

„ALIEN - Heart of Darkness“ Szenario-Notizen

Allgemein

Nicht nur die Atmosphäre des Cinematic Szenarios „Heart of Darkness“ war Horror pur – die Vorbereitung war es für mich auch! Auf den folgenden Seiten findest du daher viele Infos dazu, wie ich dieses Szenario vorbereitet habe und welche Prioritäten ich bei der Story gesetzt habe. Wie schon bei „Destroyer of Worlds“ enthält das Szenario massig Material und viele Möglichkeiten, die Geschichte zu inszenieren. Man sollte sich aber von dem Gedanken verabschieden, wirklich alle Aspekte und Szenen in einem Szenario-Durchlauf auch unterbringen zu können. Schon alleine die Spielgruppe wird mit ihren Handlungen ihre eigenen Prioritäten setzen.

In diesem Dokument schildere ich meinen Weg, wie ich das Szenario geleitet habe. Dies ist aber weder der eine „RICHTIGE“, noch würde es bei mir in einem zweiten Durchlauf genauso laufen. Aber natürlich kannst du ihn als „Blaupause“ und Ideengeber für deine Spielrunde verwenden.

Ich habe darüber hinaus einige Elemente an der Story leicht angepasst, um für mich einige Logiklücken zu stopfen und die Story etwas „runder“ zu machen. Aber auch hier gilt natürlich (wie bei allem): Das ist Geschmackssache.

Ich habe unter anderem den Zeitablauf der Ereignisse auf der Erebos-Station etwas verändert, so dass der „Meteor“ (die „Cheiron“) in einem etwas kürzerem Abstand auf die Station gebracht wurde. Mir war es wichtig, dass das Auftauchen der Monster und das Verschwinden von Menschen auf der Station erst kurz vor dem Eintreffen der Spieler-Gruppe stattgefunden haben. Auch der Sträflings-Aufstand hat erst vor wenigen Tagen begonnen. Somit konnte ich besser erklären, dass Stykes noch mitten in seinen Plänen für die Niederschlagung des Aufstands steckt, wenn die SCs eintreffen. Die Situation ist noch dynamisch – und inmitten des Aufstands ignorieren beide Fraktionen mit ihren fanatischen Anführern, dass sich die Station selbst rasend schnell in ein tödliches Monstrum verwandelt.

Auch bei der Entwicklung der Vollendeten und von den Hessdalen-Lichtern infizierten Menschen habe ich Änderungen vorgenommen, um den Szenario-Ablauf etwas „runder“ und für die Spieler etwas nachvollziehbarer zu gestalten. Detaillierte Hinweise zu meinen Anpassungen findest du auf den folgenden Seiten.

Dieses Paket enthält Folgendes:

- Angepasster Zeitablauf
- Übersicht über die komplette Entwicklung der Proto-Brutstätte (mit leichten Änderungen)
- Angepasste NVS-Tabelle und Medikamente
- Charakter-Beziehungen und erweiterte NSC-Motivationen
- Versiegelungen und Barrikaden auf der Station
- Story-Leitfaden
- Handout für den Start des Cinematics an alle Spieler (siehe **ALIEN - Heart of Darkness - INTRO.pdf**)
- Handouts und Texte (Wer weiß was?): Wissensstand von Stykes und Wicks, Logbücher von MUTHUR, der CHEIRON, und Medizinische Logbücher (siehe **ALIEN - Heart of Darkness - Logbücher und Protokolle.pdf**)
- Handouts mit Zusatzinformationen für die folgenden Charaktere (siehe Ordner **Charakter – Dossiers**):
 - Lark (Spezial-Infos über die Crew und „Psychologie-Tests“, die im Spiel eingesetzt werden können)
 - Ejiri (Spezial-Infos über die Crew und weiterführende Informationen zur Erebos-Station)
 - Sajaad (Hintergrund-Informationen über das Buch „Space Beast“ und „Die Kinder der beiden Göttlichen“)
- Bonus: Einige per AI generierte Bilder, die ich für meine Spielrunde erstellt habe und Links zu weiteren Ressourcen.

ZEITABLAUF

2111

- Die USSS Cronus besucht 26 Draconis und entdeckt eine Anlage der Konstrukteure.
- Sie lösen einen Mechanismus aus, der einen roten Stern in ein schwarzes Loch kollabieren lässt, welches beginnt die beiden anderen Sterne im System zu verschlingen.
- Nach dem Verschwinden der Cronus verhängt die Kolonialverwaltung aufgrund der 20-Parsec-Grenze ein Reise- und Erkundungsverbot für das System.

2173

- Vor zwölf Jahren katalogisierte eine Sonde des Unternehmens die junge Singularität und berichtete über den Zusammenbruch des Systems und seine hohe Energieproduktion.
- Weyland-Yutani erhält von der Kolonialverwaltung den Zuschlag für die Ausbeutung des Systems und errichtet die Station Erebos, um den Plasmastrom in Energietrawlern nutzbar zu machen.

2175

- Erebos wird gegründet, mit Wicks als Stationsleiter und Stykes als Colonial Marshal.

2177

- Nachdem ihr Shuttle acht Stunden lang in einer zerfallenden Umlaufbahn um das Schwarze Loch festsaß, kehrte Wicks verändert zurück...
- Sie sprengte einen Plasmatank in die Luft und setzte die Station in Brand.
- Stykes behauptet, sie habe eine Revolte angeführt, bei der 67 Aufständische beim Versuch, das Feuer zu löschen, ums Leben kamen (Stykes tötete sie jedoch, als er die Luftschleusen öffnete).

2178

- Erebos wird in ein Hochsicherheitsgefängnis umgewandelt, in dem Stykes der Aufseher und Wicks eine der Sträflinge ist.
- Wicks behauptet weiterhin, das Schwarze Loch habe sie dazu gebracht, den Plasmatank zu sprengen, und will sich an Stykes rächen und Erebos zerstören.
- Einführung einer 6- bis 12-monatigen Personalrotation. (Das Rotationsschiff besucht die Besatzung alle sechs Monate).
- Projekt Ironfish wird eingeführt, welches nur Stykes und Clerke bekannt ist.

