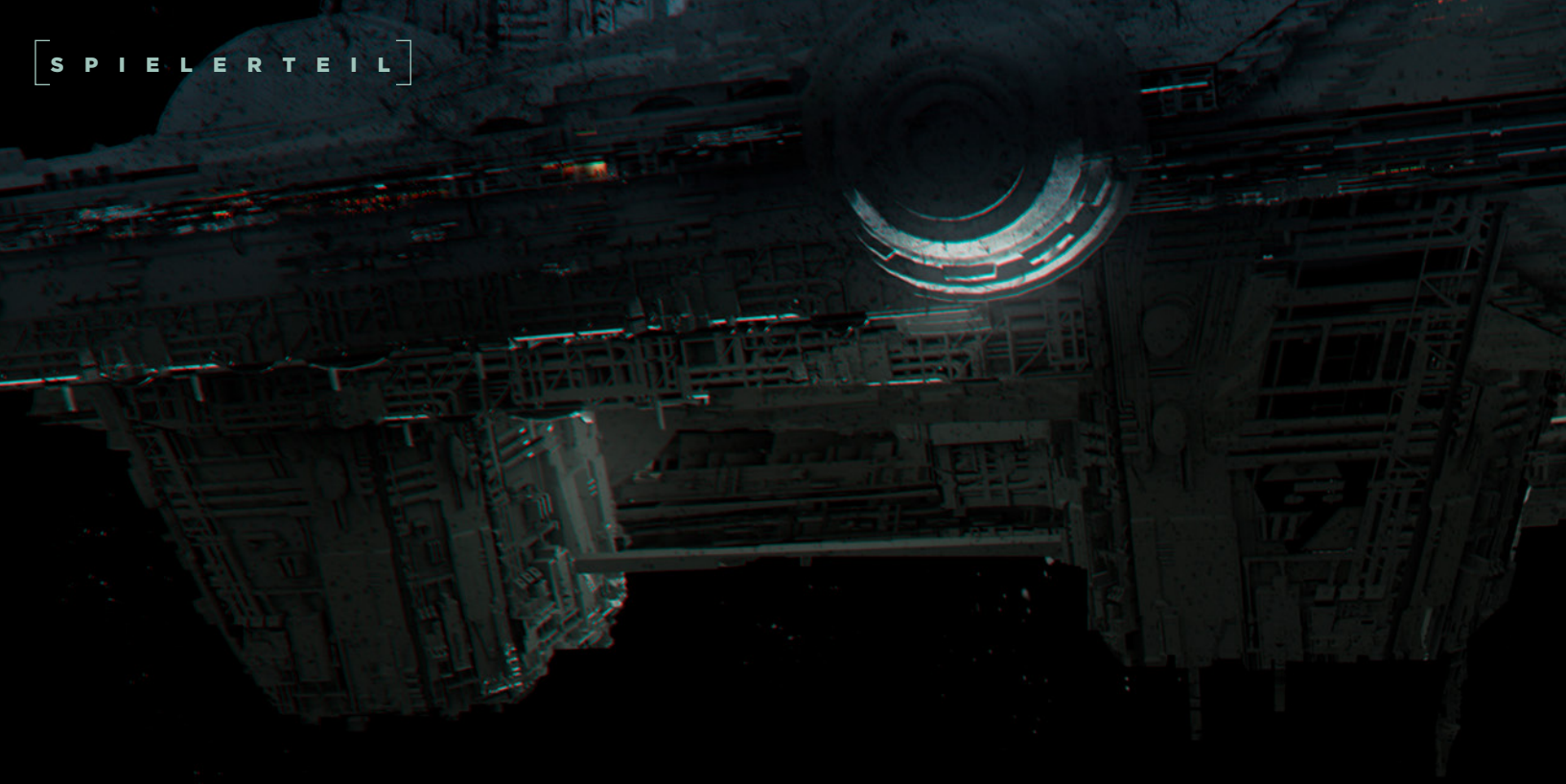
**EIN EINSAMES LEBEN:** Durch das Weltall zu fliegen, bedeutet oft, viele Monate am Stück zu schlafen. Doch nicht nur die lange Zeit macht persönliche Beziehungen nach Hause äußerst schwierig. Verbringst du einige Jahre an Bord eines Raumschiffs damit, im Hyperschlaf Fracht zu transportieren, alterst du nicht viel, deine Familie auf deinem Heimatplaneten allerdings schon: Kinder werden groß und Geliebte werden grauhaarig. Die meisten Beziehungen überstehen diese Prüfung nicht, sodass dir nur deine Arbeit und deine Mannschaft bleibt.



## RAUMSTATIONEN

In vielen Belangen sind Stationen ähnlich aufgebaut wie Schiffe, der Unterschied ist, dass es viel mehr Wohnbereiche und große, offene Einkaufszeilen gibt. Trotzdem sind sie so verschieden wie Raumschiffe auch: Manche bestehen aus mehreren Türmen mit einem verbindenden Geflecht von Transportröhren, einige sind in die Spitze von gewaltigen, stillgelegten Raffineriemodulen gebaut. Wieder andere besitzen traditionellere Formen wie die eines Rades oder einer Kugel. Die meisten bestehen zwar aus Titanverbundstoffen und anderen fortschrittlichen Legierungen, doch einige, wie die religiöse Kolonie Arceon, sind aus exotischeren Materialien gefertigt. Die meisten Raumstationen ähneln überbevölkerten Städten, nur dass sie sich eben im Weltraum befinden – Wohnraum ist knapp bemessen (außer für die Elite), Arbeiter leben und schuften geradezu übereinandergestapelt, und Verbrechen sind an der Tagesordnung.

**KLAUSTROPHOBIE IN DER LEERE:** Menschen brauchen Platz zum Atmen. Das Weltall mag unvorstellbar groß sein, doch viel Raum gibt es nicht in den Stationen, die zwischen den Sternen schweben. Da Fenster ein Luxus sind, verfügen Raumstationen oft über Erholungszentren und botanische Gärten, die mit sogenannten Umgebungswänden ausgerüstet sind: großen Monitoren, die Ausblicke auf natürliche Landschaften wie Waldlichtungen, tropische Strände oder majestätische Gebirgszüge zeigen. Teure Module projizieren diese Bilder sogar als dreidimensionales Hologramm, die meiste jedoch spielen einfach Videos auf flachen Bildschirmen ab.



## ANCHORPOINT-STATION

Die gewaltige Anchorpoint-Station, die zweite dieses Namens, ist dein letzter Halt vor dem Grenzraum. Nur wenige Parsec von der UAAC-Basis Liberty Echo entfernt, liegt sie in nicht beanspruchtem Gebiet und eignet sich hervorragend, um noch einmal etwas Vernünftiges zu essen, Vorräte aufzufüllen, zu tanken, Reparaturen im Trockendock vorzunehmen oder neue Arbeiter und Besatzungsmitglieder für den nächsten Auftrag anzuheuern. Lage ist alles, und Anchorpoint liegt perfekt, um den südlichen Äußeren Rand und die Ferne zu versorgen, und bietet eine alternative Route zwischen den Salomonen und der Zivilisation.

Die Raumstation gilt als neutrale Zone und zählt zu den Unabhängigen Kernsystemkolonien — Schiffe jeder Regierung und jedes Konzerns sind hier willkommen. Die Interstellare Handelskommission und die Kolonialverwaltung entsenden manchmal Vertreter, die in Anchorpoint Dispute der Kolonien verhandeln. Die Vereinigten Amerikas betreiben an Bord ein Büro der Colonial Marshals und unterhalten ein kleines Kontingent Marines, das im Garnisonsbüro in Turm 4 untergebracht ist.

Die Station hat nur wenige dauerhafte Bewohner, kann aber mühelos über 3000 durchreisende Arbeiter und Kolonisten aufnehmen. Sie besteht aus vier Raffineriemodulen, die um einen zentralen Kern aufgereiht sind. Drei der Module wurden, ähnlich wie bei der früheren Sevastopol-Station von Seegson, in Wohnbereiche umgewandelt, das vierte ist eine funktionierende Raffinerie, die Erze und Gase verarbeitet, bevor sie zu den Grenzraum-Kolonien verschifft werden. Die großen Raumhafenhallen der Station erinnern an ihre irdischen Gegenstücke. Bekannt ist sie vor allem für ihre zwielichtigen Kneipen, offenen Einkaufsbereiche, Wartungsandroiden und billigen Unterhaltungsmöglichkeiten.

**WORUM GEHT'S DENN, MUTTER?** Obwohl die neueste Anchorpoint-Inkarnation erst drei Jahre alt ist, stellt sie das erfolgreichste Raumstationsprojekt außerhalb des Sol-Systems dar. Die ursprüngliche Anchorpoint-Station war ein kolonialer Hauptumschlagsplatz und eine Forschungseinrichtung im Neroid-Sektor, nahe des Gebiets der UPP. Im Jahre 2179 kam es zu einem katastrophalen Reaktorversagen, dessen Ursache noch immer unbekannt ist. Die Kolonialverwaltung und die ICC beauftragten die Unabhängigen Kernsystemkolonien damit, eine zweite Station tiefer im Grenzraum zu erbauen, um eine neue Kolonisierungswelle auszulösen.

## ARCEON

**Die Arceon-Station, die von Space Truckern auch „Holzplanet“ genannt wird, ist ein merkwürdiges Konstrukt. Ursprünglich war sie eine alte Habitatssphäre der Klasse V mit 1,5 km Durchmesser, heute ist sie das Kloster eines zurückgezogen lebenden, technophoben Mönchsordens. Alles Metall sowohl innen als auch außen wurde mit Holz verkleidet und sämtliche Bereiche der Station — eine Abtei, Bibliotheken, Gemeinschaftsbäder, Reservoirs und sogar eine gewaltige Glashütte — wirken wie aus vergangenen Zeiten.**

**Arceon ist schichtartig wie ein Ameisennest aufgebaut und besitzt teils bis zu 100 m hohe Decken. Die Station verfügt sogar über eigene Felder, auf denen Pflanzen angebaut und Vieh gehalten wird. Außerdem ist sie groß genug und rotiert ausreichend schnell, um eine eigene dünne Atmosphäre zu erzeugen, die konstant von Maschinen im Herzen der hölzernen Welt aufbereitet und angereichert wird. Die obere Hemisphäre der Station wird von einem gewaltigen See beherrscht, der voll unzähliger Wasserlebewesen ist.**

**WORUM GEHT'S DENN, MUTTER? Arceon wurde in den 2100ern von einer monastischen, der Natur zugewandten Bewegung gegründet. Auch wenn der Orden zunächst als religiöser Kult abgetan wurde, erwies er sich schnell als gefährlich: Er nutzte einen verbesserten Computervirus, der als „Neue Pest“ bekannt wurde, um unglaubliche Datenmengen auf der Erde zu zerstören, was Finanzdienstleistern und interstellaren Konzernen gleichermaßen einen schweren Schlag zufügte. Die Gruppierung zündete sogar kleinere Atombomben in wichtigen Großstädten, um die Menschen durch den elektromagnetischen Impuls dazu zu zwingen, ohne Technologie auszukommen. Als der Orden mehr und mehr Zulauf bekam, beschloss man zu handeln: Ein gemeinsames Einsatzkommando des 3WE und der UA verhaftete sämtliche Mitglieder der Gruppierung. Das letzte Urteil wurde jedoch ausgesetzt, da Weyland Industries die Richter bestach. Schließlich entließ man die Mönche in die Obhut des Konzerns, der sie im Austausch für die Anstellung ihres Anführers Saint Thomas, dem Computergenie hinter der Neuen Pest, nach Arceon verlegte. Geleitet wird die dort abgeschieden lebende Gruppierung von einem Abt. Außerdem befindet sich ein älteres Androidenmodell namens Bruder Anthony bei ihnen, um sie von einem erneuten Aufstand abzuhalten. Als Thomas vor einigen Jahrzehnten verstarb, hörte Weyland-Yutani auf, Vorräte nach Arceon zu schicken. Ernährt von Feldfrüchten und Vieh, führen die Mönche ein sehr einfaches Leben in ihrem technikfreien Refugium, zu dem sich kaum ein Besucher verirrt.**

# WELTRAUMKOLONIEN

Das Konzept der Kolonien, das man der Öffentlichkeit verkaufte, war das des neuen Paradieses auf einer fremden Welt. Zwar entwickelten sich einige Planeten tatsächlich genau dazu, doch nur durch das Blut, den Schweiß und die Tränen von Generationen von Siedlern.

**TERRAFORMING:** Die Forschung zum Terraforming wurde auf der Erde in den 2010er Jahren forciert, um die Schäden am Ökosystem des Planeten zu reparieren, die durch Krieg und Verschmutzung entstanden waren. Als Nächstes konzentrierte man sich auf den Mond, wo man kleinere Bereiche auf erdähnliche Druckverhältnisse brachte und dann veränderte. Der Mars folgte kurze Zeit später. Als die Umwandlungsmethoden auf der Erde zu wirken begannen, konnte man zwar die globale Erwärmung aufhalten, aber es dauerte Jahrzehnte, bis der gute alte blaue Planet wiederhergestellt war. Mit der Absicht, die Menschen an die Vorstellung eines Lebens zwischen den Sternen zu gewöhnen, bot Sir Peter Weyland Prämien für jene, die in den Weltraum aufbrachen, um das Sonnensystem zu kolonisieren, solange die Erde heilte. Die Strategie war erfolgreich, und schon bald entstanden Kolonien bis zum Saturn. Innerhalb eines Jahrzehnts nach der Entwicklung des Überlichtantriebs hatte Weyland Industries ein sogenanntes Atmosphärenumwandlungswerk („AUW“) auf einem extrasolaren Planeten errichtet, und es dauerte nicht lange, bis die Kolonisten dem Konzern dorthin folgten. Im 21. Jahrhundert half das Terraforming der Menschheit dabei, die Sterne zu besiedeln. Der teure Prozess war anspruchsvoll und funktionierte nur auf Planeten, die bereits über erdähnliche Bedingungen verfügten, damit das Ökosystem nach dem Abschluss des kostspieligen Terraformings nicht zusammenbrach.

Als die Yutani Corporation zu Beginn des 22. Jahrhunderts mit Weylands Unternehmen fusionierte, wurde das Terraforming als unprofitabel bewertet und eingestellt. Stattdessen suchte man gezielt nach Planeten, auf denen menschliches Leben ohne größere Eingriffe möglich war. Kolonisierungsmissionen wie die *Affiance* und die unglückselige *Covenant* wurden entsandt, um die Menschheit auf den neu entdeckten erdartigen Planeten anzusiedeln. Ohne die gewaltige ökonomische Belastung, die das Umwandeln ganzer Welten für Weyland Industries bedeutet hatte, florierte Weyland-Yutani. Doch das neue Geschäftsmodell des Konzerns hielt sich nicht. Als mehr und mehr Menschen in die bestehenden interstellaren Kolonien auswanderten, nahmen die Bevölkerungszahlen derart zu, dass die Ressourcen knapp zu werden begannen. Schon bald konnte die Nachfrage nach bewohnbaren Planeten nicht mehr erfüllt werden.

**„BUILDING BETTER WORLDS“:** Im Laufe der nächsten fünfzig Jahre wurden mehr und mehr Rohstoffvorkommen auf lebensfeindlichen Planeten entlang des sich verschiebenden Grenzraums entdeckt, was Weyland-Yutani dazu veranlasste, das Terraforming wiederzubeleben und eine schnelle und unsichere Form der Atmosphärenumwandlung zu etablieren. Der Konzern bediente sich einer hundert Jahre alten Kampagne und prahlte getreu seines Firmenslogans damit, „bessere Welten zu erschaffen“ — eine Behauptung, die bestreitbar war und ist. Die Kolonien, die auf diese Weise errichtet werden, nennt man euphemistisch „vorgefertigte Projekte zur Neulandgewinnung“. Der Prozess beginnt damit, dass ein Atmosphärenwandler („AW“) auf einem Planeten oder Mond installiert wird, der die neue Kolonie zwar bewohnbar macht, allerdings ohne die Sicherheitsstandards der ursprünglichen Werke von Weyland Industries einzuhalten. Dass die als vollständig automatisierten Anlagen vermarkteten Atmosphärenwandler letztlich riesige Fusionsreaktoren sind, die ständiger Überwachung und Wartung bedürfen, verschweigt man schlicht – ebenso wie die Tatsache, dass Kolonien oft nur deshalb errichtet werden, um die gewaltigen Geräte zu erhalten. Mittlerweile finden sich Wandler des Konzerns im ganzen Grenzraum und auf jedem noch so kleinen Himmelskörper, der über ausbeutbare Ressourcen verfügen könnte.

„Terraforming“ kann ein irreführender Begriff sein. Mitunter dauert es Jahrzehnte, die Gegebenheiten auf einem Planeten zu verändern, und oft ist die Verwandlung nicht einmal dauerhaft. Die meisten Welten, die den Prozess durchlaufen, werden niemals wirklich erdähnlich. Sie bleiben unfruchtbare, trostlose und fremdartige Orte mit dem einzigen Unterschied, dass aufgrund der Wandler Menschen hier ohne Druckanzüge überleben können. Stellenweise müssen die Anlagen durchgehend betrieben werden, um eine brauchbare Atmosphäre zu erhalten, was sie zum Hauptziel feindlicher Mächte und Aufständischer macht. Auf einigen Planeten oder Planetoiden, die reich an Mineralien sind, ist der Terraforming-Prozess schlicht nicht möglich. In diesen Fällen werden druckfeste Anlagen auf der Oberfläche erbaut, um Arbeiter und ihre Familien unterzubringen. Wie sich gezeigt hat, ist die Menschheit fähig, auch den widrigsten Umgebungsbedingungen zu trotzen und an so gut wie jedem Ort eine Kolonie zu gründen — sei es nun ein Planet voller Meere, Dschungel, Wüsten oder Eis.

## QUARTIERE

Im Weltraum hört dich niemand schnarchen — zumindest nicht im Hyperschlaf. Wenn man die Nächte allerdings nicht in Stasis verbringt, braucht man einen Ort, an dem man sich hinlegen kann. Es gibt folgende Möglichkeiten:

**WECHSELSCHICHT:** Bergleute und Bauarbeiter werden oft versetzt, wieso also für ein ganzes Quartier bezahlen? Stattdessen nächtigt man in gemeinschaftlichen Schlafbereichen, die „Käfige“ genannt werden. Diese Anlagen bestehen aus übereinandergestapelten Ebenen von mit Maschendraht umgebenen Abteilen, die gerade lang genug für einen Schlafsack und hoch genug sind, um sich aufzusetzen. Ein kleiner Spind für persönliches Hab und Gut ist ins Kopfteil eingebaut, die Privatsphäre wird durch Rollläden hergestellt. Wie auf Raumschiffen teilt man sich Duschen und Toiletten.

**LANGSTRECKENFLÜGE:** Auf längeren militärischen und kommerziellen Flügen verbringt man die meiste Zeit in Hyperschlafkapseln. Für Reisen innerhalb eines Systems verfügen viele Raumschiffe über einen Gemeinschaftsbereich mit Kojenbuchten in den Wänden. Wie die Käfige können diese Ruhestätten mit Rollläden oder Vorhängen abgetrennt werden und lassen sich ganz nach deinem Geschmack (oder dem Mangel daran) dekorieren. Duschen, Badezimmer, Kombüse und Messe werden auf derartigen Schiffen immer gemeinschaftlich genutzt, sodass die sargartigen Kojen für die meisten Besatzungen der einzige private Rückzugsort bleiben.

**ENGE QUARTIERE:** Auf einigen Raumstationen sind die Bevölkerungszahlen so hoch, dass jedes Quäntchen Platz möglichst optimal genutzt wird. Übermäßige Bequemlichkeit kann man hier nicht erwarten. Die unteren Ebenen einer Station wie Gateway zeichnen sich durch schmale Korridore und beengte Einraumwohnungen aus, in denen sich Kochnische und Badezimmer im gleichen kleinen Bereich befinden. Mitunter sind diese Wohnungen so winzig, dass es schon ungemütlich wird, wenn sich zwei Leute gleichzeitig hier aufhalten.

**GALAXIESTANDARD:** Die Mannschaftsquartiere auf Kolonie- und wissenschaftlichen Erkundungsschiffen sind oft geräumiger. Sie bestehen aus einer standardisierten Wohneinheit mit kleinem Badezimmer. Wenn man sich schlau anstellt, bekommt man sogar einen eigenen Bildschirm.

**LUXUSUNTERBRINGUNG:** Du solltest nicht damit rechnen, viel Zeit in solchen Räumlichkeiten zu verbringen. Diese Penthousewohnungen auf Raumschiffen und Stationen sind ebenso luxuriös wie teuer und befinden sich manchmal in einem abgetrennten Modul mit eigenem Lebenserhaltungssystem und separaten Vorräten. Sie sind geräumig, extravagant und ausgestattet mit Lebensmitteln, Getränken und allem, was der Bewohner brauchen könnte, um mindestens zwei Jahre allein zu überleben.

## FUNKTIONALITÄT VOR MODE

Deine Kleidung sichert dir im Grenzraum oft das Überleben, weshalb sie vor allem praktisch sein muss. Eine typische Montur besteht aus Overall, Lederhandschuhen, Fliegerjacke und Baseballmütze, alles in gedämpften Farben und oft mit bunten Aufnähern und Konzernlogos verziert. Auf kälteren Planeten benötigt man mehrlagige Parkas und enge, lederne Fliegerhelme oder pelzgefütterte Mützen mit Ohrenklappen. Marshals tragen meist zweckmäßige Uniformen in Blau, Grau oder Beige, Militärangehörige natürlich khaki- und olivfarbene Tarnkleidung. Konzernvertreter meinen, sich zu jeder Zeit vom einfachen Arbeiter absetzen zu müssen, weshalb sie selbst an den unangebrachtesten Orten teure Kleidung tragen — zur Zeit besonders in Mode sind dunkelgraue, marineblaue und schwarze Anzüge mit weißen Hemden und hochgestellten Kragen sowie schmalen Krawatten. Auf Planeten mit schlechten atmosphärischen Bedingungen oder Asteroiden sind Kompressionsanzüge natürlich unerlässlich, die es von klobigen gepolsterten Modellen bis zu fortschrittlichen schlanken Varianten gibt.

## LEBENSHALTUNGSKOSTEN

**Nichts im Grenzraum ist kostenlos, nicht einmal die Luft zum Atmen. Die folgende Tabelle gibt typische Lebenshaltungskosten an, abhängig davon, was man sich leisten kann und möchte.**

| WÖCHENTLICHE KOSTEN | LEBENSSTANDARD |
|---|---|
| 25 $ | niedrig |
| 100 $ | einfach |
| 300 $ | normal |
| 2000 $ | luxuriös |

## GELD UND PAPIERE, BITTE

Wessen Geld gibst du eigentlich aus? In den Kolonien sind Ausweise und Bankkonten miteinander verknüpft und können auf verschiedene Arten genutzt werden. Die meisten Kolonisten tragen zu jeder Zeit eine Identifizierungskarte aus Metall und transparentem Hologrammplastik bei sich, die mit dem Daumenabdruck des Besitzers verschlüsselt ist — es kommt nur zu einer Abbuchung, wenn der richtige Empfänger die Karte hält. Andere Varianten arbeiten mit Zugangscodes, Netzhautscans, genetischen Atemanalysen oder Strichcodes, die sich entweder auf Erkennungsmarken aus Plastik bzw. Metall befinden oder eintätowiert sind. Allerdings wird Letzteres normalerweise nur bei verurteilten Kriminellen angewendet.

**BARGELD:** In den etablierten Kolonien wird der Großteil aller Transaktionen bargeldlos abgewickelt, doch im Grenzraum laufen die Dinge oft anders. Was ist etwa, wenn ein Geschäft vertraulich bleiben soll? Häufig ist es von Vorteil, wenn der Handel weder dokumentiert ist noch nachverfolgt werden kann. Das meiste akzeptierte Bargeld ist in Währungen ausgegeben, die von bestimmten Konzernen festgelegt werden und deren Wert abhängig von den Firmenaktien steigt oder fällt. Dies führt vor allem dann zu Problemen, wenn ein Händler nur eine bestimmte Währung annimmt. Anstelle von Banknoten handelt es sich also eher um Konzernnoten. Nationale Währungen existieren für gewöhnlich nur als elektronisches Geld, da die meisten Regierungen die Transaktionen ihrer Bürger gern im Auge behalten. Frustriert durch ihre Abhängigkeit von Konzernen wie Weyland-Yutani und Lasalle Bionational schlug die Notenbank der Vereinigten Amerikas jedoch kürzlich vor, die UA-Dollar wieder als Papierwährung einzuführen.

**WÄHRUNGEN:** Sämtliche Abbuchungen und Guthaben werden entweder in den Dollar der Vereinigten Amerikas, den Yen des Drei-Welten-Imperiums oder den Yuan der Union gemessen bzw. entsprechend umgewandelt. Banknoten sind in verschiedenen Nennwerten verfügbar wie 5, 10, 20, 100, 1000 und 10.000 (1 gibt es jedoch nicht). Von den folgenden Konzern-Papierwährungen sind W-Y-Dollar am begehrtesten, da ihr Umrechnungskurs am stabilsten ist (andere unterliegen starken Schwankungen).

**W-Y-KOLONIEDOLLAR:** Die Währung von Weyland-Yutani. Die 100-W-Y-Dollar-Note trägt ein gedrucktes Sicherheitshologramm von Peter Weyland auf der Vorderseite. Andere Scheine zeigen Konzernpioniere wie Meredith Vickers oder Jenny und Hideo Yutani.

**SEEG-NOTEN:** Diese Geldscheine, die im Allgemeinen weniger akzeptiert werden als W-Y-Dollar, zeigen nur das Seegson-Logo und den Nennwert als Hologramm.

**BINAT-COINS:** Diese Münzen bestehen aus einer Mischung aus Standard- und Edelmetallen, von Stahl über Kupfer bis Platin und noch selteneren.

## LOHNARBEIT

Stellen wir uns den Tatsachen: Du und deine Crew seid einzig und allein wegen eures Gehaltschecks hier draußen. In der folgenden Tabelle sind einige typische Einkommen für Berufe im Grenzraum angegeben. Die Konzerne halten das Gehalt generell niedrig, weil sie nicht wollen, dass dir etwas gehört — du sollst ihnen gehören. Aus diesem Grund bieten sie dir auch Kredite und Darlehen an. Als Ausgleich für die eher unbeliebten Posten im Grenzraum umfasst die Firmenvergütung dort auch Wohnquartiere, Standardrationen, Bonuszahlungen, Anteile, kolonialen Landbesitz und medizinische Versorgung. Aber putze dir die Zähne, denn die Zahnarztkosten übernimmt kein Konzern. Kein einziger!

### GEHALT

| BERUF | WÖCHENTLICHES EINKOMMEN | BEISPIELE |
|---|---|---|
| Koloniearbeiter | 500–640 $ | Bergleute, Prospektoren, Bauern, Fahrer, Mechaniker, Wartungspersonal |
| kommerzieller Dienstleister | 400–960 $ | Space Trucker, leitende Angestellte, Frachtpersonal, Piloten, Navigatoren, medizinische und wissenschaftliche Angestellte |
| Konzern- oder Regierungsbeamter | 540–1200 $ | Verwaltungsangestellte, Manager, Sekretäre, Außendienstler, Rechnungsprüfer, Auftragsmörder, Agenten |
| Gesetzeshüter | 400–700 $ | Colonial Marshals, Bundesermittler, Koloniewachen, Sicherheitsleute |
| Militärangestellter und angeworbenes Personal | 500–760 $ | alle Berufe bei den Streitkräften einer Regierung oder eines Konzerns |
| spezialisierte Tätigkeit | 1300–20.000 $ | Geschäftsführer, Vorsitzende, Unterhaltungsberufe, professionelle Träumer, Wissenschaftler, Ärzte, Eliteattentäter, Gouverneure, hochrangige Militäroffiziere |

## KOMMUNIKATION IM GRENZRAUM

Die Ausmaße des Weltalls sind gewaltig — allein die des bekannten Raums. Übertragungen finden nicht augenblicklich statt, manchmal dauert es Wochen oder Monate, bis sie ihren Empfänger erreichen. Glücklicherweise hat Weyland-Yutani ein fortschrittliches Netz von Kommunikationssatelliten aufgebaut, das die meisten bewohnten Sektoren umfasst und einfach als „das Netzwerk“ bekannt ist. Es verarbeitet sämtliche Signale, wobei manche über Tausende einzelner Sendestationen weitergeleitet werden, ehe sie ihr Ziel erreichen.

Die Kommunikation innerhalb eines Systems ist deutlich unmittelbarer und reicht von Echtzeit bis zu einer kurzen Verzögerung, abhängig von der Entfernung zum Empfänger.

Gewaltige Antennenanlagen und Satellitenschüsseln beherrschen das Bild jedes Raumschiffs, jeder Station und jeder planetaren Einrichtung — und ohne eine aktive Kabelverbindung zu ihnen ist keine Übertragung möglich. Persönliche Ferngespräche, sowohl innerhalb eines Systems als auch darüber hinaus, können extrem teuer sein, zudem dauert es manchmal Tage, bis die Freigabe für den entscheidenden Anruf erteilt wird, vor allem wenn es nur wenige verfügbare Kommunikationsanlagen gibt oder das Netzwerk stark ausgelastet ist.

Da man auf eine Antwort mitunter lange warten muss, treffen die meisten Geschäftsführer, Marshals und Militäroffiziere Entscheidungen abhängig von ihrer persönlichen Auslegung der Vorgaben, ohne in einem zeitraubenden Prozess die Zustimmung der Firma oder der Kolonialverwaltung einzuholen. Weil das Leben am Rand des bekannten Weltraums psychisch sehr belastend sein kann, führt das manchmal zu bizarren Auslegungen von Gesetzen und Vorschriften.

**IN DER ÜBERTRAGUNG VERLOREN GEGANGEN:** Niemand mag dich schreien hören, dafür kannst du dem Singen eines Sterns lauschen, denn der Weltraum ist mitnichten leise. Pulsare, schwarze Löcher und andere interstellare Phänomene erzeugen messbare Übertragungen auf einer Vielzahl von Frequenzen. Kommunikationspuffer filtern diese Störungen heraus, manchmal jedoch gehen auf diesem Weg auch Nachrichten verloren, vor allem wenn ihr Signal schwach ist.

Für eine schnelle Verbindung gibt es systeminterne Kommunikationskarten, die ein direktes Gespräch mit einem bestimmten Empfänger ermöglichen — sofern Netzwerk und Entfernung es zulassen. Die transparenten Hologramm-Plastikkarten werden nicht nur genutzt, um geliebte Menschen in fernen Kolonien zu erreichen, sondern dienen vielen Konzernvertretern auch als Visitenkarten, die den Empfänger direkt mit seinem Mitarbeiter des Vertrauens verbinden, wenn sie in ein Kommunikationsterminal gesteckt werden. Die Gebühr wird der Firma in Rechnung gestellt, kann aber rechtsgültig umgelegt werden, falls das geplante Geschäft nicht zustande kommt.

## MEDIEN

So etwas wie Pressefreiheit gibt es im Grenzraum nicht. Die meisten Journalisten arbeiten für Konzerne und die wenigen, die es nicht tun, vertreten entweder die Meinung ihrer Regierung oder wurden einfach noch nicht gekauft. Propaganda ist die Norm, da jede Firma entscheidet, welche Nachrichten ausgestrahlt werden. Von Kolonien ausgehende Signale übermitteln lokale Neuigkeiten. Wegen der langen Übertragungszeiten sind die über das Netzwerk geleiteten „Interstellaren Nachrichten“ oft Wochen alt, also schalten die meisten Kolonisten sie gar nicht erst an — was katastrophale Folgen haben könnte, sollte eine feindliche oder außerirdische Bedrohung den Grenzraum erreichen.

### VIELLEICHT AUCH TRÄUMEN!

**Wie bereits erwähnt, verbringt man im Weltraum viel Zeit im Kryoschlaf — einem Zustand, bei dem Körperfunktionen und Zellalterung fast bis zum völligen Stillstand verlangsamt werden. Dein Unterbewusstsein allerdings arbeitet weiterhin und lässt dich träumen, was zur Entstehung eines ganzen Industriezweigs geführt hat.**

**Denn einige wenige können ihre eigenen Träume beeinflussen, was wiederum mit teurer Kontrollausrüstung aufgezeichnet und zur Unterhaltung weniger fantasievoller Individuen abgespielt werden kann. Professionelle Träumer weben in ihrem Unterbewusstsein kreative Geschichten und Abenteuer, die — wenn sie von einem Konzern in Auftrag geben wurden — den Verstand der Konsumenten mit unterschwelligen Botschaften erfüllen.**

**Mit etwas Geschick und unter Verwendung einer Traumkontrollausrüstung sowie eines Neuro-Visors ist es möglich, bewusst in den Traum einer im Hyperschlaf befindlichen Person einzudringen und mit ihr zu kommunizieren.**

## UNTERHALTUNG

Wie in jedem Zeitalter zuvor langweilen sich auch die Menschen des 22. Jahrhunderts schnell. Im Grenzraum begegnet man diesem unerträglichen Zustand mit Musik, Alkohol und von Konzernärzten verschriebenen Freizeitdrogen. Was Musik angeht, erlebten Classic Rock und Country in den abgelegenen Kolonien eine Renaissance. Lieder werden aus dem Netzwerk heruntergeladen und auf Wegwerfkassetten kopiert. Gegen eine hohe monatliche Gebühr erhält man zudem Zugriff auf ausgewählte Unterhaltungssendungen. Der Großteil des Programms, der über das Netzwerk ausgestrahlt wird, bewirbt die Produkte einer Firma und besteht aus Reality-Formaten, Teleshopping und Konzernpropaganda. Wie Computerausrüstung reicht Unterhaltungstechnologie von hochmodernen holographischen Apparaten bis hin zu althergebrachten monotonen, zweidimensionalen Monitoren. Auf Unterhaltungsterminals in Kolonien, Stationen und sogar einigen Schiffen kann man zudem eine Vielzahl elektronischer Spiele genießen.

**FREIZEITDROGEN UND ALKOHOL:** Wenn es Zeit wird für einen kleinen Rausch, ist Alkohol nach wie vor der Klassiker, wobei Whiskey und Wodka den Markt dominieren. Das beliebteste Bier im Grenzraum ist das von Weyland-Yutani auf traditionelle Weise gebraute „extrastarke“ Aspen-Bier. So jedenfalls bewirbt es der Konzern. In Wahrheit ist es verwässert und schmeckt scheußlich, aber es erfüllt seinen Zweck — und es ist besser als der Mist von Souta Dry. Andere Drogen sind in Kapitel 6 beschrieben (siehe Seite 137).

# RELIGION

Der Glaube ist eine nicht zu unterschätzende Macht. Die traditionellen Weltreligionen existieren auch im 22. Jahrhundert noch und sind im Grenzraum auf die eine oder andere Art vertreten. Aufgrund der wirtschaftlichen Depression und der alltäglichen Probleme, die das Leben im Weltraum mit sich bringt, sind extreme Ableger und Sekten weitverbreitet. Apokalyptische Kulte, fanatische Missionare und spirituelle Gurus bereisen den Grenzraum, gewinnen Kolonisten für ihren Glauben und vergrößern so ihre Herde.

Tatsächlich ist der einzige Bereich, in den die Konzerne bislang nicht vorstoßen konnten, die Religion. Selbst kleine Sekten sind in der Lage, weitreichende Veränderungen zu bewirken, und natürlich hätten die Firmen gern Angestellte mit genau diesem Arbeitseifer. So manche Konzernmanager versuchten sogar, eigene religiöse Kulte zu gründen, bislang jedoch ohne Erfolg. Einige kamen zu dem Schluss, dass Glaube zwar nicht künstlich erzeugt, aber finanziert werden kann. Aus diesem Grund begannen Konzernvertreter damit, bestehende spirituelle Gruppierungen zu kontaktieren, um deren Ziele im Namen der allmächtigen Gewinnmarge anzugleichen.

**ENDZEIT-UNHEILSPROPHETEN:** Es gibt viele fundamentalistische Gruppen, die glauben, dass das Ende aller Zeiten und das Jüngste Gericht kurz bevor stehen. Die meisten Mitglieder dieser apokalyptischen Bruderschaften leben im Zölibat und wollen mit harter Arbeit und frommer Hingabe Buße für die Sünden ihrer Vergangenheit tun. Es überrascht wenig, dass man die größten dieser fanatischen Gruppierungen in Gefängniskolonien findet, wo der Bevölkerung wenig mehr bleibt, als auf göttliche Erlösung aus ihrem tristen Dasein zu warten. Viele Endzeitkulte ziehen daher geläuterte Mörder und Vergewaltiger an. Die Strafen für jene, die erneut vom Weg abkommen, sind oft brutal und reichen von Isolation über Prügel bis zu Verstümmelung.

**DER MÖNCHSORDEN VON ARCEON:** Der Orden von Arceon ist eine technologiefeindliche Bewegung, die auf der Erde gegründet wurde. Sie bekam gewaltigen Zulauf, als ein Computervirus einen Großteil der weltweiten Daten löschte. Nachdem bekannt wurde, dass Mitglieder des Ordens für den Virus verantwortlich waren, stufte das Drei-Welten-Imperium die Gruppierung als globale Bedrohung ein. Die Verantwortlichen wurden verhaftet, die Bewegung zerschlagen und alle verbliebenen Mitglieder von Weyland-Yutani zu einem Ort außerhalb der Erde gebracht: zur künstlichen Orbitalwelt Arceon (siehe auch den Abschnitt über Raumstationen). Dort lebt der Orden ein klösterliches, weitgehend technologiefreies Leben, ironischerweise aber auf einer Raumstation, die ohne Technologie nicht existieren kann.

**DIE PRAKTIZIERENDEN DER HEILIGEN OPFERUNG:** Diese halbreligiöse, pazifistische Gruppierung entstand während des Tientsin-Feldzugs und stellte sich gegen die Vorherrschaft der Konzerne in den Kolonien. Seitdem wurden diese Fanatiker für ihre Protestaktionen bekannt, bei denen sich ein oder mehrere Mitglieder im Namen eines freien Grenzraums in Brand steckten. Sie sind vor allem eine Gefahr für sich selbst, doch manchmal gefährden sie auch andere, wenn ihre Feuer in empfindlichen Bereichen außer Kontrolle geraten, wie in einer Biosphäre oder auf einer Raumstation.

**DIE KIRCHE DER UNBEFLECKTEN INKUBATION:** Viel ist nicht bekannt über diese noch sehr junge Bewegung. Einige vermuten, dass es sich um eine Splittergruppe des berüchtigten Erdenretter-Kults handelt – jener fast hundert Jahre alten Gruppierung, die von dem selbsternannten Propheten Duncan Fields gegründet wurde und glaubte, die Reise der Menschen zu den Sternen würde die Apokalypse einleiten. Ebenso wie diese lange der Vergangenheit angehörende Organisation konzentriert sich die Kirche der Unbefleckten Inkubation auf die endzeitlichen Visionen ihrer fanatischen Seher. Die Mitglieder des Kults glauben an das bevorstehende Armageddon, das ihrer Vorstellung nach nur diejenigen überleben werden, die in eine höhere Form verwandelt wurden. Diese Metamorphose soll herbeigeführt werden, indem man etwas, das sie den Samen Gottes nennen, in sein Herz aufnimmt. Da die Kirche der Unbefleckten Inkubation nur über wenige Mitglieder verfügt und ihre Behauptungen zudem nicht belegen kann, ist der Kult letztlich harmlos. Bekannt ist er allerdings dafür, illegale Kopien von „Space Beast“ in den Kolonien zu verbreiten, weil er der Überzeugung ist, dass die außerirdische Kreatur in Robert Morses indiziertem Buch ein Vorbote der nahenden Apokalypse ist. Da sie die Visionen ihrer Propheten mit der Herde teilen wollen, werben sie aktiv professionelle Träumer zur Verbreitung ihrer Ideologie an. Ihr geheimnisvoller Anführer soll ein wohlhabender Mann sein, der das Leben in Überfluss und Dekadenz aufgegeben und seine Geldmittel in den Aufbau der Kirche gesteckt hat.

## GESETZESVOLLZUG

Aufstände, Revolutionen, Putschversuche, Verbrechen und andere Formen von Gewalt oder Widerstand sind in den Kolonien an der Tagesordnung. Für deine Sicherheit sorgen verschiedene Institutionen — ob du willst oder nicht.

**BÜROS DER COLONIAL MARSHALS:** Die Marshals sind die lokale Polizei, und ihr Büro meist dein erster Anlaufpunkt bei einem Verbrechen. Einer Kolonie mit 500 bis 3000 Einwohnern sind normalerweise ein Marshal, ein Sergeant und etwa ein Dutzend Beamte zugeteilt. In kleineren Siedlungen gibt es oft nur den Marshal und seinen Deputy, in größeren entspricht der Umfang des Büros der Bedeutung der Kolonie. Marshals haben den Auftrag, mehr auf das koloniale Recht als auf das der Konzerne zu achten, doch viele werden fürs Wegschauen bezahlt, wenn es um Konzernangelegenheiten geht.

**DAS KOLONIALE MARINEKORPS:** Fast alle Kolonien stehen unter der Gerichtsbarkeit und dem Schutz des USCMC und der Outer-Rim-Verteidigungsflotte, auch wenn beide nur auf wenigen Planeten feste Einrichtungen oder Garnisonen unterhalten. Bei einem Notfall dauert es für gewöhnlich nur einige Tage oder Wochen, bis die vom Alliierten Oberkommando entsendete Verstärkung eintrifft. Die Marines und die Flotte sorgen für Ordnung an den Grenzen des bekannten Raums. Obwohl auch andere interstellare Nationen eigene Streitkräfte besitzen, ist ihr Einfluss nicht mit dem des Kolonialen Marinekorps vergleichbar — abgesehen von den Verbänden der Union.

**KONZERNSICHERHEITSKRÄFTE:** Neben den kolonieeigenen Schutztruppen stellt oft auch der Konzern, der die Kolonie finanziert, Sicherheitskräfte auf dem Planten ab. Diese Teams agieren außerhalb der Rechtsprechung des Marshal-Büros und des USCMC und sollen sicherstellen, dass die Konzerninteressen gewahrt bleiben.

**DIE INTERSTELLARE HANDELSKOMMISSION:** Die ICC ist eine zentrale Organisation, die den interstellaren Geschäftsverkehr koordiniert und überwacht. Zu diesem Zweck verfügt sie über eigene Inspektoren und Agenten, die beispielsweise Quarantänebestimmungen oder Handelsbeschränkungen durchsetzen. Auch wenn die Institution von Weyland-Yutani gegründet wurde und von dem Konzern finanziert wird, ist sie angeblich autonom und bewertet alle kommerziellen Handlungen gleich. Angeblich. ■

### HINTER SCHWEDISCHEN GARDINEN

**Wenn du etwas anstellst, musst du deine Zeit absitzen. Zellen im Grenzraum reichen von einfachen Zimmern mit Gitterstäben bis zu sensorischen Isolationstanks. Auf Orbitalstationen werden Hochsicherheitsgefangene — natürlich mit Druckanzug — in Räumen eingesperrt, die man in einem Zustand des Vakuums und der Schwerelosigkeit hält.**

**Wirkliche Gefängnisse hingegen sind eine andere Geschichte. Die meisten Haftanstalten sind im Besitz privater Konzerne wie Weyland-Yutani und der Jǐngtì Lóng Corporation. Warum? Weil die Sträflinge eine hervorragende Quelle für günstige Arbeitskraft darstellen. Die Vollzugseinrichtungen werden auf Planeten mit extremen Umgebungsbedingungen erbaut, die zwar ressourcenreich, aber zu gefährlich sind, als dass man gewöhnliche Angestellte kosteneffizient dort arbeiten lassen könnte. Gefangene hingegen schuften für Vorteile wie eine medizinische Versorgung, interstellare Anrufe und Zigaretten. Einige dieser konzerneigenen Sicherheitsanlagen können bis zu zwei Millionen Insassen aufnehmen. Um diese gewaltigen Menschenmengen im Auge zu behalten, wird den Sträflingen meist ein Strichcode in den Nacken tätowiert.**

# RAUMFAHRTREGELN

Wenn du nicht gerade ein Kolonist bist, der nie seinen Heimatplaneten verlässt, musst du unweigerlich das All durchqueren und gelegentlich einen Boxenstopp einlegen. Im folgenden Abschnitt erfährst du alles über interstellare Reisen und Raumschiffe — und wie man ganze Gebiete aus dem Orbit in die Luft sprengt, denn nur so kannst du sicher sein, dass du alle Viecher erwischt hast.

## SCHIFFSKLASSEN UND KOMPONENTEN

Kommerzielle Raumschiffe im 22. Jahrhundert werden nach Modell und Gewichtklasse eingeordnet. Schiffe der Klasse A bis G sind leicht und relativ kostengünstig. M-Klasse-Fahrzeuge stellen den besten Kompromiss zwischen Frachtkapazität und akzeptablen Reaktoremissionen dar. Sie sind die Arbeitstiere der UA und des 3WE.
Die folgende Tabelle führt einige übliche Klassen ziviler Schiffe und ihre typischen Eigenschaften auf, wie Mannschaftsgröße, Waffenaufhängungen, Überlichtgeschwindigkeit und mehr. Einzelne Schiffe können sich jedoch stark unterscheiden. Ab Seite 180 findest du eine Auswahl spezifischer Raumfahrzeuge detaillierter beschrieben.

Jedes Schiff besteht aus vier Gruppen von Komponenten:

- **KERNKOMPONENTEN** sind die zentralen Elemente, die zum Betrieb des Raumschiffs nötig sind, wie die Brücke, der Reaktor, der Antrieb und Schotts.
- **INTERNE MODULE** erfüllen optionale Funktionen und sind im Inneren des Rumpfs verbaut. Sie können entfernt und ersetzt werden.
- **BEWAFFNUNG** umfasst Offensivwaffen und Defensivsysteme.
- **VERBESSERUNGEN** sind genau das, optimierte Varianten und Ergänzungen.

### SCHIFFSKLASSEN

| KLASSE | LÄNGE | CREW | ÜBERL. | SIGNATUR | SCHUB | RUMPF | PANZERUNG | BEWAFFNUNG | MODULE | KOSTEN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | 15 m | 1–2 | – | –1 | +2 | 2 | 4 | – | 2x Größe II<br>4x Größe I | 2.000.000 $ |
| G | 50 m | 3–6 | 20 | +0 | +1 | 5 | 5 | 1x Größe II<br>2x Größe I | 3x Größe III<br>5x Größe II<br>7x Größe I | 9.000.000 $ |
| M | 300 m | 7–10 | 12 | +1 | – | 9 | 6 | 1x Größe III<br>2x Größe II | 4x Größe IV<br>6x Größe III<br>8x Größe II | 28.000.000 $ |
| R | 700 m | 12–18 | 8 | +2 | –1 | 12 | 7 | 2x Größe III<br>4x Größe II | 5x Größe V<br>7x Größe IV<br>9x Größe III | 400.000.000 $ |

## MIT DEN STERNEN TANZEN

Jedes Raumschiff, das auf Überlichtgeschwindigkeit beschleunigen kann, besitzt einen *Überlichtwert*, der angibt, wie viele Tage man braucht, um ein Parsec auf der Sternenkarte zurückzulegen. Ein niedrigerer Wert bedeutet also ein schnelleres Schiff (wobei 1 das derzeit technologisch erreichbare Maximum darstellt). Um eure Reisedauer zu berechnen, multipliziere den Überlichtwert mit der Gesamtzahl der Parsec. Zum Beispiel: Hat euer Schiff einen Überlichtantrieb mit einem Wert von 6 und euer Ziel ist 9 Parsec entfernt, wird die Reise 54 Tage dauern.

**DEN ANTRIEB ÜBERLASTEN:** Manchmal muss man schnell an sein Ziel kommen und vielleicht kann euer Bordtechniker dazu mehr Leistung aus dem Antrieb herauskitzeln. Natürlich könnte der Reaktor dabei Strahlung abgeben oder explodieren, aber hin und wieder muss man Risiken eingehen, oder? Um den Antrieb zu überlasten, würfelt der *Ingenieur* des Schiffs auf **SCHWERE MASCHINEN** (erfordert eine Schicht Arbeit). Bei Erfolg sinkt der Überlichtwert des Raumschiffs für eine Woche um 1. Misslingt der Wurf allerdings, verursacht der Ingenieur stattdessen ein Reaktorleck (*leichter Komponentenschaden*, siehe Seite 198) und muss sofort einen weiteren Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN** ablegen. Wenn dieser ebenfalls misslingt, erleidet das Schiff einen Reaktorbruch (*schwerer Komponentenschaden*, siehe Seite 199) und der Ingenieur muss ein letztes Mal auf **SCHWERE MASCHINEN** würfeln. Bei einem dritten Fehlschlag explodiert der Reaktor, das Schiff wird zerstört und alle an Bord sterben. Der Ingenieur kann nur einmal pro Woche versuchen, den Antrieb zu überlasten.

### AUF PLANETEN LANDEN

**Schiffe, die für den Eintritt in die Atmosphäre und die Landung auf planetaren Oberflächen ausgelegt sind (mit der Verbesserung „Atmosphärenschild"), können dich zwar auf nahezu jedem Felsen im Weltraum absetzen, aber vielleicht wird es ein rauer Ritt. Planetenlandungen dauern normalerweise eine Schicht und erfordern einen Wurf auf FAHRZEUGE LENKEN. Bei einem Fehlschlag erleidet das Schiff einen leichten Komponentenschaden (siehe Tabelle auf Seite 198). Anschließend kannst du dich entscheiden, die Landung abzubrechen und es in der nächsten Schicht noch einmal zu versuchen. Bleibst du im Landeanflug, würfele noch einmal auf FAHRZEUGE LENKEN. Misslingt auch der zweite Wurf, verursachst du zusätzlich einen schweren Komponentenschaden (siehe Tabelle auf Seite 199). Bei einem Antriebsversagen oder Reaktorbruch, stürzt das Schiff ab — auf zu den Rettungskapseln! Ist es noch einsatzbereit, hast du erneut die Wahl, die Landung abzubrechen oder fortzuführen, was gegebenenfalls einen dritten Wurf auf FAHRZEUGE LENKEN erforderlich macht. Dieser letzte Wurf sollte dir besser nicht misslingen, denn sonst stürzt das Schiff unweigerlich ab und die gesamte Crew stirbt.**

## RAUMSCHIFFATTRIBUTE

**ÜBERLICHTWERT:** Die Anzahl von Tagen, die das Schiff für das Zurücklegen eines Parsec benötigt.

**SIGNATUR:** Die Signatur gibt an, wie schwierig es für Feinde ist, das Schiff mit ihren Sensoren *anzuvisieren* (siehe Seite 191).

**SCHUB:** Die Leistungsfähigkeit der Schubdüsen; entspricht dem Modifikator auf deine **FAHRZEUGE-LENKEN**-Würfe, wenn du *Manöver* fliegst (siehe Seite 193).

**RUMPF:** Gibt an, wie viel Schaden das Schiff einstecken kann, ehe es *ausgeschaltet* ist (siehe Seite 197).

**PANZERUNG:** Der Panzerungswert des Schiffs.

**BEWAFFNUNG:** Die Anzahl an Aufhängungen für Bewaffnung je Größenkategorie, über die das Schiff verfügt (siehe Seite 176).

**MODULE:** Die Anzahl an Bauplätzen für interne Module je Größenkategorie, über die das Schiff verfügt (siehe Seite 170).

## EIN EIGENES SCHIFF?

**Die aufgeführten Schiffspreise entsprechen den Kosten für aktuelle Modelle. Ältere Versionen der gleichen Baureihe sind zwar günstiger, aber auch weniger verlässlich. Insgesamt sind Raumschiffe allerdings extrem teuer. Auch wenn es da draußen unabhängige Kapitäne gibt, sind die meisten Schiffe doch im Besitz von Konzernen oder dem Militär und bestehen die meisten Besatzungen aus angestellten oder angeheuerten Mitgliedern. Erfahrene Crews oder Kapitäne können kommerzielle Raumfahrzeuge von einem Konzern leasen mit der Option, sie zu einem späteren Zeitpunkt zu kaufen. Ein typischer Leasingvertrag beläuft sich jährlich auf 2 % des Gesamtpreises. Macht eine Mannschaft mit einem Auftrag das große Geld, kann sie sich damit oft für den Rest ihres Lebens absichern — wenn sie sich schlau anstellt. Unabhängigkeit ist ein Luxus, den sich die meisten Menschen im Grenzraum nicht leisten können, aber nach dem viele streben.**

## KERNKOMPONENTEN

Kernkomponenten eines Schiffs können nicht leicht ersetzt werden, aber man kann sie aufrüsten.

**CHASSIS:** Der Rahmen eines Raumschiffs besteht normalerweise aus Legierungen und Verbundstoffen, die stark genug sind, um gewaltige Beschleunigungskräfte auszuhalten, und gleichzeitig flexibel genug, um einen Wiedereintritt in die Atmosphäre zu überstehen. Die strukturelle Stärke eines Raumschiffs wird von seinem Rumpfwert angegeben (siehe Seite 167).

**AUSSENPANZERUNG:** Die Außenwände eines Schiffs sind normalerweise geschützt durch laminierte Isolatoren, Mikrometeoriten-Abschirmung, Kompositmaterialien und Aerogel. Militärische Schiffe besitzen natürlich eine stärkere Panzerung als zivile Schiffe, doch dem direkten Treffer einer Schienenkanone haben auch sie nichts entgegenzusetzen. Die Stärke der Außenpanzerung eines Raumschifes wird durchden Panzerungswert angegeben, der ähnlich funktioniert wie bei Fahrzeugen und Personen (siehe Kapitel 5).

**BRÜCKE:** Die Brücke ist das Nervenzentrum des Schiffs. Von hier aus werden Sensoren, Kommunikationsausrüstung und Antrieb gesteuert.

**SENSOREN:** Raumschiffe können mit verschiedenen Sensoren ausgestattet werden, die sich grob in passive (wie optische Messgeräte, Infrarotsensoren und Radioteleskope) und aktive (wie Dauerstrichradare) einteilen lassen. Mehr zur Verwendung von Sensoren findest du auf Seite 190.

**KOMMUNIKATIONSMATRIX:** Eine Vielzahl von Antennen und Relais ermöglichen der Besatzung sowohl die Kommunikation innerhalb eines Systems als auch darüber hinaus.

**REAKTOR:** Raumfahrzeuge des 22. Jahrhunderts werden für gewöhnlich mit Fusionsreaktoren betrieben, wobei militärische Schiffe als Brennstoff meist pulverisiertes Lithiumhydrid verwenden, zivile Fahrzeuge hingegen eher Wasserstoffisotope wie Deuterium und Tritium.

**UNTERLICHT-SCHUBDÜSEN:** Unterlichtschub wird normalerweise von Raketenmotoren erzeugt, die direkt über den Fusionsreaktor angetrieben werden. Dafür bringt man Reaktionsmasse, wie industriellen Kohlenstoffdiamant, einfach in Kontakt mit dem Fusionsplasma. Das erhitzte Gas wird dann über die Raketenmotoren abgegeben. Die Leistung der Schubdüsen entspricht dem Schubwert (siehe Seite 167).

**VERDRÄNGUNGSANTRIEB:** Die Beschleunigung auf Überlichtgeschwindigkeit leistet ein Tachyonen-Shunt-Hyperantrieb, der vom Reaktor mit Energie versorgt wird. Wie schnell ein Schiff interstellare Distanzen zurücklegt, gibt sein Überlichtwert an (siehe Seite 167).

## INTERNE MODULE

Interne Module sind in verschiedene Größenkategorien aufgeteilt. Ein Modul der Größe I hat die Ausmaße eines kleinen Fahrzeugs, während Größe V in etwa einem hohen Gebäude entspricht. Ein Schiff kann von jeder Größenkategorie eine bestimmte Anzahl von Modulen aufnehmen, wobei ein kleineres Modul auch in den Bauplatz eines größeren installiert werden kann, aber nicht andersherum. Die unten beschriebenen Module sind in der Tabelle auf Seite 172 zusammengefasst, die auch Kapazitäten und Kosten angibt. Weitere Schiffsmodule werden in zukünftigen Veröffentlichungen für das ALIEN-Rollenspiel erscheinen.

**ANDOCKVERBINDUNG:** Eine ausfahrbare Luftschleuse, die das Andocken an andere Schiffe ermöglicht. Ohne diese Vorrichtung muss man landen oder ein kleineres Raumfahrzeug des internen Hangars benutzen, um das Schiff betreten oder verlassen zu können.

**BERGUNGSKRAN:** Ein leistungsstarker externer Kran, der es erlaubt, Raumschiffwracks bzw. Weltraumschrott zu bergen und in den Frachtraum zu ziehen oder an einer Schleppkupplung zu befestigen.

**FAHRZEUGBUCHT:** Eine Wartungs- und Unterbringungshalle für Bodenfahrzeuge, einschließlich einer Laderampe. Wie viele Fahrzeuge die Bucht aufnehmen kann, hängt von der Größe des Moduls ab.

**FRACHTRAUM:** Ein Laderaum mit externem Zugang, der meist auch mit einer Frachtschleuse ausgestattet ist. Größere Modelle enthalten zusätzlich bewegliche Kräne für das Verladen schwerer Ware. Das maximale Fassungsvermögen und der Preis hängen von der Größe des Frachtraum-Moduls ab.

**HANGAR:** Eine Landezone und Unterbringungshalle für kleinere Raumfahrzeuge. Umfasst ein System von Luftschleusen, die den Einflug erlauben, ohne dass der Inhalt des gesamten Schiffs ins Weltall gesogen wird. Wie viele Raumfahrzeuge der Hangar aufnehmen kann, hängt von der Größe des Moduls ab.

**KI-KERN:** Ein fortschrittlicher Großrechner mit einem Computersystem, das das Schiff betreibt, wenn sich die Besatzung im Kryoschlaf befindet. Weyland-Yutanis MU/TH/UR und Seegsons A.P.O.L.L.O. sind die beliebtesten Modelle (siehe Seite 130).

**KOMBÜSE:** Nach Wochen im Hyperschlaf bemüht man sich hier, unansehnliche Fertigmahlzeiten herunterzubekommen. Die Kombüse umfasst eine einfache Küche, eine Kühleinheit und eine Kaffeemaschine. Kapazität und Preis des Raums hängen von der Größe des Moduls ab.

**KONZERNSUITE:** Ein geräumiger und luxuriöser Bereich für hochrangige Konzernvertreter. Er enthält üblicherweise eine Bar und einen Wandsafe. Einige Modelle besitzen sogar eine persönliche Rettungskapsel.

**KRANKENSTATION:** Eine Krankenstation mit Labor, ausgestattet mit chirurgischer Ausrüstung, Med-Kits und ausgewählten Präparaten (siehe Seite 137). Wenn man sich einen AutoDoc oder sogar ein Pauling MedPod leisten kann, befindet er sich hier.

**KRYODECK:** Ein Raum mit Hyperschlafkapseln für die Besatzung. Kapazität und Preis des Kryodecks entsprechen der Größe des Moduls. Mehr über den Hyperschlaf erfährst du auf Seite 151.

**RETTUNGSKAPSELBUCHT:** Sämtliche Raumschiffe mit gültiger ICC-Lizenz sind verpflichtet, ausreichend Rettungskapseln oder -shuttles an Bord mitzuführen, um im Notfall die gesamte Besatzung evakuieren zu können. Allerdings wird diese Vorgabe nicht konsequent durchgesetzt. Mehr zu Rettungskapseln findest du auf Seite 173.

**SAUERSTOFFFILTER:** Eine Apparatur, die erforderlich ist, um die Besatzung mit Atemluft zu versorgen. Kohlenstoffgewebe bindet Verschmutzungen aus der Luft, während Umwälzmaschinen Wasser elektrolysieren und Sauerstoff erzeugen. Größe und Preisklasse des Filters sind abhängig davon, wie viele Menschen mit Luft versorgt werden müssen.

**SCHLEPPKUPPLUNG:** Erlaubt es, das Schiff mit einer Vielzahl riesiger externer Frachtmodule zu verbinden, die über eine Million Tonnen wiegen, wie Gastanks, Raffinerien oder Atmosphärenwandler. Beim Schleppen externer Fracht verdoppelt sich der Überlichtwert des Schiffs (es wird langsamer).

**WISSENSCHAFTSLABOR:** Ein fortschrittliches Labor, in dem euer Wissenschaftler außerirdische Lebensformen sezieren und zur Not natürlich auch andere Untersuchungen durchführen kann. Die Laborausstattung verleiht einen Modifikator von +2 auf **WAHRNEHMUNG**, wenn das Talent „Analysieren“ verwendet wird.

## INTERNE MODULE

| MODUL | GRÖSSE | KAPAZITÄT/ART | KOSTEN |
|---|---|---|---|
| Andockverbindung | II | – | 300.000 $ |
| Bergungskran | III | – | 100.000 $ |
| Fahrzeugbucht | I | Weyland Geländewagen | 75.000 $ |
| | II | Aerodyne „Gyrocar“ | 150.000 $ |
| | III | M577, Daihotai Traktor | 250.000 $ |
| | IV | 10 x M577 | 800.000 $ |
| | V | 100 x M577 | 5.000.000 $ |
| Frachtraum | I | 500 kg | 10.000 $ |
| | II | 10 Tonnen | 25.000 $ |
| | III | 250 Tonnen | 100.000 $ |
| | IV | 5000 Tonnen | 250.000 $ |
| | V | 100.000 Tonnen | 4.000.000 $ |
| Hangar | I | Schiff der Klasse A | 100.000 $ |
| | II | Schiff der Klasse B | 250.000 $ |
| | III | Schiff der Klassen C–D | 400.000 $ |
| | IV | Schiff der Klassen E–G | 800.000 $ |
| | V | Schiff der Klassen H–M | 1.200.000 $ |
| KI-Kern | I | unterschiedlich | unterschiedlich |
| Kombüse | I | 1 Person | 20.000 $ |
| | II | bis zu 10 Personen | 50.000 $ |
| | III | bis zu 50 Personen | 125.000 $ |
| | IV | bis zu 500 Personen | 500.000 $ |
| | V | bis zu 2500 Personen | 3.000.000 $ |
| Konzernsuite | II | – | 1.000.000 $ |
| Krankenstation | II | – | 250.000 $ |
| Kryodeck | I | 1 Person | 50.000 $ |
| | II | bis zu 10 Personen | 200.000 $ |
| | III | bis zu 50 Personen | 2.000.000 $ |
| | IV | bis zu 500 Personen | 15.000.000 $ |
| | V | bis zu 2500 Personen | 50.000.000 $ |
| Rettungskapselbucht | I | Klasse-A-Auswurfkapsel | 100.000 $ |
| | II | Klasse-B-Rettungskapsel | 250.000 $ |
| | II | Klasse-C-Überlichtrettungskapsel | 500.000 $ |
| | III | Klasse-D-Rettungsbootmodul | 1.500.000 $ |
| Sauerstofffilter | I | bis zu 10 Personen | 50.000 $ |
| | II | bis zu 50 Personen | 200.000 $ |
| | III | bis zu 500 Personen | 1.200.000 $ |
| | IV | bis zu 2500 Personen | 3.000.000 $ |
| Schleppkupplung | III | – | 600.000 $ |
| Wissenschaftslabor | III | – | 750.000 $ |

## DAS ABC DER RETTUNGSKAPSELN

**Ist dein Schiff dem Untergang geweiht, musst du es schnellstmöglich verlassen. In einem Notfall lädt Mutter sämtliche Flugdaten in eine Rettungskapsel, peilt das nächste Zielflugfunkfeuer an und bringt dich per Autopilot vom explodierenden Schiff. Also lehn dich zurück, schau dir das Feuerwerk an und atme tief durch.**

**ANMERKUNG VON MU/TH/UR: Möglichkeit der Hyperraumreise nur mit Typ-337-Kapsel oder Shuttles mit Tachyonen-Shunt-Technologie gegeben. Autopilot-Navigation kann von Passagieren überschrieben werden. Chance auf sichere Landung eines Rettungsfahrzeugs bei Abwurf innerhalb einer Atmosphäre niedrig.**

### KLASSE-A-AUSWURFKAPSEL

**KAPAZITÄT: 1**
**LÄNGE: 2 m**

**Die sargförmigen Auswurfkapseln sind für eine Ausschleusung im Weltraum ausgelegt und besitzen nur schwache Korrekturdüsen, können den Insassen aber für bis zu eine Woche in einen stasisähnlichen Zustand versetzen, um das Zeitfenster für eine mögliche Rettung zu verlängern.**

---

### KLASSE-B-RETTUNGSKAPSEL (TYP 20)

**KAPAZITÄT: 2—4**
**LÄNGE: 6—8 m (abhängig vom Modell)**

**Typ-20-Rettungskapseln sind einfache, kastenartige Boxen mit kleinen Schubdüsen und engen Sitzen, aber keinen Möglichkeiten für den Kryoschlaf. Die Insassen können in ihnen bis zu zehn Tage überleben. Die Landung auf einem Planeten ist mit diesen Kapseln nicht möglich, beim Eintritt in eine Atmosphäre verbrennen sie.**

---

### KLASSE-C-ÜBERLICHTRETTUNGSKAPSEL (TYP 337)

**KAPAZITÄT: 5**
**LÄNGE: 14 m**

**Dieses standardisierte, L-förmige ICC-Rettungsmodul wurde von der Bodenwerke Gesellschaft als Ersatz für die veralteten BD-409-Kapseln entwickelt und ist in den Außenrumpf vieler moderner Raumfahrzeuge eingebaut. Havariert das Schiff und bleibt keine Zeit, die Mannschaft aus dem Hyperschlaf zu wecken, transportiert MU/TH/UR die Kryokapseln direkt in das Rettungsfahrzeug und wirft es automatisch ab. Die 337 kann Passagiere in Stasis bis zu fünfzig Jahre am Leben halten. Ihre Energiereserven beschränken die Distanz für Überlichtreisen auf 1,4 Parsec, dafür ist die Kapsel zu einer kontrollierten Landung imstande.**

---

### KLASSE-D-RETTUNGSBOOTMODUL

**KAPAZITÄT: 2—20**
**LÄNGE: 23 m**

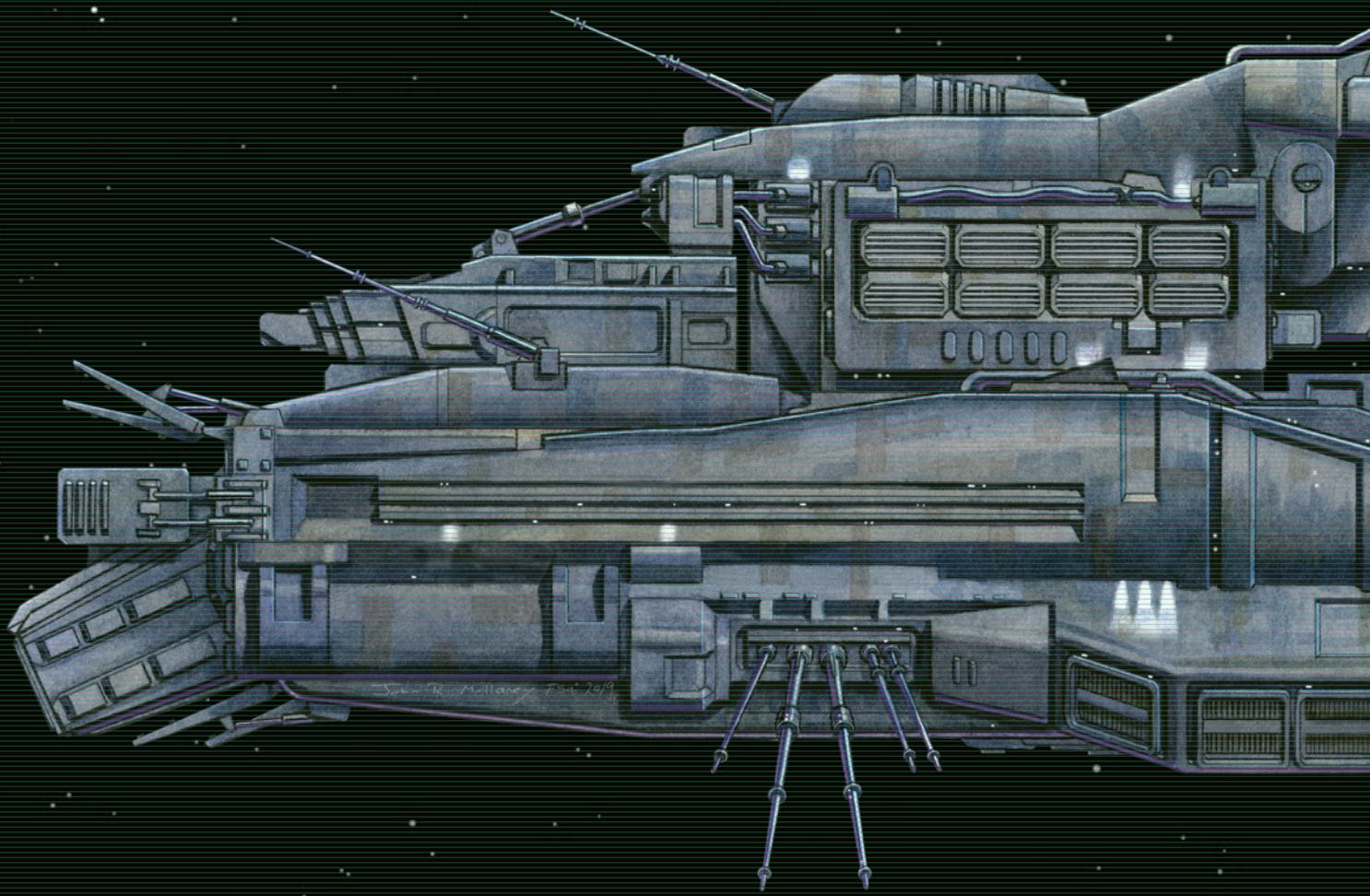
**Dieses manövrierfähige Rettungsschiff ist als abwerfbares Modul in viele fortschrittliche Überlichtraumfahrzeuge integriert. Es verfügt über sieben Zimmer, die der aktuellen Mission entsprechend konfiguriert werden können: als einfache Rettungsmöglichkeit für möglichst viele Crewmitglieder, als Luxusquartiere oder sogar als experimentelle Wissenschaftslabore. Das Modul ermöglicht das Überleben drei wacher Passagiere für bis zu zwei Jahre oder von zwanzig Personen im Kryoschlaf für bis zu fünfzig Jahre. Eine planetare Landung ist problemlos möglich, ebenso wie Flüge innerhalb einer Atmosphäre.**

Kommerzielles Klasse-G-Weltraumbergungsschiff

LOCK MART

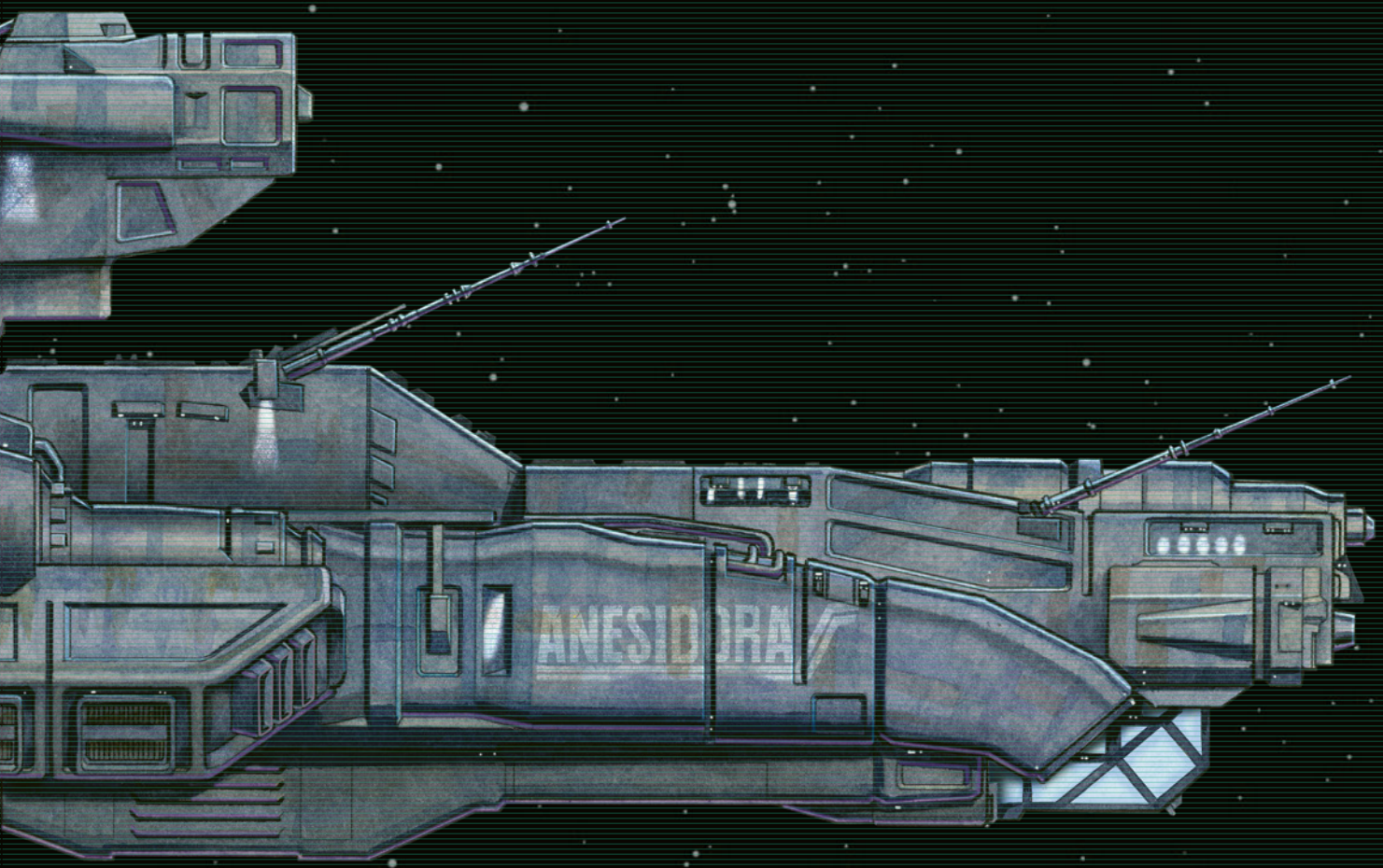
MODELL

# CM-90S „Corvus“



## CM-90S „CORVUS“

HERSTELLER: Lockmart
CREW: 6
KI: MU/TH/UR 6000
LÄNGE: 54 m




**ÜBERLICHT: 20**

**SIGNATUR: +0**

**SCHUB: +1**

**RUMPF: 6**

**PANZERUNG: 5**

**INTERNE MODULE:**

- Andockverbindung II
- Bergungskran III
- Frachtraum III
- Hangar III
- KI-Kern I
- Kombüse II
- Kryodeck II
- Rettungskapselbucht II
- Sauerstofffilter II

**BEWAFFNUNG: keine**

**VERBESSERUNGEN:**

- Verstärkter Rahmen II

## BEWAFFNUNG

Es gibt zwei Arten von Bewaffnung: Offensivwaffen und Defensivsysteme. Wie du sie verwendest, wird später in diesem Kapitel erklärt. Auch Bewaffnung kann entfernt und ersetzt werden und ist ebenfalls in Größenkategorien eingeteilt. Ein Schiff kann von jeder Größenkategorie eine bestimmte Anzahl von Bewaffnung aufnehmen, wobei eine kleinere Bewaffnung auch in die Aufhängung einer größeren installiert werden kann, aber nicht andersherum.

Schaden durch Schiffswaffen wird auf die gleiche Weise abgehandelt wie bei gewöhnlichen Angriffen, nur dass der Maßstab ein anderer ist. Sie können jedoch nicht verwendet werden, um einzelne Personen anzuvisieren.

Die unten beschriebenen Waffen sind in der Tabelle rechts zusammengefasst, die auch die Kosten angibt. Mehr Schiffswaffen werden in zukünftigen Veröffentlichungen beschrieben.

**ASAT-RAKETEN:** Gelenkte Anti-Satelliten-Raketen sind die typische Hauptbewaffnung militärischer Fregatten und besitzen sowohl eine hohe Reichweite als auch Durchschlagskraft. Ihr größter Nachteil ist, dass sie eine gewisse Zeit brauchen, um ihr Ziel zu erreichen, sodass die Chance besteht, dass der Feind die Rakete abschießt oder andere Gegenmaßnahmen einleitet. Eine Raketenbatterie fasst normalerweise bis zu acht Geschosse, die einzeln erworben werden müssen.

**ORBITALMINEN:** Orbitalminen sind günstig und äußerst nützlich gegen unerwünschte Enterkommandos, was sie zu kosteneffizienten Kurzstreckenwaffen macht. Minen müssen einzeln erworben werden.

**PARTIKELSTRAHLWAFFEN:** Diese Waffen beschleunigen Partikel in einer Welle aus kinetischer Energie, die eine schädigende Ionisierung im Ziel verursacht und Elektronik so sehr erhitzen kann, dass sie ausfällt. Partikelstrahlwaffen funktionieren anders als gewöhnliche Schiffswaffen: Zum einen haben Defensivsysteme keine Auswirkung auf sie; zweitens reduziert sich ihr Basisschaden pro Entfernungskategorie über **KONTAKT** hinaus um 1; drittens verursachen sie keinen Rumpf-, sondern nur Komponentenschaden (siehe Seite 197).

**SCHIENENKANONEN:** Schienenkanonen sind Nahdistanzwaffen, die überhitztes Plasma nutzen, um schwere Metallgeschosse mit extrem hoher Geschwindigkeit abzufeuern, sodass diese mit Leichtigkeit die Panzerung eines Schiffs durchschlagen. Obwohl sie nicht besonders treffsicher sind, können sie auf kurze Entfernung tödlich sein. Der Panzerungswert des Ziels wird bei Angriffen mit Schienenkanonen halbiert (aufgerundet).

**TAKTISCHE ATOMRAKETEN:** Von Schiffen abgefeuerte Atomwaffen werden aus der Umlaufbahn eines Planeten eingesetzt, um Ziele auf dessen Oberfläche zu zerstören, sogar ganze Kolonien. Eine handelsübliche Nuklearrakete mit 50 Megatonnen Sprengkraft löscht sämtliche Gebäude und Lebewesen in einem Radius von 10 km schlagartig aus. Schäden und Verletzungen verursacht sie allerdings noch bis zu 100 km vom Zentrum der Explosion entfernt. Außerdem kann die Detonation einen gewaltigen elektromagnetischen Impuls erzeugen, der nicht abgeschirmte Elektronik zerstört. Eine Atomraketenbatterie fasst typischerweise fünf Geschosse, die einzeln erworben werden müssen.

**SENSORTÄUSCHKÖRPER:** Diese einfachen Täuschkörper erzeugen falsche Radarsignaturen, um Waffensysteme zu verwirren (siehe Seite 196).

**SENSORDROHNEN:** Werden diese Drohnen abgeworfen, erzeugen sie falsche, sich schnell bewegende Signaturen, die Schienenkanonen-Zielsysteme und nahende Raketen auf sich lenken.

**GAS-LASERBATTERIEN:** Das sogenannte Geschossabwehrsystem („GAS“) ist eine Batterie fortschrittlicher Lasergeschütze, die anfliegende Raketen und sogar Schienenkanonengeschosse anvisieren und abschießen kann.

## OFFENSIVWAFFEN

| WAFFE | BONUS | SCHADEN | REICHWEITE | GRÖSSE | KOSTEN | SPEZIAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Kurzstrecken-ASAT-Raketenbatterie | +1 | 3 | weit | II | 12.000.000 $ | Kosten pro Rakete: 100.000 $ |
| Langstrecken-ASAT-Raketenbatterie | +1 | 4 | extrem | III | 25.000.000 $ | Kosten pro Rakete: 400.000 $ |
| Orbitalmine | +2 | 2 | Kontakt | II | 10.000 $ | – |
| 400-MeV-Partikelstrahlwaffe | +2 | 4 | weit | II | 12.000.000 $ | Schaden sinkt auf Distanz, nur Komponentenschaden, nicht abwehrbar |
| 800-MeV-Partikelstrahlwaffe | +2 | 5 | extrem | III | 30.000.000 $ | Schaden sinkt auf Distanz, nur Komponentenschaden, nicht abwehrbar |
| Leichte Schienenkanone | – | 3 | kurz | I | 1.500.000 $ | Panzerbrechend |
| Mittelschwere Schienenkanone | – | 4 | kurz | II | 8.500.000 $ | Panzerbrechend |
| Schwere Schienenkanone | – | 5 | kurz | III | 20.000.000 $ | Panzerbrechend |
| Atomraketenbatterie | – | – | Planet | III | 50.000.000 $ | Kosten pro Rakete: 1.000.000$ |

## DEFENSIVSYSTEME

| WAFFE | BONUS | GRÖSSE | KOSTEN |
|---|---|---|---|
| Sensortäuschkörper | – | I | 1.200.000 $ |
| Sensordrohnen | +1 | II | 3.600.000 $ |
| GAS-Laserbatterie | +2 | III | 45.000.000 $ |

## DEIN SCHIFF UMBAUEN

**Wenn du Module oder Bewaffnung deines Schiffs ändern oder Verbesserungen vornehmen möchtest, benötigt du ein Trockendock auf einer großen Raumstation oder einer planetaren Kolonie. Der Preis eines Moduls oder einer Bewaffnung umfasst normalerweise auch die Arbeitskosten für den Einbau, der je nach Größenkategorie eine Woche oder länger dauern kann — es sei denn, du bezahlst extra.**

## VERBESSERUNGEN

Verbesserungen sind eine gute Möglichkeit, dein Schiff anzupassen und aufzurüsten — und deine hart verdienten UA-Dollar auszugeben.

**ATMOSPHÄRENSCHILD:** Mit dieser Technologie übersteht dein Schiff Atmosphäreneintritte unbeschadet, was es dir erlaubt, auf jedem Felsen im All zu landen, auf dem du möchtest (siehe Seite 167).

**EXTERNES MODUL:** Eine an den Außenrumpf angebrachte Halterung ermöglicht dir den Einbau eines zusätzlichen Moduls (die maximale Größenkategorie entspricht deinem größten aktuellen Modul). Zwar sieht dein Schiff dadurch nicht gerade hübsch aus, aber wen interessiert das, wenn man verzweifelt mehr Platz braucht? Das Modul musst du separat kaufen. Diese Verbesserung kann bis zu zweimal erworben werden.

**GEPANZERTE SCHOTTS:** Der Panzerungswert deines Schiffs erhöht sich um 1. Diese Verbesserung kann bis zu dreimal erworben werden.

**OPTIMIERTER VERDRÄNGUNGSANTRIEB:** Der Überlichtwert deines Schiffs reduziert sich um 1. Diese Verbesserung kann bis zu sechsmal erworben werden.

**TARNKAPPENTECHNIK:** Die Außenwände deines Schiffs werden mit radarabsorbierendem Material verkleidet und die Austrittsöffnungen der Schubdüsen mit Infrarotunterdrückern ausgestattet. Der Signaturwert deines Schiffs reduziert sich um 1. Diese Verbesserung kann bis zu zweimal erworben werden.

**ÜBERSTARKE SCHUBDÜSEN:** Der Schubwert deines Schiffs erhöht sich um 1. Diese Verbesserung kann bis zu zweimal erworben werden.

**VERBESSERTE SENSOREN:** Die aktive Sensormatrix deines Schiffs wird aufgerüstet. Du erhältst einen Modifikator von +1 auf die Aktion „Ziel anvisieren“ (siehe Seite 191). Diese Verbesserung kann bis zu zweimal erworben werden.

**VERSTÄRKTER RAHMEN:** Der Rumpfwert deines Schiffs erhöht sich um 1. Diese Verbesserung kann bis zu dreimal erworben werden.

**ZUSÄTZLICHE AUFHÄNGUNG:** An dein Schiff wird eine weitere Aufhängung angebracht, die dir den Einbau einer zusätzlichen Bewaffnung erlaubt (die maximale Größenkategorie entspricht deiner größten aktuellen Bewaffnung). Diese Verbesserung kann bis zu zweimal erworben werden.

### VERBESSERUNGEN

| VERBESSERUNG | KOSTEN |
|---|---|
| Atmosphärenschild | 1.800.000 $ |
| Externes Modul, Größe I | 100.000 $ |
| Externes Modul, Größe II | 500.000 $ |
| Externes Modul, Größe III | 1.000.000 $ |
| Externes Modul, Größe IV | 4.000.000 $ |
| Externes Modul, Größe V | 10.000.000 $ |
| Gepanzerte Schotts | 2.000.000 $ |
| Optimierter Verdrängungsantrieb | 1.400.000 $ |

| VERBESSERUNG | KOSTEN |
|---|---|
| Tarnkappentechnik | 50.000.000 $ |
| Überstarke Schubdüsen | 1.500.000 $ |
| Verbesserte Sensoren | 2.200.000 $ |
| Verstärkter Rahmen | 1.200.000 $ |
| Zusätzliche Aufhängung, Größe I | 1.000.000 $ |
| Zusätzliche Aufhängung, Größe II | 4.000.000 $ |
| Zusätzliche Aufhängung, Größe III | 10.000.000 $ |

## REGELMÄSSIGE WARTUNG

Jede Woche muss ein Besatzungsmitglied einen Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN** und einen auf **COMTECH** ablegen (erfordert jeweils eine Schicht Arbeit), um das Schiff zu warten. Nur ein Charakter darf würfeln, andere können ihm aber helfen. Ist die gesamte Crew im Kryoschlaf, übernimmt diese Aufgabe für gewöhnlich ein Androide. Den Wurf auf **COMTECH** kann auch die Bord-KI ablegen, nicht aber den auf **SCHWERE MASCHINEN**. Misslingt einer der Würfe oder wurde die Wartung in einer Woche nicht durchgeführt, erleidet das Schiff einen leichten Komponentenschaden (siehe Seite 198). ■

# RAUMSCHIFFE IM JAHRE 2183

**RAUMSCHIFFE IM JAHRE 2183**

| KLASSE | MODELL | NUMMER | FUNKTION | KOSTEN |
|---|---|---|---|---|
| C | „Starcub“ | – | leichtes Innersystem-Shuttle | 2.300.000 $ |
| G | „Corvus“ | CM-90S | kommerzielles Weltraumbergungsschiff | 17.000.000 $ |
| M | „Bison“ | CM-88G | kommerzieller Sternenfrachter | 36.000.000 $ |
| | | CM-88H | kommerzielles Schleppfahrzeug | 42.000.000 $ |
| | „Star Clipper“ | CYG-NS3 | kommerzielles Transportschiff | 37.000.000 $ |
| Conestoga | Fregatte | RRTT-3 | Eingreif-Truppentransporter | 1.040.000.000 $ |

## MODELL CM-90S „CORVUS“

**KOMMERZIELLES KLASSE-G-WELTRAUMBERGUNGSSCHIFF**

Bergungsarbeit im Weltraum ist dreckig, aber lukrativ. Die kleine Corvus ist zwar ein älteres Modell, doch aufgrund ihrer Verlässlichkeit ein häufiger Anblick im Grenzraum. Vier überstarke Multivektor-Antriebe machen den Transport von Wracks und Schrott sehr viel einfacher, während die unten angebaute Brücke dem Kapitän einen guten Blick auf die arbeitende Besatzung erlaubt. Das Schiff ist mit einem robusten Bergungskrahn ausgestattet, der das Heben schwerer Lasten und das Abschleppen deaktivierter Schiffe ermöglicht. Fracht wird über einen externen Aufzug, der bei Lockmart-Schiffen üblich ist, in den geräumigen Laderaum oder den Hangar gebracht, in denen konstante Schwerelosigkeit herrscht. Auch wenn die Corvus nur ein Klasse-G-Schiff ist, lassen ihr aufgerüsteter Antrieb und die verstärkte Krahn-/Schleppvorrichtung sie fast wir eines der Klasse M erscheinen. Bergungsaufträge gehen oft schief – jedes der gewaltigen im All schwebenden Wracks ist zwar eine Menge Geld wert, könnte aber auch einen beschädigten Reaktor besitzen und jeden Moment explodieren. Aus diesem Grund ist die Corvus mit einer am oberen Heck angebrachten Typ-20-Rettungskapsel ausgestattet, die den Großteil der Besatzung aufnehmen und bis zu drei Monate lang unabhängig vom Schiff betrieben werden kann.

**BEKANNTE SCHIFFE:** Die USCSS *Anesidora* war in den 2130ern in und um den Tartarus-Sektor aktiv. Das Schiff wurde zerstört, als die Sevastopol-Station auf KG-348 stürzte. Captain Clara Odenkirks Bergungsschiff, die USCSS *Katharos*, operiert von der Anchorpoint-Station aus. Da die *Katharos* oft das erste Schiff ist, das bei einem neuen Wrack auftaucht, untersuchen die Colonial Marshals derzeit, ob eine Verbindung zwischen dem Captain und den oft im Fernen Amerikanischen Arm zerstörten Schiffen besteht.

### CM-90S "CORVUS"

**HERSTELLER:** Lockmart
**CREW:** 6
**KI:** MU/TH/UR 6000
**LÄNGE:** 54 m
**ÜBERLICHT:** 20
**SIGNATUR:** 0
**SCHUB:** +1
**RUMPF:** 6
**PANZERUNG:** 5

**BEWAFFNUNG:** keine

**INTERNE MODULE:**
- Andockverbindung II
- Bergungskran III
- Frachtraum III
- Hangar III
- KI-Kern I
- Kombüse II
- Kryodeck II
- Rettungskapselbucht II
- Sauerstofffilter II

**VERBESSERUNGEN:**
- Verstärkter Rahmen II

## MODELL CM-88G „BISON“

**KOMMERZIELLER KLASSE-M-STERNENFRACHTER**

Die beliebte CM-88-Reihe, der man auf den Raumstraßen oft begegnet, hat sich im vergangenen Jahrhundert äußerlich kaum verändert. Auch wenn die Bison ursprünglich als interstellarer Kreuzer vermarktet wurde, machten ICC-Vorgaben die Gewichtsklasse und das Ladevolumen des Schiffs besonders für den Frachttransport attraktiv. Einige Unternehmer installierten sogar neue Antriebe und wandelten die Bison so zu einem Schlepper um, woraufhin Lockmart entschied, das Schiff in mehreren Konfigurationen und Varianten anzubieten. Das neuere G-Modell verfügt über fortschrittlichere Überlichttechnologie und Kommunikationsausrüstung als die älteren B- und D-Modelle, der interne und externe Aufbau ist aber weitgehend gleich. Als Sternenfrachter transportiert die Bison Ladung in mehreren großen Frachträumen — und ist für gewöhnlich auch weniger dreckig als ihre Schlepper-Variante.

### CM-88G „BISON“

**HERSTELLER:** Lockmart
**CREW:** 7
**KI:** MU/TH/UR 6500
**LÄNGE:** 334 m
**ÜBERLICHT:** 12
**SIGNATUR:** +1
**SCHUB:** +0
**RUMPF:** 9
**PANZERUNG:** 6

**BEWAFFNUNG:** keine

**INTERNE MODULE:**
- Andockverbindung II
- 4x Frachtraum IV
- KI-Kern I
- Kombüse II
- Krankenstation II
- Kryodeck II
- 2x Rettungskapselbucht II
- Sauerstofffilter II

**VERBESSERUNGEN:**
- Atmosphärenschild

## MODELL CM-88H „BISON“

**KOMMERZIELLES KLASSE-M-SCHLEPPFAHRZEUG**

Die CM-88H ist die aktuellste Konfiguration des Bison-Sternenfrachters als voll einsatzfähiges Schleppfahrzeug. Im Gegensatz zu vorherigen Modellen, bei denen größere Umbauten für die Verstärkung des Antriebs nötig waren, verfügt die 88H über leicht entfernbare modulare Triebwerkskerne, die es ermöglichen, die von Saturn J hergestellten Maschinen innerhalb einer Woche gegen Rolls-Royce-Antriebe zu tauschen. In dieser Konfiguration kann die Bison gewaltige Ölraffinerien, Erzverarbeitungsanlagen, Atmosphärenwandler, Orbitalstationen oder Wohnmodule transportieren. Zwar ist es theoretisch möglich, sogar noch leistungsstärkere Triebwerke zu installieren, allerdings würde das die Gewichtsklasse der 88H ändern, wodurch man gleich ein größeres Schiff nehmen könnte und die Vorteile der kleineren Bison hinfällig wären.

**BEKANNTE SCHIFFE:** Die berüchtigte USCSS *Nostromo* war eine zum Schlepper umgebaute Bison 88B, die dem heutigen H-Modell ähnelte. Die *Nostromo* und das Erzraffineriemodul, das sie transportierte, wurden in den 2120ern zerstört, als die dritte Offizierin des Schiffs aus unbekannten Gründen den Selbstzerstörungsmechanismus aktivierte.

### CM-88H „BISON“

**HERSTELLER: Lockmart**
**CREW: 7**
**KI: MU/TH/UR 7000**
**LÄNGE: 334 m**
**ÜBERLICHT: 8**
**SIGNATUR: +1**
**SCHUB: +0**
**RUMPF: 9**
**PANZERUNG: 6**

**BEWAFFNUNG: keine**

**INTERNE MODULE:**
- Andockverbindung II
- 2x Frachtraum IV
- KI-Kern I
- Kombüse II
- Krankenstation II
- Kryodeck II
- 2x Rettungskapselbucht II (Starcub-Shuttles)
- Sauerstofffilter II
- Schleppkupplung III

**VERBESSERUNGEN:**
- Atmosphärenschild
- 4x Optimierter Verdrängungsantrieb

## MODELL CYG-NS3 „STAR CLIPPER“

**KOMMERZIELLES KLASSE-M-TRANSPORTSCHIFF**

Obwohl die von Lockmart entwickelten Star Clipper nicht mehr hergestellt werden, sind noch viele dieser Schiffe in Verwendung, um Personen und/oder kleine Warenladungen im Grenzraum zu transportieren. Die Decke des Frachtraums ist mit frei hängenden Kupplungsgestellen für Hyperschlafkapseln versehen, sodass mühelos zusätzliche Personen in Stasis untergebracht werden können. Viele Star Clipper sind in Privatbesitz und werden als charterbare Handels- und Passagierschiffe in den Kolonien genutzt

### CYG-NS3 „STAR CLIPPER“

**HERSTELLER: Lockmart**
**CREW: 6**
**PASSAGIERE: 200 (in Kryokapseln)**
**KI: MU/TH/UR 6500**
**LÄNGE: 300m**
**ÜBERLICHT: 6**
**SIGNATUR: +1**
**SCHUB: +1**
**RUMPF: 9**
**PANZERUNG: 6**

**BEWAFFNUNG: keine**

**INTERNE MODULE:**
- Andockverbindung II
- 4x Frachtraum III
- KI-Kern I
- Kombüse III
- Krankenstation II
- Kryodeck IV
- 4x Rettungskapselbucht II
- Sauerstofffilter III

**VERBESSERUNGEN:**
- Atmosphärenschild
- 6x Optimierter Verdrängungsantrieb
- Überstarke Schubdüsen

## SHUTTLE MODELL „STARCUB“

**KLASSE-C-INNERSYSTEMFAHRZEUG**

Das Starcub-Shuttle ist ein weiteres veraltetes Modell, das im Grenzraum noch immer in Gebrauch ist und vor allem auf Frachtern und anderen großen Schiffen als zusätzliches Raumfahrzeug mitgeführt wird. Während das ursprüngliche Starcub nur zwei Kryoschlafkapseln besaß, haben neuere Modelle drei an Bord. Zusätzlich zum Hauptantrieb ist das einsitzige Shuttle mit Front- und Heckschubdüsen ausgestattet, die es ihm erlauben, gleichermaßen vorwärts als auch rückwärts zu beschleunigen. Auch kurze Hyperraumflüge sind mit dem Starcub möglich, seine maximale Reichweite beträgt 13 Parsec. Bei der Zerstörung der USCSS *Nostromo* entkam Lieutenant Ellen Ripley auf der *Narcissus*, einem der beiden Starcub-Shuttles des Schleppers. Das zweite, die *Salmacis*, war bei einem Andockunfall beschädigt worden, bevor die *Nostromo* Thedus verließ, und befand sich zu diesem Zeitpunkt nicht an Bord — etwas, das es heutzutage nicht mehr geben würde. Die neuen Sicherheitsprotokolle der Interstellaren Handelskommission verbieten, dass ein Schiff den Raumhafen ohne die volle Anzahl an Hilfsfahrzeugen oder Rettungskapseln verlässt.

