

## Area 51

### **Vorwort:**

Die von mir bereits gespielte Story ist für bis zu 6 Mitspieler geeignet, wobei es keine Rolle spielt, welche Charaktere mitspielen. Man kann diese Story in einem Zeitraum von ca. 5 Stunden durchspielen. Es kommt natürlich ganz auf den Meister an...

Ich gebe erst etwas zur Area 51 bekannt, was man immer mal in die Story mit einbeziehen kann. Dann komme ich zu der eigentlichen Story. Ich erzähle hier erst einmal den Verlauf der Basis bis zum Jahre 2053 und gebe dann Hintergrundinformationen, die für die Story brauchbar sind. Ich erzähle dann die Vorgeschichte, und anschließend erkläre ich stichpunktartig den Verlauf der Ereignisse, die auf die Spieler zukommen. Die beschriebenen Ereignisse sind bloß Beispiele. Natürlich muss der Meister entscheiden, ob es noch mehr (oder weniger) Aliens gibt. Auch die Stärke und die Positionen der Aliens bestimmt er. Es geht in dieser Story nicht darum, zu sagen, was wann passieren soll, sondern was passieren könnte. Es ist nur ein kleiner Denkanstoß zu einem Abenteuer, das meiner Gruppe viel Spaß gemacht hat. Ich hoffe, es macht auch euch

VIEL SPAß !

### **Infos zur Area 51:**

*Die hier bekannt gegebenen Informationen stammen aus dem Internet und sind von mir nicht verfälscht worden.*



Die Area 51 wird auch "Dreamland" oder "Groom Lake" genannt. Es ist ein militärischer Luftwaffenstützpunkt, der von der Amerikanischen Regierung äußerst geheimgehalten wird. Der 6 auf 10 Meilen große Stützpunkt liegt 190 Meilen nordwestlich von Las Vegas. Es werden dort Militärflugzeuge wie z.B. der "Stealth Bomber" oder unbemannte Flugzeuge wie die "Aurora" entwickelt und getestet. Es gibt Gerüchte, dass die US - Regierung an diesem geheimen

Ort Ufos und Aliens in dem Sektor "S 4" versteckt hält. Insgesamt soll es neun UFOs geben. Bob Lazar arbeitete bis zum Jahr 1988 in der Area 51. Er gab anschließend ein Interview, in dem er die Vorgänge in dem Gebiet schilderte. Er verlor anschließend aus "unerklärlichen Gründen" seine Identität.

### **Story:**

*Die Story ist von mir frei erfunden und beinhaltet unter anderem fiktive Daten, die mit der Realität nichts zu tun haben !*

#### **Bis zum Jahr 2053:**

Wir alle wissen, dass zu dieser Zeit (1999) noch ein gewisses "Alienfieber" in den Köpfen der Menschen herrscht. Es wird andauernd in den Medien von Leuten berichtet, die angeblich Ufos gesehen haben und sogar von den Aliens entführt wurden. Schon seit langer Zeit versuchen viele Leute, Beweise für die Existenz außerirdischen Lebens zu finden. Das weiß natürlich auch die US - Regierung, und für sie ist es ein Problem, denn sie hat ja seit 1947 die "Alpha - Spezies" gefangen gehalten. Diese Alienrasse, von der niemand etwas wissen soll. 1987 gab es eine zivile Person, die bis in den geheimen Trakt "S 4" vorgedrungen ist, und Experimente an den Aliens mitverfolgt hat. Es kamen so geheime Informationen an die Öffentlichkeit, die anschließend von der Regierung ins Lächerliche gezogen wurden, um alles unglaubwürdig zu machen. Bis zum Jahr 2005 ist die ganze Sache abgeklungen, und niemand spricht mehr von den "kleinen grünen Männchen". Genau das war das Ziel der US - Regierung.

#### **Hintergrundinformationen:**

In meiner Story gibt es nur ein UFO, weil dadurch die Story unkomplizierter wird.

Es gibt insgesamt 6 Aliens, die von den neun Wissenschaftlern observiert werden. Alle Aliens sind astral entweder gar nicht oder nur sehr schwach wahrzunehmen. Das muss der Meister entscheiden.

