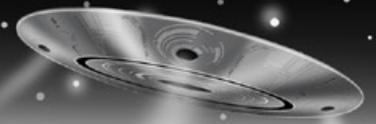


DORP
www.die-dorp.de

*Will the real Martian
please stand up!*





Will the real Martian please stand up!

Impressum

Text und Illustrationen

Markus Heinen

Layout

Thomas Michalski

nach einem Entwurf von Markus Heinen

Lektorat

Vanessa Heinen

Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Der Prometheus Games Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

© 2017 DORP GbR

DORP
www.die-dorp.de



Inhaltsverzeichnis

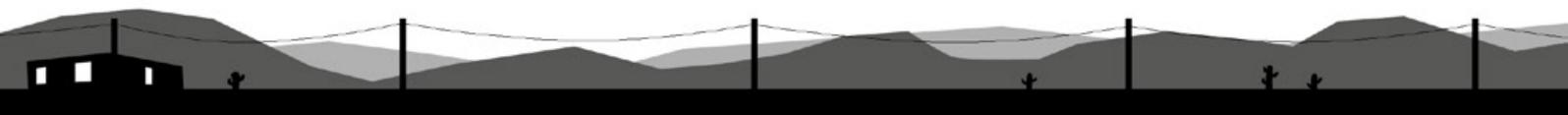
Vorwort	2
Aufbau und möglicher Ablauf des Abenteuers	3
Die wichtigen Charaktere	3
Der Besitzer / Koch	4
Bedienungen	4
Der Tankwart	5
Der Sheriff	5
Der Außerirdische auf der Flucht	6
Der außerirdische Kopfgeldjäger	6
Mögliche weitere Charaktere	6
Aus dem nahen Ort Lizard Breath oder der direkten Umgebung	6
Aus dem Militärstützpunkt Fort Charles Napier	7
Auf der Durchreise	7
Wichtige Punkte im Ablauf	7
Vor dem Eintreffen der Spieler am Diner	7
Nach dem Eintreffen der Spieler am Diner	8
Hinweise	10
Schauplätze	10
Das Diner und die Tankstelle	10
Die nächste Ortschaft: Lizard Breath	10
In der direkten Umgebung: Die Farm	11
In der direkten Umgebung: Die stillgelegte Mine	11
Der Militärstützpunkt: Fort Charles Napier	11
Fertigkeiten	12
Werte der Gegner	12
Alien-Angreifer	12
Alien-Roboter	12
US-Soldat	13
Waffen	13
Charakterhintergründe	14

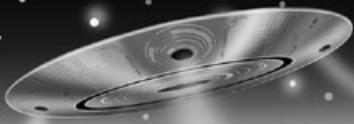
Vorwort

Diesmal wirklich ein paar wichtige Worte vorweg. Das vorliegende Abenteuer soll systemunabhängig spielbar sein. Zwar wurde es auf der Dracon 6 im Jahre 2009 mit Savage Worlds Regeln gespielt (und dafür werden am Ende auch entsprechende Werte angegeben), aber natürlich steht es jedem frei welches System (ob Savage Worlds, D20, Fate, etc.) er hierfür verwenden möchte da das Abenteuer selber ohne große Proben auskommt.

Daneben gibt es ein paar Charaktere, die unbedingt in dem Abenteuer auftauchen sollten, entweder als Spielercharaktere oder als NSCs. Zudem gibt es einige, charakterunabhängige Hintergrundinformationen, die den Spielern vorab mitgeteilt werden sollten. Das Abenteuer ist sehr charakterbezogen und hängt oftmals von den Handlungen der einzelnen Spieler ab. Das heißt, dass es entweder recht schnell zu Ende gehen oder auch einige unerwartete Wendungen nehmen kann. Dies sollte dir als Spielleiter immer bewusst sein.

Wenn nun tatsächlich jemandem der Titel bekannt vorkommen mag (ja ihr seid gemeint, ihr Nerds da draußen), so liegt dies daran, dass die Grundidee aus der gleichnamigen Twilight Zone Folge (Nr. 28 der zweiten Staffel) von 1961 stammt. Auch hier findet sich eine Gruppe von unterschiedlichen Personen in einem Diner zusammen und glaubten das sich unter ihnen ein Außerirdischer befindet.





Aufbau und möglicher Ablauf des Abenteuers

Inhalt: Eine Gruppe von Personen findet sich 1957 in einem Road Side-Diner, irgendwo in der Einöde des mittleren Westens der USA zusammen und wird durch eine Unwetterwarnung und später folgende andere Zwischenfälle gezwungen dort eine Weile auszuharren. Als bald müssen sie jedoch feststellen, dass sich unter ihnen anscheinend ein Außerirdischer befindet, zudem hat auch der ein oder andere der Anwesenden ein dunkles Geheimnis welches nicht jedem bekannt werden sollte.

• Closed-Room-Szenario, Amerika Mitte 1957

Das Abenteuer selber ist als One-Shot für Cons oder einfach für ein Spielrunde zwischendurch konzipiert und eignet sich für Runden mit etwa 5 – 7 Spielern.

• One Shot, 5 – 7 Spieler

Daher sind den Spielern bei der Wahl ihrer Charaktere auch kaum Grenzen gesetzt, solange es nachvollziehbar ist, dass sich diese 1957 inmitten der USA befinden oder dort unterwegs sind. Neben den wichtigen Charakteren, die sich in jedem Fall im Diner befinden, gibt es deshalb auch noch eine Auflistung möglicher Personen die dort optional anzutreffen wären. Zudem finden sich im Anhang individuelle Hintergrundkärtchen, die im Geheimen die wahre Identität des jeweiligen Charakters (Mensch oder Außerirdischer) und eventuelle zusätzliche Motivationen angeben. Wähle als Spielleiter aus, wer welches Kärtchen erhalten soll, dabei musst du natürlich nicht alle einsetzen. Das Abenteuer sieht zwar vor, dass die Rollen des außerirdischen Flüchtlings und des Kopfgeldjägers von Spielern übernommen werden. Wenn du aber der Meinung bist, diese beiden Rollen doch lieber an NSCs zu vergeben, dann bitte. Verteile aber dennoch die Hintergrundkärtchen damit die Spieler trotzdem nicht wissen, ob und wer vielleicht etwas zu verbergen hat. Dies kann am besten auch schon vor der Charaktererschaffung geschehen, so können die Spieler ihre Charaktere besser ausbauen. Immerhin bekommen die beiden Außerirdischen auch noch die ein oder andere Sonderfertigkeit. Diese finden Sie auf Seite 12.

• geheimer Charakterhintergrund, Karten Seite 14



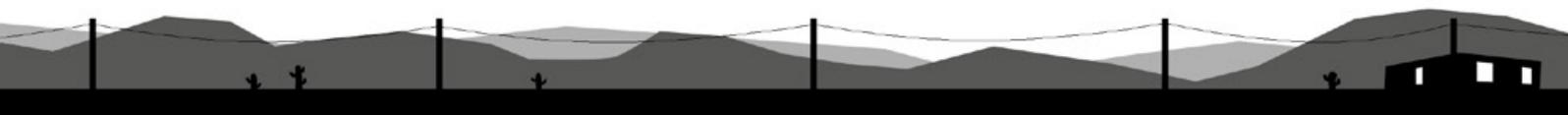
Die wichtigen Charaktere

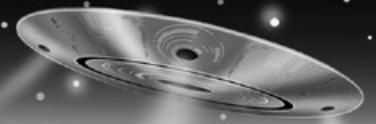
Im Folgenden werden ein paar Charaktere kurz vorgestellt, die in jedem Fall im Diner anwesend sind. Diese können natürlich auch allesamt von den Spielern übernommen oder aber vom Spielleiter als NSCs geführt werden.

