

### MILLERS MOTIVATION & ZIEL AKT I

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

### MILLERS MOTIVATION & ZIEL AKT II

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

### MILLERS MOTIVATION & ZIEL AKT III

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

### DAVIS' MOTIVATION & ZIEL AKT I

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

### DAVIS' MOTIVATION & ZIEL AKT II

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

### DAVIS' MOTIVATION & ZIEL AKT III

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

**RYES MOTIVATION & ZIEL AKT I**

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

**RYES MOTIVATION & ZIEL AKT II**

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

**RYES MOTIVATION & ZIEL AKT III**

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

**CHAMS MOTIVATION & ZIEL AKT I**

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

**CHAMS MOTIVATION & ZIEL AKT II**

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

**CHAMS MOTIVATION & ZIEL AKT III**

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

**WILSONS MOTIVATION & ZIEL AKT I**

Kurz bevor die Montero nach Sutter's World aufbrach, hast du vom Weyland-Yutani-Hauptquartier eine verschlüsselte Nachricht mit einem Befehl erhalten: Befolge Spezialprotokoll 766 (siehe unten). Eure Route wurde geändert, damit sie die kürzlich entdeckte USCSS Cronus kreuzt, ein Wissenschaftsschiff der Firma, das 73 Jahre lang vermisst war. Sorge dafür, dass die Besatzung der Montero das Wrack untersucht, aber sei vorsichtig und verhalte dich unauffällig. Die Crew muss dir vertrauen.

**SPEZIALPROTOKOLL 966**

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

NEUE ANWEISUNG – SPEZIALPROTOKOLL 966  
 BEFÖLGEN  
 WISSENSCHAFTSTEAM UNTER QUARANTÄNE STELLEN  
 MANNSCHAFT DAZU BRINGEN, USCSS CRONUS ZU  
 REPARIEREN UND ZURÜCKZUBRINGEN  
 ANWENDUNG VON GEWALT AUTORISIERT

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

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

**WILSONS MOTIVATION & ZIEL AKT II**

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

**WILSONS MOTIVATION & ZIEL AKT III**

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

**LUCAS' MOTIVATION & ZIEL AKT I**

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

**ANMERKUNG FÜR LUCAS**

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

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

**LUCAS' MOTIVATION & ZIEL AKT II**

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

**LUCAS' MOTIVATION & ZIEL AKT III**

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

**INFIZIERTER MOTIVATION & ZIEL**

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

**ANMERKUNG FÜR EINEN INFIZIERTEN**

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