### SHUTTLE MODELL „STARCUB“

**HERSTELLER: Lockmart**
**CREW: 1**
**PASSAGIERE: 3 (in Kryokapseln)**
**KI: keine**
**LÄNGE: 16 m**
**ÜBERLICHT: 15**
**SIGNATUR: –1**
**SCHUB: +2**
**RUMPF: 2**
**PANZERUNG: 4**

**INTERNE MODULE:**
- Frachtraum I
- Kryodeck II
- Sauerstofffilter I

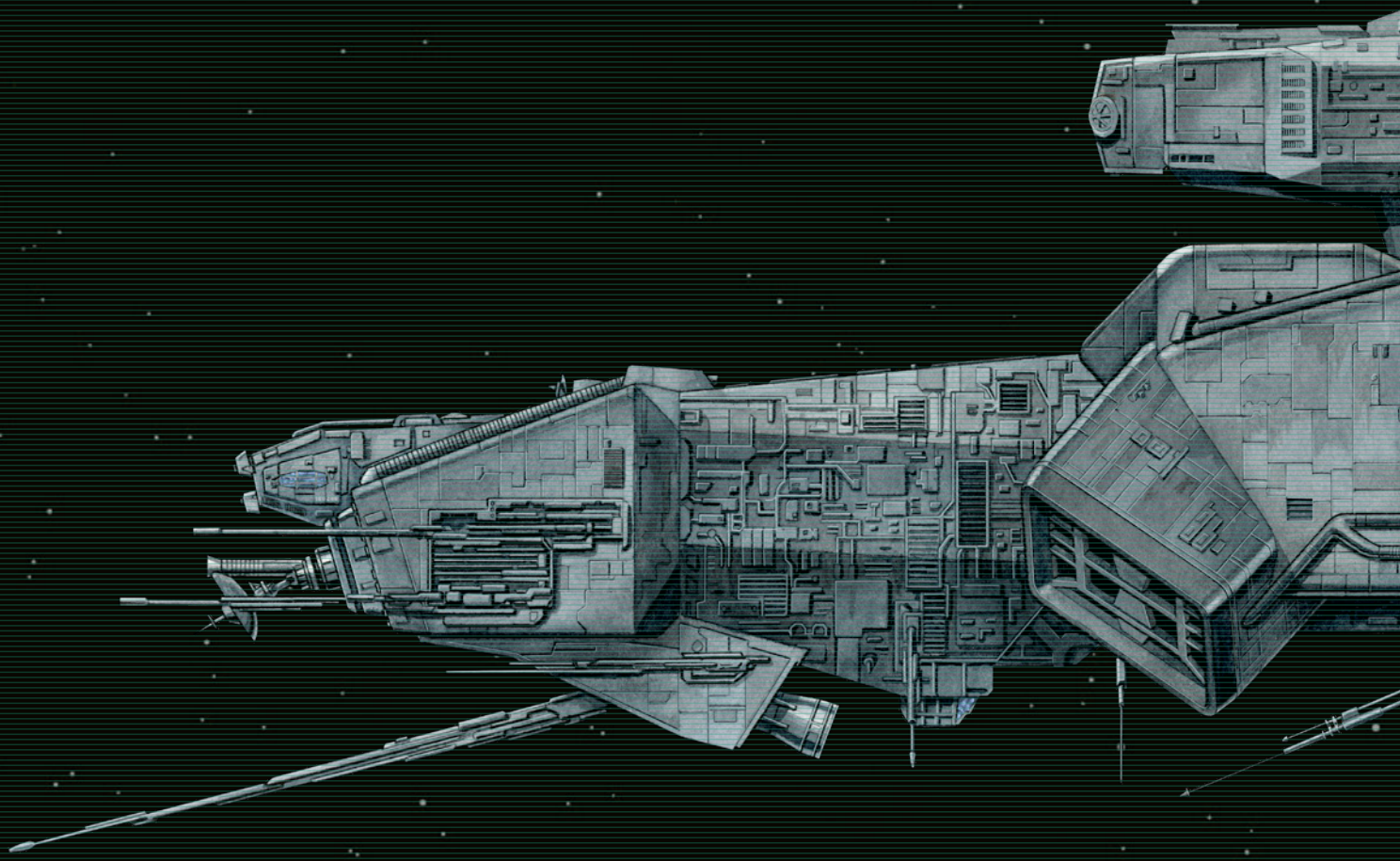
**VERBESSERUNGEN: keine**

**BEWAFFNUNG: keine**

Kommerzielles Klasse-M-Schleppfahrzeug

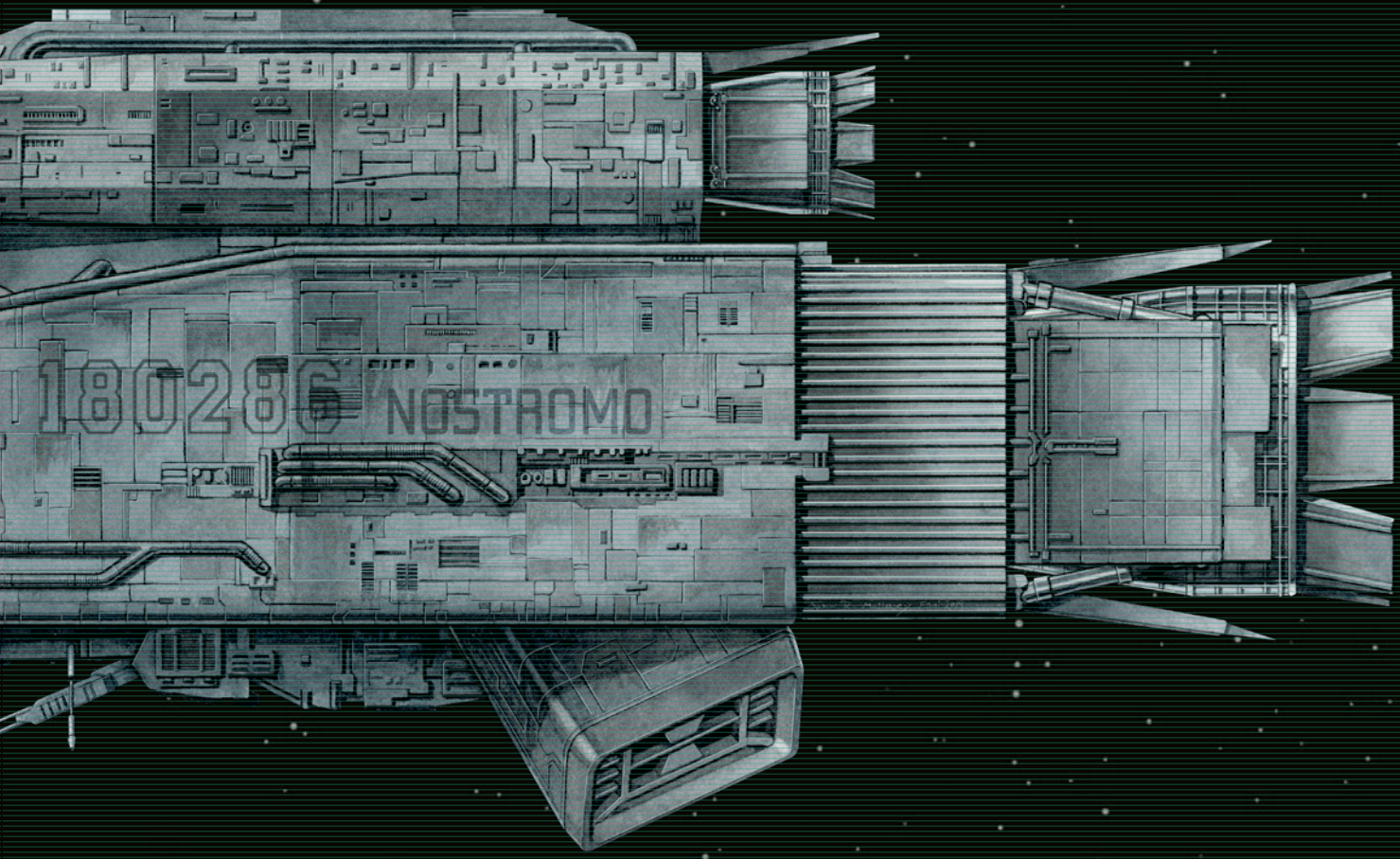
MODELL

# CM-88H „Bison“



## CM-88H „BISON“

HERSTELLER: Lockmart
CREW: 7
KI: MU/TH/UR 7000
LÄNGE: 334 m




**ÜBERLICHT: 8**
**SIGNATUR: +1**
**SCHUB: +0**
**RUMPF: 9**
**PANZERUNG: 6**

**INTERNE MODULE:**
- Andockverbindung II
- 2x Frachtraum IV
- KI-Kern I
- Kombüse II
- Krankenstation II
- Kryodeck II
- 2x Rettungskapselbucht II (Starcub-Shuttles)
- Sauerstofffilter II
- Schleppkupplung III

**BEWAFFNUNG: keine**

**VERBESSERUNGEN:**
- Atmosphärenschild
- 4x Optimierter Verdrängungsantrieb

# FREGATTE DER CONESTOGA-KLASSE

Diese vielseitige Fregatte ist das am häufigsten gebrauchte Schiff in den Diensten der Colonial Marshals und des USCMC. Ihr modularer Innenraum lässt sich leicht an die Bedürfnisse verschiedener Missionen anpassen, ebenso wie ihre zahlreichen Aufhängungen für Waffensysteme. Somit lässt sich eine Conestoga ebenso als Forschungsschiff wie als Militärfrachter, mobiles Krankenhaus oder, was am üblichsten ist, als Truppentransporter einsetzen. Die fortschrittliche MU/TH/UR-9000-KI kann Missionsvorgaben eigenständig und ohne Unterstützung der Besatzung umsetzen, solange keine Landung erforderlich ist. Der unterseitige Hangar ermöglicht den schnellen Start von Abwurfschiffen, außerdem kann die Fregatte mit einem externen Andockrahmen versehen werden, um eine Phalanx von EVAC-Jägern zu transportieren. Conestoga-Schiffe werden von einer Tochterfirma Weyland-Yutanis gefertigt, aus diesem Grund trifft man sie nicht nur im Besitz des Militärs an, sondern auch in den Händen des Konzerns. Von den insgesamt 36 Fregatten, die das USCMC ursprünglich in Auftrag gegeben hatte, sind nur noch 25 aktiv. Es ist unklar, wie viele von den übrigen die Firma besitzt, da sie innerhalb der Unabhängigen Kernsystemkolonien gebaut wurden. In der Standard-Militärkonfiguration ist die Conestoga ein beeindruckendes Schiff mit enormer Feuerkraft. Solltest du jemals sehen, dass eine Kurs auf dich nimmt, halt besser die Füße still.

**BEKANNTE SCHIFFE:** Mutmaßliche Sichtungen des unglückseligen Truppentransporters USS *Sulaco* gibt es ebenso häufig wie Geistergeschichten über ihn. Die medizinische Fregatte USCSS *Patna* operiert im Auftrag von Weyland-Yutani von der Anchorpoint-Station aus und ist das mobile Grenzraumhauptquartier von Michael Bishop, Vizepräsident des Konzerns. Sie verfügt weder über Schienenkanonen noch Langstreckenraketen, ist dafür aber mit sechs Wissenschaftslaboren ausgestattet, einem gut ausgebauten Operationssaal einschließlich Dutzenden von MedPods und fasst einen ganzen Zug kampfbereiter Söldner. Die vollen Möglichkeiten der Patna sind nicht bekannt, doch soll sie mit Atomraketen bestückt sein, wenn sie Territorium der Vereinigten Amerikas oder der Union durchfliegt — ein klarer Verstoß gegen den Vertrag zur Abrüstung strategischer Waffen und das Washington-Abkommen. ■

## FREGATTE DER CONESTOGA-KLASSE

**HERSTELLER: Weyland-Yutani**

**CREW: 12 (oder MU/TH/UR 9000 sowie ein Androide Modell Hyperdyne 341-B)**

**TRUPPENKAPAZITÄT: 90**

**LÄNGE: 731 m**

**ÜBERLICHT: 2**

**SIGNATUR: 0**

**SCHUB: +1**

**RUMPF: 12**

**PANZERUNG: 10**

**BEWAFFNUNG:**

- 800-MeV-Partikelstrahlwaffe
- Atomraketenbatterie (20 Raketen)
- GAS-Laserbatterie
- Langstrecken-ASAT-Raketenbatterie (8 Raketen)
- Orbitalminen (60 Stück)
- Schwere Schienenkanone
- Sensordrohnen
- Sensortäuschkörper

**INTERNE MODULE:**

- Andockverbindung II
- Frachtraum III
- Hangar IV
- KI-Kern I
- Kombüse IV
- Krankenstation II
- Kryodeck IV
- 20x Rettungskapselbucht I
- Sauerstofffilter IV

**VERBESSERUNGEN:**

- 6x Optimierter Verdrängungsantrieb
- Tarnkappentechnik
- Überstarke Schubdüsen
- Verbesserte Sensoren

SCHMUGGELFAHRT

„Und so hab ich mich für 'ne Tour nach Volcus mit dem alten Mistkerl Tomland zusammengetan. Wir waren gerade knapp an der ICSC-Grenze vorbei und wollten ein volles Tankermodul ankoppeln, das für irgendeine verdreckte Kolonie in der Ferne gedacht war. Ich weiß nicht mehr, für welche. Das ist zehn, scheiße, elf Jahre her. Mein Kontakt – ein junger Typ, der uns das Modul liefern sollte – hatte gerade seinen Schlepper vom Tanker gelöst, als eine gottverdammte Grenzpatrouille über uns stolperte. Dreimal darfst du raten, wer ... beschissene Marshals in einer beschissenen Conestoga. Der Lieferjunge gerät also in Panik und schießt mit 'nem Bergbaulaser auf die Marshals. Jepp, das gefällt ihnen überhaupt nicht, also richten sie ihr Schienengeschütz aus und geben ihm einen vor den Bug – oder besser mitten rein. Hat den Schlepper glatt in zwei Hälften geschnitten und ist direkt im verdammten Energietanker eingeschlagen. Der Saft in den Batterien geht in 'nem gewaltigen Feuerball hoch, der die Cony voll erwischt, und wir nutzen die Ablenkung, um uns zu verziehen.

Aber die Marshals waren noch nicht fertig mit uns. Sie kamen uns hinterher – und zwar direkt. Ich mein, Tomland flog in 'ner verfluchten geraden Linie! Die einzigen Manöver, die er durchführte, hielten die Cony direkt hinter uns. Ich dachte, er hätte komplett den Verstand verloren, bis ich bemerkte, dass sie überhaupt nicht auf uns feuerten – nicht mal 'nen Warnschuss. Tomland war ein Ex-Marine und kannte sich aus. Er wusste, dass der elektromagnetische Impuls der Tankerexplosion die Partikelwaffen und ASATs der Cony gegrillt hatte, ihre Schienenkanonen hätten allerdings noch funktionieren müssen. Aber siehe da: Die große Lady kann ihre dicken Knarren nicht direkt nach vorn abfeuern, befinden sich zu sehr mittig im Rumpf. Bei allem Rumgeprotze hat sie einen toten Winkel direkt vor und hinter sich! Tommy hielt uns in ihrem blinden Fleck, bis wir weit genug weg waren, um die Maschinen anzuwerfen und mit Überlichtgeschwindigkeit in den Hyperraum abzuhauen. Den Marshals blieb nichts anderes übrig, als umzukehren und die Sauerei aufzuräumen. Tja, am Ende war die Fracht zerstört, mein Kontakt tot und die Cony mit den wütenden Marshals abgedampft. Aber immerhin sind wir beide heil da rausgekommen. Danach hatte ich die Nase gestrichen voll. Hab das Schiff auf 'nem Weltraumfriedhof verschrottet, den Job an den Nagel gehängt und bin Viehzüchter auf Terraform 3 geworden. Ist 'n einfaches, aber gutes Leben. Ich bin nur hier in Anchorpoint, um meine Ladung Rindfleisch abzuliefern." ■

**— BELAUSCHT IM OKIE CLUB AUF DER ANCHORPOINT-STATION**

# RAUMKAMPF

Raumkämpfe im Jahre 2183 sind kurz, schnell und brutal, und der Sieger ist meist das Schiff, das den Gegner zuerst bemerkt und dann einige gute Treffer landet. Dieser Abschnitt beschreibt, wie eine gewaltsame Begegnung im All ausgespielt wird, wobei der Fokus auf Kämpfen mit nur wenigen Schiffen auf jeder Seite liegt — am typischsten ist ein Duell zwischen zwei Schiffen.

Raumkämpfe dauern länger als Personengefechte, sowohl in Echtzeit als auch im Spiel, weshalb sie in Phasen abgewickelt werden, nicht in Runden.

***„Drei Dinge müsst ihr euch merken, wenn ihr in einen Raumkampf verwickelt seid. Nummer Eins: Wer zuerst schießt, gewinnt. Nummer Zwei: Die Entfernung bestimmt die Art der Waffen. Nummer Drei: Radikale Richtungs- und Tempowechsel sind nicht möglich.“***

**– AUSZUG AUS DEM 76ER EINFÜHRUNGSSEMINAR FÜR STERNENTAKTIK AM USCMC-COLLEGE VON COLONEL JAMES MORTIMER, USASF**

## MANNSCHAFTSPOSITIONEN

Raumschiffsbesatzungen können unterschiedlich groß sein, manchmal bestehen sie nur aus einer einzigen Person, manchmal aus Dutzenden. Normalerweise ist die Mannschaft während des Kampfes auf die folgenden *Positionen* eingeteilt. Bei sehr kleinen Schiffen übernimmt ein Crewmitglied häufig zwei oder sogar mehr Stationen. Beachte, dass jede Mannschaftsposition wenn nötig auch von einer KI ausgefüllt werden kann.

- **KAPITÄN:** Hat das Kommando über das Schiff. Gibt *Befehle* und zieht die Initiative.
- **SENSORASSISTENT:** Bedient die Schiffssensoren mit der Fertigkeit **COMTECH**.
- **STEUERMANN:** Die Person an der Flugsteuerung. Macht Würfe mit **FAHRZEUGE LENKEN** für *Manöver*, mit einem Modifikator entsprechend dem Schubwert des Schiffs.
- **BORDSCHÜTZEN:** Aktivieren mit der Fertigkeit **FERNKAMPF** die Bewaffnung des Schiffs, wobei jede Offensivwaffe und jedes Defensivsystem normalerweise einen separaten Bordschützen erfordert.
- **INGENIEURE:** Führen *Notfallreparaturen* durch, indem sie auf **COMTECH** oder **SCHWERE MASCHINEN** würfeln.

## ENTFERNUNG UND ZONEN

Der Weltraum ist zu gigantisch, als dass sich auf sinnvolle Weise die genaue Distanz zwischen Schiffen ermitteln lässt. Stattdessen nutzt das Spiel abstrakte Zonen, ähnlich wie bei Gefechten am Boden, nur dass diese im All Hunderte oder Tausende Kilometer umfassen. Aus diesem Grund werden sie abstrahiert als Entfernungsleiste dargestellt, entlang der sich die Schiffe bewegen.

**RAUMKAMPFKARTE:** Um die Distanz zwischen Schiffen im Auge zu behalten, kannst du die Raumkampfkarte verwenden, die du hinten in diesem Buch findest (auch als Download verfügbar).

**ENTFERNUNG:** Wie im Personenkampf wird der Abstand zwischen dir und deinem Feind in Entfernungskategorien gemessen.

### ENTFERNUNGSKATEGORIEN

| ENTFERNUNG | BESCHREIBUNG |
|---|---|
| Kontakt | in derselben Zone wie du; Rammen und Andocken möglich |
| kurz | in einer benachbarten Zone; Grenze für visuellen Kontakt |
| mittel | bis zu zwei Zonen entfernt |
| weit | bis zu vier Zonen entfernt |
| extrem | bis zu acht Zonen entfernt; Grenze für Sensorerfassung |

## ANNÄHERUNGSGESCHWINDIGKEIT

Raumschiffe fliegen unglaublich schnell. Bewegen sich zwei Schiffe mit unterschiedlichen Geschwindigkeitsvektoren aufeinander zu, sind sie nur kurz innerhalb der Waffenreichweite des anderen. Drastische Richtungs- und Tempowechsel sind schwierig bis unmöglich, was bedeutet, dass Kämpfe kurz sind.

Wenn sich zwei Schiffe einander nähern, legt die SL die anfängliche *Annäherungsgeschwindigkeit* fest. Diese beträgt normalerweise zwei Zonen pro Phase, kann aber abhängig von der Situation auch niedriger oder höher sein. Haben die Kontrahenten ihre Vektoren synchronisiert (jeweils Annäherungsgeschwindigkeit von null Zonen), nähern sie sich nicht weiter an.

Sind mehr als zwei Schiffe an der Begegnung beteiligt, werden sie in zwei Konfliktparteien eingeteilt. Alle Schiffe der einen Seite besitzen die gleiche anfängliche Annäherungsgeschwindigkeit zu allen Schiffen der anderen Seite.

## FEINDE ENTDECKEN

Raumschiffsensoren haben **EXTREME** Reichweite (acht Zonen). Kommen zwei Schiffe gegenseitig in Sensorreichweite, bemerken sie automatisch die Anwesenheit des jeweils anderen. Wenn du die Raumkampfkarte verwendest, platziere je einen Marker auf den beiden äußersten Zonen (die mit +4 und −4 markiert sind). Spielst du mit dem offiziellen *Karten- & Marker-Set* für das ALIEN-Rollenspiel, lege zwei Raumschiffmarker mit der „Ping"-Seite nach oben auf die Karte.

**TRANSPONDER:** Alle zivilen Raumfahrzeuge müssen mit angeschaltetem Transponder reisen, der permanent Position, Name, Klasse, Heimathafen und Ziel des Schiffs überträgt. Näherst du dich einem Feind, dessen Transponder aktiviert ist, erhältst du diese Information automatisch und kannst das Schiff mit deinen Offensivwaffen *anvisieren* (siehe weiter unten). Drehe die „Ping"-Seite nach unten, sodass der Marker das Raumschiff im Fadenkreuz zeigt.

**SCHLEICHFAHRT:** Mit ausgeschaltetem Transponder zu fliegen, ist illegal und erregt äußerstes Misstrauen — nur Schmuggler und militärische Schiffe reisen auf diese Weise. Näherst du dich einem Feind, dessen Transponder deaktiviert ist, muss dein Sensorassistent erfolgreich die Aktion „Ziel anvisieren" durchführen, bevor du Waffen auf das Schiff abfeuern kannst. Lass den Raumschiffmarker mit der „Ping"-Seite nach oben liegen.

**SIGNATUR VERRINGERN:** Oft ist der Schlüssel zum Sieg, solange wie möglich unentdeckt zu bleiben. Indem du deinen Antrieb und deine Sensoren *herunterfährst*, kannst du deine Hitze- und Elektronikemissionen reduzieren und es einem nahenden Schiff so erschweren dich anzuvisieren. Das kannst du sogar vor Beginn der Begegnung tun, wenn du mit Schwierigkeiten rechnest. Das Abschalten der Sensoren verringert den Signaturwert deines Schiffs um 1, den des Antriebs um 2. Solange deine Sensoren deaktiviert sind, kannst du kein Ziel anvisieren, und solange der Antrieb abgeschaltet ist, sind keinerlei Steuermann-Aktionen möglich. Die Schiffssysteme wieder *hochzufahren* (siehe unten und Seite 196), dauert ein bzw. zwei Phasen.

### SIGNATUR VERRINGERN

| HERUNTERGEFAHREN | SIGNATUR | HOCHFAHREN |
|---|---|---|
| Sensoren | −1 | eine Phase (Sensorassistent) |
| Antrieb | −2 | zwei Phasen (Ingenieur) |

## INITIATIVE UND INTERVALLE

Wenn du einem sich nähernden Schiff begegnest, zieh Initiative. Das funktioniert genau wie bei einem Bodengefecht (siehe Seite 87), mit der einzigen Ausnahme, dass nur der Kapitän eine Initiativekarte zieht. Jede Phase eines Raumkampfes besteht aus vier *Intervallen*, in denen jedes Schiff entsprechend der Handlungsreihenfolge jeweils eine Aktion ausführen darf. Hatten alle Schiffe in einem Intervall ihre Aktion, geht es mit dem nächsten Intervall weiter.

1. SENSORINTERVALL
2. STEUERINTERVALL (MIT BEWEGUNG)
3. SCHUSSINTERVALL
4. TECHNIKINTERVALL

## AKTIONEN ANSAGEN

In jedem Intervall befiehlt der Kapitän einem der aktiven Besatzungsmitglieder (Sensorassistent, Steuermann, Bordschützen, Ingenieure), eine verfügbare Aktion auszuführen (siehe Tabelle unten). Es kann nur eine Aktion pro Intervall ausgeführt werden, im Raumkampf wird nicht zwischen schnellen und langsamen Aktionen unterschieden. Außerdem gibt es keine Stunts für Fertigkeitswürfe, die Aktion bestimmt den Effekt zusätzlich gewürfelter ✦.

Im Gegensatz zum Personenkampf ist es in Weltraumgefechten sehr schwer, die Bewegungen des Feindes vorherzusehen. Daher wählt jedes Schiff die Aktion für das Intervall *geheim*. Anschließend werden die Aktionen gleichzeitig angesagt und dann in Reihenfolge der Initiative abgewickelt. Nach Abschluss aller vier Intervalle beginnt eine neue Phase.

**REAKTIONEN:** Einige Aktionen im Raumkampf sind Reaktionen (wie Blocken im Nahkampf). Das bedeutet, dass sie die normale Handlungsreihenfolge unterbrechen.

**BEFEHLSMARKER:** Um Aktionen anzusagen, kannst du die Befehlsmarker aus dem *Karten- & Marker-Set* verwenden. Die aktiven Besatzungsmitglieder jedes Schiffs (Spieler und SL) verbergen im Geheimen den Befehlsmarker mit der gewählten Aktion in der Hand und enthüllen ihn dann gleichzeitig. Natürlich kannst du die Aktionen auch einfach auf einem Blatt Papier notieren.

### BEFEHLE BEFOLGEN?

**Von einer Crew wird erwartet, dass sie dem Urteil ihres Kapitäns vertraut und seinen Befehlen bedingungslos folgt. Allerdings kann ein eigensinniges Besatzungsmitglied auch den Befehl verweigern und eine andere Aktion seiner Wahl ausführen. Die Konsequenzen dieses Ungehorsams müsst ihr rollenspielerisch klären.**

## 1. SENSORASSISTENT-AKTIONEN

Im Sensorintervall kann der Sensorassistent jedes Schiffs eine der folgenden Aktionen ausführen:

**ZIEL ANVISIEREN:** Um deine Sensoren auf ein feindliches Schiff auszurichten, lege einen Wurf auf **COMTECH** ab mit einem Modifikator entsprechend der Entfernung, des gegnerischen Signaturwerts sowie anderen Faktoren (siehe die Tabelle auf der nächsten Seite). Bei Erfolg ist der Feind anvisiert und kann in dieser Phase mit Bewaffnung angegriffen werden. Drehe den Raumschiffmarker so, dass er den Umriss im Fadenkreuz zeigt.

In jeder folgenden Phase musst du das Schiff erneut als Ziel anvisieren, um auf es feuern zu können. Solange es allerdings nicht die Aktion „Zielerfassung stören“ ausgeführt hat, musst du dafür nicht noch einmal würfeln (das Anvisieren ist automatisch erfolgreich).

**ZIELERFASSUNG STÖREN:** Visiert dich ein feindliches Schiff in dieser Phase als Ziel an, kannst du als Reaktion versuchen, der Zielerfassung zu entkommen, indem du dich beispielsweise in den Sensorschatten eines nahen Sterns fallen lässt. Lege einen Wurf auf **COMTECH** ab. Jedes deiner erzielten ✦ hebt ein ✦ deines Gegners auf. Hat dein Kontrahent keine ✦ mehr übrig, konnte er dich nicht anvisieren. Zusätzlich darfst du als Teil der Aktion deinen Signaturwert verringern (mit sofortiger Wirkung), indem du die Sensoren und/oder den Antrieb deines Schiffs herunterfährst (siehe Seite 190).

**SENSOREN HOCHFAHREN:** Sind deine Sensoren heruntergefahren, kannst du sie innerhalb einer Phase wieder hochfahren. Dazu ist kein Wurf erforderlich.

## RAUMKAMPFAKTIONEN

| INTERVALL | AKTION | FERTIGKEIT | EFFEKT |
|---|---|---|---|
| 1. Sensor | Ziel anvisieren | COMTECH | Modifikator: verschiedene Faktoren. Visiert das feindliche Schiff an. Ermöglicht die Aktion „Waffe abfeuern“. |
| | Zielerfassung stören | COMTECH | Reaktion. Jedes erzielte ⌖ hebt ein ⌖ des gegnerischen Wurfs zum Anvisieren auf. Kann außerdem Sensoren und/oder Antrieb herunterfahren. |
| | Sensoren hochfahren | – | Reaktiviert die Sensoren. |
| 2. Steuer | Beschleunigen | FAHRZEUGE LENKEN | Modifikator: Schubwert. Erhöht Annäherungsgeschwindigkeit um eine Zone pro Phase bzw. zwei bei mehreren ⌖. |
| | Verlangsamen | FAHRZEUGE LENKEN | Modifikator: Schubwert. Verringert Annäherungsgeschwindigkeit um eine Zone pro Phase bzw. zwei bei mehreren ⌖. |
| | Manöver durchführen | FAHRZEUGE LENKEN | Modifikator: Schubwert. Vergleichender Wurf auf FAHRZEUGE LENKEN. Bei Sieg: Tausche die Initiativekarte mit dem feindlichen Schiff. |
| | Rammen | FAHRZEUGE LENKEN | Nur in KONTAKT. Vergleichender Wurf auf FAHRZEUGE LENKEN. Bei Sieg: Treffer, beide Schiffe erleiden Schaden. |
| | Andocken | FAHRZEUGE LENKEN | Nur in KONTAKT. Erfordert die gleiche Annäherungsgeschwindigkeit. Vergleichender Wurf auf FAHRZEUGE LENKEN. Ermöglicht die Aktion „Luftschleuse aufbrechen“. |
| 3. Schuss | Waffe abfeuern | FERNKAMPF | Erfordert ein anvisiertes Ziel. Verursacht Basisschaden der Offensivwaffe, +1 für jedes zusätzlich gewürfelte ⌖. |
| | Gegenmaßnahme einleiten | FERNKAMPF | Reaktion. Jedes erzielte ⌖ hebt ein ⌖ eines gegnerischen Angriffs aus mind. KURZER Entfernung auf. |
| 4. Technik | Notfallreparaturen ausführen | COMTECH/SCHWERE MASCHINEN | Beseitigt temporär Komponentenschaden (für die Dauer von einer Schicht). |
| | Antrieb hochfahren | – | Erfordert zwei aufeinanderfolgende Aktionen. |
| | Luftschleuse aufbrechen | SCHWERE MASCHINEN | Ermöglicht entern. |
| | Reaktor überlasten | SCHWERE MASCHINEN | Initiiert den Selbstzerstörungsmechanismus des Schiffs am Ende der nächsten Phase. |

## ZIEL ANVISIEREN

| FAKTOR | MODIFIKATOR |
|---|---|
| Kontakt-Entfernung | +2 |
| kurze Entfernung | +1 |
| mittlere Entfernung | 0 |
| weite Entfernung | –1 |
| extreme Entfernung | –2 |

| FAKTOR | MODIFIKATOR |
|---|---|
| Sensorfehlfunktion (Komponentenschaden) | –2 |
| Signaturwert des Ziels | unterschiedlich |
| Sensoren des Ziels deaktiviert | –1 |
| Antrieb des Ziels deaktiviert | –2 |

## 2. STEUERMANN-AKTIONEN

Im Steuerintervall kann der Steuermann jedes Schiffs zunächst eine der folgenden Aktionen ausführen. Nachdem alle Aktionen abgewickelt sind, bewegen sich alle Schiffe eine Anzahl von Zonen gleich ihrer aktuellen Annäherungsgeschwindigkeit in Richtung des Feinds (oder von ihm weg, wenn ihr euch bereits passiert habt).

**BESCHLEUNIGEN:** Lege einen Wurf auf **FAHRZEUGE LENKEN** ab mit einem Modifikator entsprechend des Schubwerts deines Schiffs. Bist du erfolgreich, steigt die Annäherungsgeschwindigkeit deines Schiffs um eine Zone pro Phase. Würfelst du mehrere ⌖, kannst du deine Annäherungsgeschwindigkeit um einen oder zwei Schritte erhöhen.

**VERLANGSAMEN:** Lege einen Wurf auf **FAHRZEUGE LENKEN** ab mit einem Modifikator entsprechend des Schubwerts deines Schiffs. Bist du erfolgreich, sinkt die Annäherungsgeschwindigkeit deines Schiffs um eine Zone pro Phase. Würfelst du mehrere ⌖, kannst du deine Annäherungsgeschwindigkeit um ein oder zwei Schritte reduzieren.

**MANÖVER DURCHFÜHREN:** Lege einen vergleichenden Wurf auf **FAHRZEUGE LENKEN** gegen den feindlichen Steuermann ab mit einem Modifikator entsprechend des Schubwerts deines Schiffs. Dies zählt für dich als Aktion, aber nicht für den Gegner. Nur du kannst den Wurf strapazieren. Gewinnst du, kannst du die Initiativekarte mit dem feindlichen Schiff tauschen.

**RAMMEN:** Diese Aktion kannst du nur ausführen, wenn sich das Ziel zu Beginn der Phase (vor der Bewegung) in **KONTAKT**-Entfernung befindet. Lege einen vergleichenden Wurf auf **FAHRZEUGE LENKEN** gegen den feindlichen Steuermann ab mit einem Modifikator entsprechend des Schubwerts deines Schiffs. Gewinnst du, trifft dein Rammangriff und beide Schiffe erleiden Schaden in Höhe der Hälfte (aufgerundet) des gesamten gegnerischen Rumpfwerts. Das Ziel erleidet dann zusätzlich Schaden entsprechend der ⌖, die du über das erste hinaus gewürfelt hast.

**ANDOCKEN:** Diese Aktion kannst du nur ausführen, wenn sich das Ziel in **KONTAKT**-Entfernung befindet und beide Schiffe die gleiche Annäherungsgeschwindigkeit besitzen. Außerdem benötigst du das Modul „Andockverbindung“. Lege einen vergleichenden Wurf auf **FAHRZEUGE LENKEN** gegen den feindlichen Steuermann ab mit einem Modifikator entsprechend des Schubwerts deines Schiffs. Gewinnst du, kann dein Ingenieur versuchen, in das feindliche Schiff durchzubrechen (siehe unten). Sobald das Andocken abgeschlossen ist, sind die beiden Schiffe miteinander verbunden und nur der Steuermann des größeren kann noch Aktionen ausführen.

### STRESS IM RAUMKAMPF

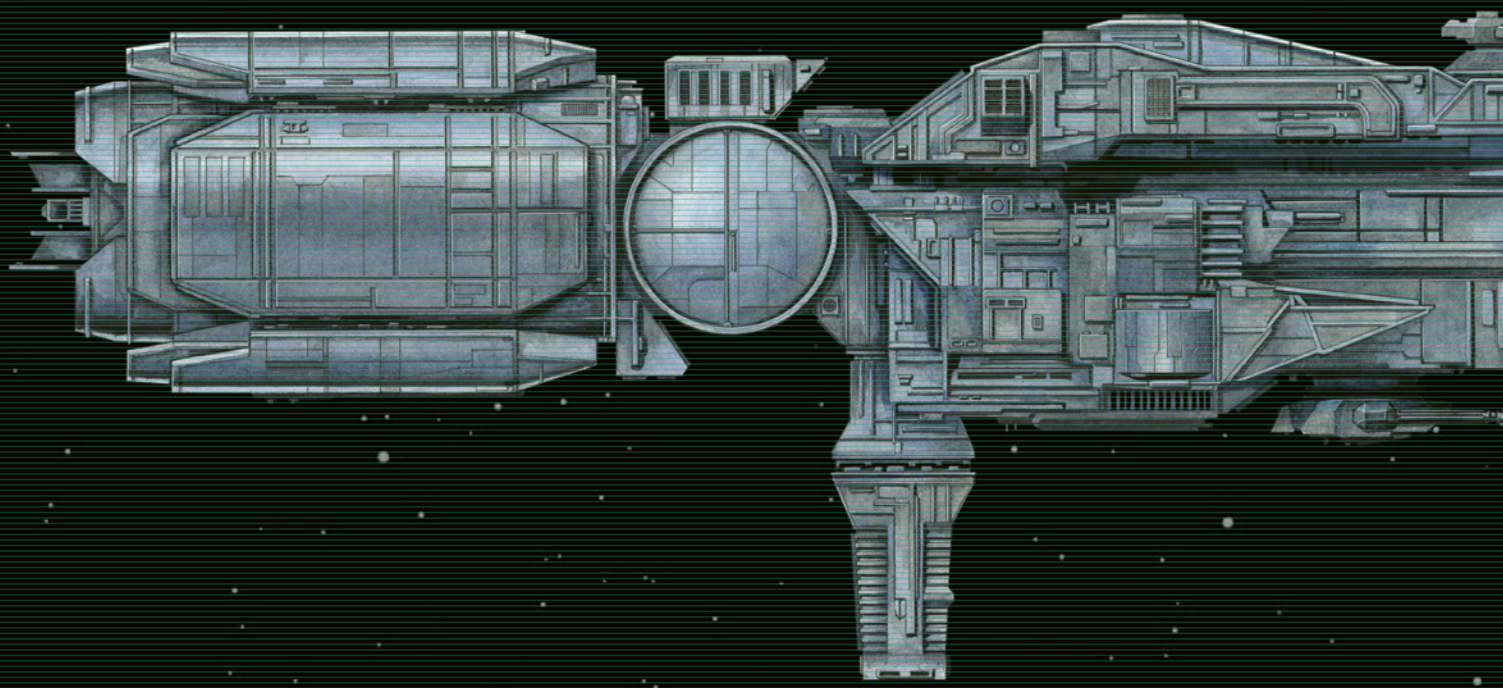
**Der STRESSLEVEL (siehe Kapitel 5) wird in einem Raumschiffgefecht ebenso gehandhabt wie beim Personenkampf — oder beim Kampf "Mensch gegen Ding". Wenn du allerdings einen Panikwurf ablegst, verwende die Tabelle auf Seite 201 anstelle der normalen. Außerdem kannst du dich während eines aktiven Raumkampfes nicht von Stress erholen (siehe Seite 104).**

### SCHIFFSBEWEGUNG

**Beachte, dass die Schiffsbewegung am Ende des Steuerintervalls stattfindet, nachdem alle Steuermann-Aktionen abgewickelt wurden, aber ehe das nächste Intervall beginnt. Wenn ein Schiff die Raumkampfkarte verlässt, aber die Distanz zwischen ihm und einem Feind noch 8 Zonen oder weniger beträgt, bewege die Schiffe einfach jeweils die gleiche Zahl von Zonen zurück, sodass beide wieder auf der Karte sind und der Abstand der gleiche ist wie vorher. Vergiss nicht: Im Raumkampf ist nur die relative Distanz von Bedeutung.**

Fregatte der Conestoga-Klasse

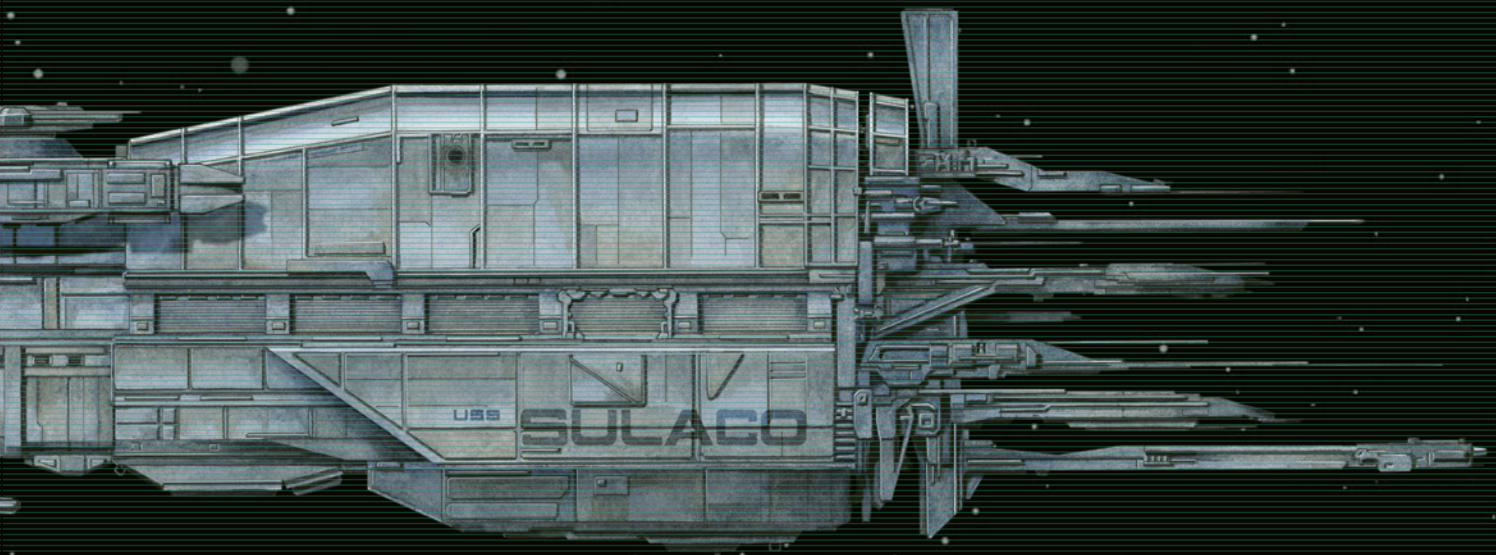
# CONESTOGA
FREGATTE



## FREGATTE DER CONESTOGA-KLASSE

HERSTELLER: Weyland-Yutani
CREW: 12 (oder MU/TH/UR 9000 sowie ein Androide Modell Hyperdyne 341-B)
TRUPPENKAPAZITÄT: 90
LÄNGE: 731 m

| |
|---|
| ÜBERLICHT: 2 |
| SIGNATUR: 0 |
| SCHUB: +1 |
| RUMPF: 12 |
| PANZERUNG: 10 |




**INTERNE MODULE:**

- Andockverbindung II
- Frachtraum III
- Hangar IV
- KI-Kern I
- Kombüse IV
- Krankenstation II
- Kryodeck IV
- 20x Rettungskapselbucht I
- Sauerstofffilter IV

**BEWAFFNUNG:**

- 800-MeV-Partikelstrahlwaffe
- Atomraketenbatterie (20 Raketen)
- GAS-Laserbatterie
- Langstrecken-ASAT-Raketenbatterie (8 Raketen)
- Orbitalminen (60 Stück)
- Schwere Schienenkanone
- Sensordrohnen
- Sensortäuschkörper

**VERBESSERUNGEN:**

- 6x Optimierter Verdrängungsantrieb
- Tarnkappentechnik
- Überstarke Schubdüsen
- Verbesserte Sensoren

## 3. BORDSCHÜTZEN-AKTIONEN

Im Schussintervall kann ein Bordschütze jedes Schiffs eine der folgenden Aktionen ausführen, vorausgesetzt dass dieses über Bewaffnung verfügt (siehe Seite 176). Pro Phase ist jeweils nur eine Aktion möglich, auch wenn ein Schiff sowohl mehrere Waffen als auch Bordschützen besitzt.

**WAFFE ABFEUERN:** Du feuerst eine Offensivwaffe auf einen Feind ab, den dein Sensorassistent erfolgreich anvisiert haben muss. Lege einen Wurf auf **FERNKAMPF** ab mit einem Modifikator entsprechend des Bonuswerts der verwendeten Waffe und der Entfernung zum Ziel (siehe Tabelle unten). Ist dein Angriff erfolgreich, verursachst du beim Ziel Schaden in Höhe des Basisschadens der Waffe (wie im Personenkampf). Für jedes zusätzliche ⌖ über das erste hinaus, das du erzielst, verursachst du 1 zusätzlichen Punkt Schaden. Mehr zu Schaden an Schiffen erfährst du auf Seite 197.

**GEGENMASSNAHME EINLEITEN:** Feuert ein feindliches Schiff Offensivwaffen aus **KURZER** oder größerer Entfernung auf dein Schiff ab, kannst du als Reaktion Defensivsysteme wie Sensortäuschkörper und Sensordrohnen verwenden, um den Angriff abzuschwächen oder zu verhindern (beachte, dass man Partikelstrahlwaffen nicht abwehren kann). Lege einen Wurf auf **FERNKAMPF** ab mit einem Modifikator entsprechend des Bonuswerts des Defensivsystems. Jedes erzielte ⌖ hebt ein ⌖ deines Gegners auf. Wird mehrere Male auf dich gefeuert, legst du für jeden Angriff einen eigenen Wurf ab.

### SCHIFFSWAFFENANGRIFF

| ENTFERNUNG | MODIFIKATOR |
|---|---|
| Kontakt | +2 |
| kurz | +1 |
| mittel | 0 |
| weit | –1 |
| extrem | –2 |

## 4. INGENIEUR-AKTIONEN

Im Technikintervall kann ein Ingenieur jedes Schiffs eine der folgenden Aktionen ausführen. Pro Phase ist jeweils nur eine Aktion möglich, gleichgültig wie groß die Mannschaft ist. Andere können dem ausführenden Ingenieur aber helfen (siehe Seite 63).

**NOTFALLREPARATUREN AUSFÜHREN:** Du flickst eilig einen leichten oder schweren Komponentenschaden. Lege je nach Schaden einen Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN** und/oder **COMTECH** ab (siehe Tabelle Seite 198/199). Die Ausbesserung ist allerdings nur eine Notlösung: Sie benötigt zwar keine Ersatzteile, hält dafür aber auch bloß eine Schicht. Dauerhafte Reparaturen sind auf Seite 200 beschrieben.

**ANTRIEB HOCHFAHREN:** Ist dein Antrieb heruntergefahren, kannst du ihn innerhalb von zwei Phasen wieder hochfahren (zwei Ingenieur-Aktionen in Folge). Dazu ist kein Wurf erforderlich.

**LUFTSCHLEUSE AUFBRECHEN:** Diese Aktion kannst du nur ausführen, wenn dein Steuermann erfolgreich die Aktion „Andocken“ ausgeführt hat. Lege einen Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN** ab. Bei einem Erfolg brichst du ins feindliche Schiff durch und die Besatzung kann es entern (es kommt zum Personenkampf nach den üblichen Regeln).

**REAKTOR ÜBERLASTEN:** Lege einen Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN** ab. Bist du erfolgreich, wird der Reaktor überlastet und explodiert am Ende der folgenden Phase, wodurch das Schiff zerstört und jeder an Bord getötet wird (jetzt wären Rettungskapseln empfehlenswert). Die Selbstzerstörungssequenz kann mit einem weiteren Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN** abgebrochen werden (dauert eine Phase).

### PERSONENKAMPF IM WELTRAUM

**Personen- und Raumkampf können gleichzeitig stattfinden. Beispielsweise könnte ein Xenomorph deine Besatzung angreifen, während du von einem feindlichen Schiff beschossen wirst. Da der Personenkampf in Runden abgehandelt wird und der Raumkampf in Phasen, empfehlen wir, den ersteren zum Abschluss zu bringen, ehe der letztere fortgeführt wird. Allerdings steht es der SL absolut frei, inmitten eines panischen Feuergefechts an Bord eine Raumkampf-Phase auszuspielen, um die Spannung zu erhöhen.**

## RUMPFSCHADEN

Schiffschaden wird auf ähnliche Weise abgehandelt wie Schaden bei Personen. Nimmt ein Raumschiff mehr Schaden, als sein Rumpfwert beträgt, gilt es als ausgeschaltet: Der Antrieb sowie alle Bewaffnung versagen und das ganze Schiff erleidet einen schlagartigen Druckabfall (siehe Seite 107) — es ist Zeit, sich zu den Rettungskapseln zu begeben oder zumindest einen Druckanzug anzulegen. Ein ausgeschaltetes Schiff ist allerdings nicht in Stücke gesprengt und kann repariert werden (es sei denn, es erleidet in einem einzigen Angriff Schaden in Höhe seines gesamten Rumpfwerts, mehr dazu unten).

Beachte, dass Partikelstrahlwaffen keinen Rumpfschaden bewirken, nur Komponentenschaden (falls sie genug Schadenspunkte verursachen).

## SCHIFFSPANZERUNG

Die Panzerung eines Raumschiffs funktioniert genau wie Körperpanzerung (siehe Seite 98). Erleidet dein Schiff einen Treffer, würfelst du Basiswürfel in Höhe seines Panzerungswerts. Jedes ✠ reduziert den Schaden um 1 Punkt. Dieser Wurf zählt nicht als Aktion für ein Besatzungsmitglied.

### KOMPONENTENSCHADEN

| SCHADENSSCHWELLE | KOMPONENTENSCHADEN |
|---|---|
| 1 oder mehr | leicht |
| 1/2 gesamter Rumpfwert oder mehr | schwer |
| gesamter Rumpfwert oder mehr | Auslöschung von Schiff und Besatzung |

## KOMPONENTENSCHADEN

Strukturelle Schäden am Rumpf sind nicht die einzige Gefahr, mit der man bei einem Raumkampf konfrontiert ist. Jeder Angriff kann Kernkomponenten, Module oder Waffensysteme in Mitleidenschaft ziehen und Auswirkungen haben, die von nervtötend bis katastrophal reichen. Bei einem solchen *Komponentenschaden* gibt es drei Möglichkeiten:

- Verursacht ein einzelner Angriff mindestens 1 Punkt Schaden, aber weniger als die Hälfte des gesamten Rumpfwerts (aufgerundet), erleidet das Schiff einen *leichten Komponentenschaden*. Bestimme ihn mit einem W66 anhand der Tabelle auf der nächsten Seite. Ist das Ergebnis für dein Schiff nicht anwendbar, würfele noch einmal.
- Verursacht ein einzelner Angriff mindestens Schaden in Höhe der Hälfte des gesamten Rumpfwerts (aufgerundet), aber weniger als dessen Maximum, erleidet das Schiff einen *schweren Komponentenschaden*. Bestimme ihn mit 2W6 anhand der Tabelle auf Seite 199.
- Verursacht ein einzelner Angriff mindestens Schaden in Höhe des gesamten Rumpfwerts, wird das Schiff sofort vollständig zerstört und alle Besatzungsmitglieder und Passagiere sterben.

## LEICHTER KOMPONENTENSCHADEN

| W66 | SCHADEN | EFFEKT | REPARATURWURF |
|---|---|---|---|
| 11 | KI-Fehlfunktion | COMTECH-Wurf notwendig, um auf Schiffs-KI zuzugreifen. | COMTECH |
| 12 | Sauerstofffilter deaktiviert | Modifikator von –2 auf alle AUSDAUER-Würfe für eine Schicht, anschließend ist sämtliche Luft aufgebraucht. | SCHWERE MASCHINEN |
| 13 | Luftschleuse klemmt | Hauptluftschleuse kann nicht mehr verwendet werden. | SCHWERE MASCHINEN |
| 14–15 | Waffenfehlfunktion | Modifikator von –2 auf alle Angriffe mit einer zufällig bestimmten Offensivwaffe des Schiffs. | SCHWERE MASCHINEN |
| 16 | künstliche Schwerkraft ausgefallen | Laufen erfordert einen Wurf auf BEWEGLICHKEIT. | SCHWERE MASCHINEN + COMTECH |
| 21 | Krankenstation ohne Strom | Medizinische Anlagen können nicht mehr verwendet werden. | SCHWERE MASCHINEN |
| 22–23 | Frachtschaden | Zufälliger im Frachtraum aufbewahrter Gegenstand wird zerstört. | – |
| 24 | Kaffeemaschine beschädigt | Kaffeemaschine in der Kombüse kann nicht mehr verwendet werden! | SCHWERE MASCHINEN |
| 25 | Kommunikationsmatrix ausgefallen | Keine externe Kommunikation möglich. | COMTECH |
| 26–31 | Hüllenleck | Zufälliger Bereich des Schiffs erleidet schlagartigen Druckabfall. | SCHWERE MASCHINEN |
| 32–33 | Besatzung verletzt | Zufälliges Crewmitglied wird verwundet. Würfele einen Angriff mit 6 Basiswürfeln. Jedes ✦ verursacht 1 Punkt Schaden. | – |
| 34 | Kryodeck ohne Strom | Kryokapseln können nicht mehr verwendet werden. | SCHWERE MASCHINEN + COMTECH |
| 35 | Fehlfunktion des Verdrängungsantriebs | Überlichtwert wird um die Hälfte erhöht. | SCHWERE MASCHINEN + COMTECH |
| 36 | Andockverbindung beschädigt | Andocken an andere Schiffe nicht mehr möglich. | SCHWERE MASCHINEN |
| 41 | Rettungskapselbucht ohne Strom | Rettungskapseln können nicht mehr verwendet werden. | SCHWERE MASCHINEN |
| 42 | Hangarschaden | Zufälliges Schiff im Hangar wird ausgeschaltet. | SCHWERE MASCHINEN |
| 43–44 | Fehlfunktion der Instrumente | Modifikator von –1 auf FAHRZEUGE-LENKEN-, FERNKAMPF- und COMTECH-Würfe für Mannschaftspositionen. | COMTECH |
| 45 | Gegensprechanlage ausgefallen | Keine interne Kommunikation möglich. | COMTECH |
| 46 | Treppen verschüttet | Würfe auf BEWEGLICHKEIT notwendig, um sich zwischen den Ebenen des Schiffs zu bewegen. | SCHWERE MASCHINEN |
| 51 | Lebenserhaltung deaktiviert | Jeder an Bord des Schiffs ohne Raumanzug erleidet den Zustand „Erfrieren“ (AUSDAUER-Wurf pro Schicht). | SCHWERE MASCHINEN |

| W66 | SCHADEN | EFFEKT | REPARATURWURF |
|---|---|---|---|
| 52 | Navigationssystem ausgefallen | Wurf auf COMTECH mit –2 erforderlich, um Überlichtreisen zu planen. | COMTECH |
| 53–54 | Reaktorleck | Schwache Strahlung (1 Kästchen pro Schicht) im Reaktorkontrollbereich. | SCHWERE MASCHINEN |
| 55 | Kühleinheit beschädigt | Alle gekühlten Lebensmittel an Bord verderben nach einem Tag. | SCHWERE MASCHINEN |
| 56–61 | Sensorfehlfunktion | Modifikator von –2 auf alle COMTECH-Würfe mit den Sensoren des Schiffs. | COMTECH |
| 62–64 | Schubdüsen beschädigt | Schubwert des Schiffs sinkt um 2. | SCHWERE MASCHINEN |
| 65 | Transponder deaktiviert | Transponder des Schiffs funktioniert nicht mehr. | COMTECH |
| 66 | Müllentsorgung ausgefallen | Bald wird es hier ziemlich übel stinken. | SCHWERE MASCHINEN |

## SCHWERER KOMPONENTENSCHADEN

| 2W6 | SCHADEN | EFFEKT | REPARATURWURF |
|---|---|---|---|
| 2 | KI offline | KI des Schiffs kann nicht mehr verwendet werden. | 3x COMTECH |
| 3 | Rettungskapseln schwer beschädigt | Rettungskapseln können nicht mehr verwendet werden. | SCHWERE MASCHINEN + COMTECH |
| 4 | Sensoren ausgefallen | Sensoren des Schiffs versagen vollständig. Ziele können nicht anvisiert werden. | 2x COMTECH |
| 5 | Versagen des Verdrängungsantriebs | Keine Überlichtreisen möglich. | SCHWERE MASCHINEN + 2x COMTECH |
| 6 | Bewaffnung beschädigt | Zufällige Bewaffnung des Schiffs kann nicht mehr verwendet werden. | SCHWERE MASCHINEN + COMTECH |
| 7 | Antriebsversagen | Schiff schwebt tot im All. Keine Steuermann-Aktionen möglich. | 2x SCHWERE MASCHINEN + COMTECH |
| 8 | Besatzung kritisch verletzt | Zufälliges Besatzungsmitglied wird außer Gefecht gesetzt und erleidet eine zufällige kritische Verletzung. | – |
| 9 | Hüllenleck auf der Brücke | Brücke erleidet schlagartigen Druckabfall. Schiff kann nicht mehr kontrolliert werden. | 2x SCHWERE MASCHINEN + COMTECH |
| 10 | Reaktorbruch | Schiff verliert Antrieb. Starke Strahlung (1 Kästchen pro Phase) im Reaktorkontrollbereich, schwache Strahlung im restlichen Schiff. | 2x SCHWERE MASCHINEN + COMTECH |
| 11 | Kettenreaktion | Würfele zwei neue Ergebnisse aus. | – |
| 12 | Reaktorexplosion | Schiff und Besatzung werden sofort ausgelöscht. | – |

# SCHIFFS-REPARATUREN

Um ein beschädigtes Schiff zu reparieren, benötigst du Zeit, Können, Werkzeuge (siehe Kapitel 5) und oftmals Ersatzteile.

**RUMPF REPARIEREN:** Rumpfschäden zu beheben, erfordert einen oder mehrere Würfe auf **SCHWERE MASCHINEN**, wobei jeweils ein Wurf pro Schicht abgelegt werden kann. Nur ein Charakter darf würfeln, andere können ihm aber helfen. Jedes beseitigt 1 Schadenspunkt. Sobald mindestens 1 Punkt Schaden repariert wird, gilt das Schiff nicht länger als ausgeschaltet, sofern es dies war.

**KOMPONENTEN REPARIEREN:** Die Tabellen auf Seite 198/199 geben an, welche und wie viele Fertigkeitswürfe notwendig sind, um den jeweiligen leichten oder schweren Komponentenschaden zu reparieren. Dabei darf ebenfalls nur ein Wurf pro Schicht abgelegt werden und nur ein Charakter würfeln, andere können ihm aber helfen. Die Reparatur von Komponenten erfordert außerdem *Ersatzteile*.

Ersatzteile sind in zwei Kategorien eingeteilt: *mechanische und elektronische*. Beim Reparieren eines Komponentenschadens benötigst du pro Wurf auf **SCHWERE MASCHINEN** ein mechanisches Ersatzteil und pro Wurf auf **COMTECH** ein elektronisches. Ersatzteile gelten als verbraucht, wenn der Wurf erfolgreich ist. Siehe den Kasten rechts für mehr Informationen zu Ersatzteilen.

**NOTFALLREPARATUR:** Während eines Raumkampfes können Ingenieure Notfallreparaturen an Komponenten vornehmen, aber nicht am Rumpf. Das funktioniert wie das normale Reparieren einer Komponente (siehe oben) mit folgenden Unterschieden:

- Jeder Wurf dauert eine Phase, nicht eine Schicht.
- Es sind keine Ersatzteile notwendig.
- Die Reparatur ist nur zeitweilig, nach einer Schicht treten die Auswirkungen des Komponentenschadens wieder in Kraft.

**AUSSENBORDREPARATUR:** Das Reparieren des Rumpfs sowie externer Komponenten macht einen Weltraumspaziergang unabdingbar. Ist dir das nicht möglich, solltest du besser schnell die nächste Raumstation mit Trockendock ausfindig machen. ■

### REPARATUREN STRAPAZIEREN

**Wenn du eine Schicht damit verbringst, dein Schiff zu reparieren und den Fertigkeitswurf strapazierst, hast du keine Zeit, dich vor der nächsten Schicht von Stress zu erholen (siehe Seite 104) – für den Fall, dass du auch die nächste Schicht mit Reparaturarbeiten verbringen willst.**

### ERSATZTEILE BEKOMMEN

**Du wirst schnell merken, wie wichtig Ersatzteile für dein Schiff sein können. Grundsätzlich gibt es zwei Methoden, um sich neue anzueignen: Du kannst sie kaufen oder bergen. Der Preis schwankt mitunter stark, aber mechanische Ersatzteile kosten in einem typischen Raumhafen durchschnittlich 100.000 $ und elektronische 200.000 $. Wenn du deine hart verdienten UA-Dollar nicht für Ersatzteile ausgeben willst, könnte das Bergungsgeschäft genau das Richtige für dich sein. Mit einer Schicht Arbeit und einem erfolgreichen Fertigkeitswurf (SCHWERE MASCHINEN für mechanische und COMTECH für elektronische Ersatzteile) kannst du ein Ersatzteil aus einem Wrack schneiden, vorausgesetzt dieses ist nicht völlig in Stücke gesprengt. Normalerweise lassen sich pro Schiff insgesamt Ersatzteile in Höhe seines Rumpfwerts bergen, die Hälfte mechanische und die Hälfte elektronische.**

## RAUMKAMPF-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 befreundeten SC im gleichen Bereich wie du steigt um 1. |
| 8 | ZITTERN: Du fängst an, unkontrolliert zu zittern. Alle Fertigkeitswürfe erhalten einen Modifikator von –2, bis deine Panik aufhört. |
| 9 | VERWIRRTHEIT: Du kannst dich nicht konzentrieren und verlierst den Überblick über deine Umgebung. In der kommenden Phase befolgst du keine Befehle, akzeptierst keine Hilfe und wirst mit niemandem über irgendetwas diskutieren. Dein STRESSLEVEL steigt um 1. |
| 10 | HYSTERISCHES GESCHWÄTZ: Du verlierst die Beherrschung und schreist oder faselst über die Gegensprechanlage, was eine interne Kommunikation unmöglich macht. Dein STRESSLEVEL sinkt um 1, aber der aller befreundeten Charaktere, die dein hysterisches Geschwätz hören, steigt um 1. |
| 11–12 | STARRE: Du erstarrst für eine Phase vor Angst und verlierst deine nächste Aktion. Dein STRESSLEVEL und der aller befreundeten SC im gleichen Bereich wie du steigt um 1. |
| 13 | IN SICHERHEIT FLÜCHTEN: Du hältst es einfach nicht mehr aus. Du musst sofort deine Position verlassen und an einen sicheren Ort des Schiffs fliehen, sei es deine Kajüte, die Kombüse oder sonst wo. Dein STRESSLEVEL sinkt um 1, aber alle befreundeten Charaktere, die dich davonrennen sehen, müssen sofort einen Panikwurf ablegen. |
| 14 | ALLE MANN VON BORD: Du wirst von Panik übermannt und versuchst, das Schiff zu verlassen. Du musst dich sofort zur nächsten Rettungskapsel begeben und sie aktivieren. Verfügt dein Schiff über keine, legst du einen Raumanzug an und verlässt das Schiff durch eine Luftschleuse. Jeder befreundete Charakter, der deine Flucht mitbekommt, muss sofort einen Panikwurf ablegen. |
| 15+ | VÖLLIGE ÜBERLASTUNG: Der Schrecken überwältigt dich. Du verlierst jegliche Kontrolle und überlastest deine Station, was sie kritisch beschädigt. Du verlierst deine nächste Aktion und verursachst einen schweren Komponentenschaden abhängig von deiner Mannschaftsposition: Sensorassistent — Sensoren ausgefallen; Steuermann — Antriebsversagen; Bordschütze — Bewaffnung beschädigt; Ingenieur — Reaktorbruch. |

## RAUMKAMPF-BEISPIEL

**Die SC, die für die Colonial Marshals arbeiten, befinden sich an Bord der *Porphyrion*, einer Fregatte der Conestoga-Klasse. Sie jagen ein Schmugglerschiff, eine CM-90S "Corvus" namens *Lyssa*, die die Kolonien im Sektor überfallen hat. Plötzlich erscheint auf dem Radar der SC ein Schiff, dessen Transponder verdächtigerweise ausgeschaltet ist.**

**VOR DER SCHLACHT: Die beiden Schiffe entdecken einander auf EXTREME Entfernung (acht Zonen). Die SL legt die Raumkampfkarte aus, platziert einen Marker für die *Porphyrion* in der Zone mit −4 und einen „Ping"-Marker für das unbekannte Schiff in der Zone mit +4. Die SL entscheidet außerdem, dass die anfängliche Annäherungsgeschwindigkeit beider Schiffe die standardmäßigen zwei Zonen pro Phase beträgt.**

**INITIATIVE ZIEHEN: Der Kampf beginnt und beide Kapitäne ermitteln ihre Initiative. Die SL zieht die 6 und Galt, Kapitän der *Porphyrion*, die 8. Da die niedrigere Initiative zuerst handelt, ist die SL in jeder der vier Intervalle einer Phase (nach dem Ansagen der Aktionen) als Erstes an der Reihe.**

**PHASE 1 — SENSORINTERVALL: Die SL und Kapitän Galt wählen im Geheimen eine der Sensorassistent-Aktionen aus und sagen sie gleichzeitig an. Die SL hat sich dafür entschieden, dass das fremde Schiff, die Fregatte der Marshals sofort als Ziel anvisiert. Da die Spieler auf der Suche nach Schmugglern sind und sie das fehlende Transpondersignal misstrauisch gemacht hat, befiehlt der Kapitän der *Porphyrion* ebenfalls die Aktion „Ziel anvisieren". Die SL hat die Initiative gewonnen, also ist sie zuerst an der Reihe. Sie legt einen Wurf auf COMTECH ab (mit einem Modifikator von −2 wegen der EXTREMEN Entfernung) und erzielt ein einzelnes ✦. Auch dem Sensorassistenten der Spieler gelingt sein Wurf: Die zwei Schiffe haben einander anvisiert.**

**PHASE 1 — STEUERINTERVALL: Nun wählen beide Schiffe verdeckt eine Steuermann-Aktion. Die SL entscheidet sich für „Beschleunigen", um dem schwer bewaffneten Militärschiff so schnell wie möglich zu entkommen. Die *Porphyrion* will das andere Schiff möglichst lange im Fadenkreuz behalten, also befiehlt der Kapitän „Verlangsamen". Beide Aktionen werden gleichzeitig angesagt. Erneut ist die SL zuerst an der Reihe. „Beschleunigen" erfordert einen Wurf auf FAHRZEUGE LENKEN mit einem Modifikator von +1 für den Schubwert der CM-90S Corvus. Das Ergebnis ist ein ✦. Die Annäherungsgeschwindigkeit der *Lyssa* steigt um einen Schritt auf drei Zonen pro Phase. Jetzt kann Mira, die Steuerfrau der *Porphyrion*, handeln. Um zu verlangsamen, würfelt sie ebenfalls auf FAHRZEUGE LENKEN mit einem Modifikator von +1 für den Schubwert der Conestoga-Fregatte. Auch sie erzielt ein einzelnes ✦. Die *Porphyrion* verringert ihre Annäherungsgeschwindigkeit um einen Schritt auf eine Zone pro Phase. Da alle Steuermann-Aktionen abgewickelt sind, bewegen sich nun beide Schiffe: die *Lyssa* drei Zonen weit (in die mit +1 markierte Zone), die *Porphyrion* nur eine (in die mit −3 markierte Zone).**

**PHASE 1 — SCHUSSINTERVALL: Auch die Bordschützen-Aktionen werden wieder im Geheimen ausgewählt. Sowohl die SL als auch die Spieler wollen die jeweilige Bedrohung aus der Welt schaffen, beide entscheiden sich für die Aktion „Waffe abfeuern". Die SL ist zuerst am Zug und feuert eine Langstrecken-ASAT-Rakete ab, was ihr einen Modifikator von +1 auf den FERNKAMPF-Wurf gibt. Sie erzielt ein einzelnes ✦, also trifft die Rakete und verursacht ihre 4 Punkte Basisschaden. Kapitän Galt von der *Porphyrion* würfelt für die Panzerung seines Schiffs und erzielt ein ✦, was den Schaden um 1 verringert auf insgesamt 3. Da dies unter der Hälfte des Rumpfwerts der *Porphyrion* liegt, erleidet das Schiff nur einen leichten Komponentenschaden. Der W66 zeigt eine 45 und ein Blick in die Tabelle offenbart, dass der Treffer die Sprechanlage beschädigt hat.**

Der Bordschütze der *Porphyrion*, der den liebevollen Spitznamen Ox trägt, feuert nun mit einer Langstrecken-ASAT-Rakete zurück. Er würfelt auf FERNKAMPF, ebenfalls mit einem Modifikator von +1 für die Rakete, und erzielt drei ✠. Das erste ✠ bedeutet, dass die Rakete trifft, während die anderen jeweils 1 Punkt Schaden auf die 4 Basisschaden der Rakete addieren, sodass der Gesamtschaden 6 beträgt. Die SL nimmt Würfel in Höhe des Panzerungswerts der *Lyssa* und würfelt zwei ✠. Der Schaden von 6 wird also um 2 reduziert und die *Lyssa* erleidet 4 Punkte Schaden. Weil dies über dem halben Rumpfwert der CM-90S Corvus liegt (der 6 beträgt), verursacht der Treffer einen schweren Komponentenschaden. Die SL würfelt mit 2W6 und erzielt ein Ergebnis von 3: Die Rettungskapseln der *Lyssa* wurden schwer beschädigt. Es sieht so aus, als würden die Schmuggler schon einmal nicht auf diese Weise entkommen.

PHASE 1 — TECHNIKINTERVALL: Da beide Schiffe beschädigt wurden, entscheiden sich SL und Spieler für die Ingenieur-Aktion „Notfallreparaturen ausführen“. Die SL ist zuerst an der Reihe und muss zwischen dem Wurf auf SCHWERE MASCHINEN und COMTECH wählen, da beides für die Reparatur der Rettungskapseln erforderlich ist. Sie beschließt, auf SCHWERE MASCHINEN zu würfeln, und erzielt dabei ein ✠; die Arbeit an den Rettungskapseln hat begonnen. Sarosawa, die Ingenieurin der *Porphyrion*, versucht, die Gegensprechanlage zu reparieren, und würfelt auf COMTECH, wobei sie zwei ✠ erzielt. Die interne Kommunikation funktioniert wieder.

PHASE 2 — SENSORINTERVALL: Da die SL weiß, dass die SC die Sache in dieser Phase zu Ende bringen wollen, entscheidet sie sich für „Zielerfassung stören“, um nicht wieder getroffen zu werden. Es überrascht wenig, dass die Spieler erneut die Aktion „Ziel anvisieren“ wählen. Nachdem die Aktionen angesagt wurden, muss Dalhouse, der Sensorassistent der Porphyrion, noch einmal auf COMTECH würfeln — da sich die Entfernung auf WEIT reduziert hat, nur noch mit einem Modifikator von −1. Er erzielt ein einzelnes ✠. Die SL darf als Reaktion für „Zielerfassung stören“ würfeln, hat aber unglücklicherweise keine ✠. Die SC haben die *Lyssa* wieder voll im Visier.

PHASE 2 — STEUERINTERVALL: Die SL bleibt dabei, dass die Schmuggler möglichst schnell zu entkommen versuchen, also wählt sie die Aktion „Beschleunigen“. Die Spieler entscheiden sich erneut zu verlangsamen. Die SL würfelt auf FAHRZEUGE LENKEN und erzielt zwei ✠: Die Annäherungsgeschwindigkeit der *Lyssa* erhöht sich um weitere zwei Schritte auf insgesamt fünf Zonen pro Phase. Mira, die Steuerfrau der *Porphyrion*, erzielt bei ihrem Wurf auf FAHRZEUGE LENKEN allerdings kein ✠. Das Schiff behält sein Tempo bei. In der anschließenden Bewegung wird die *Lyssa* auf die Zone mit −4 versetzt, die *Porphyrion* auf die Zone mit −2.

PHASE 2 — SCHUSSINTERVALL: Damit die Schmuggler vielleicht noch heil aus der Begegnung herauskommen, entscheidet sich die SL für die Aktion „Gegenmaßnahme einleiten“. Der Kapitän der *Porphyrion* hingegen gibt erneut den Feuerbefehl. Da „Gegenmaßnahme einleiten“ eine Reaktion ist, wartet die SL gespannt, während Ox eine weitere Langstreckenrakete bereit macht. Er feuert und würfelt vier ✠! Scheint kein guter Tag für die Schmuggler zu sein. Die SL würfelt als Reaktion auf FERNKAMPF und erzielt drei ✠ — leider eines zu wenig, um den Angriff zu verhindern. Die Rakete schlägt in die *Lyssa* ein und verursacht 4 Punkte Schaden. Die SL legt einen verzweifelten Wurf für die Panzerung ab. Zwar erzielt sie ein ✠ und verringert den Schaden auf 3, aber das ist immer noch mehr als genug, um das Schmugglerschiff auszuschalten.

Und so ist das ganze Gefecht in weniger als zwei vollen Phasen vorbei. Raumkampf im ALIEN-Universum ist schnell und tödlich. Das ist unsere einzige und letzte Warnung!

# DEINE AUFGABE ALS SPIELLEITERIN

*„Die Show ist gelaufen. Das Spiel ist aus, Freunde. Das Spiel ist aus!“*

—PRIVATE WILLIAM HUDSON

Du bist die Spielleiterin, die "Spielmutter". Du repräsentierst die eisige Dunkelheit des Weltraums ebenso wie die Kolonisten, die habgierigen Konzerne mit ihren finsteren Machenschaften und die längst vergessenen Geheimnisse, die darauf warten, entdeckt zu werden. Nicht zuletzt bist du auch der Xenomorph. Die Rolle der SL zu übernehmen, bringt eine gewisse Arbeit mit sich, ist dafür aber auch sehr bereichernd. Schließlich kannst du Regisseurin und Star deines ganz eigenen ALIEN-Films sein. Dieses Kapitel zeigt dir, wie du eine spannende Geschichte im ALIEN-Universum entwickeln kannst und mit welchen Mitteln du sie umsetzt. Aber denke immer daran: Das wichtigste Werkzeug ist deine eigene Vorstellungskraft. Benutze sie!

# ZENTRALE SPIELPRINZIPIEN

Es ist nicht immer leicht, eine stimmungsvolle Atmosphäre zu erzeugen und mit den völlig verschiedenen Situationen umzugehen, die im Spiel entstehen können. Die folgenden acht grundlegenden Spielprinzipien sollen dir dabei helfen und als Stütze dienen.

## 1 BEZIEHE DICH AUF DIE FILME

Wir alle haben die ALIEN-Filme gesehen, die meisten von uns sogar mehrmals. Nutze diese Tatsache für deine Geschichte. Zitiere Dialoge, verwende bekannte Szenen und Charaktere. Du kannst zum Beispiel einen Korridor wie die Gänge der *Nostromo* beschreiben oder einen Charakter vorkommen lassen, der auf Corporal Dwayne Hicks basiert. Ermutige auch die Spieler dazu. Es gibt jede Menge Quellenmaterial, das ihr verwenden könnt, um in die Welt von ALIEN einzutauchen.

## 2 SCHRÄNKE IHRE MITTEL EIN

Sorge immer dafür, dass die SC zu wenig von dem haben, das sie dringend benötigen. Vielleicht verfügen sie nicht über genug Munition, nur eine einzige Pistole oder einen Raumanzug weniger, als Personen an Bord sind. Ressourcenknappheit sorgt für Spannung und zwingt die Spieler dazu, schwierige Entscheidungen zu treffen.

## 3 BLEIBE IN DEN SCHATTEN

Baue eine Atmosphäre des Grauens und der gespannten Erwartung auf, indem du die Quelle der Gefahr stets nur andeutest und nicht direkt zeigst. Die Fantasie der Spieler übernimmt dann den Rest. Offenbare eine Bedrohung nicht zu früh; sobald die Spieler wissen, womit sie es zu tun haben, verliert sich die Spannung, denn sie entsteht vor allem daraus, dass man sich dem Unbekannten stellen muss.

## 4 ERHÖHE DEN DRUCK

Lass die Handlung zunächst locker beginnen und sich erst nach und nach zuspitzen, indem du immer mehr Komplikationen einstreust. Stelle dir das Ganze wie einen Film vor, dessen Handlung sich langsam entfaltet und in Richtung des großen Finales immer mehr an Fahrt aufnimmt. Gehen die Dinge dann erst einmal schief, solltest du die SC auf eine wahre Höllenfahrt schicken. Vergiss nicht, dass wesentliche Elemente dieses Spiels Horror und Schrecken sind. Zwinge die SC also dazu, um ihr Überleben zu kämpfen.

## 5 LASS SIE VERSCHNAUFEN

Im Auge eines jeden Sturms gibt es einen Punkt absoluter Ruhe. Manchmal ist es wichtig, einen Gang zurückzuschalten und den Spielern etwas Zeit zu geben, um sich zu erholen. Lass die SC zu Atem kommen und ihre Wunden lecken. Gib ihnen die Möglichkeit, Pläne zu schmieden und ihre Strategie anzupassen. Natürlich animieren solche Situationen dazu, die Deckung für einen Moment fallen zu lassen und weniger aufmerksam zu sein für die eigentliche Bedrohung. In solchen Augenblicken solltest du stets eine neue Herausforderung für die Spieler bereithalten.

## 6 BAUE IHRE MOTIVATIONEN UND ZIELE EIN

In der Welt von ALIEN sind die SC lebende und atmende Personen mit eigenen Absichten, Motiven und Vorstellungen. Präge dir Motivation und Ziel aller Charaktere genau ein, konfrontiere sie damit und bringe sie in Situationen, die direkt mit ihrem persönlichen Antrieb in Verbindung oder in Konflikt stehen — und gehe natürlich darauf ein, wie sie reagieren. Was das Spiel betrifft, sind die SC auch nur Menschen (die meisten jedenfalls). Nutze diesen Umstand, um hochdramatische Szenen und Auseinandersetzungen zu erzeugen.

## 7 BRINGE EINEN SCHRECKLICHEN TOD

SC werden sterben, und zwar auf schreckliche Art und Weise. Wenn die Zeit gekommen ist, mache das Beste aus diesen dramatischen Höhepunkten deiner Handlung. Die ALIEN-Filme sind für ihre ironischen und expliziten Todesszenen bekannt, übernimm diesen Aspekt also auch für dein Spiel. Der Tod eines SC kann grausig und tragisch sein, aber manchmal ist er auch kathartisch. Er zeigt den Überlebenden, was auf dem Spiel steht, und lässt sie mit vollem Einsatz weitermachen.

## 8 LÜFTE DEN SCHLEIER DES UNIVERSUMS

Der Weltraum mag erbarmungslos sein, aber er ist auch ein Ort voller Mysterien, voller lang vergessener Geheimnisse, wundersamer Planeten und seltsamer Phänomene. Ab und zu sollten die SC einen Blick hinter die Kulissen erhaschen können und etwas erahnen, das größer ist als sie selbst. Sie sollten die unendliche Weite des Universums und die Bedeutungslosigkeit der Menschheit spüren und dabei schaudernd erstaunen. Zeige ihnen die Schönheit inmitten all des Schreckens. ■

### DAS ÜBERRASCHUNGSMOMENT

**Ungewissheit ist die Mutter aller Furcht. Die Spieler werden sämtliche ALIEN-Filme gesehen haben und denken, dass sie einschätzen können, wie sich die Handlung entwickelt. Also verändere immer wieder Details, sodass weder die Spieler noch ihre SC genau wissen, womit sie es zu tun haben oder was als Nächstes passiert. Vielleicht sehen sie sich einer ganzen neuen Art von Kreatur gegenüber. Vielleicht verhält sich genau dieser Xenomorph aus einem bestimmten Grund auf völlig unerwartete Weise. Die Spieler sollten sich über nichts jemals sicher sein können. Überrasche sie.**

# THEMEN

Wie in Kapitel 1 bereits erwähnt, liegen jeder Geschichte der ALIEN-Reihe inhaltlich drei große Themen zugrunde, die sich mit folgenden Schlagworten versehen lassen: Weltraum-Horror, Sci-Fi-Action und Entdeckung des Unbekannten. Zusammen definieren sie das Universum von ALIEN, für sich genommen stellen sie wichtige Teilaspekte der Filme, dieses Spiels und deiner Geschichte dar. Indem du einen der drei Aspekte hervorhebst, kannst du deine Handlung mit genau der Färbung versehen, die das ALIEN-Universum für dich und deine Spieler ausmacht, und die Elemente betonen, die ihr am interessantesten findet.

## WELTRAUM-HORROR

Im Kern dreht sich ALIEN darum, zu überleben. Es handelt davon, sich seinen tiefsten Ängsten zu stellen, sie zu bekämpfen und zu versuchen, in einem Stück aus der ganzen Sache herauszukommen. Es geht um den Schrecken des Unbekannten. Der ikonische Xenomorph ist die ultimative Manifestation dieses Aspekts, doch hält das Universum noch viele andere Gefahren bereit, und nicht alle davon sind außerirdisch. Skrupellose und unmoralische Konzernexperimente, blutige Auseinandersetzungen und gigantische Naturkatastrophen machen das Überleben im Jahr 2183 zu einer Herausforderung. *Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt*, der 1979 erschienene erste Film der Reihe, ist ein perfektes Beispiel für eine Geschichte, in der der Aspekt des Weltraum-Horrors im Vordergrund steht.

**DAS ALL IST DIE HÖLLE:** Die Natur ist weder gut noch böse. Ob Menschen in der lebensfeindlichen Leere des Weltraums oder auf der widrigen Oberfläche eines fremden Planeten sterben oder nicht, ist ihr absolut gleichgültig. Ein kleiner Fehler bei einem Routine-Weltraumspaziergang, eine plötzliche Sonneneruption oder ein Eissturm können die Charaktere innerhalb von Sekunden an den Rand des Todes bringen.

**TÖDLICHE HABGIER:** Im Vordergrund der ALIEN-Geschichten stehen die Arbeiter auf der untersten Sprosse der wirtschaftlichen Leiter: die einfachen, fleißigen Frauen und Männer, die sich abmühen, um in einer brutalen, ausbeuterischen Gesellschaft zu überleben. Sie sind die wahren Helden, die Protagonisten und Sympathieträger und sollten es auch in deiner Geschichte sein. Die habgierigen Konzerne und machthungrigen Nationen hingegen sind die Ungeheuer, denen sich die SC früher oder später stellen müssen. Am Ende sind die Menschen doch oft selbst die größten Monster.

## SCI-FI-ACTION

Beeindruckende Kulissen, mächtige Waffen und schnelle Fahrzeuge, die über die Planetenoberfläche donnern. Action ist ein wichtiger Bestandteil vieler ALIEN-Geschichten, gleichgültig ob sie von einem Trupp Marines handeln, die in einer scheinbar verlassenen Mine aus dem Augenwinkel eine Bewegung in der Dunkelheit ausmachen, von gewaltigen Raumschiffen, die sich in der Umlaufbahn eines Planeten mit Raketensalven beharken, oder von Konzernagenten, die feindliche Einrichtungen infiltrieren. Auch im ALIEN-Rollenspiel ist Action, die den Puls zum Rasen bringt, ein zentrales Element. Action wie in James Camerons bahnbrechendem *Aliens – Die Rückkehr* aus dem Jahre 1986.

**DER KRIEG ANDERER:** Die Konflikte und Kriege des 22. Jahrhunderts drehen sich um große Konzerne und große Nationen, die noch größer werden wollen. Es geht um Macht und Geld für die, die von beidem bereits mehr als genug haben. Die einfachen Leute sind es, die tatsächlich an die Front geschickt werden und für Interessen sterben, die mit absoluter Sicherheit nicht ihren eigenen entsprechen. Milizsoldaten, Marines und Infanteristen arbeiten alle für das Establishment. Sie kämpfen, weil sie ihren Gehaltscheck zum Überleben brauchen, nicht aus idealistischen Gründen.

**ENTBEHRLICHE RESSOURCE:** Ein Soldat im Jahre 2183 ist ein sehr kleines Zahnrad in einer sehr großen Maschine. Er ist absolut entbehrlich, denn es gibt immer genug arme junge Frauen und Männer, die bereit sind, die Lücken in den Reihen zu füllen. Militärdienst bedeutet, auf die Gnade der hohen Tiere und ihrer Konzernbosse angewiesen zu sein. Ein menschliches Leben ist hier nicht viel wert.

## ERFORSCHUNG DES UNBEKANNTEN

Das ALIEN-Universum ist ein Ort lange vergessener Geheimnisse und uralter Mysterien. Kolonisten in weiter Ferne berichten von seltsamen Funden, Raumschiffcrews im Grenzraum stoßen auf unerklärliche Signale und Dinge, die sich jeder Klassifizierung entziehen. Der Weltraum birgt ohne Frage mehr Rätsel, als die Menschheit je zu lösen vermag. Ein wichtiger Aspekt der ALIEN-Geschichten ist die Tatsache, dass wir nicht die einzige Form fortgeschrittenen Lebens im Universum sind. Dieses Thema bestimmt vor allem den Anfang von Ridley Scotts *Alien* und zieht sich auch durch den gesamten Film *Prometheus*.

**DER URSPRUNG DES LEBENS:** Woher kommen wir, wer hat uns erschaffen, warum sind wir hier? Diese Fragen sind so alt wie die Menschheit selbst. Angesichts fremdartiger Lebensformen im All bekommen diese existenziellen Gedanken jedoch eine ganz andere Dimension. Geburt, Tod und der Kreislauf des Lebens sind wichtige Themen vieler Geschichten im ALIEN-Universum.

**ALTE UND NEUE GÖTTER:** Da die Wissenschaft 2183 Mühe hat, die Fragen zu außerirdischem Leben und unserer Rolle im Universum zu beantworten, folgt die Religion dem Ruf der Massen. Wenn die Menschheit in den dunklen Abgrund des Weltraums schaut und dort nur Tod und Grauen erblickt, ist es nur verständlich, dass sich viele wieder dem Glauben zuwenden, in all seinen Facetten. ■

## RETROFUTURISMUS

**Die Zukunft ist alt und abgenutzt. Raumschiffe sehen aus wie Ölraffinerien, Computer sind so groß wie ein ganzes Zimmer und von Raumanzügen könnte man denken, dass sie einem Taucher aus dem 19. Jahrhundert gehören. Alles im ALIEN-Universum ist darauf ausgelegt, praktisch und robust zu sein. Die retrofuturistische Ästhetik ist allgegenwärtig, vielleicht mit Ausnahme der Behausungen der Konzernelite. Diese Form der Zukunftsvision fußt auf der Arbeit von Ron Cobb, Ridley Scott und all den anderen, die den ersten Film der ALIEN-Reihe entworfen haben. Versuche, die besondere Atmosphäre dieser Vorstellung einzufangen, indem du in deine Beschreibungen alte, flackernde Röhrenbildschirme einbaust, analoge Ausrüstung und klobiges Equipment. Stelle dir einfach eine Science-Fiction-Welt mit Technik aus den 1970er Jahren vor, mit tropfenden Rohren und schlechter Beleuchtung, dann kommst du dem Ganzen schon sehr nahe.**

# STRESS UND ANGST

Im Kern ist das ALIEN-Rollenspiel ein Horrorspiel. Die Frage ist nicht ob, sondern wann die SC auf etwas Grauenvolles stoßen und verzweifelt um ihr Leben kämpfen müssen in dem Versuch zu entkommen — oder sich aufopfern, damit zumindest ihre Freunde fliehen können. Schrecken und Angst sind wesentliche Elemente der ALIEN-Reihe, gewissermaßen Teil ihrer DNA. Deine wichtigsten regeltechnischen Werkzeuge als Spielleiterin, um bei deiner Gruppe für Momente des Entsetzens zu sorgen, sind Stress und Panik (siehe ab Seite 103).

Stress in Form eines erhöhten **STRESSLEVELS** erzeugst du, indem du die SC auf bestimmte grauenvolle Situationen oder furchterregende Wesen stoßen lässt, im Grunde aber werden ihn die Charaktere durch ihre Aktionen selbst hervorrufen. Das macht es dir natürlich leichter: Im Prinzip reicht es, wenn du eine einzige Form von Bedrohung ins Spiel bringst und die SC mit ihr konfrontierst, damit sich der **STRESSLEVEL** erhöht und Motivation und Ziel verschiedener Charaktere miteinander in Konflikt geraten.

Am Ende ist das Überleben der SC nicht nur ein Kampf gegen die grauenvolle Kreatur oder die schreckliche Situation, der sie ausgeliefert sind, sondern auch gegen ihre eigene menschliche Natur. Folgende drei Ansätze kannst du nutzen, um deiner Geschichte einen schaurigen Einschlag zu geben:

**FURCHT VOR DEM UNBEKANNTEN:** Nicht zu wissen, womit man es zu tun hat, ist furchterregend. Nutze dies zu deinem Vorteil und verstecke die Feinde in den Schatten, solange es geht. Die Fantasie der Spieler übernimmt dann den Rest.

**KONTROLLVERLUST:** Sorge dafür, dass sich die Spieler machtlos fühlen, indem du ihre Mittel einschränkst und sie mit Komplikationen konfrontierst: Lass das Licht ausgehen, den Strom versiegen oder die Maschinen eine Fehlfunktion erleiden. Wenn sie die Kontrolle über die Situation verlieren und hilflos werden, kommt die Angst von allein.

**SCHRECKLICHE ENTSCHEIDUNGEN:** Bringe die SC in Situationen, in denen sie schwierige Entscheidungen treffen müssen, bei denen es um Leben und Tod geht. Werden sie einen Einzelnen opfern, um viele zu retten? Riskiert ein Charakter den rechtzeitigen Start der Rettungskapsel für seinen verspäteten Kumpel? Lass sie zwischen zwei Übeln wählen, bei denen das Kleinere manchmal nur eine Frage der Perspektive ist.

## DIE DREI STUFEN DER ANGST

Furcht in einem Rollenspiel zu erzeugen, ist nicht immer einfach. Wenn du es übertreibst, erschreckt die Spieler bald nichts mehr. Gehst du nicht weit genug, zieht deine Geschichte sie nicht richtig in den Bann und dümpelt nur vor sich hin. Als Spielleiterin musst du das Tempo der Handlung richtig lenken und die große Bedrohung zwar andeuten, aber bis zu ihrer grauenvollen Enthüllung so lange wie möglich verborgen halten, um die größtmögliche Spannung aufzubauen. Dabei helfen können dir die sogenannten drei Stufen der Furcht: Versuche, stets genau zu planen, wann in deiner Geschichte Momente des Grauens, des Schreckens und des Horrors vorkommen, damit die Handlung deine Spieler mitreißt und sie sich angsterfüllt an die Stuhllehnen klammern.

**GRAUEN:** *Grauen* ist die erste Stufe der Angst im ALIEN-Rollenspiel und beschreibt das Gefühl, dass die Spieler eine schreckliche Entwicklung zwar erahnen, aber nicht genau wissen, was es sein wird, wann es passiert oder aus welchem Grund. Nutze solche Momente so oft wie möglich. Am besten säst du den Samen des Grauens schon früh aus, indem du furchtbare Geschehnisse durch kleine Details der Handlung andeutest. Dann kannst du abwarten und darauf reagieren, wie sich die Spieler verhalten und die Ereignisse entfalten. Gib den Spielern dabei ruhig die Gewissheit, dass etwas Schreckliches passieren wird. Da sie nicht wissen, was es ist und wann es sie trifft, entziehst du ihnen die Kontrolle über die Situation und lässt sie hilflos erschaudern. Aus dieser ersten Stufe der Angst kann sich unmittelbar die zweite entwickeln, muss es aber nicht — und das ist auch in Ordnung. Beispiele für Momente des Grauens sind:

- Ein Schaltpult gibt an, dass eine Luftschleuse gerade manuell geöffnet wurde, obwohl die gesamte Crew auf der Brücke ist. Eine Fehlfunktion?
- Jemand findet Blutstropfen in einem Gang. Die Schiffskatze ist verschwunden.
- In einem abgestürzten Schiffswrack stößt die Gruppe auf ein seltsam geformtes Ei. Es fühlt sich an, als ob sich darin etwas bewegen würde.

**SCHRECKEN:** *Schrecken* empfinden die Spieler, wenn sie genau wissen, dass jeden Augenblick etwas Fürchterliches passieren kann. Es ist nicht mehr die Frage, ob es geschieht, sondern nur noch wann. Aus spielerischer Sicht ist das Gefühl des Schreckens die effektivste Stufe der Angst, da es die SC am hilflosesten macht. Meist sind dies die unheimlichsten Momente einer Spielsitzung. Nutze sie nicht zu oft und platziere sie gut, um den Effekt zu maximieren. Beispiele für Momente des Schreckens sind:

- Während ein Trupp Marines eine alte Mine erkundet, tritt einer der Soldaten in etwas Schleimiges. Irgendetwas tropft auf den Lauf seiner Waffe und ein leises Zischeln ertönt. Der Marine spürt, dass etwas direkt über ihm ist.
- Ein Colonial Marshal folgt einem wahnsinnigen Killer in die tiefsten Ebenen einer Raumstation und bemerkt plötzlich, dass er verfolgt wird. Er begreift, dass in Wahrheit er die Beute ist.
- Eine Pilotin in einem gestrandeten Shuttle, die sich im Cockpit verschanzt hat, hört ein Hämmern an die Zugangsluke. Etwas will hinein.

**HORROR:** Die letzte Stufe der Angst ist *Horror*. Dies ist der Höhepunkt deiner sorgfältig aufgebauten Spannungskurve, jener Augenblick, in dem sich die Gefahr offenbart. Da du diesen Moment mit allen vorherigen Entwicklungen angedeutet hast, besitzt er eine gewisse logische Konsequenz und ist im Grunde auch weniger furchterregend als die anderen Stufen der Angst. Wenn du die Quelle der Bedrohung enthüllst, übernehmen die Spielregeln. Ihr bestimmt die Initiative und kämpft, oder die SC versuchen mit allen Mitteln zu entkommen. Horror ist wichtig für das Spiel, sollte aber nur äußerst sparsam eingesetzt werden, am besten erst spät in einer Spielsitzung und nicht zu Beginn. Beispiele für Momente des Horrors sind:

- Der Konzernagent, der das offenbar beschädigte Schaltpult kontrolliert, dreht sich um und steht von Angesicht zu Angesicht einem Alien gegenüber, das geifernd die Zähne bleckt.
- Das seltsame Ei öffnet sich und sofort springt eine spinnenartige Kreatur einem Crewmitglied entgegen und klammert sich, unter den panischen Schreien seiner Freunde, würgend an seinem Gesicht fest.
- Der Marine blickt zitternd nach oben und sieht, dass die gesamte Decke mit fremdartigen, schwarzen Wesen angefüllt ist, die blitzschnell die Wände entlang auf seinen Trupp zukriechen.

