

ALIEN~Ultimate Nightmare~

Von Schattenläufer

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Grunddaten	2
Kapitel 2: Erweiterte Daten	9

Kapitel 1: Grunddaten

ALIEN

~ULTIMATE NIGHTMARE~

1. Daten

1.1 Allgemeine Daten

Heimatplanet der Linguafoeda Acheronsis: LV-775

Heimatplanet der Yautja: vermutlich im System LV-9XX

Heimatplanet der Gigas: liegt in keinem der bekannten Systeme

Heimatplanet der Menschen: Erde

Erstes offiziell bestätigtes Auftauchen der Linguafoeda Acheronsis: LV-426 (Acheron)

Erstes Auftauchen der Yautja auf der Erde: 1758 (unbestätigt) 1987 (bestätigte Sichtung eines Yautja)

Erstes offiziell bestätigtes aufeinandertreffen mit den Gigas: 2239 auf LV-1375

1.2 Daten der Linguafoeda Acheronsis

Erscheinende Generationen der Linguafoeda Acheronsis

5. Bekannte und derzeit lebende Generation

6. Krieger und Drohnen dieser Generation sind aggressiver als die der Vorgänger, werden aber wegen dem minder aggressiven Muttertier zur Friedfertigkeit gezwungen. Weil das Muttertier keinen Gellee mehr produzieren konnte, erkannte die Menschheit darin ihre Gelegenheit die Linguafoeda auf ewig auszurotten, was sich jedoch als fataler Fehler herausstellen sollte.

7. Aus der vorherigen Generation überlebte nur eine Elitewache auf der Heimatwelt und wurde somit selbst zum Muttertier. Dadurch erreichte diese Generation maximale Stärke und Aggression. Weil inzwischen auf LV-775 keine weiteren Spezies mehr existierten musste sich die Fortpflanzung anpassen. Der Sprenger brach direkt aus dem Kraller hervor und ein Wirt wurde nur noch benötigt wenn dieser über Besonderheiten wie Flügel und dergleichen verfügte. Diese Generation entwickelte sich wieder in Richtung Einzelgänger, was mit dem Blut der Elitewache in ihren Adern zusammenhängt. Dementsprechend wird angenommen, dass sie auch ohne Muttertier weiterhin gefährlich sein würden und nicht wie die Vorgänger zur Bewegungsunfähigkeit verdammt werden bis eine neue Königinmutter gefunden wird.

Gesamtübersicht über alle Generationen der Linguafoeda Acheronsis

Hinweis:

- Stirbt eine Königinmutter, bleiben ihre Untertanen solange bewegungsunfähig bis ein neues Muttertier gefunden wird.

- Nur durch den Tod eines Muttertiers kann eine neue Generation entstehen
- Stirbt ein Muttertier macht sich die Elite sofort auf den Weg eine neue zu finden. Nachdem diese gefunden ist stirbt die Elite und die neue Königin sucht sich eine neue aus. Diese ist dann für ca. ein Jahr verwundbar. Danach ist der Gellee so hart das ihn nichts auf der Welt durchdringen kann.
- Die derzeitige Generation ist mit der Zahl der Elitewachen gleich zu setzen

1. Keinerlei Sozialverhalten oder Pflichtbewußtsein gegenüber dem Muttertier

Schmerzunempfindlichkeit

Muttertier Produziert bereits in dieser Generation Gellee und die Königinnen legen Eier

Die Größe der Untertanen beträgt 5-6 Meter

2. Ansätze für Sozialverhalten und leichtes Pflichtbewußtsein gegenüber dem Muttertier

Wirt beeinflusst die Endform der Kreatur leicht

Kurzzeitiges Überleben im Vakuum möglich

Generation wurde zum großen Teil von den Gigas versklavt

Die Größe der Untertanen beträgt 5 Meter

3. Einfaches Sozialverhalten und stark ausgeprägtes Pflichtbewußtsein gegenüber dem Muttertier

Wirt beeinflusst die Endform der Kreatur stark

Langfristiges Überleben im Vakuum möglich

Verlust der Augen

Neue Wahrnehmungsmöglichkeiten

Diese Generation wurde zusammen mit der vierten bevorzugt von den Yautja gejagt

Die Größe der Untertanen beträgt 4-5 Meter

4. Starkes Sozialverhalten und so stark ausgeprägtes Pflichtbewußtsein gegenüber dem Muttertier das ihre Untertanen fast alles für sie tun würden