Der Leiter dieser Organisation ist Michael Lee Jones, der die Verantwortung für den ganzen unterirdischen Sektor trägt. Der über der Erde liegende Luftwaffenstützpunkt wird von Männern bewacht, die auch nicht wissen, daß unter ihnen noch das geheime Projekt existiert. Auch sie glauben, daß das früher nur erfunden wurde. Es gibt nur zwei eingeweihte Personen, die auch ab und zu mal nach unten kommen dürfen.

Die "Alpha - Spezies" ist die ursprüngliche Alienrasse, die in dem UFO "Jet 51" gefunden wurde. Diese Aliens haben einen kugelförmigen Körper mit sechs Armen. Das Gewebe ist dünn und instabil. Auf dem Heimatplaneten herrscht

eine viel geringere Gravitation, weshalb die Aliens auf unserem Planeten nicht laufen können. Sie liegen bloß da und würden von ihrem eigenen Körpergewicht erdrückt werden, wenn sie nicht im Wasser schwimmen würden. Wasser ist das einzige Medium, in dem sie Überlebenschancen haben. Wissenschaftler des neunköpfigen Forschungsteams haben daraufhin eine neue Alienrasse gezüchtet, die der Erde angepasst ist. Über viele Entwicklungsstufen entstand so die "Deltageneration", die man sich wie die "üblichen" Aliens vorstellen muss: lange, dünne Arme und Beine, gedrungener Körperbau, graue Haut und große Augen. Wie man das eben so aus dem Fernsehen kennt. Diese Aliens bewegen sich nur sehr selten und wenn, dann auch nur sehr langsam, so als ob ihnen die Bewegungen Schmerzen bereiten. Es wurden deshalb also nur geringe Sicherheitsvorkehrungen getroffen, was - wie du dir sicher denken kannst - ein verhängnisvoller Fehler war...

### Das Personal:



Mr. Michael Lee Jones: Leiter des unterirdischen Bereiches der Area 51. Zuständig für Logistik und Überwachung. Er trägt die Verantwortung für das gesamte Alienprojekt.

Mr. Youlei: Er ist ein Chemiker, der sich auf die Nahrung der Aliens spezialisiert hat. Er verabreicht den Aliens die von ihm entwickelte Nahrung

Mr. Eddison: Entwickler für Forschungsreihen. Er baut Geräte und Computer, die für bestimmte Test benötigt werden.

Mr. Miller: Gen Experte, der neue Alienrassen im S 4 züchtet.

Die anderen fünf Forscher werden namentlich nicht erwähnt.

### Vorgeschichte:

"Ich wünsche Ihnen einen schönen Urlaub, Mr. Jones !" - "Danke, Youlei ! Ich schätze, den werde ich haben. Also passt gut auf euch auf, Leute und lasst die Deltageneration bloß nicht frei !" scherzte Michael Lee Jones auf dem Weg zu dem Fahrstuhl nach oben. Er hatte den Urlaub nun auch dringend nötig. Wochenlang hat er ständig auf irgendwelche Monitore gesehen, andauernd Testreihen durchgeführt und das alles nur mit simuliertem Sonnenlicht. Er freute sich auf die vier Tage Urlaub, in denen er endlich mal wieder seine Familie besuchen wollte. Endlich mal wieder ein paar Tage, in denen er nicht

ständig dieses alte, verrottete UFO und diese langweiligen Aliens beobachten muss.

Der Fahrstuhl stoppt. Die Tür öffnet sich und Mr. Lee Jones blickt auf den Vollmond, der das ganze Gelände in seidenes Licht taucht. Er wird von zwei Wachmännern empfangen, die bereits davon wussten, dass Mr. Lee Jones in dieser Nacht herauskommen würde. Es sind die zwei einzigen Männer des gesamten Stützpunktes, die von Mr. Lee Jones und dem unterirdischen Projekt wissen. Sie begleiten ihn bis zu seiner Limousine, die draußen vor dem Haupttor steht. Sie müssen darauf achten, leise zu sein, damit kein Soldat wach wird und vielleicht etwas sieht, was er nicht sehen sollte. Michael setzt sich in seine Limousine, verabschiedet sich von den zwei Wachmännern, und fährt nun hinaus in die Wüste. Die zwei Männer beziehen wieder ihre Positionen und schieben weiter Wache bis der nächste Morgen kommt.