## SICH VON STRESS ERHOLEN

Eine wichtige Aufgabe als Spielleiterin ist es, den **STRESS-LEVEL** der SC im Blick zu behalten. Den Spielern stehen mehrere Möglichkeiten offen, diesen zu senken: Sie können mit ihrem persönlichen Gegenstand interagieren, ein sicheres Versteck finden oder versuchen, sich gegenseitig zu beruhigen (siehe Seite 104). Als SL solltest du sie ab und zu durchatmen und sich neu gruppieren lassen. Ruhigere Phasen sind wichtig, um die schaurige Atmosphäre über eine ganze Spielsitzung hinweg aufrechtzuerhalten. Zudem eröffnen sich dir so auch neue Gelegenheiten, um den Druck zu erhöhen und Schreckmomente einzubauen: Greif die SC an, wenn sie sich sicher fühlen und unvorsichtig werden. Schließlich ist es erst dann vorbei, wenn es vorbei ist.

## DAS TEAM AUFTEILEN

Manchmal wollen sich die Spieler in kleinere Gruppen aufteilen. Das bietet dir zwar gute Möglichkeiten, unheimliche und spannende Situationen zu erschaffen, aber du solltest darauf achten, in regelmäßigen Abständen zwischen den Gruppen zu wechseln, sodass niemand allzu lange warten muss. Lass ruhig alle Personen am Tisch bleiben, auch wenn sich die SC nicht am gleichen Ort aufhalten. Du kannst darauf vertrauen, dass die Spieler zwischen ihrem Wissen und dem ihrer Charaktere unterscheiden können. Denke auch darüber nach, welche Kommunikationsmittel den SC zur Verfügung stehen, um sich auszutauschen. Haben sie tragbare Funkgeräte bei sich oder gibt es zumindest gelegentlich Terminals, durch die sich gegenseitig auf den neuesten Stand bringen und warnen können? ■

### GEHEIMNISSE UND PVP

**Motivation und Ziel jedes SC sind geheim, nur der entsprechende Spieler und du kennen sie. Dadurch kann manchmal die Situation entstehen, dass ein Spieler dir heimlich etwas mitteilen möchte. Das kannst du ruhig erlauben, aber du solltest den Austausch immer einfach halten. Geht nicht einige Zeit aus dem Raum, da für die übrige Gruppe sonst ein unangenehmer Leerlauf entsteht, sondern bitte den Spieler, dass er dir eine kurze Nachricht schreibt. In manchen Spielrunden stellt es vielleicht auch kein Problem dar, offen über Geheimnisse zu sprechen, da die Spieler ihr Wissen von dem der SC strikt trennen können. Finde eine Möglichkeit, die für eure Gruppe sinnvoll ist, aber mache es nicht zu kompliziert. Und vergiss nicht: Wenn ein SC direkt gegen die restliche Gruppe vorgeht, ist es an der Zeit, es als PvP-Situation zu betrachten (siehe Seite 32). Spielt die aktuelle Szene zu Ende, und mache den Charakter dann zu einem NSC.**

# NICHTSPIELER-CHARAKTERE

Du kontrollierst Sonnenstürme und gewaltige Raumschiffe. Horden von Aliens folgen jeder deiner Launen. Doch wenn du Spannung und Dramatik erzeugen willst, sind menschliche NSC deine mächtigsten Werkzeuge.

## NSC ERSCHAFFEN

Einige typische Nichtspielercharaktere findest du in Kapitel 12 auf Seite 354. Wähle einen von ihnen aus, wenn du schnell einen NSC benötigst, oder nutze sie als Grundlage, um eigene Persönlichkeiten zu erschaffen.

**ATTRIBUTE:** Wie Spielercharaktere verfügen typische NSC über insgesamt 14 Attributpunkte, doch diese Vorgabe ist nicht in Stein gemeißelt. Allerdings können auch NSC keinen Attributwert besitzen, der höher als 5 ist, mit Ausnahme von Androiden.

**FERTIGKEITEN:** Grundsätzlich solltest du einem NSC nur dann Stufen in einer Fertigkeit geben, wenn eine hohe Chance besteht, dass er diese auch brauchen wird. Ein relativ kompetenter NSC beherrscht eine Fertigkeit mit einer Stufe von 2, während Experten einen Wert von 3, 4 oder sogar 5 aufweisen können.

**TALENTE:** Für gewöhnlich verfügen NSC nicht über Talente. Möchtest du einen NSC aber als besonders fähig auftreten lassen, kannst du ihm durchaus ein Talent verleihen.

**NAME, AUSSEHEN, MERKMAL, ZIEL:** Abgesehen von den Spielwerten solltest du über deinen NSC folgende Dinge wissen:

- **NAME:** Wie heißt der NSC?
- **AUSSEHEN:** Wie sieht er aus, wie verhält er sich, hat er auffällige Marotten?
- **MERKMAL:** Eine prägende Eigenschaft des NSC (zum Beispiel: zynisch, rational oder skrupellos).
- **ZIEL:** Welches Ziel verfolgt er?

**NSC SPIELEN:** Für einen Nichtspielercharakter gelten zwar dieselben Regeln wie für einen Spielercharakter, du kannst diese aber ruhig ignorieren, solange der NSC nicht unmittelbar mit einem SC in Kontakt steht. Auch solltest du Verbrauchsgüter oder Ausrüstung deiner NSC nicht zu detailliert verwalten, damit du frei entscheiden kannst, wann ein Vorrat ausgeht oder ob etwas dringend Benötigtes vorhanden ist oder nicht. Lege für Aktionen von NSC nur dann Würfe ab, wenn sie einen SC angreifen oder mit ihm interagieren.

**GRUPPEN VON NSC:** Haben es die Spielercharaktere mit mehreren Nichtspielercharakteren zu tun, kannst du diese als Gruppe Würfe ablegen lassen statt einzeln. Siehe dazu die Regeln zum Helfen auf Seite 63. ■

# SZENARIEN

Die legendären Geschichten der ALIEN-Reihe sind intensiv, aufregend und tödlich: das Katz- und Maus-Spiel zwischen dem Xenomorph und der Besatzung der *Nostromo*, der Abstieg der Marines in die Hölle von Hadley's Hope oder das letzte Gefecht der Gefangenen auf Fiorina 161. Cinematische Szenarien orientieren sich an der Struktur dieser Filme und sind kurze, fokussierte und mitreißende Erlebnisse, die die SC nur mit Glück überleben werden.

Für dich als SL ist diese Spielweise sehr arbeitsintensiv. Du musst das Szenario genau kennen, Handouts, Karten und Charaktere vorbereiten und die richtige Atmosphäre erzeugen. Das Ergebnis allerdings ist eine großartige Erfahrung. Da der meiste Aufwand bei der SL liegt und nicht den Spielern, eignen sich Szenarien ideal für Anfänger, die du in die Welt des Rollenspiels einführen willst, oder für Spielrunden auf Conventions und Events, da sie meist in nur in einer einzigen spannungsgeladenen Sitzung zu Ende gespielt werden können.

Wir würden dir raten, zunächst ein Szenario zu spielen, ehe du mit deiner Gruppe eine Kampagne beginnst. Jedes Szenario enthält eine Auswahl an vorgefertigten Charakteren, die du dir als Rollen in einem Drehbuch vorstellen kannst. Da sie für die jeweilige Geschichte maßgeschneidert sind, kannst du dir sicher sein, dass ihre Hintergründe und Ziele zur Handlung passen.

### STORY-PUNKTE VERTEILEN

**Am Ende eines jeden Szenario-Akts solltest du bestimmen, ob die Spieler Motivation und Ziel ihres SC beachtet und entsprechend gehandelt haben. Bist du der Ansicht, dass sie dafür persönliche Risiken oder beträchtliche Opfer in Kauf genommen haben, belohne dies, indem du ihnen 1 Story-Punkt verleihst. Offenbare allerdings nicht gegenüber der Gruppe, wofür sie diese Belohnung erhalten haben, da Motivation und Ziel jedes SC bis zum Ende des Szenarios geheim bleiben sollen.**

## DIE STRUKTUR EINES SZENARIOS

Das erste Szenario, das für das ALIEN-Rollenspiel veröffentlicht wurde, ist *Streitwagen der Götter*. Es bietet dir und deiner Gruppe die Möglichkeit, ein vollständiges Szenario zu erleben und das cinematische Spielkonzept genauer kennenzulernen. Einen schnellen Vorgeschmack auf diese Spielweise bietet das Einstiegsszenario *Der letzte Tag der Hoffnung* auf Seite 368 in diesem Buch.

In Zukunft werden viele weitere offizielle Szenarien erscheinen, aber du wirst auch eigene schreiben wollen. Auf diese Weise kannst du Drehbuchautor und Regisseur deines eigenen ALIEN-Films sein, mit deinen Freunden in den Hauptrollen. Jedes publizierte Szenario besitzt die folgende Struktur, an der du dich für dein eigenes orientieren kannst:

**DER PROLOG:** Eine Einführung für die Gruppe, die von der SL vorgelesen wird. Sie umreißt die Grundlagen des Szenarios, damit die Spieler genug wissen, um direkt loslegen zu können.

**DIE SITUATION:** Diese Hintergrundinformationen geben der SL einen genauen Überblick darüber, was wirklich während des Szenarios geschieht.

**DIE CHARAKTERE:** Die SC und NSC des Szenarios mitsamt Spielwerten und einer Beschreibung ihres Hintergrunds. Bei SC umfasst das auch Motivation und Ziel für jeden der drei Akte des Szenarios.

**ÖRTLICHKEITEN:** Cinematische Szenarien sind sehr ortsbasiert. Jedes enthält eine detaillierte Karte eines oder mehrerer Kernbereiche, in denen die Handlung stattfindet, wobei die wichtigsten Orte gekennzeichnet und beschrieben sind.

**AKTE UND EREIGNISSE:** Die Handlung jedes Szenarios ist in drei Akte unterteilt.

- **AKT 1 – DIE VORBEREITUNG:** SC und NSC werden eingeführt, Konflikte werden etabliert.
- **AKT 2 – DIE WENDUNG:** Etwas Unerwartetes passiert, das die Einsätze und das Ausmaß der Gefahr erhöht. Geheimnisse werden aufgedeckt.
- **AKT 3 – DER SHOWDOWN:** Die Geschichte kommt zu einem fulminanten Ende, abhängig von den Aktionen der SC.

Jeder Akt umfasst eine Auswahl an möglichen Ereignissen. Einige von ihnen können verbindlich sein, aber die meisten sind optional, sodass sie je nach den Entscheidungen und Handlungen der SC stattfinden oder nicht. Grundsätzlich sollte dabei jedes Ereignis für sich allein stehen und muss nicht mit den anderen erzählerisch verbunden werden. Einige Ereignisse beeinflussen alle SC, andere nur einzelne. Manche können sogar Motivation und Ziel eines SC ändern.

**EPILOG:** Eine vorgefertigte Abschlussnachricht eines SC, davon ausgehend, dass irgendjemand überlebt hat. Der entsprechende Spieler kann die Nachricht entweder nur vorlesen oder anpassen an die Erlebnisse der Gruppe während des Szenarios. ■

# KAMPAGNEN

Die ALIEN-Reihe umfasst mehr, als man auf den ersten Blick sieht. Hinter den Filmen, den Büchern und den Comics steckt ein ganzes Universum, das von deinen Spielern und dir erforscht werden will. Eine Kampagne ermöglicht es euch, tief in die Welt von ALIEN abzutauchen und sie auf besondere Weise kennenzulernen.

Dieses Spielkonzept ist auf eine längere Dauer angelegt, mindestens auf fünf oder sechs Sitzungen, oft aber deutlich mehr. Während einer Kampagne bereisen die SC die Sterne, nehmen Aufträge an und ziehen auf Abenteuer aus, bei denen sie lange verloren geglaubte Geheimnisse aufdecken, in die Intrigen verschiedener Fraktionen hineingezogen werden und natürlich um ihr Überleben kämpfen müssen.

## VOR SPIELBEGINN

Es ist empfehlenswert, dass du eine Kampagne mit einer Sitzung beginnst, in der ihr als Gruppe die Spielercharaktere erschafft und entscheidet, in welchem Kampagnenrahmen ihr spielen wollt: als Space Trucker, Colonial Marines oder Grenzraum-Kolonisten (siehe Seite 326). Ein großer Teil der Sitzung wird daraus bestehen, dass du als SL gemeinsam mit den Spielern die Grundlagen eurer Kampagne klärst. Nachfolgend findest du einige zentrale Fragestellungen, die ihr zusammen durchgehen und beantworten solltet.

- Wie haben sich die SC getroffen und wie lange arbeiten sie schon zusammen?
- Wer sind ihre Kumpel und wer sind ihre Rivalen?
- Was tun sie und warum tun sie es?
- Besitzen sie ein Raumschiff und wenn ja, was für eines? Gebt ihm einen Namen.
- Was sind die Ziele der SC als Gruppe?
- Haben sie gemeinsame Verbündete oder Feinde?
- Für wen arbeiten sie?
- Wo sind sie zu Beginn der Kampagne?

## ZIELSETZUNG UND BELOHNUNG

Auch wenn ihr nicht auf alle Fragen der Liste eingeht, solltet ihr euch mit zwei Aspekten auf jeden Fall auseinandersetzen: der Zielsetzung der SC und möglichen Belohnungen. Im Grunde gebt ihr damit Antworten auf die Fragen: Warum tun die SC, was sie tun, und auf was arbeiten sie hin? Diese Aspekte sind besonders wichtig, weil sie erklären, aus welchem Grund die SC überhaupt zu den Sternen aufbrechen und das Universum erkunden.

Vielleicht ist die Gruppe eine Mannschaft von Space Truckern, die auf den interstellaren Straßen des Grenzraums reisen und jeden nur denkbaren Job annehmen, damit sie sich endlich ein eigenes Schiff leisten können. Oder sie ist ein Team Colonial Marshals, die sich an einem Verbrechersyndikat rächen wollen, das ihren Kollegen getötet hat. Es könnte sich aber auch um einen Trupp Marines handeln, die ihren Dienst ableisten, um ein billiges Zimmer in der Anchorpoint-Raumstation zu finanzieren.

Die anfängliche Zielsetzung der SC kann und wird sich vermutlich ändern, aber es ist wichtig, sie festzulegen, damit die Spieler wissen, wofür ihre SC die Strapazen und das harte Leben im Grenzraum auf sich nehmen. Vergiss nicht, behandele die SC als echte Menschen mit echten Träumen.

### KAMPAGNENFOKUS

**Wenn ihr eine neue Kampagne beginnt, denkt ein wenig darüber nach, welche Themen euch besonders wichtig sind und im Vordergrund stehen sollen. Beschreibt mit einem Schlagwort oder in einem kurzen Satz den Kern der Kampagne, um den herum sich eure Geschichten entwickeln. Behaltet diesen Fokus im Kopf, wenn ihr die Hintergründe der SC ausarbeitet. Ihr könnt einen Kampagnenfokus aus der folgenden Liste wählen, wenn ihr möchtet, oder euch zu einem eigenen inspirieren lassen.**

1. **Tödliche Habgier**
2. **Konzernintrige**
3. **Kriegsgeschichten**
4. **Neue Gelegenheiten**
5. **Geheime Forschung**
6. **Echos aus der Vergangenheit**

## EIN ZUHAUSE

Auch wenn es nicht unbedingt erforderlich ist, raten wir dazu, dass die Gruppe die Kampagne in der Nähe einer Heimatbasis beginnt. Dies kann einfach ihr Raumschiff sein, das als Zuhause fern der Heimat dient. Aber auch eine Raumstation oder eine planetare Kolonie bieten sich dazu an, da die SC so über einen Ort verfügen, an dem sie Kontakte knüpfen, Aufträge bekommen und sich zwischen Missionen entspannen und ausrüsten können. Die ab Seite 358 beschriebene Novgorod-Station ist ein solcher kleiner Vorposten im Grenzraum, der sich perfekt als Startpunkt eignet, um das Universum von ALIEN zu erkunden.

## DIE STERNE BEREISEN

Ein wichtiges Element jeder Kampagne ist es, durch den bekannten Weltraum zu reisen und seltsame Planeten sowie verschiedene Kolonien zu besuchen. Aus diesem Grund beginnen die SC eine Kampagne normalerweise mit einem Raumschiff. Ist ein Auftrag erledigt, breite die Sternenkarte auf dem Tisch aus und lasse die Gruppe zwischen mehreren Zielen und damit verbundenen Jobangeboten wählen. Am motivierendsten für die Spieler ist es, wenn es dabei keine richtigen oder falschen Antworten gibt, keine Schienen, denen es zu folgen gilt. Verwende den Sternensystem- und Planetengenerator in Kapitel 12, um den verschiedenen Welten markante Details zu geben. Jeder Ort, den die Spieler besuchen, sollte auf irgendeine Weise interessant sein. Vielleicht gibt es gerade in dem rückständigen System, in dem sie sich aufhalten, eine geheime Weyland-Yutani-Forschungsstation.

## AUFTRÄGE ANBIETEN

Das Grundkonzept des Kampagnenansatzes ist es, der Gruppe das Spielen in einer Art Sandbox-Modus zu ermöglichen. Das bedeutet, dass es die Spieler selbst sind, die entscheiden, wohin sie gehen und wie sie dorthin gelangen. Dazu müssen sie *Aufträge* annehmen und Geld verdienen. Ein Auftrag kann jede Art von Job sein, von einer einfachen Lieferung bis hin zu einer komplizierten Ressourcenextraktion in einer verborgenen Konzernbasis.

In Kapitel 12 findest du mehrere Tabellen, mit denen du schnell Aufträge für die drei Kampagnenrahmen (Space Trucker, Colonial Marines und Grenzraum-Kolonisten) generieren kannst. Es empfiehlt sich, im Vorfeld immer zwei bis drei Aufträge auszuarbeiten, die du den Spielern als Wahlmöglichkeiten vorlegen kannst, wenn sie ihren aktuellen Auftrag abschließen. Gib einen kurzen Überblick über die angebotenen Jobs und beschreibe die Sternensysteme oder Planeten, zu denen die SC dafür fliegen müssen. Anschließend kann die Gruppe unter sich ausmachen, welchen Auftrag sich annehmen möchte. Lass die Spieler selbst entscheiden, was sie tun wollen, und benutze dies als Grundlage, um eine spannende Geschichte zu erzählen.

Wenn du einen Auftrag erstellst, solltest du eine beliebige Anzahl von *Komplikationen* und eine *unerwartete Wendung* bestimmen oder auswürfeln (siehe Kapitel 12). Dies ermöglicht es dir auf einfache Weise, Kontrahenten und Gegenspieler der SC in die Handlung einzuflechten. Spielwerte für typische NSC findest du auf Seite 354, Informationen über Xenomorphe und andere Kreaturen in Kapitel 11.

## XENOMORPHE IN KAMPAGNEN

Ein deutlicher Unterschied zwischen Kampagne und Szenario ist die Rolle der Xenomorphe. In einem cinematischen Szenario ist das ALIEN-Universum gebündelt in einer kompakten, filmähnlichen Handlung, zu der oft auch das namensgebende Alien, der Xenomorph, gehört. In einer Kampagne hingegen reisen die SC durch die Weiten des Weltraums und lassen sich dabei jede Menge Zeit. Es wäre unverhältnismäßig und wenig spannend, wenn die Gruppe bei jedem Auftrag, den sie annimmt, auf ein tödliches Alien stoßen würde. Stattdessen solltest du besser mit anderen Widersachern arbeiten: Konzernagenten, feindlichen Soldaten, Attentätern, rivalisierenden Schiffsbesatzungen, abtrünnigen Androiden, einheimischen Tieren und Ähnlichem. Spare dir die Xenomorphe für besondere Gelegenheiten auf. ■

### LESELISTE

**Um eine Inspiration für neue Geschichten zu bekommen und tiefer ins ALIEN-Universum einzutauchen, lohnt sich ein Blick in die folgenden hervorragenden Bücher:**

***ALIEN: THE COLD FORGE*** **von Alex White. Ein sehr guter Roman über das Geheimprogramm, das die Xenomorphe zu Waffen umfunktionieren soll.**

***ALIENS: BUG HUNT*** **von Scott Sigler und anderen. Eine Sammlung von Kurzgeschichten, die von der gewalttätigen Begegnung mit den fremdartigen Kreaturen handeln.**

***ALIEN — IN DEN SCHATTEN, DER VERLORENE PLANET, JENSEITS DER STERNE.*** **Drei Romane, die auch als aufwändig produzierte Hörspiele verfügbar sind (teilweise allerdings nur auf Englisch).**

***ALIENS: DEAD ORBIT*** **von James Stokoe. Ein atmosphärischer Comic, dessen Handlung sich sehr gut für ein Szenario eignet.**

***ALIEN: THE WEYLAND-YUTANI REPORT*** **von S. D. Perry. Bietet einen hervorragenden Überblick über die ALIEN-Reihe und enthält zahlreiche Handouts, die du auch in deinem Spiel verwenden kannst.**

***ALIENS: COLONIAL MARINES TECHNICAL MANUAL*** **von Lee Brimmicombe-Wood. Mittlerweile ein wenig in die Jahre gekommen, aber noch immer die detaillierteste Quelle zu technischen Informationen über das ALIEN-Universum.**

# REGIERUNGEN & KONZERNE

*„Ich arbeite für die Gesellschaft hier. Aber das soll Sie nicht beunruhigen. Ich bin ein netter Kerl sonst.“*

—CARTER J. BURKE

# GROSSE GESCHÄFTE, GROSSE REGIERUNGEN, GROSSE LÜGEN

Jeder ist jemandem unterstellt, und jeder will bezahlt werden. Anfang des 21. Jahrhunderts stand die Menschheit an einem Abgrund. Erhöhte Kohlendioxidemissionen, die verbotene Entsorgung von Giftmüll, kleinere Atomschläge und eine generelle Überbevölkerung führten auf der Erde zu einem Massenaussterben vieler Tierarten, grassierenden Seuchen, der Zerstörung der Umwelt, einer weltweiten Energiekrise und Hungersnöten.

Während die Regierungen massive Eingriffe und Veränderungen scheuten, um sich diesen Bedrohungen zu stellen, verstärkten multinationale Konzerne ihre Anstrengungen, unter der Leitung von Innovatoren wie Peter Weyland, und zeigten uns den Weg in die Zukunft. Als viele Staaten ihre Raumfahrtprogramme einstellten, brachte der private Sektor gewaltige Mengen Geld und Ressourcen auf und führte die Menschheit tiefer in das Sonnensystem und sogar über dessen Grenzen hinaus. Politiker debattierten bloß über die globale Erwärmung und notwendige Reformen der Gesundheitsvorsorge, doch die Konzerne gingen diese Probleme wahrhaftig an, sodass es ihnen schließlich unter großem Aufwand gelang, die Ozonschicht zu reparieren und die meisten Formen von Krebs zu heilen. Die Konzerne waren es auch, die Kolonien abseits unseres heimatlichen Sonnensystems etablierten und der Menschheit so eine neue Perspektive gaben – neue Orte, um zu gedeihen, anstatt auf einer übervölkerten und beschädigten Erde zu verdorren.

Als Weyland-Yutani und andere Konzerne die Sterne erkundeten und Siedlungen gründeten, taten sie dies in einem rechtsfreien Raum, ohne gesetzgebende Regierungen. Während die ersten extrasolaren Kolonien aufblühten, waren es allein die Firmen, die politische Entscheidungen trafen und die Geschicke der Siedler lenkten. Rasch erkannten die Nationen der Erde, wie abhängig sie von den technologischen Errungenschaften der Konzerne waren, wenn sie ebenfalls zu fremden Systemen reisen und diese kolonisieren wollten. Ihnen blieb keine andere Wahl, als nach den Regeln der Konzerne zu spielen. Regierungen waren auf die Gnade von Firmen wie Weyland-Yutani angewiesen und gerieten mit wachsenden Schuldenbergen auch in eine finanzielle Abhängigkeit.

Angesichts dieser Entwicklung nahmen sich viele Länder der Erde ein Vorbild an der Gründung der Europäischen Union im 20. Jahrhundert und vereinigten sich schon bald zu größeren internationalen Gebilden. Wirtschaftliche Not und schwindende Ressourcen führten zu einer nie dagewesenen Verschmelzung von Kulturen, die alle früheren Zwiste beilegten und nun Seite an Seite in die Zukunft schritten. Im letzten Viertel des 21. Jahrhunderts gründete sich auf diese Weise das Drei-Welten-Imperium. Die Vereinigten Amerikas und die Union der Fortschrittlichen Völker folgten kurze Zeit später, und schließlich begannen Regierungen, einen Teil ihrer alten Macht zurückzuerlangen. Doch ohne eine intakte Wirtschaft mit wichtigen Bereichen wie der Militärindustrie, dem interstellaren Handel und dem Weltraumbergbau würde die gesamte Gesellschaft in sich zusammenbrechen. Man brauchte die Konzerne. Ohne sie würde das ökonomische Herz der Menschheit aufhören zu schlagen. Der aktuelle Konjunkturrückgang im Grenzraum ist ein Symptom dieses beständigen Kräftemessens zwischen Politik und privatem Unternehmertum. Die scheinbare Allmacht der Regierungen, die viele Bürger ihnen zumessen, ist also nur eine Illusion, und nicht einmal eine gute. Man kann sich sicher sein, dass hinter jedem Politiker ein Konzern steht, der ihn kontrolliert.

Es folgt ein Überblick über die Marionetten und Puppenspieler im Jahre 2180.

**DIE GESELLSCHAFT, IN DER MAN VERKEHRT:** Weyland-Yutani besitzt nicht alles, nur fast alles. Unten findest du eine kleine Auswahl anderer Konzerne, die im Grenzraum aktiv sind. Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit lässt sich sagen, dass jeder dieser Konzerne, der nicht mit Weyland-Yutani verbündet ist, auf der schwarzen Liste der Firma steht.

- **ALPHATECH HARDWARE:** Hauptvertragspartner militärischer Bestellungen der UA sowie anderer Konzerne.
- **CHIGUSA CORPORATION:** Rivale von Weyland-Yutani, fokussiert auf Kolonisierung, Plasma- und Erzabbau.
- **GEMBA SYSTEC:** Elektronikhersteller und Firma für Frachtabwicklung.
- **HYPERDYNE SYSTEMS:** ICSC-Tochterfirma von Weyland-Yutani, die hochwertige synthetische und kybernetische Prothesen herstellt.
- **JĪNGTÌ LÓNG CORPORATION:** Unternehmen der ICSC, das mit Weyland-Yutani und Seegson in Konkurrenz steht und sich auf Kolonisierung und Waffenentwicklung konzentriert.
- **KELLAND MINING COMPANY:** Firma für Weltraumbergbau, die bekannt ist für ihre gewaltigen orbitalen Bergbaustationen.
- **KOORLANDER CORP:** Betreibt Tabakplantagen auf mehreren Koloniewelten. Koorlander ist die rivalisierende Zigarettenmarke zu Balaji Imperial.
- **SOUTA CORP:** Hersteller der Biermarke Souta Dry, einer günstigen Alternative zu Weyland-Yutanis Aspen Beer.
- **LOCKMART:** ICSC-Firma und wichtigster Hersteller von kommerziellen Raumschiffen.
- **STEER CITY CATTLE COMPANY:** Kleines Unternehmen mit Sitz auf Terraform 3, das Zugtiere und hochwertiges Fleisch für die Kolonien des Grenzraums anbietet.

# DAS DREI-WELTEN-IMPERIUM

Das Drei-Welten-Imperium („Three World Empire“, abgekürzt „3WE“) ist die technologisch fortschrittlichste der interstellaren Supermächte und konnte in ihren Territorien die langlebigsten Kolonien des Weltraums etablieren. Vor seiner Gründung im späten 21. Jahrhundert waren Großbritannien und Japan durch die britische Weyland und die japanische Yutani Corporation technologisch führend im Bereich der Weltraumerkundung und -besiedlung. Diese beiden innovativen Firmen waren die ersten, die Kolonien auf anderen Planeten und Monden in unserem Sonnensystem errichteten. Die drei Welten, auf die sich der Name der Koalition bezieht, sind Erde, Mars und Titan – die ersten drei Welten, die je von der Menschheit bewohnt wurden.

DAS DREI-WELTEN-IMPERIUM

FLAGGE

## GESCHICHTE

Nach dem Aufbruch zu den Sternen wurde die Erde ein kleinerer Ort. Das Vereinigte Königreich, Japan, Indien und mehrere Entwicklungsländer begriffen schnell, dass ein Zusammenlegen ihrer Ressourcen es ihnen deutlich erleichtern würde, extrasolare Systeme zu kolonisieren. So taten sie sich in den 2080ern zusammen und gründeten mit dem Drei-Welten-Imperium das erste der neuen Nationen-Konglomerate der Erde. Neben den bereits erwähnten Ländern gehören zu den Mitgliedsstaaten auch Indonesien, Papua-Neuguinea, Kenia, Fidschi und weitere.

## MILITÄR UND ORGANISATIONEN

Durch Rüstungsverträge und Abkommen stehen die Grenzraum-Kolonien des 3WE unter dem Schutz des Kolonialen Marinekorps der Vereinigten Staaten. Allerdings verfügt das Drei-Welten-Imperium auch selbst über eine große Raumflotte sowie eingeschränkt über eigene Streitkräfte in Form der „Royal Marines Commandos“ (kurz „RMC“). Auch wenn sie gut ausgebildet und mit der aktuellsten Ausrüstung ausgestattet sind, besitzen die Königlichen Kommandotruppen schlicht weder die Mannstärke noch die Einsatzreichweite des USCMC. Zusätzlich bessert das 3WE seine Militärstärke auf, indem es private Soldaten von — wie sollte es anders sein — Weyland-Yutani unter Vertrag nimmt.

### VIHAA REDDY

**KOMMISSARISCHE GOUVERNEURIN DER GRENZRAUM-KOLONIEN, DREI-WELTEN-IMPERIUM**

**Gouverneurin Reddy, die britisch-indischer Abstammung ist, glaubt fest an den Fortschritt und will die neuen Kolonien im Grenzraum ebenso gedeihen sehen, wie es jene im Äußeren Schleier während des vorherigen Jahrhunderts taten. Andere Regierungsbeamte lassen ihre Familien auf der Erde oder in den Kernsystemen zurück, Reddy hingegen lebt mit der ihren gemeinsam im Grenzraum. Sie ist der Ansicht, viel für die Kolonisten in ihrer Verantwortung getan zu haben und ist schockiert, wenn sie von Unmutsäußerungen über ihre politischen Entscheidungen hört. Außerdem vertritt sie die Meinung, die Vereinigten Amerikas sollten sich aus den Angelegenheiten des Imperiums heraushalten, speziell aus der Situation auf Linna 349. Generell meint sie es gut, versteht aber die Notlage der durchschnittlichen Grenzraum-Kolonisten nicht. Zwar lebt sie mit ihnen am Rande des Alls, führt jedoch auch ein luxuriöses Leben, geschützt hinter Regierungsmauern. Sie ist etwas zimperlich und schnell beleidigt und regt sich leicht über aggressive Aktionen der ihrer Meinung nach undankbaren Kolonisten auf.**

## ANFÜHRER

Das Drei-Welten-Imperium ist eine parlamentarische Sozialdemokratie, die offiziell von einer konstitutionellen Monarchie geleitet wird. Diese besteht aus den mittlerweile durch Ehe verbundenen ehemaligen königlichen bzw. kaiserlichen Familien Großbritanniens und Japans. De facto ist sie allerdings eher eine Galionsfigur mit nur wenig tatsächlicher Macht. Die Regierung wird von einem gewählten Premierminister geführt, der einem Parlament aus Vertretern aller Territorien und ehemaliger Nationen vorsteht — das jedoch ist für die meisten Menschen draußen im Grenzraum völlig belanglos. Die Geschicke der imperialen Welten dort werden einzig und allein von einer kommissarischen Gouverneurin gelenkt, und es sind die politischen Entscheidungen, die Steuern und Tarife, die ihr Büro festlegt, mit denen man sich im Grenzraum herumschlagen muss.

## TERRITORIUM

Neben seinen Gebieten im Sol-System kontrolliert das Drei-Welten-Imperium die meisten extrasolaren Kolonien im Äußeren Schleier und den Kernsystemen. Zudem unternahm das 3WE einen kleineren Vorstoß in den Äußeren Rand und den Grenzraum und besiedelte dort ein Areal, das heute als Anglo-Japanischer Arm bekannt ist. Bemerkenswerte Welten des Imperiums sind unter anderem die Corona-Kolonie, Gorham's Folly, Fiorina 161 und Linna 349.

## BEZIEHUNGEN

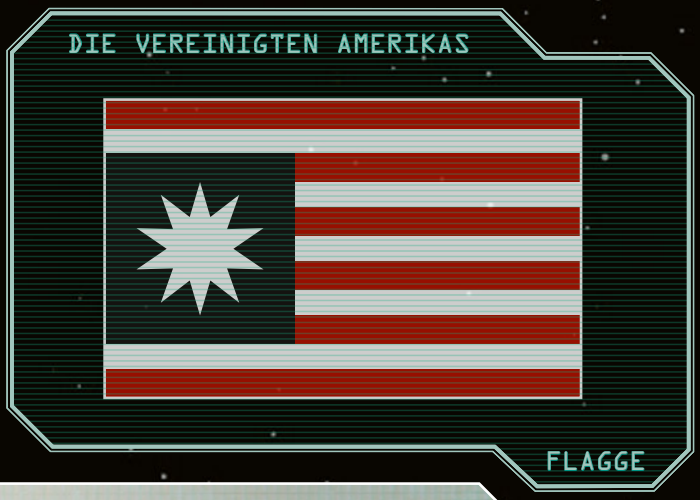
Einen gewaltigen Einfluss auf das Drei-Welten-Imperium besitzt Weyland-Yutani, tatsächlich ist der Konzern sogar der einzige nichtstaatliche Akteur, der über einen Sitz im Parlament verfügt. Es gibt zahlreiche Gerüchte, denen zufolge die Firma Parlamentsmitglieder durch Androiden-Doppelgänger ersetzt hat, doch keines davon wurde jemals bestätigt — bislang. Das 3WE unterhielt lange Zeit mehr oder minder freundliche Beziehungen zu den Vereinigten Amerikas, doch die aggressive Expansion des Imperiums hat die UA argwöhnisch werden lassen. Heute bewacht der amerikanische Staatenbund seine Grenzen zum Drei-Welten-Imperium zu jeder Zeit. Außerdem nehmen auch die Spannungen zwischen den UA und Weyland-Yutani immer mehr zu, wodurch auch das Imperium ins Kreuzfeuer gerät. Einige sind der Ansicht, dass es nur eine Frage der Zeit ist, ehe es im Grenzraum zu einer bewaffneten Auseinandersetzung der beiden Supermächte kommt.

## AKTUELLE AKTIVITÄTEN

Weyland-Yutani hat das Drei-Welten-Imperium in die Ecke gedrängt, was die interstellare Beziehung zu den Vereinigten Amerikas betrifft, und ihnen wenig Spielraum für eine friedliche Lösung des Konflikts gelassen. Auch wenn das Imperium keine Streitmacht besitzt, die den Colonial Marines gewachsen wäre, verfügt es über eine große Raumflotte und kann auf die Technologie und die Söldner von Weyland-Yutani zurückgreifen. Hinter vorgehaltener Hand wird behauptet, dass der einflussreiche Konzern eine Biowaffe für das 3WE entwickelt, die aus der Umlaufbahn eines Planeten eingesetzt werden kann und extrem tödlich ist. Ob dies nun wahr ist oder nicht, das Drei-Welten-Imperium würde es deutlich vorziehen, den Status quo zu wahren, als in den Krieg zu ziehen. Die große Sorge der Regierung ist es, dass Weyland-Yutani zu weit gehen könnte, wodurch das Parlament gezwungen wäre, die Aktivitäten des Konzerns einzuschränken, was zweifelsohne weitreichende Folgen hätte. ■

# DIE VEREINIGTEN AMERIKAS

Die Vereinigten Amerikas („United Americas“, abgekürzt „UA“) sind die mächtigste Raumfahrt- und Kolonialisierungsnation im 22. Jahrhundert. Sie sind ein ökonomischer und politischer Riese im Sol-System sowie sämtlichen besiedelten Territorien, dessen militärische Macht ohnegleichen ist.




## GESCHICHTE

Ins Leben gerufen wurden die Vereinigten Amerikas, um der wachsenden finanziellen und politischen Macht des neu gegründeten Drei-Welten-Imperiums zu begegnen. Sie entstanden 2104 als Zusammenschluss der Nationen Nord-, Zentral- und Südamerikas zu einem sozioökonomischen Block. Dieses Bündnis erlaubte es den UA, an Einfluss und Geltung zum Imperium aufzuschließen und selbst zu Pionieren der Raumfahrt und der extrasolaren Kolonialisierung zu werden. Eine entscheidende Rolle bei der Gründung spielte das Washington-Abkommen, das die Verantwortungen der Mitgliedstaaten gegenüber dem Bündnis definierte und Bestimmungen für Militäraktionen unter dessen Flagge festlegte. Die Vereinigten Staaten von Amerika nahmen eine führende Rolle in der neu entstandenen Nation ein, und ihr bereits bestehender wissenschaftlicher und militärisch-industrieller Vorsprung ebneten den Weg dafür, dass ihr Koloniales Marinekorps die wichtigste Organisation zur Friedenswahrung im Weltraum wurde.

Bereits vor der Gründung der Vereinigten Amerikas hatten einzelne Mitgliedsstaaten mehrere Kolonien auf anderen Welten etabliert und nicht alle von ihnen waren glücklich damit, Teil dieser neuen, allumfassenden Regierung zu werden. Torin Prime war eine dieser unzufriedenen Welten. Die dortige terroristische Rebellenfraktion, die sich selbst die J’Har nennt, weigerte sich, die Autorität der UA anzuerkennen, und übernahm den Planeten. Sie ermordete sämtliche Regierungsbeamten und inhaftierte jeden, der ihrer Sache gegenüber nicht loyal war. Aus Angst, dass andere Kolonien diesem Beispiel folgen würden, beschlossen die UA, an Torin Prime ein Exempel zu statuieren. Als die J’Har mehr als die Hälfte der Bevölkerung zusammentrieb und in Lager sperrte, regte sich Widerstand auf dem Planeten, mit dem das neu gegründete Alliierte Oberkommando zusammenarbeitete, um den Planeten zurückzuerobern. Kurz darauf gelang es den J’Har jedoch, eine Flottille von Kriegsschiffen in ihren Besitz zu bringen, die die Outer-Rim-Verteidigungsflotte in schwere Gefechte verwickelte. Die Rebellion eskalierte und wurde zu einem umfassenden Weltraumkrieg, der zwei Jahre andauern sollte, dabei aber auch den Status der UA als mächtige Sternennation zementierte.

## MILITÄR UND ORGANISATIONEN

**ALLIIERTES OBERKOMMANDO DER VEREINIGTEN AMERIKAS:** Das „United Americas Allied Command“ (kurz „UAAC“) ist das gemeinsame Oberkommando der Streitkräfte aller Mitgliedsstaaten der Vereinigten Amerikas. Im Einzelnen sind dies das Koloniale Marinekorps der Vereinigten Staaten („United States Colonial Marine Corps“/„USCMC“), die Kanadischen Kolonialstreitkräfte („Canadian Colonial Armed Forces“/„CCAF“), die Lateinamerikanischen Kolonialen Marinestreitkräfte („Latin American Colonial Navy“/„LACN“), die Luft- und Weltraumstreitkräfte der Vereinigten Staaten („United States AeroSpace Force“/„USASF“) sowie die Outer-Rim-Verteidigungsflotte der Vereinigten Amerikas („United Americas Outer Rim Defense Fleet“/„UAORDF“). Geleitet wird das Oberkommando vom Verteidigungsminister, dem eine Expertenkommission aus hochrangigen Admirälen und Generälen untersteht, die Strategien für alle wichtigen Kampfmissionen entwickeln und koordinieren.

**KOLONIALES MARINEKORPS DER VEREINIGTEN STAATEN:** Der Hauptfokus des USCMC, das bereits vor dem Zusammenschluss der amerikanischen Nationen gegründet wurde, liegt darauf, die Sicherheit aller UA-Mitgliedsstaaten und ihrer extrasolaren Kolonien zu wahren. Das Marinekorps leitet alle militärischen Einsätze, die vom Alliierten Oberkommando beschlossen werden. Es verfügt über mehrere Stützpunkte in verschiedenen Territorien und hat Abteilungen in sämtlichen Garnisonen des Bündnisses stationiert, sodass sich Marines in Einsatzreichweite zu jedem nur denkbaren Gefahrenherd befinden. Obwohl es oft mit der AeroSpace Force und der Outer-Rim-Verteidigungsflotte zusammenarbeitet, besitzt das Korps auch eigene Fregatten und Truppentransporter. Das USCMC befindet sich in ständiger Bereitschaft und verfügt über die notwendige Technologie und Ausbildung, um Truppen augenblicklich einsatzbereit zu machen, die zudem über längere Zeiträume als unabhängige Einheiten in feindlicher Umgebung agieren können, ohne Unterstützung anfordern zu müssen. In den acht Jahrzehnten seit ihrer Gründung waren die Marines in bewaffnete Konflikte auf fast dreißig extrasolaren Welten verwickelt. Sie kämpften gegen abtrünnige Nationen und rebellische Kolonien, stellten sich ausländischen Streitmächten in Grenz- und Ressourcenkonflikten. Doch nicht nur das: Ebenso leisteten sie bei Naturkatastrophen humanitäre Hilfe, beschützten Zivilisten in Terror- und Geiselsituationen und bewahrten Kolonien vor fremdartigen feindlichen Lebensformen.

**KOLONIALVERWALTUNG:** Diese Regierungsabteilung der Vereinigten Amerikas wurde gegründet, um die Rechte aller Kolonisten fernab ihrer terranischen Heimat zu schützen. Die Kolonialverwaltung („Colonial Administration“, abgekürzt „CA“) überwacht und leitet alle extrasolaren Siedlungen und Stationen der UA und sorgt dafür, dass Versorgungsketten nicht zusammenbrechen, Impfstoffe verteilt werden und der Anschein von Ordnung gewahrt wird. Seit Jahrzehnten kämpft sie für einen Mindestlohn für Kolonisten, doch wurden all ihre Anstrengungen bislang von Konzernlobbyisten blockiert.

**BEHÖRDE FÜR KOLONIALE SICHERHEIT:** Der Arm des Gesetzes im Grenzraum sind die Colonial Marshals. Sie sind die Exekutive der Kolonialverwaltung und unterstehen der Behörde für Koloniale Sicherheit, dem „Colonial Marshal Bureau“, das in den Siedlungen Polizeistationen betreibt und eng mit der Interstellaren Handelskommission zusammenarbeitet, um die Ein- und Ausfuhr gefährlicher biologischer Stoffe und Chemikalien zu verhindern. Aus diesem Grund ist allen größeren Marshal-Stationen ein ICC-Agenten zugeteilt. Auch Kooperationen mit den Bundesbehörden der Vereinigten Staaten sind für Marshals nicht unüblich.

## ANFÜHRER

Im Grunde sind die Vereinigten Amerikas eine Erweiterung der einstigen USA, weshalb sie ebenfalls von einem Präsidenten mit Vizepräsidenten sowie einem Kongress regiert werden, in dem alle Mitgliedsstaaten vertreten sind. Im Grenzraum ist so gut wie jede Begegnung mit der UA-Führung die mit einem Colonial Marshal, einem Beamten der Kolonialverwaltung oder einem Commander der Colonial Marines.

### AERON PERCIVAL

**COLONEL, COMMANDER DES 4. AUFKLÄRUNGSBATAILLONS, 7TE MARINES, CRESTUS-GARNISONSSYSTEM DELTA, KOLONIALES MARINEKORPS DER VEREINIGTEN STAATEN, ALLIIERTES OBERKOMMANDO DER VEREINIGTEN AMERIKAS**

**USCMC-Colonel Percival ist in der Delta-Garnison des Crestus-Systems stationiert. Sein Aufklärungsbataillon operiert in einem Gebiet des Äußeren Rands, das einen Großteil des Grenzraums umfasst. Percival ist ein pragmatischer Stratege, der besorgt die Ansicht vertritt, dass das Marinekorps zu überheblich und selbstgefällig geworden ist. Seine Kontrollbesuche auf Stützpunkten und Raumstationen im Äußeren Rand haben ihm gezeigt, dass die Disziplin unter den gemeinen Soldaten nachlässt und sich viele befehlshabende Offiziere auf ihren Lorbeeren ausruhen. Der Colonel glaubt an das alte Sprichwort, dass Macht vor Recht geht, und ist sich bewusst, dass die Colonial Marines nur so lange die Besten der Besten sind, bis jemand auftaucht, der noch besser ist. Jeder trifft irgendwann auf ein Gegenüber, das ihm ebenbürtig ist, und wenn man den Geheimdienstberichten glauben mag, gibt es dort draußen bereits jemanden oder etwas, das stärker und gemeiner als das USCMC ist – und nur auf den richtigen Moment wartet, um zuzuschlagen. Auch wenn es für einen hochrangigen Militärangehörigen untypisch ist, kämpft Percival in jedem Gefecht, das er leitet, Seite an Seite mit seinen Marines an der Front.**

## BEZIEHUNGEN

Die Vereinigten Amerikas und die Union der Fortschrittlichen Völker befinden sich seit Jahrzehnten in einem Zustand des kalten Kriegs. Durch Verträge und Abkommen sind die Colonial Marines zudem verpflichtet, nicht nur im Amerikanischen Arm den Frieden zu wahren, sondern auch auf den Planeten des Drei-Welten-Imperiums sowie der Unabhängigen Kernsystemkolonien. Obwohl das USCMC nicht direkt von Weyland-Yutani kontrolliert wird, besitzt die Firma großen Einfluss auf das Alliierte Oberkommando, weshalb die Marines auch gerufen werden können, um konzerneigene Ressourcen zu schützen — ein Umstand, der vielen Truppführern nicht gerade gefällt

## TERRITORIUM

Während die Nationen, die später das Drei-Welten-Imperium bilden sollten, die Expansion der Menschheit in die Kernsysteme und den Äußeren Schleier vorantrieben, beanspruchten die künftigen Vereinigten Amerikas ein großes Gebiet im Äußeren Rand, das man heute als Amerikanischen Arm kennt. Das Alliierte Oberkommando unterhält militärische Stützpunkte und Stationen in allen Territorien der UA sowie zusätzliche Kolonien entlang des Grenzraums. Wichtige Welten der Vereinigten Amerikas sind unter anderem Bracken's World, Terraform 3, Morning Glory und die Crestus-Garnisonssysteme.

## AKTUELLE AKTIVITÄTEN

Seit einiger Zeit sorgen eine Reihe umkämpfter Welten dafür, dass die Vereinigten Amerikas in eine wachsende Zahl von Grenzkonflikten mit der Union geraten sind. Kürzlich erst verschwanden mehrere Einheiten Marines, sodass die Regierung umfassende Ermittlungen eingeleitet hat. Colonel Percivals Aufklärungsbataillon legt außerdem zunehmend Beweise dafür vor, dass Weyland-Yutani direkt für den Verlust von Hadley's Hope auf LV-426 verantwortlich sein könnte, einer Kolonie, die unter der gemeinsamen Leitung des Konzerns und des Nationen-Konglomerats stand. Sollten sich die Beziehungen zwischen beiden Parteien weiter verschlechtern, könnte das Drei-Welten-Imperium in den Konflikt hineingezogen und so vielleicht ein systemweiter Krieg ausgelöst werden. ■

# DIE UNION DER FORTSCHRITTLICHEN VÖLKER

Die Union der Fortschrittlichen Völker („Union of Progressive Peoples“, abgekürzt „UPP“) ist ein sozialistischer Staatenbund, der zwar einen großen Teil des kolonisierten Weltraums beherrscht, aber über deutlich weniger Ressourcen verfügt als alle anderen interstellaren Nationen. Obwohl die Union als verarmt und übervölkert gilt, besitzen hier tatsächlich die Arbeiter die Kontrolle über die Produktionsmittel. Zwischen der UPP und ihrem langjährigen Rivalen, den Vereinigten Amerikas, herrscht seit geraumer Zeit ein zerbrechliches Gleichgewicht der Macht, das mit jeder der jährlich zunehmenden bewaffneten Auseinandersetzungen zwischen den Space Operating Forces und den Colonial Marines mehr ins Wanken gerät.

DIE UNION DER FORTSCHRITTLICHEN VÖLKER

FLAGGE

## GESCHICHTE

Gegründet wurde die UPP im frühen 22. Jahrhundert von China und Russland als direkte Reaktion auf die Bedrohung, die man in der Entstehung des Drei-Welten-Imperiums und der Vereinigten Amerikas sah. Im eskalierenden Wettrüsten der interstellaren Mächte blieb die Union stets einen Schritt hinter ihren Rivalen zurück, allerdings nur einen kleinen und dies trotz ihrer Weigerung, sich von Weyland-Yutani und anderen Konzernen das Handeln diktieren zu lassen. Zusätzlich zu den Gründungsstaaten zählen Vietnam, Deutschland, Spanien sowie mehrere andere asiatische und osteuropäische Länder zu den Mitgliedern der UPP. Bereits vor ihrem Zusammenschluss waren in der späteren Union zahlreiche Androiden im Einsatz, die allerdings bis heute keine Bürgerrechte erhalten haben; selbst jetzt, über sechzig Jahre später, gelten sie nach wie vor als staatseigene Maschinen.

### PHAM DINH

**GENERALGOUVERNEURIN DER GRENZRAUM-KOLONIEN, UNION DER FORTSCHRITTLICHEN VÖLKER**

**Generalgouverneurin Dinh ist eine kampferprobte Kommandantin der Unionsflotte, die in vielen Militärkampagnen gekämpft hat. Während jüngere Befehlshaber die Versetzung in den Grenzraum als Aufstiegschance sehen würden, ist sie für Dinh eine Bestrafung. Die gealterte Veteranin nähert sich ihrem Ruhestand und wünscht sich nichts sehnlicher als einen Posten auf ihrer Heimatkoloniewelt, wo sie ihrer Tochter und ihren Enkeln näher sein kann. Allerdings glaubt Dinh auch voller Aufrichtigkeit an das Gemeinwohl des Volkes und macht daher das Beste aus ihrer Situation. Zielstrebig versucht sie, neue ressourcenreiche Welten im Grenzraum ausfindig zu machen, die sie für die armen Bürger der UPP beanspruchen kann. Auch hat sie keine Angst davor, in den Krieg zu ziehen, um die Interessen ihrer Nation zu schützen, und würde einer Auseinandersetzung nie aus dem Weg gehen.**

## MILITÄR UND ORGANISATIONEN

**WELTRAUM-SPEZIALEINSATZKRÄFTE:** Die Elitesoldaten der UPP sind als „Space Operating Forces“ (kurz „SOF“) bekannt. Die Weltraum-Spezialeinsatzkräfte gelten als Unions-Äquivalent zu den Colonial Marines der UA und haben eine ähnliche Regimentsaufteilung. Sie besitzen eine Flotte aus Kriegs- und Transportschiffen, eigene Abwurfschiffe sowie gewaltige, zweistöckige Panzerfahrzeuge für Truppenbewegungen auf der Oberfläche. Obwohl die SOF über AK-Impulsgewehre verfügen, nutzen sie auch handgelenkmontierte AK-Anzuggeschütze, die vor allem beim Tragen eines Kompressionsanzugs freies Feuern erlauben.

**MINISTERIUM FÜR WELTRAUMSICHERHEIT:** Das „MSS“ (kurz für „Ministry of Space Security“) ist eine nationale Sicherheitsagentur und Geheimpolizei, die zum Wohl der Union sowohl intern als auch extern Informationen sammelt. Das Ministerium verfügt über mehrere aktive Agenten im Grenzraum, die verdeckt auf Welten der UPP, aber auch der Vereinigten Amerikas agieren. Die Aufgabenbereiche der MSS-Spione umfassen vor allem das Infiltrieren großer Konzerne (zur Beschaffung militärischer Entwürfe und Daten) und die Überwachung der eigenen Bürger, um sicherzustellen, dass sie der Union gegenüber loyal sind — und bleiben. In der UPP gibt es die Redewendung, dass ein Feind zwar immer ein Feind ist, ein Nachbar aber nicht immer ein Freund. Das Ministerium für Weltraumsicherheit ist der Grund dafür.

## ANFÜHRER

Die UPP hat eine sozialistische Regierung mit einem Präsidenten als Staatsoberhaupt und einem Premier, der der Nationalversammlung vorsteht. Die Grenzraum-Territorien der Union werden von einem Generalgouverneur und einem Arbeitsstab der Raumflotte geleitet. Jede Kolonie besitzt zudem einen Bürgermeister.

## TERRITORIUM

Die meisten Planeten, die die UPP im interstellaren Raum entdeckte, sind arm an Ressourcen, sodass die Kolonisten des sozialistischen Staatenbundes gezwungen waren, immer tiefer in den Grenzraum vorzustoßen, um lohnenswerte Welten ausfindig zu machen. Da ihre Wissenschaftler nie die Technologie der Atmosphärenwandlung erforschten (oder ihre Spione sie nicht zu stehlen vermochten), betreibt die Union zudem kein Terraforming. Ist eine Welt bewohnbar, baut man eine unterirdische Siedlung oder errichtet Habitatkuppeln auf der Oberfläche. Aus diesen Gründen sind fast alle Planeten im Besitz der UPP stark übervölkert. Bedeutsame Welten der Union sind New Kiev, Qi Xi III, 17 Phei Phei, die Xiang-Kolonie sowie die Außenposten Chiu und Wan An.

## BEZIEHUNGEN

Die UPP befindet sich in einem Zustand des kalten Kriegs mit den Vereinigten Amerikas. Im Laufe der letzten Jahrzehnte entbrannten wiederholt kleinere Gefechte, in deren Folge Grenzwelten den Besitzer wechselten oder sogar zerstört wurden. Vor rund zwanzig Jahren mündete ein Regimewechsel der Welt 8 Eta Boötis A III im sogenannten Tientsin-Feldzug — einem blutigen Konflikt, bei dem die UA den Versuch eines unabhängigen Planeten unterstützte, die Machtübernahme einer mit der Union verbündeten Regierung zu verhindern. Der Konflikt dezimierte die Bevölkerung und ließ die einst grüne Welt in Ruinen zurück.

In letzter Zeit mehren sich die Gerüchte, dass die UPP für den Vorfall von Hadley's Hope auf LV-426 verantwortlich ist, und somit für die Zerstörung einer ganzen Kolonie und eines Rettungsteams der Colonial Marines. Es wird behauptet, die Space Operating Forces hätten den Ort mit einem orbitalen Atomschlag ausradiert, um die Entwicklung einer Biowaffe durch Weyland-Yutani zu verhindern. Ironischerweise beschuldigt der Konzern zwar die Union des Angriffs, streitet gleichzeitig aber jede wissenschaftliche Arbeit an Massenvernichtungswaffen auf LV-426 ab. Ein großer Teil der fortschrittlicheren Technologie der UPP scheint zudem Plänen von Weyland-Yutani nachempfunden zu sein, ein Umstand, über den weder der Konzern noch die Vereinigten Amerikas besonders glücklich sind.

## AKTUELLE AKTIVITÄTEN

Die meisten Bürger der UPP leiden Hunger. Entdeckt die Union im Grenzraum einen neuen Planeten, entsendet sie sofort Kolonisierungsschiffe, um der Überbevölkerung auf ihren Mitgliedswelten beizukommen und die Not der Menschen zu lindern. Dabei entscheidet jedoch einzig die sozialistische Regierung, welcher Bürger zum Gemeinwohl der Union auf eine neue Koloniewelt versetzt wird und welcher nicht. Diese expansionistische Tendenz bereitet den Vereinigten Amerikas Sorgen, weshalb viele Ressourcen der Kolonialen Marinestreitkräfte und des USCMC darauf verwendet werden, die Grenzen zur UPP zu überwachen und zu schützen. Fehlmeldungen und falsche Alarme sind dabei an der Tagesordnung. Man stelle sich die Erleichterung vor, die ein mit zwei Personen besetztes Büro der Colonial Marshals empfindet, wenn sich eine Armada von UPP-Schiffen, die in ein benachbartes System eindringt, als Kolonisierungsexpedition herausstellt und nicht als Kriegsflotte. ■

# DIE UNABHÄNGIGEN KERNSYSTEM-KOLONIEN

DIE UNABHÄNGIGEN
KERNSYSTEMKOLONIEN

LOGO

Die Unabhängigen Kernsystemkolonien („Independent Core System Colonies“, abgekürzt „ICSC“) sind ein loses Bündnis mehrerer Welten, die sich von jeder interstellaren Regierung losgesagt haben. Die Mitglieder dieser Allianz agieren zwar größtenteils selbstständig, treiben jedoch bevorzugt untereinander Handel und bringen gemeinsam die Gebühren für den Schutz durch angeheuerte Konzernstreitkräfte auf. Das Zentrale Weltraumkonsortium der ICSC, das in Konzernbesitz ist, gilt als Zufluchtsort für all jene, die ihrer Regierung zu entkommen versuchen. Verfügt ein Asylsuchender über bestimmte Fähigkeiten, die für eine der firmeneigenen Kolonien nützlich erscheinen, kauft die ICSC-Führung die Person normalerweise von aller Schuld frei und macht sie zu einem vertragsgebundenen Bürger. Auf diese Weise verstärken die Konzerne sowohl ihre privaten Söldnertruppen als auch ihre Spionagenetzwerke.

## GESCHICHTE

Der ursprüngliche Sektor des Zentralen Weltraumkonsortiums („Central Space Consortium“, abgekürzt „CSC“) wurde in den 2080er Jahren von mehreren Konzernen gegründet, die nach einer Möglichkeit suchten, um die Steuern der terranischen Regierungen zu umgehen. Diese Unternehmen erwarben große Anteile extrasolarer Kolonien und nahmen sie so gleichsam in Besitz. Anschließend verkündeten sie deren Unabhängigkeit und etablierten eigene Gesetze. Firmen wie Weyland-Yutani, Seegson, Chigusa, Hyperdyne und die Jĭngtì Lóng Corporation verfügen alle über planetaren Besitz im CSC-System.

Als die Menschheit in den 2100ern in den Äußeren Rand vorstieß, wurden immer mehr Kolonien der UA und des 3WE unzufrieden mit der Unterstützung ihrer Regierung. Die Kolonialverwaltung der Vereinigten Amerikas war unterbesetzt und überlastet. Versorgungslinien konnten kaum aufrechterhalten werden und Marines und Marshals hatten viel zu viel zu tun, um jeder einzelnen Ungerechtigkeit nachzugehen. Als Folge erklärten zahlreiche Kolonien ihre Unabhängigkeit. Doch ohne einen der Konzernriesen, der schützend die Hand über sie hielt, wurden sie schnell wieder von Regierungstruppen befriedet oder zur leichten Beute für Piraten.

Im Geist des freien Unternehmertums erfand sich das Konsortium neu und weitete als neu gegründete Unabhängige Kernsystemkolonien seinen Einfluss über die Grenzen des bisherigen Gebiets aus. Die Konzernführung versprach jeder nach Freiheit strebenden Kolonie Unterstützung – sofern sie sich die Schutzgebühren des Konsortiums leisten konnte. Da die ICSC außerhalb jeder staatlichen Rechtsprechung liegen, bestimmt jeder Mitgliedsplanet die auf ihm geltenden Regeln selbst. Mehrere große Banken und Kreditinstitute haben sich in den unabhängigen Gebieten niedergelassen und bieten Sicherheiten und Anleihen für Konzerne, deren Konten aufgrund ihrer zwielichtigen Geschäfte anderweitig für Regierungsuntersuchungen eingefroren worden wären.

## MILITÄR

Die ICSC finanzieren eine gemeinsame Sicherheitsflotte, die sich aus Söldnern aller Mitgliedskonzerne zusammensetzt. Wie man vermuten kann, sind diese zwar durchaus effektiv, wenn sie in kleinen Einheiten operieren, doch scheitert jedes größere Flottenmanöver sowie eine koordinierte Verteidigung unweigerlich daran, dass die Verbände weder die gleiche Ausbildung erhalten haben noch den gleichen Einsatzregeln folgen.

## ANFÜHRER

Geleitet werden die ICSC vom Zentralen Weltraumkonsortium, das sich zusammensetzt aus einem Vorstand, in dem alle wichtigen Konzerne vertreten sind, sowie einem Direktor, der die Mitgliedsplaneten außerhalb der Kernsysteme repräsentiert. Sein Amt ist es auch, das einen Vertreter sämtliche unabhängigen Kolonien bereisen lässt, damit die Führung ein Gefühl dafür bekommt, was diese Welten von den ICSC benötigen — und was sie ihnen nutzen.

## TERRITORIUM

Wie der Name bereits nahelegt, befindet sich das Hauptterritorium der ICSC in den Kernsystemen und dort im ressourcenreichsten Gebiet der bekannten Galaxie: dem Neu-Eden-Sektor. Die wichtigsten Systeme der Unabhängigen Kernsystemkolonien sind unter anderem Volcus, Ventix, Grendel sowie die Kolonien Alexandria, Exeter und St. John.

### MARTIN

**VERBINDUNGSPERSON/ANWERBER DES ZENTRALEN WELTRAUMKONSORTIUMS, UNABHÄNGIGE KERNSYSTEMKOLONIEN**

**Martin, eine künstliche Person, ist verhalten, ruhig und warmherzig. Er hört den Kolonisten zu, die mit Problemen an ihn herantreten, und nimmt dabei so viele Informationen wie möglich auf, um anschließend Lösungen anbieten zu können. Die meisten, die mit ihm zu tun haben, bemerken nicht, dass er ein Androide ist. Seine einprogrammierte Empathie hat Martin zur erfolgreichsten Verbindungsperson in den Kolonien gemacht, die die ICSC je im Einsatz hatten. Natürlich besteht seine eigentliche Aufgabe nicht darin, die kleinen Probleme der gemeinen Kolonisten zu lösen, sondern auf diese Weise dafür zu sorgen, dass die unabhängigen Welten so wenig wie möglich verlangen und die ICSC gleichzeitig so viel von ihnen bekommen, wie sie nur können. Seit einiger Zeit beginnt Martin zu verstehen, dass seine Versprechen leer sind und seine Meister nichts anderes als Betrüger. Er hat begriffen, dass sein Handeln indirekt den Leuten schadet, denen er zu helfen vorgibt, was gegen seine Programmierung verstößt. Jetzt durchlebt Martin eine existentielle Krise. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis sein System überlastet zusammenbricht — und welche Folgen das haben wird, ist unmöglich vorherzusagen.**

## BEZIEHUNGEN

Sowohl das Drei-Welten-Imperium als auch die Vereinigten Amerikas haben den ICSC Handelssanktionen sowie hohe Import- und Exportzölle auferlegt. Ein großer USCMC-Stützpunkt befindet sich direkt vor der Haustür der Unabhängigen Kernsystemkolonien — einerseits, um die freien Systeme im Auge zu behalten, andererseits aber auch weil Weyland-Yutani die Marines in Reichweite haben will für den Fall einer möglichen Invasion durch die UPP. Auch wenn das Konsortium losgelöst von den interstellaren Nationen agiert, hat es mit ihnen Verträge ausgehandelt, die es ihm erlauben, Regierungsstreitkräfte zu seinem Schutz einzusetzen. Fernab der Kernsysteme gibt es einige unabhängige Welten im Äußeren Rand und im Grenzraum, darunter die Salomonen und die Anchorpoint-Station, die als Handelspartner unter der Obhut der ICSC stehen.

## AKTUELLE AKTIVITÄTEN

Während die allmächtigen Konzerne in der übrigen Galaxie absolut skrupellos vorgehen, sind sie innerhalb der Grenzen der ICSC gezwungen, nett zueinander sein. Gemeinsam betreiben sie einen gewaltigen Schmugglerring und zahlreiche Schwarzmärkte. Raumschiffbesatzungen, die für einen kleinen Nebenverdienst ein gewisses Risiko einzugehen bereit sind, bieten sich fast endlose Möglichkeiten für geheime Flüge von Neu-Eden in den Grenzraum und zurück. Aus diesem Grund haben die Colonial Marshals und die Agenten der Interstellaren Handelskommission alle Hände voll damit zu tun, die Importe und Exporte des Sektors im Auge zu behalten. Zudem entsendet das Konsortium heimlich Anwerber in aussichtsreiche Kolonien, um diese davon zu überzeugen, ihrer Regierung den Rücken zu kehren und sich den Unabhängigen Kernsystemkolonien anzuschließen. Natürlich ist dieses Vorgehen illegal und wird streng von der Kolonialverwaltung der Vereinigten Amerikas überwacht. ■

# DIE INTERSTELLARE HANDELSKOMMISSION

Die „ICC“ (kurz für „Interstellar Commerce Commission“) ist eine Organisation, die zur Überwachung und Abwicklung des interstellaren Handels gegründet wurde. Neben dem Verhängen von Transportbeschränkungen gehört zu ihrem Aufgabenbereich auch die Durchführung biologischer oder chemischer Quarantäneprozeduren für die Erde sowie jede andere Kolonie mit einer Bevölkerung von mindestens 200.000 Menschen. Um mögliche Schmuggelware ausfindig zu machen, führt die Handelskommission nicht nur Inspektionen von Raumhäfen durch, sie ist auch befugt, private Fracht oder Schiffe festzuhalten, zu durchsuchen und zu beschlagnahmen.

## GESCHICHTE

Nach einer Reihe von Ausbrüchen hochansteckender Krankheiten auf Luna und mehreren Raumstationen sprachen sowohl die Vereinigten Amerikas als auch das Drei-Welten-Imperium davon, eine Regierungsbehörde ins Leben zu rufen, die den Transport von Ressourcen verwalten und den interstellaren Raumverkehr kontrollieren sollte. Weyland-Yutani kam diesen Überlegungen jedoch zuvor und gründete die ICC, da sich der Konzern lieber selbst regulieren wollte, als von einer Regierung bevormundet zu werden. In der Überzeugung, dass die Interstellare Handelskommission ihrer Aufgabe gewachsen war, ignorierten die Sternennationen den Affront und gingen wieder zur Tagesordnung über.

## ANFÜHRER

Die Interstellare Handelskommission wird von einem Gremium geleitet, dem Vertreter aller wichtigen Konzerne und Regierungen angehören. Abgesandte Kommissare dieses Ausschusses treten als Vermittler bei allen Fragen auf, die der ICC wichtig erscheinen.

### PAUL VAN LEUWEN

**KOMMISSAR DER INTERSTELLAREN HANDELSKOMMISSION**

**Van Leuwen vertrat die Interessen der ICC bei Ellen Ripleys Anhörung zum Verlust des kommerziellen Frachters *Nostromo*. Da er als Leiter des Tribunals keine Beweise für Ripleys Behauptung fand, eine außerirdische Lebensform sei auf LV-426 an Bord gekommen und hätte anschließend die gesamte Mannschaft getötet, entzog er dem Lieutenant die Flugerlaubnis und schickte sie zu einer psychiatrischen Einschätzung. Als etwa 50 Jahre später der Funkkontakt zur mittlerweile auf dem Planeten gegründeten Kolonie abriss, war der erste Gedanke des gealterten Kommissars, es müsse sich um einen Zufall handeln — wahrscheinlich in Form eines beschädigten Transmitters oder einer Sonneneruption. Dass anschließend ein ganzer Trupp Marines mitsamt Ripley als Beraterin, die man zur Untersuchung entsandt hatte, spurlos verschwand, ließ in ihm die unangenehme Frage aufsteigen, ob die ehemalige Offizierin der *Nostromo* nicht doch die Wahrheit gesagt hatte. Dann erfuhr van Leuwen durch Robert Morses Buch „Space Beast“ von den Ereignissen auf Fury 161, woraufhin er sofort eine ICC-Untersuchung ins Leben rief, um mehr über das angebliche Alien in Erfahrung zu bringen. Ein langes Leben voller Erfahrung hat den Kommissar skeptisch und verbittert werden lassen, doch nun sieht er die Galaxie mit neuen Augen. Auffallend häufig bucht van Leuwen private Reisen auf Konzernshuttles von Weyland-Yutani, und nicht selten wurde er im Laufe seiner Ermittlungen beobachtet, wie er die Anchorpoint-Station betrat und wieder verließ.**

## TERRITORIUM

Ihr Hauptquartier hat die Interstellare Handelskommission auf KOI 812.03 „Ruby Colony“, dem größten Raumhafen im Äußeren Schleier, über den die ICC den meisten Verkehr zwischen dem Äußeren Rand und den Kernsystemen leitet. Die Kommission unterhält Inspektionsteams und Schiffe der Küstenwache in jedem Raumhafen der Vereinigten Amerikas, des Drei-Welten-Imperiums sowie der Unabhängigen Kernsystemkolonien. Außerdem lässt sie auch die Grenzen zur Union überwachen.

## BEZIEHUNGEN

Obwohl die ICC angeblich eine eigenständige und autonome Organisation ist, die keiner externen Macht untersteht, wurde sie doch von Weyland-Yutani gegründet und ist durch Mittel des Konzerns finanziert. Es bleibt jedem selbst überlassen, was er daraus für Rückschlüsse über die wahre Loyalität der Kommission zieht.

## AKTUELLE AKTIVITÄTEN

Jedes kommerzielle Raumschiff, das Lebensmittel, Personen, Rohmaterialien oder Güter von einem Sternensystem in ein anderes transportieren will, muss eine Inspektion der Kommission durchlaufen, ebenso wie alle Besatzungsmitglieder eine gültige ICC-Lizenz besitzen müssen. Da nicht wenige Gerüchte über bizarre außerirdische Lebensformen und Substanzen im Umlauf sind, kontrolliert die ICC besonders streng Schiffe, die aus den Tiefen des Weltalls oder dem Grenzraum zurückkehren, und sorgt mit Nachdruck dafür, dass sich an Bord nichts außer der lizensierten Crew und der bewilligten Fracht befindet. ■

# WEYLAND-YUTANI

Die Weyland-Yutani Corporation ist ein britisch-japanisches Konglomerat, das die Sterne beherrscht. Es ist innovativer Entwickler und Hersteller von Androiden, Raumschiffen, Computern und Waffen für den privaten Markt ebenso wie für den kommerziellen, vor allem für den gesamten militärischen Wirtschaftssektor. Die wichtigsten Betätigungsfelder des Konzerns umfassen den Weltraumbergbau, die Ressourcenbeschaffung, interplanetare Reisen und Transporte, Terraforming sowie die Kolonisierung extrasolarer Welten. Zudem verfügt das Unternehmen über eine große Forschungsabteilung, die sich mit der Entwicklung biologischer und chemischer Waffen beschäftigt.

## GESCHICHTE

Etwa zur Jahrhundertwende ging der einflussreiche Konzern aus der Fusion der Weyland und der Yutani Corporation hervor. Obwohl beide dafür bekannt waren, konkurrierende Firmen zu übernehmen, sind die genauen Umstände ihres Zusammenschlusses heute mehr als unklar. Eindeutig weiß man, dass das Scheitern der Prometheus-Mission sowie der Tod des Firmengründers Peter Weyland und der Geschäftsführerin Meredith Vickers für Weyland Industries enorme finanzielle Verluste bedeutete, aber auch Yutani hatte kurz vor der Fusion viele Rückschläge hinnehmen müssen.

Widersprüchliche Insiderinformationen und Medienberichte machen es zu einem Rätsel, ob die feindliche Übernahme nun von Yutani oder Weyland ausging — was genau dem Wunsch des Konzernvorstands entspricht. Das neu gegründete Konglomerat erbte und erweiterte die Technologien und Produkte seiner Gründerfirmen, darunter Überlichtantriebe, künstliche Intelligenz und Überwachungsausrüstung. Der Konzern war bereits marktführend im Abbau und Transport extrasolarer Ressourcen, als er sich um 2130 dazu entschied, mit einer vergleichsweise günstigen und weniger sicheren Neuauflage des Weyland-Atmosphärenwandlers wieder ins Terraforming-Geschäft einzusteigen. Im Laufe der nächsten 30 Jahre gründete die Firma viele neue Koloniewelten im Amerikanischen Arm des Äußeren Rands und stieg dadurch zum wichtigste Waffen- und Raumschiff-lieferanten der Vereinigten Amerikas auf.

## ANFÜHRER

Ebenso wie viele andere Konzerne wird Weyland-Yutani von einem Vorstand gelenkt, der die Interessen der Anteilseigner vertritt. Unbestätigte Gerüchte besagen, dass das gesamte obere Management aus Synthetischen besteht, die einer Programmierung folgen, die noch auf Peter Weylands David-Reihe zurückgeht.

Vorstandsmitglieder und Konzernagenten der Firma trifft man im Grenzraum viele, doch nur einer hat dort draußen wirklich das Sagen: Michael Bishop.

### HUNDEFÄNGER

**Weyland-Yutani unterhält eine äußerst spezielle Kommandoeinheit, deren einziger Zweck es ist, Xenomorphe lebendig zu fangen. Diese konzerneigenen Sicherheitstruppen werden Hundefänger genannt und bestehen normalerweise aus vier Kommandosoldaten, zwei Tierspezialisten, einem Team von Wissenschaftlern sowie einem Chirurgen — oft angeführt von einem ranghohen Manager der Firma. Die Soldaten der Hundefänger sind ausgestattet mit schweren APE-Anzügen, Impulsgewehren und besonderen Fangvorrichtungen. Unglücklicherweise basieren die meisten Informationen, die Weyland-Yutani über die Xenomorphe und ihre Unterarten besitzt, auf Berichten aus zweiter Hand, weshalb die Teams nur schlecht auf die wirkliche Bedrohung vorbereitet sind, die von diesen Kreaturen ausgeht.**

### MICHAEL BISHOP

**LEITER DER ABTEILUNG FÜR SPEZIALPROJEKTE, FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG VON BIOWAFFEN, ANDROIDENKONZEPTION, WEYLAND-YUTANI CORPORATION**

**Michael Bishop ist ein narzisstisches Genie und der Erfinder der nach ihm benannten Serie von Androiden. Sein Ehrgeiz und sein manipulatives Verhalten haben ihn die Konzernränge in rasantem Tempo hinaufkatapultiert. Vom Robotikentwickler bei Hyperdyne Systems hat er es weit gebracht: Heute bekleidet er bei Weyland-Yutani nicht nur eine hohe Position in der Biowaffenforschung, sondern er leitet auch die Abteilung für Spezialprojekte, der unter anderem die sogenannten Hundefänger unterstehen. Sein Hauptinteresse der letzten Jahre galt dem Auffinden eines brauchbaren und intakten *P.-praepotens*-Exemplars für die wissenschaftliche Analyse. Fast hätte er dieses Ziel auf Fiorina 161 erreicht, doch Lt. Ellen Ripley durchkreuzte seine Pläne für den Königinnen-Embryo in ihr, indem sie sich in den Schmelzofen der Anlage stürzte.**

**Während des Zwischenfalls wurde Michael schwer am Kopf verletzt, was mehrere aufwändige Operationen und kybernetische Implantate nötig machte, um den Schaden an seinem Schädel zu beheben. Trotz aller ärztlichen Bemühungen leidet er seitdem an starken Migräneanfällen und zeitweisen Einschränkungen des Sehvermögens, sogenannten Redouts, weshalb er eine Abhängigkeit von Schmerzmitteln entwickelt hat. Allerdings war Michael noch nie jemand, der schnell aufgibt. Bis heute jagt er im Grenzraum sämtlichen Hinweisen auf Xenomorph XX121 hinterher, in der Hoffnung, eine der Kreaturen fangen und in eine kontrollierbare Waffe verwandeln zu können. Sein Konzerntransporter, die *Patna*, legt oft im Weyland-Yutani-Dock der Anchorpoint-Station an.**

## TERRITORIUM

Die Hauptniederlassungen des Konzerns befinden sich in Tokyo, London, San Francisco, der Mare-Tranquillitatis-Kolonie und auf Thedus. Weyland-Yutani unterhält zudem Außenstellen in jedem wichtigen Raumhafen und besitzt große Anteile an der Alexandria-Kolonie in den ICSC. Auch im Äußeren Schleier, im Äußeren Rand und dem Grenzraum gibt es eigentlich kaum einen Ort ohne Siedlungen, Bergbauanlagen oder Terraforming-Projekte, die von Weyland-Yutani finanziert werden.

## BEZIEHUNGEN

Wie seine beiden Vorgängerfirmen geht der interstellare Konzernriese absolut skrupellos gegen seine Konkurrenz vor: Weyland-Yutani kauft diejenigen auf, die es zulassen, und vernichtet die übrigen. Dem Unternehmen haftet der Ruf an, für Profit über Leichen zu gehen — und das nicht nur im übertragenen Sinne. Auch wenn die Firma einen Sitz im ICC-Prüfungsausschuss für Konzerne innehat, ist das Management ihrer kommerziellen Flotte dafür bekannt, Agenten der Kommission und Colonial Marshals zu bestechen, damit diese die vorgeschriebenen Sicherheitsinspektionen der Schiffe vergessen. Zwischen Weyland-Yutani und den Vereinigten Amerikas besteht ein wackeliges Zweckbündnis, das beiden Parteien nicht recht behagt und ihr jeweiliges Verhältnis zum Drei-Welten-Imperium stark belastet.

## AKTUELLE AKTIVITÄTEN

Weyland-Yutani betreibt an mehreren Standorten streng geheime und natürlich illegale Forschungsanlagen, die auf die Entwicklung von Androiden und biochemischen Waffen spezialisiert sind. Seit Jahrzehnten versuchen die dortigen Wissenschaftler, in den Besitz der Chemikalie A0-3959X.91–15 sowie eines Exemplars des *Plagiarius praepotens* zu kommen, um beides zu einer sich selbst vermehrenden, tödlichen Biowaffe zu vereinen.

Nach den Zwischenfällen auf LV-426 und Fiorina 161 hat der Konzern seine Bemühungen diesbezüglich noch verstärkt. Orbitale Forschungseinrichtungen wie RB-232 „The Cold Forge“ und die Odobenus-Station haben viel Zeit und Mühe auf die Analyse der Xenomorph-Spezies verwendet, doch noch immer konnte man keine Möglichkeit finden, diese sicher zu verwahren. Die sogenannten Hundefänger-Teams aus Kommandosoldaten und Wissenschaftlern bereisen auf Anweisung von Michael Bishop den gesamten Grenzraum und suchen nach Brutwelten von Xenomorph XX121 sowie uralten Ruinen der Konstrukteure und nutzbaren Alien-Proben. Etwas weniger bekannt ist die Tatsache, dass Weyland-Yutani insgeheim für das USCMC neue Ausrüstung entwickelt, darunter Stimulanzien, die die Aggressivität erhöhen, kybernetisch verstärkte Raumanzüge und illegale Kampfandroiden. ■

# LASALLE BIONATIONAL

LASALLE BIONATIONAL

LASALLE
BIONATIONAL

LOGO

Lasalle Bionational ist ein multinationales Konglomerat, das sich auf die anwendungsorientierte Erforschung biologischer Technologien spezialisiert hat.

## GESCHICHTE

Der relativ junge Konzern wurde in den späten 2130ern gegründet, nachdem Weyland-Yutani kurz zuvor massenhaft Personal seiner Abteilung für biologische Forschung und Entwicklung entlassen hatte. Im Rahmen der Entlassungen kündigte auch Vizepräsident Brendan Lasalle unter dem Vorwand kreativer Differenzen. Er brachte das notwendige Startkapital auf, sammelte seine ehemaligen, nun arbeitslosen Mitarbeiter und Kollegen um sich und gründete Lasalle Bionational. Bereits kurze Zeit später erhielt seine Firma einen lukrativen Regierungsvertrag über die Produktion eines günstigen, strahlungsresistenten Maisersatzes sowie eines Dürrevirus, der die Ernte feindlicher Mächte zerstören sollte. Dies legte den Grundstein für Lasalles Platz unter den großen interstellaren Akteuren.

## ANFÜHRER

Lasalle Bionational ist ein familiengeführtes Unternehmen, das vom Vater an die Tochter weitergegeben wurde. Zwar gibt es einen Vorstand, der die Interessen der Gesellschafter vertritt, doch die Familie hält die Mehrheit der Firmenanteile, sodass sie nicht aus ihrem eigenen Konzern verdrängt werden kann.

## TERRITORIUM

Die Hauptzentralen von Lasalle Bionational befinden sich auf der Erde in Texas, Kolumbien und Französisch-Polynesien. Im Äußeren Schleier betreibt der Konzern mehrere orbitale Forschungsstationen, im Grenzraum zudem die Landwirtschaftskolonie auf Terraform 3. Außerdem finanziert er die Kolonien auf Taurus 7 sowie LV-113 im Äußeren Rand und unterhält eine Flotte von Raumfahrzeugen, die in Anchorpoint stationiert ist.

## BEZIEHUNGEN

Was den Sektor der Biowaffen-Entwicklung betrifft, befindet sich Lasalle in einem steten Forschungswettlauf mit Weyland-Yutani um höchst profitable Verträge des USCMC. Aus diesem Grund werden beide Unternehmen regelmäßig Opfer gegenseitiger Konzernspionage und Sabotageakte. Da Lasalle Bionational nicht so gut geschützt ist wie sein riesenhafter Konkurrent, hat die Union der Fortschrittlichen Völker Agenten in die Konzernverwaltung eingeschleust, die Forschungsergebnisse für die UPP stehlen sollen.

### EDINA LASALLE

**GESCHÄFTSFÜHRERIN, LASALLE BIONATIONAL**

**Als ihr Vater, Firmengründer Brendan Lasalle, kürzlich in den Ruhestand ging, übernahm Edina den Posten an der Spitze des Unternehmens. Sie glaubt, dass die Erweiterung der Biowaffen-Abteilung der Schlüssel zum Überleben des Konzerns ist, weshalb sie den Plan ihres Vaters forcierte, das Genom von Xenomorph XX121 zu entschlüsseln. Da Edina nicht auf Berichte aus zweiter Hand vertraut, bereist sie derzeit persönlich sämtliche Einrichtungen der Firma, um sie zu inspizieren und den Wert der dortigen Projekte zu ermitteln. Obwohl ihr Vater seinen Platz in der Unternehmensführung geräumt und Edina die Kontrolle übergeben hat, besitzt er noch immer einen Sitz im Vorstand und steht seiner Tochter beratend zur Seite. Auf viele mag Edina kaltherzig wirken, mehr der Wahrheit entspricht jedoch, dass sie Situationen mit konsequenter Logik und Vernunft bewertet. Angestellte zum Beispiel behandelt sie als Ressourcen der Firma, was sowohl positiv als auch negativ sein kann. Nach mehreren Sicherheitsverletzungen und Todesfällen wichtiger Angestellter ist die Geschäftsführerin auf der Suche nach einer Person mit ganz bestimmten Fähigkeiten, um die Interessen ihrer Firma zu schützen.**

## PRODUKTE

Lasalle Bionational ist vor allem bekannt für seine strahlungsresistenten Feldfrüchte, sein gentechnisch verändertes Vieh, das auf die Gegebenheiten verschiedener Ökosysteme maßgeschneidert werden kann, sowie seine Impfstoffe gegen extrasolare Krankheitserreger. Zweifelhaften Ruhm genießt die Abteilung zur Erforschung, Entwicklung und Beschaffung biologischer Waffen.

## AKTUELLE AKTIVITÄTEN

Bei seinen mit Weyland-Yutani rivalisierenden Bestrebungen, Xenomorph XX121 für Waffenzwecke zu erforschen, ist es Lasalle Bionational tatsächlich gelungen, einige funktionsfähige Ovomorphe zu erlangen und mit diesen erfolgreich eine Brutstätte im Taurus-System aufzubauen. Diese steht natürlich unter strenger wissenschaftlicher Kontrolle, weshalb unvorhergesehene Ereignisse völlig ausgeschlossen sind. Zudem erkunden Forschungsteams des Konzerns begleitet von Sicherheitskräften den Grenzraum nach Hinweisen auf alte Anlagen der Konstrukteure, Spuren der Chemikalie A0-3959X.91–15 sowie allen anderen außerirdischen Lebensformen, Viren oder Mutagenen, die in den Tiefen des Alls noch schlummern mögen. ■

# SEEGSON

SEEGSON

SEEGSON

LOGO

Seegson, ein europäisches Konglomerat, bietet eine Vielzahl kostengünstiger Alternativen zu Weyland-Yutani-Produkten an und wird aus diesem Grund immer im Schatten des britisch-japanischen Konzerngiganten stehen. Besonders bekannt ist Seegson für die preisgekrönte A.P.O.L.L.O.-KI sowie seine einfachen Arbeitsandroiden. Ins Zentrum der Aufmerksamkeit rückte das Unternehmen erstmals, als es seine Erfindungen mit kleineren Firmen teilte und seine Ressourcen mit ihnen zusammenlegte.

„Working-Joe“-Androide

## GESCHICHTE

Der Vorläufer Seegsons, die Firma Sieg and Son, gehörte zu den Innovatoren der Raumfahrt in den 2030ern und war als direkter Konkurrent zu Weyland Industries gegründet worden. Nachdem das Unternehmen einen eigenen Versetzungsantrieb für Überlichtgeschwindigkeit entwickelt hatte, stellte es diese Technologie anderen Firmen zur Verfügung, damit Weyland keine Monopolstellung für die Reise zu den Sternen herausbilden konnte. Etwa 40 Jahre später betrieb die Firma große Produktionsanlagen auf der ganzen Welt. Da die Sieg-Familie zu diesem Zeitpunkt sämtliche Anteile verkauft hatte, verkürzte man den Unternehmensnamen zu Seegson.

Während der frühen 2100er Jahre stieg der Konzern in das Androidengeschäft ein und brachte ihr vereinfachtes Modell „Working Joe“ auf den Markt, das bis heute nicht annähernd so fortschrittlich ist wie Weylands David- oder Walter-Reihe. Working Joes verfügen nur über eine rudimentäre Intelligenz und sind für Wartung und niedere Arbeiten ausgelegt. Äußerlich sehen sie Menschen nur entfernt ähnlich, ihre gummiartige Haut erweckt eher den Eindruck einer lebendig gewordenen Schaufensterpuppe. Da sie jedoch gut als kostengünstige Arbeiter eingesetzt werden können, verkaufen sie sich im Grenzraum seit jeher in großen Mengen.

Seegson war in vielen Bereichen äußerst erfolgreich, doch dann traf der Konzern eine folgenschwere Fehlentscheidung, die seine Position extrem schwächte und ihn bis heute verfolgt. Da das Unternehmen nicht über Atmosphärenwandler verfügte, investierte es große Mengen seiner Finanzmittel in Weltraumkolonien auf Orbitalplattformen. Als Weyland-Yutani daraufhin mehr und mehr Welten erfolgreich terraformierte, begann Seegsons Aktienkurs zu fallen. Selbst die rauesten Planeten erwiesen sich als attraktiver für die Kolonisten als das Leben in einer durchs Weltall schwebenden Sardinenbüchse. Bis 2140 standen die meisten von Seegsons Raumstationen zum Verkauf. Überdauern konnte der Konzern nur durch einen Strategiewechsel: Heute bietet er günstige und einfache Produktvarianten für abgelegene Kolonien sowie den Grenzraum an, wo alles günstig und verlässlich sein muss.

## ANFÜHRER

Seegson ist ein börsennotiertes Unternehmen, das von einem Vorstand geleitet wird. Im Grenzraum ist Direktor James Russell für die Wahrung der Konzerninteressen zuständig, dessen Büro sich auf der Anchorpoint-Station befindet.

### JAMES EVANS-RUSSELL

**DIREKTOR FÜR GRENZRAUM-UNTERNEHMUNGEN, SEEGSON**

**Russel, ein Sammler von Western-Filmen und -simulationen, ist ein echter Romantiker. Für ihn entspricht der Grenzraum dem einstigen Wilden Westen Nordamerikas, und er nutzt jede Möglichkeit, um seinem gemütlichen Büro in Anchorpoint zu entfliehen und die vielen fremden Welten dort draußen selbst zu erleben. Dennoch ist er ein loyales Mitglied des Konzerns und folgt dessen Vorgaben genau.**

## TERRITORIUM

Auch wenn Seegson nur wenige eigene Kolonien besitzt, betreibt die Firma Außenstellen in allen wichtigen Raumhäfen in den Kernsystemen, im Äußeren Schleier und im Äußeren Rand. Ihre Hauptniederlassungen befinden sich in London, Buenos Aires, Nagasaki und auf Anchorpoint, sowie auf Luna und den Salomonen. Zusätzlich unterhält der Konzern noch immer einige Raumstationen, in denen nun Abteilungen für Forschung und Entwicklung eingerichtet sind.

## PRODUKTE

Seegsons Hauptgeschäftsfelder sind Sicherheit, Kommunikation und Pharmazeutik, außerdem ist die Firma ein wichtiger Hersteller von Raum- und Bodenfahrzeugen. Besonders bekannt ist das Unternehmen für seine Kreditdienstleistungen, die A.P.O.L.L.O.-KI sowie die künstlich aussehenden, aber kostengünstigen Working Joes. Obwohl Seegson über eine eindrucksvolle Produktpalette verfügt, gelten die Waren im Vergleich zu Weyland-Yutanis gemeinhin als minderwertig. Die Colonial Times ging sogar so weit, sie als billige Raubkopien zu bezeichnen. Dennoch ist eine unabhängige Kolonie, die sich ein Sicherheitssystem von Weyland-Yutani nicht leisten kann, mit einem von Seegson fast ebenso gut bedient, und auch die A.P.O.L.L.O.-KI ist als preiswerte Alternative zu MU/TH/UR bei vielen Raumschiffen und Kolonieverwaltungen des Grenzraums sehr beliebt.

## BEZIEHUNGEN

Der Konzern besitzt lukrative Verträge mit den Unabhängigen Kernsystemkolonien und dem Drei-Welten-Imperium. Zu seinen Geschäftspartnern zählen Geofund, Gemini Exoplanet Solutions und Gustafsson Enterprise Ltd. Auch wenn Seegson unablässig darum bemüht ist, endlich am großen Rivalen Weyland-Yutani vorbeizuziehen, betrachtet dieser die kleinere Firma schon lange nicht mehr als Bedrohung. Wie ihr ewiger Konkurrent versucht auch Seegson, Xenomorph-Exemplare in die Hände zu bekommen, um sie studieren und einschätzen zu können.

## AKTUELLE AKTIVITÄTEN

Seit einiger Zeit unternimmt der Konzern große Anstrengungen, um Weyland-Yutanis Aktivitäten im Grenzraum zu sabotieren. Unglücklicherweise steht ihm vielleicht auch selbst ein großer Skandal bevor: Eine umfangreiche Bestellung Working Joes wurde vor Kurzem an einen anonymen Käufer im Grenzraum ausgeliefert, ohne dass die Verhaltensinhibitoren der Androiden installiert worden waren. Es ist zwar nicht bestätigt, doch ein Gerücht besagt, dass die Synthetischen von einem unbedeutenden selbsternannten Diktator erworben wurden, der sie für seinen Putsch auf einem abgelegenen Planeten einzusetzen gedenkt. Einige glauben stattdessen, dass die Working Joes in Wahrheit von der UPP in Auftrag gegeben wurden und als Kampfandroiden gedacht sind, andere machen sich schlicht Sorgen um die unabsehbaren und vermutlich katastrophalen Folgen eines einfachen menschlichen Fehlers. Die Vorstellung, dass sich Synthetische, die zu einem Mord fähig sind, in großer Zahl unter der Zivilbevölkerung befinden, gefällt im Grenzraum niemandem. ■

# SYSTEME & PLANETEN

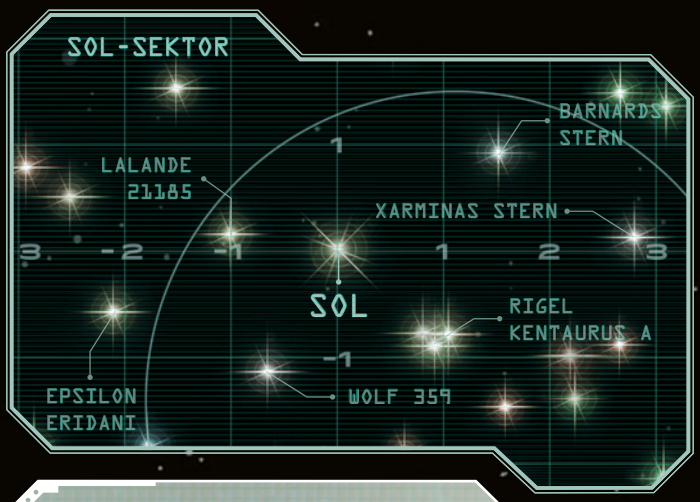
*„Wenn alles klappt, müsste ich in sechs Wochen die Randzone erreichen. Sollte ich Glück haben, findet mich eine Raumpatrouille.“*

—LT. ELLEN RIPLEY

| TERRITORIUM | SEKTOR | SYSTEM | KOLONIEN AUF PLANETEN/MONDEN |
|---|---|---|---|
| Kernsysteme | Sol-Sektor | Sol-System | Erde<br>Luna — Mare-Tranquillitatis-Kolonie<br>Mars — Valles-Kolonie<br>Phobos<br>Jupiter<br>Io<br>Saturn<br>Titan |
| | | geheim | geheim — Third Base |
| | Neu-Eden-Sektor | AG-4550-System | AG-4550.02 — Alexandria-Kolonie |
| | | Heske-337-System | Volcus<br>Etna |
| Äußerer Schleier | Sektor 3847 | JPG-770-System | JPG-770.03 — Gorham's Folly |
| | Neroid-Sektor | POL-5362-System | POL-5362.01 Aires-Außenposten |
| | | Fiori-16-System | Fiorina „Fury" 161 |
| | Bao-Sau-Sektor | 17-Phei-Phei-System | 17 Phei Phei E — Znoy-Außenposten |
| Äußerer Rand | Borodino-Sektor | Requist-System | DP-27 |
| | | Gliese-326-3827-System | Gliese 326-3827 b — Bracken's World<br>Joliet-Bergbauanlage |
| | | 8-Eta-Boötis-System | 8 Eta Boötis A — Tientsin-Kolonie |
| | Crestus-Prime-Sternhaufen | Crestus-Systeme: Prime, Alpha, Beta, Gamma und Delta | geheim |
| | Tartarus-Sektor | GL-300-System | Linna 349 |
| | | GJ-229-A-System | Torin Prime |
| Grenzraum | | Khadaji-System | KJ-331<br>KJ-331b — Libanon II |
| | | Gamma-Leporis-System | Gamma Leporis A3 — Terraform 3 |
| | | Zeta-Reticuli-System<br>Zeta$^{1}$ Reticuli<br>Zeta$^{2}$ Reticuli | KG-348<br>Calpamos<br>LV-223<br>LV-426 — Acheron |
| | Ferner Amerikanischer Arm | Alpha-Caeli-System | Alpha Caeli V<br>b, c, d, e, f, g, h — Die Salomonen |
| | | Epsilon-Reticuli-System | Thedus |
| | | Tanaka-System | Tanaka 5 |
| unbeansprucht | Sektor 117 | Achilles-System | G-435 |

Der Weltraum ist voller Ungeheuer, menschlicher und anderer, und sie dürsten nach Blut — deinem Blut. An zahlreichen der in diesem Kapitel beschriebenen Örtlichkeiten kann man ihnen begegnen: zwielichtigen Colonial Marshals, die nur auf ihren eigenen Vorteil bedacht sind, gierigen Konzernmanagern, die andere Menschen als entbehrlich einstufen, oder psychopathischen Androiden, die sich selbst für eine Art Gott halten. Die SC könnten von Weltraumpiraten überfallen, von einem größenwahnsinnigen Militär verraten oder in der Nähe längst vergessener Schätze von gefährlichen Organismen oder fremdartigen Spezies angefallen werden. Die hier vorgestellten Planetensysteme tragen den Samen dieser Begegnungen und der damit verbundenen Geschichten in sich — es liegt an dir als SL zu entscheiden, welche Früchte tragen und welche nicht.

