



CBS
KNX

CALL OF
CTHULHU

GEFAHR AUS DEM AETHER

TR



Dieses Werk untersteht folgender Lizenz:
Namensnennung–Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Österreich
(CC BY-SA 3.0) <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/at/>

Impressum

 @jsterner73  Jörg Sterner  Jörg Sterner

© 2015, **Jörg Sterner**

Version: 1.1 vom 31.03.2015

Idee, Text und Layout: Jörg Sterner

Illustrationen: Eva Karl-Rückert

Lektorat: Birgit Fuchsbichler, Astrid Knobling-Sterner

Dieses Werk wurde unter Zuhilfenahme des frei verfügbaren NIP'AJIN-Autorenpakets mit \LaTeX erstellt.

Das original NIP'AJIN-System sowie das NIP'AJIN-Autorenpaket sind unter <http://nipajin.ludus-leonis.com/> zu finden.



”Ein unerwartetes Nachspiel”

wurde in der Kategorie Kurzgeschichte für den Wettbewerb der VFGC 2015 eingereicht

”Gefahr aus dem Äther”

wurde in der Kategorie Rollenspiel für den Wettbewerb der VFGC 2015 eingereicht

Die folgenden Schriftarten finden unter ihrer jeweiligen Lizenz Verwendung:

Gentium, <http://scripts.sil.org/Gentium/>

Latin Modern Sans Serif, <http://www.ctan.org/tex-archive/info/lmodern/>

Die nachfolgende Kurzgeschichte dient als Einleitung zum Szenario.

„Ein unerwartetes Nachspiel“

Die Vorgeschichte zu dem Szenario sollte nur der Spielleiter lesen, da hier zu viele Details enthalten sind, welche die Spieler erst im Laufe des Szenarios entdecken sollten.

„... This is the Columbia Broadcasting System.“

Mit diesen Worten beschließt die wohl bis dato spektakulärste Radiosendung des Jahrhunderts. Und obwohl sie zu diesem Zeitpunkt doch noch recht wenige Zuhörer hatte, wird sie doch das Leben vieler verändern. Denn nicht für alle scheint das Gehörte wirklich nur Fiktion gewesen zu sein.

Es ist Sonntag, der 30. Oktober 1938, 21:03.

Während im Nebenzimmer immer wieder das Telefon klingelt und besorgte Hörer anrufen, ob das eben Gehörte tatsächlich wahr sei, schütteln sich die Techniker die Hände für die gelungene Vorstellung.

Einige von ihnen beschließen, nach Dienstschluss auf ein Bier zu gehen, während andere noch weitere Sendungen zu betreuen haben. Schon nach wenigen Minuten ist das Funkhaus wieder von einer Menschenleere durchzogen, wie man sie von einer Radiostation zu dieser Tageszeit erwarten kann.

Am Eingangstor sitzt der Portier - der auch gleichzeitig den Job des Nachtwächters über hat - und erwartet sich auch weiterhin eine ruhige Nacht. Doch es soll alles ganz anders kommen und für ihn in der schlimmsten Nacht seines Lebens enden.

Um 21:24 betreten vier gut gekleidete Männer das Gebäude und wollen an der Portierloge vorbei gehen. Der Portier kommt aus seinem Raum heraus und ruft laut:

„Stop! Sie müssen sich erst bei mir anmelden.“

Doch das beeindruckt die vier Männer in keins-ter Weise. Sie gehen weiterhin auf das Stiegenhaus und die dort angebrachte Übersicht der Stockwerke zu. Als sie dort stehen bleiben, um ihr Ziel zu suchen, holt der Portier sie schließlich ein.

„Meine Herren, sie können hier nicht so einfach herein kommen. Sie müssen sich anmelden und danach werden sie abgeholt.“ versucht er zu erklären.

Die vier Männer ignorieren ihn weiter und tuscheln ein wenig über die weitere Vorgehensweise.