Um sieben Uhr beginnt dann wieder der Alltag auf dem Gelände. Die nun nur noch acht Wissenschaftler unter der Erde sind schon seit etwas längerer Zeit wach und führen die Standarduntersuchungen an den Aliens durch. Ein Professor namens Youlei hat die Aufgabe, alle neun Stunden spezielle Nahrung in die Räume der Aliens zu geben und dabei ihren Gesundheitszustand zu überprüfen. Es ist bereits Routinearbeit für Youlei geworden, und er weiß, dass er einen einfachen Job hat. Der Nahrungsentwickler geht wie jeden Morgen in einen Raum und legt einen Riegel aus seltsamen Stoffen auf den Tisch, überprüft dann die Körpertemperatur der Lebewesen und gibt ihnen eine Spritze mit einem Aufbaupräparat. Schon lange erledigt er seine Arbeit alleine, da ein zusätzlicher Überwachungsdienst unnötig ist. Wie immer liegt der Alien regungslos auf seinem Bett und starrt Youlei mit seinen großen, schwarzen Augen hinterher, so, wie es alle Aliens tun. Wie Versuchsreihen ergeben haben, spürt er keinen Schmerz bei dem Einstich der Spritze. Er strahlt einfach keine Gefühle aus. Seine Augen wirken kalt, nichtssagend und tot. Trotzdem lebt er, was man an den leichten Kopfbewegungen erkennen kann. Youlei zieht die Spritze nun langsam wieder aus dem Arm des Aliens. Er will gerade den Raum verlassen, als er ein leises Rascheln auf dem Bett des Aliens hört. Er dreht sich um und sieht den hellgrauen Alien senkrecht auf dem Bett stehen. Mit einem lauten, bisher nie gehörten Schrei springt der Alien in die Richtung des Professors. Dieser steht nur geschockt da und wird nun mit einer ungeheuren Kraft gegen die Wand geschmettert. Sein Kopf prallt mit einem lauten Knall gegen den Türrahmen und bricht auf. Ein automatisches Sicherheitssystem lässt alle Türen (Tür 1) automatisch schließen, jedoch ist der Alien schnell genug, um gerade noch aus dem Raum zu rennen und in den Flur zu gelangen. Das Problem des Sicherheitssystems ist bloß, daß die Türen vom Flur aus ganz einfach durch einen Knopfdruck geöffnet werden können. Es ging Mr. Lee Jones, dem Entwickler des Sicherheitssystems bloß darum, dass bei einem Notfall die Aliens nicht aus ihren Räumen fliehen können. Er hat aber nicht bedacht, was passiert, wenn ein Alien bereits im Flur ist. Wie sollte er auch? - Er weiß ja noch nicht einmal, dass die Aliens laufen können. Die Wissenschaftler haben die Aliens noch nie laufen sehen, und sie wussten auch

nicht, dass sie schreien können. Das, was da eben innerhalb von 2 - 3 Sekunden passiert ist, war für die Wissenschaftler über hundert Jahre unvorstellbar.

Die ganzen Jahre haben die Aliens bloß so getan, als ob sie nicht laufen könnten, nur als Taktik, damit die Sicherheitsvorkehrungen gering gehalten werden. Nun haben sie die Chance ergriffen und Glück gehabt.

Sechs andere Wissenschaftler haben den Vorfall jedoch gar nicht bemerkt, weil sie in einem anderen Raum eine Obduktion eines Aliens durchführen. Es gibt da nur noch Mr. Eddison, der das eben alles mitgekriegt hat. So schnell wie er kann, läuft er in den Sicherheitsraum, um sich vor den Aliens zu schützen. Der geflohene Alien rennt unglaublich schnell in dem Flur herum und betätigt alle Knöpfe, um andere Aliens zu befreien. Die anderen Aliens scheinen sich schon auf die Flucht vorbereitet zu haben, und so rennen jetzt sechs graue Aliens umher und versuchen, die Tür zu den Wissenschaftlern (Tür 2) und die Tür (3) zu der anderen Seite des Flures aufzubrechen. *Hier ist ein Blick auf die Karte recht hilfreich.*

### Karte für den Meister

(Im Anhang befindet sich das Bild mit einem Raster. 1 Karo = 1 Meter. Es ist für die Spieler gedacht, denn es lässt sich damit besser kämpfen. - Der Meister muss beachten, dass er alles, was noch nicht von den Spielern entdeckt wurde, abdeckt. - Nicht mit einem Blatt - das verrutscht.)

