

## ALLGEMEIN

Ich habe „Destroyer of Worlds“ zweimal geleitet und auf den folgenden Seiten zusammengefasst, wie ich das Szenario vorbereitet und gespielt habe. Grundsätzlich gilt natürlich: Nichts muss so gemacht werden wie ich es hier aufliste. Ich zeige nur meinen Weg auf. Nutze es als Inspiration und Ideen-Baukasten.

Meiner Meinung nach liegt die Stärke im ALIEN Rollenspiel auf kurzen intensiven Szenarien, die nicht von Regel- oder Off-Topic Diskussionen unterbrochen werden: Schnelle Action, schnelle Entscheidungen, viel Drama!

Daher war es mein Bestreben, „Destroyer of Worlds“ möglichst kompakt zu spielen, unnötigen Ballast zu entfernen, und die Spieler nie in Situationen laufen zu lassen, in denen groß diskutiert wird, was jetzt als Nächstes zu tun ist - was natürlich nicht Konflikte zwischen den Charakteren ausschließt, denn die sind durchaus gewollt. Dennoch: Mit beiden Gruppen habe ich über 20 Stunden Spielzeit mit etwa 5-6 Spielsitzungen benötigt.

Ich habe bewusst die folgenden Dinge gestrichen (ich gehe hier nur auf die wichtigsten Punkte ein):

- Die Szenen am Raumhafen in Akt 1 waren bei mir stark optional und ich habe sie tatsächlich nicht gespielt. Mehr dazu weiter unten.
- Akt 2 wurde stark gekürzt: Diverse Ereignisse im Rahmen von Akt 2 und zu Beginn von Akt 3 haben mir persönlich nicht gut gefallen (Das Erschießen von Zivilisten finde ich extrem unpassend). Damit dieser Abschnitt nicht wie eine Aneinander-Reihung von Einzel-Szenen wirkt, die „abgearbeitet werden müssen“, müsste hier immens viel zusätzliche Arbeit hinein fließen. Da ich keinen großen Spaß am „Krieg ausspielen“ habe, habe ich darauf verzichtet. Dafür habe ich Akt 2 etwas früher begonnen als vom Szenario vorgesehen (siehe weiter unten).
- Sergeant Major AA83 Dawidowitch und seine Einheit hatte ich optional vorbereitet, aber in beiden Spieldurchgängen empfand ich seine Einführung als unpassend. Daher habe ich die Androiden-Einheit nicht verwendet. Eventuell kann es nützlich sein, sie als Notfall-Verstärkung in Akt 3 in der Hinterhand zu haben.
- Die ölfressenden Bakterien wurden gestrichen: Es gibt schon genug verrücktes tödliches Zeug, das den Charakteren widerfährt. Und für die Handlung sind sie unnötig.

## Hausregeln

Ich spiele die Alien Szenarios mit leicht angepassten Regeln. Du kannst immer eine aktuelle Version meiner Anpassungen unter diesem Link finden:

<http://yearzero.rpg.systems/2021/01/alien-hausregeln-fuer-den-cinematic-mode/>

## Ressourcen

Auf dem englisch-sprachigen ALIEN RPG Discord Server gibt es einen eigenen Kanal für „Destroyer of Worlds“. Hier kannst du Hilfe von erfahrenen SLs erhalten:

<https://discord.gg/alienrpg>

Dort findest du in der Ressource-Databank auch diese nützlichen Battlemaps, die du im 2. Akt gut einsetzen kannst:

[https://cdn.discordapp.com/attachments/643818909501358082/866078474740301824/AlienImageMap\\_1.png](https://cdn.discordapp.com/attachments/643818909501358082/866078474740301824/AlienImageMap_1.png)

[https://cdn.discordapp.com/attachments/643818909501358082/866079908891328552/AlienImageMap\\_2.png](https://cdn.discordapp.com/attachments/643818909501358082/866079908891328552/AlienImageMap_2.png)

Ich arbeite gerne mit passender Musik und habe viele Soundtracks aus Alien Filmen und Spielen eingesetzt. An dieser Stelle nur zwei Tipps, die frei verfügbar sind:

- Dieser Soundtrack-Mix aus „Aliens Fireteam Elite“ eignet sich hervorragend als Hintergrund-Soundtrack: <https://www.youtube.com/watch?v=MIq91oCyoQY>
- „Uncommon Valor“ von <https://tabletopaudio.com> eignet sich als Hintergrund-Soundtrack während Akt 2 (Angriff der UPP auf die Kolonie).

