

CONTACT

◀ Senkrechtstarter! ▶



Robert Hamberger
Frank Sauer

Mission:
Kontaktaufnahme



Copyright © 2012 by Robert Hamberger
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Bearbeitung
und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf
elektronischem, photomechanischem oder ähn-
lichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung
von Robert Hamberger und dem Uhrwerk Verlag,
Erkrath.



Schnellstartheft für
Das Taktische UFO-Rollenspiel



CONTACT SENKRECHTSTARTER!

Die Prämisse von CONTACT

Man stelle sich eine Zukunft vor, in der die Menschheit keinen Frieden mit sich selbst findet. Man stelle sich eine Welt vor, in der kein Kontinent, kein Land und keine Stadt von der aggressiven Globalisierung der Megakonzerne verschont geblieben ist. Man stelle sich eine Gesellschaft vor, in der die Gier und Verdorbenheit der Wenigen sich nach wie vor über die Bedürfnisse der Vielen hinwegsetzt, als hätte es nie eine Gerechtigkeit gegeben. Es ist wahrlich ein Zeitalter der Wirren und des Krieges, der Umwälzung und der Angst.

Wir schreiben das Jahr 47 des neuen Jahrtausends.

Nun gibt es einen neuen Feind: Bereits zu Beginn des 21. Jahrhunderts deuten mehr und mehr unerklärliche Ereignisse auf eine Bedrohung von Außerhalb hin. Nach und nach kristallisiert sich heraus, dass die Fremden keineswegs in Frieden kommen und mit ihren Übergriffen eine ohnehin zerstrittene Zivilisation völlig zu destabilisieren drohen.

Um dieser neuen Gefahr die Stirn zu bieten, entschließen sich die Regierungen der industriellen Supermächte der Erde schlussendlich zur Gründung einer unabhängigen Geheimorganisation: OMEGA. Unter Zuhilfenahme eines Verteidigungsnetzwerkes aus Stützpunkten in allen Teilen der Erde ist es OMEGAs Aufgabe, die Fremden mit allen Mitteln zu bekämpfen, die der menschlichen Rasse zur Verfügung stehen. Dies ist ein sehr schwieriges Unterfangen, das im toten Winkel der Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit geschehen muss, wenn eine globale Massenhysterie verhindert werden soll.

Was ist das Taktische UFO-Rollenspiel?

CONTACT ist ein Pen&Paper-Rollenspiel für Science Fiction-Enthusiasten, die besonderen Wert auf Spieltiefe und ein liebevoll ausgearbeitetes Setting legen. Es erlaubt seinen Spielern, in die Rollen von Mitarbeitern des weltumspannenden UFO-Verteidigungsnetzwerkes OMEGA zu schlüpfen und spannende Abenteuer zu bestehen. Neben menschlichen Soldaten, Agenten und Wissenschaftlern bietet es sich dabei an, auch nichtmenschliche Charaktere wie Androiden, Cyborgs oder sogar Aliens darzustellen. Ungeachtet dessen, worauf die Wahl der Spieler letztendlich fällt, werden sie feststellen, dass ihre Charaktere im Laufe des Spiels ein interessantes Eigenleben entwickeln - zum einen durch die Rollenspielmöglichkeiten in einem Team aus Spezialisten aus aller Welt, das überall auf der Erde operiert, zum anderen durch CONTACTs ansprechendes

Regelwerk - denn in CONTACT wird sowohl auf Regel- als auch auf Charakterrollenspiel Wert gelegt - die Mischung macht's.

Die vollständige Fassung von CONTACT ist mit einer Reihe von Genre-übergreifenden Wirtschaftssimulations-Elementen gespickt, die es Spielern erlauben, im Laufe einer Kampagne langfristige und weitreichende Konsequenzen ihrer Entscheidungen und Missionsergebnisse zu erfahren. So können Charaktere Einfluss auf den Ausbau eines Stützpunktes nehmen und damit unmittelbar an der Expansion der Organisation mitwirken. Sind bestimmte Bedingungen erst einmal erfüllt, so können erbeutete Alien-Artefakte erforscht und auf diesem Wege neue Technologien erschlossen werden, die wiederum die Herstellung verbesserter Ausrüstung ermöglichen. Durch solche und vergleichbare Errungenschaften wird in diesem Rollenspiel jener strategische Anspruch erzielt, der jeder Kampagne in einem spannenden UFO-Invasions-Setting ihre Würze verleiht und für lang anhaltenden Spielspaß an der Front im Kampf gegen den Alien-Terror sorgt.

Das ist die Welt von CONTACT.

Tretet vor. Ihr wisst bereits, dass die Wahrheit irgendwo dort draußen lauert. Es wird all Euer Können und mehr brauchen, um sie zu finden, bevor sie EUCH findet!

Was ist dieses Heft?

Senkrechtstarter! ist ein Einführungsheft für CONTACT, das alles Notwendige enthält, um mit 3-5 Spielern eine kurze Schnupperrunde zu spielen. An Material finden Spieler und Spielleiter auf den folgenden Seiten gekürzte Spielregeln aus Contact Kore - CONTACTs eigenem Regelsystem - 5 spielfertig ausgefüllte Charaktererbögen sowie das Kurzabenteuer "Kontaktaufnahme". Aufgrund seines geringen Umfangs eignet sich Letzteres bestens dafür, im Rahmen von Conventions und anderen Veranstaltungen, auf denen Rollenspiele vorgestellt werden, angeboten zu werden.

Wir wünschen jedenfalls viel Spaß damit und hoffen, dass es Lust auf mehr machen wird - denn das ist es, was Spieler in der vollständigen Version von CONTACT erwartet: Mehr.

Mehr Action, mehr Spionage, mehr Mystery und mehr High-Tech im Jahr 2047, in welchem UFOs unheilvoll am Himmel schweben, und allein eine Handvoll heldenhafter Spielercharaktere mit ihrem überragenden Mut und Verstand die letzte Hoffnung der Menschheit darstellen.

SPIELREGELN: CONTACT KORE LIGHT

Würfel

Contact Kore verwendet einen Prozentwurf mit einem *W100* für alle Proben. Jeder Spieler, der eine Erfolgsprobe ablegt, wirft zwei voneinander unterscheidbare, zehenseitige Würfel. Einer dieser Würfel bestimmt die erste, der andere die zweite Stelle des Würfelergebnisses, welches insgesamt als Prozentwert betrachtet wird.



Ω Ein Ergebnis von 0 und 0 entspricht einem Wert von 100%, die Kombination 0 und 1 ist das niedrigste mögliche Ergebnis: 1%.

Vereinfachte Rechnung

Contact Kore kennt nur ganze Zahlen. Alle Stellen nach dem Komma werden sofort abgerundet.