• wichtige Charaktere (Spieler oder NSC)

- Wenn sich ein oder mehrere Spieler für einen der Charaktere aus dem Diner entscheiden kann der NSC Hintergrund natürlich durch einen entsprechenden eigenen ersetzt werden.
- Sollte einer oder mehrere von diesen Charakteren ein Außerirdischer sein, so hat dieser das Original entweder beseitigt oder gefangen genommen, um mithilfe eines Hologrammgerätes dessen Aussehen und Platz einzunehmen. Das bedeutet auch, dass die Werte denen eines Menschen ähneln.

Wer sonst noch als Gast in das Diner einkehrt, ist natürlich dir und deinen Spielern überlassen. Er oder sie sollte nur ins Setting passen und einen Grund haben, dort zu sein.





Der Besitzer / Koch:

In jedem Fall ist der Koch, der auch gleichzeitig der Eigentümer des Diners ist, anwesend. Er stammt aus dem nahe gelegenen Ort *Lizard Breath* und betreibt das Diner samt Tankstelle schon seit etlichen Jahren.



Als NSC: Earl Ross

56 Jahre, Inhaber und Besitzer des Diners und der dazugehörigen Tankstelle. Er arbeitet auch hier gleichzeitig als Koch und stammt aus dem nahegelegenen Örtchen *Lizard Breath*, wo er geboren wurde und aufgewachsen ist. Das Diner und die Tankstelle sind sein Leben und er kann sich kaum vorstellen, etwas Anderes zu machen oder aus *Lizard Breath* wegzuziehen. Earl ist schon seit 30 Jahren mit seiner Frau Susanne verheiratet, aber sie haben keine Kinder.

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten:

Einschüchtern W6, Fahren W6, Kämpfen W4, Mumm W6, Schießen W4, Wahrnehmung W6, Werfen W6, Wissen (Koch) W10

Charisma: 0; **Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 4; **Robustheit:** 5

Bedienung/en:

An guten Tagen arbeiten zwei Bedienungen im Diner, eine meist hinter der Theke, die andere ist für die Tische zuständig (Wahlweise eine Ältere die schon seit Jahren dort arbeitet und eine Jüngere die sich neben der Schule etwas dazuverdient). In beiden Fällen stammen sie aber ebenfalls aus dem nahen Ort und kennen den Besitzer schon länger. Ob nun einer dieser guten Tage ist, bleibt Ihnen überlassen.



Als NSC: Peggy Bernard

49 Jahre, arbeitet schon immer als Bedienung im Diner. Auch sie lebt in *Lizard Breath* und ist dort aufgewachsen. Verheiratet ist sie mit Larry Bernard, einem Fernfahrer. Sie haben eine Tochter die mittlerweile studiert.

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten:

Fahren: W4; Mumm W4, Wahrnehmung W6, Werfen W6

Charisma: 0; **Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 2; **Robustheit:** 5

Als NSC: Betty McDonnell

20 Jahre, Kellnerin im Diner. Sie versucht sich mit dem Job etwas Geld dazuzuverdienen. Wie der Rest der Dinermannschaft stammt sie aus *Lizard Breath*, träumt aber davon, der Enge der Kleinstadt bald zu entfliehen und in der großen Stadt ihr Glück zu machen. Wahlweise in New York am Broadway oder in L.A. als Schauspielerin.

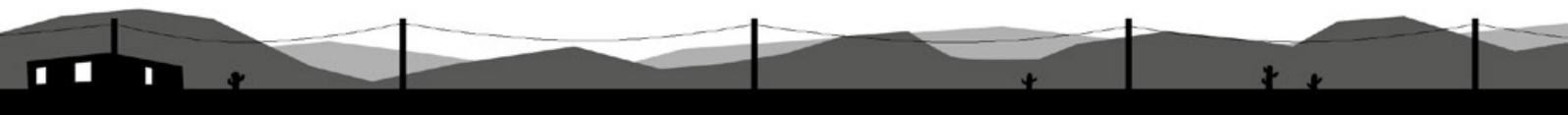
Attribute:

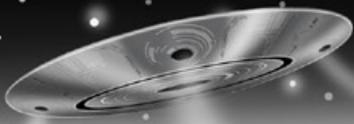
Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten:

Heimlichkeit W4, Mumm W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6; Überreden: W4

Charisma: 2; **Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 2; **Robustheit:** 5





Der Tankwart:

Als weiterer Angestellter findet sich noch der Tankwart vor Ort, da die Tankstelle zum Diner gehört arbeitet er für den Besitzer.

Als NSC: Dan Peters

38 Jahre, der Tankwart. Dan ist ein etwas einfältiger Bursche aus *Lizard Breath*, der mit seinem Job als Tankwart und Hausmeister im Diner zufrieden ist. Er ist unverheiratet und hat auch keine Freundin.

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W₄+1, Willenskraft W6

Fertigkeiten:

Fahren W6; Kämpfen W6, Mumm W6, Reparieren W6; Wahrnehmung W₄, Werfen W₄

Charisma: 0; Bewegungsweite: 6; Parade: 5; Robustheit: 5

Der Sheriff:

Auch der Vertreter von Recht und Ordnung stammt aus dem nahen Ort und ist mit dem Besitzer des Diners und den Bedienungten bekannt.

Als NSC: James Gregory Martin

41 Jahre, der Sheriff aus *Lizard Breath*. Er macht oft einen Zwischenhalt im Diner um sich dort eine Tasse Kaffee oder einen Snack zu gönnen. Viel passiert eh nicht hier draußen. Von ein paar Jugendlichen und ihren Streichen oder ein paar Rasern hin und wieder einmal abgesehen, kann er mit seinem Deputy eine ruhige Kugel schieben.

Attribute:

Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten:

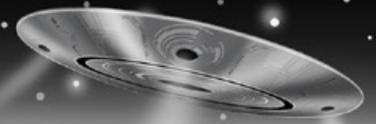
Einschüchtern W6, Fahren W6; Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Mumm W8, Nachforschung W6; Schießen W8 ,

Wahrnehmung W6, Werfen W6; Wissen (Gesetz) W6

Charisma: 0; Bewegungsweite: 6; Parade: 5; Robustheit: 5

Ausrüstung: Pistole, Polizeiauto + Funkgerät (im Wagen)





Der Außerirdische auf der Flucht:

Egal in welcher Verkleidung er unter den Anwesenden auftaucht, er ist auf der Flucht vor anderen seiner Art, die ihn bis auf die Erde verfolgt haben. Dabei hat er mit seinem UFO eine Bruchlandung in der Nähe des Diners hin, konnte sich aber noch rechtzeitig mit einem Hologrammgerät als Mensch tarnen um nicht aufzufallen und sucht nun nach einer Fluchtmöglichkeit vom Planeten. Dies bedeutet, dass er durchaus einer der Dinerangestellten oder der Sheriff sein kann. Wieso und warum er fliehen musste und von wem er weshalb gejagt wird, bleibt ganz dir überlassen.