„Zum letzten Mal! Wenn Sie sich nicht anmelden, dann muss ich Sie bitten, das Gebäude zu räumen, oder ich sehe mich gezwungen, Gewalt anzuwenden.“

Mit diesen Worten zieht er langsam seinen Revolver - den er eigentlich nur für seine Inspektions-touren später in der Nacht zugewiesen bekommen hatte. Benutzt hatte er ihn noch nie und es ist auch ein ungutes Gefühl, ihn jetzt als Drohmittel zum Einsatz bringen zu müssen.

Doch diese Aktion führt zu einer ersten Reaktion der vier Männer, die in direkt betroffen hat. Die Männer schauen seine gezogene Waffe an, dann einander und nach kurzem Nicken ist es auch schon passiert. Blitzschnell packen sie den Portier und bildeten einen Kreis um ihn. Der arme Mann hat nicht einmal Zeit zu schreien, da ist es auch schon vorbei. Leblos sinkt sein Körper zu Boden, den Revolver immer noch fest in seiner Hand.

Doch das Schlimmste ist sein Gesichtsausdruck, denn dieser bezeugt, dass er kurz vor seinem Tod etwas Furchtbares gesehen hat, als sich die vier

Männer über ihn gebeugt haben: alle vier haben dasselbe Gesicht.

Jetzt jedoch ändern sich die Gesichtszüge eines der Männer, ganz als ob das Antlitz des Portiers sich plötzlich auf das eines der vier Männer übertragen würde. Nach wenigen Sekunden ist die Sache abgeschlossen und die Männer fangen an, den "Portier" mit der Kleidung des Toten zu versorgen. Da dieser aber um etliches kleiner gewesen ist, scheint der neue Portier plötzlich auch zu schrumpfen und sich der Größe der Kleidung anzupassen.

Als diese Verwandlung abgeschlossen ist, nickt der Portier nur kurz, lässt seine Kollegen am Stiegenhaus stehen und nimmt seinen Platz am Eingang des Gebäudes ein.

Währenddessen kümmern sich die drei restlichen Männer um den entkleideten Leichnam des Vorgängers in der Portierloge. Eine kleine Flasche wird aus einer Manteltasche entnommen und ein paar Tropfen auf den armen, toten Mann geträufelt. Nach einer kurzen und heftigen Reaktion ist von dem Toten nichts mehr übrig als eine flüchtige Nebelwolke.

Mit der Beseitigung der Beweismittel zufrieden wenden sich die drei Männer wieder dem Plan des Gebäudes zu und finden recht schnell, wonach sie gesucht haben: Studio 3 im zweiten Stock.

Raschen Schrittes geht es die Treppen hinauf und, im entsprechenden Stockwerk angekommen, wird die Glastüre zu den Studios geöffnet. Dieses Stockwerk ist zu der Zeit fast unbenutzt und nur in einem einzigen Studio brennt noch ein Licht - Studio 3.

Forsch gehen die drei Männer auf die teils geöffnete Türe zu, öffnen sie komplett und treten ein. Darinnen finden sie zwei Techniker vor, die gerade noch beschäftigt sind, die laufende Sendung zu überwachen. Da es sich um keine Livesendung handelt, können sie auch direkt auf die Eindringlinge reagieren.

"Hey, was machen Sie hier? Sie haben hier keinen Zutritt!"

Und obwohl die drei Männer ein wenig verwundert schauen und bis jetzt kein einziges verständliches Wort gesagt haben, ändert sich das jetzt schlagartig.

"WIR SIND AUF DER SUCHE NACH PROFESSOR PIER-SON."

Der gesamte Satz wirkt etwas künstlich, was vor allem am Namen Pierson zu erkennen ist. Die Techniker schauen sich verduzt und dann die drei Männer noch einmal genauer an. Jetzt erst merken sie, dass die Eindringlinge komplett gleiche Gesichter haben und selbst diese keine wirklich markanten Merkmale aufweisen, als ob sie Schaufensterpuppen wären.

"Zu wem wollen Sie?" fragt dann plötzlich einer Techniker nach.

"PROFESSOR PIER-SON!" kommt die Antwort zeitgleich aus den Mündern der Fremden.

"Hier arbeitet aber kein Professor Pierson." entgegnet der Techniker, bedacht darauf den Namen korrekt auszusprechen.