Zeitlich unbegrenztes Überleben im Vakuum möglich

Einfache thelepatische Verbindung zwischen den Kreaturen

Diese Generation wurde zusammen mit der dritten bevorzugt von den Yautja gejagt

Die Größe der Untertanen beträgt 3-4 Meter

5. Maximales Sozialverhalten und Pflichtbewußtsein

Weitere Ausprägung der thelepatischen Fähigkeiten und der Wahrnehmung

Die Größe der Untertanen beträgt 2-3 Meter

6. Maximale thelepatische Fähigkeit und Wahrnehmung

Stärkere Abwehrkraft gegen äußere Einflüsse wie Kugeln und dergleichen

Friedfertiges Muttertier welches keinen Gellee produzieren kann

Die Größe der Untertanen beträgt 2-3 Meter

7. Sozialverhalten und Pflichtbewußtsein geht wieder in Richtung Einzelgänger

Maximale Stärke und Abwehrkraft gegenüber äußerer Einflüsse

Nachlassen der thelepatischen Verbindung

Maximale Aggression

Die Größe der Untertanen beträgt 3-4 Meter

8. Ultimativer Alptraum dessen Existenz nicht zugelassen werden darf!

1.3 Daten der Yautja

Die Yautja sind ein Volk von Jägern, dessen gesamter Lebensinhalt die Jagd und der daraus resultierende Ruhm ist.

Yautja-clans

Hinweis: Die 10 Clans entstanden als eine Art Wettstreit der ersten 10 Jäger. Die meisten Clans sind untereinander verfeindet und nur die sogenannte Zusammenkunft der Clans die alle 5 Jahre statt findet verläuft meist Friedlich. Jeder Clan wird von einem direkten Nachkommen des Jeweiligen Gründers angeführt.

1. Zerions Clan: THE HUNTERS

Zerions Clan ist der ehrenvollste, bei dem Die Jagd als fairer Sport angesehen wird

und das Opfer stets die Chance auf Überleben hat. Dieser Clan passt seinen Waffen denen der Opfer an, das heißt: besitzt das Opfer keine Fernkampfaffen benutzen die Hunters auch keine. Der Tarnmodus wird nur verwendet, wenn das gejagte Wild über etwas ähnliches verfügt. Da sich die Hunters als "gute Verlierer" bezeichnen findet dir Selbstzerstörungsvorrichtung bei ihnen überhaupt keine Verwendung. Der derzeitige Clanführer ist Zaris.

Verbündete Clans: BLOODY SPEARS, CLAWS OF DEATH, ULTIMATE HUNTERS

2. Ar ens Clan: BLOODY SPEARS

Ar en liebte den Umgang mit dem Speer und weitete dies auf seinen Clan aus, welcher die restliche Technologie der Yautja mit Ausnahme des Tarnfelds fast vollkommen ignoriert. Dafür haben sie den Umgang mit dem Speer perfektioniert, was sie zu ernst zu nehmenden Gegnern macht, obwohl ihre Waffen denen der anderen Clans scheinbar unterlegen sind. Der Clan wird zurzeit von Ar hin angeführt

Verbündete Clans: THE HUNTERS, CLAWS OF DEATH

3. Boders Clan: DEAD EYES

Boder war ein ausgezeichneter Schütze. Er brauchte nicht einmal die Zielvorrichtung traf aber auf 100 Metern Entfernung jede Fliege. Schon vor dem Eintritt in diesem Clan üben die Jungen Jäger die zu den Dead Eyes wollen den Umgang mit Fernkampfaffen. Bevorzugt wird die Pinguin verwendet, aber auch die Disk und die Schulterkanone kommen nicht zu kurz. Bis auf die Dark Hunters haben die Dead Eyes keine ihnen feindlich gesinnten Clans. Derzeitiger Clanführer ist Balior.

Verbündete Clans: INVISIBLE GUNNERS, DISKMASTERS, ULTIMATE WARRIORS

4. Barions Clan: INVISIBLE GUNNERS

Barion war ein typischer Einzelgänger, der nichts mit anderen zu tun haben wollte, bekam aber auf seiner Heimatwelt nie die ersehnte Ruhe. Er flog zur Erde und lebte dort viele Jahre. Er entwarf eigene Waffen wie das Netz und verwendete sie zur Jagd. Eines Tages fanden ihn seine 3 besten Freunde und zusammen gründeten sie diesen Clan. Jedes Clanmitglied besitzt selbst angefertigte Waffen welche sich von denen jedes anderen Clanmitglieds unterscheiden. Noch heute jagen die Invisible gunners bevorzugt auf der Erde. Sie haben bis auf die Dark Hunters keine feindlich gesinnten Clans. Derzeitiger Clanführer ist Berial.