Als NSC:

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W₄₊₂, Stärke W₄₊₂, Verstand W₁₂, Willenskraft W₁₀

Fertigkeiten:

Einschüchtern W6, Fluggeräte lenken W8; Heimlichkeit W6, Kämpfen W₄₊₂, Mumm W6, Schießen W8, Wahrnehmung W6, Werfen W6; Wissen (Erdlinge) W6

Charisma: 0; **Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 5; **Robustheit:** 5

Besondere Merkmale:

Furcht erregend -2: Jeder, der einem Alien gegenübersteht, muss eine Furchtprobe mit -2 ablegen. (nur ohne aktive Hologrammverkleidung)

Schockend: Bei erfolgreichem Angriff Konstitutionsprobe + Modifikatoren, bei misslingen kann das Ziel +W6 keine Erholungsprobe machen

Ausrüstung: Hologrammgerät, Universaltranslator, Laserpistole

Der außerirdische Kopfgeldjäger:

Er ist hinter dem Flüchtigen her und ist für den Absturz des UFO verantwortlich, welches er im Orbit der Erde abgeschossen hatte. Er hat den flüchtigen Außerirdischen bis zum Diner verfolgt und versucht nun unbemerkt seine Beute einzusacken. Auch er taucht in Hologrammverkleidung unter den Anwesenden unter um nicht erkannt zu werden. Dies bedeutet dass er durchaus einer der Dinerangestellten oder der Sheriff sein kann. Da er alleine agiert, will er möglichst kein Aufsehen erregen.

Als NSC:

Attribute:

Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W₁₂, Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Einschüchtern W6, Fluggeräte lenken W8; Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Mumm W₁₀, Nachforschung W6; Schießen W₁₀, Wahrnehmung W6, Werfen W6; Wissen (Erdlinge) W6

Charisma: 0; **Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 6; **Robustheit:** 6

Besondere Merkmale:

Furcht erregend -2: Jeder, der einem Alien gegenübersteht, muss eine Furchtprobe mit -2 ablegen. (nur ohne aktive Hologrammverkleidung)

Nachtsicht: Keine Abzüge auf düstere oder dunkle Umgebung

Ausrüstung: Schutzanzug (+1), Hologrammgerät, Universaltranslator, Laserpistole

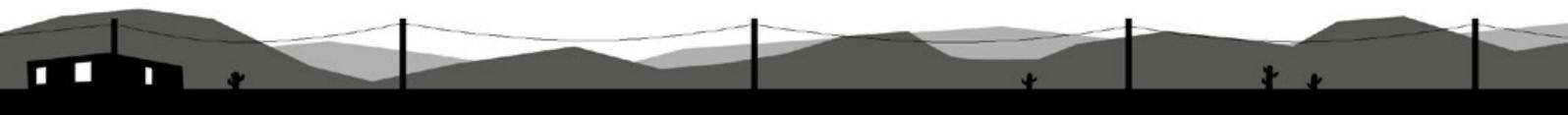
Weitere Charaktere →

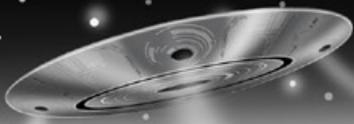
Mögliche weitere Charaktere

Neben der Stammesetzung gibt es aber natürlich noch den ein oder anderen zufälligen Gast im Diner. Die hier aufgeführten Personen sind daher auch nur als Anregungen für die Spieler zu verstehen.

Aus dem nahen Ort Lizard Breath oder der direkten Umgebung:

- Der Arzt (*kommt gerade von einem Patienten oder ist auf dem Weg dorthin*)
- Der Halbstarke (*jugendlicher Rebell, der gerne den starken Mann markiert*)
- Der Farmer (*war zu seinen Feldern oder dem Vieh unterwegs*)





Aus dem Militärstützpunkt Fort Charles Napier:

- Der Offizier (*nicht zu hochrangig und neu dorthin versetzt*)
- Der einfache Soldat (*auf Urlaub und nun auf dem Weg zurück*)
- Der Militärpolizist (*hat gerade einen Querulanten, der seinen Urlaub überzog, abgeliefert*)

Auf der Durchreise:

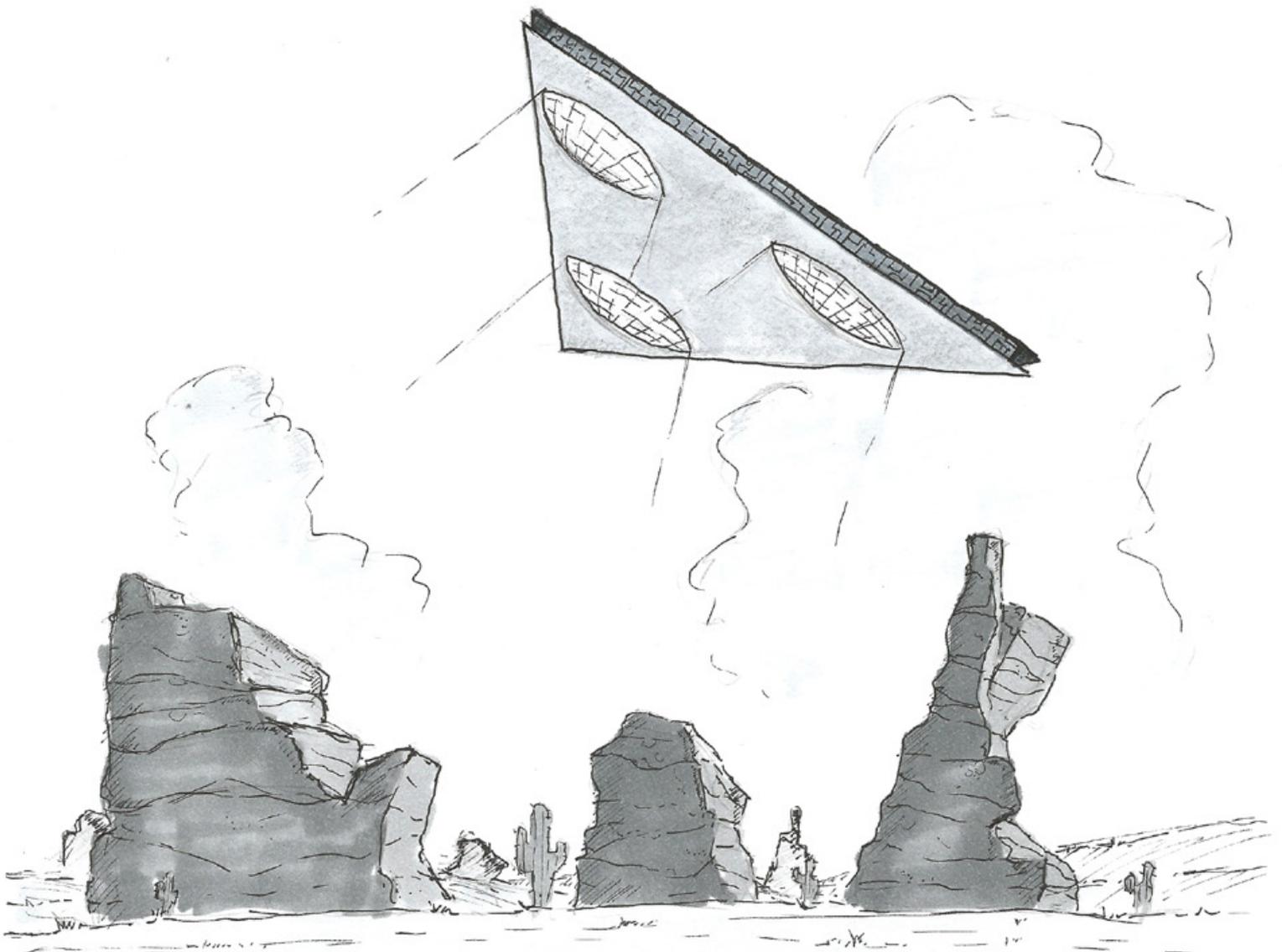
- Der Handelsvertreter (*auf dem Weg zu seinem nächsten großen Geschäft*)
- Ehepaar auf Urlaubsreise (*entweder frisch verheiratet auf dem Weg in die Flitterwochen oder schon länger verheiratet auf dem Weg in den Urlaub*)
- Der Landstreicher (*auf der Suche nach einer warmen Mahlzeit oder Arbeit*)