"UNSEREN NACHFORSCHUNGEN ZUFOLGE HAT PROFESSOR PIERSON BIS VOR KURZEM HIER UNTERSTÜTZUNG BEI DER INVASION DER AUßERIRDISCHEN GEGEBEN." kam nun die Rückmeldung, wieder von allen drei gleichzeitig.

"Sie meinen die Radiosendung Der Krieg der Welten? Das war reine Fiktion. Es gibt hier keinen Professor Pierson." sagt der eine Techniker, bevor der andere einen härteren Ton anschlägt.

"Verschwinden Sie sofort von hier oder wir lassen Sie mit Gewalt aus dem Gebäude entfernen."

Diese Worte haben schon zuvor keine Wirkung gezeigt, aber das wissen die Techniker nicht und schon gar nicht, was daraufhin passiert ist.

Doch einige Momente später teilen sie das Schicksal des Portiers und zwei der drei Männer hatten daraufhin neue Gesichter und neue Kleidung. Und natürlich sind da zwei Nebelwolken, die sich jedoch rasch in Luft aufgelöst haben.

Die drei Männer beginnen dann, die Daten und Dokumente im Studio und den benachbarten Büros zu sichten, um so zu neuen Erkenntnissen zu gelangen. Nach gut 10 Minuten Arbeit haben sie alles, was sie wissen wollten, zusammen. Gemeinsam wissen sie nun, was sie wollen und haben vor allem auch schon einen Plan, wie ihnen das gelingen könnte.

Der letzte Mann, mit den ausdruckslosen Gesicht, greift zu einem Telefon und wählt eine Nummer. Als sich eine Stimme meldet, beginnt er zu sprechen, ohne auf den Sprecher einzugehen.

”WIR HABEN DIE RADIOSTATION IN UNSERER GEWALT. WIR WOLLEN KEINE UNNÖTIGEN

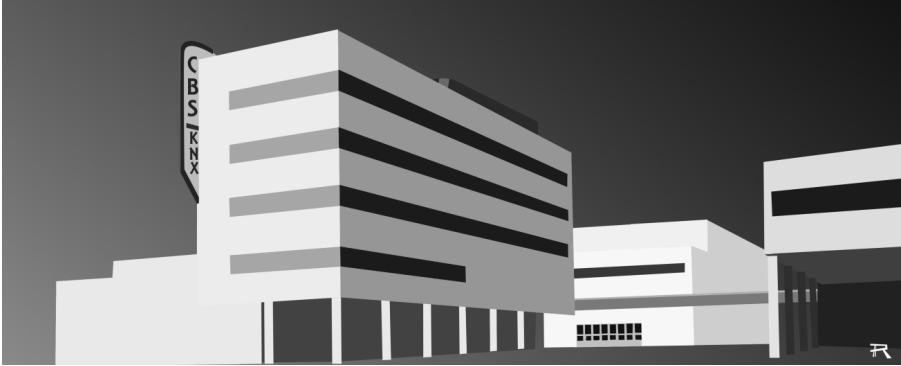
TATEN SETZEN, SIND ABER BEREIT ES ZU TUN, FALLS UNSERE FORDERUNG NICHT INNERHALB VON 2 IHRER STUNDEN ERFÜLLT WERDEN. WIE WOLLEN, DASS PROFESSOR PIERSON ZU UNS GEBRACHT WIRD, DANN LASSEN WIR DIE GEISELN FREI. FALLS SIE NICHT WISSEN, WER DAS IST, ER HAT SICH FÜR SIE EINEN ANDEREN NAMEN ZUGEGLEGT, UM SICH BESSER UNTER SIE MISCHEN ZU KÖNNEN. SIE KENNEN IHN UNTER DEM NAMEN ORSON WELLES.”

Und mit diesen Worten und ohne auf eine Antwort zu warten legt der Mann den Hörer auf und nickt seinen Kollegen zu. Das Warten hatte begonnen...





Spielleiterinformationen



...: Überblick ::

Wie aus dem Intro schon hervor gegangen ist, geht es um Außerirdische, die ein starkes Interesse an Orson Welles haben. Dieses Interesse ist allerdings weniger von einer künstlerischen Natur, sondern von einer professionellen.