## Zusatz-Charakter

Im ZIP-File findest du drei weitere Charaktere, die du ins Spiel einbauen kannst, um die Personal-Decke wieder aufzustocken. Ich habe dafür gesorgt, dass die Gruppe Fort Nebraska auf jeden Fall wieder mit 7 Personen betritt. Und beide Durchläufe (mit jeweils 4 Spielern) haben mit 2 Überlebenden geendet.

Weiterhin gibt es eine neue und ausgebautere Version von Mallory Eckford, welche ich als Charakter in Akt 3 spielbar gemacht habe. Auch Colonel Meyers und Wright solltest du als spielbare Charaktere vorbereiten (auch wenn beide in meinem Spielen kein sehr langes Leben beschieden war...).

## AKT I: MANHUNT

Während die versammelte Streitmacht der Colonial Marines den Orbit verlässt, um nach LV-038 aufzubrechen, beginnen die SC ihre Suche.

- Der NSC Major Hatfield wurde komplett gestrichen. Colonel Meyers ist die direkte Kontaktperson für die Spieler und er hält auch die Ansprache zu Beginn des Szenarios. Aufgrund der hohen Geheimhaltungsstufe des Auftrags übernimmt der Colonel dies persönlich. Dadurch haben die Spieler einen direkten Bezug zu Colonel Meyers, der in Akt 3 nochmal auftauchen wird.
- Die Spieler erhalten die Übersichtskarte der Kolonie. Alle wesentlichen Orte wurden eingekreist, um den Spielern zu visualisieren welche relevanten Orte von ihnen angesteuert werden können: Fort Nebraska, der Raumhafen, die Bar „Eye of Oblivion“, die Marshal Station, das Krankenhaus „San Rocco“, die Öl Raffinerie, der Wildcatter Parkplatz.
- Der erste Akt ist grundsätzlich sehr offen gestaltet. Dennoch habe ich mich im Sinne des „Cinematic Modes“ dazu entschieden, den Spielern etwas klarere Vorgaben zu machen, als es das Szenario vorsieht. Colonel Meyers gibt dem Einsatztrupp nur den Hinweis, dass die gesuchten Marines das letzte Mal in der Bar „Eye of Oblivion“ gesichtet wurden. Natürlich dürfen sie den Raumhafen aufsuchen, um dort nach den Flüchtigen zu suchen, aber grundsätzlich ist dies nicht nötig.
- Es folgt eine Zusammenfassung der Aktionen der Geflüchteten („Flüchtende“) und ein möglicher Ablauf der Ereignisse von Akt 1 („Jäger“). Insbesondere Stopps 2-4 sind variabel, 4 sogar optional.

## Was vorher geschah: „Sin Eaters“ in Schwierigkeiten

- Bei der Evakuierung der Station wurde die „Sin Eater“ Einheit mit der Räumung von „Project Lifeforce“ beauftragt. Im Chaos gab es einen Sicherheits-Durchbruch: Die Einheit wurde von Facehuggern ausgeschaltet und mit Aliens infiziert.
- Die Soldaten wurden auf Anweisung von Colonel Meyers mit dem 26-Draconis-Stamm behandelt und in Untersuchungs-Zellen weggesperrt. Daraufhin flohen die Soldaten in dem Wissen, nun nur noch als Versuchskaninchen zu dienen.
- Als der Ausbruch bekannt wurde, wurde die Evakuierung sofort gestoppt, um den Gesuchten keine Fluchtmöglichkeit zu lassen.
- Die Androidin/KI Jaell ist in ihren Besitzer Colonel Meyers verliebt und möchte ihm gerne helfen. Sie versucht ohne Meyers' Wissen Zugang zum System von Chaplain zu erhalten, doch der Upload der KI ist unvollständig.
- Mallory Eckford, Projekt-Managerin von Lifeforce für Weyland-Yutani, verschafft sich Zugriff auf die Kommunikatoren des Such-Trupps und verfolgt mit ihren „Hundefängern“ seine Aktionen um sicher zu stellen, dass die gesuchten Subjekte lebendig gefangen genommen – oder zumindest ihre Leichen gesichert werden.