Ω Beispiel: $7/2 + 3/2 = 3+1 = 4$

Prozentwahrscheinlichkeit

Alle Erfolgsproben haben eine sogenannte *Prozentwahrscheinlichkeit* (abgekürzt PW). Eine hohe PW bedeutet, dass eine bestimmte Aufgabe leicht zu erfüllen ist, während eine niedrige PW eine schwierigere Aufgabe darstellt.

Das Ergebnis des Würfelwurfes muss einen Wert ergeben, welcher der PW entspricht oder darunter liegt, damit die Probe gelingt.

Kritischer Erfolg

Ein Würfelergebnis gleich oder niedriger der PW ist ein Erfolg. Ist das gewürfelte Ergebnis 5% oder geringer, wird der Erfolg kritisch. *Kritische Erfolge* beinhalten einen nutzbringenden Effekt für den handelnden Charakter, der bei Angriffen beispielsweise per Würfeltabelle bestimmt wird. Wenn die PW selbst 5% oder weniger beträgt, ist ein Ergebnis gleich oder geringer der PW ein normaler Erfolg anstelle eines kritischen Erfolgs - ein kritischer Erfolg kann hier gar nicht erzielt werden.

Kritischer Fehlschlag

Ergebnisse höher 95% werden automatisch als Fehlschläge behandelt. Ihre Effekte können für den Handelnden oder andere Charaktere gefährlich sein. Sie werden als *kritische Fehlschläge* bezeichnet. Im Kampf gibt es spezielle Würfeltabellen, um ihre Effekte zu bestimmen.

Erfolgspuben

Die häufigste Erfolgsprobe ist die *Fertigkeitsprobe*. Ihre PW entspricht der jeweiligen Fertigkeit. Im Laufe der Charakterschaffung oder durch entsprechendes Training und Anwendung im Spiel, können diese Basisfertigkeiten verbessert werden.

Zusammen mit den Aufschlägen und/oder Abzügen durch Modifikatoren, ergibt sich aus den Fertigkeiten die *modifizierte Prozentwahrscheinlichkeit* (MPW), auf die letztendlich gewürfelt wird.

Die andere häufige Probenart ist die *direkte Attributprobe*. Sie wird in Situationen angewandt, in denen keine Fertigkeit sinnvoll eingesetzt werden kann. Ihre PW errechnet sich einfach durch (Attribut) x 10%.

Ω Die selben Regeln für situationsbedingte Modifikatoren (siehe unten) und kritische Erfolge bzw. kritische Fehlschläge (siehe oben), gelten natürlich auch für direkte Attributproben.

Modifikatoren

Umstände, Charaktermerkmale oder Ausrüstung können die Erfolgswahrscheinlichkeit einer Aufgabe erschweren oder erleichtern. Erleichternde Modifikatoren erhöhen die Erfolgswahrscheinlichkeit, werden dementsprechend auf die PW addiert, während erschwerende sie verringern, werden also von ihr subtrahiert.





Der Rundenbasierte Kampf

Sobald Charaktere in einen Kampf verwickelt werden, möchten der Spielleiter und die anderen Beteiligten sicherlich einer bestimmten Ordnung folgen können, in welcher Charaktere handeln. Das rundenbasierte Kampfsystem von Contact Kore verwendet **Aktionspunkte** (AP), um einer Handlung eine Größe zu geben. Die Reihenfolge der handelnden Charaktere verändert sich dynamisch durch den Verbrauch der AP. Die Gesamtheit der verbleibenden AP eines Charakters wird **Sequenzwert** (SW) genannt.

Jeder Charakter, der an einem Kampf teilnimmt, hat einen solchen SW. Charaktere mit höherem SW handeln nicht nur früher, sondern auch öfter, weil immer der Charakter mit dem aktuell höchsten SW handeln darf. Sobald ein Charakter seine Handlung durchgeführt hat, werden die verbrauchten AP von seinem SW abgezogen. Dies setzt sich solange fort wie nötig - bis der Konflikt gelöst ist, oder alle Charaktere ihre AP verbraucht haben. In letzterem Fall wird einfach eine neue Kampfsequenz eingeleitet.

Die Kampfsequenz - Eine dynamische Reihenfolge

1. Die erste Kampfsequenz wird festgelegt - die Spieler würfeln die Sequenzwerte ihrer Charaktere. Der Spielleiter tut dasselbe für alle NSCs.
2. Der Charakter mit dem höchsten SW handelt zuerst und zieht sofort die verbrauchten AP von seinem SW ab. Handlungen können von ihm auf diese Weise ausgeführt werden, bis sein SW nicht mehr der höchste ist.
3. Die Kampfsequenz wird aktualisiert, der Spielercharakter mit dem jetzt höchsten SW handelt wie oben beschrieben.
4. Schritt 2 und 3 werden wiederholt, bis kein Charakter mehr genug AP übrig hat, um Handlungen auszuführen.
5. Ist der Kampf nicht vorbei, wird eine neue Kampfsequenz gestartet und zu Schritt 1 zurückgekehrt.

Nahkampf

Man unterscheidet regeltechnisch eine **Angriffsphase** und eine **Verteidigungsphase**. Wie alle Waffen müssen auch Nahkampfwaffen vor ihrer Verwendung bereit gemacht werden.

Angriffsphase

Der Nahkampf-Angreifer gibt zunächst sein Ziel, die verwendete Waffe (bzw. den Waffenmodus) sowie optional die Trefferzone für eine gezielte Attacke an, die 2 AP zusätzlich verbrauchen würde. Anschließend würfelt er auf die Nahkampffertigkeit. Auf diese Probe können sich eventuell noch Modifikatoren auswirken, so dass die MPW sich von der ursprünglichen PW (die der Fertigkeit entspricht) unterscheiden kann.



Verteidigungsphase

Egal ob die Attacke erfolgreich war oder nicht, kommt es danach zur Verteidigungsphase. Entweder tut der Verteidiger nichts und nimmt den Treffer hin, der Schaden wird berechnet und direkt angewandt - oder der Verteidiger pariert die Attacke mit einer geeigneten Waffe. Parieren kostet 3 AP, welche sofort vom SW des Verteidigers abgezogen werden, ungeachtet dessen, dass er gar nicht die Initiative hat. Die Parade funktioniert regeltechnisch ähnlich einer Angriffsprobe, es wird also auf die entsprechende Nahkampffertigkeit gewürfelt. Auch hier kommen Modifikatoren zum Einsatz.

Misslingt die Parade, kommt der Angriff wie beabsichtigt durch und verursacht Schaden. Kritisch erfolgreiche Paraden haben zur Folge, dass der parierende Charakter 2 seiner 3 dafür ausgegebenen Aktionspunkte sofort zurückerstattet bekommt.