Die hier nicht näher genannte oder bekannte Alien-Rasse hat - durch routinemäßiges Abhören der Funkübertragungen der Erde - die Radiosendung "War of the Worlds" mitbekommen. Durch manche Details, die Professor Richard Pierson zu den dort vorkommenden Außerirdischen von sich gegeben hat, sind die Aliens überzeugt, dass mehr hinter dem Mann steckt. Sie vermuten sogar, dass er ebenfalls ein Außerirdischer sein könnte und dass sein Wissen in den Händen der Menschen - die in näherer Zukunft den Expansionsplänen der Aliens im Weg stehen werden - eine gefährliche Waffe darstellen könnten.

Sie machen sich daher auf und täuschen eine Geiselnahme vor, um die Herausgabe von Professor Pierson/Orson Welles zu erzwingen. Sobald sie das Wesen in ihrer Gewalt haben, werden sie den Planten zusammen mit ihm verlassen und sein Wissen entsprechend extrahieren, sowie be- und auswerten.

Ob Orson Welles nun tatsächlich ein Außerirdischer ist oder nicht bzw. wie sich das Szenario ausspielt, das liegt in der Hand des Spielleiters und vor allem der der Spieler.

...: Die Radiostation ::

Der Ort der Handlung für das gesamte Szenario ist das Gebäude von CBS (Columbia Broadcasting System). Hierbei handelt es sich um ein relativ neues, vierstöckiges Gebäude mit modernster Technik.

Ein Grundriss des Gebäudes liegt nicht vor, aber es sollte dem Spielleiter nicht schwer

fallen eine entsprechende Beschreibung zu geben, zumal das Ganze auch in der Nacht stattfindet und daher die meisten Gänge nicht beleuchtet sein werden.

Einen Keller gibt es natürlich auch und dieser könnte sich als idealer Einstiegspunkt erweisen, sollten die Spieler dies versuchen wollen. Sicherheitsmaßnahmen sind im Gebäude nur sehr gering vorhanden, das heißt man muss sich neben den abgesperrten Türen und verschlossenen Fenstern nicht auch noch um komplizierte Alarmanlagen kümmern.

In den oberen Stockwerken - ab dem 1. bis zum 4. Stock - sind die Räume entweder Studios (erkennbar an den Schilder "ON AIR!") oder Büros. Die obligatorischen Pausenräume und Sanitärbereiche sind natürlich ebenfalls vorhanden, sollten aber für das Szenario nicht ins Gewicht fallen.

...: Ankunft beim Studio ::

Die Spieler werden beauftragt, sich um die Geiselnahme zu kümmern. Zu Beginn ist noch nicht klar, dass dies sinnlos ist, es werden allerdings paranormale Einflüsse vermutet, deshalb wendet sich auch die Polizei um Hilfe an die Spieler, die idealerweise alle von der gleichen (Geheim)Organisation sind.

Die Spieler können nun entweder scheinbar auf die Forderungen der Kidnapper eingehen oder versuchen, heimlich ins Gebäude zu gelangen.

Auf jeden Fall ist es mitten in der Nacht und im Studiogebäude brennen nur mehr sehr wenige Lichter. Daher ist eine entsprechende Ausrüstung - mit Taschenlampen - zu empfehlen.

Auch eine grundsätzliche Bewaffnung ist anzuraten, da davon ausgegangen werden

kann, dass die Sache sehr wahrscheinlich undiplomatisch ausgehen wird.

Die Priorität für die Spieler muss immer die Sicherheit der Geiseln sein, es wird daher sowohl von der Polizei als auch von der Mutter-Organisation mehrfach darauf hingewiesen, dass keine unnötigen Risiken eingegangen werden dürfen. Für den Spielleiter bedeutet das, dass die Spieler nicht einen Frontalangriff starten sollen, da dies auf jeden Fall in einem Blutbad und vor allem im Tod aller Spieler enden wird.

...: Begegnung mit dem Portier ::

Egal in welcher Form die Spieler versuchen ins Gebäude einzudringen, sie werden früher oder später dem Portier begegnen und damit ihrer ersten Konfrontation.