## Stopp 1: Bar „Eye of Oblivion“

### Flüchtige:

- Treffen der Gesuchten mit dem Aufständischen Ivan Stolls im „Auge des Vergessens“
- Der Plan der Flüchtigen war, über die Aufständischen Kontakt zur UPP aufzunehmen, um gegen Heilung Wissen über streng geheime Biowaffenprojekte preis zu geben.
- Carvalho und Wright vertrauten Stolls nicht, es kam zu einem Streit und einigen Handgreiflichkeiten, wobei Carvalho und Reese auch Inventar zertrümmerten und andere Gäste verletzten.
- Carvalho wurde aufmüppig, legte sich mit Stolls Leuten an und wurde KO geschlagen. Daraufhin zog Wright ihre Waffe und schleppte Carvahlo hinaus (zum Hospital)
- Reese und Wójcik blieben und versuchten die Situation zu retten. Reese war bereits stark betrunken.
- Dann tauchten die Marshals auf. Die Aufständischen und die Flüchtigen flohen durch den Hintereingang, aber Reese war zu langsam und wurde von den Marshals gefasst.
- Wójcik wurde auf der Flucht von Ivan Stolls und seinen Leuten überwältigt und in das Geheimversteck gebracht.

### Jäger:

- Ereignis „What goes up“ auf dem Weg zur Bar
- Ereignis „Ambush“: Aufständische haben sich um die Bar platziert und sitzen auch in der Bar, die Marines werden beim Verlassen der Bar oder bei der Verfolgung von auffälligen Personen, welche die Bar verlassen, angegriffen.

## Stopp 2: „Marshal Station“

### Flüchtige:

- Reese wurde auf die Marshal Station gebracht (er liegt tot in der Zelle)

### Jäger:

- Ivan Stolls wird verhört (er verrät unter Druck, dass zwei der Flüchtigen wohl zum Hospital gegangen sind, er kennt auch den Treffpunkt an der Ölraffinerie)
- Es können ungewöhnlich starke Energiesignaturen vom auf der alten Ölraffinere festgestellt werden.
- In einer Zelle liegt die Leiche von Reese, an der Decke in einer dunklen Ecke über der Ausgangstür (das Licht ist defekt und nur eine Neonröhre flackert) lauert ein Alien.
- Mallory Eckford und ihre Hundefänger tauchen auf und entsorgen die Leiche von Reese, sowie das Alien. Sie zeigt einen Militär-Ausweis mit Besucher-Status „Omega-Schwarz“ vor, ein Hinweis auf die höchste Geheimhaltungs-Stufe.

## Stopp 3: „Hospital San Rocco“

### Flüchtige:

- Carvalho wurde von Wójcik in das Hospital eingeliefert. Dr. Litvin nahm von beiden Blutproben, aber dann verschwand Wright wieder.

### Jäger:

- Carvalho: wird mit einem Chestbuster von Dr. Litvin operiert
- Dr. Litvin sperrt sich im Operations-Saal ein und lässt die Marines nicht hinein. Währenddessen bricht der Chestbuster aus Carvalho heraus.
- Untersuchungs-Daten von Wójcik: Ihr Körper verändert sich in etwas völlig Neues
- Auftritt Mallory Eckford (Ereignis „Ms. Eckford Dogcatchers“): Sie kümmert sich darum, die Überreste von Carvahlo zu beseitigen.

## Stopp 4: „Raumhafen (Optional, Wright kann auch im Lager der Aufständischen gefunden werden)“

### Jäger:

- Wright versucht sich im Raumhafen unter die Leute zu mischen und bei Entdeckung zu fliehen.
- In Hangar 2 bricht bei den Kolonisten Chaos aus.
- Sollte Wright die Flucht nicht gelingen taucht erneut Mallory Eckford oder ein Aufständischen Kommando von Ivan Stolls auf, das sie in einem Fahrzeug wegbringt.
- Wright erzählt bei Gefangennahme, was sie über Project Lifeforce weiß, wenn Mallory Eckford sie lässt. Sie will nur überleben.