Man beachte, dass sowohl für kritische Fehlschläge als auch kritische Erfolge bei Nahkampfangriffen und Paraden in der Regel Würfeltabellen hinzugezogen werden, um die Effekte zu bestimmen (siehe Tabellen).

Eine Nahkampfattacke abschließen

Kommt durch eine erfolgreiche Attacke ein Treffer zustande, der nicht pariert werden konnte, wird dem Ziel Schaden angerechnet. Kritische Treffer verdoppeln ihren eigentlichen Schaden (nämlich den Schaden VOR Abzug der Panzerung) und verursachen zusätzlich einen oder mehrere spezielle Effekte (siehe Tabellen).

Fernkampf

Der Spieler gibt bei einer Fernkampfattacke sein Ziel, seine Waffe und den Feuermodus an. Gezielte Attacken kosten 3 Aktionspunkte mehr. Analog zum Nahkampf gilt auch hier die entsprechende Waffenfertigkeit als PW für die Angriffsprobe, ggf. mit Modifikatoren. Beim Fernkampf gibt es keine Verteidigungsphase.

Automatische Feuermodi

Normalerweise behandelt man automatisches Feuer in Contact Kore wie eine Serie aus Angriffen gegen ein Ziel. Im Kontext dieser Einsteigerregeln würfelt man jedoch nur ein einziges Mal für jeden Feuerstoß, egal wie viele Schüsse in der Handlung abgegeben werden. Durch den Rückschuss wird der Angriffswurf wie folgt modifiziert: Ein NEGATIVER Modifikator von $(30 + \text{Anzahl der Schüsse} - \text{Stärke des Schützen})\%$ für vollautomatisches Feuer, und ein NEGATIVER Modifikator von $(20 + \text{Anzahl der Schüsse} - \text{Stärke des Schützen})\%$ für Salvenfeuer. Ist der Angriff erfolgreich, so beträgt der Schaden $(\text{Anzahl Schuss}) \times (\text{Ergebnis des Schadenswürfels}) + \text{Grundscha- den der Waffe}$. Automatisches Feuer ist auf diese Weise sehr tödlich, vorausgesetzt es trifft. Man beachte, dass dies eine stark vereinfachte Regelung für eine besonders



schnelle Abwicklung von Automatikfeuer ist, die in Contact Kore normalerweise nur gegen Gegner eingesetzt wird, die *Kanonenfutter* sind.

Eine Fernkampfatacke abschließen

Sobald ein Treffer feststeht, wird der Schaden berechnet und angewandt. Auch im Fernkampf verdoppeln kritische Treffer ihren eigentlichen Schaden (also den Schaden vor Abzug der Panzerung) und erzielen spezielle Auswirkungen (Würfeltabelle).

Ω Waffe leer? Beim Eintrag "Munition" der Waffe steht auch die Anzahl Aktionspunkte, die eine Nachladeaktion im Kampf verbraucht (in Klammern).

Ausweichmanöver

Sie dürfen ausgeführt werden, sobald ein Charakter im Kampf die Initiative erhält. Angreifer, die daraufhin versuchen, diesen Charakter im Fernkampf zu treffen, erleiden einen erschwerenden Modifikator auf ihre Angriffs-PW, abhängig davon wie viele Aktionspunkte der ausweichende Charakter in sein Ausweichmanöver investiert hat; das Verhältnis ist hierbei 10% für jeden investierten AP. Mit jeder weiteren Attacke auf den Charakter (unabhängig davon, ob sie trifft oder nicht) wird dieser Ausweichbonus jedoch reduziert, und zwar immer jeweils um die Hälfte. Für jedes Ausweichmanöver können jeweils nur so viele AP eingesetzt werden wie ein Charakter übrig hat, bis der nächste Charakter einen höheren SW besitzt.

Merke: Ausweichmanöver sind nur gegen Fernkampfangriffe wirksam.



Trefferzonen

Contact Kores Kampfsystem unterscheidet zwischen verschiedenen *Trefferzonen*. Um Trefferzonen zu bestimmen, wird eine Würfeltabelle hinzugezogen. Dieser Schritt entfällt, falls die Attacke als gezielt angesagt wurde.

Wird bei ungezieltem Feuer eine Trefferzone ermittelt, die sich in Deckung befindet, muss nicht erneut gewürfelt werden. Stattdessen wird die Deckung getroffen. Deckung, die durchschlagen werden kann, verhindert den Treffer nicht vollständig, sondern reduziert lediglich den Schaden als vorgeschalteter Schutzwert nach Ermessen des Spielleiters.



Verkrüppelte Trefferzonen

Das Charakterblatt sieht vor, dass Spieler zusätzlich zum Gesamtschaden ihres Charakters den Schaden für seine individuellen Trefferzonen festhalten. Das Feld, in dem der

Schaden für jede einzelne Trefferzone notiert wird, heißt *Schadensindex*. Lediglich Schaden, aber nicht Erschöpfung, wird auf diese Weise aufgeteilt.

Schaden an Trefferzonen kann Charaktere langfristig verkrüppeln, wenn er einen vorgegebenen Wert erreicht. Eine auf diese Weise verkrüppelte Trefferzone kann unterschiedlich schwerwiegende Effekte auf den Charakter haben (siehe Würfeltabelle). Verschiedene Trefferzonen haben verschiedene Schwellenwerte für Verkrüppelung. Bereits verkrüppelte Trefferzonen können wiederholt verkrüppelt werden, wenn sie auf einen Schlag Schaden erleiden, der 20% der totalen Vitalitätspunkte des Charakters entspricht. Wird ein identischer Verkrüppelungseffekt bei wiederholter Verkrüppelung ermittelt, so kann er ignoriert werden, und es braucht nicht noch einmal gewürfelt zu werden.

Schaden und Panzerung

Sieben Arten von Schaden kommen in Contact Kore vor, und jede einzelne wird von einem entsprechenden Schutzwert reduziert. Körperpanzerung hat dem entsprechend sieben Schutzwerte, die mit Großbuchstaben abgekürzt werden; auch der dazugehörige Schadenstyp wird mit dem gleichen Buchstaben gekennzeichnet:



B/S/P/H/K/T/E

B = Ballistischer Schaden & Schutz gegen Selbigen

S = Scharfer/spitzer Schaden & Schutz gegen Selbigen

P = Prellung/stumpfe Gewalteinwirkung & Schutz gegen Selbige

H = Hitze (auch: Laser, Plasma), & Schutz gegen Selbige

K = Kälteschaden & Schutz gegen Kälte (thermische Isolation)

T = Toxischer Schaden & Schutz gegen Selbigen

E = Explosionsschaden & Schutz gegen Selbigen

B = Ballistischer Schaden: Wird um den (B)-Schutzwert der Panzerung verringert. Dieser absorbierte Anteil wird zu (P)-Schaden konvertiert (siehe unten).