Sollten sie den Weg wählen, dass sie auf die Forderungen der Kidnapper eingehen und "Orson Welles" zur Übergabe bringen, so werden sie bis zum Portier vorgelassen und dann aufgefordert wieder zu gehen. Eine Diskussion mit dem Portier bringt nichts und die Spieler haben keine weiteren Mittel, um zu rechtfertigen, dass sie mit ins Gebäude gelassen werden. "Orson Welles" wird dann vom Portier weiter ins Gebäude geschickt und wird bei den Aufzügen von einem der Aliens in Empfang genommen. Die Eingangstüre ist also weiterhin stets bewacht und kann nur mit Gewalt überwunden werden. Zu diesen Zeitpunkt sollte klar sein, dass der Portier mit den Kitnappern zumindest unter einer Decke steckt bzw. vielleicht sogar Teil der Bande ist, da sein Verhalten sehr seltsam für einen Nachtportier scheint.

Die Kidnapping Situation ist allerdings weiterhin gespannt, da die Entführer keinsfalls ihre Opfer freilassen werden - was sie



ja auch in Wirklichkeit nicht mehr können, da alle bereits getötet und aufgelöst worden sind. Daher sind Verhandlungen mit den Entführern von Haus aus zum Scheitern verurteilt - ein cleverer Spielleiter kann aber diese Verhandlungen ausspielen und den Spielern so zumindest die Illusion lassen, dass sie die Situation unter Kontrolle haben.

Sollten die Spieler versuchen geheim - z.B. über ein Fenster - ins Gebäude einzudringen, so werden sie, sobald sie drinnen sind, vom Portier gestellt und haben kurz Zeit, sich zu rechtfertigen, bevor der Portier sie angreift und versucht zu eliminieren. Der Grund, warum der Portier sie finden kann, liegt darin, dass die Aliens entsprechende Vorsichtsmaßnahmen ergriffen und das Gebäude mit entsprechender Technologie abgesichert haben. Es ist quasi eine extra-terrestrische Alarmanlage installiert, die unhörbar ausschlägt, wenn jemand einbricht. Diese Schwingungen

können die Aliens feststellen und lokalisieren. Der Portier hat den Auftrag, den Gebäudeschutz zu übernehmen, und so wird er jeden Einbruch inspizieren. Falls die Spieler sich trennen und an zwei oder mehr Stellen einbrechen, dann wird der Portier zu seinen Kollegen aufbrechen und sie darüber informieren. Die Aliens sind dann entsprechend auf die Einbrecher vorbereitet.

...: Kontakt mit der Mutterorganisation ::

Nach der (hoffentlich) erfolgreichen Konfrontation mit dem Portier ist den Spielern klar, dass es sich hier um Außerirdische handeln muss. Welche Art es allerdings ist, könnte ein cleverer Ermittler herausfinden.

Wahrscheinlich und sicherer ist es aber, dass das Hauptquartier informiert und dort um Rat angefragt wird. Dies kann von jeder öffentlichen Telefonzelle geschehen, was aber bedeutet, dass ein Spieler das Gebäude wieder verlassen muss und für ca. 30 Minuten nicht zur Verfügung steht.

Auf dem Weg zur und von der Telefonzelle passiert nichts, es kann allerdings zwecks Paranoia auf "Verstecktes suchen" oder Ähnliches würfeln gelassen werden.

Das Hauptquartier kann anhand der Beschreibung einige Vermutung äußern, die den Spielern weiter helfen werden - einen konkreten Namen für die Bedrohung geben können sie nicht. So ist es wahrscheinlich, dass es sich bei den Außerirdischen um Wesen des Geistes handelt und diese mit geistige Fertigkeiten ihre Gegner ausschalten. Da auch die verwendete Technologie sehr fortschrittlich zu sein scheint, sind die Möglichkeiten allerdings sehr eingeschränkt. Ein Schutzzauber gegen mentalen Einfluss könnte einen entscheidenden Vorteil bringen, zumindest wäre einmalig der Überraschungseffekt auf Seiten der Spieler. Weiters wäre auch eine Art Zen-Meditation eine (nicht magische) Möglichkeit den Geist kurzzeitig vor den Außerirdischen zu schützen und zu verbergen. Sollten sie nämlich nicht die Gefahr erkennen, die von den Spielern ausgeht, so sind sie relativ überheblich und könnten mit einem Überraschungsangriff beseitigt werden.