## Stopp 5: Öl-Raffinerie

### Jäger:

- Aufständische und UPP-Soldaten warten hier, um die Übergabe der Flüchtigen auf die UPP vorzubereiten.
- Standort des Geheimverstecks der Aufständischen wird spätestens jetzt bekannt.
- Funkübertragung: Angriff der UPP beginnt. Start von Akt II beginnt bereits JETZT.

## Weitere Ereignisse in Akt 1:

- Acid Reflux (Dante)

## AKT II: THE STORM

Die UPP beginnt mit dem Angriff auf die Kolonie.

### 1 - Auf dem Weg zum Lager der Aufständischen

- Das Lager der Aufständischen habe ich in den süd-westlichen Distrikt verlegt. Die Spieler werden später zum Raumhafen beordert und sollen nicht „Fort Nebraska“ als näher gelegenes Ziel wahrnehmen.
- BOMBEN: Der Mannschaftswagen fährt durch Gassen, die von UPP-Bombardement getroffen werden: Explosion der Stärke 12 (Schaden 1+ Explosion), die mit einem Wurf auf PILOT abgemildert werden kann: Rumpf 9, Panzerung 8. Bei halbem Schaden Wurf auf KRIT-Fahrzeughtabelle.

### 2 - Lager der Aufständischen

- Aufgrund der Kampfhandlungen in der Stadt sind die Aufständischen zwar wachsam, allerdings bieten allgemeinen Kampfhandlungen auch eine gute Ablenkung.
- Während des Sturms auf das Lager kann beobachtet werden, wie einige Aufständische über das Dach aus dem Gebäude fliehen (Wójcik ist außer Kontrolle)
- Wójcik: Verwandelt sich von einem Anathema in einen Bodyburster
- Wright: Ist eventuell im Lager der Aufständischen im Gästezimmer an eine Heizung gefesselt und kann gerettet werden (falls die Gruppe sie nicht in der Annahme erschießen, dass sie auch infiziert ist).

### 3 - Rückzug zum Raumhafen

- Colonel Meyers befiehlt dem Trupp sich – und alle gesicherten Beweismittel und lebende oder Tote Zielsubjekte – zum Raumhafen zu bringen. Sie sollten mit dem Hospitalschiff „Monygham“ unverzüglich den Mond verlassen. Eine Rückkehr zu Fort Nebraska ist zu riskant, das Fort steht unter heftigem Beschuss.
- Ereignisse (eines oder beide):
  - „It’s a Tank“: Hier könnten die Ersatz-Charaktere „John Reno“ und „Jeff Mannick“ dazu stoßen (der Panzer-Trupp besteht nur noch aus 2 Marines)
  - „Dropship down“ (über Funk meldet sich ein Dropship, das in der Nähe gelandet ist und den Trupp zum Raumhafen bringen kann. Der Trupp muss sich allerdings auf dem Weg zum Dropship durch UPP-Einheiten kämpfen. Das Dropship stürzt kurz vor dem Raumhafen ab.

### 4 - Am Raumhafen

- Captain Hennings von Team Bravo weißt Team Charlie an, den Kontrollturm zu sichern, bis die Monygham startklar ist. Team Bravo wird solange den Raumhafen vor den UPP-Truppen verteidigen. Team Charlie sieht, wie sich die Marines einen verlustreichen Kampf gegen die anrückenden UPP-Einheiten liefern. Unweit des Raumhafens landen Ox-Landungsschiffe und setzen weitere UPP-Truppen ab.
- Die Gruppe hat den Kontrollturm fast erreicht, als das Ereignis „Falling Skies“ eintritt. Landungsschiffe fallen vom Himmel und droht auch den Trupp von Team Charlie zu treffen, elektronische Geräte fallen aus.
- Ein Landungsschiff fällt auf die Monygham, der vordere Teil wird von der Wucht des Aufpralls abgerissen und das Schiff fängt Feuer, es folgen mehrere Explosionen. Teile des Schiffs und zerbrochene Frachtkisten werden über dem Flugfeld verstreut.
- Start von Akt 3 (der Trupp sollte sich dafür im Kontrollturm in Sicherheit gebracht haben).