Erfolglos rennen und schlagen sie gegen die Türen, bis sie nach kurzer Zeit aufhören, um sich zu sammeln. Sie rennen nun gleichzeitig zu der (*Holz*)Tür 2 und schaffen es, sie durch ihr gesamtes Gewicht zu zerbrechen. Nun verteilen sich die Aliens wieder blitzschnell, um die Gegend zu erkunden. Mr. Eddison, der sich inzwischen in dem Sicherheitsraum eingeschlossen hat, zuckt zusammen, als die Aliens plötzlich überall verteilt sind. Alles ist außer Kontrolle geraten.

Eddison aktiviert ein Alarmsystem, das eine speziell für den Notfall eingerichtete Telefonleitung zu Michael Lee Jones aufbaut.

"Jones hier. Was ist los bei euch ?"

"Mr. Lee Jones !" schreit Eddison, "Hier sind sechs Aliens ausgebrochen und zerstören alle Geräte !" - "WAS ? -Wie konnte das passieren ?" - "Ich weiß es nicht. Ich hörte bloß einen Schrei und da war der Alien auch schon frei. Dann hat er alle anderen befreit, und jetzt sin---"

Ein Knacken beendet das Gespräch. In der Station ist der komplette Strom ausgefallen.

Mr. Lee Jones sieht erschreckt auf seinen Kommunikator, in der Hoffnung, dass das Knacken bloß eine Störung war. Er hört jetzt aber nur noch Rauschen. Nun ist er gerade mal zwei Stunden in Seattle, als er schon wieder mit dem Projekt belastet wird. Er denkt zurück an den Zeitpunkt, als er mit einer Bestimmten Person (*ein Schieber eines Mitspielers*) vereinbart hatte, dass er in einem

solchen Fall Unterstützung von Runnern bekommt. Er konnte so eine Nachricht nicht an die Regierung weiterleiten, weil sonst bekannt würde, dass er die Sicherheitsstufe zu niedrig setzte, und er würde dann seinen Job verlieren. Das mußte jetzt alles im Untergrund laufen. Möglichst still und möglichst schnell. Er kontaktiert nun einen Schieber, der dann den Mitspielern bescheid sagt.

*Nun ist es soweit, dass die Runner in Aktion treten.*

### Ereignisse:

1. Ein Mitspieler bekommt einen Anruf von seinem Schieber. Er soll sich mit jemandem an einer bestimmten Kreuzung treffen. Dort steigt der Spieler in die Limousine von Mr. Lee Jones. Während der Fahrt erzählt Lee Jones alles über das Projekt und den Notruf (*Wer die Vorgeschichte übersprungen hat, merkt spätestens jetzt, dass er sie lesen sollte...*) Der Meister muss hier darauf achten, dass er nur Informationen bekannt gibt, die Mr. Jonson weiß. So dürfen die Spieler z.B. nicht erfahren, wie die Aliens ausgebrochen sind. Der Spieler kontaktiert seine Leute, die dann abgeholt werden. Auch sie werden informiert. Es werden Abmachungen getroffen, wie z.B. absolute Geheimhaltung und Finanzierung. - Finanzierung: siehe Punkt 11 - (Für Aktionen wie z.B. Beschwörungen dürfen nicht mehr als zehn Stunden eingeräumt werden.)

2. Die Spieler bekommen die Nummer von Mr. Jonson und ein spezielles GPS, das ihnen den Weg zur Area 51 zeigt.

Sie sind von nun an auf sich allein gestellt. Die Spieler setzen sich in einen Wagen (oder mehrere) und fahren aus Seattle hinaus in die Wüste. Ohne Probleme fahren sie vier Stunden lang zu der Area 51. Bis sie dort angekommen sind, ist es 3:00 Uhr morgens.

3. Es halten wieder die Männer Wache, die von all dem wissen. Sie lassen die Spieler rein und erzählen ihnen, dass der Eingang in den S 4 (Sektor 4) in dem dritten Hangar versteckt ist. Einer der Wachmänner kommt mit euch und zeigt euch, wie man nach unten kommt. Er steigt als erster hinab ins Dunkel, während die Spieler (soweit vorhanden) ihre Taschenlampen anschalten. Sollten sie keine Taschenlampe haben, müssen sie vorerst mit der Notbeleuchtung der unterirdischen Station zurecht kommen. Es gibt durch schlechte Sichtverhältnisse eine Erhöhung des Mindestwurfs:

Bei Menschen ohne spezielle Augen (z.B. Infrarot): +2

Bei Menschen mit Infrarotaugen +1

bei Menschen mit Nachtsichtaugen keine Erhöhung.