Das Ergebnis ist innerhalb weniger Minuten verfügbar, weil die zuständigen Agenten im Hauptquartier entsprechendes Material schnell verarbeiten können - eine Tatsache, die auch den Spielern bewusst ist, sonst würde in dieser Zeitnot kein Anruf hilfreich sein. Je genauer der Spieler die Situation schildern kann, desto gezielter kann das Hauptquartier Hilfestellung geben. Es ist also wichtig für den Spielleiter entsprechend auf die Informationen des Spielers, der Kontakt mit dem Haupt-

quartier aufnimmt, einzugehen und notfalls auch noch gezielt Nachfragen zu stellen.

...: Durchsuchen des Gebäudes ::

Während einer der Spieler die Informationen für die Bekämpfung in Erfahrung bringt, können die anderen Spieler inzwischen das Gebäude untersuchen oder einfach warten.

Im ersten Fall sollte vom Spielleiter darauf geachtet werden, in welchen Stockwerken sich die Spieler aufhalten. Das fragliche Studio 3 ist im 2. Stock und eines der wenigen beleuchteten Plätze im ganze Haus.

In anderen Studios, in denen Licht brennt, sind keine Personen vorhanden. Diese wurden alle von den Aliens getötet und analog zum Portier "entsorgt". Es können allerdings Spuren sichergestellt werden, die darauf hin deuten, dass hier von nicht allzu langer Zeit noch Personen gearbeitet haben und diese plötzlich verschwunden sind. Beispiele dafür sind Zigaretten, die komplett abgebrannt sind und Snacks/Essen welche/s gerade gegessen wurde bzw. mitten im Essen stehen gelassen wurde.

Der Spielleiter kann in einem Studio einen Überlebenden finden lassen, der sich dort versteckt und das Ganze beobachtet hat. Dieser kann von der Begegnung erzählen und so weitere Details - wie z.B. die Anzahl der Aliens - preisgeben. Dies sollte allerdings nur verwendet werden, wenn offensichtlich ist, dass die Spieler sonst in ihren Tod laufen würden, da der Endkampf einer gewissen Vorbereitung bedarf. Der Überlebende macht keine Anstalten sein Versteck zu verlassen und wird den Spielern nicht folgen, bis die Gefahr gebannt ist.

Solange sich die Spieler nicht dem Gang zum Studio, in dem die Aliens Zuflucht gefunden haben, nähern, werden sie auch nicht bemerkt. Sollten sie dies tun bevor die Information vom Hauptquartier zu ihnen vorgebracht ist, so wird es zu einer Konfrontation kommen, die sehr wahrscheinlich tödlich ausgehen wird. Daher sollte der Spielleiter entsprechend durch Ideen-Würfe der Spieler und mit Hilfe deren Erfahrung bei Konfrontationen - Planung ist alles - die Spieler darauf vorbereiten, dass eine verfrühte Konfrontation eine sehr schlechte Idee ist.

...: Konfrontation mit den Aliens ::

Der unausweichliche Kampf gegen die drei Außerirdischen wird vermutlich im Studio 3 stattfinden. Dabei ist es wichtig, dass den Spieler die Spezialfähigkeit der Gegner bewusst ist und sie auch eine entsprechende Strategie dagegen haben. Alles andere wäre ein ziemlich kurzer Kampf, den die Aliens relativ locker und leicht gewinnen werden.

Eine weitere Frage ist auch, ob es den Spielern - durch die genannten Mitteln - gelingt unerkannt und -entdeckt bis ins Studio 3 zu gelangen. Sollte dies gelungen sein, dann müssen sie eigentlich nur schnell die Gegner erkennen - es sind nur mehr die drei Außerirdischen im Studio - und eliminieren.