### Weitere Ereignisse:

- „Restart“ (Chaplain)
- „A Splash of Color“ (Dante)

# AKT III: THE LION'S DEN

## 1 - Black Goo Epi-Zentrum

- Ich habe das Zentrum des Angriffs leicht nördlich der Bar „Eye of Oblivion“ platziert. Der Radius der Mutations-Zone reicht dabei im Süden in die nord-östlichen Bereiche des Raumhafens hinein und endet im Norden vor Fort Nebraska.
- Team Charlie hat aus dem sicheren Kontrollturm einen guten Überblick über weite Teile der Kolonie, so dass der Text „Black Death“ hier passend vorgelesen werden kann.
- Den Spielern sollte klar sein, dass es nur noch einen Weg vom Mond gibt: Über den Weltraum-Aufzug in Fort Nebraska.

## 2 - Im Kontrollturm

- Im Kontrollturm kann sich die Gruppe ausruhen.
- Nach einer Schicht haben sich die meisten schwarzen Flocken auf dem Boden abgesetzt, das Areal hat immer noch eine Gefährlichkeit von „Peripherie“.
- Währenddessen kommen UPP-Soldaten zum Turm und versuchen verzweifelt die Tür zu öffnen, werden dann aber hinterrücks erschossen: Eine weitere Überlebende kommt zum Turm und erbittet Einlass: Der Charakter „Kelly Anderson“ kann hier eingeführt werden.
- Auf dem Flugfeld können herausgeschleuderte und beschädigte Frachtkisten der „Monygham“ untersucht werden: Hier können medizinische Ausrüstung und Schutzanzüge gefunden werden.
- Elektronische Ausrüstung kann repariert werden.

## 3 - Auf dem Weg zu Fort Nebraska

- Ereignis „Can't see the forest for the trees“
- Ereignis „Table for one“: Links und rechts der Straße sind immer wieder Knochen und Leichenteile aufgehäuft. Plötzlich versagt der Motor des Fahrzeugs der Truppe. Während der Reparatur nähern sich „Freak“ Anathemas.
- Ereignis „Let's make a deal“: Kurz vor dem Erreichen von Fort Nebraska wird der Trupp über den geheimen Kommunikations-Kanal angefunkelt. Der Trupp soll sein Fahrzeug unverzüglich stoppen. Es handelt sich um Mallory Eckford, die „Team Charlie“ vor den Automatik-Kanonen auf „Fort Nebraska“ warnen möchte. Sie hat den Trupp über ihr Ortungsgerät immer im Blick. Ms. Eckford ist inzwischen alleine unterwegs und bittet den Trupp sie mitzunehmen. Sie bietet neben ihrer Kenntnis der Anlage und einer Keycard mit hoher Zugriffs-Stufe auch einen Koffer mit 200.000 Dollar an. Ein ausgearbeiteter und veränderter Charakter-Sheet von Mallory Eckford liegt bei.