Verbündete Clans: keine

5. Deraks Clan: ULTIMATE WARRIORS

Dara, einer der Nachfahren von Derak landete mit seinem Clan, welcher damals weder Namen, noch Symbol besaß auf LV-775 und begann die Jagt auf die Linguafoeda Acheronsis. Aus den Schiffsrüden der Gigas konnten sie wichtige Informationen über diese Spezies sammeln. Er erfuhr, dass es bereits mehrere Generationen der Linguafoeda gab und jede stärker war als der Vorgänger. Als die dritte Generation für ihn und seinen Clan kein Gegner mehr war, umging er die Elite, tötete das Muttertier und wartete geduldig auf die nächste Generation. Kurz nach seinem Tod, befand sein Sohn, dass die Zeit reif war, die Jagt auf die nächste

Generation zu eröffnen. Diese war jedoch so stark, dass die Ultimate Warriors fast vollkommen ausgelöscht wurden. Es wurde der Fang einer Königin aus der dritten, der vierten und einer der fünften Generation veranlasst. Von diesen Generationen wurden manchmal Eier auf einem Planeten ausgesetzt und die daraus entstehenden Kreaturen gejagt. Als Aufnahmeprüfung musste jeder Neuling den Kampf gegen ein Alien aus der dritten Generation gewinnen. Am liebsten wurde die vierte Generation gejagt und nur Veteranen des Clans wagten sich an die der fünften heran. Vor einiger Zeit ging der gesamte Clan auf die Jagt nach Linguafoeda der fünften Generation, doch ausversehen setzten sie ein Königinnenei mit aus und landeten auf dem Planeten. Seither hat niemand mehr etwas von diesem Clan gehört, weder Verbündete noch Freunde.

Derzeitiger Clanführer war Durn

Verbündete Clans: DEAD EYES, THE HUNTERS

6. Dekaris Clan: CLAWS OF DEATH

Dekaris mochte keine Fernkampf Waffen, was eine Jagt auf Wild wie die Linguafoeda und Menschen so gut wie unmöglich machte. Er suchte sich Planeten auf denen noch Dinosaurier und ähnliches lebten, was er jagen konnte. Noch heute jagen die Claws of Death nur Wild wie große Tiere und dergleichen

Derzeitiger Clanführer ist Dakarn

Verbündete Clans: THE HUNTERS, BLOODY SPEARS

7. Ziros Clan: DISKMASTERS

Über diesen Clan gibt es nichts ausser dem Perfekten Umgang mit der Disk zu berichten

Derzeitiger Clanführer ist Zeras

Verbündete Clans: WINGED HUNTERS, DEAD EYES

8. Westirs Clan: WINGED HUNTERS

Westir begeisterte sich für die Aerokans, eine geflügelte Spezies, welche auch eine Zeit lang auf LV - 775 lebte, dann aber von den Linguafoeda ausgerottet wurde. Westir flog oft auf den Aerokans und so tat dies auch sein Clan. Die Winged Hunters sind der einzige Clan der ein lebendes Gefährt zur Jagt benutzt.

Derzeitiger Clanführer ist Derikas

Verbündete Clans: DISKMASTERS, THE INVINCIBLES

9. Darkans Clan: THE INVINCIBLES

The Invincibles ist ein Clan der Wert auf Abwehr legt. Ihre Rüstungen sind denen der anderen Clans weit überlegen, doch ihre Waffen sind unterlegen. Sie haben auf einem Planeten dessen Oberfläche zu einhundert Prozent aus Wasser besteht eine Unterwasserstadt erbaut, welche ihresgleichen sucht. An sich jagen sie bevorzugt Unterwasser und haben sogar selbst entwickelte Tauchvorrichtungen.

Derzeitiger Clanführer ist Solan

Verbündete Clans: WINGED HUNTERS

10. Falras Clan: DARK WARRIORS

Die Dark Warriors, haben gegen die heiligen Regeln der Jagt verstoßen und wurden deswegen verbannt. Sie dürfen nicht an Clantreffen teilnehmen und auch nicht mehr

die Heimatwelt betreten. Sie haben keine Ehre, denn je unfairer der Kampf, desto größer ist der Ruhm den die Jäger im Clan erlangen. Die Kinder dieses Clans haben keine Wahl und müssen den Dark Warriors beitreten, weil sie woanders nicht erwünscht sind.