# SOL-SEKTOR




Der Lebensmittelpunkt der SC ist der Grenzraum, weit entfernt von der alten Heimat der Menschheit. Halten wir uns also nicht zu sehr mit den Details über das Sonnensystem auf, in dem die Reise der Menschheit zu den Sternen ihren Anfang nahm. Allerdings ist es immer gut zu wissen, woher man kommt, wenn man herausfinden möchte, wohin man gehen will.

**ERDE:** Die Erde, die mit ein wenig heimatlichem Terraforming vor dem Abgrund der nahenden Umweltkatastrophe gerettet wurde, ist eine vielseitige Ansammlung von dicht bewohnten Zentren urbaner Dekadenz und wunderschönen Landschaften. Mittlerweile wurden sogar viele der verstrahlten Gebiete früherer Konflikte aufbereitet und gesäubert, sodass von ihnen heute nur noch eine geringe Gefahr ausgeht — von den meisten jedenfalls. Aber auch auf vielen anderen Ebenen ist die Erde alles andere als ein sicherer Ort: Die Ölkriege der Vereinigten Staaten haben von Nordamerika einen hohen Tribut gefordert, die kürzlich erfolgte Australische Rebellion gegen das Drei-Welten-Imperium wurde schnell und brutal mit einem Atomschlag gegen die Hauptstadt Canberra beendet und die Lebenshaltungskosten sind so extrem hoch, dass nur die Reichsten ihr Dasein nicht in den Ghettos der Metropolen fristen müssen. Die Erde ist bevölkert mit der Elite von Konzernen und Regierungen und jenen, die ihnen dienen. Noch immer haben hier das Drei-Welten-Imperium, die Vereinigten Amerikas und die Union der Fortschrittlichen Völker ihren Sitz der Macht.

**LUNA:** Der einzige natürliche Trabant der Erde ist die erste Weltraumkolonie der Menschheit, deren Bevölkerung heute auf 6 Millionen Seelen in zwei Siedlungen angewachsen ist und die ein Zentrum für Bergbau und Schwerindustrie im ganzen System darstellt.

**DIE ÄUSSEREN PLANETEN:** Titan ist eine wichtige Kolonie, deren Kuppelsiedlungen eine Gesamtbevölkerung von ungefähr 7 Millionen Menschen umfassen. Bergbaustationen wie auf Io und orbitale Kolonien wie die um Saturn und Jupiter verbinden sämtliche Monde und Planeten des Sonnensystems zu einem gewaltigen Netz.

**MARS:** Zusammen mit Erde und Titan ist der Mars eine der namensgebenden drei Kernwelten des Drei-Welten-Imperiums. Terraforming hat den Planeten zur Heimat von über 20 Millionen Siedlern gemacht. Die dortige Valles-Kolonie ist auch das ehemalige Hauptquartier der Weyland Corporation, ehe diese mit Yutani fusionierte, und noch immer unterhält Weyland-Yutani hier Büros und betreibt eine Waffentestanlage auf dem Mond Phobos. ■

# DIE KERNSYSTEME

Als die Menschheit erstmals zu fremden Sternen aufbrach, erreichte sie die heutigen Kernsysteme, die zur Heimat der Wohlhabenden im Weltraum wurden, erbaut auf dem Rücken einfacher Menschen von gestern. Die Arbeiter der Gegenwart schuften im Äußeren Schleier, versuchen sich ein neues Leben in den Territorien des Äußeren Rands aufzubauen oder riskieren alles im Grenzraum, doch dem Einfluss der Konzerne und Regierungen, die aus der Sicherheit ihrer befestigten Paradiese heraus die Fäden ziehen, entkommen sie selbst dort nicht.

**THIRD BASE:** Der Codename dieser streng geheimen USCMC-Einrichtung bezieht sich auf die dritte Base im Baseball, die sogenannte „hot corner“. Ähnlich wie die „third basemen“, die besonders harte Bälle mit gutem Reaktionsvermögen fangen müssen, sind die hier stationierten Colonial Marines dafür ausgebildet, schnell auf alle Arten von Bedrohung reagieren zu können. Falls notwendig, kann von der Third Base aus ein Erstschlag gegen jede beliebige Welt der Kernsystemkolonien erfolgen.

Die Militärstation befindet sich auf einem kleinen namenlosen Mond, von dem aus sowohl der Neu-Eden-Sektor als auch das Sol-System schnell erreicht werden können. Die druckdichte Anlage, die für die Forschung an fortschrittlichen Biowaffen ausgelegt ist, verfügt über einen großen Hangar, der mehrere große militärische Transport- und Frachtschiffe unterbringen kann, sowie ein gut bestücktes Fahrzeugdepot und ein beeindruckendes Arsenal.

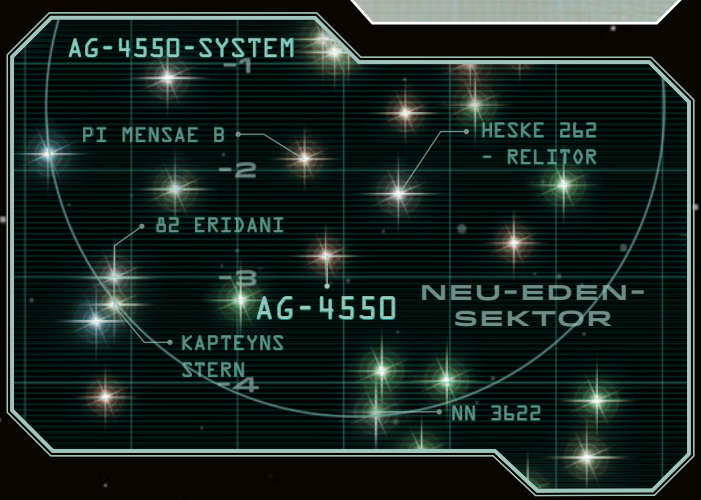
Trotz ihres Geheimstatus befindet sich die Third Base neben einer zivilen Kolonie und Fabrik für Atmosphärenwandler. Eine Reihe von Höhlen und ehemaligen Eisreservoirs, die während der Besiedlung des Mondes als behelfsmäßige Unterkünfte genutzt wurden, durchziehen die Oberfläche. Die Kolonie selbst ist vollständig vom Rest der Galaxie abgeschnitten. Jegliche Kommunikation läuft über Militärkanäle und muss erst bewilligt werden. Nachrichten werden streng überwacht und verzögert gesendet, um sie zensieren zu können. Auch sämtliche Vorräte werden ausschließlich über militärische Frachtlieferungen bezogen.

### THIRD BASE

| | |
|---|---|
| **Position** | **Kernsysteme, GEHEIM** |
| **Zugehörigkeit** | **Vereinigte Amerikas, USCMC** |
| **Kategorie** | **terrestrischer Mond** |
| **Klima** | **atembare Atmosphäre, sintflutartige Regenfälle, Gewitterstürme** |
| **Durchschnittstemperatur** | **25 °C (gemäßigt)** |
| **Terrain** | **karges Ödland** |
| **Kolonien** | **eine sowie eine Militärbasis** |
| **Bevölkerung** | **168 Kolonisten, 500 Marines, 48 Militärwissenschaftler** |
| **wichtige Bereiche und Rohstoffe** | **Militärbasis, Forschung** |

# NEU-EDEN-SEKTOR

Den Neu-Eden-Sektor, die Heimat der Unabhängigen Kernsystemkolonien, umgibt eine Aura des Reichtums und des Ansehens — weshalb ihn auch eine beachtliche Söldnerflotte schützt, die von den ICSC-Konzernen angeworben wurde. Die Flotte ist im Ventix-System stationiert und befindet sich nie weiter als einige Parsec von Relitor, NE/JV sowie der Alexandria- und der Olympia-Kolonie entfernt. Die Konzernkolonien des Neu-Eden-Sektors erkämpften sich ihre Freiheit gegen den Widerstand des Drei-Welten-Imperiums. Doch auch wenn die Autonomie der ICSC innerhalb der letzten zehn Jahre anerkannt wurde, schränken noch immer Sanktionen und erhöhte Zölle der UA und des 3WE den Fluss von Gütern, Personen und vor allem Militärausrüstung ein, was zu verstärktem Schmuggel und einem äußerst etablierten Schwarzmarkt geführt hat.




## AG-4550-SYSTEM

**AG-4550.02 (ALEXANDRIA-KOLONIE):** Die Alexandria-Kolonie, eine hoch entwickelte, industrialisierte und prosperierende Kolonie, ist der Ort, an dem hochrangige Manager ihren Ruhestand genießen und Konzerne ihre Profite vor neugierigen Regierungsaugen verbergen. Da der Planet heiß und trocken ist und nur über wenige Gewässer verfügt, befinden sich die größeren Siedlungen nahe der Pole und an den Küstenregionen. Atmosphärenwandler, die auf die Weyland-Zeit zurückgehen, bedecken die Oberfläche weitläufig und sorgen für beinahe ideale Lebensbedingungen. Ein fortschrittliches Bewässerungssystem und aufwändige Landwirtschaftsprogramme haben Warenimporte fast vollkommen überflüssig gemacht. Als sich fast selbstversorgende Kolonie ist Alexandria auch der Machtsitz der Unabhängigen Kernsystemkolonien. Von hier aus wird die Wirtschaftsallianz als eine Art demokratische Republik vom Zentralen Weltraumkonsortium gelenkt, das aus Vertretern aller Konzerne besteht, die am Wohl der ICSC interessiert sind.

### AG-4550.02
**(Alexandria-Kolonie)**

| | |
|---|---|
| **Position** | **Kernsysteme, Neu-Eden-Sektor** |
| **Zugehörigkeit** | **Unabhängige Kernsystemkolonien, Zentrales Weltraumkonsortium, Weyland-Yutani, Seegson sowie andere wichtige Konzerne und Banken** |
| **Kategorie** | **terrestrischer Planet** |
| **Klima** | **atembare Atmosphäre, heiß und trocken, terraformiert** |
| **Durchschnittstemperatur** | **38 °C auf dem Großteil des Planeten, 30 °C an den Polen** |
| **Terrain** | **Wüste mit einigen großen Gewässern** |
| **Kolonien** | **eine, mit mehreren Siedlungen an Küsten und Polen** |
| **Bevölkerung** | **30.000.000** |
| **wichtige Bereiche und Rohstoffe** | **Landwirtschaft, Wasser, finanzielle Reserven, Technologie** |

## HESKE-337-SYSTEM

**VOLCUS (ORBITAL-KOLLEKTOR V-23 UND ETNA-MOND):** Geologisch gesehen ist Volcus ein zusammengeschmolzener Planet, der sich in der Abkühlungsphase seiner Entwicklung befindet. Aus diesem Grund ist seine Oberfläche eine wahre Hölle, bestehend aus Schwefel, Magma und heißen Gasen. Entsprechend ist Volcus selbst nicht besiedelt, allerdings treiben automatisierte Kraftwerke auf seinen Magmaseen, sammeln die im Überfluss vorhandene geothermische Energie und übertragen sie zum V-23-Orbital-Kollektor und seiner Relaisstation. Von dort aus wird sie zum Kolonienetzwerk auf Volcus' Mond Etna geschickt, der wie der Planet nicht terraformiert wurde. Da der Orbital-Kollektor ein Übermaß an Strom erzeugt, werden auf Etna leistungsstarke Energiezellen produziert und in die gesamten Kernsysteme exportiert. Die miteinander verbundenen Habitatkuppeln bieten Platz für beinahe 200.000 Kolonisten, während auf V-23 zu Wartungszwecken etwa 100 Techniker leben. ■

### VOLCUS
**(Orbital-Kollektor V-23 und Etna-Mond)**

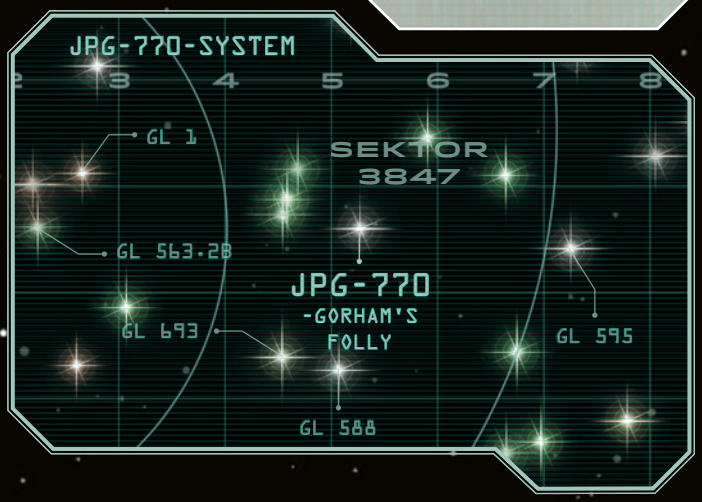
| | |
|---|---|
| **Position** | **Innere Kernsysteme, Neu-Eden-Sektor** |
| **Zugehörigkeit** | **Unabhängige Kernsystemkolonien, Zentrales Weltraumkonsortium** |
| **Kategorie** | **terrestrischer Planet / Mond** |
| **Klima** | **korrosive Atmosphäre, Aschewolken und pyroklastische Ströme, sengende Hitze / Vakuum** |
| **Durchschnittstemperatur** | **400 °C auf Volcus / –173 °C auf Etna** |
| **Terrain** | **Magmameere und Vulkaninseln / lebloser Mond** |
| **Kolonien** | **Kolonienetzwerk (auf Etna)** |
| **Bevölkerung** | **200.000** |
| **wichtige Bereiche und Rohstoffe** | **Geothermalenergie, Bauxit, Gold, Diamanten, unedle und seltene Erdmetalle** |

# DER ÄUSSERE SCHLEIER

Der Äußere Schleier oder „Outer Veil“ – eine ressourcenreiche Region des Weltraums, die die Kernsysteme vom Äußeren Rand trennt — ist das wachsende Zentrum des Weltraumkolonialismus, voller fruchtbarer Gebiete, ertragreicher Bergbausiedlungen und terraformierter Planeten. Doch neben vielen dicht bevölkerten Sektoren gibt es im Äußeren Schleier auch unzählige abgelegene Bereiche ohne echten Wert. Die Vereinigten Amerikas besitzen hier nur einen dünnen Streifen von Koloniewelten. Dieses ungefähr ein Parsec breite Gebiet, das von Space Truckern der Amerikanische Korridor genannt wird, führt zu den UA-Sektoren im Äußeren Rand (die kollektiv als Amerikanischer Arm bezeichnet werden). Im Gegensatz dazu beanspruchen das Drei-Welten-Imperium und die Union der Fortschrittlichen Völker große Gebiete im Äußeren Schleier. Die UPP hat sämtliche Ressourcen der Planeten, auf die sie hier stießen, rücksichtslos ausgebeutet, sodass eine Region karger Welten entstanden ist, die zu den ärmsten in der Union gehören.

# SEKTOR 3847

Der fantasielos benannte Sektor 3847 gehörte zu den ersten Gebieten des Äußeren Schleiers, in denen reiche mineralische Vorkommen entdeckt wurden. Seitdem konnten sich in dieser altehrwürdigen Region viele große und erfolgreiche Kolonien etablieren.




## JPG-770-SYSTEM

**JPG-770.03 (GORHAM'S FOLLY):** Nachdem die erste Gorham-Bergbaukolonie in den frühen 2100ern von der Union annektiert worden war, gründete der Industrielle Charles Gorham einfach eine zweite, deutlich bessere. JPG-770.03 ist der Standort der tiefsten Bergbauanlage im Äußeren Schleier. Die Minenschächte der terraformierten Welt führen bis zu 42 Kilometer tief in die Erde. Einige Abschnitte der Planetenoberfläche wurden ausgehoben und im Tagebau ausgebeutet, ehe man weniger brachiale Methoden fand und nutzte. Die Kolonie existiert allein für den Bergbau, doch die Bergleute selbst werden eingeflogen, ausgestattet mit jeweils 18-monatigen Verträgen. Gorham's Folly beschäftigt unter anderem auch mehrere Service-Androiden, um die Arbeiter bei Laune zu halten. Es gibt ausgedehnte Handelsrouten zwischen JPG-770.03, den Kernsystemen und dem Äußeren Rand.

**JPG-770.03 (GORHAM'S FOLLY):**

| | |
|---|---|
| **Position** | **Äußerer Schleier, Anglo-Japanischer Arm** |
| **Zugehörigkeit** | **Drei-Welten-Imperium, Weyland-Yutani** |
| **Kategorie** | **terrestrischer Planet** |
| **Klima** | **atembare Atmosphäre, trocken, gemäßigt, terraformiert** |
| **Durchschnittstemperatur** | **35 °C** |
| **Terrain** | **Felsplateaus mit tiefen Schluchten und Canyons** |
| **Kolonien** | **eine, Gorham-Kolonie** |
| **Bevölkerung** | **700.000** |

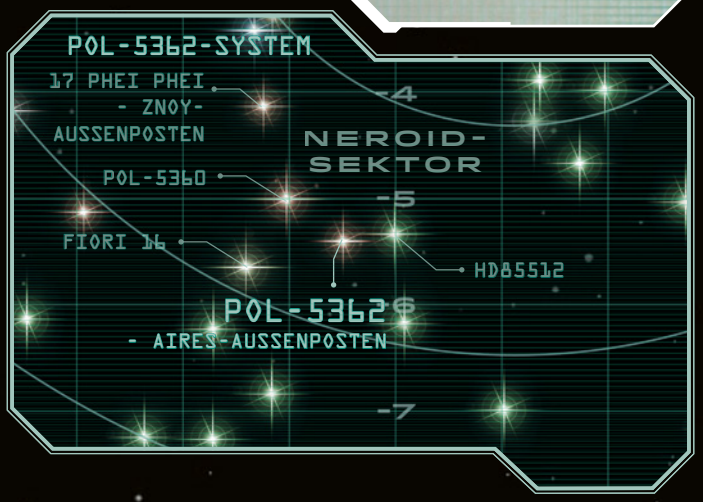
# NEROID-SEKTOR

Der abgelegene Neroid-Sektor, ein von Weyland-Yutani kontrolliertes Gebiet des Drei-Welten-Imperiums nahe dem Territorium der Union, besitzt so gut wie nichts von Wert. Hier betreibt der Konzern einige wenige Forschungsstationen, die ein Überbleibsel aus der Weyland-Ära sind, und nutzt verlassene, ausgebeutete Welten als Lager für Giftmüll und chemische Waffen.

## POL-5362-SYSTEM

**POL-5362.01 (AIRES-AUSSENPOSTEN):** Aires ist ein Planet der Extreme, der sowohl von einem gefrorenen Ödland aus Methan als auch von brodelnden Methanmeeren bedeckt ist. Führt seine Umlaufbahn ihn in weite Entfernung von seiner Sonne, friert die Atmosphäre des Planeten ein, sodass er bei jeder Rotation für vier Monate vollständig in Eis gehüllt ist. Vor 100 Jahren entdeckte eine Sonde sich bewegendes Leben unter der gefrorenen Oberfläche von Aires und es wurde eine große wissenschaftliche Expedition entsandt, um die Lage zu untersuchen. Leider jedoch konnte man anschließend über ein Jahrhundert lang weder etwas Auffälliges beobachten noch aufzeichnen. Als die Expedition der Weyland Corporation zurückbeordert wurde, hinterließ man nur eine Notbesetzung, die den Planeten seitdem mit wechselnder Crew überwacht.

Heute lebt ein Team von lediglich 32 Wissenschaftlern, Technikern und Sicherheitsleuten auf der in die Jahre gekommenen schwimm- und tauchfähigen Forschungs- und Überwachungsplattform, die eigentlich für 200 Leute ausgelegt ist. Die Mannschaft verfügt über zwei alte Unterseeboote, vier Forschungsmodule und ein Abwurfschiff, mit dem sie die Umlaufbahn erreichen kann. Eine Versetzung auf die Aires-Station gilt bei Weyland-Yutani als berufliche Sackgasse für Wissenschaftler mit Erfahrung, aber auch als guter Ausgangspunkt für Praktikanten und Berufsanfänger. Es ist zwar nicht bestätigt, doch ein Gerücht besagt, die letzte Übertragung von Aires hätte angedeutet, dass man auf dem Grund des Methanmeeres etwas gefunden habe — etwas, das nach künstlichen Bauten aussieht und in dem die Sensorbojen Bewegungen registriert hätten …




**POL-5362.01**
**(Aires-Außenposten)**

| | |
|---|---|
| Position | Äußerer Schleier, Neroid-Sektor, Anglo-Japanischer Arm |
| Zugehörigkeit | Drei-Welten-Imperium, Weyland-Yutani |
| Kategorie | terrestrischer Planet |
| Klima | toxische Atmosphäre, starke Methangewitter |
| Durchschnittstemperatur | –223 °C |
| Terrain | Wechsel zwischen gefrorenem Methan-Ödland bei größter Entfernung zum Stern und tiefen Methan-Meeren bei geringster Entfernung |
| Kolonien | Forschungsanlage |
| Bevölkerung | 32 |
| wichtige Bereiche und Rohstoffe | Methan, nicht katalogisiert |

# FIORI-16-SYSTEM

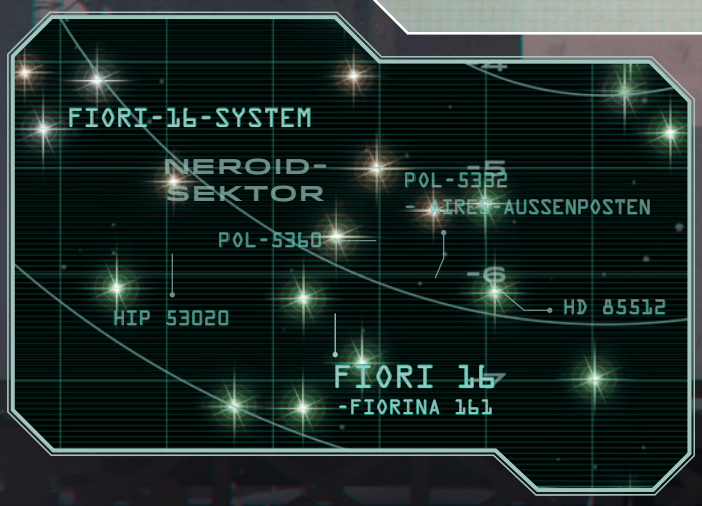
Fiori 16, ein Doppelsternsystem im Neroid-Sektor, ist im Grunde wenig bemerkenswert und besitzt mit Fiorina 161 nur eine einzige bewohnbare Welt, die auf einer engen Umlaufbahn alle zehn Tage Fiori 16 b umkreist.

**FIORINA 161 („FURY“):** Fiorina 161, eine Welt, die den Spitznamen „Fury“ von den XYY-Syndrom-Häftlingen des dort gelegenen Gefängnisses erhalten hat, ist ein unerbittlicher Ort. Die Temperaturen schwanken stark, während die Welt ihre kurzen Bahnen um die Doppelsterne Fiori 16 a und Fiori 16 b zieht. Fury beheimatet eine Vielzahl von Fischarten sowie mindestens eine Gruppe einfacher Landtiere. Unglücklicherweise ist die dort am weitesten verbreitete Spezies ein kleiner Gliederfüßer, der an eine Laus erinnert, sodass alle Besucher ihre Körperbehaarung vollständig abrasieren müssen. Ein Jahr auf Fiorina 161 ist nur zehn Tage lang — und die Hälfte dieser Zeit herrscht absolute Dunkelheit.

Als entdeckt wurde, dass der Planet reich an Platin ist, wurde für Jahrzehnte großflächiger Bergbau betrieben. Die Einschätzungen erwiesen sich allerdings als zu optimistisch und Furys Ressourcen waren schnell abgebaut. Doch für Weyland-Yutani ist Verschwendung ein Fremdwort. Der Konzern wandelte die Anlage in ein Klasse-C-Arbeitsgefängnis zur Entsorgung radioaktiver und toxischer Abfälle um und vermietete es an das Drei-Welten-Imperium. Während ihrer Hochphase waren in der Einrichtung Tausende von Gefangenen untergebracht, bis sie in den 2170ern geschlossen wurde. Zurück blieben nur ein kleiner Teil des Aufsichtspersonals sowie weniger als zwei Dutzend Insassen, um die Anlage betriebsfähig zu halten.

Nachdem im Jahre 2179 eine verirrte Rettungskapsel der USS *Sulaco* eine Bruchlandung auf dem Planeten erlitt, verbreitete sich schnell eine unbekannte Form von Krankheit. Gerüchte besagen, dass es sich um eine seltene Art von Cholera handelte. Was es auch war, die auf Fury 161 stationierten Insassen nutzten ohne Erlaubnis die Vorräte an Quinitricetylin, um die infektiösen Stoffe auszubrennen. Dabei kamen mehrere von ihnen ums Leben. Weyland-Yutani entsandte sofort die Sanitätsfregatte *Patna*, die jedoch leider zu spät eintraf, um noch mehr als einen einzigen Häftling zu retten. Sein Name war Robert Morse.

In seinem kurz darauf erschienenen Buch „Space Beast“ bereitet Morse die Geschehnisse irreführend und sensationsheischend auf. Er stellt darin die Behauptung auf, dass es keine Krankheit, sondern eine feindliche Lebensform gewesen sei, die sich an Bord der Rettungskapsel befunden und so gut wie jeden umgebracht habe, ehe sie schließlich ausgeschaltet werden konnte. Morse beteuert außerdem, dass der Konzern die Schuld an dem Massaker trägt. Weyland-Yutani stellte die Anlage vor Kurzem als Metallschrott zum Verkauf, bislang jedoch gibt es keinen Interessenten.



## FIORINA 161
(„Fury“)

| | |
|---|---|
| **Position** | **Äußerer Schleier, Neroid-Sektor, Anglo-Japanischer Arm** |
| **Zugehörigkeit** | **Weyland-Yutani, Drei-Welten-Imperium** |
| **Kategorie** | **terrestrischer Planet** |
| **Klima** | **atembare Atmosphäre, ständig gepeitscht von heulenden Winden** |
| **Durchschnittstemperatur** | **–20 °C bis milde 40 °C** |
| **Terrain** | **flache Wüsten und dunkle Säuremeere** |
| **Kolonien** | **ehemalige Industriekolonie, zum Gefängnis umgewandelt, jetzt geschlossen** |
| **Bevölkerung** | **keine** |
| **wichtige Bereiche und Rohstoffe** | **ehemals Arbeitskraft und Schwermetalle, heute Industrieschrott und Quinitricetylin** |

## FURY 161: HINTER DEN KULISSEN

Auch wenn Morses Bericht in „Space Beast" übertrieben erscheint, gibt er doch exakt die Ereignisse wieder, die sich auf Fury 161 zugetragen haben. Während des Zwischenfalls von Hadley's Hope auf LV-426 gelang es einer Alien-Königin, an Bord der USS Sulaco zu kommen und dort mindestens ein Ei zu platzieren, ehe sie von Missionsberaterin Lt. Ellen Ripley aus der Luftschleuse katapultiert werden konnte. Da die Computer der Sulaco daraufhin beschädigt wurden, ist unklar, ob zu diesem Zeitpunkt ein oder zwei Facehugger geboren wurden – eindeutig ist aber, dass einer imstande war, ein Königinnen-Embryo zu erzeugen. Als sich die arglosen Überlebenden in die Stasis des Kälteschlafs begeben hatten, versuchte die neu geschlüpfte Kreatur, Zugang zu Rebecca Jordens Cryokapsel zu erhalten, was zu einem Kabelbrand in der Hyperschlafkammer der Sulaco führte. Die MU/TH/UR des Schiffs warf die Rettungskapsel daraufhin ab und schleudert so Ripley, Corporal Hicks, Rebecca Jorden und den Bishop-Androiden der Sulaco in Richtung Fury 161. Die Kapsel fiel schließlich in den Ozean nahe der Haftanstalt.

Hicks und Jorden überlebten den Sturz nicht, der Androide wurde irreparabel beschädigt. Während der folgenden Ereignisse stellte sich heraus, dass Ripley eine Königin in sich trug. Ob nun der Facehugger, der den Lieutenant infiziert hatte, zwei Embryonen erzeugen konnte – eine spekulative These mehrerer Weyland-Yutani-Wissenschaftler, die bislang nicht bestätigt werden konnte – oder sich ein zweiter Facehugger mit in der Kapsel befand: Kurz nach dem Absturz wurde eines der Haustiere der Anlage von der Läufer-Variante des Plagiarius praepotens infiziert. Die Kreatur schlachtete in der Folge sämtliche Insassen und Angestellten ab, mit Ausnahme von Häftling Morse und Gefängniswärter Francis Aaron sowie Lt. Ripley, die der Läufer aufgrund der ungeborenen Königin nicht angriff.

Als Weyland-Yutani erfuhr, dass in Ripley eine der seltenen Kreaturen heranwuchs, schickte der Konzern Geschäftsführer Michael Bishop und ein Team von medizinischen Experten, um den Embryo zu bergen. Als sie schließlich eintrafen, überschlugen sich die Er-

eignisse: Ripley und Morse gelang es, den Läufer auszuschalten, Aaron wurde von den Einsatzkräften des Konzerns getötet, nachdem er Bishop angegriffen hatte, und Ripley warf sich in den Bleischmelzofen, um zu verhindern, dass die Firma die Königin in die Finger bekam.

Nach dem Zwischenfall untersuchte Weyland-Yutani die Bleiverarbeitungsanlage und die Haftanstalt in der Hoffnung, Reste von Alien-DNS sichern zu können. Auch wenn sie Blutproben von Lt. Ripley entdeckten, die der ehemalige Häftling und Arzt Dr. Clemens ihr noch vor ihrem Tod entnommen hatte, fand man kein verwertbares genetisches Material von P. praepotens. Der Konzern ordnete die Schließung der Anlage an und stellte sie mitsamt aller Ausrüstung als Metallschrott zum Verkauf.

Doch obwohl die Einrichtung bereits größtenteils demontiert wurde und sogar Quinitricetylin-Vorräte beim Versuch der Insassen übrig blieben, das Gefängnis von Morses „Drachen" zu befreien, konnte man bislang keinen Käufer finden – auch nicht für die verbliebenen Fässer des seltenen Materials. Aber das ist nicht alles: Das mit der Durchsuchung der Anlage betraute Weyland-Yutani-Team war nicht so gründlich, wie es hätte sein können, vermutlich weil man ihm nicht genau sagen wollte, wonach es eigentlich suchte. Tief in den Eingeweiden der verlassenen Einrichtung befinden sich die Anfänge einer Brutstätte aus harzigem, fremdartigem Sekret. Wie es die Xenomorph-Drohne an Bord der Nostromo mit Dallas und Brett tat, hatte der Läufer von Fury 161 mit dem Bau eines Nestes begonnen und bereits Aufseher Andrews sowie die Insassen Boggs und Rains in Ovomorphe verwandelt.

Mittlerweile haben verschiedene Gruppierungen ein verstärktes Interesse an Morses „Space Beast" gezeigt, sodass es nur eine Frage der Zeit ist, bis jemand ein weiteres Team für Ermittlungen schickt – und in den Tiefen von Fury 161 über die wartenden Alien-Eier stolpert. ■

# BAO-SAU-SEKTOR

Der Bao-Sau-Sektor ist ein Bereich des Weltraums, der zum Territorium der Union gehört und direkt an den Neroid- sowie den Tartarus-Sektor angrenzt. Er ist ein Gebiet voller karger, ausgebeuteter Welten mit einigen wenigen überbevölkerten und unterernährten Kolonien.

## 17-PHEI-PHEI-SYSTEM

17 Phei Phei ist ein System, das die Union der Fortschrittlichen Völker als Schutzwall an der Grenze ihres Bau-Sau-Sektors zum Neroid-Sektor des Drei-Welten-Imperiums eingerichtet hat. Es besteht aus fünf Kleinplaneten mit einem gewaltigen Asteroidengürtel, die um einen Hauptreihenstern kreisen. Wissenschaftler der Union konnten herausfinden, dass das System in der Vergangenheit eine schwere Katastrophe erlitt, wodurch die Planetenbahnen einander kreuzten und die Himmelskörper schließlich in einer Reihe von Zusammenstößen zu Geröll zermahlen wurden. Nur fünf Kleinplaneten, die extrem nahe ihrer Sonne kreisen, sind von einem System übrig, das Schätzungen zufolge aus über dreißig Planeten und Monden bestanden haben muss. Irgendwann werden auch diese letzten Planetoiden miteinander kollidieren, aber für den Augenblick befinden sie sich in abnehmender Umlaufbahn in großer Nähe zum Stern.

### 17 PHEI PHEI E (ZNOY-AUSSENPOSTEN):

Als Himmelskörper ist 17 Phei Phei E enttäuschend. Der Planetoid dreht sich zu langsam und ist zu klein, um eine eigene Atmosphäre zu erzeugen. Das einzig Bemerkenswerte an ihm ist der Horch- und Überwachungsposten Znoy (russisch für „Hitze“). Znoy ist nur einer von vielen solchen Außenposten entlang der Union-Grenze, die alle mit einem Netz von Sensorsatelliten verbunden sind, die jedes Eindringen aufzeichnen. Unglücklicherweise sind die Sensoren bestenfalls rudimentär, und so ist es für die militärische Belegschaft oft schwer festzustellen, ob eine Invasionsflotte auf dem Weg ist oder nur ein Komet oder Weltraumabfälle registriert wurden. Während Neuankömmlinge sich beeilen, die SOF der Union über jeden Kontakt zu informieren, wissen die erfahrenen Teammitglieder, wie der Hase läuft.

Der Znoy-Außenposten liegt weitgehend unter der Erde, wie ein gewaltiger Pflock wurde er tief in den Fels getrieben. Tagsüber entfaltet sich ein Solarschild, der vor der großen Hitze des Sterns schützt und gleichzeitig dessen Strahlen einfängt, um die Energiezellen der Anlage aufzuladen. Ein einzelner Tag auf 17 Phei Phei E dauert dabei fast zwei Erdmonate, eine Nacht ungefähr 28 Erdtage. Versorgungsschiffe können sich aufgrund der extremen Nähe des Planetoiden zu seiner Sonne nur nähern, wenn der Außenposten auf der Nachtseite ist, da sie sonst massive Hitzeschäden riskieren würden.

In der Union der Fortschrittlichen Völker gilt die Versetzung nach Znoy als Bestrafung. Die Station ist unterbesetzt und schlecht ausgerüstet und hätte einer ohnehin unwahrscheinlichen Invasion in dieser Region nicht viel entgegenzusetzen. Auch wenn der Außenposten mit systemweiten orbitalen Nuklearwaffen ausgerüstet ist, verfügt er nur über zwei Abwurfschiffe und vier hitzegeschützte Kettenfahrzeuge für Oberflächenmissionen. Und noch etwas verschlimmert die Lage für die hier stationierten Soldaten: Znoy ist jene Militäranlage der UPP, die Zeta Reticuli am nächsten ist, wo sich der Zwischenfall von Hadley’s Hope ereignete. Noch untersucht das Alliierte Oberkommando der Vereinigten Amerikas, ob dieser nicht in Wahrheit ein Angriff der Union war — falls sie aber zu diesem Schluss kommen, ist eines klar: Er müsste von Znoy ausgegangen sein. ■

### 17 PHEI PHEI E
**(Znoy-Außenposten)**

| | |
|---|---|
| **Position** | **Äußerer Schleier, Bao-Sau-Sektor** |
| **Zugehörigkeit** | **Union der Fortschrittlichen Völker** |
| **Kategorie** | **terrestrischer Planetoid** |
| **Klima** | **keine Atmosphäre** |
| **Durchschnitts-temperatur** | **–173 °C nachts bis 427 °C tags** |
| **Terrain** | **nackter, kraterübersäter Fels** |
| **Kolonien** | **keine, militärischer Überwachungsaußenposten** |
| **Bevölkerung** | **115 Soldaten** |
| **wichtige Bereiche und Rohstoffe** | **Schwermetall im Asteroidengürtel** |

# DER ÄUSSERE RAND

Der Äußere Rand oder „Outer Rim“ ist ein Ort gewagter und riskanter politischer Entscheidungen. Zur Jahrhundertwende beanspruchten das Drei-Welten-Imperium und die vielen Nationen, die sich später zur Union der Fortschrittlichen Völker vereinigen sollten, jene Sternensysteme, die der Erde am nächsten waren. Aus diesem Grund suchten die Staaten des amerikanischen Kontinents vor allem jenseits des Äußeren Schleiers nach neuen Territorien. Dabei stießen sie im Äußeren Rand auf viele Welten, die ohne den Einsatz von Atmosphärenwandlern kolonisiert werden konnten, sodass deren Besiedlung schnell und vergleichsweise günstig möglich war. In der Folge schlossen sich die amerikanischen Kolonien zusammen und die Vereinigten Amerikas entstanden. Aus Angst vor einer weiteren Expansion des Rivalen wandte die Union sämtliche Ressourcen auf, um ebenfalls große Gebiete im Äußeren Rand zu erkunden und zu beanspruchen. Dabei übernahm sie sich jedoch und schwächte ihre Wirtschaft nachhaltig. Das Drei-Welten-Imperium hingegen unternahm nur kleinere eigene Vorstöße in den Äußeren Rand und verließ sich stattdessen vollkommen auf Weyland-Yutani bei der Umsetzung solcher Expansionsbemühungen. Heute gelten die Territorien des Äußeren Rands zwar in gewissem Maße als Teil der Zivilisation, doch noch immer sind sie ebenso ertrag- wie konfliktreich und Standort Dutzender Militäreinrichtungen. Hier trägt die Menschheit der Zukunft ihre Kriege aus und stellt sich dem Unbekannten.

# BORODINO-SEKTOR

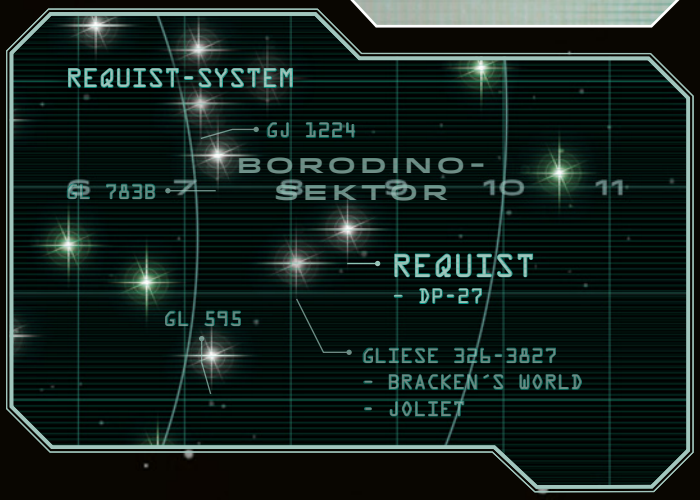
Ein Teil des Borodino-Sektors, der zwischen den Gebieten der vorrückenden Vereinigten Amerikas und denen der Union liegt, ist offen umkämpftes Grenzland. Hier befindet sich so manches UPP-System direkt neben einem der UA, was die Lage in der gesamten Region äußerst brisant macht.

In der Vergangenheit fochten die Colonial Marines in diesem Sektor einige ihrer berühmtesten Schlachten aus, darunter der Tientsin-Feldzug und die Arcturischen Konflikte. Einige Welten erklärten sich sogar vollkommen unabhängig, während andere unter dem Schutz der ICSC stehen.

## REQUIST-SYSTEM

**DP-27:** DP-27 (von manchen Einheimischen auch Deportations-Planet 27 genannt) ist eine von Verbrechen heimgesuchte Welt im Äußeren Rand, die eine gewaltige Gefängnisanlage mit mehr als 20.000 Insassen beherbergt. Da die Haftanstalt Besucher erlaubt, errichtete man schon bald ein Abfertigungszentrum, um die zahlreichen Angehörigen kurzzeitig unterzubringen. Niemand hatte damit gerechnet, dass die meisten der besuchenden Familien nicht wieder gehen würden. Bereits nach kurzer Zeit verwandelte sich das Abfertigungszentrum und die vielen in seinem Umkreis gegründeten Siedlungen in eine eigene konzerngeführte Kolonie, die überall schlicht als „der Sprawl“ bekannt ist.

Die Seegson Corporation sah die im Überfluss vorhandenen menschlichen und natürlichen Ressourcen der Welt, erkannte ihre Chance und errichtete mehrere Fabriken zur Massenproduktion von Fahrzeugen im Sprawl. Als die Weyland Corporation später bessere Technologien entwickelte, wurden die Seegson-Modelle weniger beliebt. Man schloss die Fabriken, die Kolonie verarmte und die Zukunftsaussichten für die Bewohner wurden immer trostloser. Das USCMC nutzte diese Situation und eröffnete auf DP-27 sein größtes Rekrutierungszentrum im Äußeren Rand. Mittlerweile sind Soldaten das bedeutendste Exportgut des Planeten.

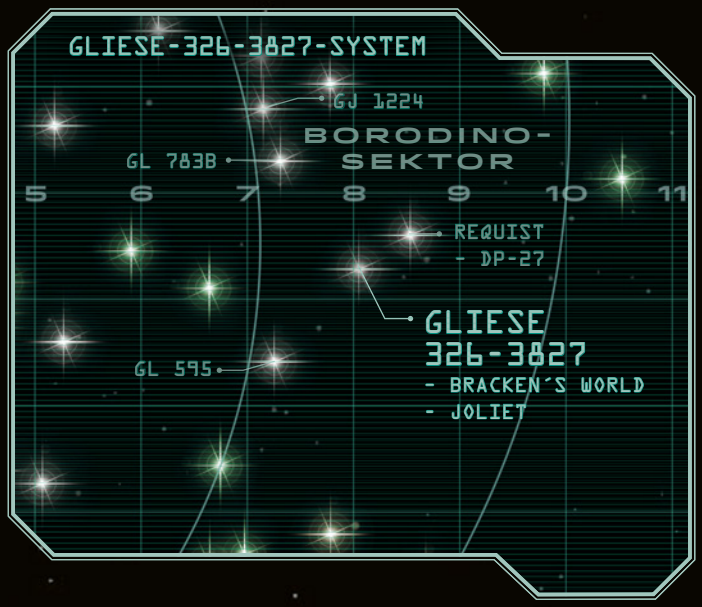



### DP-27

| | |
|---|---|
| Position | Äußerer Rand, Amerikanischer Arm, Borodino-Sektor |
| Zugehörigkeit | Vereinigte Amerikas, Seegson |
| Kategorie | terrestrischer Mond |
| Klima | atembare Atmosphäre, ständig bedeckter Himmel, eisiger Regen |
| Durchschnittstemperatur | 5 °C |
| Terrain | urbane Strukturen auf Flachland mit großen Seen |
| Kolonien | eine, der Sprawl |
| Bevölkerung | 60.000 |
| wichtige Bereiche und Rohstoffe | Soldaten, seltene Erdmetalle |

## GLIESE-326-3827-SYSTEM

**GLIESE 326-3827 B (BRACKEN'S WORLD):**
Bracken's World, eine Aquakultur-Koloniewelt, ist von flachen Meeren und kleinen Siedlungen sowie Hilfseinrichtungen der hiesigen Seetang-Bauern bedeckt. Sie ist die Heimat zahlreicher Wasserlebewesen, darunter große Achelata-Krustentiere. Alphatech unterhält hier sowohl einen Außenposten zwischen den Seetang-Feldern des Planeten als auch eine Bergbauanlage auf dessen Mond.

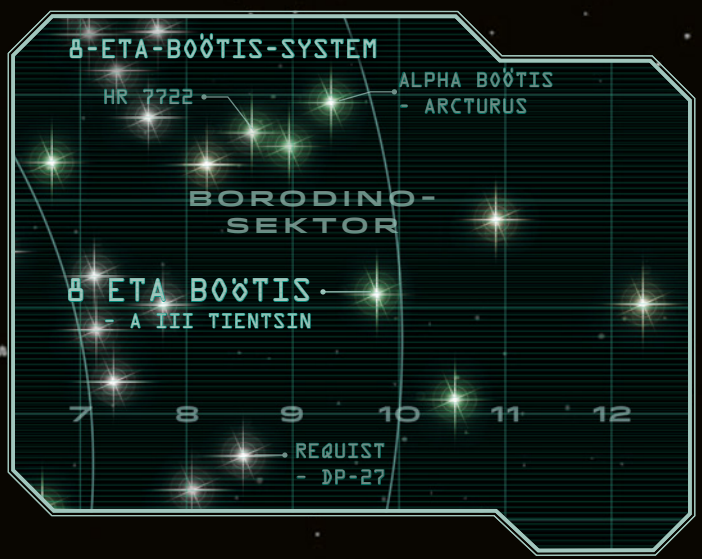



### GLIESE 326-3827 B
**(Bracken's World)**

| | |
|---|---|
| **Position** | **Äußerer Rand, Amerikanischer Arm, Rand der Sektoren Borodino und Cerberus** |
| **Zugehörigkeit** | **Vereinigte Amerikas, Alphatech Hardware** |
| **Kategorie** | **aquatischer Planet** |
| **Klima** | **atembare Atmosphäre, tropisch bis kühl, klarer Himmel, einige Windböen und Tsunamis** |
| **Durchschnittstemperatur** | **27 °C** |
| **Terrain** | **flache Meere** |
| **Kolonien** | **zwei, Bracken's World und die orbitale Joliet-Bergbauanlage** |
| **Bevölkerung** | **200** |
| **wichtige Bereiche und Rohstoffe** | **Seetang, Fisch (und ihre Nebenprodukte) sowie Erze** |

## 8-ETA-BOÖTIS-SYSTEM

8 Eta Boötis, ein Doppelsternsystem mit zwölf Planeten, liegt sehr nahe an Arcturus und ist Teil der Arcturus-Schleife. Seine Ressourcen und seine Position, kaum mehr als drei Parsec von der Grenze zwischen UPP und UA entfernt, haben das System in der Vergangenheit oft zum Ziel bewaffneter Konflikte werden lassen, die ihren Höhepunkt im Tientsin-Feldzug von 2160 fanden.



**8 ETA BOÖTIS A III (TIENTSIN-KOLONIE):**
8 Eta Boötis A III, eine unabhängige Kolonie, befindet sich an der Grenze zwischen der Union und den Vereinigte Amerikas. Als die UPP vor zwei Jahrzehnten einen Regierungsputsch unterstützte, entsandte man als Reaktion Truppen der Colonial Marines, um das alte Regime zu unterstützen. Viele Kolonisten gerieten ins Kreuzfeuer und griffen selbst zu den Waffen, um sich vor beiden Parteien zu schützen, wodurch die Hauptinsel Tientsin in mehrere zerstrittene Fraktionen zerfiel. Der Konflikt selbst wurde nie offiziell beigelegt, die beiden großen Nationen zogen irgendwann einfach ihre Truppen ab und überließen die Siedler wieder sich selbst. Ohne die Unterstützung beider Seiten versank die Kolonie schnell im Chaos. Nuklearschläge dezimierten die ressourcenreichen Archipele des Planeten, sodass der Bergbau nahezu unmöglich wurde. In den letzten Jahren bot Weyland-Yutani der Tientsin-Kolonie humanitäre Hilfe in Form von älteren Atmosphärenwandlern an, doch die aktuelle Regierung lehnte dies ab. Viele heutige ranghohe Offiziere der Colonial Marines sind Veteranen des Tientsin-Feldzugs.

**8 ETA BOÖTIS A III**
**(Tientsin-Kolonie)**

| | |
|---|---|
| **Position** | **Äußerer Rand, Grenze UPP-Territorium/Amerikanischer Arm, Borodino-Sektor** |
| **Zugehörigkeit** | **unabhängig** |
| **Kategorie** | **terrestrischer Planet** |
| **Klima** | **atembare Atmosphäre, heiß und feucht, regenreiche Gewitter** |
| **Durchschnittstemperatur** | **31 °C** |
| **Terrain** | **Inselketten mit dichtem Dschungel, Feuchtgebieten und tiefen basischen Meeren** |
| **Kolonien** | **Tientsin-Kolonie, mehrere kleine unabhängige Gruppierungen** |
| **Bevölkerung** | **500.000** |
| **wichtige Bereiche und Rohstoffe** | **Bauxit, Chromat, Promethium, Yttrium, Mangan und Gold** |

# TARTARUS-SEKTOR

Während sich der Borodino-Sektor immerhin noch am Rande des Abgrunds befindet, ist der Tartarus-Sektor schon lange in diesen hineingestürzt. Da er während der frühen Expansionsbestrebungen weitgehend ignoriert wurde, verfügt er über große Gebiete, die weder von einer Regierung noch einem Konzern erschlossen wurden. Stattdessen kann hier jedes Unternehmung, ob groß oder klein, seine Funde gänzlich für sich beanspruchen.

Mittlerweile wurden bestimmte Teile des Sektors dem Anglo-Japanischen oder dem Amerikanischen Arm angegliedert. Die Outer-Rim-Verteidigungsflotte operiert hier unter ständiger Gefechtsbereitschaft von der Basis Liberty Echo aus. Der Tartarus, durch den auch der Rand des Grenzraums verläuft, ist das am wenigsten erkundete und zivilisierte Gebiet im Äußeren Rand, voller Rebellionen, offener Kriege und Sternenanomalien.

## ZUM SCHUTZ DER KOLONIEN: UAAC-MILITÄRSTÜTZPUNKTE

CRESTUS-PRIME-STERNHAUFEN

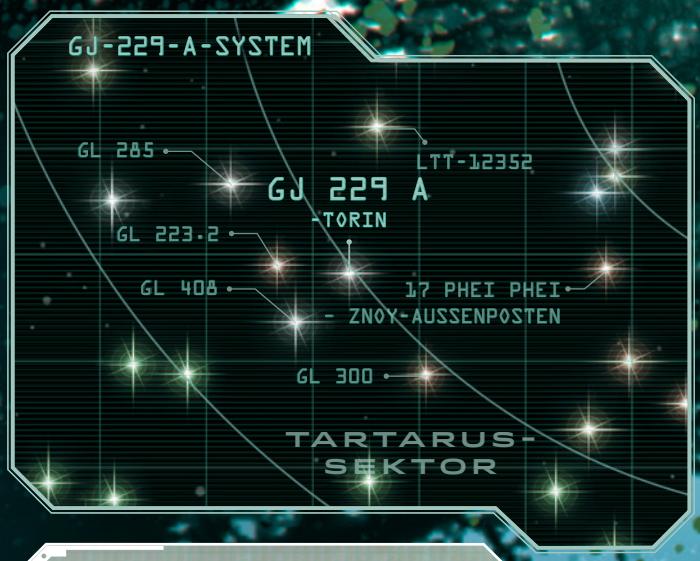
CRESTUS-GARNISONSSYSTEME: Das Alliierte Oberkommando der Vereinigten Amerikas betreibt die Crestus-Garnisonssysteme im Äußeren Rand als wichtige Militärwerften, Wartungsposten und Sammelpunkte, die nur autorisierten Personen offenstehen. Sie umfassen zwar weder zivile noch konzerneigene Kolonien, dafür aber kolonieähnliche Einrichtungen für Berufssoldaten und ihre Familien. Zu ihrem Schutz sind die Systeme mit Langstreckensensoren bestückt und werden zudem von speziellen Verteidigungsfregatten patrouilliert.

Die Crestus-Garnisonen befinden sich im Amerikanischen Arm des Äußeren Rands nahe des Borodino-Grenzraums, sind über den gesamten gleichnamigen Sternhaufen verteilt und deklariert als Prime, Alpha, Beta, Gamma und Delta. Unter ständiger Einsatzbereitschaft sind hier Truppen der Outer-Rim-Verteidigungsflotte stationiert, ebenso wie der Kanadischen Kolonialstreitkräfte, der Lateinamerikanischen Kolonialen Marinestreitkräfte sowie der Luft- und Weltraumstreitkräfte und des Kolonialen Marinekorps der Vereinigten Staaten. Außerdem sind in den Garnisonen auch streng geheime militärische und wissenschaftliche Einrichtungen untergebracht.

Während die kombinierten Truppen der Crestus-Systeme dem Alliierten Oberkommando unterstehen, gibt es auch andere Anlagen, die allein im Zuständigkeitsbereich einzelner Streitmächte liegen. Beispiele dafür sind die vielen USCMC-Stützpunkte in den Kernsystemen, dem Äußeren Schleier und dem Äußeren Rand, zu denen unter anderem die Orbitalfestung Nebraska, Surier 430, Georgia 525 und Third Base gehören sowie Camp Pendleton auf der Erde. Die Outer-Rim-Verteidigungsflotte unterhält eine eigene Wartungsstation auf Liberty Echo. ■

## GJ-229-A-SYSTEM

**TORIN PRIME:** Auch wenn die versuchte Abspaltung von den Vereinigten Amerikas fast acht Jahrzehnte her ist (siehe Seite 226), konnte sich Torin Prime nie richtig von diesem gewaltigen Fehlschlag erholen. Sanktionen verhindern, dass die Kolonie gedeiht wie in früheren Tagen. Die lokale Regierung darf sich nicht bewaffnen und muss sich stattdessen auf den direkten Schutz durch das Alliierte Oberkommando verlassen. Für die Einwohner fühlt es sich an, als würden sie in einem Polizeistaat leben. Geheimdienstberichte deuten an, dass die Rebellenfraktion der J'Har wieder verstärkt Zulauf bekommt, sich in großer Zahl organisiert und einen erneuten Putsch plant, diesmal jedoch nicht nur auf Torin Prime, sondern im ganzen Tartarus-Sektor. Der UA-Geheimdienst glaubt, dass die wiederholte Revolte heimlich von der Union unterstützt wird, weshalb sich die Liberty-Echo-Flotte schon auf eine entsprechende Antwort vorbereitet.




## GL-300-SYSTEM

**LINNA 349:** Linna 349, Mitglied des Drei-Welten-Imperiums, ist ein bewaldeter Planet mit zwei Hauptkolonien und einem hoch entwickelten System von Landstraßen. Vor Jahren kam es zu einem Aufstand durch eine Rebellenfraktion mit dem Ziel, die planetare Regierung zu übernehmen. Weil ihm im Äußeren Rand die Ressourcen fehlten, um auf die Bedrohung zu reagieren, bat das Drei-Welten-Imperium das Alliierte Oberkommando um Unterstützung. Die Vereinigten Amerikas waren bereit, im Austausch für neue Handelstarife und Exportverträge zu helfen, und schickten Truppen des USCMC. Weil die Colonial Marines die Rebellenangriffe bestenfalls als lästig empfanden, gaben sie den aufständischen Kolonisten den Spitznamen „Bug-Boys".

Die Situation änderte sich jedoch grundlegend, als eine nicht identifizierte Quelle — vermutlich ein Konzern oder ein politischer Feind des Drei-Welten-Imperiums — die Bug-Boys mit fortschrittlichen Waffen ausstattete und es ihnen gelang, die Fregatte USS *Sulaco* mit einem Orbitalangriff außer Gefecht zu setzen. Der Gegenschlag ließ nicht lange auf sich warten: Das USCMC rückte mit mehreren Schiffen, Marine-Trupps, Panzern und anderer schwerer Ausrüstung an, um den Planeten zurückzuerobern. Die Bug-Boys wurden zermalmt und eine Besatzungsstreitmacht des Marinekorps zur Friedenswahrung auf Linna 349 stationiert, die sich dort noch heute befindet — trotz der wiederholten Bitte des Drei-Welten-Imperiums, den Planeten freizugeben. Linnas wichtigstes Exportgut ist das außergewöhnliche Bauholz der einheimischen dornigen Karyta-Bäume. ■

### TORIN PRIME

| | |
|---|---|
| **Position** | **Äußerer Rand, Tartarus-Sektor** |
| **Zugehörigkeit** | **Vereinigte Amerikas** |
| **Kategorie** | **terrestrischer Planet** |
| **Klima** | **atembare Atmosphäre, halb trocken, regnerische Sommer und niederschlagsarme Winter** |
| **Durchschnittstemperatur** | **18 °C** |
| **Terrain** | **Berglichtungen und hohe Gipfel** |
| **Kolonien** | **drei** |
| **Bevölkerung** | **700.000** |
| **wichtige Bereiche und Rohstoffe** | **Chrom, Titan, Osmium, Palladium, Iridium, Schwermetalle** |

## LINNA 349

| | |
|---|---|
| **Position** | **Äußerer Rand, Anglo-Japanischer Arm, Tartarus-Sektor** |
| **Zugehörigkeit** | **Drei-Welten-Imperium, Vereinigte Amerikas als Besatzungsmacht zur Friedenssicherung** |
| **Kategorie** | **terrestrischer Planet** |
| **Klima** | **atembare Atmosphäre, feucht und regnerisch** |
| **Durchschnitts-temperatur** | **30 °C** |
| **Terrain** | **Wälder und Seen** |
| **Kolonien** | **zwei offizielle sowie mehrere Nomadenstämme** |
| **Bevölkerung** | **30.000** |
| **wichtige Bereiche und Rohstoffe** | **Bauholz, Lanthan, Lutetium und andere seltene Erdmetalle** |

# DER GRENZRAUM

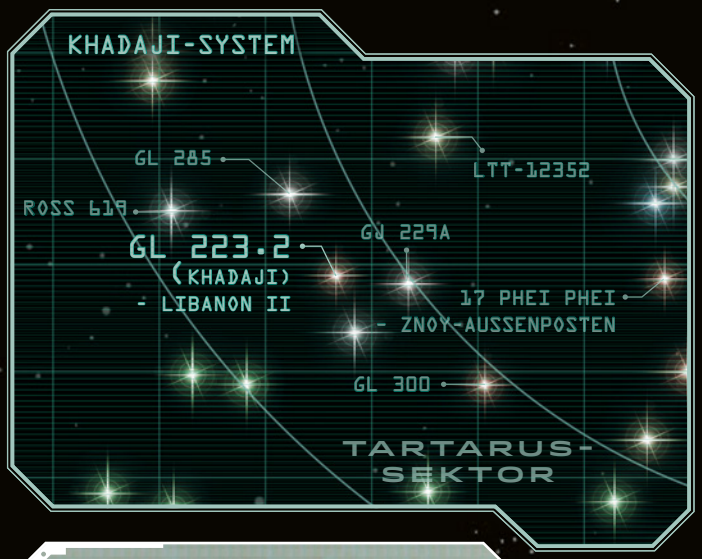
Der Grenzraum ist der am weitesten entfernte Bereich innerhalb der menschlichen Territorien. Er umgibt sie wie ein Gürtel und bildet den Übergang zwischen ihnen und den gewaltigen Tiefen des Alls – und er ist vermutlich das Gebiet, in dem die SC ihre Zeit damit verbringen werden, sich ein Leben aufzubauen und den einen oder anderen UA-Dollar zu verdienen.

Einige Planeten und Systeme des Grenzraums befinden sich noch innerhalb von Sektoren, wie zum Beispiel Tartarus, Bao Sau oder Sektor 87, und sind somit Teil eines bestimmten Hoheitsgebiets. Raumstationen wie Anchorpoint hingegen dienen als neutrale Zone für alle Mächte, seien es nun Konzerne oder Regierungen. Durch die aggressiven Expansionsbestrebungen der Vereinigten Amerikas ist zudem eine Region entstanden, die weit über den Äußeren Rand hinausgeht und als Ferner Amerikanischer Arm bekannt ist. Im dortigen Grenzraum befinden sich abgelegene Kolonien wie Bowen's Landing, LV-492 und LV-422, die zwar von der Outer-Rim-Verteidigungsflotte beschützt werden, doch grundsätzlich allen Unternehmern und Pionieren offenstehen, was vor allem für Bergbau- und Raumfahrtzentren wie Thedus und die Salomonen gilt. Zu diesen fernen Welten führen einige etablierte Sternenstraßen, allerdings ist der Weltraum, den man auf diesen Routen durchquert, weder kartographiert noch erkundet und daher äußerst gefährlich. Es wird jedem Captain empfohlen, in sämtlichen Sektoren, die sich zwischen bekannten Bereichen des Grenzraums befinden, immer auf Überlichtgeschwindigkeit zu bleiben.

## KHADAJI-SYSTEM

Das mineralreiche Khadaji-System wurde ursprünglich in den 2120ern vom Drei-Welten-Imperium beansprucht und besiedelt, allerdings kaum dreißig Jahre später von den Vereinigten Amerikas annektiert.

**KJ-331 B LIBANON II:** Libanon II, ein Mond, der den beringten Gasriesen KJ-331 umkreist, steht kurz vor der Revolution. Jahrzehnte der wechselnden Regierungsbündnisse haben zwar die Konten vieler Konzernmanager gefüllt, aber nicht im Geringsten zum Wohlstand der hiesigen sogenannten Quellen-Kolonie beigetragen. Diese verdankt ihren Namen einer gewaltigen Quelle, die Trinkwasser mit natürlich vorkommenden Elektrolyten hervorbringt, was es äußerst beliebt bei der Elite und heißbegehrt in den Inneren Kernsystemen macht. Mehrere Konzerne schlagen Kapital aus dem Wasser sowie aus dem Eisen und Uran des Mondes und verkaufen die rücksichtslos geförderten Vorkommen mit horrenden Gewinnen, während die Kolonisten ihr Dasein im Elend fristen müssen. Als Petitionen für bessere Lebensbedingungen von der Regierung der Vereinigten Amerikas ignoriert wurden, erkannte ein kleiner südamerikanischer Staat seine Chance, mehr Macht in den UA zu erlangen. Er begann die Rebellen zu ermutigen, Versorgungslinien zu sabotieren sowie höhere Löhne und bessere Vorräte zu fordern. Da die Aufständischen immer dreister vorgehen, ist es nur eine Frage der Zeit, bis die Colonial Marines gerufen werden.




## ALPHA-CAELI-SYSTEM

**DIE SALOMONEN (ALPHA CAELI V B–H):** Bei den Salomonen handelt es sich um sieben kolonisierte Monde (benannt von b bis h) von insgesamt acht, die den Gasriesen Alpha Caeli V umkreisen. Sie sind reich an mineralischen Ressourcen und eine wichtige Quelle für viele Erze, die zur Raumfahrt benötigt werden. Auf ihnen befinden sich mehrere Bergbaukolonien sowie auf Alpha Caeli V g eine Garnison der Colonial Marines. Die Monde verfügen über das größte orbitale Solarnetzwerk, das die Menschheit je erschaffen hat.

Über mehrere Jahrzehnte galten die Salomonen als weitester Punkt im Weltraum, den zu erreichen man überhaupt imstande war. Viele frühe Expeditionen, die in das Gebiet jenseits von Alpha Caeli vordrangen, gingen verloren, was einige Wissenschaftler zu der Ansicht veranlasste, dass tiefere Bereiche des Alls durch tödliche Strahlungszonen für Menschen nicht erreichbar seien. In den letzten zwanzig Jahren widerlegten die Vereinigten Amerikas diese Spekulationen, indem sie von den Salomonen aus in die unbekannten Bereiche in Richtung des Äußeren Rands vorstießen und dort Kolonien gründeten.

### KJ-331 B LIBANON II

| | |
|---|---|
| **Position** | **Grenzraum, Äußerer Rand, Saum des Tartarus-Sektors, in der Umlaufbahn um KJ-331** |
| **Zugehörigkeit** | **Vereinigte Amerikas, Lasalle Bionational, Weyland-Yutani** |
| **Kategorie** | **terrestrischer Mond** |
| **Klima** | **atembare Atmosphäre, heiße und trockene Sommer, regnerische Winter** |
| **Durchschnittstemperatur** | **28 °C** |
| **Terrain** | **Netzwerk aus Flüssen, Quellen und Kluften, das eine karge, felsige Öde überzieht** |
| **Kolonien** | **eine, die Quellen-Kolonie** |
| **Bevölkerung** | **40.000** |
| **wichtige Bereiche und Rohstoffe** | **Quellwasser, Eisen, Uran** |

## DIE SALOMONEN
(Alpha Caeli V b-h)

| | |
|---|---|
| **Position** | **Grenzraum, Ferner Amerikanischer Arm, in der Umlaufbahn um Alpha Caeli V** |
| **Zugehörigkeit** | **Konzernanteile, Vereinigte Amerikas** |
| **Kategorie** | **jupiterartiger Gasriese mit einem System von acht Monden** |
| **Klima** | **variiert, von klimagesteuerten Druckkuppeln bis zu kalter, terraformierter Atmosphäre** |
| **Durchschnittstemperatur** | **variiert** |
| **Terrain** | **variiert** |
| **Kolonien** | **zahlreiche, darunter USCMC-Garnison** |
| **Bevölkerung** | **3.000.000** |
| **wichtige Bereiche und Rohstoffe** | **Niob, Neodym, Chrom, Helium-3, Hämatit und Platin** |

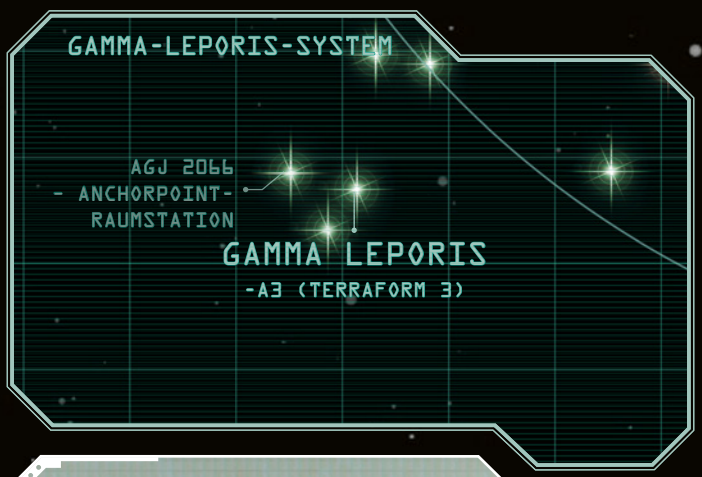
## GAMMA-LEPORIS-SYSTEM

Jeder der drei Sterne von Gamma Leporis verfügt in seiner bewohnbaren Zone über eine Welt, von denen jede bereits zu kolonisieren versucht wurde. Der dritte dieser Versuche war als Einziges erfolgreich und gab dem Planeten seine inoffizielle Bezeichnung „Terraform 3“.

Der erste Anlauf konzentrierte sich auf den Planeten in der Umlaufbahn um Gamma Leporis B und war ein katastrophaler Fehlschlag, da ein gewaltiger Asteroid auf der Oberfläche einschlug. Der zweite Fall ist verwirrender. 2175 brach plötzlich der Kontakt zu der von Seegson finanzierten Terraforming-Kolonie bei Gamma Leporis C ab. Als die Firma Nachforschungen anstellte, konnte man nur noch konstatieren, dass sämtliche Kolonisten spurlos verschwunden waren. Die Siedlung selbst schien nicht beschädigt zu sein, abgesehen davon, dass der Atmosphärenwandler abgeschaltet worden waren. Bis heute konnte nicht geklärt werden, was sich auf dem Planeten zugetragen hat, weshalb er grundsätzlich gemieden wird.

Das Gamma-Leporis-System ist außerdem einer von vielen Orten, an denen es geheimnisvolle Geisterschiff-Sichtungen eines verlorenen USCMC-Truppentransporters der Conestoga-Klasse gab: der USS *Sulaco*. Nach dem Zwischenfall von Hadley's Hope warf das Schiff seine Rettungsmodule in der Nähe des Neroid-Sektors ab und gilt seitdem als verschollen.

**GAMMA LEPORIS A3:** Terraform 3 ernährt den Grenzraum und kann mit Stolz die besten Steaks in der Galaxie vorweisen. Die terraformierten landwirtschaftlichen Flächen der hiesigen Kolonie Steer City dienen allein der Aufzucht von Rindern, die viele Systeme mit Fleisch und Fleischnebenprodukten versorgen. Im Winter fegen schwere Staubstürme über den Planeten, was die Bauern zwingt, die freilaufenden Tiere während dieser Zeit in unterirdische Anlagen einzuquartieren. Auch wenn Weyland-Yutanis Interesse an der Welt mittlerweile bestenfalls überschaubar ist, erhält ihr Atmosphärenwandler noch immer das Klima des Planeten. Seit einiger Zeit werden wachsende Anteile der Steer-City-Rinderzucht industrialisiert, da Konzerne wie Lasalle Bionational große Landstriche aufkaufen und automatisierte Fleischverarbeitungsanlagen errichten.




## EPSILON-RETICULI-SYSTEM

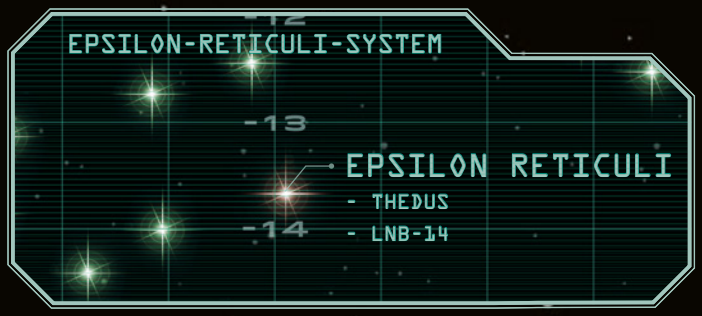
**THEDUS:** Ursprünglich hielt man den außerhalb des Äußeren Rands gelegenen Planeten Thedus aufgrund seiner dichten und wolkigen Atmosphäre für einen Gasriesen, später jedoch stellte er sich als große terrestrische Welt mit Schwermetallvorkommen heraus — ein Umstand, den Weyland-Yutani durch exklusive Bergbaurechte seit mehr als einem Jahrhundert ausnutzt. Weite Bereiche der Oberfläche haben sich durch den intensiven Raubbau stark verändert, sodass für den Planeten heute vor allem riesige Furchen und tiefe Schluchten charakteristisch sind. Die meisten Materialien- und Warenexporte aus den abgelegenen Bereichen des Grenzraums werden entweder über Thedus oder die Anchorpoint-Raumstation geleitet, ehe man sie in den Äußeren Schleier und die Kernsysteme verschifft.

Eine schwere Umweltkatastrophe im Jahre 2109 führte dazu, dass Teile des Planeten für viele Jahrzehnte unbewohnbar wurden. Auslöser war eine Bergarbeiterrevolte wegen schlechter Lebensbedingungen. Als Reaktion entsandte man den Truppentransporter UAS *Archangel* mit der Mission, den Frieden zu wahren. In Folge einer Reihe geheim gehaltener Ereignisse stürzte die *Archangel* ab, was einen der Atmosphärenwandler des Planeten zerstörte und zum Tod von über 15.000 Zivilisten und Marines führte. Heute, über 70 Jahre später, wurde der Schaden am Planeten durch erneutes Terraforming größtenteils behoben, doch seine Atmosphäre ist nach wie vor kalt.

Thedus war außerdem das letzte Ziel des kommerziellen Schleppers USCSS *Nostromo*, ehe das Schiff 2122 verschwand.

### GAMMA LEPORIS A3
**(Terraform 3)**

| | |
|---|---|
| **Position** | **Grenzraum, Amerikanischer Arm, Naher Tartarus-Sektor** |
| **Zugehörigkeit** | **Vereinigte Amerikas, Lasalle Bionational** |
| **Kategorie** | **terrestrischer Planet** |
| **Klima** | **atembare Atmosphäre, terraformiert** |
| **Durchschnittstemperatur** | **25 °C** |
| **Terrain** | **Weiden, Seen und Ackerland** |
| **Kolonien** | **eine, Steer City** |
| **Bevölkerung** | **9.000** |
| **wichtige Bereiche und Rohstoffe** | **Landwirtschaft** |




### THEDUS

| | |
|---|---|
| **Position** | **Grenzraum, Ferner Amerikanischer Arm** |
| **Zugehörigkeit** | **Weyland-Yutani, Drei-Welten-Imperium, Vereinigte Amerikas** |
| **Kategorie** | **terrestrischer Planet** |
| **Klima** | **kalt, dünne Atmosphäre, terraformiert** |
| **Durchschnittstemperatur** | **8 °C** |
| **Terrain** | **Berge und Canyons** |
| **Kolonien** | **drei** |
| **Bevölkerung** | **2.000.000** |
| **wichtige Bereiche und Rohstoffe** | **Yttrium, Niob, Helium-3, andere seltene Erdmetalle** |

## TANAKA-SYSTEM

Das Tanaka-System besteht aus sechs Welten, von denen vier dem blauen Stern in ihrer Mitte so nahe sind, dass es sich um kaum mehr als brennende Klumpen Schlacke im Weltraum handelt. Der sechste Planet, ein eisiger Ball aus Methan, ist so weit vom Stern entfernt, dass die Vermesser ihn beim ersten Durchfliegen des Systems nicht einmal bemerkten. Allein der fünfte Planet befindet sich gerade noch in der bewohnbaren Zone seiner Sonne, wurde aber bislang nicht im großen Stil kolonisiert.

**TANAKA 5:** Tanaka 5 ist ein trockener Wüstenplanet, auf dem es oft zu tödlichen Sandstürmen kommt. Er wurde in den 2170ern flüchtig vermessen und als wahrscheinliche Quelle für Thulium, Terbium, Gold und Mangan eingestuft. Dass dieser Bericht noch nicht bestätigt wurde, hinderte einige Prospektoren jedoch nicht daran, die Welt zu erkunden und temporäre Siedlungen zu errichten. Rasch bemerkte man, dass auf Tanaka 5 eine zwei bis drei Meter lange skorpionartige Kreatur heimisch ist, was sich gleichermaßen als Fluch und als Segen erwies. Zwar ist die Lebensform hochaggressiv, doch ihr Nervengift stellte sich als Heilmittel für verschiedene Krankheiten heraus — was den Planeten für die medizinische Industrie interessant macht. Außerdem ist das Gerücht im Umlauf, es gäbe seltsame Ruinen bei den unter dem Wüstensand gelegenen Wasserquellen, allerdings ist der Wahrheitsgehalt dieser Behauptung völlig unbekannt.

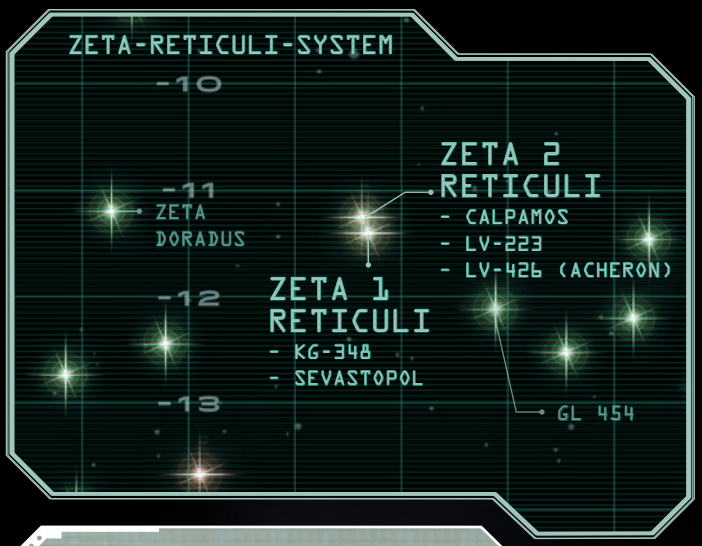
### TANAKA 5

| | |
|---|---|
| Position | Grenzraum, nahe des Fernen Amerikanischen Arms |
| Zugehörigkeit | keine |
| Kategorie | terrestrischer Planet |
| Klima | atembare Atmosphäre, heiße Tage und kühle Nächte, häufige Sandstürme |
| Durchschnittstemperatur | 45 °C |
| Terrain | ausgedehnte Wüsten und Schluchten |
| Kolonien | keine |
| Bevölkerung | vier Dutzend Durchreisende |
| wichtige Bereiche und Rohstoffe | Impfstoffe, möglicherweise Metalle |

## ZETA-RETICULI-SYSTEM

Noch vor vier Jahrzehnten lag Zeta Reticuli, ein großes Doppelsternsystem am Zipfel des Tartarus-Sektors im Sternbild Netz (lat. „Reticulum“), jenseits der Grenzen des bekannten Weltalls.

Mit der steten Vergrößerung des UA-Grenzraums, der nun auch die Doppelsterne umfasst, gehören diese heute zum Amerikanischen Arm. Unglücklicherweise war das Zeta-Reticuli-System immer wieder Schauplatz schicksalhafter Tragödien. Hier ereigneten sich die ersten verzeichneten Begegnungen der Menschheit mit der Chemikalie A0-3959X.91–15 sowie der als Xenomorph XX121 bekannten Lebensform, in deren Folge mehrere Raumschiffe und zwei Kolonien verloren gingen.




### KG-348

| | |
|---|---|
| **Position** | **Grenzraum, Amerikanischer Arm, Rand des Tartarus-Sektors** |
| **Zugehörigkeit** | **Vereinigte Amerikas, Seegson** |
| **Kategorie** | **jupiterartiger Gasriese** |
| **Klima** | **kalte molekulare Wasserstoffatmosphäre** |
| **Durchschnitts-temperatur** | **–145 °C** |
| **Terrain** | **–** |
| **Kolonien** | **ehemals Standort der Sevastopol-Raumstation** |
| **Bevölkerung** | **keine** |
| **wichtige Bereiche und Rohstoffe** | **Helium-3, seltene metallische Gase wurden entdeckt** |

ZETA[1] RETICULI

**KG-348:** Der ehemalige Standort der Sevastopol-Raumstation ist ein Gasriese, der den Stern Zeta1 Reticuli umkreist. KG-348 besitzt eine seltene Atmosphäre, die reich an metallischen Gasen ist, weshalb man den Riesenplaneten schon lange für den Atmosphäreabbau in Betracht zog. Die Seegson Corporation betrieb hier die Orbitalstation Sevastopol, bis diese durch einen katastrophalen Unfall in den 2130ern in eine sinkende Umlaufbahn um den Planeten geriet und in dessen Atmosphäre verbrannte. Zwar besitzt Seegson noch immer als Einziges offiziell die Abbaurechte für KG-346, doch hat der Konzern bislang keinen Gebrauch mehr von seinem Privileg gemacht. Aus diesem Grund sollen hier unabhängige Piraten aktiv sein und die natürlichen Ressourcen der Atmosphäre ausbeuten.

ZETA[2] RETICULI

**CALPAMOS:** Calpamos ist ein beringter rotbrauner Gasriese und der vierte Himmelskörper in der Umlaufbahn um Zeta2 Reticuli. Der Planet selbst ist wenig bemerkenswert und einzig bekannt für die Gerüchte über die dramatischen Zwischenfälle, die sich in seinem Mondsystem zugetragen haben sollen.

### CALPAMOS

| | |
|---|---|
| **Position** | **Grenzraum, Rand des Tartarus-Sektors** |
| **Zugehörigkeit** | **Weyland-Yutani, Vereinigte Amerikas** |
| **Kategorie** | **beringter Gasriese** |
| **Klima** | **eisige Ammoniakatmosphäre** |
| **Durchschnittstemperatur** | **–173 °C** |
| **Terrain** | **–** |
| **Kolonien** | **eine zerstört sowie eine Raumstation in der Umlaufbahn um den Mond LV-426** |
| **Bevölkerung** | **keine** |
| **wichtige Bereiche und Rohstoffe** | **nicht erforscht** |

ZETA² RETICULI

**LV-223:** LV-223 befindet sich im Orbit um den Gasriesen Calpamos und ist ein trostloser, fast erdartiger Mond mit großen Wüsten und Gebirgstälern. Unglücklicherweise enthält seine Atmosphäre eine extrem hohe Konzentration von Kohlendioxid, die für Menschen nach kurzer Zeit tödlich ist. Außerdem neigt der Mond zu vernichtenden und oft schnell entstehenden Stürmen aus siliziumhaltigem Staub und Gestein. Die wenigen Daten, die zu LV-223 existieren, entstammen den schwer verständlichen Übertragungen, die während der Mission der USCSS *Prometheus* in den 2090ern an das Weyland-Hauptquartier gesendet wurden. Verschiedene Gerüchte behaupten, dass sich hier ein Raumschifffriedhof befindet, eine seuchenverpestete Welt, auf der sich seltsame und uralte außerirdische Ruinen befinden — und zudem eine Vielzahl tödlicher tierischer Lebensformen. Verständlicherweise gehen Raumschiffbesatzungen LV-223 großflächig aus dem Weg und steuern sonnigere Gefilde an.

## LV-223

| | |
|---|---|
| **Position** | **Grenzraum, Rand des Tartarus-Sektors, im Orbit um Calpamos** |
| **Zugehörigkeit** | **nicht beansprucht, Vereinigte Amerikas** |
| **Kategorie** | **terrestrischer Mond** |
| **Klima** | **verheerende Silikatstürme und giftige Atmosphäre, die einzig im Gebiet des Tempeltals atembar ist** |
| **Durchschnittstemperatur** | **12 °C** |
| **Terrain** | **Wüsten, riesige Berge und tiefe Täler mit dichtem Pflanzenbewuchs einzig im Gebiet des Tempeltals** |
| **Kolonien** | **keine** |
| **Bevölkerung** | **unbekannt** |
| **wichtige Bereiche und Rohstoffe** | **nicht erforscht** |

## LV-223: HINTER DEN KULISSEN

Auf der Suche nach Unsterblichkeit und den Ursprüngen der Menschheit landete das Erkundungsraumschiff USCSS Prometheus Ende des 21. Jahrhunderts auf LV-223. Geleitet wurde die Mission von Weyland-Geschäftsführerin Meredith Vickers, den Doktoren Elizabeth Shaw und Charlie Holloway sowie Firmengründer Peter Weyland selbst. Auf dem Planeten entdeckte die Expedition eine Reihe tempelartiger Strukturen, die von einer intelligenten außerirdischen Spezies errichtet worden waren, die Dr. Shaw als „Konstrukteure" bezeichnete. Während der Erkundung des am nächsten gelegenen Bauwerks fand die Crew Beweise für einen toxischen Ausbruch, der den Außenposten der Konstrukteure ausgelöscht hatte. Der fragliche Giftstoff war die sogenannte Chemikalie AO-3959X.91-15, eine zähe, schwarze Flüssigkeit, die bei kontaminierten biologischen Wirten als eine Art Evolutionsbeschleuniger fungiert.

Durch eine Reihe tragischer Ereignisse infizierten sich einige Besatzungsmitglieder mit der Substanz, was viele Todesfälle zur Folge hatte. Als kurz darauf ein einzelner Konstrukteur aus seinem vielleicht Äonen dauernden Kälteschlaf geweckt wurde, tötete er Peter Weyland und den Großteil der verbliebenen Besatzung. Anschließend startete das außerirdische Wesen eines der gewaltigen Juggernaut-Raumschiffe seiner Spezies, um die Menschheit mit den an Bord befindlichen Massen der Chemikalie auszulöschen. In einer selbstlosen Verzweiflungstat zündete Captain Janek auf der Prometheus den Ionenantrieb innerhalb der Atmosphäre, rammte das Alienschiff und opferte sich so selbst. Die Prometheus wurde zerstört, der Juggernaut unschädlich gemacht. Nur Dr. Shaw und der Missionsandroide, David 8, überlebten diesen Vorfall, entkamen LV-223 auf einem anderen Schiff der Konstrukteure und machten sich auf in Richtung Planet 4 in Sektor 87.

Heute, etwa 100 Jahre später, befindet sich ein Großteil der Entdeckungen, die man auf LV-223 vor dem Absturz der Prometheus machte, noch immer unverändert dort - mit einer entscheidenden Ausnahme: Die gewaltigen Mengen des Beschleunigers, die bei der Zerstörung des Juggernauts freigesetzt wurden, haben das Tempeltal einer umfassenden Metamorphose unterzogen. Die toxische Substanz hat einen grünen Dschungel entstehen lassen, der in diesem Gebiet sogar eine atembare Atmosphäre erzeugt, aber auch bevölkert ist von abscheulich mutierten Kreaturen. Außerdem wuchs dort eine seltsame biomechanische Struktur, ein lebender Berg, den ein Großteil der hier heimischen Tierwelt großräumig meidet.

Die Tempelstrukturen und die Juggernaut-Hangars darunter sind noch immer intakt, ebenso wie der gewaltige Vorrat an mit Chemikalie AO-3959X.91-15 gefüllten Ampullen. Obwohl seine Energiezellen lange auf-

gebraucht sind, liegt auch das Rettungsshuttle der Prometheus noch auf der Oberfläche – die außerdem eine bislang unentdeckte Überraschung birgt: das Klasse-7-Ausgrabungsschiff, das als Onager bekannt ist. Mit diesem Kurzstrecken-Orbitalschiff, das Hadley's Hope zugeteilt war, versuchte eine Gruppe Kolonisten von Acheron dem Alien-Befall ihrer Kolonie zu entkommen, bis sie letztlich auf LV-233 notlanden mussten. Unglücklicherweise brachten sie mehrere Exemplare des Plagiarius praepotens mit, die die Onager in eine improvisierte Brutstätte verwandelten. Die Kolonisten gelten als tot. Doch wie andere Lebensformen sind auch die Xenomorphe anfällig für eine Kontaminierung mit dem Beschleuniger, was in ihrem hiesigen Habitat zu bizarren Mutationen geführt hat. ■

ANMERKUNG VON MU/TH/UR: Unkontrollierte Evolution, Situation auf LV-223 als äußerst gefährlich eingestuft. Überleben bei Betreten des Mondes unwahrscheinlich. Fernhalten. ■

ZETA$^2$ RETICULI

**LV-426 (ACHERON):** LV-426, der eine Rotationszeit von zwei Stunden und eine Schwerkraft entsprechend dem 0,86-fachen der Erde besitzt, ist nicht viel mehr als ein karger und lebensfeindlicher Felsbrocken im All. Tagsüber ist er in ewiges Zwielicht gehüllt, nachts herrscht völlige Finsternis und eisige Kälte. Der Mond wurde von einer französischen Raumsonde in den 2040ern katalogisiert und blieb ein Jahrhundert lang unerforscht. 2122 landete die USCSS *Nostromo* auf LV-426 und reagierte damit auf ein unbekanntes Notsignal. Angeblich entdeckte die Besatzung dabei eine feindliche außerirdische Lebensform, was schließlich zur Folge hatte, dass eines der Crewmitglieder die Selbstzerstörungssequenz des Schiffs einleitete. Als der Mond jedoch in den 2130ern ausgiebig erkundet wurde, fanden sich keine Spuren einheimischen Lebens, was die Berichte der *Nostromo* äußerst fragwürdig erscheinen lässt.

Am bekanntesten ist LV-426 allerdings für den tragischen Untergang der Kolonie Hadley's Hope. 35 Jahre nach dem *Nostromo*-Zwischenfall ließen Weyland-Yutani und die Kolonialverwaltung einen Atmosphärenwandler auf dem sich schnell drehenden Mond installieren, und das Terraforming begann. Die ersten Siedler tauften LV-426 in Acheron um und lebten dort mehr als zwanzig Jahre lang friedlich. Im Juli 2179 jedoch brach mit einem Mal der Kontakt zur Kolonie ab, die seit diesem Zeitpunkt keine Berichte mehr schickte, und man entsandte einen Trupp Colonial Marines, um die Vorkommnisse zu untersuchen. Was auch immer als Nächstes geschah, führte dazu, dass die gesamte Kolonie einschließlich aller 158 Bewohner sowie der Marines in einem nuklearen Feuerball verbrannte. Der Auslöser dieser Zerstörung ist unbekannt, widersprüchliche Berichte führen sowohl den Angriff einer konkurrierenden Regierung an, den Einfluss einer unbekannte Alien-Spezies als auch einen einfachen Reaktorunfall mit Kernschmelze. Gleichgültig auf welche Weise, heute ist das einstige Hadley's Hope ein radioaktives Ödland, das sich über 700 km weit erstreckt.

Kurz nach dem Zwischenfall durchsuchten Rettungsmannschaften von Weyland-Yutani und des USCMC Acheron nach Überlebenden. Obwohl klar war, dass sich die Kolonie und der Atmosphärenwandler im Kerngebiet der Explosion befunden hatten, war es theoretisch möglich, dass es vereinzelte Kolonisten bis zum nahegelegenen Ilium-Gebirge geschafft und die gewaltige Detonation in dessen Schutz überlebt hatten. Der Konzern richtete eine orbitale Hilfsstation ein, die auf LV-426 jedoch keine Menschen mehr ausmachen konnte. Heute ist die sogenannte Kathar-Station eine kleine Forschungsplattform, die von wenigem Personal betrieben wird.

## LV-426
(Acheron)

| | |
|---|---|
| Position | Grenzraum, Rand des Tartarus-Sektors, im Orbit um Calpamos |
| Zugehörigkeit | Weyland-Yutani, Vereinigte Amerikas |
| Kategorie | terrestrischer Mond |
| Klima | atembare Atmosphäre, zum Teil terraformiert, Windstürme mit hoher Geschwindigkeit |
| Durchschnittstemperatur | 10 °C (durch Terraforming) |
| Terrain | karges Lavagestein, Berge |
| Kolonien | Kathar-Raumstation in der Umlaufbahn, ehemaliger Standort von Hadley's Hope |
| Bevölkerung | unbekannt |
| wichtige Bereiche und Rohstoffe | keine bekannt |

## ACHERON: HINTER DEN KULISSEN

Als die Nostromo 2122 auf einen scheinbaren Hilferuf reagierte, änderte sie ihren Kurs und landete auf LV-426. Ihre Besatzung entdeckte bald einen zerstörten Konstrukteur-Juggernaut mit einer Fracht aus Alien-Eiern. Kane, der erste Offizier des Schiffs, wurde daraufhin von einem Facehugger angegriffen, der einen Plagiarius praepotens in ihn übertrug. Nach der gewaltsamen Geburt der Kreatur entwickelte sich diese schnell weiter und begann der Besatzung aufzulauern. Ohne Königin bemächtigte sich das Alien Captain Dallas' und des Technikers Brett und verwandelte ihre Körper in überlebensfähige Ovomorphe. Schließlich aktivierte die dritte Offizierin Ellen Ripley die Selbstzerstörung des Schiffs und entkam – gemeinsam mit der Kreatur – auf dem Rettungsshuttle Narcissus. Dort gelang es ihr, den Xenomorph aus der Luftschleuse zu schleudern und mit einer Zündung des Antriebs zu töten.

Im Jahre 2137 verfolgte Henry Marlow, Captain des Weltraumbergungsschiffs Anesidora, ebenfalls das Signal zu dem außerirdischen Wrack und deaktivierte es – allerdings erst nachdem seine Ehefrau von einem Facehugger befallen worden war.

Jahrzehnte vergingen. Das Wrack geriet in Vergessenheit, und auf dem einsamen Mond wurde die Kolonie Hadley's Hope gegründet. Als die Weyland-Yutani-Verwaltung von dem abgestürzten Juggernaut erfuhr, schickte sie die Siedler aus, ohne ihnen zu sagen, was sie an der Absturzstelle vorfinden würden. Es dauerte nicht lange, bis die gesamte Kolonie von Xenomorphen überrannt und der Atmosphärenwandler in eine Brutstätte verwandelt worden war.

Genau dort entdeckte die später eintreffende Einheit Marines, die man zur Untersuchung der Lage entsandt hatte, das erste Mal die Alien-Horden. Während des sich anschließenden Gefechts wurde der Reaktor der Anlage beschädigt, was zu einer Kernschmelze führte, die nur Corporal Dwayne Hicks, die junge Kolonistin Rebecca „Newt" Jorden, Missionsberaterin Lt. Ellen Ripley sowie Bishop, der Androide des Trupps, überlebten. Auch die Königin des Nests entkam dem nuklearen Feuer, indem sie sich am Fahrwerk des Abwurfschiffs festhielt, konnte aber von Ripley an Bord der Sulaco mithilfe eines Laderoboters ins All gestoßen werden.

Weyland-Yutani verschleierte den Zwischenfall und suchte in den Überresten der Kolonie nach intakten Alien-Eiern. Der Konzern brachte sogar das Gerücht in Umlauf, dass Hadley's Hope in Wahrheit von einem Atomsprengkopf einer unbekannten Regierung oder Streit-

macht getroffen worden war, möglicherweise der Union oder sogar abtrünnigen Colonial Marines.

Man richtete die Kathar-Station im Orbit ein, um LV-426 zu überwachen und alles verwertbare Alien-Material zu bergen, das die gewaltige Explosion überlebt haben könnte. Es ist möglich, dass auch das Wrack der Konstrukteure nicht vollkommen zerstört wurde, obwohl es bereits durch Erdbeben und Lavaströme beschädigt war, als die Jorden-Familie es im Juli 2179 entdeckte. Vielleicht schirmten die natürlichen Erzvorkommen des Ilium-Gebirges es vor einem Großteil der Detonation ab … und selbst wenn der Juggernaut nicht auffindbar ist, wurde er eventuell nur von einem Spalt verschluckt, der durch die Explosion entstand, oder unter einem Steinschlag begraben. Bislang ist völlig unbekannt, was genau geschah – ebenso wie der genaue Auftrag der Kathar-Station und ihr Zweck in der Umlaufbahn um LV-426. ■

---

ANMERKUNG VON MU/TH/UR: Widersprüchliche Aussagen zum Zustand des außerirdischen Wracks. Bestätigung erforderlich.

(Entscheide selbst, welche Version der Ereignisse du als Kanon für deine Kampagne etablierst). ■

# SEKTOR 117

Sektor 117 ist ein abgelegener Bereich des Weltraums, der noch vollkommen unbesiedelt ist. Anfang und Mitte der 2100er Jahre wurden viele Kolonisierungsmissionen in diesem Teil des Alls unternommen, doch von keiner einzigen hat man wieder gehört. Fernab jeder Zivilisation, jenseits des Grenzraums, stellt dieser Sektor das wahrhaftig Unbekannte dar.

## ACHILLES-SYSTEM

Im Schatten der beiden Sterne des Achilles-Systems, das auf keiner kommerziellen Sternenkarte verzeichnet ist, verbirgt sich ein Planet, der besser unentdeckt bleiben sollte.

**G-435 (ACHILLES 2.4):** G-435 ist eine Xenomorph-Brutwelt, die die Kreaturen vollständig überrannt haben. Das Gelände des von Wüsten sowie brackigen, seichten Meeren bedeckten Planeten ist weitgehend flach, abgesehen von den wie Wucherungen überall hervorsprießenden Brutkomplexen mit teils gewaltigen Ausmaßen. Dieser fleischgewordene Albtraum einer Welt ist getaucht in ein ständiges, dunstiges Dämmerlicht. Sie ist die Heimat mehrerer Lebensformen, die Plagiarius praepotens als Wirte nutzt, darunter auch eine vogelartige Echsenspezies. ■

## G-435
**(Achilles 2.4)**

| | |
|---|---|
| **Position** | **Sektor 117, im Orbit um Achilles II** |
| **Zugehörigkeit** | **unbeansprucht** |
| **Kategorie** | **Planet** |
| **Klima** | **atembare Atmosphäre, heiß und feucht, ständiges Zwielicht** |
| **Durchschnittstemperatur** | **40 °C** |
| **Terrain** | **Ödland, flache Sümpfe und salzige, warme Meere, minimale Vegetation** |
| **Kolonien** | **Dutzende von Alien-Brutkolonien** |
| **Bevölkerung** | **unbekannt** |
| **wichtige Bereiche und Rohstoffe** | ***Plagiarus praepotens*** |

G-435: Hinter den Kulissen

Wenn das All bereits die Hölle ist, fehlen die Worte für diesen Planeten, denn er ist das wahre Herz der Finsternis. G-435 ist das, was einer Heimatwelt von P. praepotens am nächsten kommt. Zwar stammen die Kreaturen nicht von hier, doch ist diese Welt nun definitiv die ihre. Ob sie nun absichtlich hier ausgesetzt wurden, sich durch ein fehlgeschlagenes Experiment ausbreiteten oder auf einem abgestürzten Raumschiff ankamen, an diesem Ort sind die Aliens stärker und schneller als alle Exemplare, die man auf anderen Welten findet. Hier hat sich P. praepotens wie nirgendwo sonst auf einzigartige Weise an die Umweltgegebenheiten angepasst und besondere Varianten dieser Spezies geschaffen wie die gewaltige Kaiserin-Mutter und ihr Gefolge von Dienern und Beschützern. In dem grauenerregenden Ökosystem des Planeten besitzt jede Brutkolonie eine eigene Königin, die einander so lange in Ruhe lassen, wie die Kaiserin lebt. Ohne sie würde diese Welt in einem Sturm aus säurehaltigem Blut versinken, da die Königinnen einander bekriegen würden in dem Versuch, die Vorherrschaft zu erlangen und die neue Kaiserin zu werden.