## 4 – In Fort Nebraska

- Im Innenhof zwischen den Öl-Silos: Ereignis „Ready to Rumble“. „Freak“ Anathemas und Aliens bekämpfen sich hier gegenseitig. Bevor man sie sieht kann man Verätzungen und abgetrennte Gliedmaßen der Monster im Schnee liegen sehen.
- Mallory Eckford kann der Gruppe Informationen über den Weltraumaufzug geben und dass der Appollo-Mainframe im Obergeschoss der Bastion vorher hochgefahren werden muss, um den Aufzug starten zu können.
- Die Ost- und West-Eingänge zur Bastion sind voller Harz und an den Wänden hängen verpuppte Marines.
- Ereignis „Bundling up“: Wenn Alien-Nester angegriffen werden, so eilen in kürzester Zeit Alien-Soldaten herbei.
- Ereignis „Under the Influence“ (Chaplain): Wenn Jael im Appollo-Mainframe reaktiviert wird, so fragt sie sofort nach dem Verbleib von Colonel Meyers. Das letzte, was Jaell über die Sicherheits-Systeme der Anlage mitbekommen hat war, dass Colonel Meyers in einer Kryo-Kapsel evakuiert werden sollte und sich auf Level -2 befand. Auf weitere Nachfragen antwortet sie nicht und greift kurz darauf in panischer verwirrter Angst, dass Colonel Meyers etwas passiert sein könnte, die Gruppe an. Dabei übernimmt sie auch die Kontrolle von Chaplain. Alternativ kann die Jaell-KI auch beim Auffinden von Colonel Meyers eingesetzt werden.
- Ereignis „Colonel's on Ice“: Colonel Meyers kann in einer Kryokapsel auf UGS -2 in der Nähe des Weltraumaufzugs gefunden werden. Sollte ein Marine den Colonel in seiner Kapsel töten wollen und Jaell noch nicht ausgeschaltet worden sein, so übernimmt Jaell nun die Kontrolle über Chaplain und versucht dies zu verhindern. Sollte Colonel Meyers aufgeweckt werden, so kann er mit einer Mayor-Karte auch in Räumen wie dem Reaktor-Raum die wesentlichen Systeme wieder hoch fahren und somit den Weltraum-Aufzug in Gang setzten. Daraufhin wird sich Jaell über die Lautsprecher melden und den Colonel über die Sicherheits-Kameras beobachten, wo dies noch möglich ist. Sie wird dem Colonel auch offen über die Lautsprecher mitteilen, falls jemand hinter dem Rücken des Colonels arbeitet. Wenn Colonel Meyers stirbt und Jaell dies erfährt, so aktiviert Jaell in tiefer Trauer die Selbstzerstörung der Anlage und macht einige nukleare Bomben scharf. Die Uhr tickt...

## Karten-Erklärungen

Hier eine kurze Zusammenfassung aller Ebenen:

### Fort Nebraska Außengelände:

- Untergeschossrampe: Feuer und Rauch, hier geht es zu UGS -1
- West-Flügel: Total zerstört
- Ost-Flügel: stark zerstört, medizinische Ausrüstung kann gefunden werden, aber Strahlung ist hoch
- Nord-Bastion: Im Zentrum der Bastion führt der Weltraum-Aufzug in den Orbit. Er ist derzeit auf den Ebenen UGS -2 und UGS -3.

### Nord-Bastion:

- EG: Proviantmeisterei, Waffenkammer und Ost-/West-Eingänge
- OG: Kommandoraum, Apollo-Mainframe, Einsatzzentrale, Gesicherter Aufzug nach UGS -3 (Zugang mit Major-Keycard)

### Fort Nebraska Untergeschosse:

- UGS -1: Fuhrpark und Hangars (Feuer und Rauch, offenes Loch zu UGS -2 mit hoher Strahlung)
- UGS -2: Reaktor, Munitionsdepot, Nuklearlager, eingestürzter Eingang zum Weltraumaufzug, Gesicherter Aufzug nach UGS -3 (Zugang mit Major-Keycard)
- UGS -3: Waffenlabore, Kontaminierungslager, Medlab- und Quarantänelabore, Zugang zum Frachtlevel des Weltraumaufzugs