Wichtige Punkte im Ablauf

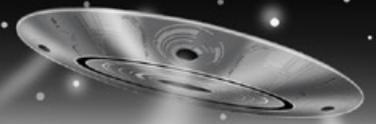
Vor dem Eintreffen der Spieler am Diner:

Die beiden folgenden Ereignisse werden in jedem Fall eintreten, noch bevor bzw. während die eigentliche Handlung im Diner einsetzt. Wer was wovon etwas mitbekommen hat bleibt ganz Ihnen überlassen.

Natürlich sind die beiden Außerirdischen in den Abschuss und den Absturz involviert.



Will the real Martian please stand up!



UFO-Absturz ➔

1.1 Der Abschuss und der UFO-Absturz

Der flüchtende Außerirdische wurde von seinem Verfolger im Orbit der Erde abgeschossen und musste mit seiner fliegenden Untertasse irgendwo in der Wüste der USA notlanden. Zwar konnte er fliehen und sich als Mensch tarnen, aber sein Verfolger ist ihm auf den Fersen. Der Kopfgeldjäger landete sein Fluggerät in der Nähe und machte sich, nun auch als Mensch getarnt, an die Verfolgung. Der Absturz und/oder die Landung des zweiten UFOs kann von dem ein oder anderen Charakter beobachtet worden sein. Dabei variieren die Aussagen aber: Möglicherweise sah der eine nur eine Sternschnuppe oder ein Flugzeug, während misstrauischere Zeitgenossen an sowjetische Spionagegeräte oder außerirdische Fluggeräte denken können.

Die Absturzstelle selber liegt dabei etwas entfernt vom Diner und ist für die Spieler nicht genau auszumachen, so dass eine Suche langwierig und kaum zu bewältigen ist.

Militäraktivitäten ➔

1.2 Das Militär rückt aus:

Allerdings sind die Spieler nicht die einzigen, die auf das seltsame Flugobjekt aufmerksam geworden sind. Das nahegelegene Militär entsendet einen Trupp in Richtung der vermuteten Absturzstelle. Ob sie dabei fündig werden ist für den Ablauf des Abenteuers nicht relevant. Allerdings kann auch hier der ein oder andere Charakter die militärischen Aktivitäten beobachtet haben und wahrscheinlich seine eigenen Rückschlüsse daraus ziehen.

Nach dem Eintreffen der Spieler am Diner:

Entscheide als Spielleiter ruhig selber wann du die folgenden Ereignisse einsetzen willst. Vielleicht brauchst du gar nicht auf alle zurückzugreifen, um die Charaktere im Diner zu halten.

Betrachte diese daher als Vorschläge und Hilfsmittel und halte dich nicht unbedingt sklavisch an die Reihenfolge. Die wichtigen Ereignisse, die in jedem Fall eintreten sollten, sind mit einem ⚠ gekennzeichnet.

Die UFO-Landungen bilden dabei die Möglichkeit, eine bedrohliche Atmosphäre aufzubauen und den Spielern zu signalisieren, dass etwas bedrohliches auf sie zukommt und weshalb sie versuchen sollten, so schnell wie möglich eine Lösung zu finden.

2.1 Unwetterwarnung:

Kurz nachdem die Spieler alle im Diner angekommen sind, kommen über das Radio die ersten Unwetterwarnungen herein. Es ist von heftigen Stürmen und Regenfällen die Rede. Verantwortlich dafür ist das Eintreffen weiterer Verfolger, die mit ihren UFOs dem geflohenen Außerirdischen auf der Spur sind und nun das lokale Wetter etwas durcheinanderbringen.

Erscheinungen am Himmel ➔

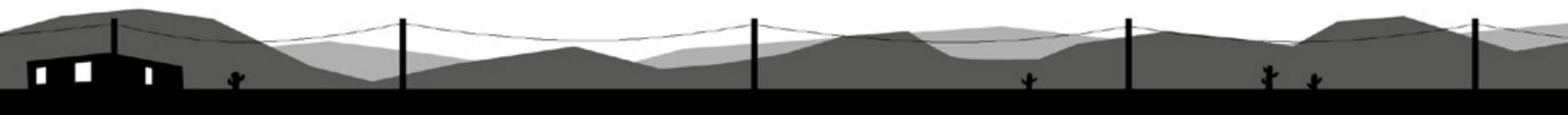
2.2 Weitere UFO Landungen: ⚠

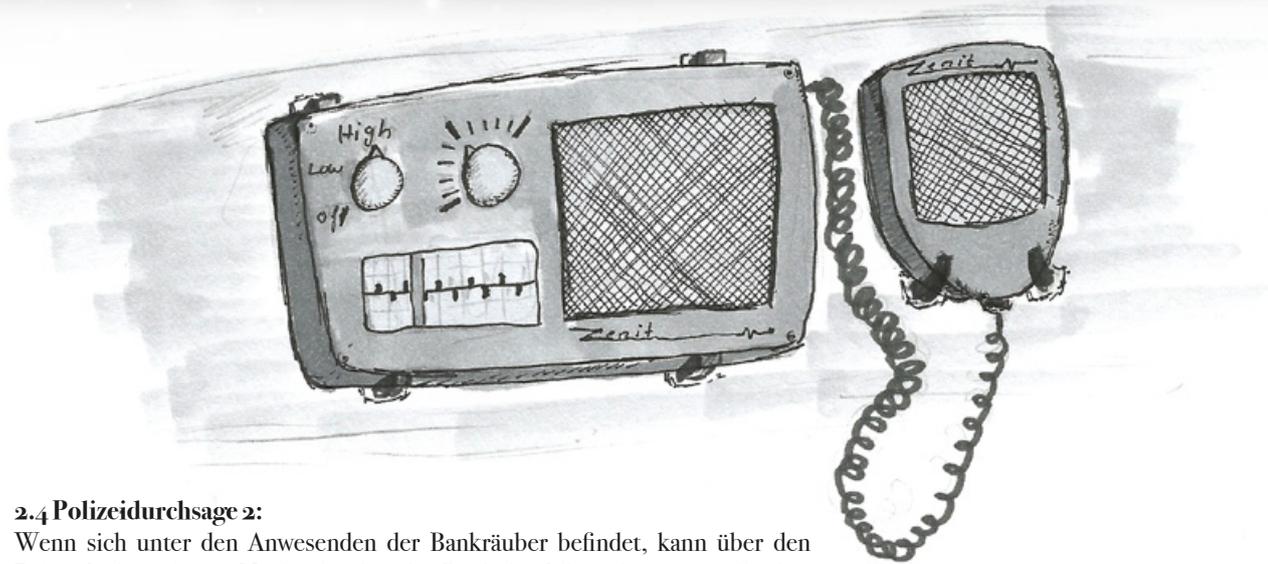
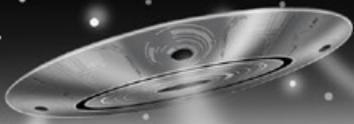
Wenig später können in einiger Entfernung weitere ungewöhnliche Lichtblitze beobachtet werden. Diese stammen von etwa zwei bis drei außerirdischen UFOs die ebenfalls die Verfolgung des Flüchtigen aufgenommen hatten, aber erst nach dessen Abschuss in Reichweite der Erde eintrafen. Zwar konnten sie die groben Koordinaten des Zwischenfalls ausmachen, suchen nun aber in der Umgebung nach hilfreichen Hinweisen. Dabei werden sie jedoch schon bald mit dem Militär konfrontiert und in Kämpfe verwickelt.