Sollten die Außerirdischen genug Zeit haben, sich auf das Eintreffen der Spieler vorzubereiten, so wird es eher zu einem Überraschungsangriff durch die Aliens kommen, der allerdings auch durch die entsprechenden Vorsichtsmaßnahmen teilweise entschärft wird.

Die Aliens haben keine Waffen bei sich und vertrauen darauf, dass ihre mentalen Fähigkeiten genug sein werden, um die Spieler zu

besiegen. Das bedeutet, dass wenn es zu einem Feuergefecht kommen sollte, die Spieler auf jeden Fall in der besseren Position sind und den Kampf für sich entscheiden können.

...: Nachspiel ::

Falls die Spieler es schaffen, alle Aliens zu besiegen, so ist die Gefahr gebannt. Einen Kontakt zu ihrer Basis haben sie nicht und auch ihr Auftrag war niemanden bekannt.

Sollte es für die Alien allerdings schlecht aussehen, so wird einer von ihnen versuchen zu fliehen, und wenn ihm das gelingt, dann könnte es nachfolgende Konsequenzen geben.

Die Chancen einen Außerirdischen lebendig zu fangen und verhören zu wollen - auch wenn die Spieler das vielleicht wollen - ist schwer bis unmöglich. Wenn absehbar ist, dass die Aliens keine Chance haben und einer von ihnen die Flucht antritt, so werden die anderen alles versuchen, die Spieler aufzuhalten und tun dies notfalls auch durch drastische Mittel, wie die (teilweise) Zerstörung der Studios.

...: NSCs und Monster ::

Der Portier

Alter: 45 Jahre

Größe: 1,65 m

Gewicht: 90 kg

Haarfarbe: hellbraun

Rasse: äußerlich menschlich, im Wirklichkeit ausserirdisch

Der Portier ist mit einer Uniform bekleidet und trägt einen Revolver an seinem Gürtel. Nachdem es sich aber um einen Außerirdischen handelt, hat er natürlich ein paar mehr

Tricks auf Lager, als man auf den ersten Blick sieht.

Diese Tricks sind der generellen Beschreibung der Außerirdischen angeführt und treffen natürlich auch auf den Portier zu.

Die Außerirdischen

Die restlichen Außerirdischen im Studio 3 sind Kopien den dortigen ehemaligen Mitarbeiter und können vom Aussehen her frei vom Spielleiter erfunden und beschrieben werden. Weder Größe noch die Statur ändern etwas an den Fähigkeiten oder Kampfleistungen der Aliens.

Spezialfähigkeiten: Die Außerirdischen verfügen über eine sehr große mentale Kraft und sind es gewohnt, damit alle Probleme in den Griff zu bekommen. Körperlich sind sie eher unterentwickelt und können daher einen physischen Kampf nur schwer gewinnen. Dies ist aber im Normalfall nicht notwendig, da

sie mit ihrem Spezialangriff ziemlich gute Überlebenschancen haben.

Spezialangriff: Hierbei handelt es sich um eine Art geistige Kontrolle von bis zu zwei Personen. Solange diese Kontrolle aufrecht erhalten wird, können die betroffenen Personen nicht mehr handeln und sind somit aus dem Kampf ausgeschieden. Wenn also drei dieser Aliens gemeinsam eine Spielergruppe angreifen, dann sind einmal sechs Personen außer Gefecht gesetzt und der Kampf ist quasi vorbei. Eine geschickte Planung und Vorbereitung kann diesen Vorteil allerdings wett machen und so den Spielern eine Chancen geben. Im Kampf gegen den Portier lernen die Spieler diese Fähigkeit zum ersten Mal kennen, aber sollten kein Problem haben ihn trotzdem zu besiegen. Das Wissen um diese Fähigkeit stellt aber den Schlüssel dar, den Endkampf zu gewinnen. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass den Spielern dies bewusst ist.

Die Außerirdischen

Aliens

ST 6 KO 5 GR 9 IN 10 MA 18
GE 11 ER 5 BI 10 gS 90

Trefferpunkte: 7

Schadensbonus: -

Angriff:

- Spezialangriff: Wurf gegen Differenz zwischen MA vom Ausserirdischen gegen MA vom Ziel *5. Bei Erfolg ist das Ziel gelähmt und kann nichts machen. Maximal zwei Ziele pro Ausserirdischer möglich.