## Das Finale

- Vor dem Weltraumaufzug in UGS -3 haben sich 4 Alien-Soldaten in die harzige organische Substanz eingenistet. Sie scheinen zu schlafen. Die Gruppe kann und sollte vorsichtig an ihnen vorbei schleichen.
- Im Frachtraum auf Ebene 3 befindet sich im rechten Bereich die Alien Queen, der Raum ist voller Eier gespickt. Die beiden Alien-Soldaten stehen links und rechts in einer Ruheposition auf den Laufstegen und sind passiv. Das Licht ist schlecht und überall hängt organische Masse von der Decke, welche einerseits die Sicht einschränkt aber andererseits auch etwas Deckung gibt.
- Im Frachtraum kann und sollte die Gruppe vorsichtig auf die Gitter-Plattform und damit zu einer Wendeltreppe gelangen, die zur Luke in Ebene 2 des Aufzugs führt.
- Es bietet sich an, dass hier zu einem Kampf kommt, kurz bevor die Gruppe die Wendeltreppe erreicht hat: Sei es durch einen misslungenen Wurf auf MOBILITY oder durch die KI Jaell, die gerade in diesem Augenblick durch die Lautsprecher verkündet, dass sie in Kürze ihr Dasein beenden wird, weil ihre große Liebe Colonel Meyers tot ist oder sie alleine auf dem Mond zurück lassen will.
- Die Alien Queen greift nicht in den Kampf ein, solange sie nicht schwer verletzt wird, da sie durch ihren Legestachel fixiert ist. Detonationen von mehreren Handgranaten zerbersten den Legestachel und begraben die Queen (sowie eventuell einen weiteren Alien-Soldaten) unter Trümmern, die von der Decke gefallen sind. Allerdings hält sie dies nur für kurze Zeit auf...
- Zumindest Teilen der Gruppe sollte es in die zweite Ebene des Aufzugs schaffen. Die Schleuse wird für eine gewisse Zeit die Aliens aufhalten.
- Während der Aufzug in den Orbit steigt, findet die Gruppe heraus, dass die Raumstation zerstört ist und der Aufzug direkt auf dessen Reste zu jagt. Das Wrack eines Zerstörers zerschellt an der Station, die dabei eine Drehung erfährt und sich nun am Seil des Aufzugs aufwickelt.
- Über Comtech kann eine Notfall-Kapsel über das Emergency-Protokoll so programmiert werden, dass sie parallel zum schlingernden Weltraum-Aufzug fliegt.
- Während die Truppe um die verbleibende Raumanzüge kämpft (es gibt einen zu wenig) breche die Aliens nach oben vor.
- Die Fenster im Kommando-Raum müssen gesprengt werden. Mit einem gewagten Sprung kann man sich zur Notfall-Kapsel retten und hoffentlich ins All flüchten, bevor die Alien-Queen die Überlebenden noch erwischt.

## Stärke der Aliens

Sobald Aliens nicht mehr einzeln auftreten kann dies schnell zu TPK (Total Party Kill) Situationen führen:

- Aliens haben 2 Angriffe pro Runde. Das macht sie enorm stark und im 1:1 Kampf nahezu unbezwingbar, da ein menschlicher Gegner in der Regel seine schnelle und langsame Aktion für Abwehr-Reaktionen ausgibt.
- Die „KRIT-Tabelle“ für Aliens, dessen HEALTH auf 0 sinkt, sorgt dafür, dass Aliens auch nicht sicher ausgeschaltet werden können, wenn sie enorm viel Schaden erleiden.
- Der Säure-Schaden bei Alien-Verletzungen ist nicht selten tödlicher als die Alien-Angriffe selbst: Sobald ein Alien im Nahkampf ist, schweben alle in direkter Nähe in enormer Lebensgefahr. Der beste Schutz dagegen sind die WY- APE Anzüge: Sie haben zwar nur einen Panzerungswert von 3, allerdings schützen sie komplett vor Säure-Attacken!
- Die Angriffs-Tabelle für den Charger und die Alien-Queen sind Ultra-tödlich. Überlege dir gut, ob du sie so einsetzt wie offiziell beschrieben. Gib deinen Spielern auf jeden Fall die Möglichkeit, diese Gegner zu umgehen oder sich in eine Position zu begeben, wo eine Flucht, bzw. ein Kampf mit strategischem Vorteil möglich ist.

Mit den folgenden Anpassungen könntest du den Kampf mit mehreren Aliens vermutlich wagen (habe ich nicht getestet, es sind nur Ideen):

- Der Säure-Schaden wird auf Reichweite „Kontakt“ reduziert bzw. trifft maximal eine Person in Reichweite „Kurz“.
- Säure Basis-Schaden halbieren.
- Aliens erhalten nur einen Angriff pro Runde, allerdings einen Bonus auf ihre Initiative von +3