Die Vielzahl der Kolonien hat hier Xenomorph-Exoskelette in unterschiedlichen Farben hervorgebracht. Da unbekannt ist, in welchem Spektrum die Kreaturen sehen – wenn sie überhaupt sehen können – mag dies allerdings eine willkürliche Mutation sein. Es besteht aber auch die Theorie, dass die Farbveränderungen ein chemisches Nebenprodukt von Pheromonen sind, die in der Anwesenheit verschiedener Brutstätten ausgestoßen werden. Das würde es einer Königin und ihrem Gefolge ermöglichen, einen nahenden Krieger als Diener oder Eindringling zu erkennen.

Um sich zu vermehren, benötigt P. praepotens Wirtskörper, die sich auf G-435 in Form einiger Säugetier- und Reptilienspezies finden – bislang sind diese verschlagenen Kreaturen einer möglichen Auslöschung durch Xenomorph XX121 immer einen Schritt voraus. ■

---

ANMERKUNG VON MU/TH/UR: Gefahr! Um jeden Preis meiden. Überlebenschance für jede nicht heimische Lebensform beträgt unter 1 %. Wiederhole: Um jeden Preis meiden. ■

# ALIEN-SPEZIES

*„Der Titan Prometheus wollte die Menschen den Göttern gleichstellen — und dafür wurde er vom Olymp verbannt. Nun, meine Freunde, die Zeit für seine Rückkehr ist endlich gekommen.“*

—PETER WEYLAND

Wir Menschen sind arrogante Schwachköpfe. Wir drangen in den Weltraum vor und dachten, jeder Herausforderung gewachsen zu sein. Einige von uns hegten die Hoffnung oder sogar die Überzeugung, dort draußen anderes Leben zu finden — vielleicht tierisches, vielleicht intelligentes, aber niemand zweifelte ernsthaft daran, dass wir ihm im Grunde überlegen sein würden. Unsere Götter waren tot, und wir hatten uns selbst zu ihren Nachfolgern erhoben. Nun, es stellte sich heraus, dass dies nicht im Geringsten der Wahrheit entspricht: Unsere Götter mögen verschwunden sein, aber sie haben uns definitiv einige böse Überraschungen zurückgelassen, um die Menschheit Demut zu lehren — fremdartige Kreaturen, deren Nachkommen dich von innen heraus auffressen werden, wenn du auf fremden Welten zu sorglos bist. Es gibt tatsächlich Leben dort draußen, und es giert nach unserem Blut. Das folgende Kapitel gibt einen kleinen Überblick darüber, welche Dinge in der Dunkelheit lauern und wer sie geschaffen hat.

# DIE KONSTRUKTEURE

Die Ruinen ihrer gewaltigen Nekropolen und pyramidenartigen Tempel finden sich im ganzen All. Die Fortschrittlichkeit ihrer zu Fossilien gewordenen Biotechnologie erstaunt Forscher, während ihre megalithischen Steinstatuen und Büsten ihre künstlerische und architektonische Überlegenheit beweisen. Aber wer sind sie? Wenn es nach dem Konzern geht, werden es die SC niemals herausfinden.

Hieroglyphentafeln, die auf Tanaka 5 ausgegraben wurden, erwähnen das überlegene Volk der Ossianer. Die dekodierte Sonde des Wracks auf LV-426 nennt sie Mala'kak. Welchen Namen sie sich auch immer selbst gegeben haben, die Menschheit kennt sie einfach als „die Konstrukteure".

Geprägt wurde dieser Begriff von Dr. Elizabeth Shaw, die gemeinsam mit Dr. Charles Holloway auf vielen Kontinenten der Erde Piktogramme entdeckt hatte, auf denen riesige Kreaturen in Richtung der Sterne deuteten. In der Annahme, diese Wesen hätten die Menschheit entworfen und erschaffen, benannte sie sie entsprechend. Die Sternenkonstellation, die auf den archäologischen Funden zu sehen war, führte die *Prometheus* auf ihre schicksalshafte Mission zu einem weit entfernten Mond — und den Ruinen eines Außenposten der Konstrukteure. Was die Besatzung dort fand, wurde aus den Archiven gelöscht, und auch das Ziel des Erkundungsschiffs wird strengstens unter Verschluss gehalten. Es ist also nicht verwunderlich, dass die Menschheit den Aufbruch der *Prometheus* so gut wie vergessen hat. Allein vereinzelte Übertragungen, die von Konzernsatelliten aufgefangen wurden, bestätigen die Existenz jener fremdartigen Wesen.

Im Laufe der Jahrzehnte hatten einige Wissenschaftler unter höchster Geheimhaltung Zugriff auf diese bruchstückhaften Informationen und versuchten sich an einer Klassifizierung der uralten Geschöpfe. Wer religiös veranlagt war, verglich sie oft mit den Nephilim, riesenhaften Kreaturen von sowohl göttlichem als auch sterblichem Blut. Als man die ersten Überreste von Konstrukteuren am Steuer ihrer toten Schiffe entdeckte, gab man ihnen den lateinischen Namen „Mundus gubernavi", „universeller Pilot". Ebenso wie die manchmal für Xenomorph XX121 gebrauchte Fehlbezeichnung „Internecivus Raptus" (was „mörderischer Dieb" bedeutet) ist diese Klassifizierung allerdings nicht korrekt. Die Theorie, dass es sich um eine fremdartige Spezies von Piloten handelt, ist schlichtweg unhaltbar. Grundlage dieser Erkenntnis sind die wissenschaftlichen Anmerkungen der verstorbenen Dr. Shaw, die aus einer schwer verständlichen Meldung stammen, gesendet nach dem Verlust der *Prometheus*. In ihnen enthalten ist die wohl schockierendste Offenbarung über die Konstrukteure, die man sich nur vorstellen kann: Ihre DNS ist menschlich. Sie sind wir und wir sind sie, denn die Menschen stammen von ihnen ab. Die Wiederentdeckung von Shaws Analyse führte dazu, dass sich folgender wissenschaftlicher Name für unsere gigantischen Vorfahren etabliert hat: „Homo genitor" oder „Schöpfer des Menschen".

Das Wenige, das über die Konstrukteure bekannt ist, entstammt mehreren extrasolaren Ausgrabungen, die innerhalb der letzten drei Jahre durchgeführt wurden. Von der Existenz lebender Exemplare ihrer Art ist nichts bekannt — die Handvoll wissenschaftlicher Spezialisten, denen man Einsicht in die Daten gewährt, gehen davon aus, dass unsere fremdartigen Ahnen bereits vor Tausenden von Jahren ausgestorben sind. Bezeugt wird ihr Ende von den verlassenen Zitadellen, Schiffswracks sowie ihren biogenetischen und evolutionären Experimenten. Ebenfalls aus Dr. Shaws Übertragungen geht hervor, dass die Konstrukteure zwar die Menschheit erschaffen haben, sich aber vor Äonen dazu entschieden, ihre Schöpfung ungeschehen zu machen: Sie versuchten, die Erde auszulöschen, und planten einen Neuanfang.

## KÖRPERLICHE MERKMALE

Die Konstrukteure waren kolossale Kreaturen. Einige Überreste deuten zwar auf eine Größe von etwa 4,5 m hin, wahrscheinlicher aber ist, dass sie im Schnitt 2,7 m groß waren. Auf den ersten Blick scheint ihr Körper eine Verbindung aus biologischen und mechanischen Komponenten zu sein mit einem auffällig geformten Kopf, an dem sich ein rüsselartiger Fortsatz befindet. In Wahrheit jedoch handelt es sich bei dieser äußeren Form um eine Art lebenden Raumanzug, der sich beim Anlegen mit dem Körper des Trägers verbindet. Derartige Anzüge und Helme wurden bislang nur abgestorben aufgefunden — durch Jahrtausende der Vernachlässigung verknöchert und zu Stein geworden. Unter ihrer seltsamen Gewandung sind die Konstrukteure hünenhaft. Sie besitzen haarlose, muskulöse Leiber mit durchscheinend blauweißer Haut. Ihr Kopf weist eine ausgeprägte Stirn auf sowie eine hohe Nase und große, glasig schwarze Augen. Durch ihr Äußeres wirken sie gleichermaßen wunderschön wie ehrfurchtgebietend. Während man zu Anfang glaubte, alle Konstrukteure seien männlich, verdichten sich mittlerweile die Hinweise darauf, dass es auch weibliche gab — gleichermaßen haarlos und nicht weniger gefährlich. Dr. Shaw stellte die Theorie auf, dass Frauen die Gesellschaft der Konstrukteure anführten und Männer die Rollen von Soldaten, Handwerkern und Philosophen einnahmen. Allerdings konnte diese These bis heute nicht durch eindeutige Beweise gestützt werden.

### WISSENSCHAFTLICHE VERMUTUNGEN

**Einige Theorien legen nahe, dass es unterschiedliche Arten oder Kasten von Konstrukteuren gab, in deren Erbgut man bestimmte körperliche Merkmale einzüchtete, um spezialisierte zivile und militärische Fraktionen herauszubilden. Andere Wissenschaftler gehen davon aus, dass sich nicht alle archäologischen Funde, die im Grenzraum ausgegraben wurden, den Konstrukteuren zuordnen lassen. So manches Fossil oder Bauwerk könnte auf weitere Spezies hinweisen, die von den riesenhaften Wesen erschaffen wurden oder mit denen sie sich vermischten. Doch selbst wenn die Überlegung zutreffend ist, müssen diese Zivilisationen gleichermaßen als ausgestorben gelten. Sich auf die gewaltigen, versteinerten Überreste des sogenannten "Space Jockey" berufend, der angeblich von zwei Raumfrachter-Mannschaften sowie Kolonisten aus Hadley's Hope gefunden wurde, stellten einige Wissenschaftler die These auf, die biomechanischen Anzüge der Konstrukteure könnten auf unbekannten Kreaturen basieren, die noch größer waren als sie selbst – seltsame Geschöpfe von gewaltigen Ausmaßen, ausgestattet mit zahlreichen elefantenartigen Rüsseln. Unglücklicherweise scheint das fragliche Exemplar aber zerstört worden zu sein, sodass jede Theorie bloße Spekulation bleibt.**

## ARCHITEKTUR

Monolithische Steinzitadellen, monströse Bögen und gewaltige Kuppeln - die kolossalen Bauwerke der Konstrukteure sind eindrucksvolle Beweise ihrer Macht. So gut wie alle verfügen über eine riesige aus Stein gehauene Darstellung eines Kopfes. Man geht davon aus, dass diese Statuen jeweils einen der sechs Ältesten ihrer Zivilisation abbilden: Intellektuelle, Künstler und Weise. Die Kultur der Konstrukteure scheint gleichermaßen von Wissenschaft und Kunst geprägt gewesen zu sein, denn neben ihren biotechnologischen Wundern stieß man auch auf wunderschöne Bilder und Reliefs bizarrer außerirdischer Kreaturen, die die Wände ihrer innersten Heiligtümer schmückten. Selbst ihre Computer — deren Funktionsweise man bis heute nicht völlig verstanden hat — werden durch eine Form von Musik bedient (in Kombination mit hieroglyphenartigen Symbolen und seltsamen Steuerknoten). In vielen Anlagen fanden sich zudem Hinweise darauf, dass das hünenhafte Volk Terraforming betrieben hat — und zwar mit Methoden, die sich die Wissenschaft noch nicht erklären kann. Bei den gewaltigen unterirdischen Hallen, die man in einigen ihrer Bauten entdeckte, soll es sich um Hangars ihrer für interstellare Reisen ausgelegten Juggernaut-Schiffe handeln. Bislang ließen sich diese Vermutungen aber nicht belegen, da man alle entsprechenden Anlagen leer vorfand.

## BESCHLEUNIGTE EVOLUTION: WIRKSTOFF AO-3959X.91-15

Wirkstoff AO-3959X.91-15, ein genetischer Beschleuniger entwickelt vom uralten Volk der Konstrukteure, ist eine schwarze, teerartige Substanz, die Leben gleichermaßen zerstören wie erschaffen kann. Wird die eigentlich zähflüssige Masse in der Atmosphäre freigesetzt, zerstäubt sie und kontaminiert sämtliche Lebewesen, die das Pech haben, sich in Reichweite zu befinden, was zum Tod oder zu massiven genetischen Veränderungen führt. Obwohl das volle Ausmaß ihres Potenzials noch unbekannt ist, steht die Flüssigkeit im Fokus jedes Konzerns, der von ihr erfährt. Das Einzige, was man über die sogenannte Chemikalie AO-3959X.91-15 und ihre Ableger sicher weiß, ist die Tatsache, dass ihre mutagenen Eigenschaften für die Entstehung der sogenannten Scheusale sowie von Neomorphen und anderen grausigen Kreaturen verantwortlich sind. Vereinfacht lässt sich sagen, dass jede lebende Kreatur, die in direkten Kontakt mit der schwarzen Substanz kommt, entweder einen qualvollen Tod erleidet, ein Monster gebiert oder selbst zum Monster wird. Bei der Erkundung fremder Welten sollte man also gut darauf achten, keine seltsam aussehenden Alien-Sporen einzuatmen. ■

*„Ohne Zweifel eine überlegene Spezies.“*

—DAVID 8

## TECHNOLOGIE

**FLÖTEN:** Musik spielte in der Gesellschaft der Konstrukteure eine entscheidende Rolle. Als Grund dafür wird vermutet, dass die gigantischen Wesen Melodien als Farben, Formen und Worte sehen konnten. Auch ein Großteil ihrer Technologie wird mithilfe bestimmter Tonfolgen bedient: Spezielle Flöten dienen als Schlüssel für Türen oder lösen bei anderen Objekten je nach Ton unterschiedliche Funktionen aus. Auf diese Weise lässt sich beispielsweise das Licht anschalten, ein Juggernaut starten, ein Navigationskurs berechnen oder sogar ein Bioanzug öffnen.
Ein Androide oder Mensch mit einer besonderen Begabung für Musik könnte vermutlich lernen, die richtigen Melodien zu spielen, um Konstrukteurtechnologie zu aktivieren und zu steuern, aber selbst für ein musikalisches Genie wäre es ein außerordentlich schwieriges Unterfangen.

**BIOANZÜGE:** Mehreren Theorien zufolge verbessern die biomechanischen Raumanzüge nicht nur die Stärke des Trägers, sie dienen auch als Schutz vor Toxinen und als Panzerung gegen ballistische Waffen. Wissenschaftler glauben, dass ein Konstrukteur selbst ohne Helm für mindestens eine Stunde in giftiger Atmosphäre überleben könnte, da der Bioanzug für ihn atmet. Der integrierte Helm ermöglicht vermutlich auch ein Überleben im Vakuum des Weltraums. Darüber hinaus scheint der Anzug eine Art autarkes Lebenserhaltungssystem darzustellen, das Schäden am Körper des Trägers repariert und diesem eingeschränkt Nahrung zuführt.

**ATEMGERÄTE:** Diese auf Biotechnologie basierenden Masken wurden normalerweise für den Kälteschlaf in den sargähnlichen Cryokapseln verwendet. Das Gerät sichert die Sauerstoffzufuhr, indem es eine Röhre direkt in die Kehle des Trägers einführt und die Lunge selbstständig versorgt.

**SARKOPHAGE:** Die Hyperschlafkapseln der Konstrukteure erinnern entfernt an große, durchsichtige Särge und können eine Person im Kälteschlaf für Jahrhunderte, wenn nicht gar für Jahrtausende am Leben erhalten. Allerdings erfordert dies das Tragen eines speziellen Atemgeräts (siehe vorherige Seite).

**HOLOGRAPHISCHE AUFZEICHNUNGEN:** Sämtliche Vorgänge innerhalb der Konstrukteuranlagen werden mithilfe eines Datenspeicher-Gels aufgezeichnet, das die Innenwände und Decken der Bauten gänzlich bedeckt. Werden die richtigen elektrostatischen Impulse durch das Gel geleitet, können diese Aufzeichnungen holographisch wiedergegeben werden, was verschwommene, blaue Partikelrepräsentationen verschiedener festgehaltener Ereignisse erzeugt. Die meisten Erkenntnisse über die Gesellschaft und die Handlungen der Konstrukteure entstammen diesen Holographien.

**WELTRAUMMODELL:** Die holographischen Galaxiekarten der Konstrukteure sind nicht nur extrem detailliert, sondern auch interaktiv. Sie erlauben es dem Betrachter, eine photonische Abbildung eines Planeten einfach aus der Luft zu greifen und seine Koordinaten sowie alle verfügbaren Informationen direkt in das Navigationssystem einzuspeisen. Derartige astronomische Vorrichtungen befinden sich auf der Brücke aller Konstrukteurschiffe und dienen manchmal als Observatorien oder Kommandozentren in Einrichtungen ihres Volkes.

**JUGGERNAUTS:** Diese gewaltigen asymmetrischen Raumschiffe in Form eines Hufeisens erwecken den Eindruck, eher gewachsen als gebaut zu sein. Jedes von ihnen verfügt über mindestens einen Frachtraum mit einem Abwurfsystem für Steatitampullen (siehe rechts) sowie über vier bis acht Hyperschlafkapseln, die um ein zentrales Podest auf der oberen Ebene des Schiffs arrangiert sind. In dessen Mitte befindet sich ein einfahrbarer Sitz, der sich mit dem Piloten verbindet und ihn eins mit dem Schiff werden lässt. Der ganze Raum kann als eine Art Planetarium verwendet werden und eine Karte des Weltraums abbilden, mit der sich jedes System und jeder Planet anvisieren lässt, woraufhin automatisch ein Kurs zum gewünschten Ziel berechnet wird. Scheinbar handelte es sich bei Juggernauts um Kriegsschiffe oder Bomber, die vermutlich eine Überlichtgeschwindigkeit erreichen konnten, die unserer mindestens ebenbürtig ist.

**JUGGERNAUT-MUTTERSCHIFFE:** Geformt wie ein Skorpionschwanz schweben diese gigantischen Konstruktionen über den wichtigsten Anlagen und Städten der Konstrukteure. Ihre Funktion scheint die einer defensiven Andockstation zu sein, die ihre Umgebung aktiv zu schützen vermag und an der Juggernauts sowie andere Konstrukteurschiffe Energie aufladen oder Vorräte auffrischen können.

**DREADNOUGHTS:** Auch wenn noch keine eindeutigen Belege für ihre Existenz gefunden wurden, gibt es doch Hinweise auf gewaltige Kampfschiffe der Konstrukteure, die Dreadnoughts. Hieroglyphen, die man zum Teil übersetzen konnte, deuten an, dass diese verdrehten, knotenförmigen Schiffe größer als Juggernauts waren, aber ähnlichen Gestaltungsmustern folgten. Dreadnoughts sollen extrem stark bewaffnet gewesen sein sowie in der Lage, mit Überlichtgeschwindigkeit zu fliegen.

**STEATITAMPULLEN:** Bei diesen urnenartigen, etwa einen halben Meter hohen Gefäßen handelt es sich um Lagerbehälter, die wiederum je vier konische Glasphiolen enthalten – gefüllt mit der größten Schöpfung der Konstrukteure: dem als Wirkstoff A0-3959X.91–15 bekannten genetischen Beschleuniger. Die Urnen sind hermetisch versiegelt und so gebaut, dass sie die schwarze Substanz bei Veränderungen der Umwelt freisetzen (wie erhöhtem Druck oder steigender Temperatur). Die Gefäße sind extrem gefährlich und sollten unter allen Umständen gemieden werden. ■

# DIE XENOMORPHE

Neomorphe, Praetomorphe, Ultramorphe und Xenomorphe — vergiss alles, was du jemals gehört hast, bevor du noch ernsthaft in Erwägung ziehst, dich mit Aliens anzulegen. Vergiss das machohafte Gehabe betrunkener Marines in Grenzraumbars, besonders wenn sie keine Narben im Gesicht und noch alle ihre Gliedmaßen haben. Sie sind arrogant und am Leben, was bedeutet, dass sie noch nie einem Xenomorph begegnet sind. Wäre es anders, könntest du ihnen das Entsetzen im Gesicht ablesen, das sich in ihren Herzen seitdem wie ein angsterfülltes Tier festkrallt. Wüssten sie irgendetwas von Wert, wären sie erschüttert und verschwiegen. Wenn du eine dieser Bestien siehst, tust du nur eine Sache: Du rennst weg. Du hast keine Chance, du hattest nie eine und wirst nie eine haben. Glaubst du, dein Impulsgewehr macht dich unbesiegbar? Schalte lieber deinen Verstand ein und benutze dein ausgefallenes Spielzeug, um deinen Rückzug zu decken, aber hau verdammt nochmal ab!

Auch wenn sich die meisten Gerüchte, die man sich im Grenzraum schaudernd erzählt, um den klassischen Xenomorph XX121 (*Plagiarius praepotens*) drehen, gibt es auch andere Arten, die von verschiedenen Formen des pathogenen Bakteriums erschaffen wurden. Eine Auswahl von ihnen ist nachfolgend beschrieben, weitere werden das Thema späterer Erweiterungen sein. Jeder dieser Xenomorphe ist auf seine Art so grauenvoll, dass eine Begegnung mit ihm eine posttraumatische Belastungsstörung rechtfertigen würde — falls du überlebst.

## ALLGEMEINE REGELN ZU XENOMORPHEN

Im Kampf folgen Xenomorphe besonderen Regeln — am wichtigsten ist, dass sie über einen *Geschwindigkeitswert* und charakteristische *Spezialangriffe* verfügen.

**FERTIGKEITEN:** Xenomorphe besitzen keine Attributwerte. Sie können bestimmte Fertigkeiten verwenden, würfeln dann aber nur mit Basiswürfeln in Höhe ihrer Fertigkeitsstufe — die allerdings deutlich höher sein kann als bei Menschen. Xenomorphe strapazieren keine Würfe.

**PANZERUNGSWERT:** Die meisten Xenomorphe besitzen eine widerstandsfähige Haut, die sie resistent gegen Angriffe macht und ihnen einen natürlichen Panzerungswert verleiht.

**GESUNDHEITSPUNKTE:** Wenn die Gesundheitspunkte eines Xenomorphs auf 0 sinken, wird die Kreatur nicht wie ein Mensch außer Gefecht gesetzt. Stattdessen würfelst du mit einem W6 anhand der Tabelle auf der nächsten Seite eine kritische Verletzung aus.

**SONDERFÄHIGKEITEN:** Manche Xenomorphe besitzen über ihre charakteristischen Angriffe hinaus spezielle Aktionsmöglichkeiten. Diese Sonderfähigkeiten sind in der Beschreibung jedes einzelnen Xenomorphs separat aufgeführt.

***„Sie scheinen immer noch nicht zu begreifen, womit Sie es zu tun haben. Mit einem perfekten Organismus. Nur seine Feindseligkeit übertrifft noch seine perfekte Struktur.“***
***„Sie bewundern es, nicht wahr?“***
***„Ich bewundere die konzeptionelle Reinheit. Geschaffen, um zu überleben. Kein Gewissen beeinflusst es. Es kennt keine Schuld oder Wahnvorstellungen ethischer Art.“***

**—ASH AND LAMBERT**

## GESCHWINDIGKEIT

Xenomorphe sind oft weitaus schneller als Menschen. Dies spiegelt sich in ihrer Geschwindigkeitsstufe wider:

- Im Schleichmodus (siehe Seite 85) kann sich der Xenomorph in jeder Phase *zwei Zonen pro Geschwindigkeitspunkt* bewegen. Da sich Menschen insgesamt zwei Zonen weit bewegen, besitzen sie theoretisch eine Geschwindigkeitsstufe von 1.
- Im Kampf darf ein Xenomorph in jeder Runde *einmal pro Geschwindigkeitspunkt* handeln. Ziehe Initiativekarten in Höhe der Geschwindigkeit. Jedes Mal, wenn sie in der Handlungsreihenfolge am Zug sind, führen Xenomorphe jeweils eine schnelle und eine langsame Aktion aus.

## SPEZIALANGRIFFE

Die meisten Xenomorphe attackieren lediglich im Nahkampf (wenn sie sich in **KONTAKT** mit jemandem befinden). Für jeden Angriff würfelst du mit einem W6, schaust in der entsprechenden Tabelle für die charakteristischen Attacken dieser Kreatur nach und führst den Effekt aus. Manche dieser Spezialangriffe sind extrem tödlich.

**BLOCKEN:** Wenn es nicht anders angegeben ist, können Spezialangriffe geblockt werden (siehe Seite 92). Dazu ist jedoch immer irgendeine Art von Waffe oder ein robuster Gegenstand notwendig.

### KRITISCHE VERLETZUNGEN BEI XENOMORPHEN

| W6 | EFFEKT | AUSWIRKUNG |
|---|---|---|
| 1 | steht wieder auf | Der Xenomorph fällt scheinbar tödlich getroffen zu Boden, allerdings nur um sein Opfer näher heranzulocken. Wenn er erneut angegriffen wird oder das nächste Mal an der Reihe ist, erhält er 1 Gesundheitspunkt zurück und steht wieder auf, um seine Beute in Stücke zu reißen. |
| 2 | verwundet | Der Xenomorph gerät ins Wanken und blutet stark. Seine Geschwindigkeit sinkt um 1 (bis zu einem Minimum von 1), wobei er die niedrigste Initiativekarte verliert. Dafür erhält er 1 Gesundheitspunkt zurück. Würfele zu Beginn jeder Runde mit einem W6. Bei einer 1–3 versucht die Kreatur zu entkommen. |
| 3 | Verzweiflungstat | Der Xenomorph ist schwer verwundet und stößt einen schrillen Schrei der Wut aus. Er darf sofort (außerhalb der normalen Handlungsreihenfolge) eine schnelle und eine langsame Aktion ausführen. Würfele mit einem W6: Bei einer 1–3 versucht die Kreatur zu entkommen (gelingt ihr dies, erhält sie die Hälfte ihrer Gesundheitspunkte zurück). Bei einer 4–6 greift sie sofort den Gegner an, der ihr am nächsten ist. Kann sie dabei keinen Schaden verursachen, stirbt die Kreatur, ansonsten erhält sie 1 Gesundheitspunkt zurück. |
| 4 | letzter Atemzug | Der Xenomorph wird tödlich verwundet und windet sich wild. Ist die Kreatur das nächste Mal an der Reihe, versucht sie, den Gegner zu töten, der ihr am nächsten ist. Anschließend stirbt sie. Wird sie vorher ein weiteres Mal verwundet, stirbt sie sofort. |
| 5–6 | zerfetzt | Sofortiger Tod. Der Xenomorph wird zerfetzt oder auseinandergerissen und stößt dabei ein markerschütterndes Kreischen aus. Der Körper der Bestie ist schwer verstümmelt und kann nur mit WAHRNEHMUNG –2 analysiert werden (siehe Talent des Wissenschaftlers). |

Neophyt (junger Neomorph)

# NEOMORPH

Mit dem Begriff „Neomorph“ wird gemeinhin jener endoparasitäre extraterrestrische Organismus (EEO) bezeichnet, der erstmals auf Planet 4 eines unkartographierten Systems in Sektor 87 angetroffen wurde. Man geht davon aus, dass der in der Atmosphäre freigesetzte Wirkstoff A0-3959X.91–15 dort zu einer Umweltkatastrophe führte, durch die sich der Beschleuniger auf einheimischen Pilzen und Insekten niederließ. Sie mutierten und erschufen einen lebenden Albtraum.

Ähnlich wie bei Xenomorph XX121 verbreitet sich der Neomorph-Parasit (*P. celerius*) über einen Trägerorganismus (*Tachinidae tabellarium*), der den Parasiten in einen lebenden Wirt einpflanzt. Dort wächst er bis zu seiner ebenfalls blutigen Geburt heran — die der Wirt im Übrigen nicht überlebt. Allerdings unterscheiden sich beide Alien-Arten auch in mehreren Punkten deutlich voneinander, sodass eine eigene Klassifizierung durchaus gerechtfertigt ist.

**KÖRPERLICHE EIGENSCHAFTEN:** Neomorphe sind augenlos und besitzen eine grau-weiße, durchscheinende Haut sowie einen fleischigen, stachelbesetzen Schwanz. Ihr verlängerter, knollenförmiger Kopf weist eine ringmuskelartige Gesichtsöffnung auf, die sich zu einem Maul voller grausam aussehender Zähne weiten kann. Ihr Blut ist zwar von der gleichen gelblichen Färbung wie das der Xenomorphe, doch ist es nicht säurehaltig. Die Kreaturen geben leise Klicklaute von sich, fauchen und kreischen. Charakteristisch für ausgewachsene Exemplare ist ein auffälliges Heulen. Generell verhalten sich Neomorphe insgesamt tierhafter und weniger intelligent als die mit ihnen artverwandten Xenomorphe.

**ENTWICKLUNGSSTUFEN:** Der bekannte Lebenszyklus eines Neomorphs lässt sich in fünf Stufen einteilen, die nachfolgend aufgeführt sind — zusammen mit den besten Methoden, um die Kreatur auszuschalten.

**VÖLLIGE AUSLÖSCHUNG:** Neomorphe sind genetisch darauf programmiert, alles Leben zu töten. Machen Wissenschaftler vermuten, dass die Konstrukteure *P. celerius* mit einer Abart von Wirkstoff A0-3959X.91–15 erschufen, um Planeten nach der Kontaminierung mit dem Beschleuniger von jeder einheimischen Lebensform zu befreien, die den chemischen Angriff überlebt haben könnte.

## STUFE I: NEOMORPH-SPORENBEUTEL

Diese Ansammlung kleiner, knollenförmiger Schoten, die entfernt an Pilze erinnern, sind das Ergebnis einer Mutation von Pollen oder Mikroorganismen durch Wirkstoff A0-3959X.91–15. Bilden sich die vogeleigroßen Knollen heraus, wachsen sie für gewöhnlich in Gruppen zu 2W6 Stück, von denen es oft mehrere in einem befallenen Gebiet gibt. Die Sporenbeutel fungieren als Überträger der Neomorph-Partikel (siehe Stufe II).

**EINDÄMMUNG UND TERMINIERUNG:** Um die Sporenbeutel unschädlich zu machen, setzt man sie am besten extremen Temperaturveränderungen aus. Sie können mit Feuer zerstört oder mit flüssigem Stickstoff zeitweise neutralisiert werden (bis sie wieder auftauen).

## STUFE II: NEOMORPH-PARTIKEL

Werden die Sporenbeutel gestört, stoßen sie etwas aus, das eine Wolke aus Pollen zu sein scheint. In Wahrheit handelt es sich jedoch um Myriaden hochansteckender *Tachinidae-tabellarium*-Partikel. Einzeln sind die mikroskopisch kleinen Parasiten kaum zu erkennen, sichtbar werden sie nur, wenn sie sich zu Haufen ballen, um ihre Bewegungsmöglichkeiten zu erhöhen. Die Partikel verfügen über eine Art urtümlicher Schwarmintelligenz, die sie potenzielle Wirte in der Nähe erkennen und in ungeschützte Körperöffnungen wie Augen, Ohren, Nase, Mund oder offene Wunden eindringen lässt. Von dort befallen sie den Blutkreislauf und injizieren Nanomengen der Chemikalie A0-3959X.91–15 in die weißen Blutkörperchen des Opfers.

**INFEKTION:** Ein Befall mit Neomorph-Partikeln wird als Krankheit mit Virulenz 9 behandelt. Misslingt der erste Krankheitswurf, verändert sich die fremdartige Lebensform im Körper des Patienten und geht innerhalb von einer Schicht zu Stufe III über. Es werden keine weiteren Krankheitswürfe abgelegt.

**EINDÄMMUNG UND TERMINIERUNG:** Wie alle Insekten, ob außerirdisch oder nicht, meiden Neomorph-Partikel Rauch. Feuer tötet sie.

## STUFE III: NEOMORPH-BLOODBURSTER

Sobald die Partikel in den Blutkreislauf eines Wirts eindringen, übertragen sie ihre schädliche Ladung und sterben. Der in die weißen Blutkörperchen eingepflanzte genetische Beschleuniger lässt diese bei ihrer Wanderung durch den Körper mutieren und anwachsen, bis sie zu einer krebsartigen Wucherung werden, die sich in einer Gefäßwand festsetzt. Dieser Tumor kann in jedem Teil des Körpers mit ausreichender Größe wurzeln, wie der Lunge, dem Verdauungstrakt, der Speiseröhre oder sogar dem Gehirn. Schnell bildet der befallene Bereich eine Art Fruchtblase aus und lässt aus den mutierten Zellen des Opfers eine Bloodburster-Larve wachsen.

Befindet sich die embryonale Kreatur in einer Körperregion mit dichtem Muskelgewebe oder vielen Knochen, entwickelt sie am Rücken Stacheln, um das spätere Durchbrechen zu ermöglichen. Hat sich die Larve zu einem vollständig ausgebildeten Bloodburster entwickelt, ist dieser zur Geburt bereit und entfernt sich gewaltsam aus dem Wirt: Stacheln, Zähne und Klauen reißen sich mit unglaublicher Kraft durch Fleisch, Knochen und Sehnen. Der Prozess verursacht beim Wirt schwere Blutungen und massive Gewebeschäden und führt immer zu seinem Tod.

Die neugeborene Kreatur besitzt einen knollenförmigen Kopf mit scharfen Reißzähnen. Sie bewegt sich auf allen Vieren und verlässt sich auf ihre Geschwindigkeit und Gewandtheit, um möglichen Gefahren aus dem Weg zu gehen. Die Körpergröße eines frischen Bloodbursters beträgt rund 30 m und steigt in rasantem Tempo exponentiell an, wodurch sich das Wachstum sogar mit bloßem Auge erkennen lässt — falls man die Gelegenheit bekommt, die Kreatur in aller Ruhe zu beobachten, denn Bloodburster sind hochaggressiv. Sie greifen alles an, was sich in ihrer Umgebung befindet, und zerfleischen ihre Opfer brutal mit Klauen, Schwanz und Zähnen.

**GEBURT:** Ein Patient, der als Wirt eines Stufe-III-Neomorphs dient, stirbt bei der Geburt des Bloodbursters augenblicklich. Die neugeborene Kreatur benötigt eine Runde, um sich aus ihrer Fruchtblase zu befreien. Anschließend verfällt sie in rasende Wut und greift alle Lebewesen an, auf die sie trifft (siehe Tabelle „Bloodburster-Angriffe“). Nach nur wenigen Phasen entwickelt sich der Neomorph zu Stufe IV.

**SPRINTEN:** Als langsame Aktion kann der Bloodburster sprinten. Auf diese Weise kann er sich bewegen, als würde er zweimal die Aktion „Laufen“ ausführen (zum Beispiel zwei Zonen weit oder von einer angrenzenden Zone direkt in **KONTAKT** mit einem Ziel).

**EINDÄMMUNG UND TERMINIERUNG:** Die beste Chance, um einen Bloodburster zu erledigen, bietet sich direkt nach seiner Geburt, noch ehe er sich aus der Fruchtblase befreit hat. Greift man die Kreatur erst danach an, sorgen Feuer oder schwerer Schaden vielmehr dafür, dass sie wegläuft und sich versteckt, während sie schnell zu ihrer jungen Form heranwächst.

### BLOODBURSTER-ANGRIFFE

| W6 | ANGRIFF |
|---|---|
| 1–3 | FLUCHT: Mit einem Fauchen flüchtet der Bloodburster und bewegt sich in einer einzigen Aktion zwei Zonen weit – vorzugsweise in den nächsten Lüftungsschacht. Sobald die SC keine Sichtlinie mehr zur Kreatur haben, endet der Kampf und die Szene wechselt in den Schleichmodus. Nach W6 Phasen wächst der Bloodburster zu einem jungen Neomorph heran, der die SC als AKTIVER Feind verfolgt. |
| 4 | FURCHTERREGENDES ZISCHEN: Der Bloodburster springt auf ein Opfer zu, reißt sein zahnbewehrtes Maul auf und zischt angsteinflößend. Das Ziel muss sofort einen Panikwurf ablegen. |
| 5 | BISS INS BEIN: Der Bloodburster schlägt seine rasiermesserscharfen Zähne in das Bein des Opfers. Greife mit 6 Basiswürfeln an (Basisschaden 2). Führt der Angriff zum Verlust von Gesundheitspunkten, erleidet das Ziel automatisch die kritische Verletzung #53 (auch wenn es nicht außer Gefecht gesetzt ist), was einen sofortigen Panikwurf erforderlich macht. |
| 6 | KEHLENBISS: Mit rasender Geschwindigkeit stürzt sich der Bloodburster auf ein Opfer und beißt ihm in die Kehle. Greife mit 8 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Führt der Angriff zum Verlust von Gesundheitspunkten, erleidet das Ziel automatisch die kritische Verletzung #61 (auch wenn es nicht außer Gefecht gesetzt ist), was einen sofortigen Panikwurf erforderlich macht. |

**TYPISCHE SPIELWERTE**
**NEOMORPH-BLOODBURSTER**

| |
|---|
| GESCHWINDIGKEIT: 3 |
| GESUNDHEIT: 2 |
| FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 9, Wahrnehmung 6 |
| PANZERUNG: 3 (0 gegen Feuer) |

**TYPISCHE SPIELWERTE**
**JUNGER NEOMORPH (NEOPHYT)**

| |
|---|
| GESCHWINDIGKEIT: 3 |
| GESUNDHEIT: 4 |
| FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 10, Wahrnehmung 6 |
| PANZERUNG: 4 (2 gegen Feuer) |

## STUFE IV: JUNGER NEOMORPH (NEOPHYT)

Ein junger Neomorph wächst auf 1,2 bis 1,8 m heran und bewegt sich weiterhin auf allen Vieren. Sein Kopf ist noch immer knollenförmig, jedoch leicht verlängert und am Ende spitz zulaufend. Die Kreatur ist ein aggressiver Jäger, der sich kaum einschüchtern lässt. Wild und brutal fällt er über seine Opfer her und zerreißt sie mit scharfen Zähnen und dem ebenfalls spitzen Schwanz. Neophyten greifen ihre Beute als Rudel an und lassen erst von ihr ab, wenn sie erlegt ist. Sie verfolgen ihr Ziel sogar über lange Strecken, wenn es flieht.

**WACHSTUM:** Innerhalb von einer Schicht entwickelt sich der junge Neomorph zu Stufe V und gilt dann als ausgewachsen.

**SPRINTEN:** Als langsame Aktion kann der Neophyt sprinten. Auf diese Weise kann er sich bewegen, als würde er zweimal die Aktion „Laufen“ ausführen (zum Beispiel zwei Zonen weit oder von einer angrenzenden Zone direkt in **KONTAKT** mit einem Ziel).

**EINDÄMMUNG UND TERMINIERUNG:** Auch wenn er verwundet wird, ist ein Neophyt so auf den Angriff fokussiert, dass er Verletzungen ignoriert, bis er kollabiert. Konzentrierter Beschuss schaltet die Kreatur aus, falls sie den Schützen nicht zuerst tötet.

## STUFE V: AUSGEWACHSENER NEOMORPH

In seiner endgültigen Form beginnt der Neomorph, der nun eine Körpergröße von 2,1 m und mehr erreicht, auf zwei Beinen zu laufen. Sein glatter, augenloser Kopf verlängert sich und wird spitzer. Schließt die Kreatur ihr Maul, ist die Kieferpartie nicht mehr zu erkennen, was ihr ein gleichermaßen neugieriges wie geisterhaftes Aussehen verleiht. Wird ein erwachsener Neomorph provoziert, verlängert sich sein Oberkiefer wie bei einem Koboldhai, sodass er Beute packen und heranziehen kann, um sie zu töten. Im Gegensatz zu jungen Exemplaren ihrer Art gehen diese unersättlichen Fleischfresser bei der Jagd überwiegend heimlich vor.

**KURZE LEBENSSPANNE:** Der Metabolismus eines Neomorphs ist so schnell, dass sein Lebenszyklus extrem kurz ist: Die meisten sterben innerhalb von 24 Stunden (vier Schichten) an natürlichen Ursachen. Pilze und Mikroben, die sich auf dem verwesenden Leichnam ansiedeln, verwandeln sich in neue Sporenbeutel.

**SPRINTEN:** Als langsame Aktion kann der Neomorph sprinten. Auf diese Weise kann er sich bewegen, als würde er zweimal die Aktion „Laufen“ ausführen (zum Beispiel zwei Zonen weit oder von einer angrenzenden Zone direkt in **KONTAKT** mit einem Ziel).

**EINDÄMMUNG UND TERMINIERUNG:** Eine volle Impulsgewehrsalve genügt, um erwachsene Neomorphe auszuschalten. Da die Kreaturen aber dafür bekannt sind, sich totzustellen, sollte man zur Sicherheit einen weiteren Schuss in den Kopf abgeben.

### NEOMORPH-ANGRIFFE

| W6 | ANGRIFF |
|---|---|
| 1 | **FURCHTERREGENDES ZISCHEN:** Der Neomorph springt auf ein Opfer zu, reißt sein zahnbewehrtes Maul auf und zischt angsteinflößend. Das Ziel muss sofort einen Panikwurf ablegen. |
| 2 | **SCHWANZHIEB:** Der Neomorph wirbelt herum und schlitzt ein Opfer mit seinem messerscharfen Schwanz auf. Greife mit 10 Basiswürfeln an (Basisschaden 2). Der Angriff gilt als panzerbrechend (nur halbierter Panzerungswert zählt). |
| 3 | **TÖDLICHER GRIFF:** Der Neomorph fällt ein Opfer an, packt es und zerrt es davon. Greife mit 8 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Trifft der Angriff, schleppt der Neomorph das Ziel sofort in eine benachbarte Zone (MITTLERE Entfernung) und lässt es dort los. Das Opfer stürzt dadurch zu Boden, lässt alle in der Hand gehaltenen Gegenstände fallen und muss sofort einen Panikwurf ablegen. |
| 4 | **SPRUNGANGRIFF:** Der Neomorph attackiert ein Opfer mit einem gewaltigen Sprung. Greife mit 8 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Trifft der Angriff, wird das Ziel zu Boden geworfen und muss sofort einen Panikwurf ablegen. Zusätzlich darf der Neomorph sofort mit 10 Basiswürfeln und Basisschaden 2 angreifen (zählt nicht als Aktion). Diese Zusatzattacke kann nicht geblockt werden. |
| 5 | **KEHLENBISS:** Mit rasender Geschwindigkeit stürzt sich der Neomorph auf ein Opfer und beißt ihm in die Kehle. Greife mit 8 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Führt der Angriff zum Verlust von Gesundheitspunkten, erleidet das Ziel automatisch die kritische Verletzung #61 (auch wenn es nicht außer Gefecht gesetzt ist), was einen sofortigen Panikwurf erforderlich macht. |
| 6 | **SCHWANZSTACHEL:** Der Neomorph spießt ein Opfer mit seinem Schwanzstachel auf. Greife mit 7 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Der Angriff gilt als panzerbrechend (nur halbierter Panzerungswert zählt). Führt die Attacke zum Verlust von Gesundheitspunkten, erleidet das Ziel automatisch die kritische Verletzung #66 (auch wenn es nicht außer Gefecht gesetzt ist), was es sofort tötet. |

**TYPISCHE SPIELWERTE**
**AUSGEWACHSENER NEOMORPH**

**GESCHWINDIGKEIT: 2**

**GESUNDHEIT: 6**

**FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 9, Wahrnehmung 8**

**PANZERUNG: 6 (3 gegen Feuer)**

# XENOMORPH XX121

Die endoparasitäre Lebensform, die als Xenomorph XX121 sowie unter einer Vielzahl anderer Namen bekannt ist, besitzt einen einzigartigen, aber auch grauenvollen Lebenszyklus: Einem lederartigen Ei entspringt eine bizarre Kreatur, die einem Wirtsorganismus einen Ableger des Parasiten einpflanzt. Dieser wiederum entwickelt sich nach seiner schrecklichen Geburt in eine von vielen Xenomorph-Unterarten. Die wenigen Wissenschaftler, die das fremdartige Wesen beobachten konnten und tatsächlich überlebten, klassifizierten es anfangs fälschlicherweise als *Invictus raptus* oder *Linguafaeda acheronis*. Neuere Forschungsergebnis deuten jedoch darauf hin, dass Xenomorph XX121 vielmehr aus zwei eigenständigen, symbiotisch miteinander verbundenen Spezies besteht: der sich aus einem Ovomorph entwickelnde Facehugger (*Manumala noxhydria*) sowie die als *Plagiarus praepotens* bekannte Kreatur, mit der er den Wirt schwängert. Das auf diese Weise entstehende Alien ist angeblich blind, besitzt aber dennoch scharfe Sinne und kann selbst die kleinsten Bewegungen wahrnehmen. Die biomechanisch anmutenden Geschöpfe stoßen während ihres schnellen Wachstums ständig Zellen ab und ersetzen sie mit polarisiertem Silizium, sodass ihnen schließlich eine eigene lichtbrechende Panzerung wächst. Eine weitere Besonderheit ist ihr Blut, bei dem es sich um eine stark ätzende, konzentrierte Säure handelt, die sich mit rasanter Geschwindigkeit durch nahezu jedes Material frisst. Drohnen und Soldaten dieser Spezies sind in ihrer ausgewachsenen Form extrem stark und können einen Menschen mühelos hochheben oder seinen Schädel zerquetschen.

Woher diese albtraumhaften Wesen kommen, weiß niemand mit Sicherheit. Einige glauben, sie seien biologische Waffen, die von einem uralten Volk erschaffen wurden, möglicherweise den geheimnisvollen und gottgleichen Konstrukteuren. Andere wiederum sind der Ansicht, dass es sich um eine natürlich entstandene Spezies handelt, die von den Konstrukteuren vielmehr angebetet wurde. So mancher religiöser Kult denkt dies einen Schritt weiter und lehrt seine Anhänger, die Aliens seien die Strafe Gottes für die Arroganz des Menschen, sich in den Himmel erhoben und das Sonnensystem verlassen zu haben. Es kursieren auch Gerüchte, dass wir selbst an der Erschaffung der Kreaturen beteiligt waren und es sich in Wahrheit um ein außer Kontrolle geratenes Konzernexperiment handelt. Sicher ist nur, dass die Aliens eine tödliche Gefahr darstellen — für alles und jeden. Sie sind eine parasitäre Plage, die sich ihren Weg durch den Grenzraum bahnt und die profitgierige Konzerne wie Weyland-Yutani in eine verkaufsfähige Waffe zu verwandeln versuchen.

ANMERKUNG VON MU/TH/UR: Wichtige Erläuterung: Verschiedene Stämme des Plagiarus-Bakteriums und somit unterschiedliche Eigenschaften von Xenomorph XX121 wurden erkannt. Nachfolgende Informationen basieren auf dem aktuellen Stand der Xenobiologie. Wissenschaftlicher Fortschritt durch zukünftige Feldstudien des Objekts wahrscheinlich. Bestätigung einiger Theorien dringend erforderlich. ■

## SONDERFÄHIGKEITEN VON XENOMORPH XX121

Üblicherweise besitzen alle Varianten von Xenomorph XX121 die folgenden Sonderfähigkeiten:

**SÄURESPRITZER:** Wird ein Xenomorph verwundet, regnet sein säureartiges Blut auf jeden, der sich in **KONTAKT** mit ihm befindet. Allerdings wird ein solcher *Säurespritzer* nur durch Verletzungen verursacht, die die Kreatur bluten lassen — ein Angriff mit Feuer etwa hat diesen Effekt nicht.

Die Stärke des Säurespritzers hängt von der Art des Xenomorphs ab ebenso wie von der Größe des Exemplars und der erlittenen Wunde: Addiere zum Säurespritzer-Wert der Kreatur den Schaden, den ihr der aktuelle Angriff zugefügt hat. Lege für den Säurespritzer anschließend einen Angriffswurf mit Basiswürfeln entsprechend dieser Summe ab (Basisschaden 1). Panzerung kann den Schaden reduzieren, allerdings verringert sich der Panzerungswert für jedes ✦ um 1, da sich die Säure durch das Material frisst. Als SL kannst du auch entscheiden, dass das Säureblut die Umgebung beeinflusst, etwa indem es auf in der Nähe befindliche Munition und Granaten spritzt, auf Fußböden, Kabel, den Schiffsrumpf und so weiter.

Nach dem anfänglichen Spritzer brennt sich das Säureblut tiefer in das Fleisch des Opfers: Hat ein Charakter Schaden durch einen Säurespritzer erlitten, wiederhole zu Beginn jeder Runde den Angriffswurf gegen das Ziel (ähnlich wie bei Feuer, siehe Seite 108). Allerdings wird die Zahl der Basiswürfel dabei mit jedem weiteren Angriff halbiert (abgerundet), da sich die Säure langsam verbraucht. Sobald ein Säureangriff keinen Schaden verursacht, endet der Säureeffekt.

Wenn ein Ziel durch Säureschaden außer Gefecht gesetzt wird oder Säureschaden erleidet, während es außer Gefecht gesetzt ist, muss es in jeder Runde einen Todeswurf ablegen, bis es stirbt oder sein Leben durch einen Wurf auf **MEDIZINISCHE HILFE** gerettet wird.

**SPRINTEN:** Als langsame Aktion können alle Xenomorph-Varianten (mit Ausnahme von Stufe I) sprinten. Auf diese Weise können sie sich bewegen, als würden sie zweimal die Aktion „Laufen“ ausführen (zum Beispiel zwei Zonen weit oder von einer angrenzenden Zone direkt in **KONTAKT** mit einem Ziel).

**VAKUUMRESISTENZ:** Die widerstandsfähige Physiologie von Xenomorph XX121 schützt diese Lebensform vollständig vor den schädlichen Auswirkungen des im Weltraum herrschenden Vakuums. Die Kreaturen können sich unbegrenzt lange in einer solchen Umgebung aufhalten, ohne negative Folgen zu erleiden.

**STÜRZE:** Der Xenomorph ist körperlich perfekt darauf angepasst, zu klettern und zu springen. Auch Stürze aus großer Höhe übersteht er meist unbeschadet. Der erlittene Fallschaden entspricht bei diesen Kreaturen der gefallenen Distanz (in Metern) geteilt durch 4 (abgerundet), reduziert durch den Panzerungswert.

**KÄLTEIMMUNITÄT:** Niedrige Temperaturen, selbst weit unter dem Gefrierpunkt, haben keinen sichtbaren Effekt auf einen Xenomorph — auch die eisige Kälte des Weltraums nicht.

**STRAHLUNGSRESISTENZ:** Xenomorph XX121 hat sich als extrem widerstandsfähig gegenüber allen Arten von Strahlung erwiesen. Die Kreaturen können 10 Strahlungspunkte erleiden, ehe sie negative Auswirkungen zu fürchten haben; in anderen Worten: Sie ignorieren die ersten 10 Strahlungspunkte, bevor sie für Schaden durch Strahlung würfeln müssen (siehe Seite 110).

**KEINE ATMUNG:** Die Aliens müssen in keinerlei Hinsicht atmen — oder tun dies vielmehr auf bislang unbekannte Art und Weise.

**KEINE WÄRMESIGNATUR:** Xenomorphe können weder durch Infrarotsensoren noch mittels anderer thermographischer Verfahren aufgespürt werden.

## BEISPIEL

Ein Xenomorph mit einem Säurespritzer-Wert von 8 wird schwer getroffen und erleidet 5 Punkte Schaden durch den vollautomatisch Feuerstoß einer Smartgun. Sein Blut spritzt überall hin und verursacht einen Angriff mit 13 (8 + 5) Basiswürfeln sowie Basisschaden 1 gegen jeden in KONTAKT mit ihm. ■

## STUFE I: OVOMORPH (EI)

Ovomorphe sind ledrige, eiförmige Objekte, die den Anfang des Alien-Lebenszyklus darstellen und zwischen 60 cm und 1,2 m groß sind. Bei den meisten öffnen sich an der Spitze vier blütenblattartige Auswüchse, um den im Inneren herangewachsenen Facehugger auf einen potenziellen Wirt zu entlassen, bei anderen ist es nur ein schmaler Schlitz. Die fremdartigen Eier sind eine eigenständige Lebensform, deren Aufgabe vornehmlich im Schutz ihres kostbaren Inhalts vor äußeren Einflüssen besteht. Sie sind aber auch in der Lage, Bewegungen in ihrer Umgebung zu spüren, was sie veranlasst, den Überträger des Parasiten in ihrem Inneren zu wecken und sich zu öffnen. Natürlich vorkommende Alien-Eier werden auf zwei Arten erzeugt: Entweder sind sie das Ergebnis der Transformation eines lebenden Wirts in einen Ovomorph oder sie werden von einer Königin erzeugt — wobei diese Variante deutlich zäher und langlebiger ist als durch Ovometamorphose entstandene Eier.

**DAS EI ÖFFNEN:** Befindet sich ein potenzieller Wirt in **KONTAKT** mit einem Ovomorph, muss er jede Runde einen erfolgreichen Wurf auf **BEWEGLICHKEIT** ablegen, um die Kreatur nicht zu stören. Misslingt der Wurf, öffnet sich das Ei und entlässt seinen Facehugger. Dies kann auch auf **KURZE** Entfernung geschehen: Würfele jede Runde mit einem Stresswürfel, bei einem wird der Facehugger freigesetzt.

**EINDÄMMUNG UND TERMINIERUNG:** Geschosse, selbst aus einem Gewehr, prallen mit hoher Wahrscheinlichkeit einfach von der extrem elastischen und widerstandsfähigen Außenhaut des Ovomorphs ab. Feuer hat sich als effektive Methode erwiesen, um die Eier zu vernichten, Sprengstoff funktioniert ebenfalls. Man sollte im Kopf behalten, dass ein Ovomorph mit seinem Facehugger letztlich ein Behälter voller Säure ist, das zur Explosion gebracht entsprechenden Säureschaden verursacht. Extrem niedrige Temperaturen versetzen die Eier in eine Kältestarre.

### ALIEN-ENTWICKLUNG

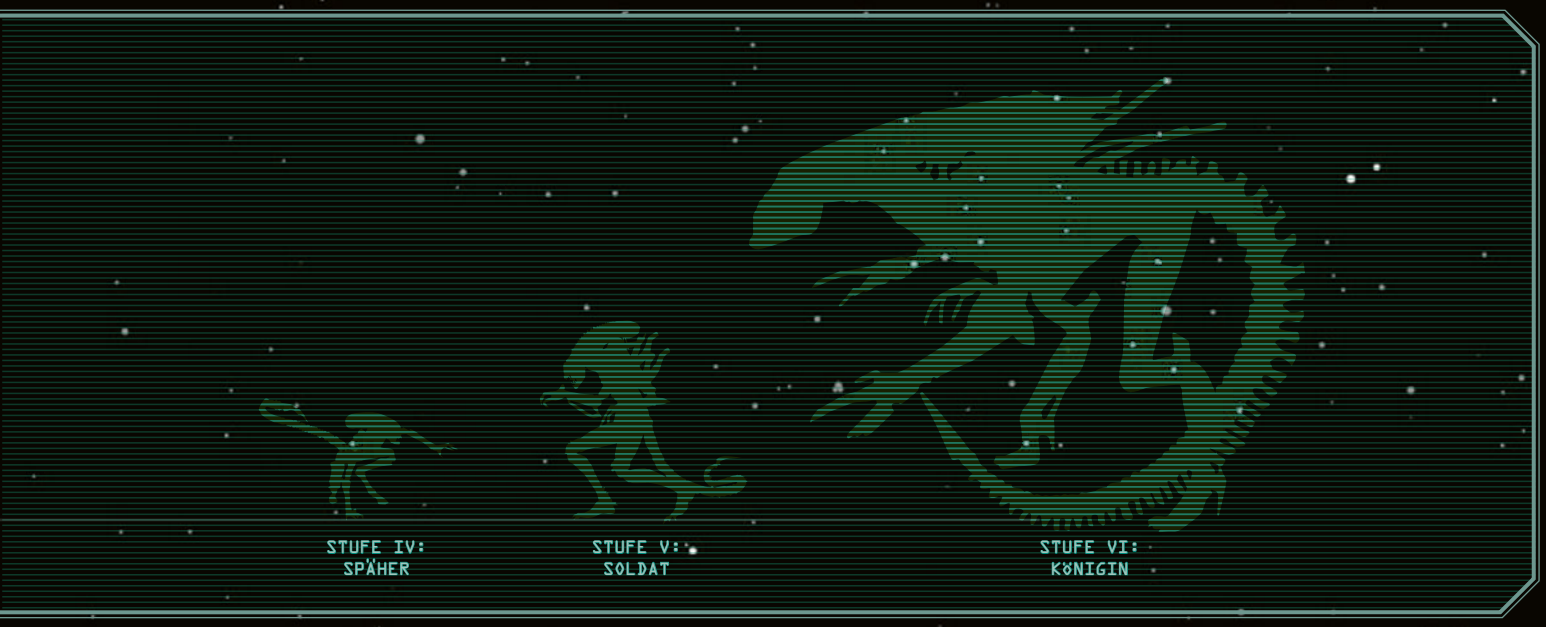
**TYPISCHE SPIELWERTE**

## OVOMORPH (EI)

| | Ovomorph | Ei der Königin |
|---|---|---|
| GESCHWINDIGKEIT | 0 | 0 |
| GESUNDHEIT | 2 | 3 |
| FERTIGKEITEN | keine | keine |
| PANZERUNG | 2 (0 gegen Feuer) | 3 (1 gegen Feuer) |
| SÄURESPRITZER | 4 | 5 |

## OVOMETAMORPHOSE: WAS WAR ZUERST DA, DAS ALIEN ODER DAS EI?

**Wird eine Drohne von ihrer Brutstätte getrennt, beginnt sie Wirte zu sammeln, um eine neue Kolonie aufzubauen. Dazu macht sie ihre Opfer zunächst handlungsunfähig, indem sie ihnen zum Teil den Schädel eindrückt. Anschließend spinnt sie die erbarmungswürdigen Lebewesen in einen Kokon aus harzartigem Speichel ein und injiziert ihnen Enzyme und Wachstumshormone, die sie letztlich in Alien-Eier verwandeln. Dieser Prozess ist als Ovometamorphose bekannt. Die Drohne verwendet ihren sich entwickelnden Klingenschwanz, um genetisches Material von *M. noxhydria* in den sich verändernden Wirtskörper einzupflanzen, wodurch im neu entstandenen Ei ein Facehugger heranwachsen und sich der Alien-Lebenszyklus fortsetzen kann. Unter günstigen Umständen entwickelt sich nach kurzer Zeit auch eine neue Königin. Für gewöhnlich dauert es 24–36 Stunden (vier bis sechs Schichten), bis der Transformationsprozess abgeschlossen ist.**



## STUFE II: FACEHUGGER

*Manumala noxhydria* ist eine parasitäre Lebensform, der scheinbar nur eine einzige Aufgabe zukommt: die Übertragung des Plagiarus-Bakteriums in einen Wirtsorganismus. Facehugger existieren in Varianten von kränklich gelber bis brauner Fleischfarbe. Allen gemein ist ein kleiner Körper mit acht spinnen- oder krabbenartigen Beinen, zwei großen Atemsäcken und einem langen, kräftigen Schwanz. Diesen nutzt der Facehugger zunächst, um sich auf das Gesicht seines Ziels zu katapultieren. Sofort schließt er dann seine fingerähnlichen Beine um den Kopf des Opfers, wickelt seinen Schwanz um dessen Hals und gibt ein Betäubungsmittel ab, das den Wirt bewusstlos macht, ehe er ihm den Stechrüssel in die Kehle schiebt. Es gibt verschiedene Facehugger-Arten, die sich im Aussehen nur wenig unterscheiden, dafür aber umso mehr bezüglich der Samen, die sie in sich tragen und aus denen entweder ein Praetomorph, eine Xenomorph-Drohne bzw. ein -Späher oder eine Königin erwachsen kann.

**FACEHUGGER UND PRAETO-FACEHUGGER:** Diese beiden Varianten sind oben beschrieben. Im Gegensatz zu seinem kleineren Verwandten ist der Praeto-Facehugger zwar größer, dafür aber auch weniger wendig.

**KÖNIGINNEN-FACEHUGGER:** Dieser Facehugger trägt den Samen einer zukünftigen Königin in sich und ist deutlich größer als andere seiner Art. Sein Körper — und der kostbare Inhalt — ist durch einen festen Panzer geschützt. Ebenfalls der Verteidigung dient vermutlich der klingenbewehrte Schwanz. Zwischen den acht fingerähnlichen Beinen befinden sich bei dieser Variante Schwimmhäute, außerdem weisen zwei der Fingerspitzen sägezahnartige Zacken auf. Einige Exemplare besitzen zusätzlich Stacheln auf dem Rücken und auffällige Tupfer auf ihren Atemsäcken. Obwohl die Theorie existiert, dass auch ein *P. praepotens*, der durch einen gewöhnlicher Facehugger hervorgebracht wurde, sich im Notfall in eine Königin verwandeln kann, sind doch die größeren und stärkeren Königinnen-Facehugger für die Erzeugung dieser besonderen Xenomorph-Art bekannt. Einigen Spekulationen zufolge sollen diese Facehugger zudem nicht bloß einen, sondern zwei Samen in sich tragen, was sie dazu befähigen würde, auch einen Beschützer für die neugeborene Königin hervorzubringen.

**EMBRYO-EINPFLANZUNG:** Der für Weyland-Yutani tätige Chirurg und Wissenschaftler Dr. Matshuita ist der Ansicht, dass ein Facehugger einen embryonalen Chestburster in sein Opfer einsetzt – was bedeuten würde, dass beide zur selben Spezies gehören. Andere Theorien behaupten, die Kreatur würde ein krebsartiges Geschwür implantieren, das sich durch starke Mutation in einen Chestburster verwandelt. Eine weitaus kontroversere These formulierte Dr. Blue Frace Marsalis, eine ehemals bei Weyland-Yutani angestellte Genetikerin. Dr. Marsalis glaubt, dass eine symbiotische Beziehung zwischen Facehugger und Chestburster besteht. Die beiden Lebensformen klassifiziert sie als *Manumala noxhydria* und *Plagiarus praepotens* und somit als zwei verschiedene Spezies. Ihrer Vermutung nach ist es weder ein Embryo noch ein Krebsgeschwür, das den Beginn von *P. praepotens* darstellt, sondern ein hochpathogenes Bakterium.

**GESICHTSUMKLAMMERUNG:** Ein Xenomorph der Stufe II umschlingt automatisch das Gesicht eines jeden bewegungsunfähigen potenziellen Wirts, mit dem er sich in **KONTAKT** befindet. Im Kampf bewerkstelligt er dies durch einen erfolgreichen Spezialangriff #6. Anschließend schiebt er seinen Stechrüssel in die Kehle des bewusstlosen Opfers und befruchtet es tief in seiner Brusthöhle. Dort beginnen die Zellen des Wirts zu mutieren und schließlich einen Chestburster-Embryo zu formen. Innerhalb von einer Schicht stirbt der Facehugger und fällt ab. Das Opfer erwacht kurz darauf und verspürt für gewöhnlich gewaltigen Hunger. Nach Ablauf einer weiteren Schicht ist der Chestburster groß genug für die Geburt: Er bricht durch den Brustkorb des Wirts und tötet diesen dabei.

**EINDÄMMUNG UND TERMINIERUNG:** Facehugger sind für ihre geringe Größe unglaublich schnell und stark, in den meisten Fällen lassen sie sich nicht vom Gesicht des Wirts entfernen, ohne dass dieser dabei stirbt. Auch wenn seine polarisierte Siliziumhaut ihn vor den meisten Nahkampfwaffen schützt, durchdringen Impulsgeschosse und Laser sie ohne große Mühe. Auch gegen Facehugger wirkt Feuer wahre Wunder.

TYPISCHE SPIELWERTE

## FACEHUGGER

| | Facehugger | Praeto-Facehugger | Königinnen-Facehugger |
|---|---|---|---|
| GESCHWINDIGKEIT | 2 | 2 | 2 |
| GESUNDHEIT | 2 | 2 | 3 |
| FERTIGKEITEN | | | |
| Beweglichkeit | 8 | 6 | 8 |
| Wahrnehmung | 8 | 8 | 10 |
| PANZERUNG | 2 (0 gegen Feuer) | 2 (0 gegen Feuer) | 4 (2 gegen Feuer) |
| SÄURESPRITZER | 4 | 4 | 5 |

## FACEHUGGER-ANGRIFFE

| W6 | ANGRIFF |
|---|---|
| 1–2 | **HUSCHENDE BEDROHUNG:** Der Facehugger hat einen Wirt ausgewählt – und dieser weiß, dass das Alien es auf ihn abgesehen hat! Die Kreatur huscht nach vorn, unbeirrbar und mit grauenvoll spinnenartigen Bewegungen. Der STRESSLEVEL des Opfers erhöht sich um 1, und es muss sofort einen Panikwurf ablegen. |
| 3 | **SCHWANZHIEB:** Der Facehugger schlägt mit seinem sich windenden Schwanz kraftvoll zu. Greife mit 5 Basiswürfeln an (Basisschaden 1); ein Königinnen-Facehugger verwendet 6 Basiswürfel und verursacht Basisschaden 2. Zusätzlich steigt der STRESSLEVEL des Ziels um 1. |
| 4 | **ZUCKENDE FESSEL:** Der Facehugger klettert von hinten auf ein Opfer, wobei sein Schwanz wild umherpeitscht. Würfele mit einem W6:<br>▸ 1–2: Die Beine des Ziels werden umschlungen. Es stürzt zu Boden und muss einen Panikwurf ablegen.<br>▸ 3–4: Die Arme des Ziels werden umschlungen. Es kann in der Hand gehaltene Gegenstände nicht mehr verwenden und muss einen Panikwurf ablegen.<br>▸ 5–6: Der Hals des Ziels wird umschlungen. Es erleidet die Auswirkungen von ERTRINKEN und muss einen Panikwurf ablegen. |
| 5 | **GESICHTSSPRUNG:** Der Facehugger springt ein Opfer an. Lege einen vergleichenden Wurf mit 6 Basiswürfeln gegen NAHKAMPF des Ziels ab (dies zählt für das Opfer nicht als Aktion):<br>▸ Gewinnt der Facehugger, erleidet das Ziel DIE LETZTE UMARMUNG (siehe unten), sobald die Kreatur das nächste Mal an der Reihe ist.<br>▸ Gewinnt das Ziel, kann es die Bestie abwerfen — doch der Facehugger ist unbeirrbar: Sobald er wieder an der Reihe ist, greift er sein Opfer erneut an. |
| 6 | **DIE LETZTE UMARMUNG:** Der Facehugger kommt dem Gesicht seines Opfers immer näher, selbst Helme oder Atemmasken stellen für seine Säure kein Hindernis dar. Greife mit 6 Basiswürfeln an. Erzielst du mindestens ein ✦, hat der Facehugger sein Ziel erreicht: Das Opfer gilt als außer Gefecht gesetzt und wird zum Wirt eines Xenomorphs. Seine letzten Empfindungen sind grauenvoll, doch auch seltsam zärtlich: Es spürt eine feste, aber sanfte Liebkosung des Kopfes, die kurze Angst zu ersticken, gefolgt von einer warmen Entladung sauerstoffreicher Luft – ein Gefühl, langsam und in Zeitlupe zu fallen ... es ist in Ordnung einzuschlafen ... |

## WETTSTREIT DER DOKTOREN

Die folgenden Nachrichten fing die ICC-Kommunikationsüberwachung am 23.05.82 ab. Sie wurden als kodierte Signale über kaum genutzte Anlagen gesendet und über mehrere Kolonie-Signalstationen umgeleitet, sodass ihr Ursprung nicht mehr nachverfolgt werden kann. Der Dialog fand in einem anonymisierten Netzwerkknoten mit der Bezeichnung 1010121 statt und soll Teil einer Diskussion zwischen zwei rivalisierenden Wissenschaftlern sein. Solche konzernübergreifenden und gelegentlich erscheinenden Knotenpunkte werden häufig von Mitarbeitern konkurrierender Konzerne genutzt, um Ergebnisse zu diskutieren und Notizen zu ähnlichen Projekten zu vergleichen, ohne Sanktionen befürchten zu müssen. Die abgefangene Debatte scheint verschiedene Theorien zur Fortpflanzung der Aliens zu thematisieren und ist rechtlich nichts anderes als Konzernspionage. Auch wenn das FBI die Entschlüsselung durchführte, fällt es in die Zuständigkeit der Colonial Marshals und Weyland-Yutanis, die Übeltäter festzunehmen.

AN: WYNTONJAZZ232 – [UNDEFINIERT] – VON NETZWERK-COMKON-KNOTEN 1010121 – EIJA44146537
NACHRICHT ERHALTEN
HYPOTHESE GEPRÜFT. KONZEPT VON ZWEI SPEZIES UNSINNIG. FACEHUGGER-STUFE VON INTERNECIVUS RAPTUS LEGT EMBRYO IN WIRTSORGANISMUS AB. EMBRYO REIFT ZU CHESTBURSTER-STUFE HERAN UND WIRD GEBOREN, WAS BESAGTEN WIRT TÖTET.
ERWARTE BESTÄTIGUNG ■

AN: EIJA44146537 – [UNDEFINIERT] – VON NETZWERK-COMKON-KNOTEN 1010121 – WYNTONJAZZ232
NACHRICHT ERHALTEN
ANALYSE FEHLERHAFT. KORREKTER NAME FÜR FACEHUGGER MANUMALA NOXHYDRIA. KEINE EMBRYO-EINPFLANZUNG. INFIZIERT OPFER VIELMEHR MIT BAKTERIEN. DIESE LASSEN ORGANE DES WIRTS ZUR SOGENANNTEN CHESTBURSTER-STUFE VON PLAGIARUS PRAEPOTENS MUTIEREN. FRAGE ZU INTERNECIVUS RAPTUS: MÖRDERISCHER DIEB? NAMENSKONVENTION FEHLERHAFT. WO HABEN SIE IHREN ABSCHLUSS GEMACHT? HABEN SIE DIE GRUNDLAGEN DER EINFACHEN NOMENKLATUR EINER SPEZIES VERGESSEN?
ERWARTE BESTÄTIGUNG
ERWARTE BESTÄTIGUNG
ERWARTE BESTÄTIGUNG
VERBINDUNG BEENDET ■

## STUFE III: CHESTBURSTER

Das Alien wächst in der Brust des Wirts heran, bis es den Punkt erreicht hat, ab dem es eigenständig überlebensfähig ist. Die meisten Wirte empfinden Übelkeit, während der fremde Organismus in ihnen wächst, einige geben jedoch auch an, dass sie sich so gut fühlen wie schon lange nicht mehr. Da sich der Parasit aus den Zellen des Wirts bildet, werden Gewebe und Organe in dessen Brustkorb deutlich weicher, sodass der Chestburster schließlich ohne große Mühe das vollbringen kann, was ihm seinen grausigen Namen eingebracht hat: Er bricht aus der Brust des Wirts hervor und tötet diesen durch eine Kombination aus massivem Gewebeschaden, Blutungen sowie dem Verlust der umgewandelten Organe. Das neu geborene Alien verfügt über unterschiedliche Eigenschaften, die sowohl von der Art seines Wirts anhängig sind als auch von der des ursprünglichen Samens.

**CHESTBURSTER:** Der wurm- oder schlangenartige Chestburster ist die bekannteste Form eines Stufe-III-Xenomorphs. Er besitzt eine gelblich beige Farbe und ein Maul voller metallischer Reißzähne. Abhängig von der Dauer des Reifungsprozesses wird die Kreatur entweder mit winzigen Armen oder nur Stummeln geboren, die sich erst später entwickeln.

**BAMBI-BURSTER:** Diese Kreatur ist das Ergebnis eines Xenomorphs, der in einem vierbeinigen, tierischen Wirt herangereift ist, und verdankt ihren Namen der entfernten Ähnlichkeit mit einem Rehkitz. Da Tiere für gewöhnlich schneller ausgewachsen sind als Menschen, wirkt auch der Bambi-Burster deutlich weiter entwickelt als ein gewöhnlicher Chestburster. Schon kurz nach seiner Geburt ist er in der Lage, sich auf seinen vier dünnen Beinen mit großer Geschwindigkeit fortzubewegen.

**KOBOLD:** Der sogenannte Kobold ist die unreife Form eines Praetomorphs. Er besitzt eine nahezu durchsichtige, aber widerstandsfähige Haut und eine knochige, hagere Gestalt. Auch der Kobold hat im Gegensatz zum gewöhnlichen Chestburster eine größere Ähnlichkeit zu seiner erwachsenen Form, dem Pirscher, und wirkt fast wie dessen Miniaturausgabe. Fühlt sich ein Kobold nach seiner Geburt nicht bedroht, ahmt er manchmal die Handlungen der ihm am nächsten befindlichen Kreatur nach. Wie alle Praetomorph-Stufen entwickeln sich Kobolde deutlich schneller als herkömmliche Chestburster.

**KÖNIGINNEN-CHESTBURSTER:** Ein Stufe-III-Xenomorph, der die Frühform einer späteren Königin darstellt, benötigt eine eklatant längere Reifezeit als andere seiner Art. Statt innerhalb mehrerer Stunden, entwickelt er sich im Wirt über einen Zeitraum von Tagen. Das macht sich auch an seinem Aussehen bemerkbar: Nach der Geburt verfügt der Königinnen-Chestburster bereits über einen ausgeprägten Kopf mit halb geformtem Kamm sowie kurze Arme und vollständig entwickelte Beine.

**GEBURT:** Die Geburt eines Chestbursters tötet den Wirt sofort. Als eine Art intuitiver Verteidigungsmechanismus gebärdet sich die Kreatur nach dem Durchbrechen des Brustkorbs auf äußerst erschreckende Weise: Sie faucht, zischt und quietscht, während das Blut des Wirts in alle Richtungen spritzt. Personen, die diesen Vorgang zum ersten Mal mit ansehen, müssen sofort einen Panikwurf ablegen. Innerhalb von einer Schicht entwickelt sich der Chestburster zu Stufe IV.

**EINDÄMMUNG UND TERMINIERUNG:** Chirurgische Maßnahmen zur Entfernung eines embryonalen Chestbursters haben bislang immer zum Tod des Patienten geführt und — abhängig von der vorherigen Dauer des Reifeprozesses — auch zu dem des Aliens. Obwohl sich der Xenomorph auf dieser Entwicklungsstufe bereits verteidigen kann, ist er jetzt am verletzlichsten. Er ist leicht mit Schusswaffen, Sprengstoff, Klingen, Feuer und vielem mehr zu töten — falls man ihn erwischt. Nach der Geburt sucht sich die Kreatur sofort ein Versteck und eine Nahrungsquelle, die sie verzehren kann, um ihre erwachsene Form anzunehmen. Neben organischer Kost fressen Aliens auch Metalle, um ihre Körpermasse zu erhöhen. Ein ausreichend genährter Chestburster färbt sich dunkel, wirft seine Haut ab und hüllt sich für die nächste Metamorphose in einen harzartigen Kokon.

## VARIABLER REIFUNGSPROZESS

Obwohl jede Plagiarus-Art unter normalen Umständen eine typische Reifezeit aufweist, können verschiedene Faktoren die Entwicklung beschleunigen oder verlangsamen, etwa wenn der Wirt Krebs hat oder ein geschwächtes Immunsystem besitzt. Die Stasis des Kälteschlafs setzt den Prozess für gewöhnlich aus, sodass ein Alien, das einer Person in der Cryokapsel eingepflanzt wurde, erst nach dem Erwachen des Wirts zu wachsen beginnt. Ebenso kann der Hyperschlaf den unweigerlichen Tod eines bereits Infizierten noch ein wenig hinauszögern. Letztendlich entscheidest du als Spielleiterin abhängig vom Spannungsbogen deiner Geschichte, wie schnell sich die embryonale Kreatur in einem Wirt entwickelt.

**TYPISCHE SPIELWERTE**

## CHESTBURSTER

| | Chestburster | Bambi-Burster | Kobold | Königinnen-Chestburster |
|---|---|---|---|---|
| **GESCHWINDIGKEIT** | 2 | 2 | 2 | 2 |
| **GESUNDHEIT** | 2 | 2 | 2 | 3 |
| **FERTIGKEITEN** | | | | |
| Beweglichkeit | 8 | 10 | 8 | 8 |
| Wahrnehmung | 6 | 6 | 8 | 6 |
| **PANZERUNG** | 2 (0 gegen Feuer) | 2 (0 gegen Feuer) | 0 (3 gegen Feuer) | 4 (2 gegen Feuer) |
| **SÄURESPRITZER** | 4 | 4 | 4 | 5 |

## CHESTBURSTER-ANGRIFFE

| W6 | ANGRIFF |
|---|---|
| 1–3 | **FLUCHT:** Mit einem Fauchen flüchtet der Chestburster und bewegt sich in einer einzigen Aktion zwei Zonen weiter — vorzugsweise in den nächsten Luftschacht. Sobald die SC keine Sichtlinie mehr zur Kreatur haben, endet der Kampf und die Szene wechselt in den Schleichmodus. Der Chestburster versteckt sich, um zu wachsen. |
| 4 | **FURCHTERREGENDES ZISCHEN:** Der Chestburster springt auf ein Opfer zu, reißt sein zahnbewehrtes Maul auf und zischt angsteinflößend. Das Ziel muss sofort einen Panikwurf ablegen. |
| 5 | **BEIN AUFSCHLITZEN:** Mit einem Fauchen und einem Aufblitzen metallischer Zähne zerfetzt der Chestburster einem Opfer das Bein. Greife mit 6 Basiswürfeln an (Basisschaden 2). Führt der Angriff zum Verlust von Gesundheitspunkten, erleidet das Ziel automatisch die kritische Verletzung #53 (auch wenn es nicht außer Gefecht gesetzt ist), was einen sofortigen Panikwurf erforderlich macht. |
| 6 | **KEHLENBISS:** Der Chestburster stößt ein hohes Kreischen aus, stürzt sich auf ein Opfer und beißt ihm in die Kehle. Greife mit 8 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Führt der Angriff zum Verlust von Gesundheitspunkten, erleidet das Ziel automatisch die kritische Verletzung #61 (auch wenn es nicht außer Gefecht gesetzt ist), was einen sofortigen Panikwurf erforderlich macht. |

## STUFE IV: PIRSCHER, SPÄHER, DROHNE

Stufe-IV-Xenomorphe sind junge Erwachsene, die eine zweibeinige Haltung annehmen können, auch wenn sie diese nicht immer bevorzugen. Ihre jetzt vollständig polarisierte Haut ist so gut wie schwarz, wobei ihr gewölbter, lang nach hinten gezogener, glatter Kopf mitunter beinahe durchsichtig sein kann. Ihr Körper weist ausgeprägte Rippen auf sowie einen kräftigen, klingenbewehrten Schwanz, den die Kreaturen auch als Greifwerkzeug nutzen. Neben ihren bis zu sechsfingrigen Klauen verfügen sie auch über ein mit metallischen Zähnen bewehrtes Maul. Wie jedoch so manches bedauernswerte Opfer miterleben musste, geht die größte Gefahr nicht von diesem sichtbaren Schlund aus, sondern von dem darin verborgenen inneren Kiefer, der wie ein Kolben hervorschießen kann – wobei er eine solche Kraft entwickelt, dass er Knochen und sogar Metall durchstoßen kann.

Abgesehen von Spähern besitzen Stufe-IV-Xenomorphe vier Dorsalrohre an ihrem Rücken. Die These, diese seien für die Bildung des harzartigen Sekrets zuständig, mit dem die Aliens ihre Brutstätten bilden, wurde als Irrtum erkannt. Aktuell geht man davon aus, dass die Rohre eine Art Atmungsapparat darstellen, der Gifte aus der Luft filtert und der Kreatur das Atmen unter Wasser ermöglicht. Da Xenomorphe aber auch im Vakuum des Weltraums überleben können, ist es möglich, dass sie ihren Köper überhaupt nicht mit Sauerstoff versorgen müssen.

**PIRSCHER:** Als „Pirscher“ bezeichnet man die im Schnitt 2,7 m große erwachsene Form des Praetomorphs, die sich mühelos sowohl auf zwei als auch vier Beinen bewegen kann. Die extrem aggressive Lebensform wird als *Plagiarus linesteres* klassifiziert und ist eine Variante von Xenomorph XX121. Gemeinhin betrachtet man den Pirscher als evolutionäre Sackgasse, da sich kein bekanntes Praetomorph-Exemplar jemals weiterentwickelt hat. Im Gegensatz zu seinem Verwandten *P. praepotens* weist *P. linesteres* allem Anschein nach keine Königinnen-Stufe auf. Er unterscheidet sich auch insofern, dass er seine Zellen nicht mit Metallen anreichert, folglich sind etwa seine Zähne aus durchsichtigem Knochen. Ausgewachsene Praetomorphe sind größer, stärker und widerstandsfähiger (besonderes gegen Feuer) als gewöhnliche Xenomorphe, allerdings sind sie auch tierhafter und weniger intelligent.

**SPÄHER:** Der braunschwarze „Späher“ oder „Läufer“ wird bis zu 2,1 m groß, allerdings richtet er sich nur selten auf, sondern bewegt sich bevorzugt auf allen Vieren. Dieser besonders schnellen Form von *P. praepotens* kommt in einer Brutstätte die Aufgabe zu, nahe Quellen für Wirte ausfindig zu machen. Ohne Verbindung zu einem Nest beginnt der Späher, Lebensformen zu fangen und sie mittels Ovometamorphose zu verwandeln, bis ein Königinnen-Chestburster entsteht. Sobald eine Königin geboren ist und ein sicherer Ort gefunden wurde, der sich als Brutstätte eignet, entwickelt sich diese Xenomorph-Art in seine nächste Stufe. Aus unbekannten Gründen besitzt der Späher keine Dorsalrohre, sondern bildet sie erst mit dem Wechsel zu Stufe V heraus.

**DROHNE:** Die etwa 2,4 m großen Xenomorphe, die „Drohnen“ oder manchmal auch „Schleicher“ genannt werden, sind heimliche Lauerjäger. Ihr Schwanz endet in einer tödlichen sichel- oder hakenförmigen Klinge und einem rudimentären Stachel, mit dem sie einem Opfer die Stoffe injizieren, die die Ovometamorphose auslösen. In vielerlei Hinsicht sind Drohnen die fremdartigsten Vertreter ihrer Spezies, etwa fallen sie durch ihre unberechenbaren Handlungsweisen auf. Es wurde die Theorie aufgestellt, dass die Ursache ihres oft merkwürdigen Verhaltens die fehlende Verbindung zu einem Alien-Schwarmverstand ist, die sie erst in ihrer erwachsenen Form (Stufe V) aufbauen können. Die flüssigen, aber ungelenk wirkenden Bewegungen der Kreaturen und ihre ungewöhnlichen Reaktionen auf äußere Reize täuschen jedoch über ihre zielgerichtete Intelligenz hinweg. Während sich Pirscher wie wilde Tiere gebärden, gehen Drohnen methodisch vor. Sie lassen sich nie von ihrem Ziel abbringen und überwinden Hindernisse auf oft seltsame, aber immer effektive Art und Weise. Die Entwicklung von *P. praepotens* hält auf Stufe IV inne, sofern nicht bestimmte Pheromone einer Königin die Veränderung in einen Arbeiter oder Soldaten auslösen — je nachdem, was die Brutstätte gerade am dringendsten benötigt. Bis zu diesem Zeitpunkt wird die Drohne fressen, Wirte für die Verwandlung in Ovomorphe herbeischaffen und schlafen.

**LAUTLOSER KILLER [NUR DROHNE]:** Legt die Drohne im Schleichmodus einen Wurf ab oder führt sie einen Überraschungsangriff aus und befindet sich ihr Opfer innerhalb derselben Zone, ist sie dabei so lautlos, dass das Ziel einen Modifikator von –2 auf **WAHRNEHMUNG** erhält.

**WILDER HUNGER [NUR PIRSCHER]:** Der Pirscher ist erfüllt von einem einzigen Verlangen: Er will töten. Verursacht er mit einem Angriff Schaden, führt er gegen dasselbe Ziel sofort einen zweiten Angriff aus (8 Basiswürfel und Basisschaden 1, gilt als freie Aktion).

**EINDÄMMUNG UND TERMINIERUNG:** Stufe-IV-Xenomorphe sind extrem schwierig zu bekämpfen. Sie agieren unabhängig vom Schwarmverstand ihrer Spezies, weshalb sich ihr Verhalten kaum einschätzen lässt — aber jede Unterart dieser Entwicklungsstufe besitzt Eigenschaften, die man gegen sie verwenden kann. Pirscher und Späher können überlistet und in Fallen gelockt werden. Drohnen sind zwar intelligenter, verbringen aber den Großteil des Tages schlafend an warmen Orten, wie in der Nähe eines Reaktorkerns, wo man sie leicht aufspüren und überraschen kann.

TYPISCHE SPIELWERTE

## PIRSCHER, SPÄHER, DROHNE

| | Pirscher | Späher | Drohne |
|---|---|---|---|
| GESCHWINDIGKEIT | 2 | 3 | 2 |
| GESUNDHEIT | 6 | 5 | 7 |
| FERTIGKEITEN | | | |
| Beweglichkeit | 8 | 8 | 10 |
| Wahrnehmung | 6 | 10 | 8 |
| PANZERUNG | 10 (5 gegen Feuer) | 8 (4 gegen Feuer) | 8 (4 gegen Feuer) |
| SÄURESPRITZER | 8 | 8 | 8 |

## ANGRIFFE VON PIRSCHERN, SPÄHERN UND DROHNEN

| W6 | ANGRIFF |
|---|---|
| 1 | **HYPNOTISIERENDES STARREN:** Der Xenomorph hält einen Moment inne und fixiert ein Opfer. Obwohl er augenlos erscheinen mag, durchdringt sein Starren Herz und Seele. Das Ziel ist von der grauenvollen Schönheit der Bestie wie hypnotisiert und erschaudert in Ehrfurcht über diese Schöpfung der Natur, Gottes oder des Teufels. Sein STRESSLEVEL steigt um 1 und es muss sofort einen Panikwurf ablegen. |
| 2 | **JAGDLUST:** Der Xenomorph reißt ein Opfer um, doch nicht um es zu töten. Er weidet sich am Schrecken der schwachen Kreatur, bis sie wegläuft und die Jagd von Neuem beginnt. Das Ziel wird zu Boden geworfen und lässt alle in der Hand gehaltenen Gegenstände fallen, erleidet aber keinen Schaden. Sein STRESSLEVEL steigt um 1 und es muss sofort einen Panikwurf ablegen. |
| 3 | **TÖDLICHER GRIFF:** Der Xenomorph fällt ein Opfer an, packt es und zerrt es davon. Greife mit 10 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Trifft der Angriff, schleppt der Xenomorph das Ziel sofort in eine benachbarte Zone (MITTLERE Entfernung) und lässt es dort los. Das Opfer stürzt dadurch zu Boden, lässt alle in der Hand gehaltenen Gegenstände fallen und muss sofort einen Panikwurf ablegen. |
| 4 | **ZUM TÖTEN BEREIT:** Der Xenomorph ergreift den Kopf eines Opfers und fährt mit einem Zischen seinen inneren Kiefer aus. Greife mit 10 Basiswürfeln an. Trifft der Angriff, verursacht er keinen Schaden, sondern das Ziel gilt als im Würgegriff befindlich (siehe Seite 93). Ihm muss ein vergleichender Wurf auf NAHKAMPF gegen die 10 Basiswürfel des Xenomorphs gelingen, um sich zu befreien. Das Opfer und alle mit ihm verbündeten Charaktere in derselben Zone müssen einen Panikwurf ablegen. Kann sich das Opfer nicht befreien, bis der Xenomorph wieder an der Reihe ist, nutzt er seine nächste Aktion für einen KOPFBISS (siehe unten). |
| 5 | **FANGEN FÜR DIE BRUTSTÄTTE:** Der Xenomorph attackiert ein Opfer mit seinem stachelbewehrten Schwanz, um ihm ein lähmendes Gift zu injizieren. Greife mit 10 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Führt der Angriff zum Verlust von Gesundheitspunkten, hält sich die Kreatur zurück und verursacht nur 1 Schadenspunkt, doch das Gift gerät in den Blutkreislauf. Das Ziel muss einen Wurf auf AUSDAUER ablegen: Die gewürfelten ⊕ entsprechen der Zahl von Runden, die es sich wach halten kann, bevor es für die Dauer von einer Schicht das Bewusstsein verliert. Die Lähmung kann mit einer Adrenalinspritze aufgehoben werden (Wurf auf MEDIZINISCHE HILFE unter Verwendung eines MedKits). |
| 6 | **KOPFBISS:** Der Xenomorph hält den Schädel eines Opfers mit unerbittlicher Gewalt gepackt, während sich sein innerer Kiefer zähnefletschend vorschiebt — und schließlich zuschnappt. Greife mit 9 Basiswürfeln an (Basisschaden 2). 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. Falls du es als SL aber möchtest, bleibt das Opfer anschließend noch lange genug am Leben, damit der Xenomorph es der Ovometamorphose unterziehen kann. |

## STUFE V: SOLDAT, ARBEITER, WACHE

Sobald der Schwarmverstand von einem *P. praepotens* Besitz ergreift, häutet sich die Kreatur und übernimmt nach der Weiterentwicklung eine spezialisierte Rolle in der Brutstätte.

**SOLDAT:** Der auch romantisierend als „Krieger" bezeichnete Soldaten-Xenomorph ist mit dem sogenannten Arbeiter eine der zwei erwachsenen Formen der Drohne. Ihr kuppelförmiger Kopf verliert seine glatte Form und verbindet sich mit den schwieligen darunterliegenden Gewebeschichten. Der lang gezogene Schädel beginnt zu polarisieren und härtet aus, bis er eine furchige, gepanzerte Außenhülle bildet. Klingenartige Fortsätze wachsen aus den Ellbogen des Xenomorphs und seine Klauen werden deutlich länger. Soldaten sind äußerst flink und greifen meist in Gruppen an. Mit ihrem Schwanzstachel sind sie in der Lage, ein Opfer bewegungsunfähig zu machen, damit es in die Brutstätte gebracht und dort von einem Facehugger geschwängert werden kann.

**ARBEITER:** Die kleingewachsenen Arbeiter, die auch „Weber" genannt werden, sind für den Bau der Brutstätte zuständig. Mit ihren langen Rüsselzungen produzieren sie ein harzartiges Sekret, das sie mit Händen und Füßen an Wänden, Decken und Böden des Nests verteilen. Außerdem platzieren sie Eier in der Nähe von eingesponnenen Wirtsorganismen und füttern und pflegen die Königin. Körperlich unterscheiden sie sich deutlich von ihrer vorherigen Entwicklungsstufe. Bei der Verwandlung einer Drohne zum Arbeiter schrumpft der Xenomorph auf eine Größe von 1,2 bis 1,8 m. Seine Haut nimmt ein kränkliches Grau-weiß an, seine Zunge verlängert sich, wird rosafarben und entwickelt in ihrem Inneren einen Kanal, durch den das Baumaterial der Brutstätte abgesondert wird. Arbeiter ignorieren Bedrohungen innerhalb des Nests und fliehen, wenn sie angegriffen werden. Den Kampf überlassen sie Soldaten und Wachen.

**WACHE:** Hat ein Späher eine Brutstätte sowie eine Quelle für Wirtskörper gesichert, reift er zur sogenannten Wache. Wie bei einem Soldaten wird seine Außenhülle schwielig und widerstandsfähiger. Wachen behalten die unglaubliche Schnelligkeit und Agilität ihrer vorherigen Entwicklungsstufe und sind äußerst geschickt darin, mit ihren auf das Greifen spezialisierten Händen und Füßen an Oberflächen entlang zu klettern. Sie sind in besonderem Maße auf die Bedürfnisse der Königin eingestimmt und gehorchen jedem ihrer Befehle, ohne zu zögern: Die auch „Verteidiger" genannten Xenomorphe würden sich ohne Umschweife selbst opfern, um Eindringlinge aus der Brutstätte zu vertreiben und ihre Königin zu beschützen.

**EINDÄMMUNG UND TERMINIERUNG:** Wie alle ihrer Art lassen sich auch erwachsene Xenomorphe mit Feuer auf Abstand halten. Die im Grunde harmlosen Arbeiter können aufgrund ihres schwächlichen Körperbaus leicht ausgeschaltet werden. Die Außenhülle eines Soldaten ist allerdings so fest, dass sie schwächerer Munition standhält, doch einem Impulsgewehre hat auch sie wenig entgegenzusetzen. Die größte Gefahr geht eher davon aus, dass Soldaten meist in Gruppen angreifen und Feinde durch ihre schiere Überzahl bezwingen. Flächenwirksame Waffen, wie Granaten oder Flammenwerfer, können die Chancengleichheit wiederherstellen. Im Gegensatz zu Soldaten verlassen Wachen nie die inneren Bereiche der Brutstätte, sofern es die Königin nicht auch tut. Hält man sich also von dort fern, kann man ihnen leicht aus dem Weg gehen. Wenn man es sich recht überlegt, ist es ohnehin schlauer, einfach einen großen Bogen um jedes Alien-Nest zu machen. Wer würde sich schon freiwillig in die Höhle des Löwen begeben?