2185

Februar/März 2185

- Es werden sogenannte Hessdalen Lichter entdeckt, die um eine Meteor-Masse schwärmen.
- Clerke bittet um die Erlaubnis, den Meteor auf die Erebos zu holen, um die neue Lebensform zu untersuchen.

Juni 2185

- Grünes Licht für das Bergen der Meteor-Masse auf der Erebos.
- Ein Team von Wissenschaftlern wird eilig zusammengestellt.

Anfang Juli 2185

- Die USSC Ceterhina verlässt die Gateway Station in Richtung 26 Draconis.
- Bishop nimmt seine Nachricht auf.

12. September 2185

- Der Meteor wird an Bord der Erebos gebracht.

14. September 2185

- Der „Meteor“ wird über einen Stromanschluss an die Erebos angeschlossen.
- Ein Stromausfall legt die ganze Station lahm und droht in das Schwarze Loch abzustürzen.
- Der begleitende Meteoritenschwarm des Meteors stürzt auf die Station, Proto-Brutstätten-Knollen graben sich in die Station und beschädigen mehrere Sektionen, die daraufhin versiegelt werden.
- Die Proto-Brutstätte beginnt zu wachsen.
- Clerke analysiert die Funksignale des „Meteors“: Das wissenschaftliche Modul und Rettungsboot der Chronus - die Cheiron - wird im Meteor identifiziert.
- Stykes ist außer sich, untersagt sämtliche weitere Untersuchungen an dem Objekt und lässt die Hangar-Bucht von Terminal 01 versiegeln.

15. September 2185

- Clerke versucht, im Netz etwas über Cronus herauszufinden, wird aber von MU/TH/UR ausgesperrt.
- Clerke beauftragt die DA/TH/UR Computer-Einheiten mit der Entschlüsselung der Cronus-Daten und der Analyse der „Stimmen“ aus dem Schwarzen Loch.

16. September 2185

- Reparatur-Trupps, die zu den beschädigten Sektoren geschickt werden, leiden unter verstärkten NVS-Symptomen.
- Stykes genehmigt weniger Reparaturen unter erhöhten Sicherheits-Maßnahmen – viele Bereiche der Station bleiben weiterhin unzugänglich.

18. September 2185

- Der Meteor hat sich inzwischen fest mit der Erebos verbunden.
- Clerke warnt Stykes und Webb vor der Lebenden Proto-Brutstätte. Webb ist anfangs skeptisch und tippt auf NVS. Stykes ist nur darauf fokussiert, die Sträflinge (vor allem Wicks) unter Kontrolle zu halten – und sie zu schikanieren.

20. September 2185

- Die ersten protomorphen Wesen tauchen auf. Menschen sterben oder verschwinden. Stykes macht Wicks dafür verantwortlich.
- Webb beginnt mit der Entwicklung eines Virus, um die Monster zu töten und nimmt Proben von der Lebenden Proto-Brutstätte, die inzwischen auf mehreren Decks in den zerstörten Bereichen der Station hinter den Schotts wuchert.

24. September 2185

- Wicks führt eine Gefängnisrevolte an, da Stykes nichts gegen die verschwundenen Sträflinge unternimmt.
- Clerke hat eine Begegnung mit einem Vollendeten und erfährt von ihrem Plan, andere Sternensysteme zu infizieren.
- Webb und Clerke beginnen mit der Rekonstruktion des 26 Draconis-Stamms, um einen Virus zu entwickeln, der die lebende Proto-Brutstätte töten kann.

27. September 2185

- Alles, was Webb und Clerke noch brauchen, ist eine lebende Probe.
- Bevor sie eine bekommen können, beginnt Clerke durchzudrehen. Er versucht Webb zu töten. Dieser kann fliehen, verliert jedoch seinen Verstand (an die NVS) und versteckt sich seitdem auf der Station.
- Stykes tötet Clerke in der MU/TH/UR-Station auf Deck C, während er (Clerke) zu einer Monströsität wird.
- MU/TH/UR schaltet sich aufgrund des Feuers ab, die DA/TH/UR 01 Einheit übernimmt über Notfall-Protokolle die lebenswichtigsten Funktionen und stoppt ihre primäre Rechenfunktion (das Entschlüsseln der CRONUS-Logbücher).

30. September 2185

- Wicks entzündet auf den Backbord-Sektionen der Decks F-H Plasmafeuer, um Stykes und das Wachpersonal zu „beschäftigen“. In Wirklichkeit will sie jedoch die Station vernichten und das Böse auf der Station vernichten.

2. Oktober 2185

Die USSC Cetrina trifft im Draconis 26 System ein.

Anpassungen von Scheusalen und Vollendeten

Einige Monster entwickeln sich bei mir leicht anders als im Original:

„Scheusale“/„Abominations“

Hessdalen-Lichter machen Menschen nicht zu klassischen „Scheusalen“/„Abominations“. Die Entwicklung eines Infizierten läuft wie folgt ab:

Stufe 1: Story Karte „ERKÄLTET?“

- Du schwitzt, dir ist kalt und du hast pochende Kopfschmerzen, die immer schlimmer werden...
- STRESS +1
- Dein STRESS kann nicht mehr unter 1 fallen.

Stufe 2: „WAS SIND DAS FÜR FLECKEN?“

- Irgendetwas stimmt mit dir nicht: Deine Haut juckt und schmerzt, dunkelrote Flecken erscheinen zuerst auf deinen Händen, dann an deinen Armen und am Rest deines Körpers. Schwarze metallische Striemen wachsen durch deinen Körper und wölben sich wie dicke dunkle Adern unter deiner Haut. Dein Kopf pocht im Rhythmus eines Herzens das nicht das Deine ist...
- STRESS +1
- Dein STRESS kann nicht mehr unter 2 fallen.