Astral ist nichts zu erkennen

4. Der Wachmann ist schon in einem Tunnel vorausgegangen. Die Spieler verfolgen ihn, sehen ihn aber nicht mehr. Sie gehen nun langsam und vorsichtig den Tunnel entlang und sehen dort eine Abzweigung.(nach rechts)

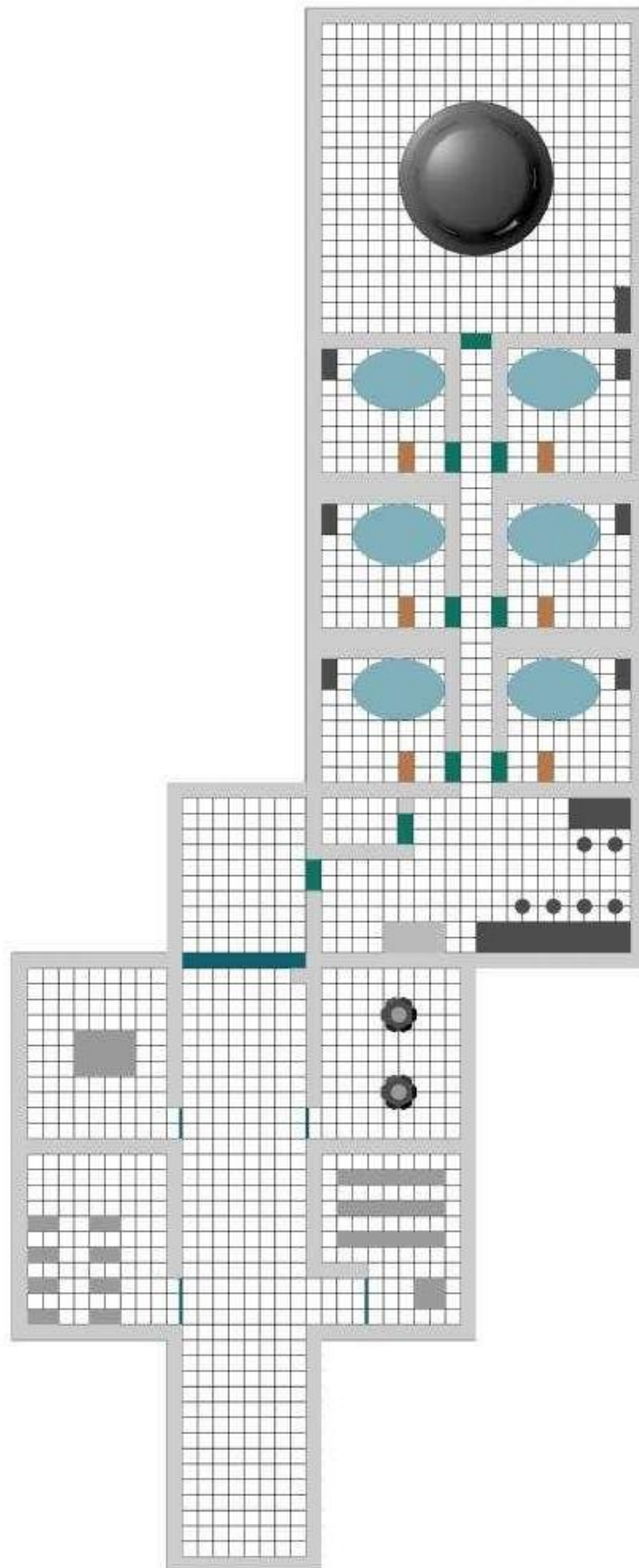
5. Um die Ecke liegt der Wachmann. (Auf der Karte "Meister 1" ist er der rote Punkt.) Er blutet sehr stark und ist nicht mehr bei Bewusstsein. Keiner der Spieler kann ihn heilen. Er stirbt kurz darauf.
6. Die Spieler können sich nun umsehen und in den Räumen umherlaufen. Die Reihenfolge der Räume, die betreten werden, ist natürlich beliebig, und deshalb muss der Meister in diesem Bereich improvisieren. (Informationen zu den einzelnen Räumen findet der Meister in dem Anhang.) Es ist wichtig, dass noch nicht über vier Aliens getötet wurden, bis Schritt acht eintritt.
7. Die Spieler finden in einem Raum ein Headset von einem toten Wissenschaftler. Über Funk können sie mit Mr. Eddison, der sich in dem Sicherheitsraum eingeschlossen hat, Kontakt aufnehmen. Er erklärt ihnen, wo er ist, und ab dann läuft Mr. Eddison mit den Spielern mit.
8. Ein versteckter Alien springt Eddison an und tötet ihn. Die Spieler haben dann die Chance, den Alien währenddessen zu erledigen. Es sind nun fünf von sechs Aliens tot. Einer läuft also noch irgendwo herum. In den Gängen herrscht absolute Stille, und Astral ist auch kein Alien zu entdecken. So laufen die Spieler erst einmal noch herum und sehen die Tür 3. (siehe Karte) Sie öffnen die Tür und bemerken das UFO. Aber auch hier ist kein Alien.
9. Wer kann, levitiert sich in das UFO. Sollte keiner levitieren können, besteht die Möglichkeit, aus einem Fahrstuhl auf das UFO zu springen. Wenn alle aus dem Fahrstuhl auf das UFO springen, gibt es das Problem, dass der Fahrstuhl bereits oben angekommen ist, und damit für die Spieler unerreichbar ist. Für diesen Fall gibt es einen Knopf neben dem Schacht. In dem UFO befindet sich ein kleiner Zylinder, an dessen Seite ein kleiner Knopf ist. Bei Betätigung des Knopfes schießt (Alien)Säure heraus, die den Boden des UFOs durchfrißt. Nun ist es nicht schwer, aus dem UFO auf den Boden zu springen. Ein Spieler nimmt die Säure mit und alle fahren mit dem Fahrstuhl nach oben.