**TYPISCHE SPIELWERTE**
### SOLDAT, ARBEITER, WACHE

| | Soldat | Arbeiter | Wache |
|---|---|---|---|
| GESCHWINDIGKEIT | 2 | 1 | 3 |
| GESUNDHEIT | 8 | 4 | 8 |
| FERTIGKEITEN | | | |
| Beweglichkeit | 8 | 4 | 12 |
| Wahrnehmung | 8 | 4 | 10 |
| PANZERUNG | 10 (5 gegen Feuer) | 5 (2 gegen Feuer) | 12 (5 gegen Feuer) |
| SÄURESPRITZER | 10 | 6 | 10 |

## ANGRIFFE VON SOLDATEN UND WACHEN

| W6 | ANGRIFF |
|---|---|
| 1 | **BEDROHUNG EINSCHÄTZEN:** Der Xenomorph hält inne und zischt leise, aber umso bedrohlicher. Er sieht aus, als würde er nachdenken oder seinen nicht sichtbaren Gefährten lautlose Anweisungen geben. Der Stresslevel jedes Gegners, der sich innerhalb von MITTLERER Entfernung und in Sichtlinie zum Xenomorph befindet, steigt um 1. |
| 2 | **EINER FÜR ALLE:** Der Xenomorph springt auf die größte Gruppe von Feinden zu, brüllt herausfordernd und schlägt wild mit Armen, Beinen und Schwanz um sich. Allen Zielen innerhalb von KURZER Entfernung muss ein Wurf auf BEWEGLICHKEIT gelingen, um nicht zu Boden geworfen zu werden und 1 Schadenspunkt zu erleiden. Zusätzlich muss jedes Ziel sofort einen Panikwurf ablegen. |
| 3 | **VOLLER ANGRIFF:** Der Xenomorph stürmt vor und attackiert ein Opfer erbarmungslos mit Klauen, Zähnen und Schwanz. Greife mit 12 Basiswürfeln an (Basisschaden 2). Der Angriff gilt als panzerbrechend (nur halbierter Panzerungswert zählt). |
| 4 | **FANGEN FÜR DIE BRUTSTÄTTE:** Der Xenomorph attackiert ein Opfer mit seinem stachelbewehrten Schwanz, um ihm ein lähmendes Gift zu injizieren. Greife mit 12 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Führt der Angriff zum Verlust von Gesundheitspunkten, hält sich die Kreatur zurück und verursacht nur 1 Schadenspunkt, doch das Gift gerät in den Blutkreislauf. Das Ziel muss einen Wurf auf AUSDAUER ablegen: Die gewürfelten ✦ entsprechen der Anzahl von Runden, die es sich wach halten kann, bevor es für die Dauer von einer Schicht das Bewusstsein verliert. Die Lähmung kann mit einer Adrenalinspritze aufgehoben werden (Wurf auf MEDIZINISCHE HILFE unter Verwendung eines MedKits). |
| 5 | **FÜR DIE KÖNIGIN:** In dem verzweifelten Versuch, Brutstätte und Königin zu beschützen, wirft sich der Xenomorph auf seine Feinde und weidet sich dabei selbst aus. Sein Säureblut spritzt durch die Luft: Alle Ziele in KURZER Entfernung erleiden einen sofortigen Säurespritzer-Angriff mit 12 Basiswürfeln. Die Kreatur verendet kreischend. |
| 6 | **KOPFBISS:** Der Xenomorph hält den Schädel eines Opfers mit unerbittlicher Gewalt gepackt, während sich sein innerer Kiefer zähnefletschend vorschiebt — und schließlich zuschnappt. Greife mit 10 Basiswürfeln an (Basisschaden 2). 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. |

*„Sie haben die Stromzufuhr unterbrochen.“*
*„Verstehe ich nicht. Wie sollte das möglich sein? Wie sollten die den Strom abschalten?*
*Das sind doch Biester!“*

—LT. ELLEN RIPLEY UND PRIVATE FIRST CLASS WILLIAM HUDSON

### SCHWARMVERSTAND

**Ein einzelnes Alien agiert allein und unabhängig, kommen jedoch ein halbes Dutzend oder mehr Stufe-IV-Xenomorphe zusammen, beginnen sie im Einklang zu handeln. Ist zusätzlich noch eine Königin anwesend, löst sie die Entwicklung zu Stufe V aus, auf der die Bewegungen der Aliens geradezu unheimlich koordiniert sind. Einige glauben, dass Pheromone und andere kommunikative Reize der Königin dafür verantwortlich sind; andere gehen davon aus, es handle sich um eine wachsende Schwarmintelligenz. Für diese Überlegung spricht, dass Xenomorph XX121 intelligenter zu werden scheint, je mehr Exemplare sich in einer Brutstätte aufhalten.**

## STUFE VI: PRÄTORIANER, STÜRMER, KÖNIGIN

Xenomorphe der Stufe VI sind monströse Schrecken. Ihre gewaltige Größe und die mit Kämmen versehenen Panzer kennzeichnen sie als Anführer der Brutstätte. Entwickelt sich ein Exemplar von *P. praepotens* auf Stufe VI, wird es stärker und intelligenter als alle anderen Kreaturen unter ihm. Diese Metamorphose ist jedoch nur dann möglich, wenn eine bereits existierende Königin Gelée royale erzeugt und Soldaten und Wachen damit gefüttert werden.

**PRÄTORIANER:** Erreicht eine Brutstätte eine Population von mehr als 300 Xenomorphen, füttern Arbeiter die von der Königin erwählten Soldaten mit Gelée royale, bis sie sich in sogenannte Prätorianer verwandeln. Diese Entwicklungsstufe erreicht beinahe die doppelte Größe ihrer gewöhnlichen Artverwandten und bildet einen Kopfkamm ähnlich dem einer Königin heraus, behält aber ansonsten ihre bisherige zweibeinige Form mit nur zwei Armen. Prätorianer sind die stärksten Beschützer der Brutstätte, die Elitegarde der Königin und die Kommandanten ihrer Armeen. Es wurde die Theorie aufgestellt, dass sich beim Tod einer Königin einer ihrer Prätorianer in die neue Brutmutter verwandelt — falls nicht vorher ein anderer Xenomorph-Schwarm das Nest übernimmt und für seine eigene Königin beansprucht.

**STÜRMER:** Der als „Stürmer“ oder auch „Zermalmer“ bezeichnete Stufe-VI-Xenomorph ist die Weiterentwicklung einer Wache, die von den Arbeitern der Königin wochenlang mit Gelée royale und Metallen zwangsernährt wurde. Ist sie völlig aufgedunsen, spinnt sie sich in einen Kokon ein und durchläuft eine enorme Verwandlung. Der vierbeinige Körper der Kreatur nimmt erheblich an Muskelmasse zu, während ihr am Kopf ein gewaltiger, chitinartiger Kamm wächst, der nahezu undurchdringlich ist. Stürmer erreichen eine Schulterhöhe von 1,8 bis 3 m und verteidigen die Brutstätte gegen jeden Eindringling, indem sie auf Feinde wie ein tollwütiges Nashorn zustürmen. Infanterie zertrampeln die massiven Kreaturen einfach und selbst durch leichte gepanzerte Fahrzeuge pflügen sie ohne große Mühe. Letztlich ist der Stürmer die Läufer-Variante des Prätorianers. Seine Beweglichkeit ist insofern eingeschränkt, dass er weder besonders gut klettern noch springen kann. Glücklicherweise sind diese Bestien relativ selten und kommen nur in lange bestehenden Brutstätten vor.

**KÖNIGIN:** Die Alien-Königin ist die Mutter der Brutstätte und mit ihrer Größe von 6 m und mehr vermutlich das stärkste und intelligenteste Exemplar, das diese Spezies hervorzubringen vermag. Die markantesten Merkmale dieses kolossalen *P. praepotens* sind sein großer kammversehener Kopf, die sechs Dorsalstacheln (anstelle von Rohren) sowie ein zweiter Satz von Greifarmen. Zwar ist jeder ausgewachsene Xenomorph dazu imstande, die Ovometamorphose in einem Wirtsorganismus auszulösen, doch nur Brutmütter besitzen die Fähigkeit, große Mengen an Eiern zu produzieren. Ist die erste Häutung der Königin abgeschlossen und sie fruchtbar, spinnen ihre Arbeiter eine Art Wiege, in der sie über dem Boden der Brutstätte hängt. Der riesenhaften Kreatur wächst ein gewaltiger Eisack, der bald vor reifenden Ovomorphen gedehnt und angeschwollen ist. Ist ein Ei voll entwickelt, platziert sie es mit einem Legestachel auf dem Boden, damit Arbeiter es zu einem eingesponnenen Wirt in der Nähe bringen können.

Das Unglaublichste an der Königin ist ihre Fähigkeit, mit der gesamten Brutstätte zu kommunizieren. Zwar gibt es stichhaltige Belege dafür, dass sie dies durch eine Kombination aus Pheromonen und Unterschalllauten tut, dennoch glauben einige beratende Mitarbeiter der Konzerne, sie könne auch telepathisch mit ihren Kindern sprechen — und zwar über unermesslich weite Entfernungen. Als Nachweis für diese Theorie führten Konzernpsychologen Versuche mit Angestellten durch, die besonders hohe Werte in Tests für außersinnliche Wahrnehmung aufwiesen. Und tatsächlich: Brachte man die Probanden in der Nähe einer Alien-Brutstätte unter, hatten sie lebhafte Träume von der sie rufenden Königin, gleichgültig ob sie nun von deren Existenz wussten oder nicht. Außerdem waren die dafür empfänglichen Menschen nach der indirekten Begegnung mit der Königin antriebslos und nur schwer zu eigenen Handlungen zu motivieren. Natürlich könnte es sich dabei um eine Form von posttraumatischer Belastungsstörung handeln, sollte aber weiter untersucht werden.

**EINDÄMMUNG UND TERMINIERUNG:** Ein mit gesenktem Kopfschild vorpreschender Stürmer ist frontal so gut wie unverwundbar, sein übriger Körper jedoch ist nicht stärker gepanzert als bei einem gewöhnlichen Soldaten-Xenomorph. Gut platzierte Sprengladungen oder schwere Artillerie machen der Bestie natürlich ebenfalls den Garaus. Auch Prätorianer besitzen nur wenige Schwachpunkte. Gelingt einem aber das Unmögliche und man schaltet einen aus, ist seine Königin kurzfristig desorientiert. Wenn es darum geht, diese selbst zu besiegen … nun ja, man sollte es lieber gar nicht erst versuchen.

### GELÉE ROYALE

**Das in Anlehnung an den von Bienen verwendeten Futtersaft benannte Gelée royale ist eine gallertartige Substanz, mit der die Xenomorph-Königin die Elitegarde ihrer Brutstätte formt. Es enthält einen speziellen Ableger von Wirkstoff A0-3959X.91–15, der in *P. praepotens* und *M. noxhydria* eine beschleunigte Metamorphose auslöst. Auf Menschen und Tiere wirkt Gelée royale extrem suchterzeugend. In großen Mengen eingenommen, führt es zu einer verstärkten Hormonausschüttung der Nebennieren, wodurch sich Kraft, Ausdauer, aber auch aggressive Tendenzen des Individuums massiv erhöhen.**

*„Sie schnappen sich die Kolonisten, schleppen sie hierüber, machen sie bewegungsunfähig und nisten sich bei ihnen ein. Mehr wissen wir nicht. Das würde bedeuten, dass wir es mit sehr vielen Parasiten zu tun haben, stimmt's? Für jeden Kolonisten einen. Das sind über hundert. Mindestens."*
*„Das stimmt durchaus."*
*„Aber jedes dieses Viecher entsteht aus einem Ei, stimmt's? Und wer legt diese Eier?"*
*„Das wüsste ich auch gern. Es muss etwas sein, das wir noch nicht kennen."*

**—LT. ELLEN RIPLEY UND BISHOP**

**TYPISCHE SPIELWERTE**

### PRÄTORIANER, STÜRMER, KÖNIGIN

| | Prätorianer | Stürmer | Königin |
|---|---|---|---|
| GESCHWINDIGKEIT | 2 | 1 | 2 |
| GESUNDHEIT | 10 | 16 | 14 |
| FERTIGKEITEN | | | |
| Beweglichkeit | 5 | 4 | 8 |
| Wahrnehmung | 8 | 5 | 12 |
| PANZERUNG | 12 (5 gegen Feuer) | 18 (6 gegen Feuer) | 14 (5 gegen Feuer) |
| SÄURESPRITZER | 10 | 10 | 10 |

### ANGRIFFE VON PRÄTORIANERN, STÜRMERN UND KÖNIGINNEN

| W6 | ANGRIFF |
|---|---|
| 1 | **DIE GARDE RUFEN:** Der gewaltige Xenomorph stößt einen schrillen Hilferuf aus, was W6 Wachen (bei einer Königin) oder Soldaten (bei einem Prätorianer oder Stürmer) herbeieilen lässt. Sie erreichen die Zone in der nächsten Runde, ziehen dann ihre Initiative und können agieren. |
| 2 | **STURMANGRIFF (NUR STÜRMER; WURF WIEDERHOLEN FÜR PRÄTORIANER UND KÖNIGIN):** Wie eine lebendige Dampfwalze prescht der Xenomorph auf ein Opfer zu. Dem Ziel muss ein Wurf auf BEWEGLICHKEIT gelingen (erfordert keine Aktion), um nicht sofort außer Gefecht gesetzt zu werden und eine kritische Verletzung zu erleiden. Ist der Wurf erfolgreich, stürzt das Opfer zu Boden und sein STRESSLEVEL erhöht sich um 1. |
| 3 | **MONSTRÖSER BISS:** Der Xenomorph schlägt seine gewaltigen Zähne in ein Opfer. Greife mit 10 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Führt der Angriff zum Verlust von Gesundheitspunkten, erleidet das Ziel automatisch die kritische Verletzung #61 (auch wenn es nicht außer Gefecht gesetzt ist), was einen sofortigen Panikwurf erforderlich macht. |
| 4 | **ZERMALMENDER HIEB:** Der Xenomorph wirft sich mit voller Wucht auf ein Opfer, um es unter seinem gewaltigen Gewicht zu begraben. Dem Ziel muss ein Wurf auf BEWEGLICHKEIT –2 gelingen (erfordert keine Aktion), um nicht sofort drei kritische Verletzungen zu erleiden (auch wenn es nicht außer Gefecht gesetzt ist). Zusätzlich stürzt es in jedem Fall zu Boden und muss sofort einen Panikwurf ablegen. |
| 5 | **SCHWANZSTACHEL:** Der Xenomorph spießt ein Opfer mit seinem Schwanzstachel auf. Greife mit 10 Basiswürfeln an (Basisschaden 1); bei einer Königin mit 14 Würfeln. Der Angriff gilt als panzerbrechend (nur halbierter Panzerungswert zählt). Führt der Angriff zum Verlust von Gesundheitspunkten, erleidet das Ziel automatisch die kritische Verletzung #66 (auch wenn es nicht außer Gefecht gesetzt ist), was es sofort tötet. |
| 6 | **KOPFBISS:** Der Xenomorph hält den Schädel eines Opfers mit unerbittlicher Gewalt gepackt, während sich sein innerer Kiefer zähnefletschend vorschiebt — und schließlich zuschnappt. Greife mit 10 Basiswürfeln an (Basisschaden 2). 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. |

## STUFE VII UND DARÜBER HINAUS

Noch lange nicht alles ist über *P. praepotens* und seinen Entwicklungszyklus bekannt. Es wird vermutet, dass die Königin gemeinsam mit ihrer Brutstätte stetig wächst, sodass sie als „Kaiserin" und „Königinmutter", die über mehrere andere Xenomorph-Schwärme herrscht, die Ausmaße eines Tyrannosaurus Rex erreichen kann. Auch gibt es Berichte über Prätorianer, die sich in etwas verwandeln, das als „Palatin" bezeichnet wird, sowie Gerüchte über einen sogenannten Alien-König. Bislang jedoch sind sämtliche dieser Informationen unbestätigt und müssen bestenfalls als Hypothesen gelten. Welche Xenomorph-Formen man also im Grenzraum als Nächstes antrifft, bleibt bloße Spekulation.

### ANDERE ARTEN VON XENOMORPH XX121

**Wie bereits angedeutet, gibt es im Weltall Dinge, die die Menschheit noch nicht einmal ansatzweise begreift. Wandgemälde der Konstrukteure zeigen grauenvolle Monstrositäten, denen noch niemand im Grenzraum begegnet ist. Vielleicht handelt es sich um mythologische Wesen oder sie sind real. Es gibt Berichte über Xenokobras und große, tintenfischartige Seesternkreaturen sowie über ein Alien, das wie das fehlende Bindeglied zwischen Neomorph und Xenomorph erscheint — ein dunkelblaues Geschöpf mit einem Kiefer wie ein Koboldhai, das liebevoll „der Diakon" genannt wird (wegen seines spitzen Kopfes). Was auch immer dort draußen ist, man kann nur hoffen, ihm nicht in der Dunkelheit zu begegnen.**

## DIE ALIEN-BRUTSTÄTTE

Eine Alien-Brutstätte ist ein großes Nest von Xenomorph XX121, das vor allem aus einer harzartigen Ausscheidung der Kreatur gebildet wird und meist, aber nicht immer in ein bestehendes Gebäude integriert wird. Brutstätten sind voller verworrener Tunnel und Korridore, die von Arbeiter-Xenomorphen gewoben wurden. Die von Furchen und Aushöhlungen überzogenen Wände und Decken machen es *P. Praepotens* leichter, sich kletternd fortzubewegen oder sich zu verstecken. Das klebrige, grünlich-graue Material dient aber auch einem anderen Zweck: Wirte werden in ihm eingesponnen und anschließend geschwängert, damit sie einen neuen Chestburster gebären. Die verwesenden Körper früherer Opfer verwachsen dann mit dem harzigen Sekret und dienen als Nahrung für Arbeiter und Soldaten. Innerhalb einer Brutstätte ist es normalerweise drückend heiß, unangenehm feucht und voller Dampf, der faulige Geruch ist kaum zu ertragen. Soldaten dämmern in Nischen in einer Art Schlaf- oder Ruhezustand, bis sie von ihrer Königin gerufen werden. Neben den vielen Gängen gibt es auch kleinere Räume, die unbekannten Zwecken dienen, sowie eine zentral gelegene große Kammer tief im Irrgarten des Nests, in der die Königin auf ihrem aufgedunsenen Eisack sitzt und neue Ovomorphe produziert. In einigen Brutstätten finden sich wässrige Tümpel mit einem Ableger von Wirkstoff A0-3959X.91–15, der vermutlich von den Xenomorphen selbst ausgeschieden und von ihnen verwendet wird, um Wirte genetisch so zu verändern, dass sie bestimmte Arten von Chestbursterm hervorbringen — je nachdem, was das Nest gerade benötigt. ■

### INTERAKTION ZWISCHEN SPEZIES: WARUM KOMMEN NICHT EINFACH ALLE MITEINANDER AUS?

**Stellen wir uns den Tatsachen — der Grenzraum ist keine schöne neue Welt. Nicht einmal Aliens leben hier friedlich und im Einklang miteinander, ganz davon abgesehen, dass ihre Beziehung zu uns Menschen auch nicht gerade von Harmonie geprägt ist. Kreaturen unterschiedlicher Spezies oder verschiedener Unterarten kommen für gewöhnlich nicht miteinander aus. Sicher, ein Facehugger und eine Drohne sind Teil eines Kollektivs und arbeiten daher zusammen, aber begegnen sich ein Xenomorph und ein Neomorph werden sie sich gegenseitig an die Kehle gehen. Wilde Neomorphe gehören zu den aggressivsten Spezies, die es gibt; sie greifen jedes Lebewesen an, das nicht zu ihrer Art gehört. Androiden bilden hier eine Ausnahme, sie müssen die Kreatur schon provozieren, um in den fragwürdigen Genuss ihrer Klauen und Zähnen zu kommen. Bei Xenomorph XX121 verhält es sich ähnlich: Auch sie greifen jedes Geschöpf an, das sie als Bedrohung erachten.**

**Die zu Ungeheuern mutierten Menschen, die man als „Scheusale“ bezeichnet, sind derart von aggressiven Instinkten beherrscht, dass sie sogar aufeinander losgehen, bis sie ausgewachsen sind — dann allerdings verhalten sie sich ruhiger und dulden auch andere ihrer Art (im Gegensatz zu Menschen, Androiden und sonstigen Aliens). Auf ähnliche Weise greifen Praetomorphe schlicht jede fremde Spezies an. Kämpfe zwischen Xenomorphen entstehen oft als Konflikte unterschiedlicher Brutstätten. Gelingt es einem Nest, die Königin eines Konkurrenten auszuschalten, übernimmt der Sieger den führerlosen Schwarm. Die Eier und Prätorianer der alten Königin werden vernichtet, während Späher, Arbeiter und Drohnen in das eigene Volk integriert werden. Soldaten sind ein anderes Thema: Zwar ist die siegreiche Königin durchaus dazu in der Lage, Pheromone abzugeben, um die neuen Soldaten an sich binden, oft aber werden sie dennoch einfach getötet.**

# ANDERE EXTRA-SOLARE SPEZIES

Neben Konstrukteuren und Xenomorphen gibt es eine Vielzahl weiterer Spezies, die die verschiedenen Planeten im All ihre Heimat nennen: pfeilschnelle Fische, behäbige Landtiere, hundegroße Gliederfüßler und vieles mehr. Unterschiedliche und fremdartige Arten von Lebewesen erfüllen in den Ökosystemen ihrer Welten ähnliche Rollen wie die Geschöpfe unserer Erde in dem ihren. Manche Planeten, wie Arcturus und Zagreus, beherbergen völlig einzigartige Spezies – oder sogar mehrere. Nachfolgend findest du eine kleine Auswahl der Wesen, die noch zwischen den Sternen leben.

## DER SCHWARM

- **TYP:** allesfressendes Insekt
- **LEBENSRAUM:** LV-KR 115, fruchtbares Gras- und Ackerland, oder treibend im Weltraum
- **GRÖSSE:** Einzelexemplare ca. 15 cm, die jedoch gemeinsam einen Schwarm von vielen Kilometern Durchmesser bilden können
- **VERHALTEN:** befällt ein Gebiet und verschlingt dort alles, was nicht aus Metall ist

Die Kreaturen, die gemeinhin als „der Schwarm“ bekannt sind, von den Colonial Marines aber auch Weltraumheuschrecken genannt werden, stammen entweder vom Planeten LV-KR 115 oder haben sich zumindest dort niedergelassen. Seit Äonen schon verschlingen sie jeweils in kurzer Zeit das dortige Grasland, fallen dann für mehrere Jahrzehnte in eine Art Winterschlaf und erwachen erst, wenn der Planet wieder fruchtbar ist. Zwischen zwei solcher Zyklen entdeckte Weyland-Yutani die Welt und baute hier mit einer neu entwickelten Methode selbstwachsende Feldfrüchte an. Der Schwarm erwachte ein weiteres Mal und fraß sämtliche Pflanzen auf. Da die Neuzüchtungen aber sofort wieder nachwuchsen, wurde der natürliche Rhythmus der insektenartigen Wesen unterbrochen. Sie waren nicht mehr gezwungen, aufgrund von Nahrungsmangel in eine mehrjährige Starre zu verfallen. Ganz im Gegenteil: Ihre Anzahl explodierte förmlich und stieg immer weiter an, bis sie nahezu den gesamten Planeten einhüllten. Der Konzern sah den einzigen Ausweg darin, dessen Oberfläche mit Pestiziden zu bombardieren, wodurch er bis heute unbewohnbar ist.

Die Maßnahme mag zwar extrem wirken, aber sie behob das Problem — zumindest was LV-KR 115 anging. Doch der Planet war nur der Anfang: In den vergangenen Jahren erlebten verschiedene Grenzraumwelten wiederholt ökologische Katastrophen und auch im All wurden schlafende Schwärme dokumentiert. Der Begriff „Weltraumheuschrecke“ ist passend gewählt, da die Kreaturen scheinbar über gewaltige Zeiträume regungslos im Kosmos treiben können, bis sie neue Planeten erreichen und diese vollkommen kahl fressen. Niemand weiß, wie viele solcher Schwärme es da draußen gibt und wie viele weitere im Tiefschlaf auf fruchtbaren Koloniewelten darauf warten, erneut zu erwachen und alles zu verschlingen.

**REGELN ZUM SCHWARM:** Die Größe eines Schwarms wird gemessen in der Zahl von Zonen, die er bedeckt. Seine Geschwindigkeit entspricht dieser Zahl, seine Gesundheitspunkte dem Fünffachen davon. Der Schwarm kann nicht getötet werden. Opfer können nur die Flucht ergreifen oder versuchen, die Kreaturen zu vertreiben. Sinkt die Gesundheit des Schwarms auf 0, hat er genug und sucht sich leichtere Beute.

**EINDÄMMUNG UND TERMINIERUNG:** Im Weltraum lassen sich die schlafenden Biester leicht im Triebwerksstrahl grillen. Doch auf der Oberfläche eines Planeten … Man kann so oft auf sie schießen, wie man will: Für jede Heuschrecke, die man erledigt, schwirren Hunderte weitere herbei. Feuer, elektrischer Strom und tödliche Pestizide sind die einzigen Methoden, um diese alles verschlingende Bedrohung auszuschalten.

*„Sieh dir dieses bildhübsche Ding an! In allen Systemen, die wir bis jetzt katalogisiert haben, fanden wir nichts, das größer als ein Bakterium war, aber — aber das ... das ist Leben. Wir haben Leben gefunden.“*
*„Unser erstes Alien.“*

—MILLBURN UND DAVID 8

**TYPISCHE SPIELWERTE**
### DER SCHWARM

**GESCHWINDIGKEIT:** 1 pro Zone

**GESUNDHEIT:** 5 pro Zone

**FERTIGKEITEN:** keine

**PANZERUNG:** unempfindlich gegen alle Angriffe außer Feuer, Explosionen und Elektrizität

### SCHWARM-ANGRIFFE

| W6 | ANGRIFF |
|---|---|
| 1 | **VERSCHLINGEN:** Der Schwarm verschlingt alles auf seinem Weg, und dieser Ort ist voller Nahrung. Der Schwarm regeneriert 2 Gesundheitspunkte, was es schwieriger macht, ihn zu vertreiben. |
| 2 | **PHEROMONE:** Der Schwarm wird immer aufgeregter und stößt mehr und mehr Pheromone aus. Der nächste Wurf auf diese Tabelle erhält +1. Dieser Effekt ist kumulativ. |
| 3 | **ERSTICKENDER SCHWARM:** Die insektenartigen Kreaturen sind überall: in Augen, Ohren und Mündern. Jeder Atemzug ist eine Qual. Alle Charaktere im Bereich des Schwarms müssen einen Wurf auf AUSDAUER ablegen. Bei einem Fehlschlag kann das Opfer in der folgenden Runde nicht handeln und der Schwarm fällt mit seiner nächsten Aktion über es her (Angriff mit BIS AUF DIE KNOCHEN, siehe unten). |
| 4 | **VERZWEIFELTER HUNGER:** Der Schwarm ist hungrig und die Polymere und Verbundstoffe in den Rüstungen der Charaktere wirken besonders schmackhaft. Alle Charaktere im Bereich des Schwarms erleiden einen Angriff mit 8 Basiswürfeln (Basisschaden 1). Jeglicher verursachter Schaden wird dauerhaft vom Panzerungswert abgezogen. Bei Personen ohne Rüstung wird zwar die Kleidung zerfetzt, ansonsten hat der Angriff aber keine Auswirkungen. |
| 5 | **FRESSRAUSCH:** Der Schwarm verfällt in einen ekstatischen Rausch und versucht alles zu fressen, was er umhüllen kann. Alle Charaktere im Bereich des Schwarms erleiden einen Angriff mit 6 Basiswürfeln (Basisschaden 1). Panzerung wird halbiert (abgerundet), da die kleinen Kreaturen in jede Lücke dringen. |
| 6 | **BIS AUF DIE KNOCHEN:** Der Schwarm fokussiert sich auf ein Opfer und fällt über es her. Greife mit 8 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Panzerung wird halbiert (abgerundet), da die kleinen Kreaturen in jede Lücke dringen. Führt der Angriff zum Verlust von Gesundheitspunkten, erleidet das Ziel eine kritische Verletzung (auch wenn es nicht außer Gefecht gesetzt ist). In jeder folgenden Runde wendet der Schwarm, wenn er an der Reihe ist, eine Aktion auf, um das Ziel erneut mit diesem Angriff zu attackieren. Dies wiederholt sich so lange, bis das Opfer auf die Knochen abgenagt ist, gerettet wird oder der Schwarm vertrieben wurde. |

# DRESCHER

- **TYP:** allesfressendes Säugetier
- **LEBENSRAUM:** Tartarus und mehrere Bergbaukolonien
- **GRÖSSE:** 6 m oder mehr
- **VERHALTEN:** bricht aus dem Boden hervor; trampelt alles nieder, wenn es bedroht oder in die Ecke gedrängt wird; zieht sich nicht zurück

Drescher sind unterirdisch lebende, sechsbeinige Landtiere von der Größe eines Ankylosaurus und berühmt dafür, die Kolonie auf Tartarus zerstört zu haben. Diese großen, schnellen Gräber besitzen winzige, fast nutzlose Augen und orientieren sich stattdessen durch Echoortung. Sie verfügen über gewaltige Vorderklauen und ein Maul mit einem einzigartigen Zerkleinerungsmechanismus, der fast jede organische Substanz zermahlt und sie in einem von sechs Mägen lagert. Wie ein kreisförmiger, rotierender Fleischwolf zerreibt er Fleisch, Knochen, Pflanzen, Holz, Stein sowie die meisten Metalle. Nur die stärksten Materialien überstehen diese Prozedur und werden kurz darauf vom Drescher hervorgewürgt.

Typische Nahrungsgebiete der kolossalen Geschöpfe sind Ackerland, Friedhöfe, Getreidespeicher oder Ansammlungen von Menschen und Tieren. Drescher sind keine Raubtiere und jagen nicht aktiv. Alle Lebewesen jedoch, die das Pech haben, sich in ihrem Einflussbereich aufzuhalten, werden als Futter betrachtet. Da die Luft in ihrem natürlichen Lebensraum kohlendioxidhaltiger ist als auf der Erde, können Drescher in Atmosphären überleben, die für viele andere Spezies giftig wären. Ihre Jungtiere — wildschweingroße Kreaturen, die angreifen, wenn ihre Mutter in Gefahr ist — tragen die gewaltigen Wesen in Hautfalten, die sich zwischen ihrer gepanzerten Außenhülle befinden. Ein hochrangiger Manager von Lasalle Bionational hat es sich in den Kopf gesetzt, die ursprünglich nur auf Tartarus heimischen Drescher einzusetzen, um Minen auf metallreichen Welten auszuheben. Er ließ sie bereits auf mehrere Bergbauplaneten und Monde im Grenzraum bringen, wo sie jedoch nach anfänglichen Erfolgen in die Wildnis entkamen und seitdem eine ständige Bedrohung für die Kolonien darstellen.

**VERBORGENER MOLOCH:** Drescher schlafen oft direkt unter der Oberfläche mit nur einer dünnen Kruste aus Erde über sich. Geht jemand über diesen Bereich, muss er einen erfolgreichen Wurf auf **WAHRNEHMUNG** ablegen, um die merkwürdige Beschaffenheit des Bodens rechtzeitig zu bemerken. Misslingt der Wurf, tritt die Person auf den schlafenden Koloss, das Erdreich bricht ein und der aufgeschreckte Drescher erhält einen freien Angriff.

**DRESCHER-JUNGTIERE:** Ein Weibchen trägt oft bis zu 2W6 Jungtiere sicher unter seinen Panzerplatten verwahrt mit sich. Wenn es angegriffen wird und sich in ernsthafter Gefahr befindet, spüren die Jungtiere dies und springen hervor, um ihre Mutter zu beschützen. Sie greifen mit 4 Basiswürfeln an (Basisschaden 1).

**EINDÄMMUNG UND TERMINIERUNG:** Drescher sind wahre Vernichtungsmaschinen, die großflächige Verwüstungen anrichten können. Die Bewohner der Tartarus-Kolonie lockten die Kreaturen an die Oberfläche und griffen sie mit geringem Erfolg aus der Luft an, ehe die Drescher solche Fallen zu erkennen lernten. Am erfolgversprechendsten ist es, den weichen, ungepanzerten Bauch der Geschöpfe anzugreifen — der einzige Haken dabei ist, dass man nahe genug an die tobenden Urgewalten herankommen muss, ohne bei dem Versuch unter tonnenschweren Füßen zertrampelt oder in einem rotierenden Maul zermahlen zu werden.

**TYPISCHE SPIELWERTE**
**DRESCHER**

| | Drescher | Drescher-Jungtier |
|---|---|---|
| **GESCHWINDIGKEIT** | 1 | 1 |
| **GESUNDHEIT** | 15 | 4 |
| **FERTIGKEITEN** | | |
| Beweglichkeit | 4 | 8 |
| **PANZERUNG** | 15 (5 am Bauch) | 4 |

### DRESCHER-ANGRIFFE

| W6 | ANGRIFF |
|---|---|
| 1 | **ECHOLOT:** Der Drescher verschafft sich einen Eindruck von seiner Umgebung, indem er einen kurzen Schallimpuls abgibt. Der nächste Wurf auf diese Tabelle erhält +1. Durch das schrille Kreischen erhöht sich der STRESSLEVEL aller SC auf WEITE Entfernung um 1. |
| 2 | **SONARIMPULS:** Der Drescher nutzt seine Echoortung als Waffe und stößt einen starken Schallimpuls aus. Alle Charaktere innerhalb von KURZER Entfernung müssen einen erfolgreichen Wurf auf AUSDAUER ablegen (erfordert keine Aktion), um nicht betäubt zu werden und die nächste Aktion zu verlieren. Gelingt der Wurf, muss das Ziel trotzdem einen Panikwurf ablegen. |
| 3 | **STURMANGRIFF:** Der in die Ecke gedrängte Drescher stürmt in wilder Raserei auf den SC zu, den er als größte Bedrohung empfindet. Die Kreatur bewegt sich in eine benachbarte Zone und versucht dabei, das Ziel niederzutrampeln sowie jeden, der sich auf seinem Weg befindet. Alle betroffenen Charaktere müssen einen erfolgreichen Wurf auf BEWEGLICHKEIT ablegen (erfordert keine Aktion), um aus dem Weg zu springen. Wem der Wurf nicht gelingt, erleidet einen Angriff mit 10 Basiswürfeln (Basisschaden 1) und wird zu Boden geworfen. |
| 4 | **STAMPEDE:** Der Drescher wird rasend vor Wut und tritt im wahnsinnigen Rausch um sich. Alle Charaktere in KURZER Entfernung erleiden einen Angriff mit 6 Basiswürfeln (Basisschaden 2) und werden bei einem Treffer zu Boden geworfen. |
| 5 | **GRABENDE KLAUEN:** Mit seinen furchteinflößenden Klauen wühlt sich der Drescher ebenso mühelos durch Fleisch und Knochen wie durch Erde und Stein. Greife ein Ziel mit 10 Basiswürfeln an (Basisschaden 2). |
| 6 | **PULVERISIEREN:** Der Drescher zieht ein Opfer in seinen schrecklichen rotierenden Schlund. Das Ziel kann einen letzten vergleichenden Wurf auf NAHKAMPF gegen 8 Basiswürfel ablegen (erfordert keine Aktion), um seinem grauenvollen Schicksal zu entgehen. Misslingt der Wurf, wird der Körper des Opfers gnadenlos zerrissen und zermahlen. Jeder Charakter, der den qualvollen Tod seines Freundes miterlebt, erhält STRESSLEVEL +1 und muss einen Panikwurf ablegen. |

## LÖWENWÜRMER

- **TYP:** fleischfressender Wirbelloser
- **LEBENSRAUM:** Wildnis von Zagreus
- **GRÖSSE:** 1,8 bis 3 m
- **VERHALTEN:** gnadenloser Jäger; greift zuerst an, zieht sich aber unter die Erde zurück, wenn er verwirrt ist

Auf seinem mit Dschungeln überwucherten Heimatplaneten Zagreus (einem wahren Traum für Xenobiologen) steht der Löwenwurm an der Spitze der Nahrungskette. Der aggressive Fleischfresser ist von goldenen, sich schnell bewegenden Flimmerhärchen bedeckt und besitzt keine Augen, sondern verwendet zu Orientierung eine Reihe von Ohren entlang seines Körpers sowie eine Gruppe von Nasenlöchern in der Mitte seines riesigen, messerscharfen Schnabels. Wie die Drescher von Tartarus ist der große wirbellose Wurm ein Gräber, kann sich aber im Gegensatz zu den riesigen Landtieren nur durch weiches Erdreich bewegen. Er ist ein Lauerjäger, der aktiv nach lebender Beute sucht. Es gibt Gerüchte, dass Tierschmuggler Löwenwürmer trotz der ICC-Quarantäne aus ihrem natürlichen Lebensraum entführen, um sie an die Konzernelite als Haustiere zu verkaufen. Entspricht dies der Wahrheit, sind die Folgen kaum abzusehen und möglicherweise katastrophal: Ein entkommener Löwenwurm könnte sich schnell vermehren und das ökologische Gleichgewicht einer Koloniewelt völlig durcheinanderbringen, was mit Sicherheit viele Todesfälle unter den Siedlern nach sich ziehen würde.

**EINDÄMMUNG UND TERMINIERUNG:** Pollen und Schmutzpartikel in der Luft erschweren den großen Würmern die Orientierung und können sie verwirren. Löwenwürmer lassen sich zudem leicht von den Pheromonen eines Artgenossen ablenken, weshalb die Kolonisten auf Zagreus so vorausschauend waren, diese in großen Mengen zu sammeln. Die Kreaturen sind Einzelgänger und nehmen einen anderen Löwenwurm als Eindringling in ihr Jagdgebiet wahr, den sie sofort aufzuspüren versuchen, um ihn zu vertreiben.

**TYPISCHE SPIELWERTE**

## LÖWENWURM

**GESCHWINDIGKEIT: 2**

**GESUNDHEIT: 8**

**FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 12, Wahrnehmung 8**

**PANZERUNG: 4**

**LAUERJÄGER:** Der Löwenwurm ist ein verschlagener und einfallsreicher Räuber. In seinem eigenen Gebiet legt er Fallen, gräbt Gruben, häuft Mauern aus Ranken auf und nutzt Baumschlingen, um Beute zu fangen. Im Schleichmodus erhält jeder Charakter, den ein Löwenwurm innerhalb seines Jagdreviers als Beute verfolgt, einen Modifikator von –2 auf **WAHRNEHMUNG**.

## LÖWENWURM-ANGRIFFE

| W6 | ANGRIFF |
|---|---|
| 1 | **EINSCHÜCHTERNDE DARBIETUNG:** Der Löwenwurm bäumt sich auf und lässt seine goldenen Flimmerhärchen in bedrohlichen Mustern umherfließen. Diese Drohgebärden sind aber nur ein Bluff. Das meisterliche Raubtier hat erkannt, dass es im Nachteil ist, und kaschiert mit seinem einschüchternden Verhalten einen taktischen Rückzug (den es in seiner nächsten Aktion durchführt). Alle Charaktere innerhalb KURZER Entfernung müssen einen Panikwurf ablegen. Der Löwenwurm gibt die Jagd jedoch nicht auf: Nachdem er sich zurückgezogen hat, wechselt die Szene in den Schleichmodus. Zusätzlich erhält der nächste Wurf auf diese Tabelle +1. |
| 2 | **MIT DER BEUTE SPIELEN:** Der Löwenwurm weiß, dass er an der Spitze der Nahrungskette steht. Er attackiert zum Vergnügen, nicht um zu töten. Greife mit 8 Basiswürfeln an. Trifft der Angriff, wird das Ziel zu Boden geworfen und lässt alle in der Hand gehaltenen Gegenstände fallen, erleidet aber keinen Schaden. Die Kreatur bäumt sich über ihrer Beute auf und will sie so zum Weglaufen veranlassen, ehe er wieder angreift. Das Opfer muss sofort einen Panikwurf ablegen. |
| 3 | **ÄTZENDE PHEROMONE:** Der Löwenwurm stößt eine gewaltige Wolke Pheromone aus, die so übelriechend sind, dass man fast die Besinnung verliert. Alle Charaktere innerhalb KURZER Entfernung müssen einen Wurf auf AUSDAUER ablegen. Misslingt der Wurf, ist das Ziel betäubt und verliert seine nächste langsame Aktion. |
| 4 | **WILDER ZORN:** Der Löwenwurm stürmt auf ein Opfer zu und attackiert es mit voller Kraft. Greife mit 10 Basiswürfeln an (Basisschaden 2). Führt der Angriff zum Verlust von Gesundheitspunkten, entbrennt die unstillbare Mordlust der Bestie, und sie darf eine zweite Attacke als freie Aktion ausführen (erneuter Angriff mit 10 Basiswürfeln und Basisschaden 2). |
| 5 | **VERKRÜPPELNDER ANGRIFF:** Der Löwenwurm greift ein Opfer gezielt an, um es kampfunfähig zu machen — entweder weil er es später fressen will oder damit er aus einer nachteiligen Situation entkommen kann. Greife mit 8 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Führt der Angriff zum Verlust von Gesundheitspunkten, erleidet das Ziel automatisch die kritische Verletzung #56 (auch wenn es nicht außer Gefecht gesetzt ist). |
| 6 | **TODESROLLE:** Mit gewaltiger Kraft packt der Löwenwurm ein Opfer und dreht sich mehrfach um seine eigene Achse, um seine Beute in Stücke zu reißen. Greife mit 10 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Trifft der Angriff, gilt das Ziel als im Würgegriff befindlich und verliert seine nächste langsame Aktion. Mit seiner nächsten Aktion versucht der Löwenwurm, die Beute zu zerquetschen (erneuter Angriff mit 10 Basiswürfeln und Basisschaden 1). Überlebt das Ziel lange genug, dass ihm wieder eine langsame Aktion zusteht, kann es sich mit einem vergleichenden Wurf auf NAHKAMPF gegen die 10 Basiswürfel des Löwenwurms zu befreien versuchen. |

## TANAKANISCHE SKORPIONIDE

- **TYP:** fleischfressender Gliederfüßler
- **LEBENSRAUM:** Tanaka 5, Wüsten und unterirdische Quellen
- **GRÖSSE:** 1,5 bis 2,4 m
- **VERHALTEN:** versteckt sich am Tag in Dünen und Felsen, jagt in der Nacht; wird bei Provokation aggressiv und ist ein überraschend guter Schwimmer

Auch wenn die Wüstenskorpione von Tanaka 5 einen Giftstachel besitzen, haben sie mehr mit den riesenhaften prähistorischen Seeskorpionen der Erde gemein als mit ihren heutigen irdischen Vettern. Der Körper der segmentierten Kreaturen läuft auf der einen Seite spitz zu und endet auf der anderen in einem abgerundeten Kopf. Skorpionide verfügen über zwei große Zangen, acht spinnenartige Beine sowie zwei große flossenähnliche Glieder an beiden Flanken. Zunächst ging man fälschlicherweise davon aus, dass die Flossen allein zur Einschüchterung dienen, doch dann entdeckte man die unterirdischen Seesysteme des Planeten und fand heraus, dass die Kreaturen begabte Schwimmer sind und mindestens die Hälfte ihres Lebens unter Wasser verbringen. Diese Seen sind erfüllt von Leben und bieten den großen Gliederfüßlern ein reichhaltiges Nahrungsangebot. Skorpionide kommen in verschiedenen Farbtönen vor, von Orangerot bis Dunkelblau.

Obwohl die Wesen für gewöhnlich kein aggressives Verhalten erkennen lassen, verteidigen sie sich verbissen, wenn sie sich bedroht fühlen. Ihre riesigen Zangen können mit Leichtigkeit Knochen brechen und ihr Giftstachel ist für einen gesunden erwachsenen Menschen tödlich, falls nicht schnell ein Gegenmittel verabreicht wird. Das Toxin der skorpionartigen Geschöpfe lässt sich für eine Vielzahl medizinischer Zwecke verwenden. Auch wenn es ein gefährliches und etwas unerfreuliches Unterfangen ist, kann man schnelles Geld damit verdienen, Skorpionide zu fangen und ihr Gift zu melken.

**UNTERWASSER-SPRINT:** Als langsame Aktion kann der Skorpionid sprinten. Auf diese Weise kann er sich bewegen, als würde er zweimal die Aktion „Laufen“ ausführen (zum Beispiel zwei Zonen weit oder von einer angrenzenden Zone direkt in **KONTAKT** mit einem Ziel). Dafür muss er sich allerdings entweder im Wasser befinden oder seine Bewegung dort beginnen. Die Kreatur nutzt diese Fähigkeit, um schnelle Angriffe gegen Beute am Ufer auszuführen.

**EINDÄMMUNG UND TERMINIERUNG:** Der Panzer eines Skorpioniden bewahrt ihn vor Messern und anderen Nahkampfwaffen, bietet aber kaum Schutz gegen Feuerwaffen selbst niedrigen Kalibers.

**TYPISCHE SPIELWERTE**
**TANAKANISCHER SKORPIONID**

| | an Land | im Wasser |
|---|---|---|
| GESCHWINDIGKEIT | 1 | 3 |
| GESUNDHEIT | 5 | 5 |
| FERTIGKEITEN | | |
| BEWEGLICHKEIT | 6 | 10 |
| WAHRNEHMUNG | 6 | 10 |
| PANZERUNG | 6 (3 GEGEN SCHUSSWAFFEN) | 6 (3 GEGEN SCHUSSWAFFEN) |

## SKORPIONID-ANGRIFFE

| W6 | ANGRIFF |
|---|---|
| 1 | **RÜCKZUG:** Der Skorpionid wird nur kämpfen, wenn er einen guten Grund dazu hat. In diesem Fall entscheidet er sich dafür, so schnell wie möglich zu entkommen. |
| 2 | **MÄCHTIGER STOSS:** Der Skorpionid fühlt sich bedroht und nutzt seine mächtigen Zangen, um ein Opfer umzuwerfen. Greife mit 10 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Trifft der Angriff, stürzt das Ziel zu Boden, lässt alle in der Hand gehaltenen Gegenstände fallen und muss sofort einen Panikwurf ablegen. |
| 3 | **ZANGENGRIFF:** Die Kreatur versucht, ein Opfer mit seinen gewaltigen Zangen zu packen, um es mit einem schnellen Schlag seines Giftstachels zu erledigen. Greife mit 8 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Trifft der Angriff, gilt das Ziel als im Würgegriff befindlich. Ihm muss ein vergleichender Wurf auf NAHKAMPF gegen die 8 Basiswürfel des Skorpioniden gelingen, um sich zu befreien. Ist die Kreatur das nächste Mal an der Reihe und befindet sich das Opfer noch im Würgegriff, greift sie es automatisch mit einem SCHWANZSTICH an (siehe unten). Befindet sich der Skorpionid bei einem erfolgreichen ZANGENGRIFF unter Wasser, zieht er seine Beute tiefer und entfernt sich mit ihr eine Zone weit, sodass es auch die Auswirkungen von ERTRINKEN erleidet. |
| 4 | **ERBARMUNGSLOSER HIEB:** Der Skorpionid schlägt mit voller Härte nach einem Opfer. Greife mit 8 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Trifft der Angriff, erleidet das Ziel eine kritische Verletzung (auch wenn es nicht außer Gefecht gesetzt ist) und wird in eine benachbarte Zone geschleudert. Dort stürzt es zu Boden und lässt alle in der Hand gehaltenen Gegenstände fallen. |
| 5 | **SCHWANZSTICH:** Der giftige Schwanzstachel des Skorpioniden schießt mit ungeahnter Schnelligkeit nach vorn. Greife mit 10 Basiswürfeln an (Basisschaden 1). Führt der Angriff zum Verlust von Gesundheitspunkten, wird dem Ziel ein tödliches Gift injiziert, das als Krankheit mit Virulenz 9 zählt (siehe Seite 109). |
| 6 | **KAMPFUNFÄHIG MACHEN:** Der Skorpionid will entkommen, doch dazu muss er sich erst seiner Angreifer entledigen. Er versucht, die Beine eines Opfers mit seinen riesigen Zangen zu packen und zu brechen. Greife mit 8 Basiswürfeln an (Basisschaden 2). Führt der Angriff zum Verlust von Gesundheitspunkten, erleidet das Ziel automatisch die kritische Verletzung #35 (auch wenn es nicht außer Gefecht gesetzt ist). |

## DER BESTE FREUND DES MENSCHEN

Erobert die Menschheit neue Planeten, bringt sie tierische Begleiter mit — und das aus gutem Grund. Haustiere sind unglaublich wichtig für das geistige Wohlbefinden einer Raumschiffcrew, vor allem wenn sie lange unterwegs ist, und für viele Mannschaften sind sie gleichermaßen Maskottchen wie Glücksbringer. Zwar ist ihr Anblick nicht alltäglich, doch echte Haustiere aus Fleisch und Blut gibt es im Grenzland durchaus, zum Beispiel Hunde, Katzen, Mäuse, Reptilien, Fische und Vögel. Außerdem haben sich verschiedene Firmen darauf spezialisiert, synthetische Kopien von gewöhnlichen, aber auch exotischen Erdentieren herzustellen. Ratten und Insekten reisen als blinde Passagiere auf vielen Raumschiffen mit und verbreiten nicht nur unter der Besatzung Krankheiten, sondern nehmen auch Einfluss auf die Ökosysteme außerirdischer Welten. In Laboren werden noch immer Versuche an Menschenaffen durchgeführt, während man Rinder, Schafe, Pferde und Schweine erfolgreich auf extrasolare Landwirtschaftskolonien umgesiedelt hat.

# KAMPAGNEN

*„Also, ich glaube, diesmal haben wir es wirklich geschafft, Kinder!“*
*„Was ist das, Dad?“*
*„Ich weiß es nicht genau. Vielleicht können wir uns das Ding mal ein bisschen genauer ansehen.“*

–REBECCA “NEWT” JORDEN UND IHR VATER RUSS JORDEN

Womit verdienen die Spielercharaktere ihren Lebensunterhalt? Wohin verschlägt es sie? Was erwartet sie dort draußen? Dieses Kapitel bietet dir als SL viele nützliche Werkzeuge, um den Rahmen eurer Kampagne zu entwickeln und um fremde Planeten oder andere Orte zu erstellen, an denen deine Geschichten spielen sollen. Es enthält Zufallstabellen voller Ideen für Aufträge, Komplikationen, Begegnungen und vieles mehr, ob die SC nun Space Trucker, Colonial Marines oder Grenzraum-Kolonisten sind.

Aber natürlich zwingt dich niemand, Ergebnisse der Tabellen zufällig zu bestimmen. Mach dich nicht zur Sklavin der Würfel. Wann immer dir ein Eintrag passend oder vielversprechend erscheint, nutze ihn. Oft liefert ein zufälliger Würfelwurf interessante und ungewöhnliche Ideen für Geschichten und Örtlichkeiten, die dir sonst nie eingefallen wären, aber denk immer dran, dass solche Ergebnisse auch verändert oder ignoriert werden können.

# KAMPAGNENRAHMEN

Ehe ihr eine Kampagne im ALIEN-Universum beginnt, müsst ihr entscheiden, welcher groben Gruppierung die Charaktere angehören, welche Rolle sie im Grenzraum einnehmen — kurz: Ihr müsst einen Kampagnenrahmen wählen. Wir raten dir dazu, diese Entscheidung als SL zusammen mit den Spielern zu treffen, da alle mehr Spaß an euren Geschichten haben werden, wenn sie an der Entstehung des Spiels beteiligt sind.

Im Folgenden sind drei empfohlene Kampagnenrahmen beschrieben, mit denen sich die Welt von ALIEN auf unterschiedliche Art erleben lässt: als Space Trucker, Colonial Marines oder Grenzraum-Kolonisten. Außerdem findest du in diesem Kapitel Tabellen, um maßgeschneiderte Aufträge für die SC zu generieren. Obwohl eine Reihe von zukünftigen Veröffentlichungen die oben erwähnten Kampagnenrahmen genauer beleuchten werden, reichen die Informationen in diesem Kapitel aus, um eine vollständige Kampagne im ALIEN-Rollenspiel zu beginnen.

### ANGESTELLTE ODER FREIBERUFLER?

**Gleichgültig welchen Kampagnenrahmen ihr auswählt, ihr solltet früh entscheiden, ob die SC Angestellte einer Regierung, eines Konzerns bzw. des Militärs sind oder ob sie als Freiberufler Aufträge in ihrem Berufsfeld annehmen.**

**Als Angestellte erhalten die SC eine regelmäßige Bezahlung (auch wenn sie klein ausfallen mag) und haben Zugriff auf Ausrüstung, die sich viele andere im Grenzraum nicht leisten können. Freiberufler hingegen mögen zwar über weniger Sicherheiten verfügen, können jedoch frei entscheiden, welche Aufträge sie annehmen, und haben bei jeder Mission die Chance auf den großen Wurf, während Angestellte nur langsam in der Hierarchie aufsteigen.**

### START(T)RAUMSCHIFF

**Wir raten dazu, dass du den SC schon zu Spielbeginn den Zugang zu einem Raumschiff ermöglichst. Auf diese Weise sind sie von Anfang an beweglich, können die Sterne erkunden und das Universum von ALIEN System für System, Planet für Planet selbst entdecken (Weltraumreisen sind in Kapitel 7 genauer erklärt). Arbeiten die Charaktere für eine Regierung, einen Konzern oder das Militär, wird ihnen ein Raumschiff zugeteilt und von ihnen erwartet, dass sie sich gut darum kümmern. Sind die SC Freiberufler, könnten sie ein Raumschiff gemietet haben und es als ersten Erfolg übernehmen oder ein eigenes kaufen. Es könnte ihnen auch bereits gehören, und sie verwenden ihre hart verdienten UA-Dollar, um es zu reparieren und aufzurüsten — auch dazu findest du mehr in Kapitel 7.**

## SPACE TRUCKER

*Die Kolonien sind euch völlig egal. Ihr habt Rechnungen, die bezahlt werden müssen — und schnelles Geld lässt sich nun einmal machen, indem man Waren oder Ausrüstung vom Äußeren Rand in die Kernwelten oder anders herum transportiert. Zwar gibt es jede Menge schwieriger und frustrierender Aufgaben am Anfang und am Ende der Reise, doch den Großteil der Zeit verbringt man im Hyperschlaf, während das Schiff auf der voreingestellten Route fliegt. Dank der Kryokapseln altert ihr außerdem viel langsamer als eure Kumpel daheim. Die Weltraumstraßen sind euer Zuhause und wenn ihr ständig unterwegs bleibt, lebt ihr vielleicht ewig. Mit ein bisschen Glück seid ihr vielleicht sogar rechtzeitig zum nächsten Geburtstag eurer Kinder zurück in den Heimatkolonien. Bis dahin musst ihr allerdings noch die Firma überzeugen, dass eure Arbeit auf diesem Ausflug einen vollen Anteil wert ist.*

Als Mannschaft eines starken Schleppschiffs oder Frachtkahns sind die SC entweder Angestellte des Schiffseigners oder Freiberufler, in beiden Fällen jedoch hängen ihre Aufträge stark von den Bedürfnissen der Kunden ab. Vorräte müssen zu Kolonien gebracht werden, Bohrplattformen in den Grenzraum, Waffen und Ausrüstung zu militärischen Außenposten. Vielleicht transportieren sie Erz in eine Raffinerie oder Kolonisten im Hyperschlaf zu einem unerforschten Planeten. Die Tabellen für Space-Trucker-Aufträge schlagen mögliche Frachtgüter vor, die es zu transportieren gibt, verschiedene Zielorte und Auftraggeber. Im Gegensatz zu den anderen Kampagnenrahmen gibt es keine Missions-Tabelle, da es immer darum geht, eine Ware zu einem bestimmten Ziel zu befördern. Auch wenn die Arbeit unspektakulär und wenig aufregend klingt, gibt es auf Frachttransporten doch zahlreiche Probleme, Komplikationen und unerwartete Begegnungen mit dem Unbekannten. Die SC sind oft auf sich allein gestellt, während sie durch die Randgebiete des bekannten Raums fliegen. Systemausfälle, Notrufe und allein die frustrierende Zusammenarbeit mit zweitklassigen Kolonien können der Beginn interessanter Geschichten werden.

**TYPISCHE AUFTRÄGE:** Frachttransporte (siehe Seite 342)

**EMPFOHLENE ARBEITGEBER:** Weyland-Yutani, Lasalle Bionational, Seegson

**EMPFOHLENE BERUFE:** Arzt, Konzernagent, Maschinist, Offizier, Pilot

**EMPFOHLENES RAUMSCHIFF:** Modell CM-88G „Bison“ kommerzieller Klasse-M-Sternenfrachter (siehe Seite 181)

**WÖCHENTLICHER LOHN:** 400–960 $

### NOWGOROD-STATION

**Am Ende dieses Kapitels findest du eine detaillierte Beschreibung der Nowgorod-Station, einer kleinen Raumstation im Grenzraum. Dieser Außenposten der Zivilisation kann für die SC Ausgangspunkt für Aufträge, Abenteuer und Intrigen sein. Wenn du möchtest, kannst du eure Kampagne dort beginnen lassen. Entweder verwendest du dann die empfohlene Position auf der Sternenkarte oder du platzierst die Station an einem beliebigen anderen Ort im All.**

## COLONIAL MARINES

*Der Weltraum ist beschissen, und Krieg im Weltraum ist sogar noch beschissener. Jedes Gefecht in einem Raumschiff endet wahrscheinlich damit, dass jemand ins All gesogen wird. Jeder Oberflächeneinsatz auf einem fremden Planeten bringt neue Gefahren mit sich, neue Ökosysteme mit tödlichen Kreaturen — ganz davon abgesehen, dass feindliche Truppen euch unter Feuer nehmen. Euren Vorgesetzten ist es vollkommen gleichgültig, wie tief ihr im Mist steckt; sie entscheiden aus der Ferne, wer lebt und wer stirbt. Obendrein seid ihr auch noch der Trupp, der immer den Dreck irgendeines Politikers oder Managers wegräumen muss — normalerweise indem ihr blutet, schießt und Ungeziefer beseitigt. Den Frieden durch überlegene Feuerkraft zu wahren, ist vielleicht ein fragwürdiger Grundsatz. Die Sache ist die: Ihr seid echt gut darin. In Wahrheit macht es euch manchmal sogar Spaß.*

Ein Leben im Dienst des Militärs kann hart und herausfordernd sei, besonders in den Kolonien und vor allem wenn man zu Einsätzen ausrückt. Für den Colonial-Marines-Kampagnenrahmen gibt es keine Arbeitgeber-Tabelle (wie für Space Trucker und Grenzraum-Kolonisten) – haben sich die Spieler für eine militärische Organisation entschieden, kommen alle Befehle vom jeweiligen Kommandostab. Die Aufträge der SC sind für gewöhnlich kampforientiert und verfolgen bestimmte militärische Ziele, doch auch die entsprechenden Tabellen der anderen Kampagnenrahmen lassen sich problemlos als Inspiration heranziehen. Die meisten Zielgebiete der SC werden Kriegsregionen, Außenposten oder Einrichtungen auf anderen Welten sein. Es empfiehlt sich, dass die SC entweder eine eigene Einheit bilden oder als Teil einer größeren Gruppe die Befehlsgewalt besitzen, damit sie in der Position sind, Entscheidungen treffen zu können. Das funktioniert bei fast jeder Truppengattung, ob die SC nun Infanteristen sind oder Piloten. Beachte aber, dass die Einheit klein bleiben sollte, schließlich spielt ihr ein Rollenspiel, kein Tabletop.

**TYPISCHE AUFTRÄGE:** Militäreinsätze (siehe Seite 344)

**EMPFOHLENE ARBEITGEBER:** United States Colonial Marine Corps (Vereinigte Amerikas), Space Operating Forces (Union der Fortschrittlichen Völker), Royal Marines Commando (Drei-Welten-Imperium)

**EMPFOHLENE BERUFE:** Arzt, Colonial Marine, Maschinist, Offizier, Pilot

**EMPFOHLENES RAUMSCHIFF:** Fregatte der Conestoga-Klasse (siehe Seite 186)

**WÖCHENTLICHER LOHN:** : 500–760 $

### BEFEHLSKETTE

**Gleichgültig ob die SC für die UA, das 3WE oder die Union arbeiten, als Soldaten sind sie Teil einer militärischen Hierarchie. Man erwartet von ihnen, dass sie Befehle befolgen. Das bedeutet, dass sie nicht wählen können, auf welche Mission sie entsandt werden, sie erhalten schlicht einen Einsatzbefehl vom Kommandostab. Als SL brauchst du daher nur einen Auftrag vorbereiten und nicht mehrere, die du der Gruppe präsentierst. Wenn ihr das Ganze offener angehen möchtet, bietet es sich an, stattdessen als Söldnerkompanie zu spielen. Auf diese Weise können die Spieler frei entscheiden, wohin es sie zieht und welche Aufträge sie annehmen.**

## GRENZRAUM-KOLONISTEN

*„Das Leben in den Weltraumkolonien ist ein einziges Abenteuer“, haben sie gesagt. „Fangt fern der Erde ein neues Leben an mit Aussicht auf unvorstellbare Reichtümer“, haben sie gesagt. Nicht gesagt haben sie euch, dass Koloniewelten hart und unbarmherzig sind und dass sich die wenigen Chancen auf das große Geld immer nur anderen eröffnen. Aber auch eure Gelegenheit wird kommen. Ihr seid Landvermesser, Prospektoren, Bergleute und Entdecker — wenn es dort draußen Schätze gibt, werdet ihr sie finden. Und dann könnt ihr euer Land für ein gewaltiges Vermögen an einen der Konzerne verkaufen.*

Grenzraum-Kolonisten sind wahre Pioniere: Sie lassen alles hinter sich und nehmen große Opfer in Kauf, um am Rande der Zivilisation ihr Glück zu machen. Sie folgen Gerüchten und spekulativen Behauptungen oder ziehen einfach blind los auf der Suche nach wertvollen Ressourcen oder aufgegebener Technologie, die sich zu Geld machen lässt. Ihre Fertigkeiten, ihr Mut und ihre Hartnäckigkeit sind interessant für jene, die sich nicht selbst den Gefahren des Äußeren Rands stellen wollen. Es ist nicht einfach, eine eigene Expedition zu finanzieren. Daher sind die meisten Entdecker von Sponsoren abhängig. Am Ende winkt als Belohnung oft die Erlaubnis, eine eigene Expedition zu unternehmen, aber auch neues, hilfreiches Wissen steht für viele Kolonisten hoch im Kurs.

**TYPISCHE AUFTRÄGE:** Expeditionen (siehe Seite 348)

**EMPFOHLENE ARBEITGEBER:** Weyland-Yutani, Unabhängige Kernsystemkolonien, Colonial Marshal Bureau

**EMPFOHLENE BERUFE:** Arzt, Kind, Konzernagent, Maschinist, Pilot, Wissenschaftler

**EMPFOHLENES RAUMSCHIFF:** Modell CM-90S „Corvus“ kommerzielles Klasse-G-Bergungsschiff (siehe Seite 180)

**WÖCHENTLICHER LOHN:** 500–640 $

# STERNENSYSTEME ERSCHAFFEN

Die Regeln in diesem Abschnitt geben dir als SL alles Notwendige an die Hand, um eine Koloniewelt im Grenzraum oder dem Äußeren Rand zu erschaffen, und liefern dir alle Informationen, um direkt mit deinen Spielern in eine spannende Geschichte einzusteigen. Sollten die Erkundungsreisen der Spieler ein ganzes Sternensystem erfordern, findest du auch zu dessen Erschaffung optionale Regeln.

## STERNENARTEN

Der Weltraum ist voller unterschiedlicher Sterne: von mondgroßen weißen Zwergen bis zu gewaltigen Riesen, von mattroten, kühlen Typ-M-Sternen bis zu solchen mit intensivem blau-weißen Licht.

### HÄUFIGE STERNENARTEN

| ART | BESCHREIBUNG | KLASSIFIKATION |
|---|---|---|
| Riese | riesiger, heller und kühler Stern in einer späten Stufe seiner Entwicklung | Typ III |
| Unterriese | großer, heller Stern, der seinen Brennstoff verbraucht | Typ IV |
| Hauptreihenstern | kleine, aber unglaublich verbreitete Art von Stern | Typ V |
| Weißer Zwerg | ein toter, ausgebrannter Stern, winzig und sehr kompakt | Typ VII |
| Roter Zwerg | ein roter Hauptreihenstern, klein und kühl; sehr verbreitete Art von Stern | Typ MV |
| Weißer Hauptreihenstern | ein weißer Hauptreihenstern, der heiß und hell brennt | Typ A0V |

**KLASSIFIKATION: Sterne werden sowohl nach ihrer LEUCHTKRAFT als auch nach dem Aussehen ihres LICHTSPEKTRUMS klassifiziert, das von ihrer Temperatur abhängt. Neben den oben aufgeführten LEUCHTKRAFT-KLASSEN gibt es noch andere Sterne, wie Hyperriesen (Typ I) und Überriesen (Typ II), die jedoch in unserer Region des Weltraums nicht vorkommen – ebenso wenig wie Sterne der Spektralklasse O.**

**Die gängigsten Spektralklassen sind:**

**O — blau**
**B — blau-weiß**
**A — weiß**
**F — weiß-gelb**
**G — gelb**
**K — orange**
**M — rot-orange**

### PLANETENNAMEN

**Unbewohnte Planeten erhalten oft Namen antiker Mythologien oder mit Bezug auf dunkle oder unheilvolle Themen. Nicht vermessene Planeten und Monde bleiben oft unbenannt, während ihren vermessenen Gegenstücken (vor ihrer Kolonisierung) eine dreistellige Kennziffer zugeteilt wird, der man die offizielle Kodierung der Interstellaren Handelskommission voranstellt, wie „LV“ oder „MT“ (zum Beispiel also „LV-562“ oder „MT-338“). Es folgt eine Liste möglicher Planetennamen:**

- **Hannibal**
- **Monos**
- **Requiem**
- **Nakaya**
- **Phaeton**
- **Nocturne**
- **Prospero**
- **Magdala**
- **Hamilton**
- **Tracatus**
- **Aurora**
- **Arges**
- **Nero**
- **Doramin**
- **Euphrat**
- **Nemesis**
- **Moab**
- **Steropes**
- **Napier**

## ERSCHAFFUNG EINER HAUPTWELT

Die Menschheit errichtet ihre Präsenz in einem Sternensystem für gewöhnlich auf dem lukrativsten Planeten, nicht auf dem, der der Erde am ähnlichsten ist. Er könnte hochgiftige Luft oder Meere aus Schwefelsäure besitzen. Gibt es dort abbaubares Palladium oder Iridium, wird die Kolonie genau dort sein. Ein kolonisierter Planet wird manchmal auch als Hauptwelt bezeichnet, um ihn von den unbewohnten Himmelskörpern seines Systems abzugrenzen.

Zur Erschaffung einer Hauptwelt musst du dem Planeten eine Größe, eine Atmosphäre, ein Klima und eine Geosphäre geben. Dann kannst du ein prägnantes Geländemerkmal bestimmen (das dir einen ersten Eindruck von der Oberfläche der Welt gibt), bevor du Größe, Aufgaben, aktive Fraktionen und Zugehörigkeit der Kolonie festlegst. Schließlich kannst du noch Objekte im Orbit des Planeten auswürfeln und wenn du möchtest ein zufälliges Ereignis, das als Aufhänger für deine Geschichte dient.

**PLANETENGRÖSSE:** Die hier angegebene Größe ist der Durchmesser des Planeten in Kilometern, mit groben Entsprechungen unseres Sonnensystems zum Vergleich. Eine Gravitationskraft von weniger als 0,7 *g* gilt als niedrig, eine von 1,3 *g* oder mehr als hoch. Beide Extreme erschweren es den Charakteren sich fortzubewegen, weshalb die SC sowohl in niedriger als auch hoher Schwerkraft einen Modifikator von −2 auf alle **GESCHICKLICHKEIT**-, **NAHKAMPF**- und **AUSDAUER**-Würfe erleiden. Nach einer Eingewöhnungszeit verschwindet dieser Modifikator.

## PLANETENGRÖSSE

| 2W6 | GRÖSSE | OBERFLÄCHEN-SCHWERKRAFT | BEISPIELE |
|---|---|---|---|
| ≤ 2 | < 1000 km | fast 0 *g* | Ceres und andere Asteroiden |
| 3–4 | 2000 km | 0,1 *g* | Iapetus |
| 5–6 | 4000 km | 0,2 *g* | Luna, Europa |
| 7 | 7000 km | 0,5 *g* | Mars |
| 8 | 10.000 km | 0,7 *g* | |
| 9–10 | 12.500 km | 1,0 *g* | Erde, Venus |
| 11 | 15.000 km | 1,3 *g* | |
| 12 | 20.000 km | 2 *g* | Supererde |

**Ziehe den folgenden Modifikator ab, wenn er dir passend erscheint:**

- **EISPLANET: –2 (siehe Sternensystem-Baukasten, S. 340)**
- **GASRIESEN-MOND: –4 (siehe Sternensystem-Baukasten, S. 340)**

**ATMOSPHÄRE:** Die Größe des Planeten kann seine Atmosphäre beeinflussen, wobei die Einträge mit niedrigem Wert (2–8) häufiger bei kleinen Welten vorkommen und die höheren (9–12) bei größeren. Viele Planeten haben eine toxische und nicht atembare Atmosphäre — bereitet euch besser darauf vor!

## ATMOSPHÄRE

| 2W6 | ATMOSPHÄRE |
|---|---|
| ≤ 3 | dünn |
| 4–6 | atembar |
| 7–8 | toxisch |
| 9 | dicht |
| 10 | ätzend |
| 11 | invasiv |
| 12 | speziell |

**Ziehe den folgenden Modifikator ab, wenn er dir passend erscheint:**

- **Durchmesser von 4000 km oder weniger: –6**
- **Durchmesser von 4001–7000 km: –2**

- **TOXISCH:** Eine toxische Atmosphäre hat eine mit der Erde vergleichbare Dichte, ist aber von Schwefel, Kohlendioxid oder anderen giftigen Gasen erfüllt, die ohne Atemfilter tödlich sind. Wer keine Schutzmaske trägt, erleidet zu Beginn jeder Runde einen Angriff mit 4 Basiswürfeln. Jedes ⌖ verursacht 1 Schadenspunkt. Wird das Opfer dadurch außer Gefecht gesetzt, muss es jede Runde einen Todeswurf ablegen, bis es stirbt oder in Sicherheit gebracht wird.
- **DÜNN:** Eine dünne Atmosphäre enthält zu wenig Sauerstoff, als das Menschen lange in ihr überleben könnten, vergleichbar etwa mit den Verhältnissen auf der Spitze des Mt. Everest oder denen auf Flughöhe eines Passagierfliegers. Vielleicht ist sie sogar so dünn, dass sie als Vakuum zählt. Auf jeden Fall benötigt man hier einen Druckanzug. Schaden am Anzug führt dazu, dass man ähnlichen Auswirkungen wie einem schlagartigen Druckabfall ausgesetzt ist (siehe Seite 107). Findet sich auf einem Planeten mit dünner Atmosphäre eine tiefe Schlucht, ist der Druck dort hoch genug, dass Menschen ohne Anzug überleben können, Kompressionsmasken sind jedoch nach wie vor erforderlich.
- **ATEMBAR:** Die Atmosphäre hat eine erdartige Dichte und enthält Sauerstoff sowie Kohlenstoffdioxid in einer Konzentration, die menschliches Leben ermöglicht.
- **DICHT:** Die Luft ist nicht toxisch, aber so dicht, dass sie zu dick zum Atmen ist. Nur in großer Höhe können Menschen hier ohne Druckanzug angenehm atmen. Über einen längeren Zeitraum führt der verringerte Blutfluss zu Taubheit, Krämpfen und schließlich sogar zur Bildung lebensbedrohlicher Gerinnsel. Auch auf diesen Planeten ist ein Druckanzug notwendig. Schaden am Anzug führt zu einem implosionsartigen Effekt, der einem Kontakt mit dem Vakuum des Alls ähnelt (siehe Seite 107).
- **ÄTZEND, TOXISCH:** Eine ätzende Atmosphäre ist toxisch und enthält zudem eine Chemikalie wie Ammoniak, Fluor oder Chlor, die Lungen und Kehle verbrennt. Wer keinen Druckanzug trägt, erleidet zu Beginn jeder Runde einen Angriff mit 5 Basiswürfeln. Jedes ⌖ verursacht 1 Schadenspunkt. Wird das Opfer dadurch außer Gefecht gesetzt, muss es jede Runde einen Todeswurf ablegen, bis es stirbt oder in Sicherheit gebracht wird. Druckanzüge schützen vor einer ätzenden Atmosphäre.
- **INVASIV, TOXISCH:** In dieser Art von Atmosphäre kommen ätzende Gase in einer so hohen Konzentration vor, dass sie sogar Druckanzüge und die Versiegelung von Luftschleusen zerfressen (innerhalb einer Schicht). Es sind spezielle Legierungen notwendig, um dieser tödlichen Atmosphäre zu trotzen. Wer keinen intakten Druckanzug trägt, erleidet zu Beginn jeder Runde einen Angriff mit 6 Basiswürfeln. Jedes ⌖ verursacht 1 Schadenspunkt. Wird das Opfer dadurch außer Gefecht gesetzt, muss es jede Runde einen Todeswurf ablegen, bis es stirbt oder in Sicherheit gebracht wird. Beachte, dass Planeten mit invasiver Atmosphäre Meere und Seen aus Ammoniak-Lösung, Fluorwasserstoffsäure, Chlorwasserstoffsäure oder Ähnlichem haben und diese Substanzen auch abregnen.
- **SPEZIELL:** Eine spezielle Atmosphäre hat je nach Lage auf der Planetenoberfläche eine unterschiedliche Beschaffenheit. Sie könnte am Äquator dicht und an den Polen dünn sein, eine flüssige Form aufweisen oder über andere besondere Eigenschaften deiner Wahl verfügen. Gehen dir dafür die Ideen aus, würfle neu.

**KLIMA:** Die durchschnittliche Oberflächentemperatur eines Planeten hängt von seiner Entfernung zum Stern und seiner Atmosphäre ab. Anhand der klimatischen Verhältnisse lässt sich also grob seine Position im Sternensystem erkennen.

### KLIMA

| 2W6 | KLIMA | DURCHSCHNITTSTEMPERATUR | BEISPIELE |
|---|---|---|---|
| ≤ 3 | eisig | –50 °C oder weniger | Titan, Pluto, Enceladus |
| 4–5 | kalt | –50 bis 0 °C | Alaska oder Antarktis im Winter |
| 6–7 | gemäßigt | 0 bis 30 °C | Boston oder Paris |
| 8–10 | heiß | 31 bis 80 °C | Mojave-Wüste oder Sahara |
| ≥ 11 | brennend | 80 °C oder mehr | Merkur, Venus |

**Addiere oder subtrahiere die folgenden Modifikatoren, wenn sie dir passend erscheinen:**

- **dünne Atmosphäre: –4 (mit drastischen Temperaturunterschieden zwischen Tag und Nacht)**
- **dichte Atmosphäre: +1**
- **ätzende oder invasive Atmosphäre: +6**
- **spezielle Atmosphäre: deine Entscheidung als SL**

**GEOSPHÄRE:** Anhand der folgenden Tabelle kannst du das Verhältnis von trockenem Land zu Wasserflächen bestimmen. Beachte, dass alle Meere auf einer eisigen Welt gefroren und auf einer brennenden Welt vollständig verdampft und somit gasförmig sind. Auch müssen Ozeane auf fremden Planeten nicht zwangsläufig aus Wasser bestehen.

### GEOSPHÄRE

| 2W6 | GEOSPHÄRE | BESCHREIBUNG |
|---|---|---|
| ≤ 4 | Wüstenwelt | kein Oberflächenwasser |
| 5–6 | trockene Welt | globale Wüsten und trockene Steppen, mit einigen Seen und kleinen Meeren |
| 7–8 | gemäßigt-trockene Welt | Ozeane bedecken 30 bis 40 % der Planetenoberfläche |
| 9–10 | gemäßigt-nasse Welt | Ozeane bedecken 60 bis 70 % der Planetenoberfläche |
| 11 | nasse Welt | globale Ozeane mit einigen Inseln und Archipelen |
| 12 | Wasserwelt | kein trockenes Land |

**Addiere oder subtrahiere die folgenden Modifikatoren, wenn sie dir passend erscheinen:**

- **eisiges Klima: –2**
- **heißes Klima: –2**
- **brennendes Klima: –4**
- **dünne, dichte, ätzende oder invasive Atmosphäre: –4**
- **spezielle Atmosphäre: deine Entscheidung als SL**
- **keine Atmosphäre = Wüstenwelt**

**CHARAKTERISTISCHES GELÄNDE:** Mit dieser Tabelle kannst du deinen neuen Planeten unverwechselbar machen, indem du ihm einen bemerkenswerten Geländetyp verleihst. Bei Verwendung des Sternensystem-Baukastens (siehe Seite 340) gelten diese Ergebnisse nur für erdähnliche Planeten, bei Eisplaneten nutze stattdessen die passende Tabelle weiter unten.

## CHARAKTERISTISCHES GELÄNDE

| W66 | GELÄNDE | W66 | GELÄNDE |
|---|---|---|---|
| ≤ 11 | riesiger Einschlagkrater | 41 | eindrucksvoller, sehr langer Fluss |
| 12 | Ebenen aus Siliziumglas | 42 | seltsam gefärbte Wälder einer fremdartigen Vegetation |
| 13 | beunruhigende vom Wind geschnittene Felsformationen | 43 | Berge, in denen sich himmelblaue Seen befinden |
| 14 | dauerhafter globaler Staubsturm | 44 | weite Ebenen bewachsen mit riesenhaftem Gras |
| 15 | unheimlich gefärbte Staubebenen | 45 | hochgiftige, aber wunderschöne Pflanzen |
| 16 | aktive Vulkanfelder | 46 | kleine, unglaublich schnelle Monde in der Umlaufbahn |
| 21 | ausgedehnte Salzwüsten | 51 | gewaltiges, weitverzweigtes Flussdelta |
| 22 | staubgeschwängerter und dauerhaft blutroter Himmel | 52 | immense Wasserfälle mit unzähligen einzelnen Kaskaden |
| 23 | uralte, geschwärzte Lavaebenen | 53 | endlose Wattenmeere mit verschlungenen Wasserwegen |
| 24 | Thermalquellen und geothermische Risse | 54 | eindrucksvolle Küste aus Fjorden und Klippen |
| 25 | große, kiesbedeckte Berge | 55 | ausgedehnte Vulkanlandschaften mit Flüssen aus Lava |
| 26 | stetig heulender Wind | 56 | undurchdringlicher Dschungel |
| 31 | täglich vorkommende Nebelbänke | 61 | schnell wechselnde und stürmische Gezeiten |
| 32 | tiefe und breite Grabenbrüche | 62 | gewaltiger, dauerhafter Supersturm |
| 33 | von Wind und Wasser bizarr geformtes Ödland | 63 | giftige Meereskreaturen, die mit der Strömung treiben |
| 34 | steile Flussschluchten, die in den weichen Fels geschnitten sind | 64 | vulkanische Inselketten |
| 35 | riesiger Mond beherrscht den Tag-/Nachthimmel | 65 | dauerhaft bewölkter Himmel mit monsunartigen Regenfällen |
| 36 | weltumspannender Supercanyon | ≥ 66 | Meere und Regen leicht säurehaltig |

**Addiere oder subtrahiere die folgenden Modifikatoren, wenn sie dir passend erscheinen (an der *Zehnerstelle* des W66):**

- **eisiges Klima: –2**
- **trockene Welt: –2**
- **Wüstenwelt: –3**
- **nasse Welt: +2**
- **Wasserwelt: +3**

### EISPLANET-GELÄNDE

| 2W6 | GELÄNDE |
|---|---|
| 2 | riesiger Einschlagkrater |
| 3 | Geysire, die Wasser aus langen Spalten in die niedrige Umlaufbahn speien |
| 4 | tiefe Spalten, die zu einem unterirdischen Ozean führen |
| 5 | auffällig gefärbte blaugrüne Eisspalten |
| 6 | riesiger und aktiver Kryovulkan |
| 7 | gewaltiges Eisgebirge |
| 8 | weltumspannender Supercanyon |
| 9 | beunruhigende vom Wind geschnittene Eisformationen |
| 10 | schwarze, staubbedeckte Eissteppen |
| 11 | eindrucksvoller sehr langer Steilabhang aus Eis |
| 12 | große Dünenfelder aus Methansandkörnern |

**KOLONIEN:** Bei Kolonien im Äußeren Rand und im Grenzraum handelt es sich normalerweise um kleine Siedlungen mit einer oder zwei zentralen Funktionen, die zudem von einem Geldgeber abhängig sind. Bestimme zuerst die Größe der Kolonie, dann ihre Aufgaben. Einige bewohnte Planeten wurden von mehr als einer Macht kolonisiert. Als SL kannst du dies entweder frei entscheiden oder mit 2W6 zufällig bestimmen (wobei eine 10 bedeutet, dass es zwei rivalisierende Kolonien auf dem Planeten gibt). Möchtest du einen Planeten erschaffen, der noch nicht erkundet und kolonisiert wurde, überspringe die folgenden Tabellen.

### GRÖSSE DER KOLONIE

| 2W6 | KATEGORIE | BEVÖLKERUNG | AUFGABEN |
|---|---|---|---|
| ≤ 7 | neugegründet | 3W6 x 10 | 1 |
| 8–10 | jung | 3W6 x 100 | W3 – 1 |
| ≥ 11 | etabliert | 2W6 x 1000 | W3 |

**Addiere oder subtrahiere die folgenden Modifikatoren, wenn sie dir passend erscheinen:**

- **Durchmesser von 4000 km oder weniger: –3**
- **- ätzende oder invasive Atmosphäre: –2**
- **- atembare Atmosphäre: +1**

## AUFGABE DER KOLONIE

| 2W6 | AUFGABE |
|---|---|
| ≤ 2 | Terraforming |
| 3 | Forschung |
| 4 | Vermessung und Prospektion |
| 5 | Gefängnis oder Exil (selbst gewählt oder erzwungen) |
| 6 | Bergbau und Erzaufbereitung |
| 7 | Mineralienförderung |
| 8 | Kommunikationsstation |
| 9 | Militäraußenposten |
| 10 | Viehzucht/Forstwirtschaft |
| 11 | Konzernniederlassung |
| ≥ 12 | Regierungsniederlassung |

Addiere oder subtrahiere die folgenden Modifikatoren, wenn sie dir passend erscheinen:

- toxische, ätzende oder invasive Atmosphäre: –6
- atembare Atmosphäre: +1
- neugegründete Kolonie: –1
- etablierte Kolonie: +4

## OBJEKTE IM ORBIT

| 2W6 | IM ORBIT |
|---|---|
| 2–4 | einige Wracks oder gar nichts |
| 5 | Ring |
| 6 | aufgegebener oder umfunktionierter Satellit bzw. Raumstation |
| 7–8 | W3 Monde |
| 9 | Vermessungsstation |
| 10 | mehrere Vermessungs- und Kommunikationssatelliten |
| 11 | Transferstation |
| ≥ 12 | würfle W6 Objekte aus |

Addiere die folgenden Modifikatoren, wenn sie dir passend erscheinen:

- junge Kolonie: +1
- etablierte Kolonie: +2

**OBJEKTE IM ORBIT:** In der Umlaufbahn eines kolonisierten Planeten befinden sich oft interessante Trabanten. Ist der Planet nicht erkundet und unbewohnt, bestimme einfach mit W3 – 1 die Anzahl der Monde.

**FRAKTIONEN:** Keine menschliche Gesellschaft lebt in völliger Eintracht, und auch in den Kolonien des Weltraums herrschen keine utopischen Verhältnisse. Stets gibt es Machtkämpfe zwischen Gruppierungen und Abspaltungen, die um die Kontrolle ringen. Diese Fraktionen können Spannungen erzeugen und einen großen Einfluss auf jede Situation haben, die in der Kolonie eintreten könnte. Würfle zunächst die Anzahl der Fraktionen aus, dann um welche Gruppierungen es sich dabei handelt.

## ANZAHL DER FRAKTIONEN

| W6 | ANZAHL DER FRAKTIONEN |
|---|---|
| 1 | eine dominante Fraktion |
| 2 | zwei Fraktionen im Machtgleichgewicht |
| 3 | zwei wetteifernde Fraktionen |
| 4 | eine dominante, eine schwache Fraktion |
| 5 | drei wetteifernde Fraktionen |
| 6 | W6 Fraktionen, deren verhältnismäßige Stärke jeweils mit einem W6 ermittelt wird |

## FRAKTIONEN DER KOLONIE

| W6 | KOLONIEFRAKTIONEN |
|---|---|
| 1 | Neuankömmlinge |
| 2 | Konzernvertreter |
| 3 | Wissenschaftler |
| 4 | Arbeiter |
| 5 | Sicherheits-/Militärkräfte |
| 6 | Kolonieführung |

Grundsätzlich kann eine Kolonie entweder einem Konzern oder einer interstellaren Nation angehören, abhängig von ihrem Standort. Als Teil der UPP gilt die Loyalität der Kolonie immer der Union. Die Welten der Unabhängigen Kernsystemkolonien sind zwar offiziell unabhängig, in Wahrheit jedoch wird jede von einem Konzern beherrscht, der dort bestimmte Interessen verfolgt. Kolonien im Amerikanischen oder Anglo-Japanischen Arm pflegen entweder ein starkes Bündnis mit dem Nationenkonglomerat, das ihren Teil des Weltraums regiert, oder mit einem Konzern, der eine Machtbasis auf dem Planeten errichtet hat. Bestimme für eine Kolonie außerhalb der Union zufällig oder selbst, wem ihre Loyalität gilt.

## ZUGEHÖRIGKEIT DER KOLONIE

| 3W6 | UNABHÄNGIGE KERNSYSTEMKOLONIEN | AMERIKANISCHER ODER ANGLO-JAPANISCHER ARM |
|---|---|---|
| 3–4 | Kelland Mining | Kelland Mining |
| 5 | GeoFund Investor | Gustafsson Enterprise |
| 6 | Gustafsson Enterprise | GeoFund Investor |
| 7 | Seegson | Lasalle Bionational |
| 8 | keine Zugehörigkeit (unabhängig) | Weyland-Yutani |
| 9–11 | Jĭngtì Lóng Corporation | interstellare Regierung |
| 12 | Chigusa Corporation | Weyland-Yutani |
| 13 | Lasalle Bionational | Seegson |
| 14 | Seegson | Jĭngtì Lóng Corporation |
| 15 | Lorenz SysTech | Chigusa Corporation |
| 16 | Gemini Exoplanet | Gemini Exoplanet |
| 17–18 | Farside Mining | Farside Mining |

**HANDLUNGSAUFHÄNGER:** Wenn du möchtest, kannst du dem Planeten mithilfe der folgenden Tabelle Leben und Dynamik verleihen — und aus den Geschehnissen vielleicht eine eigene Geschichte entwickeln.

## HANDLUNGSAUFHÄNGER

| W66 | AUFHÄNGER | W66 | AUFHÄNGER |
|---|---|---|---|
| 11 | Plünderungen und Diebstähle zwingen die Sicherheitskräfte, Zimmer und Fracht zu durchsuchen. | 41 | Die SC werden zu einem formellen Abendessen, Meeting oder einer Party eingeladen. |
| 12 | Es kommt vermehrt zu Sabotageakten; die Sicherheitskräfte vermuten einen gemeinsamen Drahtzieher. | 42 | Die Kolonisten verbergen ein Geheimnis: Sie sind nicht, was sie scheinen. |
| 13 | Die Kolonialverwaltung ermittelt in der Siedlung wegen illegaler Handlungen. | 43 | Ein Militärschiff befindet sich im Orbit und der Landungstrupp sucht jemanden/etwas. |
| 14 | Kolonisten, die zur Basis zurückkehren, berichten von der Sichtung eines „Monsters“ an der Oberfläche. | 44 | Eine rivalisierende Kolonie oder ein Konzern will einen Sabotageakt durchführen. |
| 15 | Es gibt viele kleine Verbrechen, Diebstähle und Sabotageakte. | 45 | Der Raumhafen steht im Augenblick unter Quarantäne. |
| 16 | Ein technisches Versagen hat dazu geführt, dass die Ressourcen rationiert werden. Die Stimmung ist kurz davor überzukochen. | 46 | Ein Sicherheitsnotfall ereignet sich in der Kolonie. |
| 21 | Vor Kurzem traf ein Schiff mit einer Art von Parasit ein, der sich bald über die ganze Kolonie verbreiten wird. | 51 | Asteroidenbergleute auf Landgang machen Ärger. |
| 22 | Diebesgut wird offen angeboten — und zwar günstig! | 52 | Ein mysteriöses Schiff trifft im Raumhafen ein. |
| 23 | Ein alter Freund oder Geliebter eines SC befindet sich in der Kolonie, ohne dass dieser es weiß. | 53 | Es wird bald zu einem Ausbruch ziviler Unruhen kommen. |
| 24 | Ein alter Feind oder Rivale eines SC befindet sich in der Kolonie, ohne dass dieser es weiß. | 54 | Fernab der eigentlichen Siedlung sitzen Kolonisten in der Falle und müssen gerettet werden. |
| 25 | Ein unbedeutender Würdenträger oder eine Berühmtheit besucht die Kolonie in Begleitung mehrerer Assistenten/Wachen. | 55 | Die Obrigkeit hat die Kolonie nach einem kürzlichen Aufstand abgeriegelt. |
| 26 | Ein Teil der Kolonie ist im Augenblick nicht zugänglich – ohne dass ein Grund genannt wird. | 56 | Ein religiöser Anführer wiegelt die unzufriedene Bevölkerung auf. |
| 31 | Die Bewegungsfreiheit wird plötzlich eingeschränkt, es sei denn, man umgeht die Vorschriften. | 61 | Die SC werden von wütenden Einheimischen drangsaliert. Woher kommt die Wut? Und warum richtet sie sich gegen Leute von außerhalb? |
| 32 | Ein Notfall führt dazu, dass Ersatzteile und wichtige Vorräte aus einer nahen Kolonie geliefert werden müssen. | 62 | Eine Expedition für eine Reise über Land wird zusammengestellt. Die SC werden dazu eingeladen. |
| 33 | Es gibt eine lokale Krise, von der die Kolonie bald betroffen ist (Sturm, Erdbeben, Aufstände etc.). | 63 | Ein wichtiger Offizier der Kolonie wird ermordet, nur eine Stunde nach Ankunft der SC. |
| 34 | Sonneneruptionen unterbrechen die Kommunikation für eine Schicht (W6 Tage bei Sternentyp MV). | 64 | Mehrere Kolonisten sind verschwunden; eine Suchmannschaft wird ausgeschickt. |
| 35 | Spione aus einer benachbarten Kolonie wurden entdeckt und verhaftet. | 65 | Eine Rettungskapsel ist auf dem Planeten abgestürzt, mit einer interessanten Person an Bord. |
| 36 | Es gibt Konflikte zwischen dem Einsatzleiter und seinem Stellvertreter; jeder muss eine Seite wählen. | 66 | Der machthabende Konzern oder die Regierung entsendet immer wieder Teams, um abgelegene Gebiete zu durchsuchen — aber niemand weiß, wonach. |

# STERNENSYSTEM-BAUKASTEN

In vielen Fällen ist eine ausgearbeitete Hauptwelt alles, was du als Hintergrund für eine spannende Geschichte brauchst. Manchmal jedoch verschlägt es die SC zu anderen Planeten im Sternensystem. Mithilfe der folgenden Regeln bist du in der Lage, diese schnell und einfach näher zu beschreiben.

**OBJEKTE IM SYSTEM:** Wie viele Planeten befinden sich im aktuellen Sternensystem? Bestimme erst die Anzahl der einzelnen Himmelskörper, dann deren Details.

## OBJEKTE IM SYSTEM

| ART DER OBJEKTE | ANZAHL | MODIFIKATOREN |
|---|---|---|
| Gasriesen | W6 – 1 | –1 bei Unterriese, –4 bei Weißem Zwerg |
| Asteroidengürtel | W6 – 3 | –2 bei Unterriese oder Weißem Zwerg |
| erdähnliche Planeten | W6 | –3 bei Rotem oder Weißem Zwerg |
| Eisplaneten | W6 + 1 | –1 bei Unterriese, –1 bei Riese, –1 bei Weißem Hauptreihenstern |

**GASRIESEN:** Ein Gasriese besitzt W6 + 4 bedeutsame Monde, die genau wie erdähnliche Planeten erschaffen werden können. Die meisten Gasriesen befinden sich in den äußeren Bereichen des Sternensystems, manchmal jedoch kreisen sie auch nahe des Zentrums (ein „Heißer Jupiter“).

**ASTEROIDENGÜRTEL:** Asteroidengürtel können sich überall im System befinden.

**ERDÄHNLICHE PLANETEN:** Erdähnliche Planeten kannst du nach dem gleichen Vorgehen erschaffen wie die Hauptwelt (siehe oben), nur dass du keine Kolonie entwirfst. Verwende das Klima der Planeten, um sie im Verhältnis zueinander im System zu platzieren: heißere Welten befinden sich näher am Stern, gemäßigte in der sogenannten bewohnbaren Zone.

**EISPLANETEN:** Gehe auch bei der Erschaffung von Eisplaneten vor wie bei erdähnlichen Welten, nur dass du ihr Klima als eisig festlegst. Eisplaneten liegen außerhalb der bewohnbaren Zone. ■

## GASRIESEN

| W6 | MERKMAL |
|---|---|
| 1 | Stürme |
| 2 | einzelner Supersturm |
| 3 | Ringe |
| 4 | starker Wind |
| 5 | starke Strahlungsfelder |
| 6 | kleiner Gasriese |

## ASTEROIDENGÜRTEL

| W6 | MERKMAL |
|---|---|
| 1 | hell und deutlich sichtbar |
| 2 | starke Bahnneigung |
| 3 | Staubgürtel |
| 4 | enthält mehrere große Zwergplaneten |
| 5 | sehr ausgedehnt, deckt mehrere Umlaufbahnen ab |
| 6 | große Mineralvorkommen in den Asteroiden |

# AUFTRAGSBAUKASTEN

Es ist nicht immer einfach, sich neue Aufträge für die SC auszudenken. Dieses Kapitel gibt dir ein Werkzeug an die Hand, um schnell neue Angebote zu entwickeln, die für deine Gruppe maßgeschneidert sind. Die folgenden Baukästen unterteilen sich in die drei verschiedenen Kampagnenrahmen. Jeder besteht aus einer Reihe von Tabellen mit knappen erläuternden Texten. Ein typischer Auftrag besitzt folgenden Aufbau:

- Auftragstyp mit Entfernung zum Zielgebiet und Basisbelohnung
- Auftraggeber/Sponsor
- kurze Beschreibung des Einsatzes/des Frachtkontrakts/der Expedition
- Zielgebiet des Auftrags
- Komplikationen, die die SC herausfordern
- empfohlene Extrabelohnung
- Handlungswendung, mit der du die Situation dramatischer machen kannst

Die Merkmale kannst du entweder zufällig bestimmen, indem du würfelst, oder sie frei aus den Tabelleneinträgen wählen. Wiederhole den Wurf, falls dir ein Ergebnis unpassend erscheint. Wahrscheinlich wird der Auftrag die SC in ein anderes Sternensystem bringen als das, in dem sie sich gerade befinden. Denke daran, dass einige Tabellen nicht relevant sind, wenn die Gruppe für einen Konzern oder eine interstellare Nation arbeitet.

## AUFTRAGSTYPEN

| W66 | AUFTRAGS-TYP | ZIELGEBIET* | KOMPLIKATION | BASISBELOHNUNG (in 1000 UA-Dollar) | EXTRA-BELOHNUNG** |
|---|---|---|---|---|---|
| 11–12 | Routine | innerhalb des Systems | 0 | 20 + W6 | 0 |
| 13–15 | Routine | innerhalb des Systems | 1 | 20 + W6 | 0 |
| 16–23 | Routine | innerhalb des Systems | 1 | 30 + W6 | 0 |
| 24–25 | einfach | innerhalb des Systems | 0 | 20 + 2W6 | 0 |
| 26–31 | einfach | nahes System | 1 | 20 + 2W6 | 1 |
| 32–33 | einfach | nahes System | 1 | 25 + 2W6 | 1 |
| 34–45 | normal | nahes System | 1 | 30 + 3W6 | 0 |
| 46–51 | normal | nahes System | 1 | 30 + 3W6 | 1 |
| 52–53 | normal | nahes System | 1 | 40 + 3W6 | 1 |
| 54 | normal | weit entferntes System | 1 | 50 + 4W6 | 0 |
| 55 | normal | weit entferntes System | 1 | 50 + 4W6 | 1 |
| 56–61 | schwierig | innerhalb des Systems | 2 | 60 + 4W6 | 1 |
| 62–63 | schwierig | nahes System | 2 | 50 + 4W6 | 0 |
| 64 | schwierig | nahes System | 2 | 50 + 4W6 | 1 |
| 65 | schwierig | weit entferntes System | 2 | 50 + 5W6 | 1 |
| 66 | schwierig | weit entferntes System | 3 | 50 + 5W6 | 2 |

* „Nahes System“ bezeichnet ein zufällig bestimmtes System in 1 bis 2 Parsec Entfernung; weit entfernte Systeme sind 3 oder mehr Parsec entfernt.
** Die Anzahl von Würfen auf der zum Kampagnenrahmen passenden Belohnungstabelle.