S = Scharfer/spitzer Schaden: Wird um den (S)-Schutzwert der Panzerung verringert. Dieser absorbierte Anteil wird **ZUR HÄLFTE** in (P)-Schaden konvertiert (siehe unten).

P = Prellung/stumpfe Gewalteinwirkung: Wird um den (P)-Schutzwert von Panzerung verringert. Liegt der anfängliche (P)-Schaden über dem Attribut (Ma) des Charakters, verliert er 1 AP und stolpert zurück. Liegt der Schaden über dem Doppelten von (Ma), so stürzt der Charakter und verliert 2 AP. Beträgt der Schaden mehr als das vierfache von (Ma), wird der Charakter (Schaden/3)-(Ma) Meter durch die Luft geschleudert und verliert 4 AP, wobei er zusätzlichen (P)-Schaden in Höhe der zurückgelegten Strecke erleidet. Weitere Effekte durch Anprall gegen Hindernisse sind nach Ermessen des SL möglich.



Hitzeschaden (H), Kälteschaden (K), Toxischer Schaden (T) und Explosionsschaden (E) sind für die Einstiegsmission in diesem Schnellstartheft nicht relevant.



Zum Ausrechnen der Wirkung eines Schadenstyps auf einen Charakter zieht man einfach den kumulativen Schutzwert der betroffenen Trefferzone vom ursprünglichen Schadenswert ab. Einige Schadenstypen sind ein wenig komplexer, da sie in Zusammenwirkung mit Panzerung zusätzliche Schadenstypen erzeugen. Dies kann weiter unten im Detail nachgelesen werden.

Sobald ein Charakter Erschöpfung in Höhe seiner Vitalitätspunkte (VP) erleidet, ist er bewusstlos.

Sobald ein Charakter Schaden in Höhe seiner VP erleidet, ist er tot.

Der Schaden ist angerichtet - was jetzt?

Erleidet ein Charakter Schaden und/oder Erschöpfung, so sinkt ab gewissen Schwellenwerten auch seine Leistungsfähigkeit. Dies spiegelt sich in erschwerten Würfelproben wieder. Erschöpfung bedeutet Muskelkater, Müdigkeit und generelles Unwohlsein, während Schaden schwere Schmerzen verursacht, was der Konzentration ebenfalls abträglich ist. Um den *Schadensmodifikator* zu erhalten, wird die Schmerztoleranz vom aktuellen Schaden des Charakters abgezogen. Analog dazu verfährt man mit der Erschöpfungstoleranz und der Erschöpfung, um den Erschöpfungsmodifikator zu erhalten. Beide Modifikatoren sind negativ und werden zusammengezählt, um den *Gesamtmodifikator* für die PW aller Handlungen des Charakters zu erhalten.



Erschöpfung:

Erschöpfung ist in der Regel kein allzu großes Problem:

Es genügt eine Nacht darüber zu schlafen, und die Sache ist gegessen. Natürlich ist Ausruhen im Kampf oder anderen angespannten Situationen meist nicht möglich. Als Faustregel kann die Erschöpfung eines Charakters alle 30 Minuten um die Höhe seines *Ausdauerattributes* reduziert werden, wenn diese halbe Stunde in Ruhe zugebracht wurde.

Heilung

Die Wunden eines Charakters können zwar oft ohne Beihilfe ausheilen, erfordern aber Zeit und (Bett-)Ruhe. Erste Hilfe und medizinische Praktik sind zwei Fertigkeiten, die eine Heilung beschleunigen können.



Erste Hilfe kann im Kampf nur angewandt werden, wenn der helfende Charakter noch keine AP in dieser Kampfsequenz ausgegeben hat. Es muss immer der gesamte Sequenzwert eines helfenden Charakters für die Erste Hilfe verbraucht werden. Gleichzeitig sind dabei keine anderen Handlungen zulässig.

Um mehr Schaden zu heilen, kann Erste Hilfe mehrmals hintereinander angewandt werden. Jede Anwendung auf denselben verletzten Charakter ist mit einem kumulativen, erschwerenden Modifikator von -10% belegt. Sinkt die MPW

dadurch auf Null, kann nichts mehr für den Verletzten getan werden - selbst dann nicht, wenn andere Helfer eintreffen. Immer wenn ein Anwender Erste Hilfe ausgewechselt wird, erhält der nächste Helfer automatisch einen zusätzlichen Modifikator von -25%.

Kritische Erfolge bei einer Probe auf Erste Hilfe verdoppeln die Menge an geheiltem Schaden, während kritische Fehlschläge 1W10 Schaden verursachen. Auch misslungene Proben auf Erste Hilfe zählen zur Gesamtzahl an Versuchen, so dass auch sie die MPW für folgende Versuche senken.

Der Rundenbasierte Kampf

Der Charakterfortschritt in CONTACT erfolgt hauptsächlich nach dem Prinzip der gezielten Übung. Durch regelmäßige Anwendung werden Punkte in dem sogenannten *Erfahrungindex* einer Fertigkeit gesammelt, bis diese ansteigt. Es ist ebenfalls möglich, Attribute zu steigern, und *Erfahrungindexpunkte* lassen sich auch auf anderen Wegen als nur durch Übung gewinnen. Da in diesem Schnellstartheft jedoch eine sehr kurze Mission mit vorgefertigten Charakteren gespielt wird, kann der Charakterfortschritt hier außer Acht gelassen werden.



KONTAKTAUFNAHME

von Frank Sauer

Ω Kontaktaufnahme ist ein Einsteigerabenteuer für 3-5 Spieler, das in 2-3 Stunden durchgespielt werden kann.

Überblick

In Deutschland wird von einer Erdfunkstelle aus ein höchst verdächtiges Funksignal ins All gesendet. OMEGA schickt ein Team zur Quelle des Signals, um Näheres herauszufinden und die Situation zu bereinigen. Dieses Team besteht aus den Spielercharakteren.