All dies kann vom Diner aus als entferntes Donnern und Lichterscheinungen hinter ein paar Hügeln wahrgenommen werden. Lediglich die beiden Außerirdischen wissen die Zeichen richtig zu deuten und versuchen nun alles dran zu setzen, entweder dem Verfolger zu entkommen oder eben den Flüchtigen schnellstmöglich ausfindig zu machen.

2.3 Polizeidurchsage 1: ⚠

Über das Funkgerät im Polizeiauto kommt die Nachricht über seltsame Vorkommnisse in der Nähe und das Ausrücken des Militärs. Dabei wird darauf hingewiesen, dass alle Bewohner in ihren Häusern bleiben und nach Möglichkeit nicht mehr auf den Straßen unterwegs sein sollten. Genaueres erfährt man nicht, da es der Geheimhaltung unterliegt.





2.4 Polizeidurchsage 2:

Wenn sich unter den Anwesenden der Bankräuber befindet, kann über den Polizeifunk noch eine Nachricht über den Banküberfall reinkommen. Allerdings wird keine Täterbeschreibung mit angegeben, lediglich die Aussage, dass der Flüchtige in Richtung des Diners unterwegs gewesen sein soll.

2.5 Militärdurchsage:

Sollte sich unter den Gästen ein Militärpolizist aus dem nahen Stützpunkt befinden, der über ein Funkgerät im Wagen verfügt, so kann dieser noch eine Warnung über merkwürdige Aktivitäten in der Nähe des Diners und das Ausrücken von militärischen Einheiten empfangen bevor der Empfang abbricht.

2.6 Radio:



↳ Durchsagen

Solange noch Radioempfang besteht wird in den lokalen Nachrichten immer wieder auf die Ereignisse eingegangen.

Anfangs wird noch ganz allgemein über seltsame Lichtblitze und Erscheinungen am Himmel berichtet.

Später kommen die Warnung der Polizei und der Hinweis sich nicht mehr im Freien aufzuhalten hinzu.

Zum Schluss wird noch über das Ausrücken des Militär berichtet, sofern zu diesem Zeitpunkt des Szenarios noch Radioempfang besteht.

2.7 Motorschäden:



Ob Absicht oder Unfall – die UFOs könnten zudem für den Ausfall der Autos verantwortlich sein indem sie mithilfe einer Strahlung die Batterien lahmlegen und so dafür Sorge tragen, dass sich niemand aus dem Zielgebiet fortbewegen kann ohne dass sie es bemerken. Damit wollen sie natürlich verhindern, dass sich ihnen der flüchtige Außerirdische erneut entziehen kann.

2.8 Störsignale:

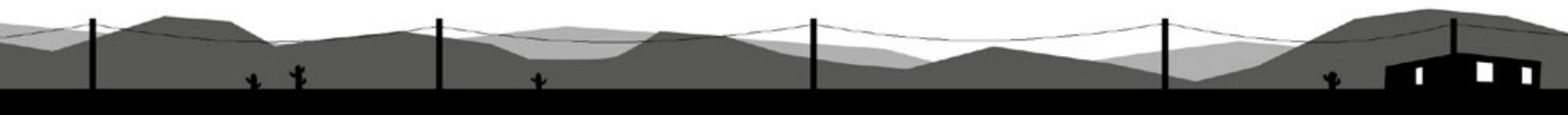


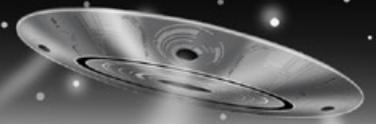
↳ Störungen

Die Außerirdischen werden im weiteren Verlauf Störsignale einsetzen, um jegliche Kommunikation in der unmittelbaren Umgebung zu unterbinden. Damit fallen sowohl Telefone als auch das Radio und die Funkgeräte der Polizei und des Militärs aus.

2.9 Außerirdische Angreifer:

Obwohl das Militär wahrscheinlich den ein oder anderen Besucher aus dem All konfrontieren wird, ist es dennoch gut möglich dass es ein kleiner Trupp von 2 – 3 Aliens oder Robotern schafft, bis zum Diner zu gelangen. Dabei sind sie allerdings nicht so sehr auf Tarnung bedacht wie ihre beiden Kollegen vor Ort und wollen ihre Beute auch nicht mit einem Konkurrenten teilen, sondern einfach nur schnell den Job erledigen.





Gegner tauchen auf ➔

2.10 Soldaten:

Eventuell trifft auch ein kleinerer Erkundungstrupp von 3–4 Soldaten am Diner ein. Natürlich haben sie Befehl, keine Informationen über die Aktivitäten in der Nähe herauszugeben. Aber möglicherweise macht sie der ein oder andere Hinweis oder das Verhalten mancher Gäste soweit misstrauisch, dass sie die Personen im Diner genauer unter die Lupe nehmen.

Hinweise

Informationen ➔

Natürlich gibt es neben den konkreten Ereignissen auch einige Hinweise, die darauf hindeuten, dass etwas nicht mit rechten Dingen zugeht.

1. Alientech:

Am offensichtlichsten wären hierbei natürlich außerweltliche Ausrüstungsgegenstände oder Teile des UFOs. Bei dem Zusammenstoß im Orbit und dem folgenden Absturz könnten immerhin Teile verloren gegangen sein und nun in der direkten Nähe des Diners entdeckt werden. Seltsame Trümmer mit kryptische anmutenden Schriftzeichen bieten sich dabei ebenso an wie die verloren gegangene Laserpistole.

2. Funksignale:

Vielleicht funktionieren die Störsignale der Außerirdischen auch nicht so perfekt und es können immer mal wieder seltsame Laute empfangen werden die nicht menschlichen Ursprungs sind. Nur die beiden Außerirdischen wissen Bescheid, da das Hologrammgerät gleichzeitig mit einem Multitranslator versehen ist. Immerhin wird im ganzen Universum nicht ein und dieselbe Sprache gesprochen.

3. Fehlendes Wissen:

Auch wenn die beiden Aliens sich äußerlich perfekt getarnt haben, so konnten sie sich aufgrund der kurzen Zeit nicht genügend mit der Umgebung vertraut machen. Will heißen: Sollte es sich bei der Tarnung um jemanden aus dem Diner oder aus der direkten Umgebung handeln so werden einige Fragen des Militärs oder der anderen Gäste sicherlich unbeantwortet bleiben. Auch einige Gepflogenheiten, die jedem Erdenbürger geläufig sind, werden vielleicht auf Unverständnis stoßen. Sollten Spielercharaktere diese Rolle innehaben, sprich dies vorher mit ihnen ab.