Stufe 3: „INFIZIERT!“ (Werte entsprechen hier den „Abominations“)

- Du veränderst dich - in etwas Anderes: Schwarze metallische Striemen wachsen durch deinen Körper und dicke dunkle Adern wölben sich unter deiner Haut. Dein Kopf pocht im Rhythmus eines Herzens das nicht das Deine ist... Es fühlt sich an, als ob dein Kopf seine Form verändert. Und da ist dieses Flüstern, verborgen im Pochen des mächtigen Herzens, das immer lauter wird...
- SOBALD ES EINE GUTE SZENE DAFÜR GIBT HANDELST DU FOLGENDERMASSEN:
Schließlich verblasst das Gefühl und weicht einem wachsenden Drang zu ... töten!
Deine Mannschaftskollegen sind nicht mehr deine Freunde. Sie sind deine Beute!
Du musst die Wucherung mit menschlichem Bio-Material nähren - und einen Menschen mit bloßen Händen töten!
- Danach suchst du die nächstgelegene biomechanische Wucherung auf, um dem Organismus dein Opfer darzubringen. Die Wucherung wird dein Opfer verschlingen. Danach wirst du selbst Teil der Wucherung werden - Du hast deine Bestimmung erfüllt!

Von der Proto-Brutstätte mutierte Menschen laufen also nicht lange auf der Station herum: Da die Hessdalen-Lichter sie nicht in „Vollendete“ verwandeln können, suchen sie lediglich weitere Opfer für die Proto-Brutstätte und opfern sich daraufhin selbst. Daher verschwinden immer wieder Menschen spurlos...

Vollendete

- Die Vollendeten können sich ohne Zugriff auf eine reine (nicht durch Strahlung verseuchte) Probe des Drakonis-26 Stamms nicht vermehren (es werden keine zusätzlichen Vollendeten geboren – in allen Kapseln werden lediglich Squid-Babys herangezüchtet).
- Sie können zwar mit der Pro-Brutstätte andere Welten vorbereiten und nach dem „Schwarzen Beschleuniger“ suchen, aber um sich selbst fortzupflanzen benötigen sie die reine Form von Drakonis-26.
- Die Besatzung der „Cheiron“ war der reinen Form von Drakonis-26 ausgesetzt und schon dabei Neomorphs zu entwickeln, als die Strahlung der Hessdalen-Lichter sie zu Vollendeten werden ließ.
- Vollendete können lebende Organismen mit geringer Wärme-Abstrahlung (oder in der Umgebung von großer Kälte) nicht sehen (dies gilt nicht nur für Personen in Hyperschlafkapseln).

ENTWICKLUNG DER PROTO-BRUTSTÄTTE

Die Proto-Brutstätte ist ein biomechanischer Organismus. Sein Hauptzweck ist die Entwicklung von „Vollendeten“, doch dies ist ohne die reine Form des Drakonis-26 Stamms nicht möglich.

Stufe 1 – Kapseln

Die Kapseln werden mit lebendem oder totem organischem Material gefüllt. Im besten Fall Menschen. Das Material wird umgewandelt und in die Brutstätte integriert. Als „Abfallprodukt“ entsteht ein Squid-Baby.

Stufe 2 – Squid-Baby

Schlüpft aus einer Kapsel und sucht Orte mit starker Strahlung oder organischem Material auf, durch das es in kurzer Zeit extrem wachsen kann. Es tötet für sein Wachstum auch Menschen.

Stufe 3 – Trilobit

Ausgewachsenes Squid-Baby, das sich einen organischen Wirt sucht, den es infizieren kann. Stirbt bei erfolgreicher Infizierung und das organische Material wird (wenn möglich) von der lebenden Proto-Brutstätte assimiliert. Daher bleiben wenig Spuren von toten Trilobits zurück.

Stufe 4 – Diakon

Aus dem Wirt schlüpft ein schnell wachsender Diakon, der die Proto-Brutstätte und die Vollendeten beschützt, sowie einfache Arbeiten ausführen kann.

Hessdalen-Lichter (und Hessdalen-Mutanten)

Sind durch Strahlung mutierte Sporen des „Schwarzen Schleims“, welche die Cronus-Crew gefunden und freigesetzt hat. Sie können Organismen (Menschen) weiterhin infizieren, allerdings schlüpfen aus den Opfern keine Neomorph-Kreaturen. Stattdessen entwickeln sie sich langsam in biomechanische Wesen und verspüren nach gewisser Zeit einen starken Drang, sich mit der Proto-Brutstätte zu vereinen. Bevor sie dies tun, sorgen sie dafür, dass die Brutstätte neue Wirte für die Kapseln erhält und greifen andere nicht befallene Wesen an, die sie dann zu einer Proto-Brutstätte bringen. Nach getaner Arbeit verschmelzen sie mit der Brutstätte: Sie werden in das Geflecht der Brutstätte gezogen und assimiliert.

Die Vollendeten

Die Vollendeten waren als Menschen dem reinen Erreger des „Schwarzen Schleims“ ausgesetzt und reagierten daher anders, als die auf die verstrahlten Partikel trafen: Sie wurden zu „Vollendeten“.

Die Vollendeten wollen sich vermehren. Aber obwohl sie eine weitaus höhere Entwicklungsstufe erreicht haben, sind sie nicht in der Lage das Patogen selbst herzustellen.

Sie haben eine Schwäche: Sie können kein organisches Material wahrnehmen, das extremer Kälte ausgesetzt ist (wie bspw. Menschen in Kryoschlaf-Kapseln). Sie wissen um diese Schwäche und benötigen daher „Normalsterbliche“, um in die Kammer mit den Kryobetten der Cheiron einzudringen. Eine der Vollendeten (Aly) weiß aus ihrem früheren Leben, dass sich irgendwo dort ein Mensch befinden muss, der den reinen 26-Drakonis-Stamm in sich trägt.

NVS

MEDIKAMENTE

Es gibt zwei Arten von Medikamenten gegen NVS.

Ihre Wirkung kann bis zum Ende des Szenarios andauern (~ 1 Tag).