AUSRÜSTUNG

| Gegenstand                              | Effekt  |
|---|---|
| WAFFEN                                  |   |
| AK-4047                                 | Bonus: +0 Schaden: 2<br>Reichweite: Weit<br>Merkmale: Vollautomatisch   |
| M-5 Raketenwerfer<br>(schwer)           | Bonus: +1 Schaden: 5<br>Reichweite: Extrem<br>Merkmale: Panzerbrechend, Einzelschuss  |
| M4A3-Pistole                            | Bonus: +2 Schaden: 2<br>Reichweite: Mittel  |
| M41A Impulsgewehr                       | Bonus: +1 Schaden: 2<br>Reichweite: Weit<br>Merkmale: Panzerbrechend, Vollautomatisch, Granatwerfer   |
| Präzisionsgewehr                        | Bonus: +2 Schaden: 2<br>Reichweite: Extrem<br>Merkmale: Panzerbrechend  |
| Shotgun                                 | Bonus: +2 Schaden: 3<br>Reichweite: Mittel<br>Merkmale: doppelte Panzerung  |
| Smartgun<br>(schwer)                    | Bonus: +3 Schaden: 3<br>Reichweite: Weit<br>Merkmale: Vollautomatisch, Panzerbrechend   |
| Flammenwerfer<br>(schwer)               | Bonus: +0 Schaden: 2<br>Reichweite: Mittel<br>Merkmale: Feuer9  |
| Kampfmesser<br>(leicht)                 | Bonus: +0 Schaden: 2<br>Reichweite: Kontakt   |
| Schneidbrenner                          | Bonus: +0 Schaden: 3<br>Reichweite: Kontakt<br>P5: HEAVY MACHINERY +2   |
| G2 Elektroschockgranate<br>(leicht)     | Bonus: +0 Schaden: 1, Sprengkraft 9<br>Reichweite: Mittel<br>Merkmale: Betäubend: AUSDAUER -2 für das Ziel, sonst für 1 Runde betäubt   |
| Harpunen-Kanone                         | BS1,Mittel, Doppelte Panzerung, Einzelschuss  |
| SCHUTZANZÜGE                            |   |
| APE-Anzug                               | Panzerung 3, Air4, SURVIVAL +3, schützt zuverlässig vor Säure   |
| UPP-Gefechtsrüstung                     | Panzerung 6   |
| Militärischer Schutzanzug               | Panzerung 1, Air 2, Schutz vor chemischer/biologischer Kontaminierung   |
| MK.35 Raumanzug                         | Panzerung 5, Air 4, Schwer  |
| WERKZEUGE                               |   |
| Elektrowerkzeuge                        | COMTECH +1  |
| Medkit                                  | MEDICAL AID +2 (1x)   |
| DROGEN                                  |   |
| Naproleve                               | STRESS halbiert, GESCHICKLICHKEIT-1 (1 Schicht)   |
| X-Stims                                 | STÄRKE+1, STRESS+1 (1 Schicht, kein Stress-Abbau durch Ruhephasen)  |
| Aufputzmittel                           | Wach für einen Tag, STRESS+1 (kein Stress-Abbau durch Ruhephasen)   |
| Happy-Drogen                            | Alle Würfe -3, STRESS 0 (1 Schicht)   |
| FAHRZEUGE                               |   |
| Cheyenne Dropship                       | PILOT+2, Geschw2<br>Rumpf 10, Panzerung 7<br>* 25mm Gatling: B3S3, Extrem, Panzerbrechend, Vollautomatisch<br>* Luft-Boden Raketen: B2S7, Panzerbrechend  |
| M577 Gepanzerter Mannschaftstransporter | PILOT +1 Geschw3<br>Rumpf 8, Panzerung 8<br>* 20mm Gatling: B3S3, Weit, Panzerbrechend, Vollautomatisch   |
| Traktor                                 | PILOT +0, Geschw2<br>Rumpf 6, Panzerung 4   |
| Panzer Ridgeway                         | PILOT +2, Geschw2<br>Rumpf 9 Panzerung 12<br>* 115m Kanone: B2S8, Extrem, Panzerbrechend<br>* 60mm Mörser: B0S4, Sprengkraft12<br>* 20kW Plasma-Verteidigungsgeschütz: B2S5, Extrem, Panzerbrechend |