Hintergrund

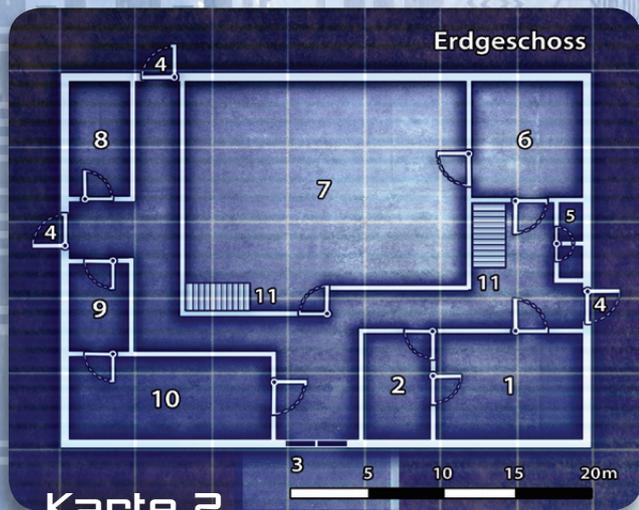
Aliens der äußerst gefährlichen Doppelgänger-Spezies haben eine Zelle des UFO-Kultes "Ordo Solaris" infiltriert. Mit Hilfe der UFO-Kultisten besetzen sie eine Erdfunkstelle, um ein gefälschtes Notsignal an ein Mutterschiff einer anderen Alien-Spezies zu senden, das sie anlocken wollen. Dieses Signal wurde aus gestohlenen Aufzeichnungen diverser SETI-Projekte rekonstruiert. Sobald das UFO gelandet ist, wollen die Doppelgänger die Kultisten zum kollektiven Selbstmord bewegen, um sämtliche Zeugen zu beseitigen. Sie selbst planen, das Mutterschiff zu infiltrieren.

Was bis zum Beginn der Mission geschehen ist:

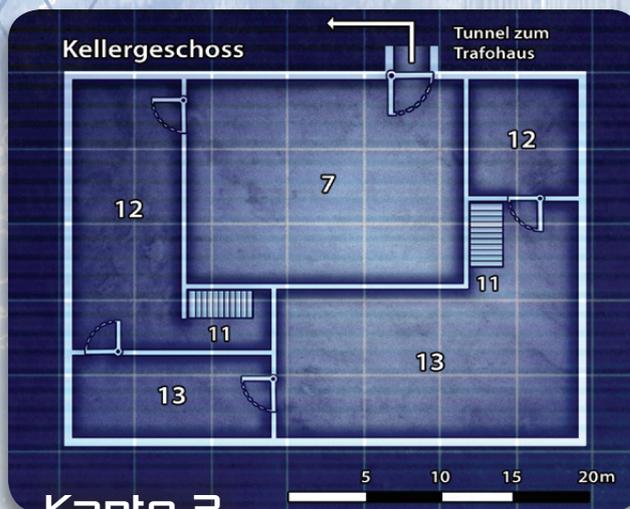
Die Kultistenzelle hat sich mittels zweier als Polizisten verkleideter Mitglieder Zugang zu der Erdfunkstelle verschafft, die im unterfränkischen Landkreis Bad Kissingen von dem Medienunternehmen Eurocom betrieben wird. Kaum waren die beiden vermeintlichen Beamten auf dem Gelände, schlug der harte Kern der Zelle zu, darunter auch der Anführer der Zelle, Ralf Winkelmann, der ein Doppelgänger ist. Sie drangen gewaltsam in die Erdfunkstelle ein, bedrohten die Angestellten mit Waffen und sperrten sie ein. Der infizierte Sektenführer und seine Gefolgschaft verschafften sich daraufhin Zutritt zu den Funkräumen und begannen sofort, das gefälschte Notsignal zu senden, während sich seine Jünger auf ihre "Erlösung" vorbereiteten. Obwohl die Erdfunkstelle das neue Signal sendet, läuft ihre automatisierte Routine nebenher weiter, so dass von außen kein Verdacht geschöpft wird. Auch ist es keinem der Angestellten



Karte 1



Karte 2



Karte 3

der Station gelungen, einen Polizeinotruf abzuschicken, so dass bisher nur OMEGA weiß, dass in der Station etwas nicht stimmt. Der OMEGA-Hauptstützpunkt in Heidelberg hat das starke, fremdartige Signal registriert und mobilisiert nun einen Einsatztrupp, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Szene 1: Die Einsatzbesprechung

Den Spielern wird mitgeteilt, dass die Luftraumüberwachung OMEGAs seit einer Stunde ein fremdartiges Signal auffängt, das in seiner Frequenz, Modulation und anderen Eigenschaften dem eines notgelandeten UFOs der Grauen entspricht. Allerdings kommt dieses Signal von der Erdfunkstelle Fuchsstadt, was höchst seltsam ist. Über die üblichen Kanäle ließ sich keine Kommunikation mit der Erdfunkstelle herstellen. Das Team soll nun dorthin, um zu klären, WER das Signal sendet, an WEN es gerichtet ist, und WESHALB es gesendet wird. Die Unterbindung der Übertragung zählt dabei auch zu den primären Missionszielen. Die Spielercharaktere sollen nach Möglichkeit auch verdächtige Personen festnehmen und vor Ort befragen.

Die Spieler erhalten eine Satellitenkarte der Station (Karte 1), damit sie das Vorgehen ihrer Charaktere planen können.

Mögliche Fragen, die bei der Einsatzbesprechung auftauchen können:

1. Wem gehört die Station, und wer hält sich darin auf?

Die Erdfunkstelle wird von dem Medienkonzern Eurocom betrieben, der auf Kommunikationsdienstleistungen spezialisiert ist. Die Station ist im Schichtbetrieb rund um die Uhr besetzt; es dürften sich zum gegenwärtigen Zeitpunkt etwa fünfzehn Mitarbeiter darin aufhalten, welche der Verwaltung und der Technik angehören.

2. Was macht die Station, wenn sie nicht gerade Funksignale an Aliens sendet?

Die Erdfunkstelle ist ein multifunktionales, digitales Verschaltungszentrum der modernen Telekommunikation mit großer

Bandbreite. Sie dient primär als Relaisstation für Kommunikationssatelliten in der Erdumlaufbahn, wird aber auch zum Senden von HoloVision-Signalen und zur örtlichen Bereitstellung des Terranets verwendet. In der Anlage werden sowohl Eurocoms eigene Funksignale als auch solche von externen Unternehmen im Auftrag verwaltet. So mieten diverse Firmen beispielsweise Kapazitäten der Erdfunkstelle, um ihre Dienste und Netzwerke über diese laufen lassen zu können. Sollte die Station ausfallen oder gar zerstört werden, so würde dies relativ schwerwiegende Folgen für das Fernmeldewesen Deutschlands und möglicherweise auch benachbarter Länder nach sich ziehen.

3. Was genau hat es mit diesem Signal auf sich? Stecken die Betreiber der Station jetzt mit den Aliens unter einer Decke?