Chill-X

- Ein recht harmloses Beruhigungsmittel.
- Pro Einnahme (mehrmals möglich, solange EMPATHIE nicht unter 1 sinkt):
 - EMPATHIE -1
 - STRESS -1
 - Effekte auf der NVS-Tabelle -1

Neuro-Tic

- Ein hartes Neuralstimulanzium.
- Pro Einnahme (solange EMPATHIE und VERSTAND nicht unter 1 sinken):
 - VERSTAND -1
 - EMPATHIE -1
 - STRESS -2
 - Beendet sofort jeden Effekt von NVS

NVS EFFEKT-TABELLE

- Zu Beginn jeder Spielsitzung (bzw. wenn die Charaktere die Station zum ersten Mal betreten) wird auf die NVS-Tabelle gewürfelt.
- Um mehr Dramaturgie zu erzeugen, verschlimmern sich die Auswirkungen von NVS auf Basis der gespielten Sessions (nicht der real auf der Station verstrichenen Zeit): Würfle für jeden SC mit W6 + Spielsitzung. In der ersten Spielsitzung ergibt sich daraus ein Wert zwischen 2 und 7.
- Alle Effekte (Ergebnisse über 5) sollten über die laufende Spielsitzung verteilt ausgespielt werden.
- Ich habe grundsätzlich mit 6 Sessions geplant (etwa 2 Sessions pro Akt). In der letzten (sechsten) Spielsitzung ergäben sich somit also Werte zwischen 7 und 12. Allerdings kann die Wirkung von „Chill-X“ das Wurf Ergebnis absenken.
- Wenn du langsamer/schneller vorankommst, kannst du den W6-Modifikator an dein Spiel anpassen, oder auch beschließen in einer Spielsitzung nicht auf die Tabelle zu würfeln, wenn du noch nicht ausgespielte Effekte aus der letzten Sitzung ins Spiel einbringen möchtest.

Wurf auf W6 + Spielsitzung:

W6+Modifikator	Effekt
2-5	Kein Effekt
6	Paranoia
7	Epilepsie: Für eine Phase Krampfanfälle, zu einem beliebigen Zeitpunkt aktivieren
8-10	Vernebelung (Dauer 1 Phase): 1: WER BIST DU? 2: WER BIN ICH? 3: LEISE! DIE STIMMEN REDEN. 4: ALLE SIND SO SELTSAM! 5: ICH WEISS, WER ICH BIN! 6: WIE MACHT MAN DAS?
11+	Psychose (Dauer: 1 Phase)

CHARAKTER BEZIEHUNGEN

Jeder Charakter hat eine Begründung für seine Beziehungen zu anderen Personen erhalten:

Charakter	Kumpel	Rivale
Aloÿsia Lugar III	Sajaad: Sagt was sie denkt und ist kein Sesselfurzer	Navarre: Der Prof. ist dir zu altklug und neugierig
Birger Hedenström	Sajaad: Sie ist eine echt coole Braut!	Navarre: Der Opa nutzt Techniken aus dem letzten Jahrhundert!
Lark	Hedenström: Arbeitet engagiert und auf die Aufgabe fokussiert.	Ejiri: Sollte wirklich mehr auf deine kompetenten Ratschläge hören.
Héctor Navarre	Hedenström: Jung, motiviert und ungestüm, also leicht zu formen.	Drabikowski: Du wirst ihre Leistung kritisch beobachten...
Noor Sajaad	Navarre: Der gemütliche Doc erinnert dich an deinen Opa.	Lark: Du lässt dir von keiner Blechdose in den Kopf schauen, keine Chance!
Sezja Drabikowski	Ejiri - Ein Team-Leiter mit echtem Fachwissen	Sajaad - Ist aufbrausend und nicht sehr clever
Tetsu Ejiri	Navarre: Ein erfahrener und routinierter Wissenschaftler, der sich an die Protokolle hält.	Lark: Sie glaubt anscheinend ein Mitspracherecht bei der Mission zu haben. Aber du bist hier der Boss!
Asher Webb	Derjenige, der dir eine Hose bringt	Stykes: Hat nur seinen Privatkrieg mit der Gefangenen Wicks im Kopf.
Adrien, die Katze	Derjenige der sich am besten um ihn kümmert.	Alles, was dir dein Jagdgebiet streitig macht.
Brut "Cecil" Amor	Wicks: Sie ist eine großartige Protagonistin in dieser Rache-Geschichte!	Hobbs: Der Kerl kocht beschissen. Und das mit Absicht. Dafür wird er sterben.
„Crash“	Stykes - Er ist dein Boss und du beschützt ihn.	Niemand
C'ng Pflüger	Navarre: Der Alte ist loyal, braucht nur was Unterstützung.	Drabikowski: Diese Verräterin wird wohl einen "Unfall" erleiden...
Douglas Stykes	"Crash": Der Androide ist der Einzige, dem du trauen kannst!	Wicks: Sie ist verrückt, gefährlich und deine Nemesis!
Flo Wicks	"Cecil": Er versteht, warum du all das tun musst!	Stykes: Er wird leiden für das, was er dir angetan hat!
Grey 88-80	Lugar: Sie sagt dir, was zu tun ist und kümmert sich um dich.	Niemand. Warum auch?
John Hobbs	Tommy "Mr." Man: Der Gefangene will fliehen und hat dir 10 Mio. für deine Hilfe versprochen! Warum nicht?	"Crash": Die Katze Adrien mag ihn lieber... warum nur?!
Nevin Lavigne	Derjenige, der dich aufgeweckt hat	Wer sollte etwas gegen dich haben? Du hast doch nichts Schlimmes getan?
Tommy "Mr." Man	Wicks: Sie ist völlig plemplem und bringt uns noch alle um!	Hobbs: Der Koch hat dir schonmal geholfen an Infos zu kommen.

ANGEPASSTE NSC MOTIVATIONEN

Erster Maat Grey 88-80

Du dienst der Menschheit. Dafür wurdest du geschaffen.

Also tust du, was dir Menschen sagen.

In erster Linie hörst du auf Captain Lugar - aber wenn sie nicht da ist, nimmst du auch von allen anderen Menschen Befehle entgegen und führst sie aus - solange sie nicht anderen Menschen schaden.

Cecil

Rache-Geschichten sind Cecils Lieblingsthema.

Er unterstützt Wicks Aufstand, um zu sehen wie diese Geschichte ausgeht.