10. Oben öffnet sich dann eine Tür, die zu dem Luftwaffenstützpunkt führt. Es ist immer noch Nacht und die Spieler sind immer noch auf der Suche nach dem sechsten Alien. Sie sehen Spuren auf der dünnen Sandschicht, die auf dem Beton liegt. (da ist ja überall Wüste) Die Spuren führen zu einer Leiche. Es ist der zweite Wachmann. Die Spieler verfolgen die Spuren weiter bis zum Hangar 1. Dort starten in diesem Moment die Motoren eines hoch entwickelten Kampfflugzeuges. Die Spieler müssen nun versuchen, den Jet zu stoppen, weil höchstwahrscheinlich der Alien da drinnen sitzt. Die Scheibe des Cockpits ist undurchsichtig, und Astral kann man nicht in das Flugzeug sehen. Alle Waffen, die gegen das Flugzeug eingesetzt werden, sind vollkommen nutzlos. Sollte jemand auf die Idee kommen und den Jet aus dem Hangar 2 benutzen wollen, dann ist er zwar ganz klug, aber die Waffen von dem zweiten Jet können dem Flugzeug auch nichts anhaben. Die einzige Möglichkeit, den Jet zu stoppen besteht darin, die in dem UFO gefundene Säure auf die Reifen oder das Cockpit des Flugzeuges zu sprühen. (Zum Stoppen des Flugzeuges können zwar die Reifen beschädigt werden, den Alien tötet man aber nur, wenn man die Säure auf das Cockpit sprüht.) Man kann den Alien noch laut schreien hören, dann

verstummt er aber, und nun gibt es nur noch das zischende Geräusch der hoch ätzenden Säure. Durch den Schrei des Aliens wurden die Soldaten des Stützpunktes wach. Überall geht nun das Licht an. Höchste Zeit, um zu verschwinden. Die Spieler erreichen gerade noch ihr Auto, als schon Schüsse auf sie abgefeuert werden. Das Auto bekommt einen Schaden:

6 W6 würfeln. Jede 1 gibt einen leichten Schaden. (Der Meister muss aber beachten, dass das Auto nicht komplett fahruntüchtig wird.)

**11.** Die Spieler fahren nun wieder nach Seattle und rufen dort Mr. Lee Jones an. Sie treffen sich, um dann Geld zu bekommen. Mr. Jonson gibt ihnen aus der Staatskasse 50.000 Nuyen pro Kopf. Durch Verhandlungen können die Spieler bis zu 60.000 Nuyen bekommen.

**12.** Der Auftrag ist nun beendet.



# Meisterkarte