Das O.C.I. arbeitet noch an der Dechiffrierung des Signals. Soweit man es bereits beurteilen kann, könnte es außerirdischen Ursprungs sein. Es wird in einem weiten Winkel in den Weltraum entsandt. Wäre es gerichteter gewesen, so hätte OMEGA es möglicherweise gar nicht auffangen können. Mehr kann dazu im Moment nicht gesagt werden, und an dieser Stelle sollten die Einsatzleiter den Spielercharakteren noch einmal mit Nachdruck vermitteln, dass es eben ihre Aufgabe sein wird, die Antworten zu dieser Frage zu beschaffen.

Szene 2: Die Ankunft

Nach der Einsatzbesprechung wird das Team per Senkrechtstarter umgehend zur Erdfunkstelle geflogen. Es ist ein recht kurzer Flug von Heidelberg bis nach Fuchsstadt. Der Pilot landet hinter einem Waldstück, die letzten Meter legt das Team zu Fuß zurück (Karte 1). Der Flieger bleibt an der Landungsstelle in Bereitschaft.

Die Erdfunkstelle ist schon von Weitem an seiner über dreißig Meter durchmessenden Parabolantenne zu erkennen. Diese steht auf einem einstöckigen, fensterlosen Betonsockel, der zugleich als Betriebsgebäude der Anlage dient. Das Gelände ist durch einen drei Meter hohen Maschendrahtzaun abge-

sperrt. Den einzigen Zugang bildet ein Doppeltor. Neben dem Tor befindet sich eine Sprechanlage. Das Wachhäuschen hinter dem Tor ist zur Zeit nicht besetzt.

Auf dem Gelände befinden sich darüber hinaus noch ein Transformatorhaus und kleinere Antennen (siehe Karte). Der Spielleiter sollte an dieser Stelle auf die Zugänge ins Innere des Gebäudes hinweisen: Eine Wartungsluke befindet sich auf dem flachen Dach, im Schatten der großen Antenne. Gewöhnliche Eingänge sind auf allen vier Seiten des Gebäudes vorhanden, den versteckten Zugang durch das Trafohaus können die Spieler erst finden, wenn sie es betreten, da er nicht auf den offiziellen Plänen verzeichnet ist.

Bei der Ankunft des Teams stehen vor dem Tor ein Polizeiwagen und zwei Polizisten - ein Mann und eine Frau. Bei ihnen handelt es sich um verkleidete Kultisten des Ordo Solaris. Sie werden versuchen, das OMEGA-Team abzuwimmeln, sofern sie von den Spielercharakteren angesprochen werden.

Ω Passive Wahrnehmung: *Mit Wahrnehmungsproben wird bestimmt, ob den Spielercharakteren etwas besonderes an den Polizisten auffällt, sobald sie sich dem Wagen nähern. Diese Probe sollte vom Spielleiter für die einzelnen Spielercharaktere verdeckt gewürfelt werden. Ist die Probe erfolgreich, so wird die Detailstufe an Informationen gemäß folgender Tabelle ermittelt; bei einem kritischen Fehlschlag gilt automatisch der letzte Eintrag:*

1-30, Detailstufe 1: Das „Z“ im Schriftzug auf dem Polizeiwagen ist spiegelverkehrt aufgeklebt, die restlichen Buchstaben aber nicht. Schon etwas komisch, wahrscheinlich haben die auf der Wache beim Bekleben des Wagens gepennt.

31-55, Detailstufe 2: Das Z im Schriftzug auf dem Polizeiwagen ist spiegelverkehrt aufgeklebt und ein wenig schief. Das Blaulicht auf dem Wagen sieht etwas anders aus als die normalen Warnlichtanlagen, die man sonst auf Polizeiwagen sieht.

56-75, Detailstufe 3: Das Z ist spiegelverkehrt und schief, das Blaulicht auf dem Wagen ist eine Attrappe. Das Fahrzeug ist verdächtig sauber und an seiner Stoßstange kleben noch winzige Reste Abdeckband - ein Zeichen dafür, dass es vor Kurzem neu lackiert wurde.

76-90, Detailstufe 4: Wie 3 und zusätzlich, dass der Frau ein Knopf an der Polizeijacke fehlt. Der Mann hat kleine Blutflecken am Hemdkragen. SEHR verdächtig!

91-95, Detailstufe 5: Wie 3 und 4, und zusätzlich ist sich der Spielercharakter absolut sicher, dass es sich bei den Beiden NIE im Leben um echte Polizisten handelt. Alles an ihnen schreit nach Schwindlern, von ihrer unfachmännisch angelegten Ausrüstung bis hin zu dem verschlagenen Blitzen in ihren Augen.



96-100, Kritischer Fehlschlag: Der Charakter ist sich absolut sicher, dass es sich bei den Beiden um Gesetzeshüter handelt. Ist er ein korrekter und pflichtbewusster Charakter, so wird er die anderen Spielercharaktere davon abbringen wollen, die Polizisten anzugreifen - das würde schließlich nur unnötigen Ärger mit den Autoritäten und auch einen Rüffel vom Oberkommando für das Team bedeuten. Mehr noch: Er sollte sogar versuchen, die Hilfe der Polizisten in Anspruch zu nehmen.

Lösungsansätze:

1. Sozial: Die SCs überreden die Wachen der Kultisten, sie auf das Gelände zu lassen. Dazu müssen sich die Spieler einen plausiblen Vorwand ausdenken. Dies ist in Anbetracht der Umstände natürlich sehr schwierig, und entsprechende Proben sollten mit einem hohen negativen Modifikator belegt werden. Selbst wenn sie es schaffen, werden die vermeintlichen Polizisten mit ihnen mitgehen und bei der ersten Gelegenheit versuchen, sie wieder wegzuschicken oder sogar in eine Falle zu locken (zum Beispiel sie in das Trafohaus zu sperren, wobei sie aber nicht wissen, dass dieses einen geheimen Zugang direkt ins Betriebsgebäude besitzt).

2. Konfrontation: Sie schalten die falschen Polizisten aus. Fallen Schüsse, so können die Kultisten im Betriebsgebäude alarmiert werden (Wahrnehmungsproben nach Ermessen des Spielleiters).

3. Heimlichkeit, die Erste: Die Spielercharaktere schleichen sich an einer anderen Stelle über oder durch den Zaun auf das Gelände und umgehen die Wachen damit vollständig.

4. Heimlichkeit, die Zweite: Alternativ können die falschen Polizisten mit einem taktischen Schleichangriff lautlos ausgeschaltet werden.

Ω Werden die besiegten Pseudo-Polizisten durchsucht, finden die SCs folgende Gegenstände: Ein Schlüsselbund (Schlüssel zum Tor und nach Ermessen des Spielleiters zu weiteren Türen der Anlage), zwei Ausweise (Krystyna Selynska und Ferdi Zapp), zwei 9mm-Pistolen (Hornet), Autoschlüssel. Im Kofferraum des Wagens liegen: Brecheisen, Bolzenschneider, Kreissäge, Verbandskasten, Decke.