Sollte sich die Geschichte aber einen "Durchhänger" haben, so scheut Cecil nicht davor zurück, das "Finale" selbst mitzugestalten: Immerhin weiß er genau, was eine gute Story braucht.

Danach wird Cecil alles dafür geben, von der Station zu fliehen - schließlich muss es jemand überleben, der diese dramatische Geschichte auch erzählen kann!

Unterleutnant C'ng Pflüger

Du musst die Ironfish-Daten sichern!

Außerdem solltest du jeden retten, den du als nützlich für das Volk der UPP erachtet.

PROJEKT IRONFISH:

Das MWS glaubt, dass Erebos "Ironfish" betreibt - ein Projekt, welches das Schwarze Loch als Breitbandantenne umfunktioniert, um die Kommunikation der UPP auf große Distanz auszuspionieren. Informationen darüber sollten sich im MU/TH/UR-Hauptrechner der Station finden lassen.

Die MWS-Agentin Drabikowski wurde beauftragt, Ironfish zu sichern.

Colonel-Doktor Bartolo Abeijón, ein Undercover-Agent des UPP-Ministeriums für Weltraumsicherheit (MWS), hat den echten Professor Navarre getötet und seinen Platz eingenommen, um dafür zu sorgen, dass Drabikowski ihren Job erledigt, oder um als Plan B selbst einzuspringen.

Du bist Plan C!

VERSIEGELUNGEN UND BARRIKADEN

Die folgenden Bereiche wurden auf Anweisung von Stykes versiegelt, da sie von Sporen der Proto-Brutstätte befallen wurden (entweder durch das „Herz der Finsternis“ selbst oder durch den Einschlag von Micro-Meteoriten). Die Schotts sind nur mit größerem Aufwand und mit Hilfe eines Schweißbrenners zu öffnen:

- Deck C – Notfall-Kryoschlafkapseln
- Deck C – Quartier des Direktors
- Deck E - Lager
- Deck G – Terminal 1 (das Herz der Finsternis hat sich hier ausgebreitet und seine fleischigen Adern tief in
- Deck G – Versammlungshalle
- Deck G – Sicherheitssammelpunkt 02

„Deck G – Hydokulturgarten“ eignet sich gut für das Akt 2 Ereignis „EIN ZIMMER MIT GEBÄRMUTTER“. Der Bereich wurde nicht versiegelt, da sein Befall noch nicht bemerkt wurde.

Ab Akt II werden die Versiegelungen sichtbar von der Proto-Brutstätte aufgebrochen: Die Ranken haben sich bereits vorher hinter den Paneelen und über Wartungsschächte weit über die ausgebreitet und die Station beginnt sich zu verformen.

LOGBÜCHER UND PROTOKOLLE

Die folgenden Logs findest du in einem separaten PDF. Du kannst sie an folgenden Orten ins Spiel bringen:

CHEIRON LOGBUCH

- An Bord der Cheiron
- DA/TH/UR kann die Entschlüsselung der Cheiron Logbücher beenden, nachdem MU/TH/UR wieder hochgefahren wurde und DA/TH/UR nicht mehr als Notfallcomputer der Station agiert.
Danach kann es hier gelesen werden:
 - An der Wissenschafts-Station auf Deck A
 - Im Kommunikations-Turm auf Deck H

MU/TH/UR MISSIONSREKORDER

- Im Server-Raum von MU/TH/UR versteckt
- Enthält zwei interessante Datensätze, nach denen explizit gesucht werden muss:
 - Ironfish-Projekt
 - Cronus-Mission
- Daten müssen entschlüsselt werden. Dies kann je nach Erfolgen auf COMTECH dauern. Du kannst die Informationen somit auch stückchenweise herausgeben.

MEDIZINISCHE LOGBÜCHER

CLERKES BERICHTE (siehe offizielles Handout)

- Ich habe die Berichte nicht gestückelt über die Station verteilt platziert (wie im Szenario vorgeschlagen), sondern vollständig weitergegeben.
- Die letzten beiden Einträge habe ich entfernt, da sie für meinen Zeitablauf nicht passten und ich auch keine Hinweise auf „Konstrukteure“ einbauen wollte, da ihre Erwähnung Spieler nur verwirren würde. Es spricht aber nichts dagegen, diese Einträge im Handout zu belassen.

PROTOKOLLE UND LOGS

- Die folgenden Logs können alle im medizinischen Labor gefunden werden:
 - Bio-Mechanische Wesen – Beobachtungen und Analysen (auf Computern und Datenträgern)
 - Ionischer Proto-Plamamorph „Hessdalen-Lichter“ (in der Nähe des großen Zylinders in der Mitte des Raums, in dem Hessdalen-Lichter schweben)
 - Proto-Brutstätte (in der Nähe einiger Proben)
 - Nachbau des Mutagen-Beschleunigers (in der Nähe einiger medizinischer Geräte)
 - Serum-Analyse (siehe Akt 2 - VIRUS-ENTWICKLUNG)
- Die SCs können die Auswertung dieser Daten auch an NSCs übertragen, welche die SCs im Laufe des Spiels immer kontaktieren, um ihnen neue Erkenntnisse mitzuteilen. Dies lässt sich bspw. gut mit der parallelen Erkundung der Cheiron verbinden:

MU/TH/UR LOGBUCH

- Nachdem MU/TH/UR repariert und hochgefahren wurde am MU/TH/UR Terminal.

STORY-LEITFADEN

Da das Szenario eine große Sandbox ist, kannst du unmöglich vorab einen genauen Ablauf der Ereignisse planen. Ich habe aus der Liste der im Szenario beschriebenen Ereignisse eine Prioritäten-Liste erstellt, an die ich mich – wenn möglich – gehalten habe. Außerdem habe ich für jeden Akt Ziele definiert, die erreicht werden müssen, damit der Akt abgeschlossen werden kann.

Ich betone nochmal: Dies ist nur EINE von vielen Möglichkeiten, wie dieses Szenario gespielt werden kann. Aber es kann dafür genutzt werden, eine eigene Vision zu entwickeln, oder einen Rahmen, an dem man sich „entlanghandeln“ kann.