Die hier angeführten Charaktere können verwendet werden um direkt mit dem Spiel zu beginnen.

Charaktere

Für die hier angeführten Charaktere wird davon ausgegangen, dass sie alle Mitglieder der Geheimorganisation Janus sind. Sollte der Spielleiter oder die Spieler nicht mit der Organisation vertraut sein, so kann stattdessen jede andere beliebige Organisation herangezogen werden. Auch hier sollten aber im Idealfall alle Spielercharaktere Mitglied sein um die Sache der Zusammenarbeit zu erleichtern.

Peter Johnson

37 Jahre, Agent von Janus

ST 10 KO 11 GR 10 IN 14 MA 17
GE 12 ER 13 BI 15 gS 75

Trefferpunkte: 11

Schadensbonus: -

Angriff:

- Faustschlag 60%, Schaden 1W3+Sb
- .45er Automatik 65%, Schaden 1W10+2

Fertigkeiten: Fahren (Auto) 45%, Cthulhu-Mythos 5%,
Verborgenes erkennen 40%

Jonathan Prince

41 Jahre, Agent von Janus

ST 9 KO 9 GR 17 IN 18 MA 12
GE 8 ER 16 BI 17 gS 57

Trefferpunkte: 13

Schadensbonus: +1W4

Angriff:

- Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb
- .45er Automatik 55%, Schaden 1W10+2

Fertigkeiten: Schleichen 55%, Cthulhu-Mythos 3%, Erste
Hilfe 40%

Matt Miller

28 Jahre, Agent von Janus

ST 13 KO 7 GR 16 IN 12 MA 13
GE 6 ER 10 BI 18 gS 65

Trefferpunkte: 11

Schadensbonus: +1W4

Angriff:

- Faustschlag 55%, Schaden 1W3+Sb
- .45er Automatik 55%, Schaden 1W10+2

Fertigkeiten: Spurensuche 55%, Überzeugen 50%,
Überreden 40%

Janet Smith

31 Jahre, Agentin von Janus

ST 9 KO 12 GR 11 IN 11 MA 12
GE 8 ER 12 BI 21 gS 60

Trefferpunkte: 12

Schadensbonus: -

Angriff:

- Faustschlag 30%, Schaden 1W3+Sb
- .45er Automatik 60%, Schaden 1W10+2

Fertigkeiten: Klettern 45%, Medizin 25%, Psychologie
30%

George Santos

46 Jahre, Agent von Janus

ST 10 KO 8 GR 15 IN 13 MA 12
GE 8 ER 5 BI 7 gS 55

Trefferpunkte: 12

Schadensbonus: +1W4

Angriff:

- Faustschlag 60%, Schaden 1W3+Sb
- .45er Automatik 45%, Schaden 1W10+2

Fertigkeiten: Orientierung 25%, Cthulhu-Mythos 5%,
Geschichtskennntnisse 40%

Susan Burnett

24 Jahre, Agentin von Janus

ST 10 KO 8 GR 12 IN 9 MA 6
GE 9 ER 13 BI 13 gS 30

Trefferpunkte: 10

Schadensbonus: -

Angriff:

- Faustschlag 40%, Schaden 1W3+Sb
- .45er Automatik 55%, Schaden 1W10+2

Fertigkeiten: Pharmazie 20%, Spurensuche 45%,
Verbergen 30%

Als die heute weltbekannte Radiosendung "War of the Worlds" am 30. Oktober 1938 ausgestrahlt wurde, konnte niemand erahnen welche unterschiedlichen Reaktionen diese auslösen würde. Doch abseits der Massenhysterie gab es noch eine andere - weit sinistere Reaktion - die bis heute von den Behörden vertuscht wird...

Versucht dem Mysterium auf den Grund zu gehen und nichts weniger als die Menschheit selbst zu retten!

GEFAHR aus dem Aether ist ein Szenario für 4 bis 6 Spieler, welches auf den *Call of Cthulhu* Regeln basiert.