Derzeitiger Clanführer ist Fahlrir

Verbündete Clans: Diese Clan hat keine Bündnisse

1.4 Daten der Gigas

Die Gigas sind ein Nomadenvolk, welches jeder anderen Spezies feindlich gesinnt ist. Sie ziehen erobernd durch das All und vernichten alles, was sich ihnen dabei in den Weg stellt. So fanden sie auch einst LV - 775, doch die Aliens waren zu stark und konnten so nicht vernichtet werden, also versklavten die Gigas einen Großteil und zogen weiter. Niemand weiß, wo sie sich gerade befinden, oder ob sie überhaupt noch existieren oder sie auf eine Rasse getroffen sind, die sie ausgerottet hat. Falls es die Gigas noch gibt, dürfen sie aus keinen Fall die Erde erreichen, da sie sonst Daten über alle Kolonien erhalten würden und somit die gesamte Menschheit, wie Tausende Spezies zuvor vernichten könnten.

1.5 Daten der Menschen ab 2079

Im Jahre 2077 wurde Weyland Industries zum Megakonzern Weyland Yutani. Er erweiterte seinen Horizont von Waffenentwicklung auf die ersten Androiden und ließ diese sofort patentieren. Des Weiteren stiegen sie als einer der Ersten ins Terraforming-projekt ein.

2098 wurde das USCM (US Colonial Marines) Corps gegründet.

2199 war die Entdeckung außerirdischen Lebens (Linguafoeda).

2207 wurde eine Spezialeinheit zur Bekämpfung außerirdischer Wesen (insbesondere Linguafoeda Acheronsis) gegründet.

2209 Weyland Yutani beginnt mit der Zucht von Linguafoeda Acheronsis und erforscht diese um ihre Schwachstelle ausfindig zu machen und sie dann als Waffe einzusetzen.

2257 wurde eine Möglichkeit entdeckt die geistige Verbindung Der Linguafoeda zu unterbrechen und sie somit als Waffe einzusetzen.

2261 war der offiziell erste Abwurf einer Königin erfolgt.

2317 wurde durch einen technischen Defekt eine Königin auf der Erde abgeworfen.

2318 wurde die Erde nach der Übernahme der Aliens aufgegeben und die restliche Menschheit zog sich auf die Kolonien zurück.

2379 schaffte man es durch einen Trick die Erde zurück zu erobern, doch bei diesem Unternehmen starb die Königinmutter der fünften Generation und gab somit den Weg zur sechsten frei.

2400 starben 6324723 Marines auf LV - 775 bei dem Versuch Die Aliens für immer zu Vernichten

2527 glückte der zweite Versuch die sechste Generation auszulöschen, doch durch einen Fehler konnte die siebte Generation entstehen, welche die bislang gefährlichste war.

2793 konnte durch Zufall eine Königin der siebten Generation gefangen genommen und studiert werden.

2978 wurden die Untersuchungen an der Königin abgeschlossen und diese bis auf

weiteres in künstlichen Winterschlaf gelegt, wo sie sich bis Heute befindet. So zumindest laut offizieller Seite
2998. Gegenwart. Vorbereitung auf den großen Krieg gegen die Aliens bei dem vermutlich Milliarden Menschen ihr Leben lassen müssen, doch wenn es dazu dient die Aliens zu vernichten wird es dieses Opfer wert sein.

Kapitel 2: Erweiterte Daten

2.1 Daten der Exterminators: folgen später

2.2 Klassifizierungen der Aliens

Linguafoeda sind von den Exterminators des USCM corps in 11 Klassen und 5 Gruppen unterteilt.

Klasse 1: Königinmutter

Klasse 2: Elite

Klasse 3: Königin

Klasse 4: Ravegar

Klasse 5: Carrier

Klasse 6: Praetorian

Klasse 7: Predalien

Klasse 8: Runner

Klasse 9: Warrior

Klasse 10 Drone

Klasse 11 umschließt Kraller und Ei

Die Klassen 8, 9 und 10 werden in Gruppen A-E eingeteilt.

Gruppe A: Humanoider Wirt, Normalgroßes Alien

Gruppe B: Größere Wirt Tiere wie Nutzvieh, großes Alien

Gruppe C: Mittegroßer Wirt wie etwa Schäferhund, relativ kleines und flinkes Alien.

Gruppe D: Kleinste möglichen Wirte wie Katzen, kleine Aliens mit extrem hoher Säurekonzentration im Blut. Äußerste Vorsicht!

2.3 Yautja folgt später