DAUERHAFTE EREIGNISSE

Die folgenden Elemente sollten, wenn möglich, in jede Spielsitzung eingebracht und weiterentwickelt werden:

SCHWERKRAFTSCHÜBE

- Die Station muss regelmäßig mit den Schubdüsen im stabilen Orbit um das schwarze Loch gehalten werden.
- Sobald eine Kompressionsspule ausgebaut wurde, wird die Station ihre stabile Position nicht mehr halten können. Die Schübe werden häufiger, die Station vibriert und ächzt unter dem Druck.

FEUER UND EXPLOSIONEN

- Beim Sturz der Cetorhina in die Station wurde Erebos schwer beschädigt: Plasma-Feuer breiten sich immer weiter (auch über verschiedene Ebenen) aus. Immer wieder sind dumpfe Explosionen zu hören, welche die Station erzittern lassen.
- Bereiche, die zu Akt 1 betretbar waren sind später unpassierbar.
- Sollte die Crew sich aktiv darum bemühen, das Feuer einzudämmen, so können sie einige Bereiche retten.

NVS UND PARANOIA

Die NVS-Effekte sind enorm wichtig für die Atmosphäre dieses Szenarios. Setze sie unbedingt ein! Die Paranoia und das Misstrauen auch unter den Crewmitgliedern müssen ständig wachsen: Wem kann man noch vertrauen?

Im Laufe des Spiels sollten sich daher folgende Konflikte herauskristallisieren, die durch die NVS-Effekte zusätzlich verstärkt werden:

- Larks Persönlichkeit verändert sich. Dabei ist die Androidin dafür hier, um für die geistige Stabilität der Crew zu sorgen.
- Der Charakter, der das „Herz der Finsternis“ hört, wird sich durch seine Aktionen sehr verdächtig machen.
- Der Konflikt zwischen Drabikowski und Navarre wird irgendwann eskalieren.
- Hedenströms Tattoo wird – wenn entdeckt – auch zu Fragen und Misstrauen führen.
- Von den Hessdalen-Lichtern infizierte SCs beginnen sich merkwürdig und aggressiv zu verhalten – bis sie schließlich ihre eigenen Kollegen anfallen.

DIE STATION VERWANDELT SICH

Die Auswirkungen der Proto-Brutstätte sollten im Laufe des Szenarios immer deutlicher zu sehen sein:

- Akt 1: Thematisiere die Verwandlung nicht offen. Einige betroffene Bereiche der Station wurden von Stykes versiegelt und sind nur mit einem Schweißbrenner zu öffnen. Lasse die Crew gegen Ende von Akt 1 auf einige „Adern“ der Proto-Brutstätte treffen, die sich hinter einer Metallverkleidung entlang winden.
- Akt 2: Zeige die Fleischigen, biomechanischen Ranken immer häufiger und lasse sie an Orten auftreten, die beim ersten Betreten der Crew dort noch nicht zu finden waren.
- Akt 3: Lasse die biomechanische Masse aus allen Wänden quillen. Die Station pulsiert und vibriert im Takt des „Herzens der Finsternis“. Mache klar, dass diese Station verloren ist!

AKT I: VERPUPPUNG

ZIELE:

- Die Crew lernt mindestens eine der Seiten des Aufstands kennen: Wicks und oder Stykes
- Die Crew erreicht Deck C mit dem MU/TH/UR Computer und dem Medizinischem Labor
- Die Crew betritt möglichst noch nicht Terminal 01 auf Deck G (kann durch „Aufstandsniederschlagung“ verhindert werden.
- Der Akt endet mit der Enthüllung der „Vollendeten“.

1: Sturz auf die Station

- Der Energiesammler 01 (Deck H, links) eignet sich gut, um die Cetorhina dort abstürzen zu lassen.
- Über die Luftschleuse 21 kann die Crew an Bord der Station gelangen, alles wirkt ruhig und verlassen.
- Ein Terminal zeigt nur an, dass im Rahmen eines Notfallprotokolls DA/TH/UR 01 als Ersatz für MU/TH/UR eingesprungen ist (MU/TH/UR ist wegen eines Feuers außer Betrieb). Eingaben sind nicht möglich.
- Die Crew kann zwischen den Destillieretanks auf H eine schwarze Gestalt ausmachen, die an den Wänden entlang huscht. Details sind nicht auszumachen...

2: DAS POCHENDE HERZ

- Händige nun einem SC die Story Karte „Das pochende Herz“ aus.
- Wähle nicht zwingend nach EMPATHIE-Wert aus. Hedenstöm ist bpw. ein sehr guter Kandidat, aber auch Sajaad könnte aufgrund ihrer Hintergrundgeschichte eine interessante Auswahl sein.

3: DAS HEULEN + DAS GESCHENK

- Ich habe beide Ereignisse kombiniert: Erst ertönt das Kreischen, etwas später kommt der Crew die Katze Adrien mit einem „Geschenk“ entgegen.

4: AUFSTANDSNIEDERSCHLAGUNG + DIE WELT BRENNEN SEHEN

- Präferierter Ort: Deck G in der Nähe von Terminal 01
- Zwei Wärter-Androiden kontrollieren die Crew auf Barcodes. Die Androiden wollen die Crew zu Stykes bringen, dulden aber auch keinen Widerstand. Sie werden handgreiflich, falls Hedenstöm sich weigern sollte, seinen Nacken untersuchen zu lassen.
- Am besten, wenn die Situation gerade eskaliert, taucht Cecil mit sechs weiteren Sträflingen auf. Sie zerstören die Androiden mit Rohren und improvisierten Waffen.
- Danach fordert Cecil die Crew auf, ihn zu Wicks zu begleiten, die besten über die Situation an Bord der Station Bescheid weiß. Wicks hat sich auf Deck H im Steuerbord-Maschinenraum verschanzi.
- Wicks schildert die Situation aus ihrer Sicht (siehe Handout zu Wicks Geschichte). Sie bittet die Crew um Hilfe, Stykes zu erledigen. Dafür benötigt sie mehr Informationen: Wie viele Androiden stehen noch unter seiner Kontrolle, wie sind seine Sicherheitsmaßnahmen? Im Gegenzug hilft sie der Crew gerne bei der Reparatur des Schiffes.