Szene 3: Der Zugriff

Es stehen den Spielern mehrere Eingänge zur Auswahl. Je nachdem, wie sie die Wachen überwunden haben, können sie sich mehr oder weniger frei auf dem Gelände bewegen. Jeder der Eingänge führt in einen anderen Bereich, mit dem es dann in Szene 4 weitergeht.

Die Zugänge zum Betriebsgebäude der Erdfunkstelle:

► Der **Haupteingang**, der dem Tor zugewandt ist, kann von den beiden Wachen vor dem Tor gut eingesehen werden, falls das Team sie noch nicht ausgeschaltet hat. Neben dem Eingang sind in der Betonwand eine Sprechanlage mit Kamera und ein Kartenleser eingelassen. Aktivieren die SCs die Sprechanlage, nachdem sie die Wachen leise ausgeschaltet



haben, meldet sich ein nichtsahnender UFO-Kultist – hier sind die Überredungskünstler gefragt. Alternativ kann das Schloss mit der Fertigkeit *Interface* gehackt werden.

► **Nebentüren:** Sie führen von der Anlage zu den kleineren Antennen. Man kann sie mit Gewalt oder der Fertigkeit *Schlösser Knacken* öffnen. Alternativ könnte auch einer der Schlüssel vom Schlüsselbund des falschen Polizisten passen (Spielleiter-Entscheidung).

► Die **Luke auf dem Dach** des Betriebsgebäudes führt über eine Leiter in den Maschinenraum. Sie ist mit einem elektronischen Schloss gesichert.

► Das **Transformatorhaus** auf dem Gelände verfügt über einen unterirdischen Tunnel, der in den Keller der Station (siehe Karte 3) führt. Die Außentür zum Trafobereich selbst ist mit einem konventionellen Schloss gesichert.

Szene 4: Im Inneren der Station

Die vorliegende Beschreibung der Räume geht davon aus, dass das Eindringen des OMEGA-Teams von den Kultisten nicht bemerkt wurde. Sind die Gegner bereits alarmiert, muss der SL die Beschreibungen entsprechend anpassen.

Die Räume der Erdfunkstelle:

1. Personalaufenthaltsraum: Aus diesem Raum dringt Musik, Zigarettenrauch und Stimmengewirr. Hier hält sich ein Dutzend UFO-Kultisten auf, das auf die Ankunft des Raumschiffes wartet. Auf einem der Tische steht eine große Schüssel mit Bowle – ein tödlicher Cocktail, mittels dessen die Sektenmitglieder ihre sterbliche Hüllen hinter sich lassen wollen. Wenn etwas Action gefordert ist, können einige der Kultisten Waffen bei sich tragen und das Team angreifen, sobald sie es bemerken.

2. Ruheraum: Hier befinden sich drei Liegen, an der Wand hängen ein großer Verbandskasten, zwei Feuerlöscher und Poster mit Anleitungen zu Erster Hilfe und mit Sicherheitsvorschriften der Berufsgenossenschaft. Der Lärm aus Raum 1 ist auch hier zu vernehmen, sofern das Team diesen noch nicht befriedet hat.

3. Haupteingangstür: Siehe oben

4. Nebentüren: Siehe oben

5. WC: Nun ja, ein Klo eben, in zwei Räume für Damen und Herren getrennt. Eventuell kann hier oder unmittelbar davor das Modul 1, „Flüchtender Kultist“, eingesetzt werden.

6. Kontrollraum: Hier sind etliche Schalt- und Sicherungsschränke zu finden, alles ist voller leuchtender und blinkender Lämpchen und Digitalanzeigen. Von diesem Raum aus wird die Anlage überwacht und gesteuert. Zu diesem Zweck gibt es mehrere Konsolenarbeitsplätze. Die Ausrichtung der Hauptantenne kann an einem dieser Arbeitsplätze verstellt werden. Hier kann der Spielleiter auch Wachen platzieren.

7. Maschinenraum: Große Zahnräder, Motivatoren,

Kettenantriebe, Hydraulikzylinder und so weiter. Der Raum enthält die Vorrichtung, welche die Hauptantenne hebt, senkt und dreht. Es ist wie ein bizarres, großes Uhrwerk, das einen förmlich dazu herausfordert, irgendwo ein Brecheisen hineinzustecken, nur um zu sehen, was passiert ...

8. Verwaltung und Büros: Genau dies.

9. Lagerraum: Die Wände dieses Raumes sind mit Metallregalen zugestellt, in denen man alle möglichen Kabel, Stecker, Klemmen, Schrauben, Klebebänder, Kabelbinder und sonst alles findet, das mit Elektrik- oder Elektronikbedarf zu tun hat. Sobald das Team diesen Raum betritt, hören die SCs Stimmen aus Raum 10, die aber sofort verstummen, sobald sie auch nur das leiseste Geräusch verursachen.

10. Technik: Dieser Raum ist abgeschlossen. In ihm haben die UFO-Kultisten die Belegschaft der Erdfunkstelle eingesperrt. Von außen hört man aus dem Raum Stimmen, die aber verstummen, sobald sich jemand außerhalb irgendwie bemerkbar macht. Vermutlich werden die Eingesperrten das Einsatzteam der Spielercharaktere auch für Terroristen halten. Erkennen die Eingesperrten, dass das Team nicht zu den Bösen gehört, werden sie sich kooperativ verhalten. Befindet sich ein Sanitäter in der Gruppe der Spielercharaktere, so sollte er hier vom SL die Möglichkeit erhalten, mindestens einem schwer verletzten Zivilisten zu helfen.

11. Treppen: Verbindung zwischen Keller und Erdgeschoss.

12. Keller: Die Treppen münden jeweils in einen Vorraum, der genügend Platz bietet, um sich darin einen spannenden Kampf zu liefern.

13. Funkräume (Keller): Der Zugang zu den Funkräumen ist durch eine Sicherheitstür verschlossen. Das elektronische Schloss kann mit der Fertigkeit *Interface* geöffnet werden. Alternativ kann auch einer der befreiten Techniker aus Raum 10 weiterhelfen. Der SL kann als weitere Möglichkeit auch eine passende Schlüsselkarte bei einem überwältigten UFO-Kultisten im Erdgeschoss "hinterlegen".

Die Funkräume sind die Arbeitsräume der Erdfunkstelle. Hier gibt es zehn im Raum herumstehende Terminals, hinter denen man sich verschanzen kann. Wenn sie getroffen werden, sprühen sie Funken, und es besteht Brandgefahr.