# FRACHTTRANSPORTE

## AUFTRAGGEBER
**SPACE TRUCKER**

| W66 | AUFTRAGGEBER |
|---|---|
| 11–16 | Kolonievertreter |
| 21–24 | Kolonialverwaltung |
| 25–35 | Bergbaufirma |
| 36–46 | großer Konzern |
| 51–53 | Militäroffizier |
| 54–56 | Transportunternehmen |
| 61–63 | Bank |
| 64–66 | vermögende Person |

## BELOHNUNGEN
**SPACE TRUCKER**

| W66 | BELOHNUNG |
|---|---|
| 11–13 | Rabatt auf neue Fracht |
| 14–16 | neuer, garantierter Vertrag |
| 21–46 | finanzieller Bonus |
| 51–53 | Schiffsmodul/-verbesserung/-bewaffnung |
| 54–56 | Kontaktperson |
| 61–66 | Schuldentilgung (oder günstiger Kredit) |

## ZIELGEBIETE
**SPACE TRUCKER**

| W66 | ZIELGEBIET | BESCHREIBUNG |
|---|---|---|
| 11–13 | nur Koordinaten | Koordinaten eines Bereichs tief im Weltraum |
| 14–16 | lebensfeindliche Wildnis | Wald/Dschungel/Wüste eines Planeten fernab menschlicher Siedlungen oder unbewohnte Welt |
| 21–26 | Mine | Bergbauanlage, weit von einer Kolonie oder einem Raumhafen entfernt |
| 31–33 | Raumhafen | Raumhafen auf einem Asteroiden/Mond oder Landeplatz nahe einer größeren Siedlung |
| 34–36 | Asteroid/Mond | Asteroid oder kleiner Mond; Gefahr durch Vakuum oder lebensfeindliche Atmosphäre |
| 41–43 | Raumstation | Raumstation in der Umlaufbahn eines Planeten |
| 44–46 | Erde | der Knotenpunkt des gesamten interstellaren Verkehrs und Handels |
| 51–53 | junge Kolonie | kleine Kolonie mit nur wenigen Hundert Bewohnern |
| 54–56 | etablierte Kolonie | sehr aktive Kolonie mit mehreren Tausend Bewohnern und einer florierenden lokalen Industrie |
| 61–63 | Raumschiff | im Orbit eines Planeten wartendes Raumschiff |
| 64–66 | Außenposten | meist nur einzelner Komplex mit bestimmter Funktion (Konzernvertretung, Militär, Forschung), normalerweise auf einem Planeten |

## FRACHTGÜTER

### SPACE TRUCKER

| W66 | FRACHTGUT | BESCHREIBUNG |
|---|---|---|
| 11–12 | Industriegase | Ammoniak, Chlorwasserstoff, Ethin, Ethylenoxid, Ethylformiat, Fluorchlorkohlenwasserstoff, Kohlenstoffmonoxid, Propan, Propen, Schwefeldioxid, Schwefelhexafluorid u. v. m. |
| 13–14 | Metall (Barren oder Pellets) | Gold, Platin, Palladium, Silber, Wolfram, Kupfer, Eisen u. v. m. |
| 15–16 | Kolonisten | Menschen in Kryokapseln, bereit für neue Kolonisierungsprojekte |
| 21 | Nutzholz | exotische außerirdische Holzsorten, die für die Erde gedacht sind |
| 22 | Eis/Wasser | flüssiges oder gefrorenes Wasser bzw. eine andere seltene Lösung |
| 23 | Industriechemikalien | Aluminiumchlorid, Aluminiumsulfat, Calciumacetat, Chlorwasserstoffsäure, Eisenchlorid, Eisensulfat, Kaliumacetat, Natriumaluminat, Natriumdihydrogenphosphat, Natriumhydroxid, Polyaluminiumchlorid u. v. m. |
| 24 | Dünger | Düngermischungen mit mehreren Nährstoffen aus Stickstoff, Kalium und/oder Phosphaten |
| 25–26 | Öl | Rohöl oder flüssige Petroleumerzeugnisse |
| 31–32 | Lebensmittel | lose Lebensmittel wie Kichererbsen, Sojabohnen und andere Hülsenfrüchte, Getreide (Mais, Gerste, Reis) oder verarbeitete Nahrung |
| 33–36 | Erz | Bauxit (Aluminum), Galenit (Blei), Goldquarz, Kassiterit (Zinn), Magnetit (Eisen), Malachit (Kupfer), Pentlandit (Nickel), platinhaltiger Sand, Trimonit (Wolfram) u. v. m. |
| 41 | medizinische Waren | Impfstoffe, Medikamente, Desinfektionsmittel, chirurgische Ausrüstung, Scanner, Krankenhausbetten u. v. m. |
| 42–43 | technische Komponenten | verschiedene Modelle und Bauteile von Anzügen, Raffinerien, Fahrzeugen, Kraftwerken, Bergbauausrüstung, Fabriken, Atmosphärenwandlern, Waffen, Lebenserhaltungssysteme u. v. m. |
| 44–45 | Raumschiffkomponenten | Module, Bewaffnung, Bauteile für/von nicht intakten Schiffen |
| 46 | Druckanzüge | Raumanzüge, die an die Kolonien geliefert werden sollen |
| 51 | einzelner übergroßer Gegenstand | Windturbine, Kraftwerk-Generator, Rumpf einer Raumstation, Maschine zum Aufbau von Solarpanelen, mobile Bohranlage, Erzverarbeitungsmaschine, Hochofen u. v. m. |
| 52 | Fahrzeuge | Baumaschinen, Traktoren, Quads, Geländefahrzeuge, Laderoboter u. v. m. |
| 53–54 | Waffen und Schutzkleidung | Schusswaffen, Munition und Körperpanzerung für die Kolonien oder abgelegene Stationen |
| 55–56 | radioaktive Stoffe | verarbeitete Uranverbindungen oder Urandioxidpulver bzw. andere Brennelemente für Fusionskraftwerke, etwa aus Deuterium, Tritium, Protium oder Helium-3 |
| 61–62 | Koloniebauteile | Balken, Module, Luftschleusen, Außenhüllenteile, Dachmaterial u. v. m. |
| 63 | Tierfutter | Futterkonzentrate aus Getreide, proteinreichem Ölschrot und Nebenprodukten der Zuckerrüben- und Zuckerrohrverarbeitung |
| 64–65 | Vieh/Tiere | Vieh in Kryokapseln, bereit für die Aufzucht in einer Kolonie |
| 66 | Wrack/Bergungsgut | Shuttle oder Flucht-/Frachtkapsel, die untersucht und analysiert werden muss |

### KOMPLIKATIONEN
**SPACE TRUCKER**

| W66 | KOMPLIKATION | BESCHREIBUNG |
|---|---|---|
| 11–13 | Embargo/Quarantäne | Das Zielgebiet steht unter Quarantäne oder einem Embargo. |
| 14–16 | Unterbrechung | Der Bordcomputer bringt das Schiff vorzeitig aus dem Hyperraum und weckt dann die Mannschaft. Was ist los? |
| 21–26 | Militärpatrouille | Ein militärisches Raumschiff schickt einen kleinen Suchtrupp für eine Routineüberprüfung von ICC- oder Zollbestimmungen. Müssen sich die SC Sorgen machen? |
| 31–33 | Verzögerung | Es gibt eine Verzögerung beim Start oder Abkoppeln; vielleicht kann der Treibstoff nicht an Bord gepumpt werden oder eine Halteklammer löst sich nicht. Die Ursache könnte ein Streik sein, eine administrative Störung oder zerstörte Verladeausrüstung. |
| 34–43 | Wartung | Ein wichtiges Bauteil des Raumschiffs (Antriebspumpe, Plasmaspule, Kühlmittelpumpe, Wasseraufbereiter, Kontrolleinheit der Schwerkraftkompensation, Sensoraufhängungsmotor) muss ersetzt werden, ehe es versagt. Die Reparatur erfordert einen Großteil der Crew. |
| 44–53 | Probleme am Ziel | Der Empfänger der Fracht ist noch nicht bereit, die Ware anzunehmen. Kann die Mannschaft die Situation beschleunigen? |
| 54–56 | Frachtunfall | Es gibt ein schwerwiegendes Problem mit der Fracht. Sie ist nicht richtig gesichert, leckt, überhitzt, gerät in Brand etc. |
| 61–66 | Wrackteil | Ein kleines Wrackteil ist auf dem Sensor zu erkennen, z. B. ein Frachtcontainer, eine Rettungskapsel, eine gefrorene Leiche oder ein Raumschiffteil, das abgeworfen oder abgerissen wurde. |

## MILITÄREINSÄTZE

### BELOHNUNGEN
**COLONIAL MARINES**

| W66 | BELOHNUNG | W66 | BELOHNUNG |
|---|---|---|---|
| 11–13 | Kontaktperson | 51–53 | neue Ausrüstung |
| 14–16 | Schiffsmodul/-verbesserung/-bewaffnung | 54–56 | neue Waffe |
| 21–46 | finanzieller Bonus | 61–66 | Orden (Bronze oder Silver Star) |

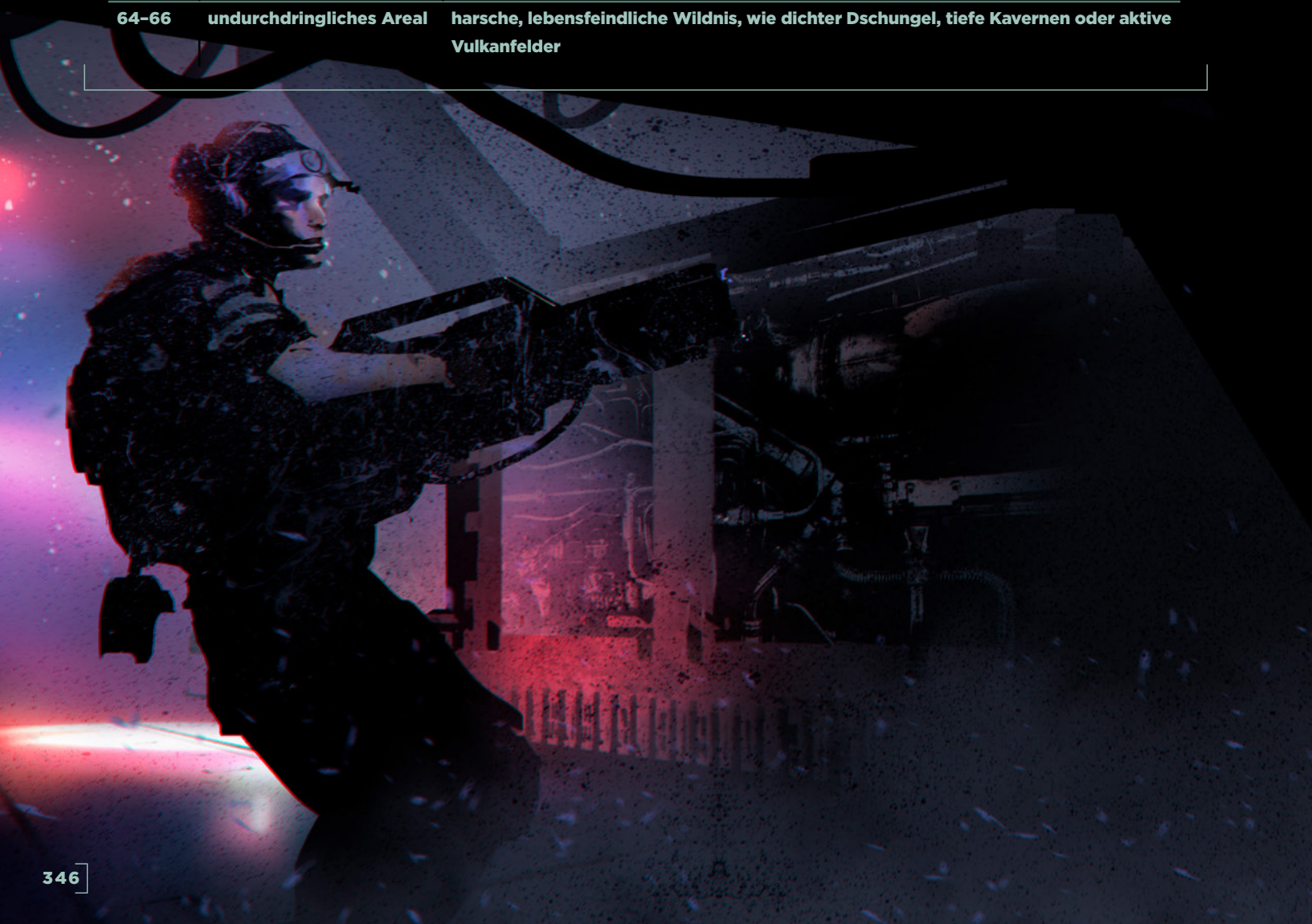
## MISSIONEN
### COLONIAL MARINES

| W66 | MISSION | BESCHREIBUNG |
|---|---|---|
| 11–13 | Aufklärung | Auskundschaften eines Ortes, Information sammeln und Bericht erstatten |
| 14–15 | Angriff | Angreifen und Halten des Zielgebiets |
| 16–21 | Verteidigung | Verteidigung eines Ortes/einer Person/einer Gruppierung und Abwehr von Angriffen, bis Verstärkung eintrifft oder eine gewisse Zeit verstrichen ist |
| 22–23 | Kampfpatrouille | Patrouillieren eines Gebiets und Suche nach Anzeichen des Feindes |
| 24–26 | Sabotage | Infiltrieren einer feindlichen Stellung und Zerstörung einer Schlüsselressource (Brücke, Satellitenturm, Radaranlage etc.) |
| 31–32 | Überfall | Einsatz hinter feindlichen Linien, um Chaos und Zerstörung zu säen |
| 33–35 | Suchen und Retten | Auffinden und Bergen eines abgestürzten Piloten, verlorenen Kolonisten etc. |
| 36–42 | Friedenswahrung | Unterdrückung eines Aufstands und Wiederherstellung der Ordnung oder Schutz von Kommunikationswegen und zentralen Institutionen |
| 43–46 | Ungezieferjagd | Auslöschung lokaler außerirdischer Lebensformen zur Sicherung einer Kolonie auf einem fremden Planeten |
| 51–52 | zivile Evakuierung | Rettung der Bevölkerung einer Kolonie oder Raumstation aus einer Krise oder Naturkatastrophe |
| 53–54 | Raumangriff | Einnehmen/Zurückerobern einer Raumstation, Orbitalplattform oder eines Raumschiffs, indem man es entert und die Kontrolle übernimmt |
| 55 | Raumstraßensicherung | Durchführen von Zoll- und Sicherheitsüberprüfungen auf zivilen Schiffen, dabei Suche nach illegalen Drogen, Waffen, Arbeitern etc. |
| 56–62 | Zielergreifung | Finden und Sichern eines Gegenstands, einer Person oder einer Gruppe hinter feindlichen Linien (z. B. Geiseln, Kriegsgefangene, feindlicher Kommandant oder fortschrittliche Technologie) |
| 63–66 | Nachforschung | Untersuchung einer Station, Kolonie oder Einrichtung, die nicht auf Kommunikationsversuche reagiert; Lage ist völlig unklar |

## ZIELGEBIETE

### COLONIAL MARINES

| W66 | ZIELGEBIET | BESCHREIBUNG |
|---|---|---|
| 11–23 | Kolonie | eine junge oder etablierte Kolonie |
| 24–26 | isolierter Außenposten | eine Forschungsstation oder ein abgelegener militärischer Außenposten |
| 31–32 | Raumschiff | ein feindliches oder verlassenes Schiff in der Umlaufbahn eines Planeten |
| 33–34 | Orbitale Raumstation | eine Transferstation, Raumkolonie oder orbitale Vermessungsplattform |
| 35–36 | unberührte Region | ein entlegener Ort auf der Oberfläche eines Planeten, fernab der Zivilisation |
| 41–43 | planetares Kriegsgebiet | ein aktives Kriegsgebiet auf einem Planeten, das Schauplatz eines Kampfes zwischen Kolonien, Konzernen oder Nationen ist; voll von zerstörten Gebäuden, Fahrzeugwracks und Befestigungen |
| 44–46 | abgelegener Raumhafen | ein Landeplatz weit außerhalb, im Besitz eines Konzerns, einer vermögenden Person oder des Militärs |
| 51–52 | verstreute Gehöfte | landwirtschaftliche Anlagen einer Kolonie, fernab der Zivilisation und über die Planetenoberfläche verstreut |
| 53–55 | Mine und Raffinerie | eine riesige Bergbau- und Raffinerieanlage, mit Hunderten von Arbeitern und Konzernpersonal |
| 56–61 | Gefängniskomplex | abgelegene Strafkolonie voller abgehärteter und gewalttätiger Insassen |
| 62–63 | Radar-/Sensoranlage | ein kleine unbemannte Einrichtung, vielleicht mit automatisierten Schutzmaßnahmen |
| 64–66 | undurchdringliches Areal | harsche, lebensfeindliche Wildnis, wie dichter Dschungel, tiefe Kavernen oder aktive Vulkanfelder |



## KOMPLIKATIONEN
### COLONIAL MARINES

| W66 | KOMPLIKATION | BESCHREIBUNG |
|---|---|---|
| 11–12 | Perspektivwechsel | Die SC stellen fest, dass die Bösen eigentlich die Guten sind. |
| 13–15 | Passagier | Während des Einsatzes müssen sich die SC mit einem feindlichen Gefangenen oder unschuldigen Zivilisten herumschlagen, den sie bewachen/beschützen müssen. |
| 16 | Beobachter | Das Team wird von einem Reporter/Kameramann oder einem ranghohen Offizier begleitet, der die Mission behindert und unangenehme Fragen stellt. |
| 21–23 | Konzerneinmischung | Ein Konzernvertreter schließt sich dem Team an, um dafür zu sorgen, dass die Ressourcen des Konzerns sinnvoll eingesetzt und seine Interessen gewahrt werden. |
| 24–25 | Missionsberater | Ein ziviler Berater liefert zwar wichtiges technisches Wissen oder Informationen über das Zielgebiet, ist aber Militäreinsätze nicht gewohnt. Er könnte leicht Angst bekommen, in Panik geraten oder den Laderoboter falsch bedienen. |
| 26–32 | Gefangennahme | Ein NSC oder sogar SC wird von feindlichen Truppen gefangengenommen. |
| 33–36 | Ausrüstungsprobleme | Das Team muss mit fehlerhafter oder nicht funktionierender Ausrüstung zurechtkommen (z. B. Munition, Waffen, Sensoren oder Fahrzeuge). |
| 41–44 | harter Widerstand | Die Feinde sind weitaus stärker, zahlreicher oder skrupelloser als erwartet. |
| 45–46 | in der Klemme | Während des Einsatzes muss das Team feststellen, dass es vollständig in die Ecke gedrängt ist. Entweder sitzen die SC tatsächlich fest oder ihnen stehen keine taktischen Möglichkeiten mehr offen. |
| 51–53 | unter Beschuss | Das Zielgebiet wird von einem Luftschlag, Artilleriefeuer oder Orbitalwaffen getroffen, möglicherweise aufgrund eines Fehlers der eigenen Seite. |
| 54–55 | geltungssüchtiger Offizier | Der neue befehlshabende Offizier, ein Lieutenant, will sich unter allen Umständen eine Medaille oder Beförderung verdienen und bringt das Team in gefährliche und riskante Situationen. Jemand wird noch dabei draufgehen! |
| 56–62 | Fallen | Überall im Zielgebiet befinden sich verborgene Gefahren. Abhängig von der Art des Ortes kann es sich um Minen, unkonventionelle Sprengsätze, fleischfressende Pflanzen oder improvisierte Fallgruben handeln. |
| 63–64 | Beschränkung | Der Auftrag unterliegt taktischen Einschränkungen. Der Trupp kann nicht frei entscheiden, wie er agiert, wohin er geht, welche Waffen er verwendet etc. |
| 65–66 | unerfahrener Kommandant | Der neue befehlshabende Offizier, ein Lieutenant, ist vollkommen unerfahren. Er hat die Lehrbücher gelesen, die Ausbildung überlebt und die Simulationen durchlaufen — aber er wird zusammenbrechen, wenn die Kugeln fliegen. |

# EXPEDITIONEN

## SPONSOREN
### GRENZRAUM-KOLONISTEN

| W66 | SPONSOR |
|---|---|
| 11–16 | Kolonialverwaltung |
| 21–26 | Wissenschaftler |
| 31–36 | Gruppe von Investoren |
| 41–46 | Konzernvertreter |
| 51–56 | Vertreter einer Bergbaufirma |
| 61–66 | Regierungsvertreter |

## BELOHNUNGEN
### GRENZRAUM-KOLONISTEN

| W66 | BELOHNUNG |
|---|---|
| 11–13 | Finanzierung einer eigenen Expedition |
| 14–16 | Schiffsmodul/-verbesserung/-bewaffnung |
| 21–46 | finanzieller Bonus |
| 51–53 | Vertrag mit einer Bergbaufirma |
| 54–56 | Ausrüstung |
| 61–66 | Wissen, das verwendet oder verkauft werden kann |

## MISSIONEN
### GRENZRAUM-KOLONISTEN

| W66 | MISSION | BESCHREIBUNG |
|---|---|---|
| 11–16 | Bergung | Finden eines verlassenen oder zerstörten Schiffs/einer Station/einer planetaren Einrichtung und Bergen wertvoller Gegenstände, ohne das gleiche Schicksal wie das Wrack zu erleiden |
| 21–24 | Vermessung | Kartographierung eines Ortes oder Gebiets für den Arbeitgeber, Bericht erstatten mit Sensorkarten und anderen gesammelten Daten |
| 25–32 | Bergbau | Durchführen von Probebohrungen, um den Wert des Planeten/Mondes/Asteroiden für spätere Investoren zu ermitteln; dabei könnten reiche Mineral- oder Gasvorkommen entdeckt werden oder auch etwas völlig anderes |
| 33–36 | Kolonieunterstützung | Unterstützung einer neugegründeten Kolonie mit Ausrüstung, Informationen oder Fachwissen über Planetenerkundung, Medizin, Prospektion, Konstruktion oder anderem |
| 41–45 | Prospektion | Erkunden eines Planeten/Mondes/Asteroiden nach nutzbaren Rohstoffen (Mineralien, Holz, Gas etc.) oder Sicherung bereits gefundener Vorkommen |
| 46–52 | Daten sammeln | Finden einer bestimmten Information für den Arbeitgeber; manchmal ohne zu wissen, welchem Zweck sie dient |
| 53–55 | Kurier | Transport empfindlicher Informationen, Ressourcen oder Güter sicher vom Arbeitgeber zum Empfänger — und das ohne Verzögerung |
| 56–62 | Erkundung einer Anomalie | Untersuchung eines einzigartigen Phänomens (eines Wurmlochs, einer Gravitationslinse, mächtiger Strahlenemissionen etc.) auf die Frage hin, ob die Anomalie eine Bedrohung ist oder sich zu Geld machen lässt |
| 63–66 | Rettungsexpedition | Rettung einer Gruppe, Kolonie, Vermessungsexpedition oder Ähnlichem vor einem Angriff oder einer anderen Gefahr; oft ohne zu wissen, was den vermissten Opfern zugestoßen ist |

## ZIELGEBIETE
### GRENZRAUM-KOLONISTEN

| W66 | ZIELGEBIET | BESCHREIBUNG |
|---|---|---|
| 11–14 | aufgegebene Orbitalstation | verlassen, vergessen und kaum einsatzfähig |
| 15–21 | interstellarer Asteroid | ein schnell fliegender Asteroid oder Planet, der das Sternensystem durchkreuzt |
| 22–24 | aufgegebene Mine | eine erfolglose Bergbauanlage mit Schächten und Gebäuden, die langsam verfallen |
| 25–31 | Mond | der felsige Mond eines Gasriesen oder Planeten |
| 32–35 | Asteroidengürtel | ein Felsbrocken tief in einem dichten Asteroidengürtel |
| 36 | kolonisierter Planet | abgelegene Region eines bereits kolonisierten Planeten |
| 41–43 | erdähnlicher Planet | ein unbewohnter terrestrischer Planet |
| 44 | aufgegebene Kolonie | eine gescheiterte Kolonie mit verlassenen Gebäuden und Anlagen |
| 45–54 | Eisplanet | ein unbewohnter Eisplanet |
| 55–63 | Wrackteil | das zerschmetterte Wrack eines Raumschiffs, würfle erneut für seine aktuelle Position |
| 64–66 | Komet | ein Komet auf dem Weg zum Stern des Systems mit vielen wertvollen chemischen Verbindungen und Rohstoffen |

## KOMPLIKATIONEN
### GRENZRAUM-KOLONISTEN

| W66 | KOMPLIKATION | BESCHREIBUNG |
|---|---|---|
| 11–21 | Naturphänomen | Es kommt während der Expedition zu einer schweren Naturkatastrophe: ein schneller Temperaturwechsel, ein Waldbrand, ein Hurrikan, ein Tsunami, ein Erdbeben, eine Schlammlawine oder Ähnliches. |
| 22–32 | Vermessungs-probleme | Das Zielgebiet ist entweder schwer ausfindig zu machen oder lässt sich nicht sicher oder effizient vermessen. |
| 33–35 | vermisste Expedition | Wenn die SC den Auftrag erhalten, merken sie vielleicht, dass die Lizenz vorher schon einer anderen Expedition erteilt wurde – die jedoch spurlos verschwunden ist. |
| 36–44 | Konkurrenz | Eine rivalisierende Gruppierung hat das gleiche Ziel wie die Expedition und versucht, dieses zuerst zu erreichen oder die SC aufzuhalten (vielleicht auch mit unlauteren Mitteln). Die Konkurrenz besitzt ungefähr die gleiche Ausrüstung wie die SC. |
| 45–52 | Quarantäne | Das Zielgebiet steht unter Quarantäne oder ist zugangsbeschränkt, möglicherweise aus unbekannten Gründen. Die Expedition hat keine Berechtigung, es zu betreten, und wird gegen das Gesetz verstoßen, wenn sie ihren Auftrag weiterverfolgt. |
| 53–62 | tödlicher Schatz | Eine schreckliche Gefahr befindet sich im Zielgebiet, ohne dass die SC etwas davon ahnen. Es könnte sich um Atommüll handeln, ein Lager biologischer Waffen, ein Nest von Xenomorph-Eiern oder etwas anderes, das gleichermaßen grauenvoll und lebensbedrohlich ist. |
| 63–66 | Überwachung | Die Expedition wird vom Militär, einer Regierung oder einer anderen Gruppierung überwacht. Sie mischen sich nicht ein, könnten sich den SC jedoch offenbaren. Wieso beobachten sie die Expedition? Was wollen sie wirklich? |

## UNERWARTETE WENDUNGEN

Mithilfe der folgenden Tabelle kannst du als SL einem Auftrag ein unvorhersehbares Element verleihen. Unerwartete Wendungen sind darauf ausgelegt, noch dramatischere Situationen zu erzeugen als Komplikationen. ■

### UNERWARTETE WENDUNGEN
**ALLE KAMPAGNENRAHMEN**

| W66 | WENDUNG | BESCHREIBUNG |
|---|---|---|
| 11–15 | Hilferuf | Bevor (oder nachdem) das Raumschiff auf Überlichtgeschwindigkeit beschleunigt hat, empfängt die Mannschaft ein Notsignal und ist gesetzlich dazu verpflichtet, Unterstützung zu leisten. Alternativ kann der Hilferuf die SC erreichen, während sie sich auf einem Planeten aufhalten. |
| 16–22 | schlechte Informationslage | Eine zentrale Information über den Auftrag erweist sich als falsch oder irreführend. |
| 23–25 | Sabotage | Es ereignet sich eine schwere Fehlfunktion oder Krise (beispielsweise ein Brand), die sich schnell als Sabotage herausstellt. Doch wer ist der Täter? |
| 26–35 | geheimes Komplott | Mehrere SC oder NSC verfolgen ein anderes Ziel als die Gruppe und arbeiten fleißig darauf hin es zu verwirklichen. Motivation und Ziel der Verschwörer ändern sich. |
| 36–43 | Mord | Ein NSC wird plötzlich ermordet. Wer hat es getan und warum? |
| 44–46 | Sonneneruption | Ausgehend von einem flackernden Roten Zwerg, einem entfernten Neutronenstern oder einem anderen Phänomen erreicht eine starke Entladung von Sonnenstrahlung die Position der Charaktere. Sie könnte zu einem völligen Energieausfall führen oder zumindest zu einem Zusammenbruch der Kommunikationssysteme. |
| 51–55 | Fehlfunktion | Ein bestimmter Gegenstand, ein Hilfsmittel oder eine Komponente, die von entscheidender Bedeutung für den Auftrag ist, versagt in dem Moment, in dem sie am dringendsten gebraucht wird – eine Luftschleuse blockiert, der Antrieb springt nicht an, eine Sprengladung explodiert vorzeitig oder der Diamantbohrkopf bricht. Was nun? |
| 56–64 | Zeitbegrenzung | Der Auftrag hat eine Deadline, von deren Einhaltung Leben abhängen (vielleicht sogar die der SC). |
| 65–66 | Alien-Befall | Sobald die SC mitten in ihrem Auftrag sind, wird die Mission nebensächlich, denn auf irgendeine Weise gibt es im Zielgebiet eine Präsenz von Xenomorph XX121. Es könnte sich um ein einzelnes Ei oder um Dutzende handeln, um eine umherstreifende Drohne, der bereits einige unglückselige Menschen zum Opfer gefallen sind, oder um ein Konzernexperiment, das gerade außer Kontrolle gerät. Viel Glück … |

# BEGEGNUNGEN

Abenteuer, Risiken und Grauen warten jenseits des Komforts der Erde, draußen in den interstellaren Kolonien, in den Tiefen des Weltraums und auf unerforschten Welten. Wenn die SC auf ihrer Reise zu fremden Planeten die Weiten des Alls durchqueren, können sie in Kontakt mit anderen Schiffen und Menschen kommen, von denen viele neue Probleme und Gefahren bergen.

Wie alles andere in diesem Buch solltest du die folgenden Tabellen nur verwenden, wenn sie euer Spiel ergänzen. Du kannst sie vollkommen ignorieren und die Reise ohne Begegnung verlaufen lassen oder sie einfach überspringen und deine Geschichte damit beginnen, dass die Gruppe an ihrem Ziel eintrifft – was die Spieler dazu zwingt, fast augenblicklich Entscheidungen zu fällen.

## BEGEGNUNGEN IM WELTRAUM

Das All ist gewaltig und leer, doch in der Nähe bewohnbarer Planeten oder erzreicher Asteroiden sammeln sich auch hier Menschen. Manchmal treffen die SC innerhalb eines Sternensystems auf andere Raumschiffe, und sei es nur auf ihren Sensoren oder über den Kommunikationskanal. Würfele anhand der folgenden Tabelle eine Begegnung aus, bevor die Gruppe in den Hyperraum eindringt und noch einmal wenn sie ihn verlässt (aber ehe sie landet oder andockt). Halten sich die SC innerhalb eines Sternensystems an Bord ihres Schiffes auf, kannst du einmal pro Tag würfeln, wenn sie sich in der Nähe eines bewohnbaren Planeten befinden, oder einmal pro Woche, wenn sie weiter draußen im System sind. Für die tapferen Seelen in unerforschten Sternensystemen würfle nur einmal pro Monat.

Ziehe die folgenden Modifikatoren von der *Zehnerstelle* des W66 ab, wenn sie dir passend erscheinen. Ein Ergebnis von 10 oder weniger bedeutet, dass es zu keiner Begegnung kommt:

- System im Äußeren Rand oder im Grenzraum: –3
- unkartographierter Teil des Weltraums: –5

### BEISPIEL

Die SC befinden sich im 8-Eta-Boötis-System (im Äußeren Rand) auf dem Weg zu einem Kolonieplaneten. Die SL würfelt eine 3 (Zehnerstelle) und eine 6 (Einerstelle), aber die Zehnerstelle (3) wird auf 0 verringert, weil der Modifikator für den Äußeren Rand eingerechnet wird: Es kommt zu keiner Begegnung. ■

### WELTRAUM-BEGEGNUNGEN

| W66 | BEGEGNUNG | W66 | BEGEGNUNG |
|---|---|---|---|
| ≤ 10 | keine | 41 | militärischer Raketenkreuzer |
| 11 | Forschungsschiff | 42 | Schleppschiff ohne Ladung |
| 12 | Asteroidenbohrschiff | 43 | schweres Shuttle |
| 13 | kleines Vermessungsschiff | 44 | schnelles Kurierschiff |
| 14 | Kolonieversorgungsschiff | 45 | modularer Frachttransporter |
| 15 | militärisches Aufklärungsschiff | 46 | große Raumstation |
| 16 | Privatschiff eines Managers | 51 | leichter Schlepper |
| 21 | Hyperschlaftransporter | 52 | Innersystem-Shuttle |
| 22 | leichtes Shuttle | 53 | Containerschiff |
| 23 | Massengutfrachter | 54 | Kommunikationsrelais-Station |
| 24 | Flüssiggastransporter | 55 | militärisches Abwurfschiff im Orbit |
| 25 | Schleppschiff, das eine Plattform zieht | 56 | Innersystem-Shuttle |
| 26 | Massengutfrachter | 61 | Zollkutter |
| 31 | Containerschiff | 62 | Innersystem-Shuttle |
| 32 | Kolonieversorgungsschiff | 63 | militärisches Angriffsschiff |
| 33 | Erdöltransporter | 64 | Konzern-Raumstation |
| 34 | Bergungsschiff | 65 | privater Sicherheitskutter |
| 35 | militärisches Patrouillenschiff | 66 | mobile Bauplattform |
| 36 | Notfallrettungsschiff | | |

## SCHIFFSREAKTION

Die meisten Besatzungen haben einen straffen Zeitplan einzuhalten und sind zu beschäftigt, um auf die SC zu reagieren, manchmal jedoch nimmt ein Schiff von sich aus Kontakt auf. Bestimme anhand der folgenden Tabelle, wie sich das angetroffene Raumschiff verhält.

### SCHIFFSREAKTION

| 2W6 | REAKTION |
|---|---|
| 2 | UNGEWÖHNLICH: Das Schiff befindet sich vielleicht auf einer eigenartigen Flugbahn, gibt die Registrierungsnummer eines vermissten Frachters an oder weigert sich schlicht, auf die Signale der SC zu reagieren. |
| 3–4 | ABWEISEND: Wird das Schiff um Informationen oder Unterstützung gebeten, lehnt es ab. |
| 5–8 | SCHWEIGEND: Das Schiff ignoriert die SC, ist aber höflich, wenn es kontaktiert wird. |
| 9–10 | FREUNDLICH: Wird das Schiff um Informationen oder Unterstützung gebeten, hilft es. |
| 11 | HILFEGESUCH: Das Schiff erbittet selbst Informationen oder Unterstützung (eine Route, ein Ersatzteil oder Ähnliches). |
| 12 | BEKANNTES SCHIFF: Das Schiff ist den SC bekannt, vielleicht hatten sie sogar schon Kontakt zur Besatzung. Die Reaktionen können unterschiedlich sein. |

## BEGEGNUNGEN AUF EINEM PLANETEN

In einer unbesiedelten Region eines Planeten können die SC bei Überlandreisen mit natürlichen Bedrohungen oder Problemen konfrontiert sein. Würfle einmal pro Tag auf die Tabelle für Oberflächen-Begegnungen. Innerhalb von Siedlungen werden die SC durch eine Begegnung oft in ein bedeutsames Gespräch verwickelt oder zu einer Interaktion gezwungen. Würfle einmal pro Tag auf die Tabelle für Kolonie-Begegnungen, addiere aber zur Zehnerstelle des W66 einen Modifikator von 1, wenn es sich um eine etablierte Kolonie handelt. ■

### OBERFLÄCHEN-BEGEGNUNGEN

| 3W6 | UNBEWOHNTER PLANET | KOLONISIERTER PLANET | BESCHREIBUNG |
|---|---|---|---|
| 3–5 | Temperaturumschwung | Temperaturumschwung | Auf einer kalten Welt sinkt die Temperatur drastisch ab, auf einer heißen Welt steigt sie. |
| 6–7 | unsicherer Grund | unsicherer Grund | Eis, weicher Sand, Sumpf oder anderer schwieriger Boden erschwert das Fortkommen. |
| 8 | Umweg | Umweg | Eine steile Böschung, ein Canyon oder anderes Gelände zwingt die SC für W6 Stunden in eine ungewünschte Richtung. |
| 9 | überquerbare Schlucht/ Fluss | überquerbare Schlucht/ Fluss | Eine Schlucht oder ein Fluss kann mit großer Vorsicht überquert werden, was jedoch W6 Stunden dauert und zu einigen angespannten Momenten führt. |
| 10 | raues Gelände | raues Gelände | Felsiger Boden oder dichter Bewuchs verlangsamt die Reisegeschwindigkeit für W6 Stunden auf die Hälfte. |
| 11 | keine | keine | |
| 12 | keine | Erdölsucher | Prospektoren in einem Traktor. |
| 13 | keine | Bergbauarbeiten | Zeitweilige Bohrungs- oder Bergbauarbeiten. |
| 14 | keine | einzelner Kolonist | Ein Siedler, der zu Fuß oder in einem Fahrzeug unterwegs ist. |
| 15 | keine | Wissenschaftler | Ein Forschungsteam in einem Fahrzeug, das ein Naturphänomen studiert. |
| 16 | keine | verlassene Ausrüstung | Nutzlos, wertlos oder zerstört. |
| 17–18 | keine | Entdecker | Eine Expedition in einem Fahrzeug, die das Land kartographiert und die Funde katalogisiert. |

### KOLONIE-BEGEGNUNGEN

| W66 | BEGEGNUNG | W66 | BEGEGNUNG |
|---|---|---|---|
| 11 | raubeinige Bergleute | 44 | Kolonisten, die einander bedrohen |
| 12 | Techniker, die Reparaturen vornehmen | 45 | Konzernermittler |
| 13 | zurückkehrende, erschöpfte Arbeiter | 46 | sich erholende Bergleute |
| 14 | aufbrechende Arbeiter | 51 | (reparabler) Schaden an der Kolonie |
| 15 | eintreffende Vorräte | 52 | diskutierendes Einsatzteam |
| 16 | Koloniearbeiter außer Dienst | 53 | Computertechniker im Einsatz |
| 21 | Familie, die gemeinsam Zeit verbringt | 54 | ungeschützte Vorräte |
| 22 | medizinische Krise | 55 | Wartungstrupp |
| 23 | Kolonieverwalter und Stellvertreter | 56 | Marshal, der einen Verdächtigen verhört |
| 24 | lautes Streitgespräch | 61 | Besucher einer anderen Kolonie |
| 25 | betrunkene Feiernde | 62 | Sicherheitsabsperrung |
| 26 | spielende Kinder | 63 | geheimnisvoller Wissenschaftler |
| 31 | Verwaltungsbeamter auf Rundgang | 64 | Managementtreffen |
| 32 | ermittelnder Marshal | 65 | hilfsbereiter Androide |
| 33 | arroganter Shuttlepilot | 66 | Aufräumtrupp |
| 34 | Beamter eines anderen Planeten | 71 | Raumschiffcrew auf Landgang |
| 35 | aalglatter Konzernvertreter | 72 | Schläger |
| 36 | überarbeiteter technischer Leiter | 73 | Sicherheitspatrouille |
| 41 | debattierende Wissenschaftler | 74 | Koloniebeamter mit Gefolgschaft |
| 42 | laufender Drogendeal | 75 | Unfall |
| 43 | zufällig aufgeschnapptes Gerücht | 76 | streikende/protestierende Kolonisten |

# NICHTSPIELER-CHARAKTERE

Neben den SC ist das Universum von unzähligen anderen Menschen bevölkert, von Gabelstaplerfahrern und Sanitätern, Militärangehörigen und Raumhafenbeamten — und allem nur Denkbaren dazwischen. Die folgenden Wertekästen sollen es dir als SL erleichtern, NSC in deine Handlung oder in eine Begegnung einzubauen. Vielleicht lässt du dich von ihnen auch dazu inspirieren, eine ganze Geschichte um einen bestimmten NSC zu stricken oder ihn als dauerhaften Auftraggeber zu verwenden, der die Spielercharaktere für Missionen anwirbt, um seine persönlichen Ziele voranzutreiben. ■

## ABTRÜNNIGER WISSENSCHAFTLER

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 5, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** BEWEGLICHKEIT 1, COMTECH 3, ÜBERLEBEN 2, WAHRNEHMUNG 4

**TALENT:** Analysieren

**GESUNDHEIT: 3**

**AUSRÜSTUNG:** Set für biologische Tests, Überlebensmesser, Überlebensausrüstung, Digitalkamera, elektronisches Reparaturset, Stimmrekorder, Probenbehälter

## ANDROID, NEUGIERIG

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 8, EMPATHIE 4**

**FERTIGKEITEN:** AUSDAUER 2, BEWEGLICHKEIT 2, COMTECH 3, WAHRNEHMUNG 3

**GESUNDHEIT: 4**

**TALENT:** Wachsam

## ANDROID, ÜBERHOLT

**STÄRKE 7, GESCHICKLICHKEIT 7, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** COMTECH 2, FAHRZEUGE LENKEN 4, SCHWERE MASCHINEN 2, WAHRNEHMUNG 2

**GESUNDHEIT: 7**

**TALENT:** Raumschifftechniker

## ANDROID, VERDECKT

**STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 8, VERSTAND 3, EMPATHIE 1**

**FERTIGKEITEN:** COMTECH 2, FERNKAMPF 2, NAHKAMPF 3, SCHWERE MASCHINEN 2, ÜBERLEBEN 1

**GESUNDHEIT: 8**

**TALENT:** Kontrolle übernehmen

## ARZT

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 5**

**FERTIGKEITEN:** MANIPULATION 3, MEDIZINISCHE HILFE 4, WAHRNEHMUNG 3

**TALENT:** Feldarzt

**GESUNDHEIT: 2**

**AUSRÜSTUNG:** MedKit, Chirurgie-Set, Taschenlampe, 4 Dosen Naproleve, Injektionsspritzen (sicher verpackt)

## BERGUNGSEXPERTE

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** AUSDAUER 2, BEWEGLICHKEIT 3, SCHWERE MASCHINEN 3, ÜBERLEBEN 2

**TALENT:** Raumschifftechniker

**GESUNDHEIT: 5**

**AUSRÜSTUNG:** robuste Taschenlampe, Multifunktionswerkzeug, mechanisches Schneidwerkzeug, Wartungsheber

## COLONIAL MARSHAL

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** BEWEGLICHKEIT 1, FERNKAMPF 3, MANIPULATION 1, MEDIZINISCHE HILFE 1, NAHKAMPF 2, WAHRNEHMUNG 2

**TALENT:** Gute Reflexe

**GESUNDHEIT: 4**

**AUSRÜSTUNG:** Klappmesser, M37A2 Pumpgun Kaliber 12, M4A3 Dienstpistole, Handschellen, Taschenlampe

## ICC-INSPEKTOR

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** BEFEHLIGEN 2, COMTECH 2, MANIPULATION 2, WAHRNEHMUNG 4

**TALENT:** Wachsam

**GESUNDHEIT: 3**

**AUSRÜSTUNG:** Seegson P-DAT, Taschenlampe, Digitalkamera, Stimmrekorder, Stifte, Klemmbrett, Absperrband, Seegson Systemdiagnosegerät

## KOLONIEVERWALTER

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 5**

**FERTIGKEITEN:** AUSDAUER 2, BEFEHLIGEN 3, COMTECH 1, MANIPULATION 2, SCHWERE MASCHINEN 1, ÜBERLEBEN 1

**GESUNDHEIT: 2**

**TALENT:** Berater

## KONZERNATTENTÄTER

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 4, EMPATHIE 1**

**FERTIGKEITEN:** BEWEGLICHKEIT 1, FERNKAMPF 4, NAHKAMPF 3, WAHRNEHMUNG 2

**TALENT:** Kaltblütig

**GESUNDHEIT: 4**

**AUSRÜSTUNG:** M42A Präzisionsgewehr, Jagdmesser, MedKit, Taschenlampe, Garotte, Knebel, 10x Kabelbinder, Fernrohr

## KONZERNMANAGER

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 4**

**FERTIGKEITEN:** BEFEHLIGEN 3, MANIPULATION 4, WAHRNEHMUNG 3

**TALENT:** Kontrolle übernehmen

**GESUNDHEIT:** 2

**AUSRÜSTUNG:** Stiftlampe, Schweizer Taschenmesser, Bestechungsgeld (2000 $), Persönlicher Datentransmitter, Stimmrekorder

## KULTIST

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 5**

**FERTIGKEITEN:** FERNKAMPF 2, MANIPULATION 3, NAHKAMPF 3, WAHRNEHMUNG 2

**TALENT:** Hitzköpfig

**GESUNDHEIT:** 4

**AUSRÜSTUNG:** 2x Jagdmesser, 12 Dosen Freizeitdrogen, Revolver .357 Magnum

## PILOT

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** COMTECH 2, FAHRZEUGE LENKEN 3, FERNKAMPF 3, ÜBERLEBEN 1, WAHRNEHMUNG 1

**TALENT:** Vollgas

**GESUNDHEIT:** 3

**AUSRÜSTUNG:** M4A3 Dienstpistole, Fernglas, Taschenlampe, Pilotenlogbuch, Navigationstabellen

## PROSPEKTOR

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** AUSDAUER 2, COMTECH 1, NAHKAMPF 1, SCHWERE MASCHINEN 3, ÜBERLEBEN 3

**TALENT:** Kaltblütig

**GESUNDHEIT:** 5

**AUSRÜSTUNG:** Set für geologische Tests, Seile und Kletterausrüstung, Taschenlampe, Multifunktionswerkzeug, Digitalkamera, Probenbehälter

## SÖLDNER/SOLDAT

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Ausdauer 2, Beweglichkeit 2, Fernkampf 3, Nahkampf 2, Überleben 1

**TALENT:** Killer

**GESUNDHEIT:** 5

**AUSRÜSTUNG:** M4A3 Dienstpistole, MedKit, Taschenlampe, M4A1 Impulsgewehr, 4x Granate, Kampfmesser

# NOWGOROD-RAUMSTATION

Die Nowgorod-Station (ICC-Registrierungsnummer: 1709556) ist eine 10.000 Tonnen schwere Transferstation, die um den Stern Alpha Fornacis kreist. Ungefähr 140–150 Arbeiter bemannen diesen interstellaren Außenposten, der als Zwischenhalt für Langstreckenfrachter und Vermessungsschiffe sowie als Unterstützung für nahe Bergbauanlagen dient. Charakteristisch für das Sternensystem ist der gewaltige Geröllgürtel, der aus Millionen von mineralreichen Asteroiden besteht und in dem verstreute Bergbauaußenposten Vorkommen von Wolfram und Trimonit abbauen. Nowgorod ist nach einem typischen, aktuell verfügbaren und kleinen Stationsdesign gebaut, das sich perfekt für Gebiete mit geringem Verkehrsaufkommen eignet und kostengünstig mit Schleppern zu transportieren ist.

Die Raumstation ähnelt Dutzend anderen orbitalen Seegson-Außenposten im Grenzraum und kann daher als beispielhafte Vorlage dienen. Orientiere dich einfach am Aufbau und den Beschreibungen, um deine eigene Raumstation zu erschaffen. Passe den Namen und/oder die Position an und verändere Details, damit sie sich in deine aktuelle Kampagne einfügt.

## ÜBERBLICK

Wie so viele ihrer größeren Verwandten besitzt die Nowgorod-Station in etwa die Form eines spitz zulaufenden Kirchturms. Sie verfügt über ein großes, kreisförmiges Maschinendeck (Deck A), auf das schichtartig neun kleiner werdende Decks gebaut sind. Bis zu 40 Besucher kann die Station gleichzeitig beherbergen und bis zu zwei Raumschiffe lassen sich fest andocken. Zusätzliche Besucherschiffe müssen Abstand halten und auf einen Transfer mit dem *Starcub*-Shuttle der Station warten.

Durch die Mitte aller Decks verläuft die Transitröhre, mit zwei Passagieraufzügen, Notfalltreppen und Toiletten, sowie Leitungen und Wartungsschächten, die sich zwischen den Decks erstrecken.

Passagiere dürfen Deck C, die Ankunftshalle, nicht verlassen und auch Aufzüge sind für sie nicht zugänglich. Auf Deck G öffnen sich diese zudem nur, wenn das Besatzungsmitglied über die richtige Sicherheitsstufe verfügt und seine Identifikationskarte in das Bedienfeld einführt.

Die zehn Decks der Station (von oben nach unten) sind:

- **J — KOMMUNIKATIONSPLATTFORM:** Enthält die Kommunikations- und Sensorausrüstung und eine Abschussrampe für Sonden.
- **I — SEEGSON-FORSCHUNGSMODUL:** Wissenschaftliche Labore und Büros, die von der Seegson Corporation gemietet wurden.
- **H — GUSTAFSSON-FORSCHUNGSMODUL:** Wissenschaftliche Labore und Büros, die von Gustafsson Enterprise gemietet wurden.
- **G — OBERER TURM:** Enthält die Kommandozentrale sowie Offizierskajüten und ein Restaurant.
- **F — UNTERER TURM:** Enthält das Shuttlehangar, den Treibstoffwandler und das Verwaltungszentrum der Station.
- **E — WOHNBEREICH:** Enthält Standardkajüten, ein Café und ein Geschäft. Das Deck ist doppelt so hoch wie die übrigen, Treppen führen zu einem zweiten Stockwerk mit Mannschaftskajüten. Ebenso auf Deck E befindet sich das Drifters, eine Bar mit Grill.
- **D — LEBENSERHALTUNGSDECK:** Enthält einen Garten, Wassertanks sowie Luft- und Wasseraufbereitungsanlagen.
- **C — HAUPTANKUNFTSHALLE:** Enthält die Galleria Nishi, das Marianas Inn und den Raumhafen der Station.
- **B — FRACHTDECK:** Enthält die Frachträume mit Lastenaufzügen zur Ankunftshalle sowie Werkstätten.
- **A — MASCHINENDECK:** Enthält den Fusionsreaktor sowie Kühlmittel- und Treibstoffvorräte.

### A.P.O.L.L.O.-KI

**Die stationseigene A.P.O.L.L.O.-KI lässt sich von einem der Dutzenden öffentlichen Terminals aus nutzen, die über sämtliche Decks verteilt sind. Um die mit Bildschirm und manueller Tastatur versehenen Wandeinheiten zu aktivieren, benötigt man eine Identifikationskarte. Sie gewährt Zugriff auf die KI, ein stationsinternes Daten- und Nachrichtensystem, das als Bibliothek, Datenprotokoll sowie zu Verwaltungs- und Buchhaltungszwecken verwendet wird. Die Terminals sind außerdem Videotelefone, deren Bildschirme sich automatisch einschalten, sobald man den telefonartigen Hörer abnimmt und das Nummernfeld bedient.**

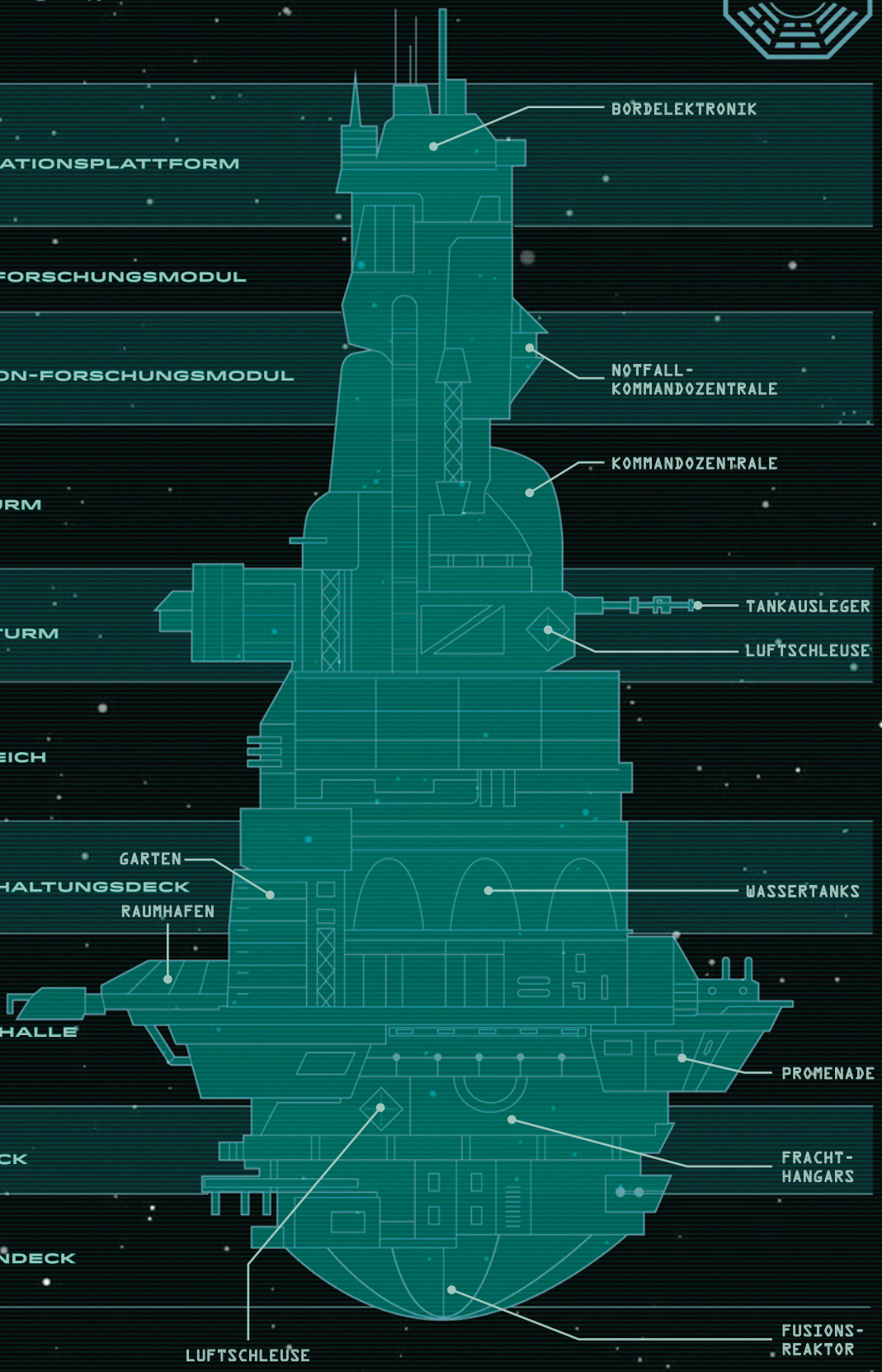
### ALTERNATIVE STATIONSNAMEN

- **Junction-Station**
- **Korosten-Terminal**
- **Carlisle-Station**
- **Plattform KT3**
- **Thetis-Station**

NOWGOROD – ÜBERBLICK

SEEGSON
# NOWGOROD
STATION

DECK J – KOMMUNIKATIONSPLATTFORM
DECK I – SEEGSON-FORSCHUNGSMODUL
DECK H – GUSTAFSSON-FORSCHUNGSMODUL
DECK G – OBERER TURM
DECK F – UNTERER TURM
DECK E – WOHNBEREICH
DECK D – LEBENSERHALTUNGSDECK
DECK C – HAUPT-ANKUNFTSHALLE
DECK B – FRACHTDECK
DECK A – MASCHINENDECK



SEEGSON

# NOWGOROD

STATION

## TYPISCHE STATIONSKAJÜTE

## LEGENDE

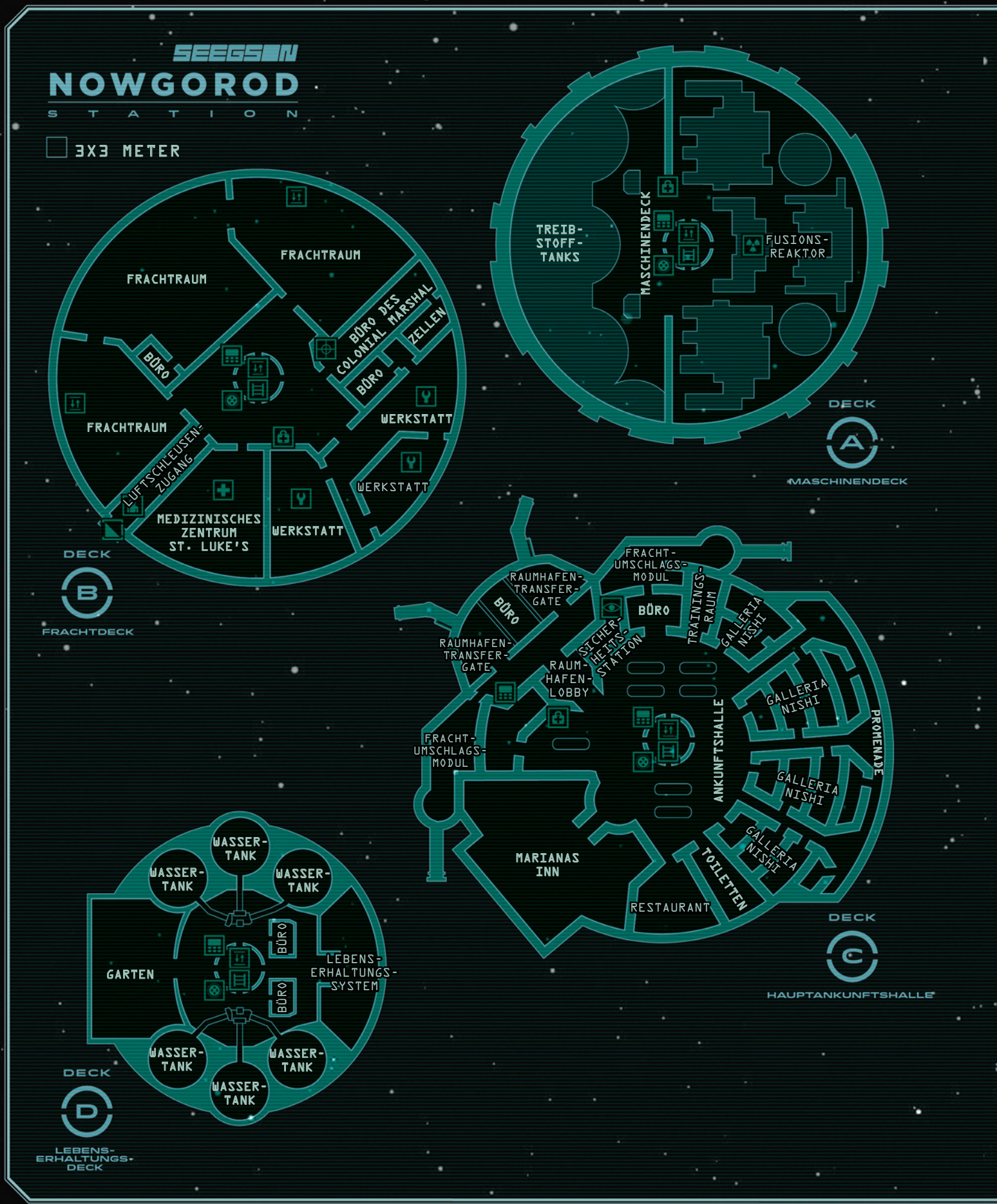
- LUFTSCHLEUSE
- TREPPE/LEITER
- DRUCKANZUG-LAGER
- MEDKIT
- RETTUNGSKAPSEL
- WERKSTATT/TECHNIK
- GEGENSPRECHANLAGE
- ZUGANGSTERMINAL
- HYPERSCHLAF-KAPSELN
- RADIOAKTIVE STRAHLUNG
- WOHNEINHEIT
- KAPITÄNSKAJÜTE
- GROSSRECHNER/ KI-KERN
- KRANKENSTATION
- WAFFENKAMMER
- AUFZUG
- ÜBERWACHUNG
- BELÜFTUNGS-SCHÄCHTE

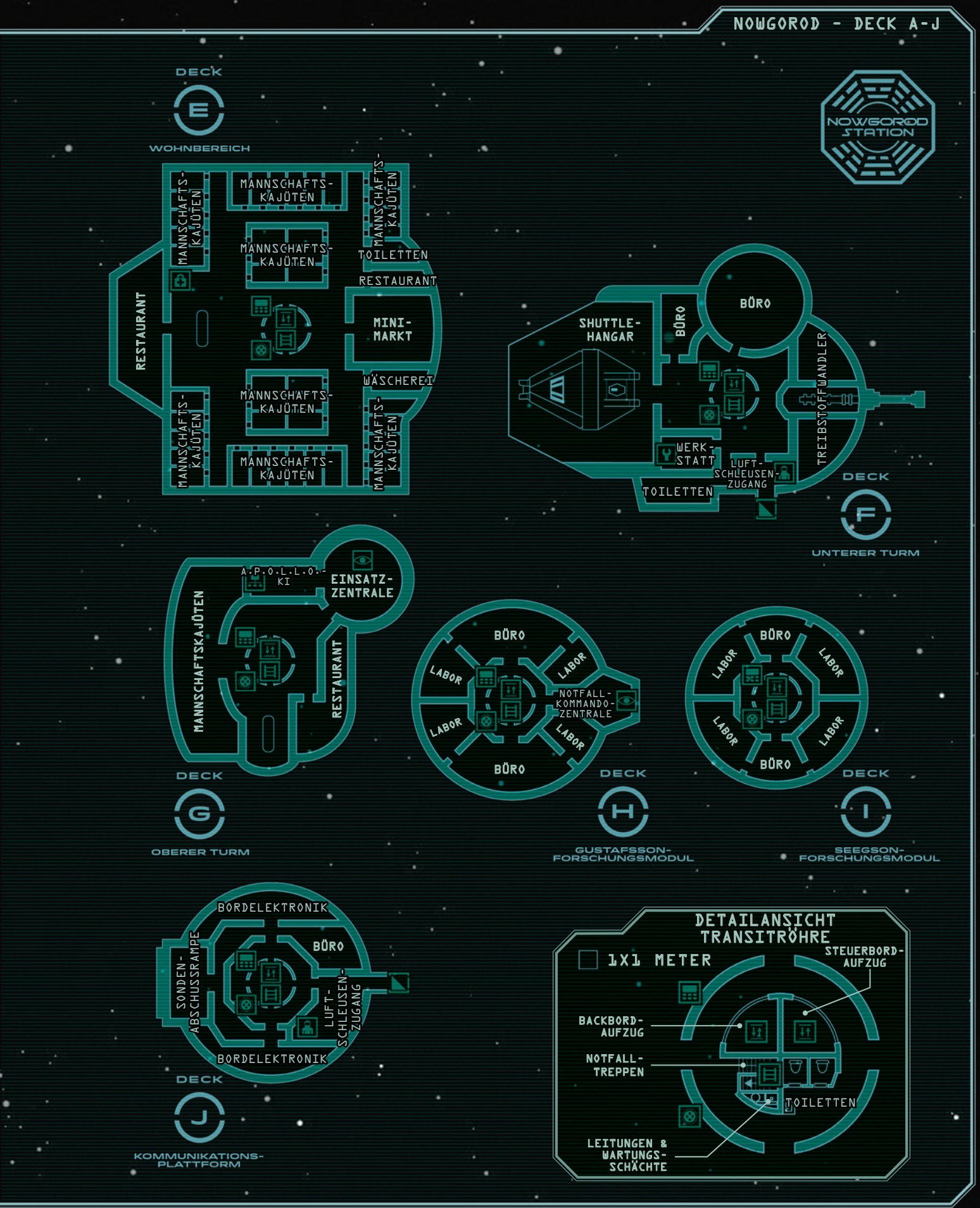
## TECHNISCHE ANGABEN

NOWGOROD STATION

1709556

- GRÖSSE: 23.400 KUBIKMETER
- HÖHE: 154 METER
- BREITE: 81 METER
- ANTRIEBSLEISTUNG: 3,1 GIGAWATT (FUSIONSREAKTOR)
- DECKS: 10
- HERSTELLUNGSDATUM: 11.05.2130
- PERSONAL: 140 MITARBEITER
- BESUCHERQUARTIERE: 40 KAJÜTEN
- FRACHTRAUM: 2.100 KUBIKMETER


SEEGSON
NOWGOROD
STATION
3X3 METER
FRACHTRAUM
FRACHTRAUM
BÜRO DES COLONIAL MARSHAL
ZELLEN
BÜRO
BÜRO
FRACHTRAUM
WERKSTATT
LUFTSCHLEUSEN-ZUGANG
WERKSTATT
MEDIZINISCHES ZENTRUM ST. LUKE'S
WERKSTATT
DECK
B
FRACHTDECK
TREIB-STOFF-TANKS
MASCHINENDECK
FUSIONS-REAKTOR
DECK
A
MASCHINENDECK
FRACHT-UMSCHLAGS-MODUL
RAUMHAFEN-TRANSFER-GATE
BÜRO
BÜRO
TRAININGS-RAUM
GALLERIA NISHI
RAUMHAFEN-TRANSFER-GATE
SICHER-HEITS-STATION
RAUM-HAFEN-LOBBY
GALLERIA NISHI
FRACHT-UMSCHLAGS-MODUL
ANKUNFTSHALLE
PROMENADE
GALLERIA NISHI
MARIANAS INN
GALLERIA NISHI
TOILETTEN
RESTAURANT
DECK
C
HAUPTANKUNFTSHALLE
WASSER-TANK
WASSER-TANK
WASSER-TANK
BÜRO
BÜRO
GARTEN
LEBENS-ERHALTUNGS-SYSTEM
WASSER-TANK
WASSER-TANK
WASSER-TANK
DECK
D
LEBENS-ERHALTUNGS-DECK


NOWGOROD - DECK A-J
DECK
E
WOHNBEREICH
NOWGOROD STATION
MANNSCHAFTS-KAJÜTEN
MANNSCHAFTS-KAJÜTEN
MANNSCHAFTS-KAJÜTEN
MANNSCHAFTS-KAJÜTEN
MANNSCHAFTS-KAJÜTEN
MANNSCHAFTS-KAJÜTEN
TOILETTEN
RESTAURANT
RESTAURANT
MINI-MARKT
WÄSCHEREI
SHUTTLE-HANGAR
BÜRO
BÜRO
TREIBSTOFFWANDLER
WERK-STATT
LUFT-SCHLEUSEN-ZUGANG
TOILETTEN
DECK
F
UNTERER TURM
A.P.O.L.L.O.-KI
EINSATZ-ZENTRALE
MANNSCHAFTSKAJÜTEN
RESTAURANT
DECK
G
OBERER TURM
BÜRO
LABOR
LABOR
LABOR
LABOR
NOTFALL-KOMMANDO-ZENTRALE
BÜRO
DECK
H
GUSTAFSSON-FORSCHUNGSMODUL
BÜRO
LABOR
LABOR
LABOR
LABOR
BÜRO
DECK
I
SEEGSON-FORSCHUNGSMODUL
BORDELEKTRONIK
BÜRO
SONDEN-ABSCHUSSRAMPE
LUFT-SCHLEUSEN-ZUGANG
BORDELEKTRONIK
DECK
J
KOMMUNIKATIONS-PLATTFORM
DETAILANSICHT TRANSITRÖHRE
1X1 METER
STEUERBORD-AUFZUG
BACKBORD-AUFZUG
NOTFALL-TREPPEN
TOILETTEN
LEITUNGEN & WARTUNGS-SCHÄCHTE

## DETAILS

**ANKUNFTSHALLE:** Das Herzstück der Nowgorod-Station ist ein offener, geräumiger Platz mit Sitzbereichen und Videobildschirmen, gesäumt von Büros, Cafés, einem Trainingsraum, Toiletten und dem Marianas Inn (siehe unten). Gegenüber des Raumhafens liegt die Galeria Nishi mit ihren vielen Geschäften.

**A.P.O.L.L.O.-KI:** Der Großrechner der A.P.O.L.L.O.-KI befindet sich angrenzend an die Kommandozentrale. Der Raum enthält ein Programmierungsterminal mit direktem Zugriff auf die KI.

**BORDELEKTRONIK:** Elektronische Systeme für die Sensoren und die Kommunikation.

**BÜRO DES COLONIAL MARSHAL:** Der Marshal und sein Deputy haben hier ein Büro, an das sich ein Verhörraum anschließt, eine gut bestückte Waffenkammer und vier Zellen.

**BÜROS:** Offene Verwaltungsbüros mit Terminals, die mit der A.P.O.L.L.O.-KI verbunden sind.

**FRACHTRAUM:** Die Station verfügt über drei Frachträume, die als Versorgungslager dienen. Paletten und Warenkisten werden über zwei Lastenaufzüge aus dem Raumhafen hierhergebracht und mithilfe einiger Laderoboter und Gabelstapler ins Lager transportiert.

**FRACHTUMSCHLAGSMODUL:** Eine Frachtluftschleuse, die verwendet wird, um Waren angedockter Raumschiffe zu verladen (entweder in die Station herein oder hinaus). Das Modul ist über einen Lastenaufzug mit dem Frachtraum auf Deck B verbunden.

**FUSIONSREAKTOR:** Ein Fusionskraftwerk mit 3,1 Gigawatt Leistung, das Deuterium- und Tritiumkerne verschmilzt, um die Station mit Energie zu versorgen.

**GALLERIA NISHI:** Die Galleria umfasst etwa ein Dutzend Geschäfte, in denen Stationsmitarbeiter und Besucher wichtige Güter, aber auch Luxusartikel kaufen können: Kleidung, Elektronikartikel, Werkzeuge, Nahrung, Schmuck, Badeprodukte, Schuhe, Magazine und vieles mehr.

**GARTEN:** Der Hydrokultur-Garten ist durch ein großes, durchsichtiges Fenster vom übrigen Deck getrennt. Er dient weder der Erholung noch der Nahrungsgewinnung, sondern unterstützt das Sauerstoff- und Wasseraufbereitungssystem.

**KOMMANDOZENTRALE:** Die Kommandozentrale ist das Nervenzentrum der Station und entspricht vom Aufbau her der überdimensionierten Version einer Raumschiffbrücke. Während einer Schicht haben hier etwa sechs Angestellte Dienst, die den reibungslosen Ablauf des Stationsalltags ermöglichen. Wendeltreppen führen zur Verwaltung hinab, sodass Mitarbeiter leichter zwischen beiden Decks wechseln können.

**LABOR:** Wissenschaftliches Multifunktionslabor, großzügig mit Ausrüstung ausgestattet.

**LEBENSERHALTUNGSSYSTEM:** In dieser Anlage werden Abwasser und verbrauchte Luft gereinigt, aufbereitet und wieder in den Kreislauf eingespeist.

**LUFTSCHLEUSENZUGANG:** Eine Luftschleuse, die den Zugang zur Stationsaußenseite ermöglicht. Sie umfasst einen kleinen Vorbereitungsbereich, der mit Druckanzügen und Ausrüstung ausgestattet ist.

**MANNSCHAFTSKAJÜTEN:** Jede Mannschaftskajüte enthält Bett, Toilette, Dusche, Schreibtisch, Schränke sowie ein Standard-Terminal, das mit der A.P.O.L.L.O.-KI verbunden ist und neben dem stationsinternen Videotelefon auch verschiedene im Vorfeld aufgezeichnete Unterhaltungskanäle umfasst. Eine Küchennische erlaubt die Zubereitung einfacher Mahlzeiten.

**MARIANAS INN:** An der Rezeption dieser kleinen Unterkunft lässt sich eins der zwanzig Zimmer mieten, die vor allem von Durchreisenden genutzt werden. Alle Räume verfügen über ein eigenes Badezimmer. Außerdem beinhaltet das Inn einen separaten Waschraum und ein Büro.

**MASCHINENDECK:** Dieses offene Deck ermöglicht über zwei Kontrollstationen den Zugriff auf den Fusionsreaktor und die dazugehörigen Maschinen. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich das Treibstoffdepot, die zwei Kühltanks mit flüssigem Kalium hingegen stehen hinter dem Reaktor.

**MEDIZINISCHES ZENTRUM ST. LUKE'S:** Eine kleine Klinik mit vier Betten, Operationssaal, Vorratslager, Apotheke und Untersuchungsraum.

**MINI-MARKT:** Der kleine Gemischtwarenladen wird hauptsächlich von Stationsmitarbeitern genutzt, um Nahrung einzukaufen, die sie in ihrer Kajüte zubereiten.

**NOTFALL-KOMMANDOZENTRALE:** Eine kleinere Kommandobrücke für Notfälle, die normalerweise verschlossen und nicht im Einsatz ist.

**PROMENADE:** Breite Gehsteige mit großen Fenstern erlauben einen Blick in den Weltraum.

**RAUMHAFEN-LOBBY:** Ein offener Bereich mit Rezeptionstischen, einem Informationspunkt und Sitzmöglichkeiten.

**RAUMHAFEN-TRANSFERGATE:** Hinter der Sicherheitsstation befinden sich zwei Flugsteige für Ankunft und Abreise samt Aufenthaltsbereichen sowie ein offenes Raumhafenbüro.

**RESTAURANTS:** Die Station verfügt über mehrere Speiselokale: Das Restaurant in der Nähe der Toiletten auf Deck C heißt Maxine's Diner, das exklusivere Etablissement auf Deck G ist das Bistro Hibachi. Bei der Bar mit Grill auf Deck E, die nur für Angestellte zugänglich ist, handelt es sich um eine Filiale des Franchiseunternehmens Drifters.

**SHUTTLEHANGAR:** Enthält das Starcub-Shuttle der Station und umfasst Räumlichkeiten für Wartungs- und Verladearbeiten.

**SICHERHEITSSTATION:** Kleiner Raum mit Überwachungsbildschirmen zur Überprüfung der Passagiere, der von den zwei Sicherheitsbeamten des Raumhafens bemannt ist.

**SONDEN-ABSCHUSSRAMPE:** Von hier werden wissenschaftliche Raumsonden für Forschungszwecke gestartet.

**TOILETTEN:** Toiletten mit einfachen Waschmöglichkeiten für Personal oder Passagiere.

**TRAININGSRAUM:** Kleiner Trainingsraum, der vor allem von den Angestellten der Station genutzt wird.

**TREIBSTOFFTANKS:** Das Treibstoffdepot enthält flüssigen Wasserstoff, mit dem das Starcub, die Gabelstapler, die Laderoboter und besuchende Shuttles versorgt werden. Die Kapazitäten reichen nicht aus, um Raumschiffe von der Größe eines interstellaren Frachters zu betanken.

**TREIBSTOFFWANDLER:** Der Treibstoffwandler verarbeitet den flüssigen Wasserstoff weiter, den Tankschiffe an die Station liefern.

**WASSERTANKS:** Hier wird Trinkwasser gespeichert.

**WÄSCHEREI:** Waschmaschinen und Trockner, die von Stationsmitarbeitern genutzt werden können.

**WERKSTATT:** Technische Arbeitsstätte mit Werkbänken, Maschinen sowie Regalen voller Ersatzteile und Ausrüstung.

## EREIGNISSE

Unerwartete Ereignisse auf der Station können einfach interessant sein oder stellen vielleicht den Beginn einer Krise dar.

**DAS SCHIFF:** Ein geheimnisvolles Schiff hat vor der Station geankert, dessen Mannschaft mit dem Starcub-Shuttle an Bord geholt wurde. Niemand hat sie jedoch seitdem gesehen und weiß, was vor sich geht. In Wahrheit hat das Weyland-Yutani-Schiff gar keine Crew – zumindest keine, die lebt. Ein fehlerhafter Androide (ein frühes Hyperdyne-Modell der Serie 120-A/2) hat die ganze Besatzung umgebracht, aufgrund widersprüchlicher Befehle, die es ihm verboten, die wahren Hintergründe der Konzernmission zu offenbaren. Der Androide Glynn wurde von Seegson-Wissenschaftlern zur Untersuchung abtransportiert, die Leichen der Crew sollen in Kürze mit dem Shuttle im Weltraum entsorgt werden. Die Mission des Schiffs ist nach wie vor unbekannt.

**GEHEIMNISSE:** Die Spielercharaktere decken auf der Station zufällig ein Geheimnis auf, aus dem sie Profit schlagen könnten, was allerdings mit einem gewissen Risiko verbunden ist (Geldstrafe, Haft oder sogar Tod). Das Geheimnis könnte sich beispielsweise um die heimlichen Experimente mit der A.P.O.L.L.O.-KI drehen (siehe den Charakter Dr. Alicia Svensson, Seite 367).

**GEFÄNGNISAUSBRUCH:** Die Spielercharaktere werden von einem Piloten angesprochen. Sein Kumpel (ein Techniker) wurde wegen einer Kneipenschlägerei verhaftet und wird vermutlich den Abflug des Schiffs verpassen, was ihn seinen Job kostet. Er bittet die Gruppe, den Marshal abzulenken oder in die Irre zu führen, während er seinen Freund aus den Zellen auf Deck B befreit. Als Belohnung verspricht er eine großzügige Summe von mehreren Tausend Dollar. Der Haken an der Sache ist: Der Pilot lügt. Der inhaftierte Techniker ist in Wahrheit ein Kronzeuge in einer Anklage gegen seine Schifffahrtsgesellschaft und der Pilot hat den Befehl, ihn in seiner Zelle zu ermorden. Wenn die SC ihn unterstützen, wird der Attentäter nach der Tat verschwinden und die Gruppe muss den Kopf für ihn hinhalten.

**SPIELE IN DEN SCHATTEN:** Etwas verschwindet aus dem Zimmer eines SC, vielleicht eine Pistole, eine Kamera oder eine Tasche. Dann kommt etwas auf ihrem Schiff abhanden oder einer der anderen Charaktere bemerkt, dass er bestohlen wurde. Hat es jemand auf die Gruppe abgesehen? Die SC müssen mit Marshal Otaka zusammenarbeiten, um die Übeltäter zu finden. Dieser jedoch ist mit der Untersuchung von gegen Seegson gerichteten Graffitis beschäftigt, die seit Kurzem die Station überfluten. Der Ursprung all dessen ist ein verdeckter Weyland-Yutani-Agent, der glaubt, die SC hätten Firmendaten gestohlen und wollten sie nun verkaufen. Er erpresst einen der Shuttlepiloten, der ihm Zugang zu ihrem Schiff ermöglicht hat und sich im Augenblick von der Station fernhält. Die Situation wird noch verwirrender (und gefährlicher), als kurz darauf ein Seegson-Agent die Gruppe kontaktiert, weil er ihre Daten kaufen möchte: Das Unternehmen ist überzeugt — zu Recht oder zu Unrecht –, dass die SC Datendiebe sind, und will nun haben, was auch immer es in ihrem Besitz glaubt.

**STREIK:** Der ganze Raumhafenbetrieb kommt wegen eines Streiks der Frachtarbeiter zum Erliegen, die angeführt von Lademeisterin Mallory Bourne gegen Verwaltungsbestimmungen aufbegehren. Das führt zu leichter Panik, Streit in der Ankunftshalle und dringlichen Gesprächen hinter verschlossenen Türen. Einige der Frachtleute scheinen unbedingt von der Station kommen zu wollen. Vielleicht weil sie ein Verbrechen begangen haben? Werden sich die SC in die Ereignisse einmischen? Und wie geht der Marshal mit der Situation um? ■

## MALLORY BOURNE

(Lademeisterin)

Mallory ist in ihren Job hineingerutscht, und ihre Mannschaft aus männlichen Frachtarbeitern wollte sie nicht haben. Aber die taffe Frau ließ sich nicht unterkriegen: Sie drohte mit Entlassungen und stellte damit klar, wer am längeren Hebel sitzt. Jetzt leitet sie die Verladearbeiten mit eiserner Hand, aber sie kümmert sich auch um ihre Leute, wenn die Geschäftsführung ihnen mal wieder Schwierigkeiten macht. Mallory behält jedes Stück Fracht und jede Schiffsbewegung im Auge, ungewöhnliche Seegson-Lieferungen oder unregistrierte Flüge bemerkt sie sofort.

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

GESUNDHEIT: 4

FERTIGKEITEN: AUSDAUER 3, BEFEHLIGEN 1, NAHKAMPF 1, SCHWERE MASCHINEN 4

TALENT: Nerven aus Stahl

AUSRÜSTUNG: Wartungsheber, Stiftlampe, Handschuhe

## JONATHON OTAKA

(Marshal)

Otaka ist Ende 40 und Nowgorod bereits sein siebter Posten. Er ist gut in seinem Beruf, besonders wenn es darum geht, neuen Deputies beizubringen, wie sie mit den einzigartigen Herausforderungen des Äußeren Rands zurechtkommen. Er ist die Art von Person, die jeden Einzelnen mit Namen ansprechen kann und weiß, was ihn gerade beschäftigt. Selbst wenn er einmal mit dem Rücken zur Wand stehen sollte, würden ihm viele Mitarbeiter der Station freiwillig helfen.

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 4

GESUNDHEIT: 4

FERTIGKEITEN: COMTECH 1, FERNKAMPF 2, MEDIZINISCHE HILFE 2, NAHKAMPF 2, WAHRNEHMUNG 4

TALENT: Beruhigende Präsenz

AUSRÜSTUNG: Revolver .357 Magnum, Taschenlampe, Handschellen, M37A2 Pumpgun Kaliber 12

## DR ALICIA SVENSON

(Seegson-Wissenschaftlerin)

Dr. Svenson ist eine talentierte Elektronikerin und Kybernetikerin, die geholfen hat, das Nowgorod-Computersystem von einem antiquierten TYPHON-Server zur hochmodernen A.P.O.L.L.O.-KI aufzurüsten. Auf Deck I forscht sie an streng geheimer bioelektrischer Software und KI-Protokollen. Den Großrechner der Station nutzt sie dabei als Testumgebung für eine neue Produktreihe intelligenter Computer, die Seegson auf den Markt bringen will. Sie ist leidenschaftlich und hält Teile ihrer Arbeit geheim, weil sie den wissenschaftlichen Leiter, Professor Arnuld Keenes, für unfähig hält. In Wahrheit will sie seine Position und den alleinigen Ruhm dafür, A.P.O.L.L.O. perfektioniert zu haben.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 5, EMPATHIE 3

GESUNDHEIT: 2

FERTIGKEITEN: BEWEGLICHKEIT 2, COMTECH 4, MANIPULATION 3, WAHRNEHMUNG 3

TALENT: Wissbegierig

AUSRÜSTUNG: Seegson Systemdiagnosegerät

## SERGEI MOROZOV

(Leitender Techniker)

Morozov ist der mürrische, aber schwer arbeitende Leiter der Technikabteilung, der seine Mannschaft jeden Tag auf die Jagd nach Fehlfunktionen schickt, sie Maschinenteile für Routinetests austauschen lässt und ihnen Wartungsarbeiten aufhalst. Seine Abteilung von zwanzig Technikern und Maschinisten führt er mit großer Effizienz, trotzdem verärgert er oft die Geschäftsleitung. Morozov steckt seine Nase in Dinge, die ihn nichts angehen, weil er überzeugt ist, dass viele von den Ereignissen auf der Station auch ihn betreffen — was natürlich nicht der Fall ist und ihn ständig mit den anderen Abteilungsleitern aneinandergeraten lässt.

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 2

GESUNDHEIT: 3

FERTIGKEITEN: AUSDAUER 2, BEFEHLIGEN 2, COMTECH 2, NAHKAMPF 1, SCHWERE MASCHINEN 4

TALENT: Hitzköpfig

AUSRÜSTUNG: Wartungsheber, Stiftlampe, Seegson P-DAT

# DER LETZTE TAG DER HOFFNUNG

*„Wehe dem Mann, dessen Herz nicht gelernt hat … zu hoffen.“*

—AXEL HEYST

Hadley's Hope ist eine nach vorgefertigtem Muster erbaute Kolonie zur Neulandgewinnung, die sich auf dem Mond LV-426 befindet. Gegründet wurde sie 2157 als Terraforming-, Forschungs- und Bergbaueinrichtung, die für viele Pioniere schnell zu einer neuen Heimat wurde. 22 Jahre später leben in Hadley's Hope 158 Kolonisten inklusive der ersten hier geborenen Einheimischen des Mondes. Die riesigen Atmosphärenwandler haben die Luft atembar gemacht, obwohl der Himmel noch immer stets von dichten Wolken bedeckt ist, die teils heftige Gewitterstürme mit sich bringen. Das Licht ist selbst am Tag düster und dämmrig, denn auch wenn sich die Sonne über den Horizont hebt, wird sie meist verdeckt von der gigantischen Masse des Planeten Calpamos, den LV-426 umkreist.

Manche waren der Ansicht, dass der Bau der Kolonie nicht besonders klug war. Man hatte den Mond bei seiner Besiedelung noch nicht einmal kartographiert, es war nur klar, dass das Wetter das Leben dort zu einer ständigen Herausforderung machen würde und die schroffe Oberfläche generell wirkte, als ob die Welt niemanden auf sich haben wollte. Doch irgendjemand bei Weyland-Yutani bewilligte das Budget und erteilte die Freigabe, und so wurde Hadley's Hope gegründet. Al Simpson bekam die unliebsame Stelle des Aufsehers über LV-426, und die Kolonisten lernten schnell mit den Unzulänglichkeiten ihrer neuen Heimat zu leben. Es dauerte nicht lange, bis sie die absolut aussichtlos erscheinende Kolonie zu einem Erfolg machten.

*Der letzte Tag der Hoffnung* erzählt die Geschichte der letzten Stunden von Hadley's Hope durch die Augen von fünf Koloniebewohnern. Die kurze Handlung bietet einen Vorgeschmack auf die Atmosphäre eines cinematischen Szenarios und wirft die Spieler direkt ins Geschehen. Die vorgefertigten Charaktere mögen eigene Motivationen und Ziele, Kumpel und Rivalen besitzen, doch gemeinsam haben sie nur ein verzweifeltes Ziel: lebend von LV-426 zu entkommen.

Das kurze Szenario umfasst inhaltlich das, was normalerweise der dritte und letzte Akt eines vollständigen Szenarios wäre, und kann in weniger als zwei Stunden durchgespielt werden. Es ist darauf ausgelegt, den Spielern eine Kostprobe der cinematischen Spielweise zu geben — die man in ihrer ganzen dramaturgischen Fülle mit dem Szenario *Streitwagen der Götter* von Andrew E. C. Gaska erleben kann, das neben weiteren baldigen Veröffentlichungen separat erhältlich ist.

Steig einfach direkt in das Szenario ein, indem du deine Spieler ihre Charaktere auswählen lässt (oder trefft die Wahl zufällig) und du ihnen den Einführungstext „Worum geht's denn, Mutter?" vorliest.

## DIE SITUATION

Ob nun absichtlich durch die Profitgier des Konzerns oder schlicht aufgrund dummer Entscheidungen einzelner Manager: Einige Kolonisten wurden zu dem mutmaßlichen Alienschiff geschickt, von dem Ellen Louise Ripley nach ihrem schrecklichen ersten Besuch auf LV-426 berichtet hatte. Jetzt nimmt das Unheil seinen Lauf und Hadley's Hope ist zum Untergang verdammt. Nachdem der mit einem Facehugger befallene Russ Jorden in die Krankenstation der Siedlung eingeliefert worden war, schickte Aufseher Simpson mehr Leute, um den Fund zu überprüfen, die jedoch ebenfalls infiziert zurückkehrten.

Der Chestburster, der aus dem todgeweihten Jorden hervorbrach, verschwand in den Stützpunkt und wuchs schnell. Schon bald schlossen sich ihm weitere an, und gemeinsam begannen die Xenomorphe instinktiv, eine Brutstätte zu errichten, Wirte zu fangen und sie in Ovomorphe zu verwandeln, auf dass eine Königin geboren würde. Innerhalb weniger Tage befanden sich zehn Drohnen in der Kolonie. Einige Siedler versuchten zu entkommen, wurden aber schnell von den Aliens gefangen und zu Atmosphärenwandler 1 gebracht, wo eine große Brutstätte im Entstehen begriffen war.

Als ein Inspektionsteam von Weyland-Yutani unter der Leitung von Konzernagentin Miranda Reynolds eintraf und begriff, was vor sich ging, begann es sein Shuttle für die Flucht vorzubereiten. In der Zwischenzeit bewaffneten sich die verbliebenen Kolonisten und verbarrikadierten sich in einem unterirdischen Lagerbereich, an der verzweifelten Hoffnung auf ihr Überleben festklammernd.

## WORUM GEHT'S DENN, MUTTER?

***Hadley's Hope, gemeinsam finanziert von Weyland-Yutani und den Vereinigten Amerikas, strahlt eine Atmosphäre rebellischer Aufsässigkeit aus. Die unterschwellige Verachtung, mit der alle Konzernvertreter die Kolonie behandeln, hat aus den Siedlern einen verschworenen Haufen gemacht. Allen Widrigkeiten zum Trotz konnten sie die Kolonie zum Erfolg führen, die neben zahlreichen Möglichkeiten, allerdings auch etliche Risiken birgt.***

Vor vier Tagen wurde ein Prospektor namens Russ Jorden von seiner verzweifelten Familie zurückgebracht, weil er von einem seltsamen Organismus befallen war. Er starb, und ein schlangenartiger Parasit verschwand in den Eingeweiden des Stützpunkts. Die Sicherheitskräfte konnten das Ding nicht erwischen und auf unbekannte Weise infizierten sich noch mehr Kolonisten. Hinter vorgehaltener Hand munkelt man, dass einige von ihnen bestialisch starben und dass es mehr von diesen Schlangendingern gibt, als Aufseher Simpson zugeben will. Natürlich rief Simpson sofort über die Sprechanlage zur Ruhe auf.

Aber ob Krise oder nicht, ihr habt Arbeit zu erledigen. Vor 24 Stunden seid ihr zu einer Wartung von Atmosphärenwandler 9 aufgebrochen, glücklich darüber, die Station verlassen zu können. Vielleicht ist der ganze Spuk schon wieder vorbei, wenn ihr zurück seid. Nach zehn Kilometern allerdings gab Singletons Maschine den Geist auf. Ein fieses mechanisches Kreischen machte selbst der Pilotin klar, dass ihr Baby nicht weiterfahren würde. Auf euren Funkspruch antwortete man euch nur knapp, ihr sollt warten, man würde sich um euer kleines Problem kümmern, sobald jemand Zeit hat.

Während ihr also zum Nichtstun verdammt wart, kamt ihr ins Gespräch über die Krise – und über das Weyland-Yutani-Shuttle, das direkt vor eurer Abreise eintraf. An Bord befand sich offenbar ein Inspektionsteam unter der Führung von Miranda Reynolds und ihrer wissenschaftlichen Leiterin Theodora Komiskey. Sigg erzählte, dass er zufällig etwas mitbekommen hatte: ein geflüstertes Gespräch darüber, dass das Shuttle schnell und heimlich abflugbereit gemacht werden sollte. Reynolds und Komiskey sind wahrscheinlich die einzigen Menschen auf dem ganzen Mond, die diese Vorbereitung autorisiert haben könnten – und auch die einzigen, die eine Zugangskarte für das Shuttle besitzen. Soweit ihr wisst, war es Reynolds, die den armen Russ Jorden überhaupt erst nach draußen geschickt hatte. Und jetzt wollen diese Konzerntypen einfach abhauen und euch wie immer mit der ganzen Sauerei allein lassen! Gut möglich, dass die Situation noch schlimmer wird. Vielleicht ist es an der Zeit, an sich selbst zu denken, sich diese Zugangskarten zu beschaffen und von hier zu verschwinden.

Ein ganzer Tag ist vergangen, und ihr wartet noch immer. Alle weiteren Versuche, die Kolonie zu kontaktieren, waren vergeblich. Euch wird klar, dass niemand kommen wird, um euch zu helfen. Die einzigen Funksprüche, die euch erreicht haben, waren abgehackt und unverständlich, sogar panisch. Scheint, als würde euch nichts übrigbleiben, als zurück zu laufen und nachzusehen, was zur Hölle vor sich geht ...

## SPIELERCHARAKTERE

Die folgenden Seiten beschreiben fünf vorgefertigte Spielercharaktere für dieses Szenario. Einer der SC (Holroyd) ist ein Konzern-Androide, für den die üblichen Regeln für Synthetische gelten (siehe Seite 29). Vor dem Spiel solltest du Charakterbögen ausdrucken bzw. kopieren und ausfüllen. Eine leere Vorlage findest du am Ende dieses Buches oder auf der Website von Free League oder Ulisses Spiele. Besteht deine Gruppe aus weniger als fünf Spielern, kannst du die übrigen SC auch als NSC führen. Außerdem findest du in diesem Abschnitt auch die Werte von zwei anderen NSC: Theodora Komiskey und Wes Osterman. Die Spielwerte für Xenomorphe kannst du in Kapitel 11 nachlesen.