OPTIONAL: FLITZER TEIL 1

Jederzeit, wenn passend. Es ist aber auch ok, das Ereignis auszulassen.

AKT II: TRANSFORMATION

ZIELE:

- MU/TH/UR auf Deck C wird repariert und der Missionsrekorder wird gefunden.
- Medizinische Logbücher im Labor auf Deck C werden gefunden und entschlüsselt.
- Die CHEIRON wird auf Deck G gefunden und untersucht, Lavigne wird aus dem Kryoschlaf geweckt.
- Die Crew beginnt mit der Gewinnung des Drakonis-26 Stamms (und/oder der Entwicklung einer Waffe).

1: DIE VOLLENDETEN

- Einer der Vollendeten zeigt sich und überbringt seine Botschaft.
- Im Szenario wird empfohlen, dass einer der Diakone, der den Vollendeten begleitet, die SCs angreift. Darauf habe ich verzichtet. Solange sich die SCs bedeckt halten, greifen die Diakone nicht an.
- Der SC mit der Story-Karte „Das pochende Herz“ erhält nun die Story-Karte „Gespräch mit der Finsternis“ – und wird das Ziel verfolgen, Deck G – Terminal 01 aufzusuchen.

2: DA/TH/UR MELDET ENTSCHLÜSSELUNG DER CHEIRON LOGBÜCHER

- DA/TH/UR kann die Entschlüsselung der Cheiron Logbücher beenden, nachdem MU/TH/UR wieder hochgefahren wurde und DA/TH/UR nicht mehr als Notfallcomputer der Station agiert.
- Terminals, die auf der Station mit DA/TH/UR verbunden wurden um ihre Rechenleistung zu erhöhen, zeigen an: „ENTSCHLÜSSELUNG CHEIRON-LOG: 100%“
- Das Log kann nun hier gelesen werden (zu finden im separaten Handout PDF):
 - An der Wissenschafts-Station auf Deck A
 - Im Kommunikations-Turm auf Deck H

3: VIRUS-ENTWICKLUNG (FLITZER TEIL 2 + FANG DES TAGES)

- Ein Analyse-Gerät im medizinischen Labor beendet nach dem Hochfahren von MU/TH/UR seine Arbeit (siehe „Handout „SERUM-ANALYSE“ im separaten PDF). Das Gerät piept unentwegt, bis das Ergebnis bestätigt wurde.
- Dr. Asher Webb wird gefunden und kann die Gruppe bei der Entwicklung eines Virus gegen die Proto-Brutstätte unterstützen.

4: VOLLENDETE ALLY

- Großtante „Ally“ erscheint Captain Lugar.
- Es wird deutlich, dass die „Vollendeten“ einst mal Menschen waren, es aber definitiv nicht mehr sind.
- Durch „Ally“ wird Lugar klar, dass das Ende der Menschheit droht, wenn die „Vollendeten“ erfolgreich sind.
- „Ally“ wird das Gespräch leicht verwirrt beenden – sie hat Überreste ihrer Menschlichkeit entdeckt.

5: MR. MAN, AUSBRUCHSKÜNSTLER (AUS AKT 3)

- Einige Sträflinge, angeführt von „Mr. Man“, kommen auf die Cetorhina und helfen dabei sie zu reparieren. Dabei wird klar, dass sie dies aus Eigennutz tun: Sie wollen mit dem Schiff so schnell wie möglich flüchten.
- Du kannst die Sträflinge dafür einsetzen, den Fokus des Szenarios auf andere Dinge zu lenken als auf die Reparatur des Schiffes.
- Gleichzeitig kannst du aber über die Sträflinge die Gruppe etwas lenken, indem „Mr. Man“ die SC bittet, eine Kompressionsspule zu besorgen, die sich bspw. auf Deck J befindet. Somit kannst du die SC auch auf die unteren Ebenen locken – und ihnen die Rettungs-Pods mit den Diakonen auf Ebene I zeigen.

6: DIE FORDERUNG DER VOLLENDETEN

- Wenn die SCs an einem Gegenmittel arbeiten, wird ein „Vollendeter“ erneut erscheinen und sie dazu ermahnen ihre Aufgabe zu erfüllen.
- Wenn SCs im Labor arbeiten, so wird ein Diakon vor dem Labor platziert. Er lässt niemanden hinein oder hinaus und muss bekämpft werden.

7: S.O.S.

- Auf einem Terminal erscheint die Nachricht eines „WEYLAND“ Schiffes.
- Der Sender fordert die Daten von „IRONFISH“ zur Authentifizierung.
- Nachrichten können aufgrund der starken Beschädigungen der Station nur noch direkt vom Kommunikationsturm (Deck H) abgesetzt werden.
- Dies ist eine gute Gelegenheit um den Konflikt von Drabikowski und Navarre zu eskalieren. Nutze wenn möglich NVS-Symptome, um die Eskalation zu verstärken. Es könnte bspw. zu einem Schusswechsel im Kommunikationsturm führen, der daraufhin durch explosive Dekompression zerstört und ins Schwarze Loch gerissen wird.

OPTIONAL: DIE LEBENDE PROTO-BRUTSTÄTTE

- Die Crew kann mehrere Bereiche finden, die von der Brutstätte überwuchert wurden – auch Bereiche die zuvor nicht befallen waren.
- Siehe Beschreibung zu Beginn des Kapitels „Örtlichkeiten auf der Station“

OPTIONAL: EIN ZIMMER MIT GEBÄRMUTTER

- Passende Orte sind der Hyrokulturgarten oder die Cheiron

OPTIONAL: CUDDLES, DER SEESTERN (AUS AKT 1)

- Der Trilobit kann ab Mitte von Akt I ins Spiel gebracht werden – aber es spricht auch nichts dagegen dies erst später oder gar nicht zu tun.
- Das Szenario funktioniert über weite Strecken sehr gut ohne das Auftauchen und Bekämpfen von Monstern. Das Vorbeihuschen eines Schattens mag hier effektiver sein als eine direkte Konfrontation.