Schauplätze

Schauplatz ➔

Das Diner und die Tankstelle

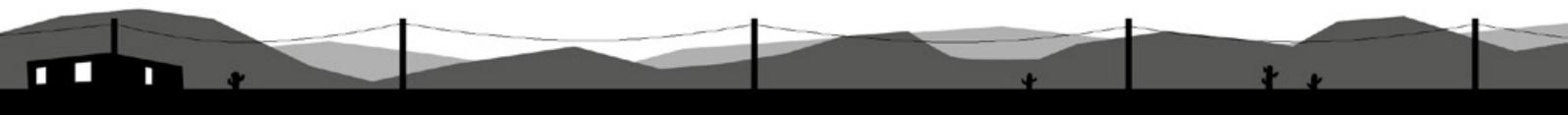
Hauptschauplatz ist natürlich das Diner samt angeschlossener Tankstelle. Beides befindet sich Besitz von Earl Ross und sowohl die beiden Bedienungen als auch der Tankwart sind bei ihm angestellt.

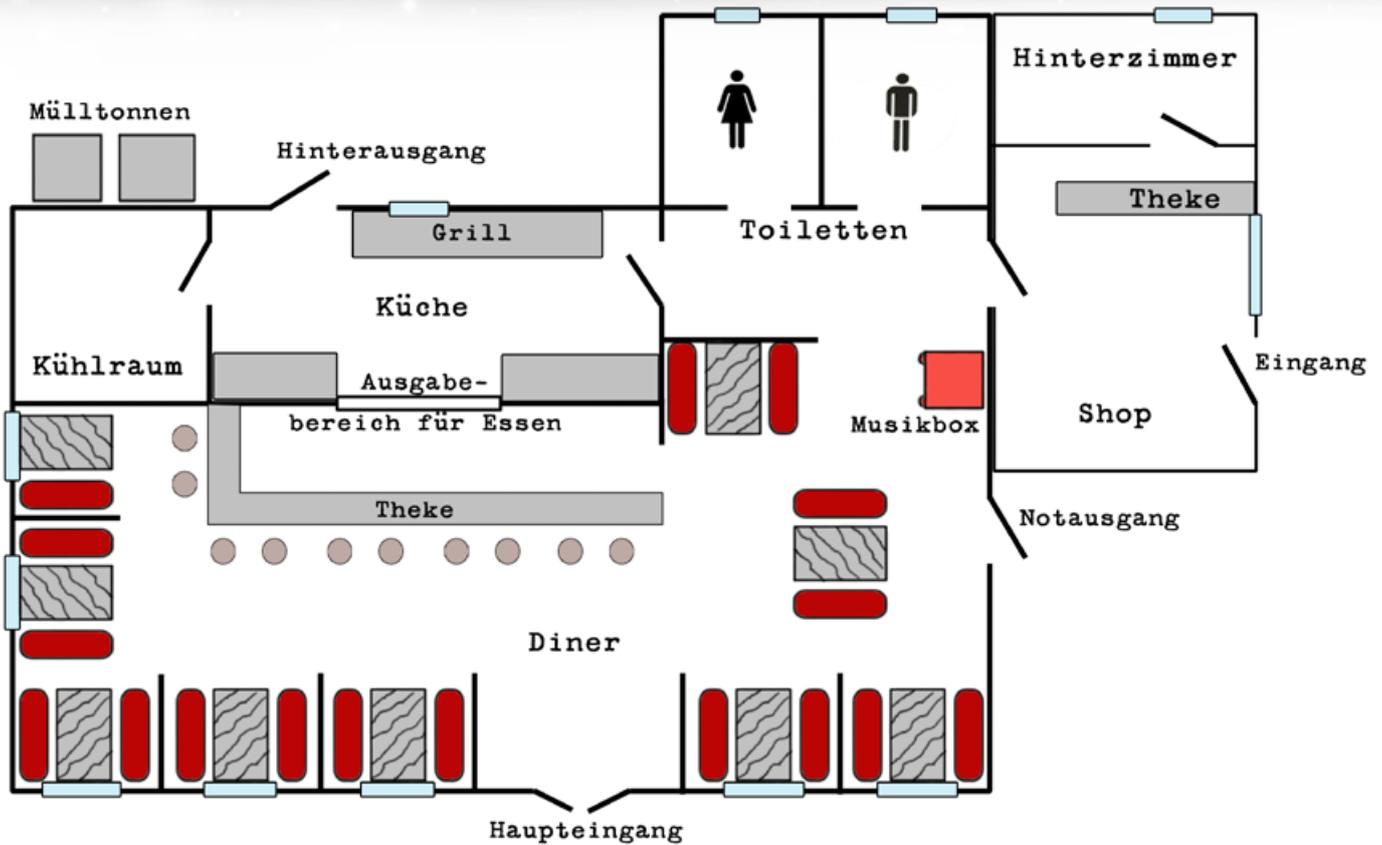
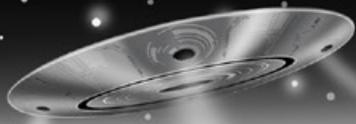
Im Hauptraum des Diners gibt es mehrere Sitzplätze an den Tischen und an der Theke. Dahinter befindet sich die Küche samt Kühlkammer. Von der Tankstelle aus gibt es einen Durchgang zum Diner, wodurch die Gäste zur Toilette gelangen. Im hinteren Teil der Tankstelle befindet sich noch ein kleinerer, abgetrennter Bereich.

Orte in der Nähe ➔

Die nächste Ortschaft: Lizard Breath

In etwa 15 Minuten Entfernung liegt die Ortschaft *Lizard Breath*. Eine typische Kleinstadt im mittleren Westen der USA. Sowohl die gesamte Diner-Belegschaft (Besitzer, Bedienungen und Tankwart) als auch der Sheriff stammen von dort und sind somit untereinander bekannt. Eventuell ist der ein oder andere Spielercharakter bei seiner Reise durch das Örtchen gekommen oder stammt ebenfalls von dort.





Ansonsten gibt es über *Lizard Breath* nichts Bedeutendes zu sagen. Während seiner Hochzeit Anfang des 20. Jh., war es eine florierende Bergarbeitersiedlung bis das Geschäft jedoch zusehendst unrentabler wurde. Heute döst der Ort deshalb vor sich hin. Die älteren Bewohner sehnen sich nach der guten alten Zeit zurück und die jüngeren träumen davon, in der großen Stadt Karriere zu machen, allerdings verwirklichen nur die wenigsten ihren Traum und übernehmen meistens dann doch die Geschäfte ihrer Eltern.

In der direkten Umgebung: Die Farm

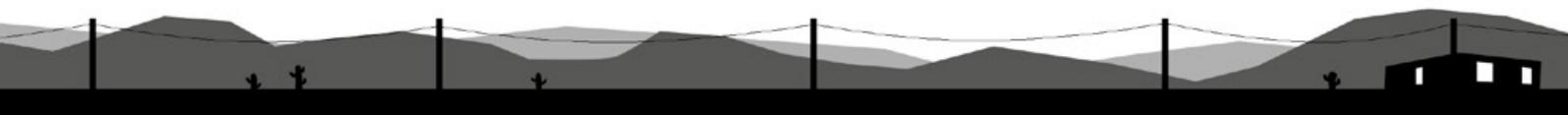
Als weitere wichtige Landmarke gibt es noch eine Farm in wenigen Meilen Entfernung. Von dort kann auch einer der Spielercharaktere stammen. Als Farmer ist er öfters in der Gegend unterwegs und kann so einiges beobachtet haben.