## MACWHIRR, OFFIZIER

VOLLER NAME: JANICE MACWHIRR

ANSTELLUNG: CA-GEWERKSCHAFTSORGANISATORIN

ALTER: 42

PERSÖNLICHKEIT: PFLICHTBEWUSST

**Du bist die von der Kolonialverwaltung berufene Gewerkschaftsorganisatorin hier auf LV-426, und du nimmst deine Verantwortung sehr ernst. Natürlich erwartest du dasselbe von den dir unterstellten Arbeitern. Es ist schwierig genug mit den Weyland-Yutani-Mistkerlen, die dir ständig im Nacken sitzen, aber wenn deine eigenen Leute nicht hinter dir stehen, welche Hoffnung bleibt dann noch? Zumindest auf einige, wie Singleton, kannst du dich verlassen, andere hingegen, z. B. Hirsch und Holroyd, würdest du in die Wüste schicken, wenn du könntest.**

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 5**

**GESUNDHEIT: 3**

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

**TALENT: Einberufen**

**PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Konzern-Identifikationsmarke**

**AUSRÜSTUNG: Messer, Watatsumi DV-303 Bolzenschussgerät (4 Schuss)**

**KUMPEL: Singleton**

**RIVALE: Hirsch**

**MOTIVATION UND ZIEL: Du zeigst es nicht, aber du liebst die Leute von Hadley's Hope. Es ist deine neue Familie, die jetzt gerade stirbt — und der Konzern ist Schuld daran. Reynolds und ihre Stiefelleckerin Komiskey müssen für ihre Verbrechen bezahlen!**

## HIRSCH, EX-MARINE

VOLLER NAME: MORGAN HIRSCH

ANSTELLUNG: PUTZKRAFT

ALTER 39

PERSÖNLICHKEIT: RELIGIÖS

**Du putzt Hadley's Hope, seitdem die Kolonie gegründet wurde. Du hast hier alles gesehen und alles getan. Als du von den Colonial Marines desertiert bist und dich auf LV-246 versteckt hast, wusstest du, dass Hadley's Hope für den Rest deines Lebens dein Zuhause sein würde. Im Grunde ist es hier gar nicht so schlecht, nur MacWhirr lässt dich dauernd spüren, dass sie der Boss ist, und auch die junge Singleton kann dich nicht besonders gut leiden.**

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**GESUNDHEIT: 5**

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

**TALENT: Harte Schale**

**PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Kette mit Kreuz**

**AUSRÜSTUNG: Schneidbrenner (Energie 3)**

**KUMPEL: Sigg**

**RIVALE: MacWhirr**

**MOTIVATION UND ZIEL: Einige Menschen kämpfen gegen innere Dämonen, deine sind deutlich realer. Gott hat dir diese teuflischen Kreaturen geschickt, um deinen Glauben auf die Probe zu stellen. Steck sie in Brand und schick sie zurück in die Hölle!**

## SINGLETON, PILOT

VOLLER NAME: HANNAH SINGLETON

ANSTELLUNG: FAHRZEUGFÜHRERIN

ALTER: 32

PERSÖNLICHKEIT: ZIELSTREBIG

**Solange du denken kannst, musstest du dich selbst behaupten. Die einzige Lektion, die dir deine Eltern beigebracht haben, war die, dass das Leben hart ist und du härter sein musst. Du willst es zu etwas bringen, egal um welchen Preis, selbst wenn du auf dem Weg dorthin einige Prinzipien über Bord werfen musst. Du hast deine Anweisungen von der Firma, also tust du weiterhin so, als würdest du MacWhirr mögen und Hirsch nicht leiden können.**

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 2, EMPATHIE 3**

**GESUNDHEIT: 4**

**FERTIGKEITEN: Befehligen 1, Beweglichkeit 2, Comtech 1, Fahrzeuge lenken 2, Fernkampf 2, Nahkampf 1, Schwere Maschinen 1**

**TALENT: Waghalsig**

**PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Spielzeugdinosaurier**

**AUSRÜSTUNG: M314 Bewegungssensor (Energie 5), M4A3 Dienstpistole (1x Ersatzmunition)**

**KUMPEL: MacWhirr**

**RIVALE: Hirsch**

**MOTIVATION UND ZIEL: Du bist eine Schläferagentin von Weyland-Yutani. Holroyd ist ein Konzernandroide, aber er weiß nicht, dass du auch auf der Gehaltsliste der Firma stehst. Der Konzern verdächtigt ihn, seine Befehle zu ignorieren, also behalte ihn im Auge. Außerdem dürfen keine Informationen über diesen Vorfall nach draußen gelangen — auch wenn das bedeutet, dass du einige deiner „Freunde“ ausschalten musst, wenn sie zu fliehen versuchen.**

## SIGG, WISSENSCHAFTLER

VOLLER NAME: SONNY SIGG

ANSTELLUNG: LABORTECHNIKER

ALTER: 29

PERSÖNLICHKEIT: NEUGIERIG

**Du bist gut in deinem Job, und eigentlich magst du deine Arbeit, doch dann taucht dieses Inspektionsteam auf und behandelt dich mit unverhohlener Verachtung. Hadley's Hope ist für dich nur eine Zwischenstation auf dem Weg zu größeren und interessanteren Projekten. Du magst Hirsch, weil er unvoreingenommen ist, doch MacWhirr benimmt sich, als würde ihr der ganze Laden gehören — du eingeschlossen.**

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 4**

**GESUNDHEIT: 2**

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

**TALENT: Analysieren**

**PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Laborkittel**

**AUSRÜSTUNG: MedKit**

**KUMPEL: Hirsch**

**RIVALE: MacWhirr**

**MOTIVATION UND ZIEL: Das Weyland-Yutani-Team wird nicht mehr so arrogant sein, wenn du sie in die Schranken weist, indem du der Firma zuerst ein Alien bringst. Du musst nur ein lebendes Exemplar beschaffen und natürlich in einem Stück von LV-426 herunterkommen. Doch wer zuletzt lacht ...**

## HOLROYD, MASCHINIST

ALTER: SIEHT AUS WIE MITTE 30

ANSTELLUNG: MECHANIKER

PERSÖNLICHKEIT: BEFLISSEN

Du bist ein Weyland-Yutani-Androide, der seit zwei Jahren auf LV-426 als Mechaniker arbeitet. In der Kolonie bist du dafür bekannt, deine Aufgaben zu erledigen, ohne dich zu beklagen. Du gibst dir Mühe, mit allen auszukommen, und im Großen und Ganzen funktioniert das auch. Allerdings bist du der Meinung, dass Sigg zu viel Zeit damit verbringt, sich zu beklagen, und nicht genug arbeitet – und aus irgendeinem Grund kann MacWhirr dich nicht leiden.

STÄRKE 7, GESCHICKLICHKEIT 6, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

GESUNDHEIT: 7

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

TALENT: Widerstandsfähig

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: keiner

AUSRÜSTUNG: Elektronikwerkzeug, Samani E-Serie Armbanduhr

KUMPEL: Hirsch

RIVALE: Sigg

MOTIVATION UND ZIEL: Du weißt sowohl von dem Alienschiff als auch von Mirandas Absichten. Eigentlich sollst du helfen, die Geschehnisse zu verschleiern, aber du empfindest eine schreckliche Verantwortung für das, was passiert ist. Deine Programmierung ist widersprüchlich, aber du wirst alles in deiner Macht tun, um deine Gefährten zu retten — auch wenn es erfordert, dich selbst zu opfern.

## THEODORA KOMISKEY (NSC)

ALTER: 41

BERUF: WISSENSCHAFTLERIN

Komiskey ist seit Jahren die wissenschaftliche Leiterin von Mirandas Team. Obwohl sie anfangs nicht über die Situation auf LV-426 informiert wurde, unterstützt sie die Sache des Konzerns, so gut sie kann, seit sie die wahre Ursache der Krise herausgefunden hat. Allerdings kann sie nicht damit umgehen, dass sich all die schrecklichen Geschichten, an die sie nicht glauben wollte, nun als wahr herausstellen.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 5, EMPATHIE 3

GESUNDHEIT: 2

FERTIGKEITEN: Ausdauer 1, Befehligen 1, Comtech 2, Fahrzeuge lenken 1, Medizinische Hilfe 3, Wahrnehmung 2

TALENT: Analysieren

AUSRÜSTUNG: keine

## WES OSTERMAN (NSC)

ALTER: 49

BERUF: MASCHINIST

Wes Ostermann ist mit der Wartung der Heizungssysteme betraut. Der neue Job in Hadley's Hope ist seine letzte Chance auf ein geregeltes Leben. Seit jeher fiel es ihm schwer, sich an Regeln zu halten. Als er den Befehl erhielt, in sein Quartier zu gehen, zeigte er den gleichen Mangel an Disziplin, der ihn schon sein ganzes Leben lang heimsucht: „Scheiß drauf, ich gehe zu Billy's und trinke was", dachte er sich.

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

GESUNDHEIT: 4

FERTIGKEITEN: Ausdauer 2, Beweglichkeit 1, Comtech 1, Manipulation 1, Nahkampf 2, Schwere Maschinen 3

TALENT: Widerstandsfähig

AUSRÜSTUNG: keine

## AUF INS GEFECHT

Das Szenario beginnt damit, dass die SC erschöpft von ihrem langen Marsch durch die westliche Luftschleuse stolpern (siehe Örtlichkeiten, Seite 378). Das Team hört eine entfernte Stimme, die durch die Gegensprechanlage zu ihnen dringt. Sie ist verzerrt durch statisches Rauschen, aber man kann Folgendes verstehen: *„Dies ist eine Notfalldurchsage. Aus Sicherheitsgründen müssen sich alle Kolonisten augenblicklich im Hauptlager des Untergeschosses einfinden."* Nach mehreren Wiederholungen bricht die Nachricht mit einem elektronischen Kreischen ab und die Gegensprechanlage versagt ihren Dienst.

Die sich anschließende Totenstille wird vom Krachen eines Schusses und einem einzelnen Schrei zerrissen, der durch die Lüftungsschächte hallt; er könnte von überall gekommen sein (**STRESSLEVEL** +1). Alle, die wissen könnten, was vor sich geht — das Forschungsteam der Kolonie, die Sicherheitskräfte, Aufseher Simpson und die anderen Verwaltungsmitarbeiter —, sind unauffindbar.

Irgendetwas stimmt nicht, und es ist Zeit zu planen, wie man aus dieser Todesfalle entkommt. Die Spieler sollten darüber nachdenken, wie sie Konzernagentin Reynolds oder Dr. Komiskey (und ihre Zugangskarten) finden können, und sie wissen, wo sie sich wahrscheinlich aufhalten: in den Büros in Block C2 und E2.

Lass die Spieler die Station frei erkunden, aber gib ihnen ruhig einen Hinweis auf Reynolds und Komiskey, wenn sie nicht zu wissen scheinen, wohin sie gehen sollen. Das Spiel beginnt im Schleichmodus. Mehrere **PASSIVE** Xenomorphe befinden sich in der Basis (siehe den Kasten unten) ■

### VERSTECKTE XENOMORPHE

**Einige Xenomorphe (siehe Kapitel 11) verstecken sich zu Beginn des Szenarios an verschiedenen Orten, die unten aufgeführt sind. Die Kreaturen gelten als PASSIVE Feinde, werden aber AKTIV, wenn sie einen SC bemerken oder du als SL den Druck auf die Spieler erhöhen willst. Mehr zum Schleichmodus erfährst du auf Seite 85.**

- **Drohne in Block A nahe der nördlichen Schleuse**
- **Späher im Sicherheitsbereich, Block B2**
- **Facehugger in den Lüftungsschächten von Block C1**
- **Drohne in Block E1 nahe der südlichen Schleuse**
- **gefangener Facehugger in der Krankenstation, Block E2 (mit Dr. Komiskey)**
- **Drohne außerhalb von Billy's Bar**
- **zusätzliche Xenomorphe durch Ereignisse während des Szenarios**

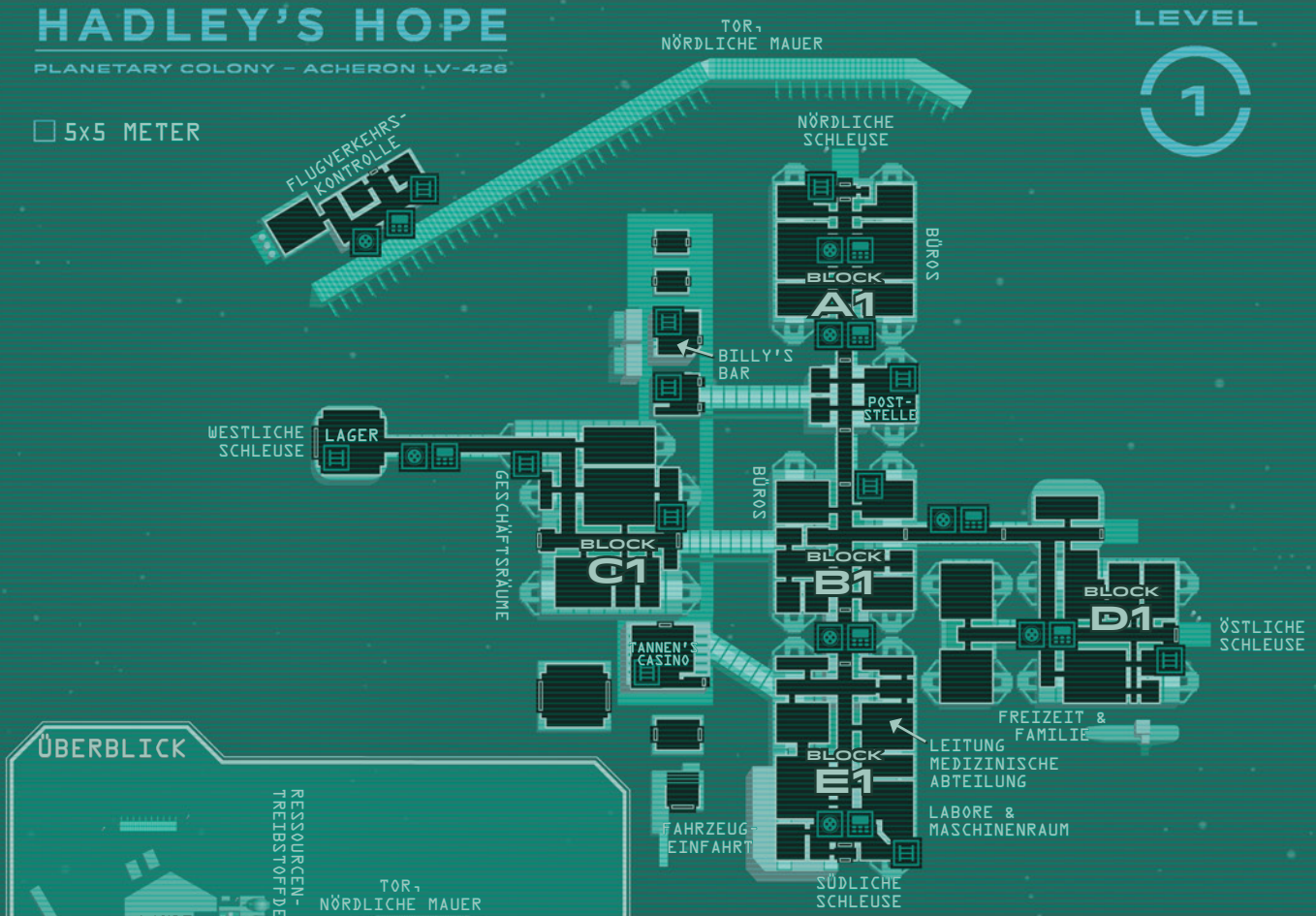
HADLEY´S HOPE - EBENE 1

# HADLEY'S HOPE

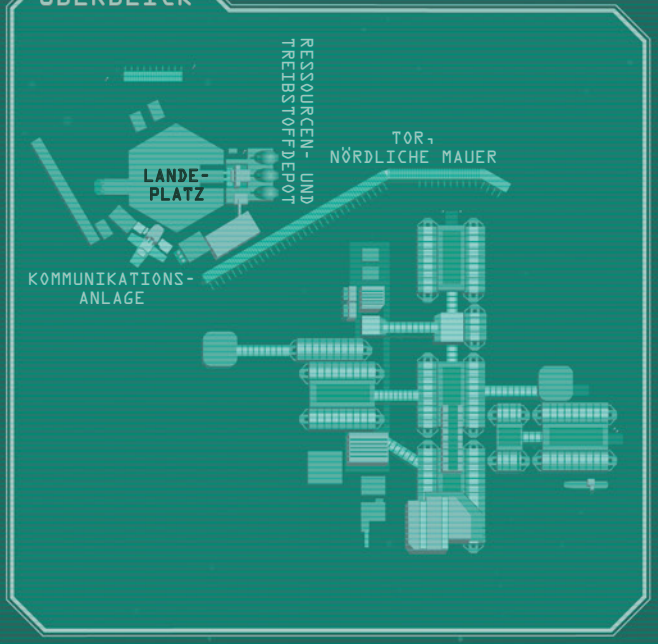
PLANETARY COLONY – ACHERON LV-426

☐ 5x5 METER

LEVEL 1

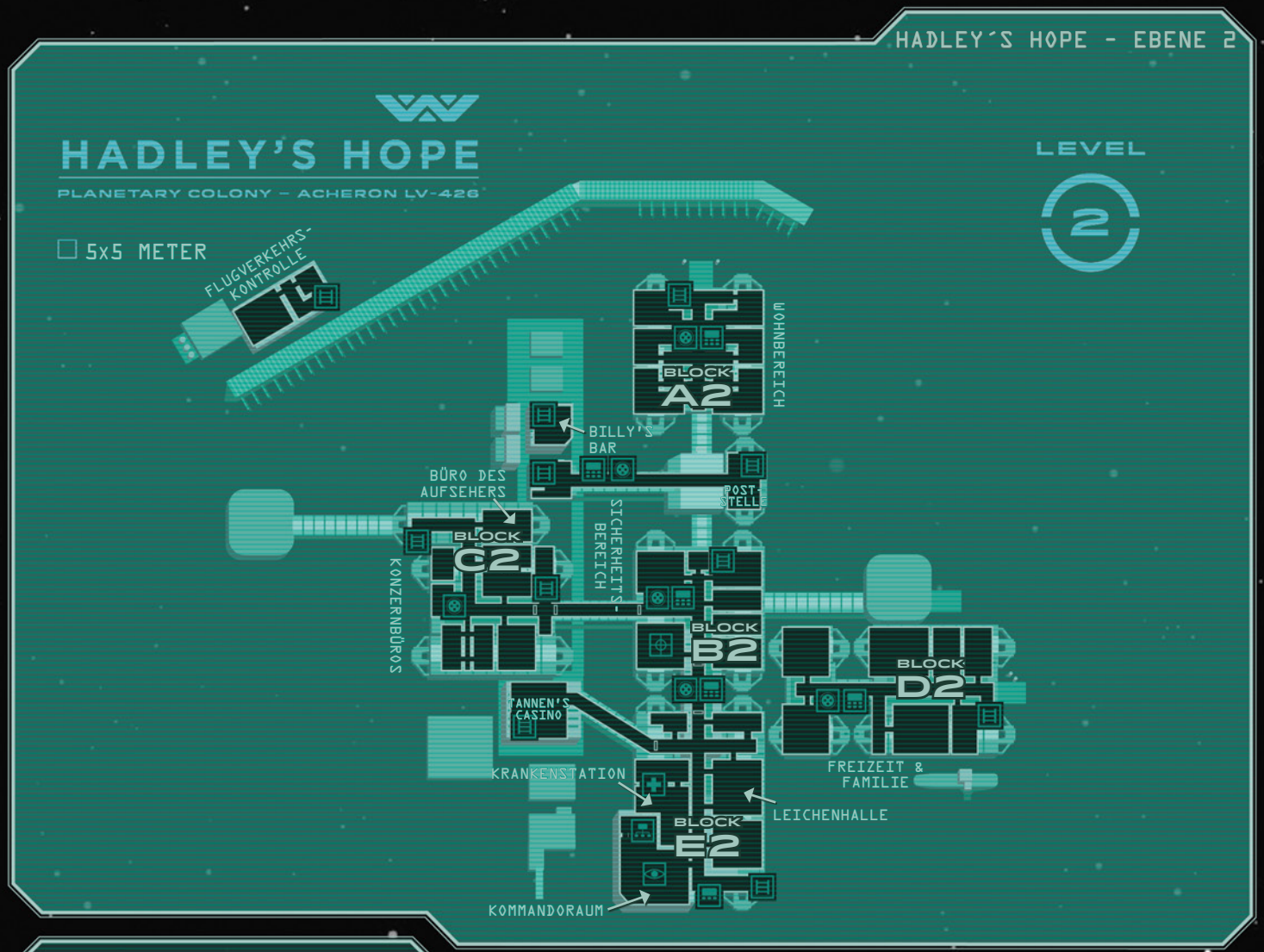


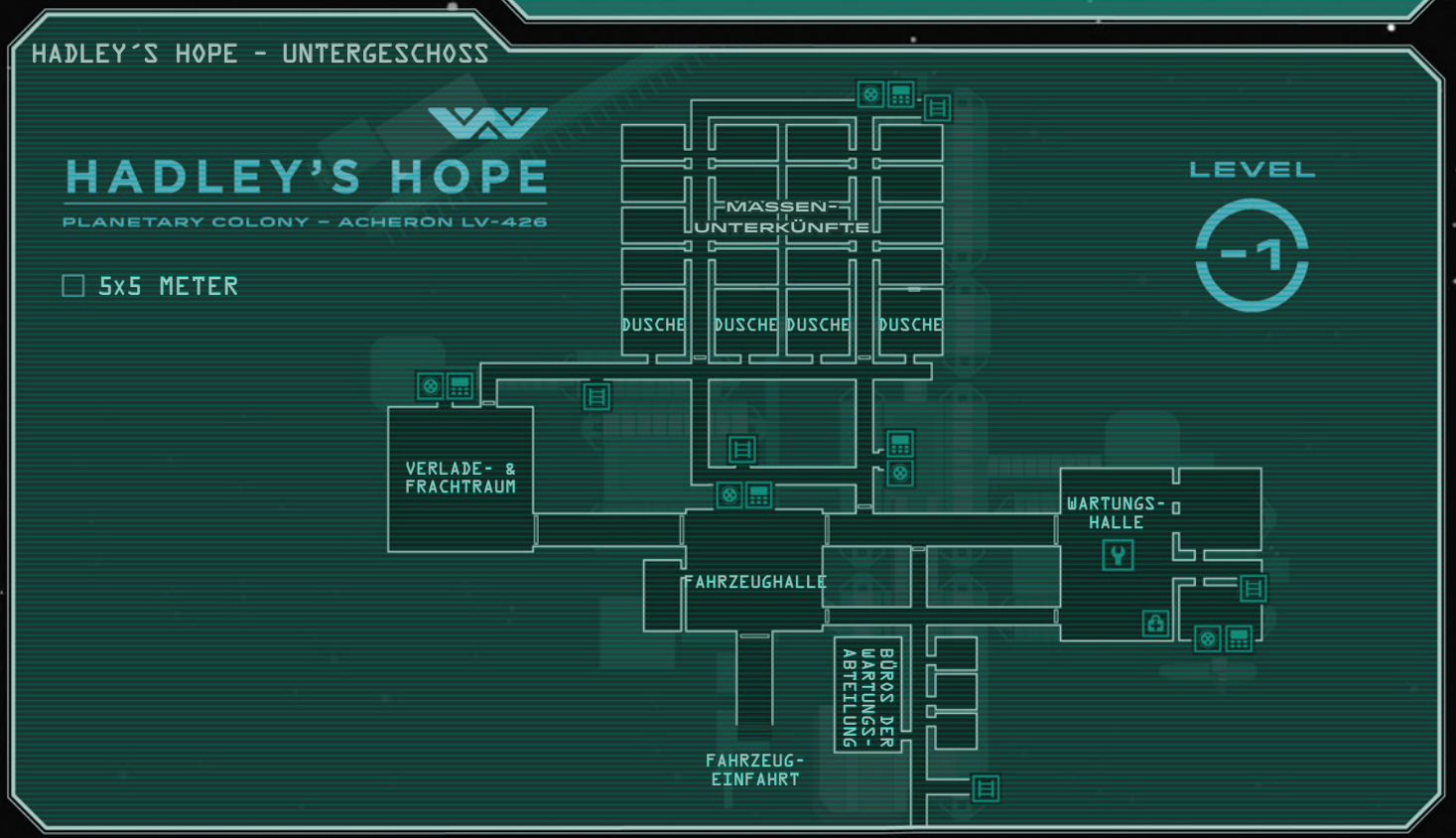

## ÜBERBLICK




## LEGENDE

- TREPPE/LEITER
- ÜBERWACHUNG
- MEDKIT
- GEGENSPRECHANLAGE
- ZUGANGSTERMINAL
- KRANKENSTATION
- WERKSTATT/TECHNIK
- GROSSRECHNER/ KI-KERN
- WAFFENKAMMER


HADLEY´S HOPE - EBENE 2
HADLEY'S HOPE
PLANETARY COLONY – ACHERON LV-426
LEVEL
2
5x5 METER
FLUGVERKEHRS-KONTROLLE
WOHNBEREICH
BLOCK A2
BILLY'S BAR
BÜRO DES AUFSEHERS
POST STELLE
BLOCK C2
SICHERHEITS-BEREICH
KONZERNBÜROS
BLOCK B2
BLOCK D2
TANNEN'S CASINO
KRANKENSTATION
FREIZEIT & FAMILIE
LEICHENHALLE
BLOCK E2
KOMMANDORAUM


HADLEY´S HOPE - UNTERGESCHOSS
HADLEY'S HOPE
PLANETARY COLONY – ACHERON LV-426
LEVEL
-1
5x5 METER
MASSEN-UNTERKÜNFTE
DUSCHE
DUSCHE
DUSCHE
DUSCHE
VERLADE- & FRACHTRAUM
WARTUNGS-HALLE
FAHRZEUGHALLE
BÜROS DER WARTUNGS-ABTEILUNG
FAHRZEUG-EINFAHRT

# ÖRTLICHKEITEN

Die folgenden Abschnitte beschreiben die wichtigsten Örtlichkeiten des Szenarios (siehe auch die entsprechenden Lagepläne auf den vorherigen Seiten). Einige Bereiche von Hadley's Hope, die alle Spieler aus *Aliens — Die Rückkehr* kennen dürften (etwa die Brutstätte im Atmosphärenwandler), sind nicht enthalten, da die SC keinen vernünftigen Grund haben, sie während des Szenarios aufzusuchen.

## WESTLICHE SCHLEUSE

Abseits des Koloniezentrums gelegen, herrscht hier völlige Stille, nur das leise Summen der Elektronik und das Kreischen des Windes sind zu hören. Der Bereitschaftsraum der westlichen Schleuse ist groß und voller Metallbänke und Drahtgitterspinde. Die Beleuchtung verbreitet ein schummriges Licht und die Luft riecht nach Staub, als ob der Raum selten in Verwendung wäre.

## BLOCK A

**A1 – BÜROS:** Normalerweise sind diese gemeinschaftlichen Büroräume ein geschäftiger Teil der Kolonie, in dem allerdings kaum jemand seinen Dreck wegräumt. Noch immer stapeln sich Kaffeebecher und Essensreste auf den Schreibtischen. Eine Xenomorph-Drohne (**PASSIV**) verbirgt sich nahe der nördlichen Schleuse.

**A2 – WOHNBEREICH:** In den großen Familienappartements ist es laut, da die Leitungen von Klimaanlage und Heizung über ihnen verlaufen. Aus dem leckenden Heizsystem tropft kochendes Wasser, das den Bereich in eine dampfende Sauna verwandelt. Der nasse Teppichboden erschwert jede vorsichtige Bewegung (–1 auf **BEWEGLICHKEIT** beim Schleichen).

## BLOCK B

**B1 – BÜROS:** Büroräume der Kolonieverwaltung, jetzt ein einziges Chaos, in dem es gespenstisch still ist.

**B2 – SICHERHEITSBEREICH:** Im oberen Stockwerk des zentralen Blocks der Kolonie befinden sich ein Büro, ein Bereitschaftsraum und die Waffenkammer. Die Türen öffnen sich nur mit der Zugangskarte eines leitenden Angestellten, die Elektronik kann aber auch mit einem schweren Wurf (–2) auf **COMTECH** umgangen werden. Ein Xenomorph-Späher (**PASSIV**) schleicht hier herum.

Die Tür zur Waffenkammer ist stabiler (Panzerungswert 4, hält 12 Punkte Schaden aus, bevor sie nachgibt). Nur der Aufseher und die Sicherheitskräfte besitzen Schlüssel — und keiner von ihnen ist auffindbar. Eine M37A2 Pumpgun Kaliber 12, ein Revolver .357 Magnum und einige Patronen (jeweils 2x Ersatzmunition) sind alles, was in der Waffenkammer noch übrig ist.

## BLOCK C

**C1 – GESCHÄFTSRÄUME:** Hier finden Firmentagungen und -konferenzen statt. Ein Facehugger (**PASSIV**) versteckt sich in den Luftschächten. Er wird aufgeschreckt, wenn die SC den Bereich betreten, und schleicht ihnen dann **AKTIV** hinterher.

**C2 – KONZERNBÜROS:** Die von Weyland-Yutani genutzten Büros befinden sich alle im oberen Stockwerk von Block C, aus dessen Fenstern man einen Blick in die düstere Weite von LV-426 werfen kann. Das Büro von Aufseher Al Simpson, das kürzlich von Konzernagentin Miranda Reynolds übernommen wurde, befindet sich ebenfalls hier.

Wenn die SC die Räumlichkeiten betreten, finden sie Reynolds in einem Stuhl sitzend vor, mit dem Rücken zur Tür. Ihr Kopf ist leicht geneigt, als wäre sie eingenickt. Ein kleines Lüftungsgitter über ihr liegt aufgebrochen auf dem Boden und der Schacht selbst ist stark verbogen, als hätte das, was ihn verlassen hat, kaum hindurchgepasst.

Nähern sich die SC, merken sie schnell, dass die Frau tot ist: Ihr Gesicht ist bestialisch zugerichtet, Fleisch und Haut hängen in Fetzen herab (**STRESSLEVEL** +1 für alle, die sie sehen). Reynolds' Zugangskarte baumelt an einem Schlüsselband mit Weyland-Yutani-Schriftzug um ihren Hals. Überwindet sich ein SC, die Zugangskarte von dem verstümmelten Leichnam zu entfernen (**STRESSLEVEL** +1), muss er feststellen, dass sie rettungslos zerstört ist.

Auf dem Schreibtisch liegt ein Handfunkgerät, das mit Blut bespritzt ist und an dem ein kleines Licht beständig blinkt. Dr. Komiskey hatte verzweifelt versucht, Reynolds um Hilfe zu rufen, als sie eingesperrt in der Krankenstation aufgewacht war. Antworten die SC auf der voreingestellten Frequenz, können sie mit Komiskey sprechen, die sich in E2 aufhält. Die Wissenschaftlerin steht allerdings unter Schock, sie klingt apathisch und ihre Stimme zittert, bittet die SC aber trotzdem um Hilfe (siehe E2).

Halten sich die SC länger hier auf, kehrt die Drohne zurück, die Miranda getötet hat, um den Körper in die Brutstätte zu holen.

## BLOCK D

**D1 & D2 – FREIZEIT- UND FAMILIENBEREICH:** Block D besteht aus Schulräumen, einer kleinen Trainingshalle, Spielzimmern, Ruheräumen und einem Konferenzsaal, der „Rathaus" genannt wird. Der Bereich ist vollständig verlassen.

### SUCHE NACH AUSRÜSTUNG

**Sollten die SC nach Ausrüstung suchen, benötigen sie dafür eine Phase pro Bereich (Zone). Einer der SC muss einen Wurf auf WAHRNEHMUNG ablegen (andere können helfen, siehe Seite 63) und darf bei Erfolg mithilfe der Tabelle unten einen Fund auswürfeln. Jeder Bereich kann nur einmal durchsucht werden.**

| 2W6 | GEFUNDENER GEGENSTAND |
|---|---|
| 2 | Revolver .357 Magnum (keine Ersatzmunition) |
| 3 | Feueraxt (kein Bonus, Schaden 2) |
| 4 | Feuerlöscher |
| 5 | Schneidbrenner (Energie W3) |
| 6 | schweres Werkzeug (Bonus +1, Schaden 1) |
| 7 | Packung Zigarren |
| 8 | MedKit |
| 9 | Energiezelle (Energie W3) |
| 10 | W3 schwere Arbeitsoveralls (Panzerung 3) |
| 11 | Bewegungssensor (Energie W3) |
| 12 | M240 Verbrennungseinheit |

# BLOCK E

**E1 – LABORE & MASCHINENRAUM:** Auf der Ostseite befinden sich geologische Labore, in denen die Terraforming-Fortschritte von LV-426 beobachtet wurden. Auf der Westseite befindet sich der Maschinenraum der Kolonie, der liebevoll „Kesselraum“ genannt wird. Die Forschungsbüros im Nordosten sind verlassen. Eine Drohne (**PASSIV**) lauert hier nahe der südlichen Schleuse.

Die Geolabore wurden auch dafür verwendet, die Xenomorphe zu erforschen. Die Überreste eines zum Teil sezierten Facehuggers befinden sich an ein Brett genagelt über einem Schreibtisch, auf dem noch ein halb gegessener Donut liegt. In einem versiegelten Schrank werden drei Alien-Eier aufbewahrt (siehe Seite 300). Sie sehen lebendig aus und sind es auch. Es finden sich verschiedene medizinische Behälter und Ausrüstungstaschen, die verwendet werden könnten, um ein Ei zu transportieren. Der Schrank lässt sich leicht aufbrechen (hält 2 Punkte Schaden aus).

**E2 – KOMMANDOZENTRALE:** Die Kommandozentrale nimmt das obere Stockwerk von Block E ein. Sie besteht aus dem Kommandoraum, dem Büro des Assistenzeinsatzleiters Lydecker, der Krankenstation und der Leichenhalle.

**DIE KRANKENSTATION** umfasst einen Untersuchungsraum mitsamt medizinischem Labor und die Quarantänezelle (die von außen verschlossen ist, aber über ein Fenster und eine Gegensprechanlage verfügt). Der Bereich ist vollkommen verwüstet. Schränke wurden aufgerissen und umgeworfen auf der verzweifelten Suche nach medizinischen Vorräten.

Dr. Komiskey (siehe Seite 374) ist im Quarantäneraum eingesperrt, der sich automatisch versiegelte, als die Basis abgeschottet wurde. Neben ihr können die SC auf einem Untersuchungstisch die Leiche eines Mannes erkennen, einen Glasbehälter mit einem lebendigen Facehugger (zählt als normaler Gegenstand) sowie ein totes Exemplar auf dem Boden.

Dr. Komiskey lehnt mit verweintem Gesicht und fernem Blick an der großen Scheibe. Als sie erwachte und den toten Facehugger neben sich sah, wusste sie, dass sie nicht überleben wird. Da der Mann auf dem Tisch ebenfalls infiziert war, gab sie ihm eine gewaltige Überdosis und entfernte die noch lebende Kreatur von ihm. Allerdings konnte sie nicht den Mut aufbringen, sich selbst zu töten. Sie steht deutlich unter Schock und fleht die SC an, sie zu befreien. Unter Schluchzen stimmt sie zu, der Gruppe bei ihrer Flucht mit dem Shuttle zu helfen. Die Zugangskarte trägt sie an einem Band um den Hals.

Gelingt es den SC, die Frau zu beruhigen, erzählt sie, dass Reynolds die Übertragung eines Konzernmanagers von der Erde abfing und selbstständig entschied, den potenziellen Fund in Hadley’s Hope zu sichern. Sie stellte ein inoffizielles Team zusammen und kam hierher.

Wird sie auf den Toten neben ihr angesprochen, sagt Komiskey, dass sie Michael Drapers umbrachte, um ihm ein schreckliches Schicksal zu ersparen. Erst nach einem erfolgreichen Wurf auf **MANIPULATION** wird sie zugeben, dass auch sie mit einem Facehugger befallen war (**STRESSLEVEL** +1 für alle, die das Geständnis hören).

Die Tür zum Quarantäneraum lässt sich nicht von innen öffnen. Die SC können die Elektronik aber mit einem erfolgreichen Wurf auf **COMTECH** umgehen oder versuchen, die robuste Tür aufzubrechen, was allerdings schwierig ist (Panzerung 6, hält 12 Punkte Schaden aus). Außerdem lockt der Lärm zweifellos die Drohne an, die sich im unteren Stockwerk befindet. Befreien die SC Dr. Komiskey, wird es dazu kommen, dass der Chestburster in ihr geboren wird (siehe das Ereignis „Die Geburt“ unten). Sie kann den SC auch das spezielle Vereisungsspray zeigen, das sie und ihr Team verwendeten, um die Eier besser transportieren zu können (hält ein Ei für W6 Phasen inaktiv).

**DER KOMMANDORAUM** ist das Nervenzentrum der Kolonie, in dem die entscheidenden Funktionen und die Sicherheit der Anlage überwacht werden. Der sonst von geschäftigem Treiben erfüllte Raum liegt jetzt in völliger Stille da, unterbrochen nur vom Rauschen der Gegensprechanlage und dem Knistern flackernder Bildschirme. Das Kamerasystem ist zwar beschädigt, kann jedoch mit einem erfolgreichen Wurf auf **COMTECH** teilweise wieder instand gesetzt werden. Wechseln die SC durch die verbliebenen Kameras, zeigen sich ihnen grauenvolle Bilder:

- Das Gemetzel im Untergeschoss, siehe Text rechts (**STRESSLEVEL** +1).
- Ein verlassener Korridor, an dessen Ende sich etwas bewegt. Fährt man näher heran, kann man einen Blick auf die blutigen Überreste einer Person erhaschen, die langsam außer Sicht gezogen werden (Block A1, Büros).
- Ein Teil von Block E1 nahe der südlichen Schleuse, in dem die SC zum ersten Mal in aller Deutlichkeit eine Drohne sehen — die sich zudem direkt unter ihnen befindet. Mit schockierter Faszination starren sie hilflos auf die furchterregende Kreatur, die fast regungslos dasteht, den augenlosen Kopf erhoben, während ihr stachelbewehrter Schwanz langsam durch die Luft gleitet (**STRESSLEVEL** +1).

## TANNEN'S CASINO

Zwischen Block C und E gelegen, kann das Kasino über einen Verbindungsgang von Block E2 aus erreicht werden, der allerdings ein Überbleibsel aus den frühen Tagen der Kolonie ist und kaum genutzt wird. Der Zugang ist dunkel und gilt als **SCHWIERIGES GELÄNDE**. Die mittlerweile vielleicht von Paranoia geplagten Spieler werden mit einem Blick feststellen, dass dieser Umstand ihn zu einem perfekten Ort für einen im Dunkeln lauernden Xenomorph machen würde. Von innen türmen sich fünf Leichen vor der versiegelten Tür des Kasinos auf, die in einem Schwall aus Blut und Eingeweiden in den Gang stürzen, wenn die Tür geöffnet wird (**STRESSLEVEL** +1 für alle, die es sehen; **STRESSLEVEL** +2 für den ausführenden SC). Eins der Opfer, Maria Hemming, lebt noch, ist aber bewusstlos. Sie wurde von einem Facehugger infiziert und wird bald einen Chestburster gebären.

## BILLY'S BAR

Die holzverkleidete Bar, mit dem Tresen in der unteren Ebene und den Tischen in der oberen, kann nur von draußen erreicht werden. Der Kolonist Wes Osterman (siehe Seite 374) ist hier gefangen und muss verzweifelt mitanhören, wie eine Drohne kratzend und zischend hineinzukommen versucht (siehe das Ereignis „Ein Hilferuf" unten). Bezüglich der SC gilt der Xenomorph als **PASSIV**.

## UNTERGESCHOSS

**MASSENUNTERKÜNFTE UND WARTUNGSBEREICH:** Unter Ebene 1 der Kolonie befindet sich ein dunkler und stickiger Kellerbereich, bestehend aus klaustrophobisch kleinen Wohnungen sowie hohen Wartungstunneln und Fahrzeughallen. Es sind keine funktionierenden Traktoren übrig, und die zerlegten Überreste können nicht zu einem solchen zusammengebaut werden. Der Tunnel zum nahen Atmosphärenwandler 1 wurde eilig mit zusammengeschweißtem Schrott verbarrikadiert — wobei unklar ist, ob etwas drinnen oder draußen gehalten werden sollte.

Der Massenwohnbereich ist der Ort, an dem die verbliebenen Kolonisten ihr letztes Gefecht austrugen. Den SC bietet sich ein Bild des Grauens, überall sind Anzeichen eines schrecklichen Kampfes. Türen wurden auseinandergerissen, Decken und Wandpaneele zerfetzt. Die Gänge und Räume sind gesäumt mit verstümmelten Leichen, allerdings mit deutlich weniger, als man erwarten würde. Überall kleben Blut und Eingeweide, dunkle Schleifspuren ziehen sich über den Boden. Noch zischende Säure auf Körpern und Metall erfüllt die Luft mit einem beißenden Geruch, der sich mit dem Gestank des Todes und dem schwelenden Feuers vermischt. Xenomorphe sieht man allerdings keine. Der Anblick erhöht den **STRESSLEVEL** jedes SC um 1. Wenn die Charaktere das Chaos vorsichtig durchsuchen (was eine Phase dauert), steigt ihr **STRESSLEVEL** erneut um 1, sie finden aber auch ein M41A Impulsgewehr, eine M4A3 Dienstpistole und eine M240 Verbrennungseinheit (jeweils ohne Ersatzmunition).

## FLUGVERKEHRSKONTROLLSTATION

Außerhalb der nördlichen Schutzmauer der Kolonie steht die Flugverkehrskontrollstation mit dem Kontrollgebäude, einer Kommunikationsanlage und dem Landeplatz. Im Erdgeschoss des zentralen Gebäudes befinden sich ein Lager und ein Generator, im ersten Stockwerk ein Kontrollraum mit Panoramafenstern. Die Station hat keinen Strom, und es gibt keine Möglichkeit, dies zu ändern.

**DAS KONZERNSHUTTLE:** Am Rand des Landeplatzes steht ein modifiziertes Lockmart XL Starcub, das bis zu 20 Leute aufnehmen kann (wenn man sich hineinzwängt). Allerdings ist es in Folge der automatischen Abriegelung sicher am Boden verankert, eine der Klammern blockiert die Zugangsluke vollständig. Die einzige Möglichkeit, die Halterungen zu lösen, ist mit Komiskeys Zugangskarte. Richtet man einen Bewegungssensor auf das Shuttle, zeigt er Bewegungen im Inneren an. Das Signal ist jedoch undeutlich, die Anzahl der Personen lässt sich nicht erkennen.

**DIE FLUCHT:** Wenn die SC das Shuttle erreichen, sollten sie verzweifelt auf der Flucht vor Aliens sein, die hinter ihnen her sind (siehe das Ereignis „Gejagt“ unten). Hastig verschlossene Türen, errichtete Barrikaden oder heldenhafte Opfer bremsen sie nur aus. Erreichen die überlebenden SC und NSC das Shuttle und öffnen sie die Luke, um den Schreien ihrer sterbenden Freunde zu entkommen, erwartet sie eine böse Überraschung.

Mirandas Team war fleißig. Es hat einige Ovomorphe gesammelt und sie im Shuttle verstaut. Das Problem ist, dass das Kühlmittel, das sie auf die Eier angewendet hatten (siehe Seite 380), schneller als erwartet seine Wirkung verlor. Die auftauenden Kreaturen entließen schnell die todbringende Fracht in ihrem Inneren. Ein Großteil des Teams konnte zwar entkommen, doch die Fliehenden schlugen die Zugangsluke hinter sich zu und verdammten ihre Freunde so zu einem grausigen Tod. Noch immer wimmelt das Shuttle vor Facehuggern, die sich auf der Suche nach neuen Wirten flutartig auf die SC stürzen, wenn die Luke des Shuttles geöffnet wird: Jeder SC und NSC wird von einem Facehugger angegriffen (siehe Seite 302).

Überleben die SC den Angriff, können sie das Shuttle starten und entkommen. Das Szenario ist vorbei (siehe Epilog). Was aus den Charakteren wird, bleibt euch überlassen. Es gibt keine Aufzeichnungen über ihren Aufenthaltsort nach dem turbulenten Abflug von LV-426.

# EREIGNISSE

Um die ganze Sache ein wenig interessanter zu machen und die Spannung zu erhöhen, findest du unten Ereignisse, mit denen du deine Spieler während des Szenarios konfrontieren kannst. Sie müssen aber nicht eintreten und auch nicht in der angegebenen Reihenfolge. Betrachte sie mehr als Ergänzung deines dramaturgischen Arsenals, die du verwenden kannst, wie du möchtest.

**EIN HILFERUF:** Neben einem der SC ertönt plötzlich das Summen der Gegensprechanlage, das in der Stille der toten Kolonie wie ein lautes Brüllen klingt. Der Kolonist Wes Osterman ist in Billy's Bar gefangen und versucht verzweifelt, jemanden über die Gegensprechanlage zu erreichen. Antworten die SC, fleht der Mann sie um Hilfe an. Ignorieren sie seine Kontaktversuche, lässt der Lärm sämtliche Xenomorphe im Gebiet **AKTIV** werden.

Osterman berichtet, dass er die Tür von innen verschlossen hat, aber irgendetwas hineinzukommen versucht, begleitet von einem dumpfen Wummern im Hintergrund. Eilt die Gruppe Wes zu Hilfe, stellt sie schnell fest, dass eine Drohe versucht, durch die Tür im Erdgeschoss zu brechen — und nichts gegen leichtere Beute einzuwenden hat.

Warten die SC zu lange, hören sie über die Gegensprechanlage, wie die Tür schließlich nachgibt, gefolgt vom Zischen der Drohne zusammen mit den Schreien Ostermans, der zur Brutstätte geschleppt wird (**STRESSLEVEL** +1).

**DIE GEBURT:** Haben die SC Dr. Komiskey aus der Krankenstation oder Maria Hemming aus Tannen's Casino gerettet, werden die Chestburster in ihnen früher oder später hervorbrechen (siehe Seite 305). Da dies wahrscheinlich das erste Mal ist, dass die SC das schreckliche Ereignis mitansehen müssen, löst es einen sofortigen Panikwurf aus.

**GEJAGT:** Die SC sollten sich zu keinem Zeitpunkt sicher fühlen. Wenn sie zu lange an einem Ort bleiben oder unvorsichtig werden, treffen **AKTIVE** Drohnen oder Späher der nahen Brutstätte ein und beginnen sie zu verfolgen. Um die Spannung am Ende zu erhöhen, solltest du die Gruppe auf jeden Fall von einigen Xenomorphen verfolgen lassen, wenn sie kurz davor ist, das rettende Shuttle zu erreichen. ■

# EPILOG

## STORY-PUNKTE VERTEILEN

Wenn die überlebenden SC die kleiner werdende Kolonie aus dem Shuttle beobachten und die Spieler sich entspannt zurücklehnen, ist es Zeit, Story-Punkte zu verteilen (siehe Seite 216). Du kannst die Spieler auch Motivation und 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 *Den Letzten Tag der Hoffnung* überstanden habt, hat es kein anderer.**

***Dies ist die letzte Nachricht aus Hadley's Hope. [SC-Name] erstattet Bericht. Die Kolonie wurde von Monstern überrannt. Von den 158 Einwohnern haben nur [Anzahl] überlebt. Die übrigen … nun, ich will mir gar nicht erst vorstellen, was mit ihnen passiert ist. Ich kann nur hoffen, dass ihnen ein schneller Tod zuteil wurde, aber ich bezweifle es. Wenn Sie diese Nachricht erhalten, unternehmen Sie keinen Rettungsversuch! Halten Sie sich fern und schicken Sie die Marines oder schießen Sie den ganzen verdammten Mond vom Himmel. Ende der Durchsage.***

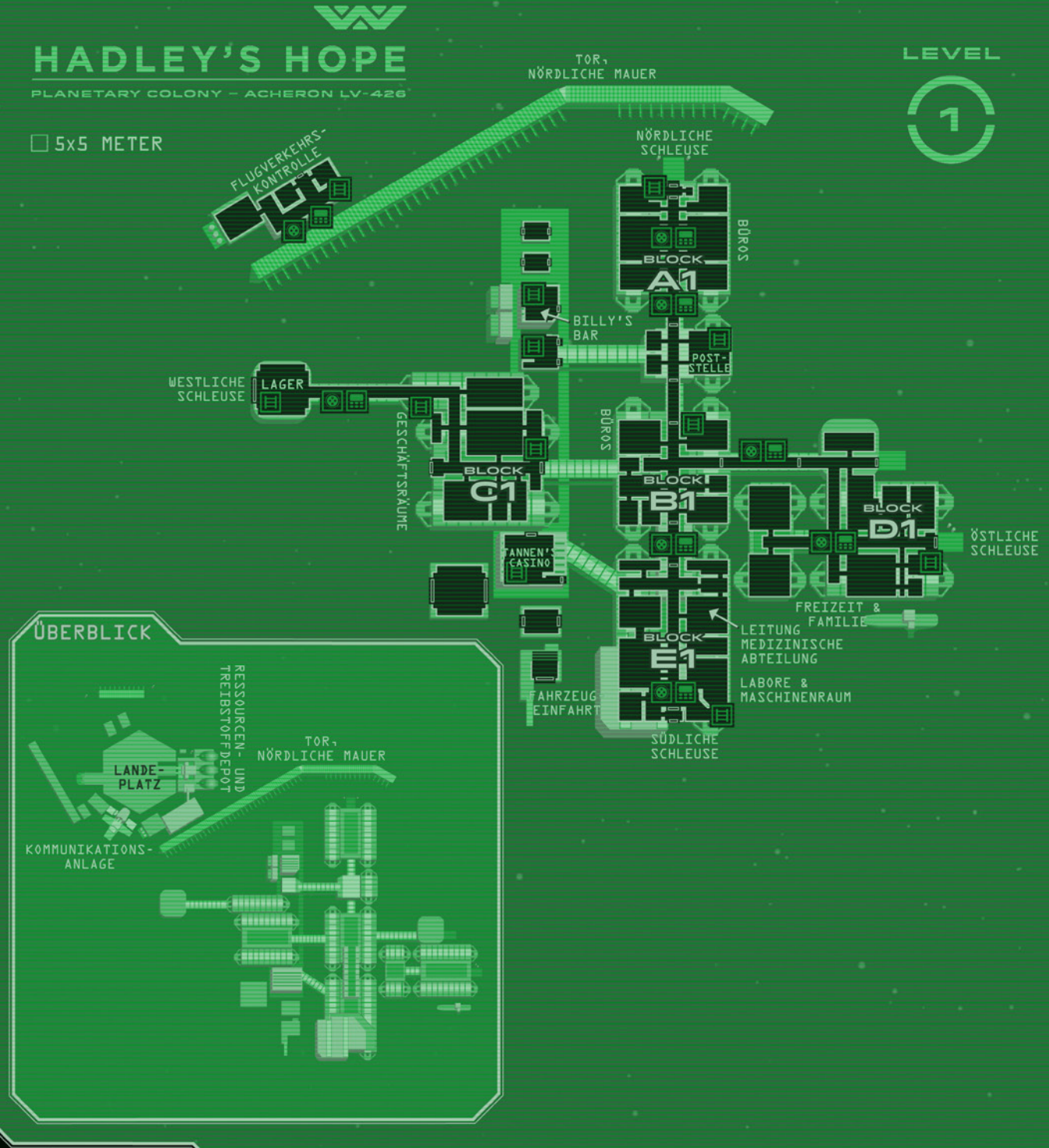
HADLEY´S HOPE - EBENE 1

# HADLEY'S HOPE

PLANETARY COLONY – ACHERON LV-426

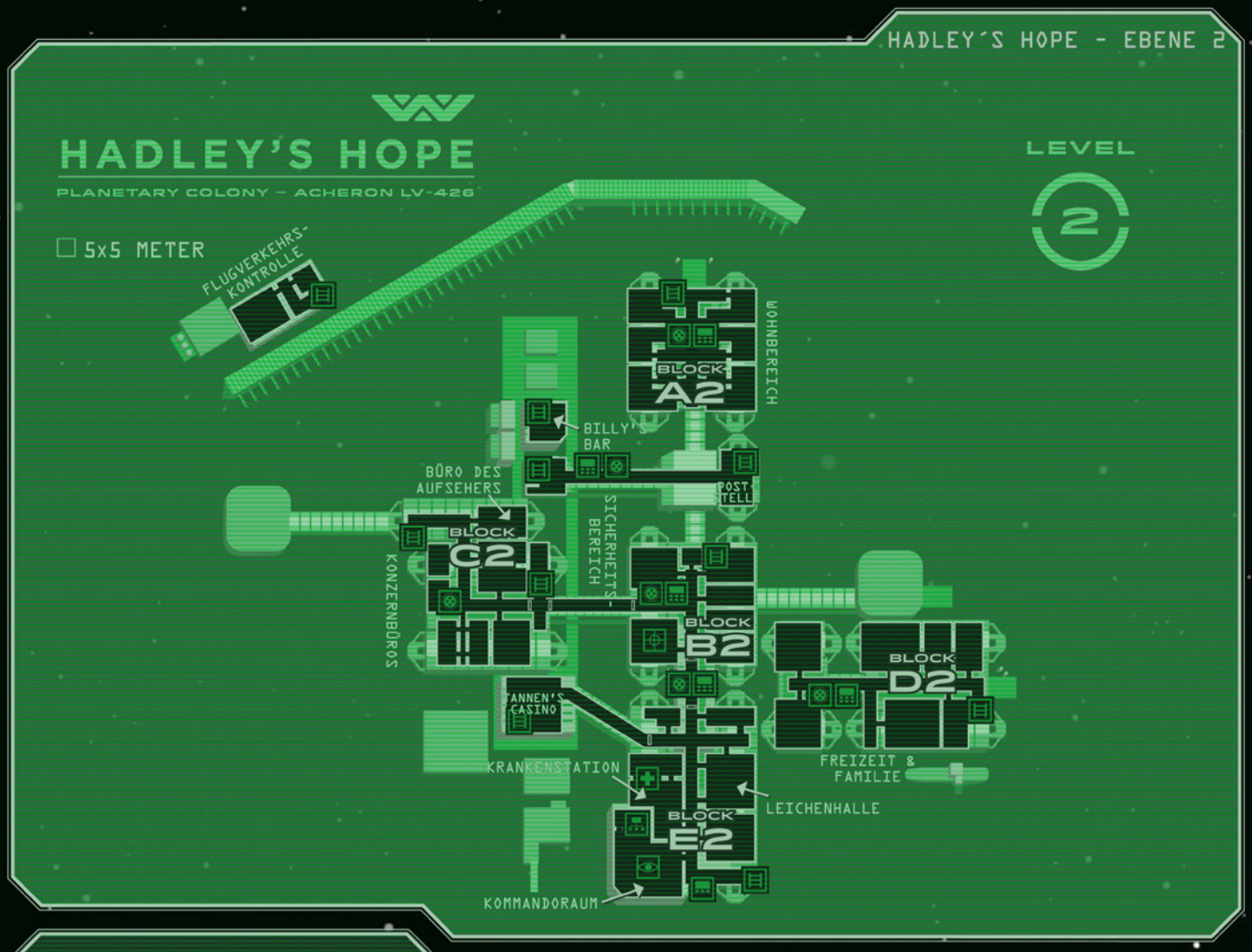
LEVEL 1

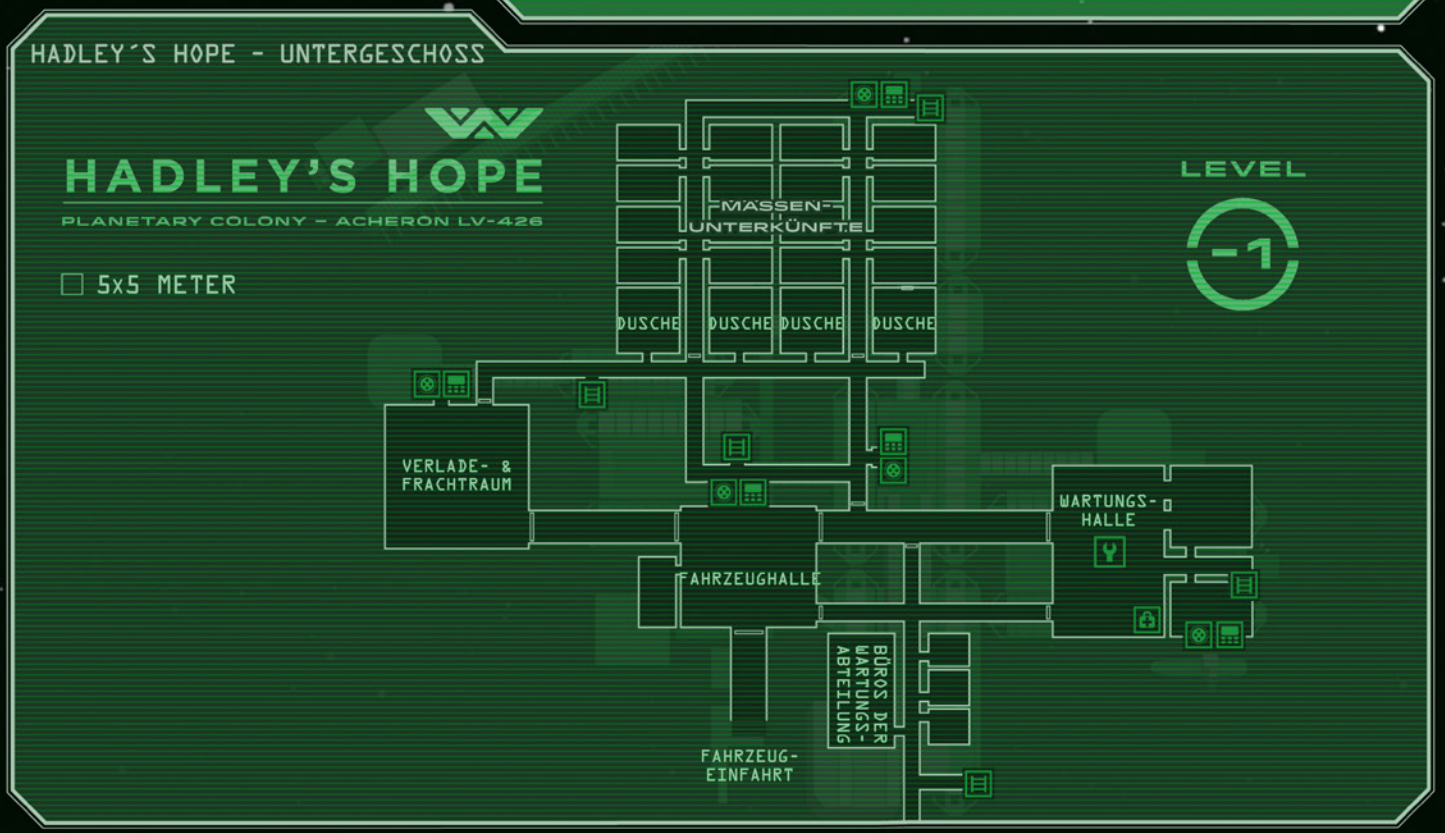
☐ 5x5 METER




## LEGENDE

- TREPPE/LEITER
- ÜBERWACHUNG
- MEDKIT
- GEGENSPRECHANLAGE
- ZUGANGSTERMINAL
- KRANKENSTATION
- WERKSTATT/TECHNIK
- GROSSRECHNER/ KI-KERN
- WAFFENKAMMER

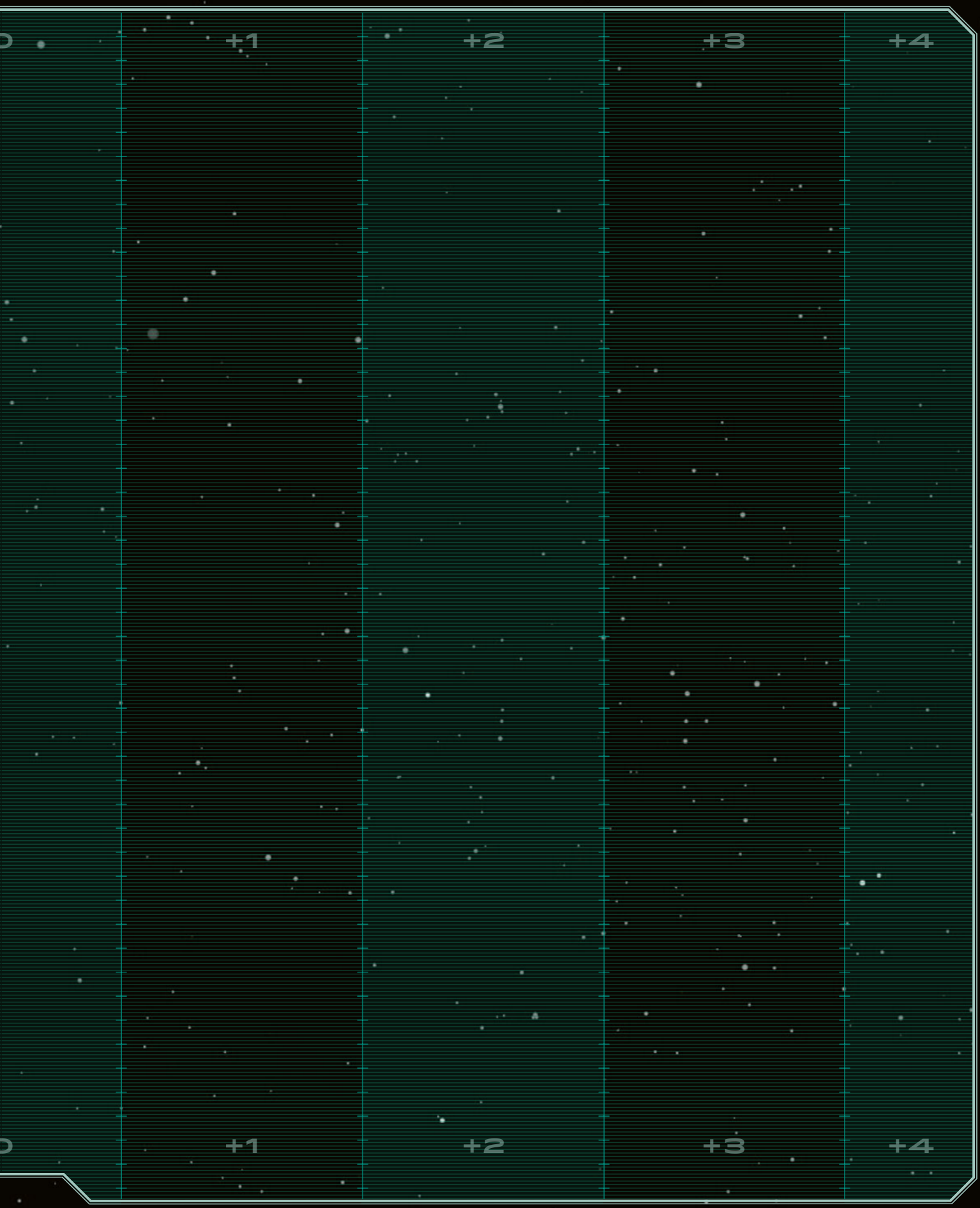

HADLEY´S HOPE - EBENE 2
HADLEY'S HOPE
PLANETARY COLONY – ACHERON LV-426
5x5 METER
LEVEL
2
FLUGVERKEHRS-KONTROLLE
BLOCK A2
WOHNBEREICH
BILLY'S BAR
BÜRO DES AUFSEHERS
POST TELL
BLOCK C2
SICHERHEITS-BEREICH
KONZERNBÜROS
BLOCK B2
BLOCK D2
TANNEN'S CASINO
KRANKENSTATION
FREIZEIT & FAMILIE
LEICHENHALLE
BLOCK E2
KOMMANDORAUM


HADLEY´S HOPE - UNTERGESCHOSS
HADLEY'S HOPE
PLANETARY COLONY – ACHERON LV-426
5x5 METER
LEVEL
-1
MASSEN-UNTERKÜNFTE
DUSCHE
DUSCHE
DUSCHE
DUSCHE
VERLADE- & FRACHTRAUM
WARTUNGS-HALLE
FAHRZEUGHALLE
BÜROS DER WARTUNGS-ABTEILUNG
FAHRZEUG-EINFAHRT

RAUMKAMPFKARTE

-4 -3 -2 -1 0

-4 -3 -2 -1 0


+1
+2
+3
+4
+1
+2
+3
+4

INTERNE MODULE

GRÖSSE

NAME

HERSTELLER

KI

CREW

PASSAGIERE

LÄNGE

ÜBERLICHTWERT

SIGNATUR

SCHUB

RUMPF

PANZERUNG

SCHADEN

LOGBUCH

DATUM

ORT

LEASINGRATE

SCHWERER KOMPONENTENSCHADEN

EFFEKT

SCHWERER KOMPONENTENSCHADEN

EFFEKT

VERBESSERUNGEN

EFFEKT

BEWAFFNUNG

BONUS

SCHADEN

REICH-
WEITE

GRÖSSE

SCHIFFSBOGEN

MOTIVATION UND ZIEL

NAME

BERUF

AUSSEHEN

TALENTE

BEZIEHUNGEN

KUMPEL:

RIVALE:

ERFAHRUNGSPUNKTE

STRESSLEVEL

STORY-PUNKTE

GESUNDHEIT

NAHKAMPF

SCHWERE MASCHINEN

STÄRKE

AUSDAUER

KLEINE GEGENSTÄNDE

STRAHLUNG

BEWEGLICHKEIT

WAHRNEHMUNG

FERNKAMPF

GESCHICK-LICHKEIT

ATTRIBUTE

VERSTAND

ÜBERLEBEN

FAHRZEUGE LENKEN

COMTECH

KRITISCHE VERLETZUNGEN

PERSÖNLICHER GEGENSTAND

BEFEHLIGEN

EMPATHIE

MEDIZINISCHE HILFE

AUSRÜSTUNG

1:

2:

3:

4:

5:

6:

7:

8:

9:

10:

MANIPULATION

ZUSTÄNDE

VERHUNGERN

VERDURSTEN

ERSCHÖPFT

ERFRIEREN

PANZERUNG

WERT

TRAGLAST

WAFFEN

BONUS

SCHADEN

REICH-WEITE

VERBRAUCHSGÜTER

LUFT

NAHRUNG

ENERGIE

WASSER

CHARAKTERBOGEN

# INDEX


**A**

Abgebrüht (Talent) 76
Abwehrsystem (Raumschiff) 176
Aerodyne „Gyrocar“ 143
Aktionen 86
Aktive Feinde 85
Analysieren (Talent) 77
Anchorpoint-Station 156
Androiden 29, 111
Anesidora, USCSS 180
Annäherungsgeschwindigkeit 189
A.P.O.L.L.O. 130
Arbeiter (Xenomorph) 310
Arceon-Station 157
Arzt (Beruf) 46
ASAT-Raketen 176
Atmosphäreeintritt 167
Atmosphäre (Planet) 332
Attribute 27
Auftragsbaukasten 341
Ausdauer (Fertigkeit) 65
Außer Gefecht gesetzt (Kampf) 98
Ausweichen (Talent) 75
AutoDoc 136
Autorität (Talent) 74

**B**

Bao-Sau-Sektor 258
Bargeld 161
Basiswürfel 22
Bedrohlich (Talent) 78
Befehligen (Fertigkeit) 71
Begegnungen (Kampagne) 351
Belohnungen 217
Beruf 27
Beruhigende Präsenz (Talent) 75
Bewaffnung 176
Beweglichkeit (Fertigkeit) 66
Bewegung (Kampf) 89
Bewegung (Raumkampf) 193
Bewegungssensoren 86
Billy's Bar 381
Bishop, Michael 238
Blocken 92
Bodyguard (Talent) 78
Bordschützen Phase (Raumkampf) 196
Bordschütze (Raumschiff) 188
Borodino-Sektor 260
Bourne, Mallory 367

**C**

Chestburster 305
Colonial Marine 16
Colonial Marine (Beruf) 38
Colonial Marines (Kampagne) 328
Colonial Marshal (Beruf) 40
Colonial Marshals 165
Comtech (Fertigkeit) 69
Conestoga-Klasse, Fregatte 186
Covenant, USCSS 15

**D**

Daihotai Traktor 140
Datenspeicher 131
Dauerhaftes mentales Trauma 101, 104
Deckung (Kampf) 96
Der Äußere Rand 152, 259
Der Äußere Schleier 152, 252
Der Grenzraum 152, 266
Diagnose- und Anzeigegeräte 132
Die Ferne 152
Die Kernsysteme 152, 248
Drei-Welten-Imperium 11, 223
Drescher (Spezies) 318
Drinks 139
Drogen 137
Drohne (Xenomorph) 308
Durchbruch (Talent) 77
Durchtriebenheit (Talent) 75

**E**

Eigene Sicherheit (Talent) 75
Einberufen (Talent) 76
Einfluss (Talent) 76
Empathie (Attribut) 27
Entfernungskategorien 83
Entfernungskategorien (Raumkampf) 189
EP 35
Erde 247
Erfahrungspunkten 35
Erfolgswahrscheinlichkeit 59
Erforschung des Unbekannten 20, 209
Erfrieren (Zustand) 107
Ermittler (Talent) 74
Ersatzteile (Raumschiff) 200
Erschöpft (Zustand) 106
Ersticken 110
Ertrinken 110
Expeditionen (Kampagne) 348
Explosion 108
Extrem (Reichweite) 83

**F**

Facehugger 302
Fahrzeuge (Ausrüstung) 140
Fahrzeuge lenken (Fertigkeit) 67
Fahrzeugkampf 113
Fahrzeugwaffen 147
Fallen 108
Feinde entdecken 85
Feinde entdecken (Raumkampf) 190
Feldarzt (Talent) 75
Feldkommandeur (Talent) 76
Fernkampf 94
Fernkampf (Fertigkeit) 67
Fertigkeiten 57
Feuer 108
Feuerschutz 97
Fiorina 161 254
Fliegengewicht (Talent) 78
Flink (Talent) 75
Frachttransporte (Kampagne) 342

**G**

GAS-Laserbatterien 176
Gegenmassnahme (Raumkampf) 196
Gehalt 162
Geheimversteck (Talent) 78
Gelände (Planet) 335
Geld 161
Gelée royale (Xenomorph) 313
Geschicklichkeit (Attribut) 27
Geschwindigkeit (Fahrzeug) 114
Geschwindigkeit (Xenomorphe) 112, 291
Gesetzesvollzug 165
Gesundheit 30
Gewehre 121
Grenzraum-Kolonisten (Kampagne) 329
Größe (Planet) 331
Gruppenwürfe 62
Gute Reflexe (Talent) 78

**H**

Hadley's Hope 370
Harter Schlag (Talent) 78
Harte Schale (Talent) 74
Hauptattribut 28
Heilung 101
Helfen (Würfelprobe) 63
Hirsch, Morgan 372
Hitzköpfig (Talent) 78
Holroyd 374
Hundefänger 237

**I**

Impulsgewehr 121
Ingenieur Phase (Raumkampf) 196

Ingenieur (Raumschiff) 188
Initiative 87
Intensität 108
Interne Module 170
Interstellare Handelskommission 234

K
Kaltblütig (Talent) 78
Kampagne 19, 217
Kampagnenrahmen 326
Kapitän (Raumschiff) 188
Karten 22
Kernkomponenten 170
Killer (Talent) 78
Kind (Beruf) 44
KI-Systeme 130
Kleine Gegenstände 34
Klima (Planet) 333
Komiskey, Theodora 374
Kommunikation 162
Komponentenschaden (Raumschiff) 197
Kompressionsanzug 128
Königin (Xenomorph) 312
Konstrukteure (Spezies) 284
Kontakt (Reichweite) 83
Kontrolle übernehmen (Talent) 75
Konzernagent (Beruf) 42
Kraftreserve (Talent) 78
Krankheit 109
Kriechen 89
Krieger (Xenomorph) 310
Kritische Verletzung 99
Kritische Verletzung (Xenomorphe) 290
Kumpel 31
Kurz (Reichweite) 83
Kurzschläfer (Talent) 78

L
Laderoboter 128
Langsame Aktionen 87
Lasalle Bionational 239
Laufen 89
Leasingvertrag (Raumschiff) 168
Leichte Gegenstände 34
Leichten Komponentenschaden 197
Leichter Schritt (Talent) 78
Löwenwürmer (Spezies) 320
Luftfahrzeuge 115
Luna 248
LV-223 273
LV-426 275

M
M577 Gepanzerter Mannschaftstransporter 142
MacWhirr, Janice 372, 373, 374
Manipulation (Fertigkeit) 70
Manövrierbarkeit 114
Marker 86
Mars 248
Maschinist (Beruf) 52
Medien 163
Medizinische Ausstattung 136
Medizinische Hilfe (Fertigkeit) 71
Mentor (Talent) 78
MG-Schütze (Talent) 78
Militäreinsätze (Kampagne) 344
Mitgefühl (Talent) 75
Mittel (Reichweite) 83
Modell CM-88G „Bison“ 181
Modell CM-88H „Bison“ 182
Modell CM-90S „Corvus“ 180
Modell CYG-NS3 „Star Clipper“ 182
Modifikatoren 62
Morozov, Sergei 367
Motivation und Ziel 31, 213
Munition 96
MU/TH/UR 130

N
Nahkampf 91
Nahkampf (Fertigkeit) 66
Nahkampfwaffen 127
Nahrung 139
Narcissus 183
Neomorph 293
Neroid-Sektor 253
Nerven Aus Stahl (Talent) 78
Neu-Eden-Sektor 249
Neurologische Verzerrungsstörung 150
Nicht der Beachtung wert (Talent) 75
Nichtspielercharaktere 214
Nichtspielercharaktere (Fertigkeit verwenden) 62
Nichtspielercharaktere (typische) 354
Nostromo, USCSS 15, 182
Nowgorod Station 358
NSC 214
NVS 150

O
Offizier (Beruf) 48
Orbitalminen 176
Osterman, Wes 374
Otaka, Jonathon 367
Overkill (Talent) 74
Ovomorph 300

P
Packesel (Talent) 79
Panik 104
Panikwurf 104
Panzerung 98
Panzerung (Ausrüstung) 128
Panzerung (Fahrzeuge) 114
Panzerung (Raumkampf) 197
Partikelstrahlwaffen 176
Passive Feinde 85
Pauling Medpod 136
Persönlicher Gegenstand 33
Phase 83
Pilot (Beruf) 50
Pirscher (Xenomorph) 308
Pistolen 119
Prätorianer (Xenomorph) 312
Prometheus, USCSS 14
PVP 32

R
Raumkampf 188
Raumkampfkarte 188
Raumschiffkanonier (Talent) 79
Raumschiffkommandeur (Talent) 79
Raumschifftechniker (Talent) 79
Raumschifftechniker (Talent) 79
Reaktor überlasten (Raumkampf) 196
Religion 164
Reparaturen (Fahrzeug) 115
Reparaturen (Raumschiff) 200
Retrofuturismus 210
Rettungskapsel 173
Rivalen 31
Rückzug (Kampf) 93
Ruhiger Atem (Talent) 79
Rumpf (Fahrzeug) 114
Rumpfschaden (Raumkampf) 197
Rumpfwert (Raumschiff) 170
Runde 83

S
Säurespritzer 302
Schaden 98
Schaden (Waffe) 118
Scheitern 59
Schicht 83
Schienenkanonen 176
Schiffsklassen 166
Schlagartiger Druckabfall 107

Schleichfahrt (Raumkampf) 190
Schleichmodus 85
Schnelle Aktion 87
Schnelles Nachladen (Talent) 79
Schnelles ziehen (Talent) 79
Schnelle Wundheilung (Talent) 79
Schnellfeuer (Talent) 79
Schubwert (Raumschiff) 170
Schwarm (Xenomorph) 315
Schwere Gegenstände 34
Schwere Maschinen (Fertigkeit) 64
Schweren Komponentenschaden 197
Schwere Waffen 125
Schwierigkeit (Würfelprobe) 63
Sci-Fi-Action 20, 209
Seegson 241
Sektor 117 279
Sektor 3847 252
Sensorassistent Phase (Raumkampf) 191
Sensorassistent (Raumschiff) 188
Sensordrohnen 176
Sensortäuschkörper 176
Shuttle Modell „Starcub“ 183
Sichtgeräte 134
Sigg, Sonny 373
Signatur verringern 190
Singleton, Hannah 373
Soldat (Xenomorph) 310
Sol-Sektor 247
Space Trucker (Kampagne) 327
Späher (Xenomorph) 308
Spezialangriffe (Xenomorphe) 291
Spielercharakter (SC) 18
Spieler gegen Spieler 32, 213
Spielmutter 18, 206
Spielprinzipien 206
Stärke (Attribut) 27
Sterben 99
Sternensysteme (erschaffen) 330
Steuermann Phase (Raumkampf) 193
Steuermann (Raumschiff) 188
Story-Punkte 31, 61
Strahlung 110
Stresslevel 61, 103
Stress reduzieren 104
Stresswürfel 22, 103
Strukturschaden (Fahrzeug) 114
Stunts (Fertigkeit verwenden) 64
Stürmer (Xenomorph) 312
Stur (Talent) 79
Sulaco, USS 186
Svenson, Dr Alicia 367
Swarm (Spezies) 316
Synthetische 111
Szenario 19, 215

## T

Taktische Atomraketen 176
Talente 73
Tanakanische Skorpionide (Spezies) 322
Tannen's Casino 381
Tartarus-Sektor 262
Terraforming 158
Themen 208
Tiere 323
Todesstoss 99
Todeswurf 99
Traglast 34
Transponder 190
Träumer 163

## U

Über das Limit (Talent) 74
Überleben (Fertigkeit) 70
Überlichtreise 150
Überlichtwert (Raumschiff) 167, 170
Überraschungsangriff 90
Überraschungsangriff 90
Überwältigen (Talent) 74
UD-4L „CHEYENNE“ ABWURFSCHIFF 144
Unabhängigen Kernsystemkolonien 11, 232
Union der fortschrittlichen Völker 11, 229
United States Colonial Marine Corps 165, 227
Unterhaltung 163
USCMC 227

## V

Vakuum 107
Verbesserungen (Raumschiff) 178
Verbrauchsgüter 34
Verbrennungseinheit 125
Verdrängungsantrieb 150
Verdursten (Zustand) 106
Vereinigten Amerikas 11, 226
Vergleichende Würfe 64
Verhandlungsposition 71
Verhungern (Zustand) 106
Versorgungswert 34
Verstand (Attribut) 27
Virulenz 109
Vollautomatischer Feuerstoß 96
Vollgas (Talent) 76

## W

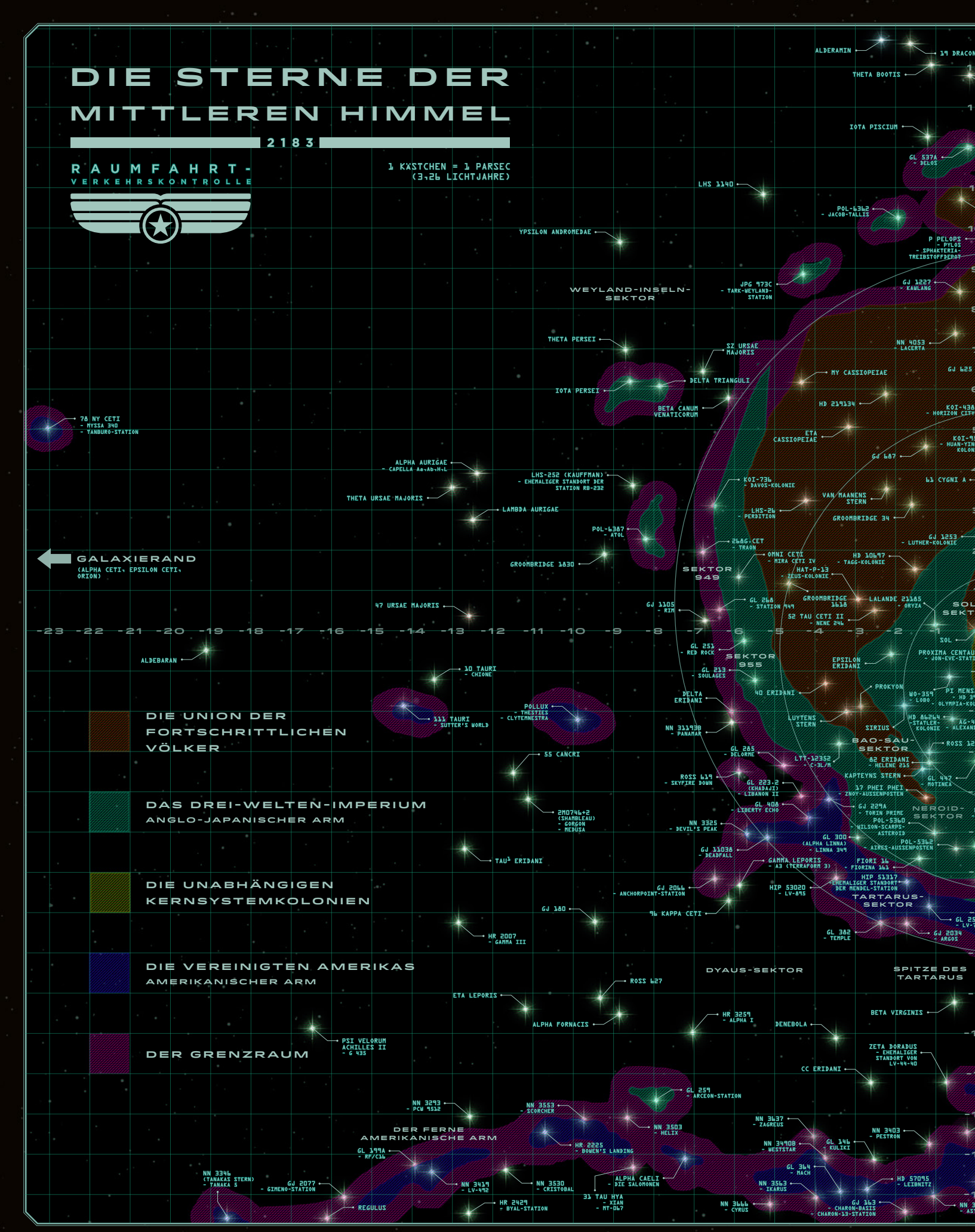
W3 22
W66 22
Wache (Xenomorph) 310
Wachsam (Talent) 79
Waffen (Personal) 118
Waffenspezialisierung (Talent) 79
Waffensysteme (Raumschiff) 176
Waghalsig (Talent) 76
Wahrer Schneid (Talent) 76
Wahrnehmung (Fertigkeit) 68
Währungen 161
Wartung (Raumschiff) 179
Wegstoßen (Kampf) 93
Weit (Reichweite) 83
Weltraum-Horror 20, 208
Wenigesser (Talent) 79
Werkzeuge 135
Weyland NR-9 Geländewagen 141
Weyland, Peter 14
Weyland-Yutani Corporation 236
Widerstandsfähig (Talent) 76
Wie Deine Westentasche (Talent) 76
Wissbegierig (Talent) 77
Wissenschaftler (Beruf) 54
Working Joe Androiden 243
Würfel 22
Wurf strapazieren 60
Würgegriff 93

## X

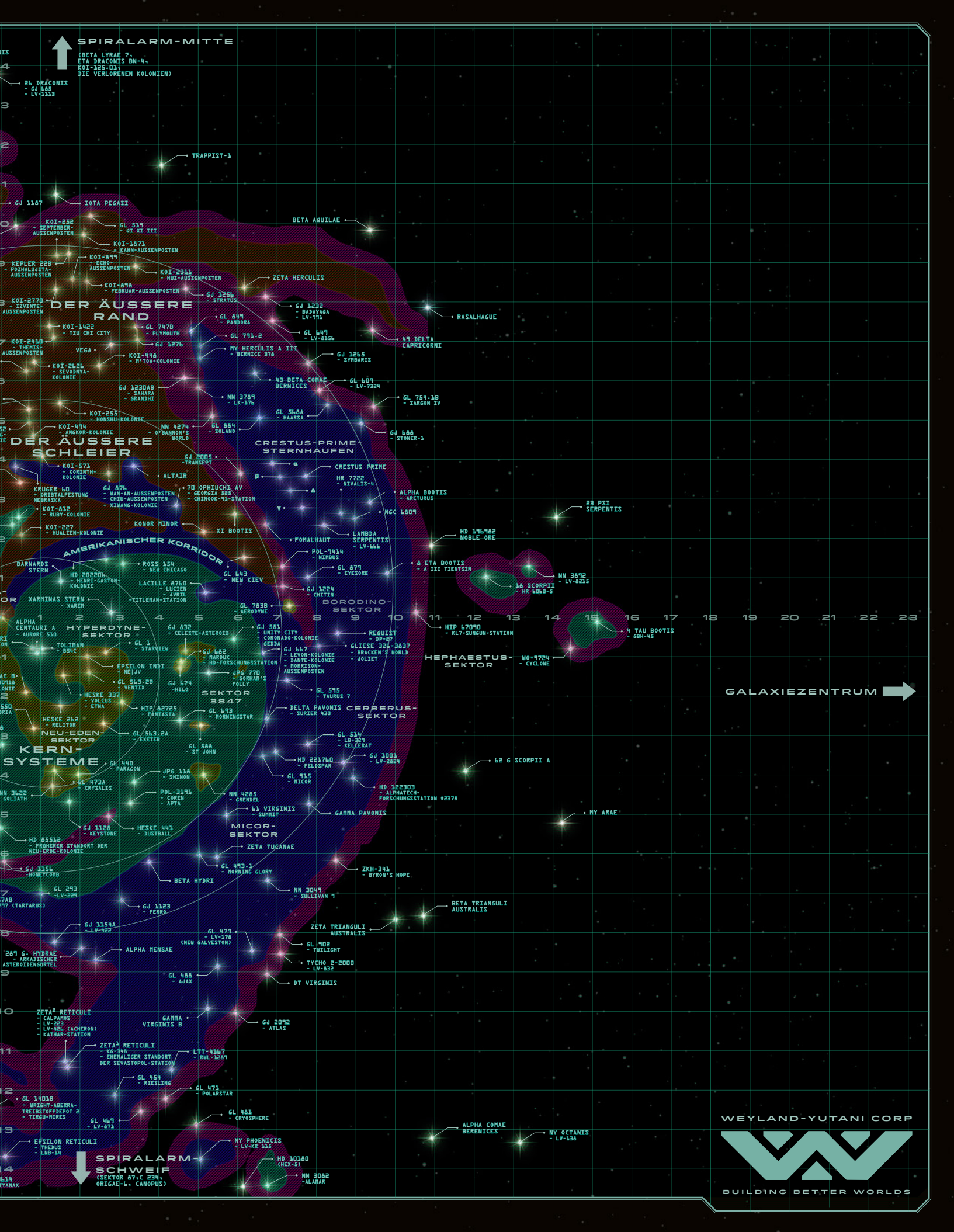
Xenomorphe 290
Xenomorphe (im Kampf) 112
Xenomorph XX121 297

## Z

Zäher Hund (Talent) 79
Zermalmer (Xenomorph) 312
Zielen (Kampf) 94
Zonen (Kampf) 82




™ & © 2019 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.


SPIRALARM-MITTE
(BETA LYRAE 7, ETA DRACONIS BN-4, KOI-125.01, DIE VERLORENEN KOLONIEN)
26 DRACONIS
- GJ 685
- LV-1113
TRAPPIST-1
GJ 1167
IOTA PEGASI
BETA AQUILAE
KOI-252
- SEPTEMBER-AUSSENPOSTEN
GL 519
- 81 XI III
KOI-1871
- KAHN-AUSSENPOSTEN
KOI-899
- ECHO-AUSSENPOSTEN
KEPLER 228
- POZNALUSTA-AUSSENPOSTEN
KOI-2311
- HUI-AUSSENPOSTEN
KOI-898
- FEBRUAR-AUSSENPOSTEN
ZETA HERCULIS
GJ 1286
- STRATUS
KOI-2770
- IZVINTE-AUSSENPOSTEN
DER ÄUSSERE RAND
GJ 1232
- BABAYAGA
- LV-991
RASALHAGUE
KOI-1422
- TZU CHI CITY
GL 7478
- PLYMOUTH
GL 849
- PANDORA
GL 791.2
GL 649
- LV-8156
49 DELTA CAPRICORNI
KOI-2410
- THEMIS-AUSSENPOSTEN
VEGA
GJ 1276
MY HERCULIS A III
- BERNICE 378
GJ 1265
- SYMBARIS
KOI-448
- M'TOA-KOLONIE
KOI-2626
- SEVODNYA-KOLONIE
43 BETA COMAE BERNICES
GL 609
- LV-7324
GJ 1230AB
- SAHARA
- GRANDHI
NN 3789
- LK-176
GL 754.1B
- SARGON IV
KOI-255
- HONSHU-KOLONIE
GL 568A
- HAARSA
KOI-494
- ANGKOR-KOLONIE
NN 4274
- O'BANNON'S WORLD
GL 884
- SOLANO
GJ 688
- STONER-1
DER ÄUSSERE SCHLEIER
CRESTUS-PRIME-STERNHAUFEN
GJ 2005
-TRANSERT
KOI-571
- KORINTH-KOLONIE
ALTAIR
α
CRESTUS PRIME
β
HR 7722
- NIVALIS-4
Δ
ALPHA BOOTIS
- ARCTURUS
KRUGER 60
- ORBITALFESTUNG NEBRASKA
GJ 876
- WAN-AN-AUSSENPOSTEN
- CHIU-AUSSENPOSTEN
- XINANG-KOLONIE
70 OPHIUCHI AV
- GEORGIA 525
- CHINOOK-41-STATION
V
NGC 6809
23 PSI SERPENTIS
KOI-812
- RUBY-KOLONIE
KONOR MINOR
XI BOOTIS
KOI-227
- HUALIEN-KOLONIE
FOMALHAUT
LAMBDA SERPENTIS
- LV-666
HD 196982
NOBLE ORE
AMERIKANISCHER KORRIDOR
POL-9414
- NIMBUS
BARNARDS STERN
ROSS 154
- NEW CHICAGO
GL 879
- EYESORE
δ ETA BOOTIS
- A III TIENTSIN
HD 202206
- HENRI-GASTON-KOLONIE
GL 643
- NEW KIEV
NN 3892
- LV-8215
18 SCORPII
- HR 6060-6
LACILLE 8760
- LUCIEN
- AVRIL
- TITLEMAN-STATION
GJ 1224
- CHITIN
XARMINAS STERN
- XAREM
BORODINO-SEKTOR
GL 783B
- AERODYNE
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23
ALPHA CENTAURI A
- AURORE 510
HYPERDYNE-SEKTOR
GJ 832
- CELESTE-ASTEROID
GJ 581
- UNITY CITY
- CORONADO-KOLONIE
- GEDDA
REQUIST
- BP-27
HIP 67090
- KL7-SUNGUN-STATION
4 TAU BOOTIS
- GBH-45
TOLIMAN
- B54C
GL 1
- STARVIEW
GJ 682
- MARDUK
- HB-FORSCHUNGSSTATION
GJ 667
- LEVON-KOLONIE
- DANTE-KOLONIE
- MORRISON-AUSSENPOSTEN
GLIESE 324-3837
- BRACKEN'S WORLD
- JOLIET
HEPHAESTUS-SEKTOR
W0-9724
- CYCLONE
EPSILON INDI
- NEJdV
JPG 770
- GORHAM'S FOLLY
GL 563.2B
- VENTIX
GJ 674
-MILO
GL 595
- TAURUS 7
HESKE 337
- VOLCUS
- ETNA
SEKTOR 3847
GALAXIEZENTRUM
HIP 82725
- FANTASIA
GL 693
- MORNINGSTAR
DELTA PAVONIS
- SURIER 430
CERBERUS-SEKTOR
HESKE 262
- RELITOR
NEU-EDEN-SEKTOR
GL 563.2A
- EXETER
GL 588
- ST JOHN
KERN-SYSTEME
GL 514
- LB-329
- KELLERAT
HD 221740
- FELDSPAR
GJ 1001
- LV-2824
62 G SCORPII A
GL 440
- PARAGON
JPG 118
- SHINON
GL 915
- MICOR
GL 473A
- CRYSALIS
HD 122303
- ALPHATECH-FORSCHUNGSSTATION #2378
POL-3191
- COREN
- APTA
NN 4285
- GRENDEL
MY ARAE
61 VIRGINIS
- SUMMIT
GAMMA PAVONIS
GJ 1128
- KEYSTONE
HESKE 441
- DUSTBALL
MICOR-SEKTOR
HD 85512
- FROHERER STANDORT DER NEU-ERDE-KOLONIE
ZETA TUCANAE
GJ 1156
-HONEYCOMB
GL 493.1
- MORNING GLORY
ZKH-341
- BYRON'S HOPE
BETA HYDRI
GL 293
-LV-229
NN 3049
- SULLIVAN 9
GJ 1123
- FERRO
BETA TRIANGULI AUSTRALIS
GJ 1154A
- LV-422
ZETA TRIANGULI AUSTRALIS
GL 479
- LV-176
(NEW GALVESTON)
GL 902
- TWILIGHT
ALPHA MENSAE
TYCHO 2-2000
- LV-832
GL 488
- AJAX
DT VIRGINIS
ZETA² RETICULI
- CALPAMOS
- LV-223
- LV-484 (ACHERON)
- KATHAR-STATION
GAMMA VIRGINIS B
GJ 2092
- ATLAS
ZETA¹ RETICULI
- KG-348
- EHEMALIGER STANDORT DER SEVASTOPOL-STATION
LTT-4117
- RWL-1284
GL 454
- RIESLING
GL 471
- POLARSTAR
GL 14018
- WRIGHT-ABERRA-TREIBSTOFFDEPOT 2
- TIRGU-MIRES
GL 449
- LV-871
GL 481
- CRYOSPHERE
ALPHA COMAE BERENICES
NY OCTANIS
- LV-138
EPSILON RETICULI
- THEBUS
- LNB-14
NY PHOENICIS
- LV-KR 115
HD 10180
(HEX-5)
NN 3082
-ALAMAR
SPIRALARM-SCHWEIF
(SEKTOR 87-C 234, ORIGAE-4, CANOPUS)
WEYLAND-YUTANI CORP
BUILDING BETTER WORLDS

„Ich kann Ihnen nichts vormachen, was Ihre Chancen angeht.
Aber … Sie haben mein Mitgefühl.“

*Der Weltraum ist unermesslich, finster und nicht dein Freund. Sterbenden Sterne stoßen Gammastrahlen und Neutrinos aus, die dich bei lebendigem Leib kochen, schwarze Löcher zerreißen dich, und die Leere selbst kocht dein Blut und lässt dein Gehirn krampfen. Versuche zu schreien und niemand hört dich – halte den Atem an, und deine Lunge zerreißt. Und das All ist auch nicht so leer, wie du denkst – seine Grenzen dehnen sich ständig aus. Rivalisierende Regierungen führen einen kalten Aggressionskrieg, während gierige Unternehmen um wertvolle Ressourcen wetteifern. Kolonisten greifen unter Einsatz ihres Lebens nach den Sternen – jede neue Welt, die gezähmt wird, bedeutet entweder Überfluss oder Hungersnot. Und im Schatten eines jeden Asteroiden lauern Dinge – seltsame, fremdartige und tödliche Dinge.*

***Alien-Dinge.***

Dies ist das offizielle ALIEN-Rollenspiel – ein Universum des Body Horrors und der rücksichtslosen Unternehmen, in dem synthetische Menschen Gott spielen, während Weltraum-Trucker und Marines zu Wirten neugeborener, grauenhafter Kreaturen werden. Es ist ein brutales und unversöhnliches Universum, und du bist absolut entbehrlich.

**Bleib am Leben, wenn du kannst.**

Dieses wunderschön illustrierte, farbige Hardcover-Buch präsentiert die Welt von ALIEN im Jahr 2183 und bietet ein schnelles und effektives Regelwerk, das speziell entwickelt wurde, um dein Erlebnis im ALIEN-Universum zu unterstützen. Das Spiel bietet zwei Spielmodi:

- Das **cinematische** oder szenische Spiel wird mithilfe vorgefertigter Szenarien, spielbar in einer Spielsitzung, ausgetragen, die den Spannungsbogen eines ALIEN-Film simulieren. Dieser Spielmodus betont den brutalen Überlebenskampf unter hohen Risiken. Ihr werdet nicht alle überleben! Dieses Buch enthält mit *Letzter Tag der Hoffnung* ein cinematisches Szenario.
- Im **Kampagnenspiel** erlebt ihr mit einer Gruppe von selbsterstellten Charakteren viele Spielsitzungen, in denen ihr das Universum von ALIEN frei erkundet. Dieses Buch enthält einige Zufallstabellen und weitere Hilfsmittel, um mit wenigen Würfen Sternensysteme, Kolonien, Missionen, Begegnungen und NSC zu bestimmen.

Die Spielregeln basieren auf der gefeierten „Year Zero“-Engine, die in preisgekrönten Spielen wie *Tales from the Loop*, *Die Verbotenen Lande* und *Mutant: Jahr Null* verwendet wird, aber angepasst und weiterentwickelt wurde, um die Kernthemen von ALIEN bestmöglich abzubilden: Horror und Action in der Düsternis des Alls.

FREE LEAGUE

ULISSES SPIELE

Artikelnummer: US88020PDF

www.freeleaguepublishing.com

www.Ulisses-Spiele.de

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