AKT III: VOLLENDUNG

ZIELE:

- Die SCs müssen realisieren, dass sie unter starkem Zeitdruck stehen: Die Station bricht allmählich auseinander: Entweder durch das Fehlen einer Kompressionsspule, oder weil die Proto-Brutstätte immer schneller wächst.
- Die SCs sollten verstehen, dass sie drei Flucht-Optionen haben:
 - Die Cetorhina
 - Die „Snova Trakhnu“ der UPP
 - Die Flutkapseln auf Deck I
- Sorge dafür, dass Plan A scheitert (wie immer er lautet) und die SCs einen Plan B entwickeln müssen.
- Die Station wird vom Schwarzen Loch verschlungen und mindestens 1 SC überlebt in einem dramatischen Finale.
- Etwas von der Proto-Brutstätte hat überlebt....

1: DIE VERÄNDERUNG

- Die Proto-Brutstätte wird aggressiver und verteidigt sich mit seinen Ranken oder seinen „Wächtern“ (den Diakonen).

2: FLUCHT

- Sollten die SCs mit der Cetorhina fliehen wollen, so wird die Erebos sie mit seinen Ranken wieder einfangen.
- Du kannst auch die Sträflinge ohne die SCs einen Flucht-Versuch starten lassen und dabei das Schiff (sowie einen Teil von Deck H) zerstören.
- Alternativ wird es so lange von den Ranken festgehalten, bis das Virus fertiggestellt und freigesetzt wurde: Die Cetorhina kann sich in letzter Sekunde lösen und fliehen (siehe Ereignis „Todeszuckungen“).

3: DIE HILFE

- Wenn Vollendete (siehe „Rache der Fulfremmen“), oder Diakone den SCs bei der Flucht auf den Leib rücken, kommt Ally zur Hilfe: Sie kann die Diakone mit einer Handbewegung stoppen.
- Ally versteht nun, dass sie Lugar (oder ihre Kameraden) nicht dazu zwingen kann, sich ihr anzuschließen. Gleichzeitig spürt sie etwas, das sie noch nie gefühlt hat: Heimweh...

4: FINALE

Wie auch immer den SCs die Flucht gelungen ist: Als sie sich in Sicherheit wähnen, hören sie eine Stimme in ihrem Geist:

„Ich werde euch nach Hause begleiten. Ich habe Heimweh. Ich will sie mit eigenen Augen wieder sehen. Und dann werde ich entscheiden, welche meiner Welten es verdient zu überleben...“

OPTIONAL: STYKES UND WICKS TREFFEN AUF EINANDER

- Wenn du eine Gelegenheit siehst, kannst du die Sträflinge mit Wicks und die Wächter-Androiden mit Stykes in einem großen furiosen Endkampf aufeinandertreffen lassen.
- Setze den Ort so, dass die SCs in diesen Kampf hineingezogen werden, da sie eine Ebene passieren müssen, die gerade schwer umkämpft wird.
- Lasse die SCs das Zünglein an der Waage sein, wer den Konflikt letztendlich gewinnt: Stykes und Wicks sind in einen Zweikampf verwickelt – und niemand hat die Oberhand.
- Sollten sich die SCs einmischen wollen, so wird Cecil dies verhindern wollen: Die finale Schlacht im letzten Kapitel dieser epischen Geschichte darf nicht von Außenstehenden korrumpiert werden!

OPTIONAL: DIE „RETTUNG“

- Ein Spezial-Kommando unter der Leitung von C'ng Pflüger dockt an der Erebos an.
- Wähle einen Ort in der Nähe von SCs, Deck D bietet sich an.
- Das Team wird sofort von Trilobits und Diakonen angegriffen. Im besten Fall können die SCs den Kampf aus einer sicheren Position beobachten und treffen so später auf die Überlebende Pflüger.
- Pflüger will die Daten von Ironfish und sucht demzufolge nach Navarre oder Drabikowski.
- Das UPP-Dropship kann genutzt werden, um von der Erebos Station zu fliehen, allerdings werden sie von der „Snova Trakhnu“ nur aufgenommen, wenn sich ein UPP-Angehöriger mit den Ironfish-Daten identifizieren kann.
- Auch das UPP-Dropship kann von Tentakel-Ranken der Station an der Flucht gehindert werden, wenn es dramaturgisch sinnvoll ist.

OPTIONAL: VERGELTUNG

Wenn es dramaturgisch sinnvoll ist, kann die „Snova Trakhnu“ die Erebos Station mit Atomsprengköpfen vernichten:

- Aus sicherer Entfernung (was nicht bedeutet, dass die SCs in diesem Moment auch in sicherer Entfernung sind)
- im Todeskampf mit der Station, die nach dem UPP-Kreuzer greift.

WEITERE RESSOURCEN

ALIEN Discord

<https://discord.gg/alienrpg>

Auf dem Discord Server für das ALIEN RPG findest du Infos von anderen SLs, die das Szenario geleitet haben. Unter anderem auch einige Bilder, wie die Proto-Brutstätte aussehen könnte:

<https://discord.com/channels/643805825810432000/1047576371586662462/1105100338526179329>

Bilder

Proto-Brutstätte Kapsel:

<https://wesleyward.artstation.com/projects/kDZzbx>

Trilobaby:

[https://galactic-creatures.fandom.com/wiki/Trilobite_\(Prometheus\)?file=Trilobite_%28Prometheus%29.jpg](https://galactic-creatures.fandom.com/wiki/Trilobite_(Prometheus)?file=Trilobite_%28Prometheus%29.jpg)

Trilobits:

<https://fhtagnnn.com/post/160460823854/trilobite-concept-art-by-neville-page>

Soundtracks

- Alien: Resurrection
- Sicario 1
- Ad Astra
- <https://tabletopaudio.com>
 - Gravity
 - Gateway to Hell
 - Heart RPG: Absolution
 - Heart RPG: Meat Corridor
 - Deepspace EVA
 - Alien Reactor
- <https://www.youtube.com/watch?v=SjuXRnGGAl4>