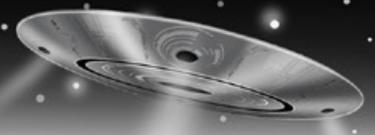
In der direkten Umgebung: Die stillgelegte Mine

Die Mine wurde in den 30er Jahren stillgelegt, als sich der Abbau einfach nicht mehr lohnte. Seitdem ist sie ein beliebter Treffpunkt unter den Jugendlichen für diverse Mutproben oder auch Schauplatz unterschiedlichster Spukgeschichten - sei es der Geist des Miners 49 oder alte Indianerlegenden. Sollte die Situation im Diner eskalieren, wäre die Mine sicherlich ein möglicher Anlaufpunkt um als sicherer Unterschlupf zu dienen.

Der Militärstützpunkt: Fort Charles Napier

Etwa eine halbe Stunde entfernt liegt der Army-Stützpunkt *Fort Charles Napier*. Die Soldaten sind manchmal im Diner anzutreffen, meistens, wenn sie an- oder abreisen. Zum Zeitpunkt der Geschehnisse wird zuerst ein kleinerer Trupp und später ein Großteil der dort Stationierten ausrücken. Eventuell kann auch einer der Spielercharaktere auf dem Stützpunkt tätig sein und zurzeit Ausgang oder Urlaub haben und deshalb im Diner einen Zwischenstopp eingelegt haben. Der Stützpunkt selber ist bei den Bewohnern von *Lizard Breath* gut bekannt und hat keinerlei mysteriösen Geheimnisse, könnte aber dennoch ein lohnendes Spionageziel für feindliche Agenten sein um mehr über die militärische Stärke der USA herauszufinden.





Fertigkeiten

Die beiden Außerirdischen erhalten in jedem Fall folgende beide Fertigkeiten zusätzlich. Teilen sie diese den Spielern separat vor Spielbeginn mit.

- Fluggeräte lenken
- Wissen (Erdlinge)

Gegner →

Werte der Gegner

Alien-Angreifer

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W4, Stärke W6, Verstand W12, Willenskraft W10

Fertigkeiten:

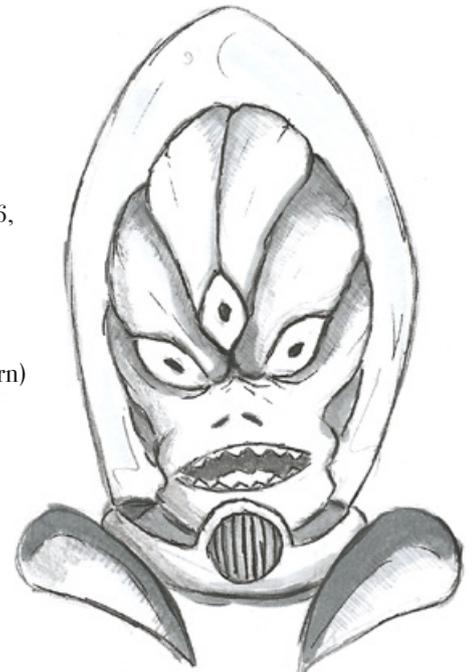
Einschüchtern W10, Kämpfen W4, Mumm W10, Schießen W6, Wahrnehmung W10, Wissen (Außerirdische Wissenschaft) W12, Wissen (Foltern) W12

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 4; **Robustheit:** 4

Besondere Merkmale:

Furcht erregend -2: Jeder, der einem Alien gegenübersteht, muss eine Furchtprobe mit -2 ablegen.

Ausrüstung: Schutzanzug, Laserpistole, Universaltranslator, Peilgerät, Robotersteuerung



Alien-Roboter

Attribute:

Geschicklichkeit W4, Konstitution W8, Stärke W10, Verstand W4, Willenskraft W4

Fertigkeiten:

Einschüchtern W10, Kämpfen W6, Mumm W12, Schießen W10, Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 5; **Parade:** 5; **Robustheit:** 8

Besondere Merkmale:

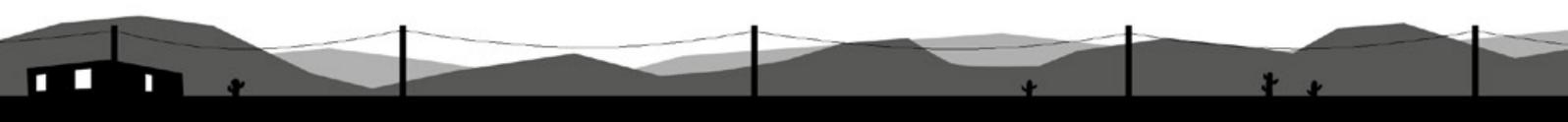
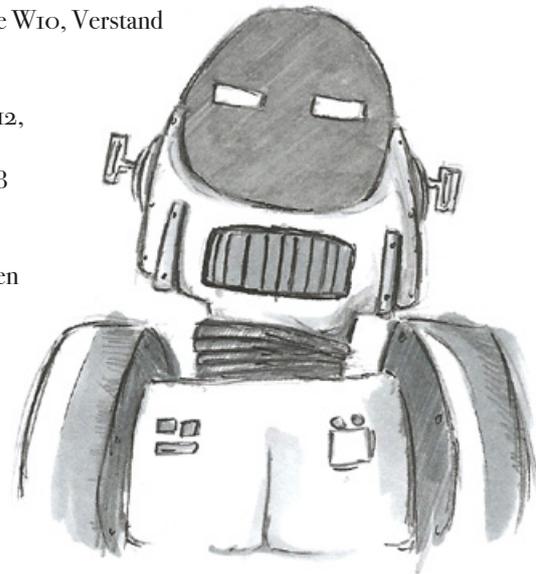
Konstrukt: +2 auf Erholungsproben, wenn sie angeschlagen sind; keinen zusätzlichen Schaden durch angesagte Ziele; Immun gegen Krankheiten und Gifte

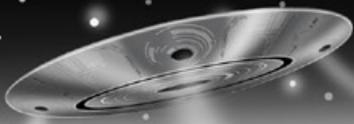
Herz aus Stahl (Furchtlos): Roboter erleiden nie die Auswirkung von Angst und können nicht eingeschüchtert werden (wohl aber provoziert).

Nachtsicht: Keine Abzüge auf düstere oder dunkle Umgebung

Panzerung: +2

Ausrüstung: Laserpistole (eingebaut), Flammenwerfer (eingebaut)





US-Soldat

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten:

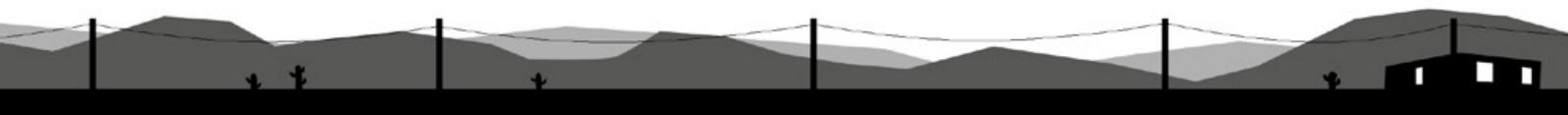
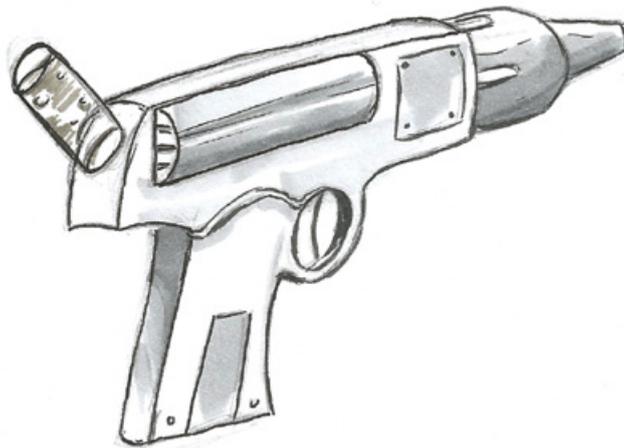
Einschüchtern W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Mumm W8, Schießen W8 ,
Wahrnehmung W6, Werfen W6

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 5; **Robustheit:** 5

Ausrüstung: Stahlhelm (+2), Sturmgewehr, Packung Zigaretten

Waffen

Waffe	Reichweite	Schaden	RoF	Gewicht	Min. Stärke	Schuß
Messer	-	Stä+W4	-	1	-	-
Pistole	12/24/48	2W6+1	1	2	-	6
Gewehr	24/48/96	2W8	1	8	W6	6
Schrotflinte	12/24/48	1-3W6	1-2	8	W6	2
Sturmgewehr	24/48/96	2W8+1	3	30	W6	50
Laserpistole	24/48/96	2W10	1	3	-	25
Flammenwerfer	Kegel	2W10	1	-	-	-



Du bist kein Mensch

Du bist ein entfloherer Ausserirdischer in Verkleidung.
Zusätzliche Dinge:
Hologrammverkleidung
Laserpistole

Du bist kein Mensch

Du bist ein ausserirdischer Kopfgeldjäger in Verkleidung auf der Jagd nach einem entflohenen Alien.
Zusätzliche Dinge:
Hologrammverkleidung
Laserpistole

Du bist ein Mensch

Du bist in Wahrheit ein Bankräuber auf der Flucht.
Zusätzliche Dinge:
100.000\$ in Bar
Colt 1911 (.45)

Du bist ein Mensch

Du bist in Wahrheit ein russischer Spion in geheimer Mission um das amerikanische Raketenprogramm auszuspionieren
Zusätzliche Dinge:
Feldstecher
Colt 911 (.45)

Du bist ein Mensch

Ganz normal, nichts besonderes an dir. Du lebst schon dein gesamtes Leben auf der Erde.

Du bist ein Mensch

Ganz normal, nichts besonderes an dir. Du lebst schon dein gesamtes Leben auf der Erde.

Du bist ein Mensch

Ganz normal, nichts besonderes an dir. Du lebst schon dein gesamtes Leben auf der Erde.

Du bist ein Mensch

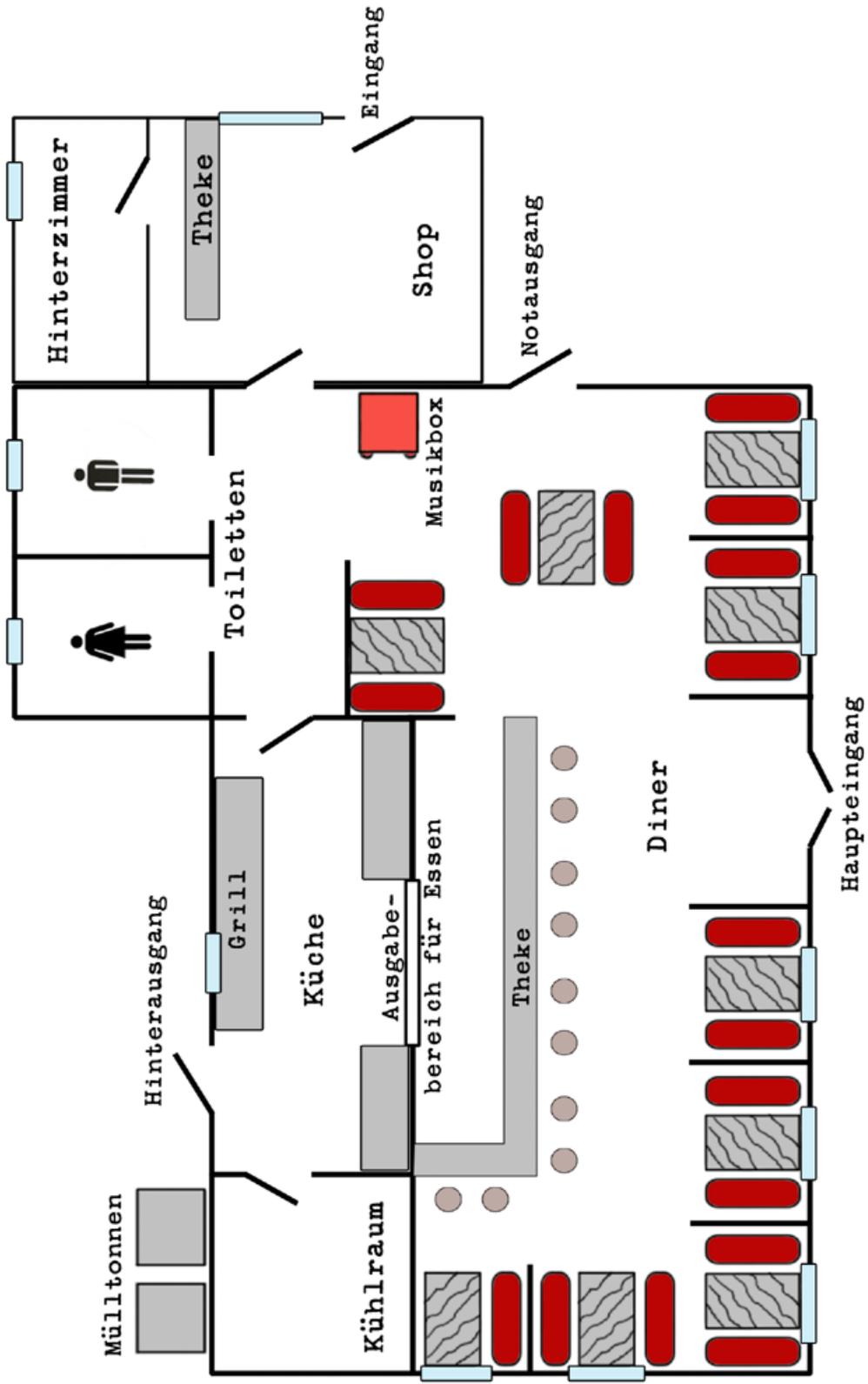
Ganz normal, nichts besonderes an dir. Du lebst schon dein gesamtes Leben auf der Erde.

Du bist ein Mensch

Ganz normal, nichts besonderes an dir. Du lebst schon dein gesamtes Leben auf der Erde.

Du bist ein Mensch

Ganz normal, nichts besonderes an dir. Du lebst schon dein gesamtes Leben auf der Erde.



Handout für die Spieler

*"When you see a saucer fly
like a comet through the sky
You should realize
the price you'll have to pay..."*

The Buchanan Brothers

"When you see those flying saucers"

1957, irgendwo in den USA.
Ungewöhnliche Sichtungen am Himmel
lassen ein paar Gäste in einem Diner
darüber spekulieren was dort am Himmel
vorgefallen sein könnte.

Waren es vielleicht kommunistische
Spionageflugzeuge oder doch außerirdische
Invasoren in Verkleidung, die
möglicherweise bereits unerkannt in
unserer Mitte leben könnten?

Und wem kann man in solch einer Zeit
noch trauen? Nun gilt es für die Gäste die
sprichwörtliche Nadel im Heuhaufen zu
finden.



Willkommen bei
Atomic Tales
of Tomorrow