In den Funkräumen halten sich fünf besser bewaffnete UFO-Kultisten auf, von denen einer (Ralf Winkelmann) der Doppeltgänger ist. Er wird sich erst gegen Ende des Kampfes enttarnen und seine Kampfform annehmen – auch wenn er vermeintlich schon ausgeschaltet wurde. Die Gegnerzahl ist gegebenenfalls an die SC-Gruppe anzupassen. Werden die Spieler zu schnell mit den Gegnern fertig, kann sich ein zweiter Doppeltgänger enttarnen, oder es könnte Verstärkung aus einem Nebenraum eintreffen.

Signal Verloren - Die Spieler haben folgende Möglichkeiten, die Übertragung des Signals zu unterbrechen:

1. Gewalt, die Erste: Hauptantenne sprengen - richtet Sachschaden in Millionenhöhe an, und wäre damit sicher das Ende der Außendienst-Karriere dieses Teams. Die SCs würden ihr Dasein nach dieser Mission ohne Zweifel an Schreibtischen

oder als Wachen auf irgend welchen gottverlassenen OMEGA-Vorposten in Uzbekistan (oder schlimmer) fristen.

2. Gewalt, die Zweite: In den Funkraum eindringen und die Bösen fertig machen - sicher die nächstliegende Lösung, und möglicherweise die Beste.

3. Sanfte Sabotage: Im Maschinenraum die Antenne verstellen, damit sie nicht mehr ins All sendet - nur eine temporäre Lösung, da die Bösen das merken und Leute zum Maschinenraum schicken werden.

4. Rabiante Sabotage: Im Trafobaus die Stromversorgung lahm legen – ohne Strom, kein Signal. Allerdings gehen dann auch die anderen Telekommunikations-Funktionen der Anlage offline. Dies richtet sicherlich Schaden an (Kein HV, kein Telefon, kein Terranet in mehreren Hundert Kilometern Umkreis!), jedoch nichts, was sich durch das Umlegen einiger Schalter nicht wieder rückgängig machen lässt.

Szene 5: Wir haben Kontakt

Erst zum Schluss taucht es auf: Das UFO. Dabei handelt es sich um ein Mutterschiff der Grauen - eine wahrlich riesige fliegende Untertasse. Der Transporterpilot hinter dem nahe gelegenen Waldstück wird dem Team mit Nachdruck ans Herz legen, so schnell wie möglich mit den Zivilisten aus der Erdfunkstelle zu verschwinden. Diese Meldung kann der SL einstreuen, wenn es gerade am Besten passt - entweder nachdem alle Doppelgänger besiegt wurden, oder auch mitten im Kampf, um die Daumenschrauben anzuziehen. Hier gilt es, die Auswirkungen der Anwesenheit eines so großen UFOs möglichst bildhaft und atmosphärisch zu beschreiben - die Elektronik in der Station wird beginnen völlig verrückt zu spielen, die Deckenbeleuchtung flackert oder geht sogar aus, die Kommlinks der SCs könnten ausfallen oder nur noch statisches Rauschen erzeugen, die Wände zittern, Einrichtungsgegenstände fallen herunter und der eine oder andere NSC könnte einen spontanen Panikanfall bekommen.

Ω Bei dem ersten Testspiel von "Kontaktaufnahme" in der Autorenrunde begannen die Spieler eine hektische Evakuierung der Anlage. Gerade, als sie dachten, das UFO kommt sie holen, erreichte sie die Rettung in Form einer Alarmrotte Abfangjäger, und das außerirdische Raumschiff konnte beschädigt in die Flucht geschlagen werden. Mission erfolgreich - mit einem spektakulär erzählten Ende.

Modul 1: Flüchtender Kultist

Ein Mann in Zivilkleidung begegnet dem Team in der Erdfunkstelle, er flucht, dreht sich um und sucht das Weite. Der überraschte Kultist versucht jedoch nicht, die Anderen zu warnen, sondern will einfach nur abhauen, was die SCs nicht wissen können. Eine Variante wäre ein Kultist, der stattdessen die Anderen warnen will. Man kann beide nacheinander einbauen.



Modul 2: Der Zweifler

In irgend einem der Räume, den die SCs gerade untersuchen, hat sich ein UFO-Kultist versteckt, der nicht mehr so ganz von den Lehren des Ordo Solaris überzeugt ist. Der Giftcocktail ist angerührt, die Anderen haben sich hier eingefunden, um sich gemeinsam das Leben zu nehmen, damit ihre Seelen von Gottes Raumschiff ins Paradies gebracht werden – doch die Frage, die sich bisher keiner gestellt hat, wurmt diesen Mann nun sehr: WARUM benutzt Gott dafür ein Raumschiff? Das ist doch verrückt und total irre! Also hat er sich versteckt, um die Selbstmord-Party auszusitzen.

Das Aufspüren des versteckten Zweiflers sollte vom Spielleiter spannend gestaltet werden; so könnten die SCs beispielsweise den vermeintlich uninteressanten Raum wieder verlassen haben, als sie ein Poltern hören. Im Schrank (oder einem ähnlichen Versteck) hockt der völlig verängstigte Zivilist.

Modul 3: Die Nachhut

Einige UFO-Kultisten kommen später zur Erdfunkstelle. Sie können dem OMEGA-Team jederzeit in der Erdfunkstelle begegnen, auch in Bereichen, von denen die SCs dachten, sie wären gesichert. Sind die beiden falschen Polizisten ausgeschaltet und liegen vor dem Tor, werden die Nachzügler natürlich sofort Ralf Winkelmann informieren. Der Spielleiter sollte den Spielern nach Möglichkeit die Chance geben, die Anfahrt der Nachhut zu bemerken.



Akagi 10mm Predator



Attribute	Fertigkeiten	Enttarnter Doppelgänger
- (St) Stärke 18	- Grotesker Angriff 85 %	- Vitalitätspunkte: 100
- (Au) Ausdauer 25	- Tarnung & Schleichen 77 %	- Schmerztoleranz: 24
- (Ma) Masse 5	- Interface 20 %	- Erschöpfungstoleranz: 100
- (Re) Reflexe 10		- Sequenzwert: 42+1W10
- (Be) Beweglichkeit 12		
- (Ge) Geschicklichkeit 4	<i>Der Groteske Angriff des Doppelgängers kostet 6 AP und verursacht (St) + 1W10* (S) Schaden.</i>	
- (In) Intelligenz 5		
- (Ch) Charisma 0		Kräfte: Infektion, Grotesker Ausbruch
- (Wa) Wahrnehmung 10		Trefferzonen: Keine (Der Doppelgänger nimmt nur Gesamtschaden, ist immun gegen Erschöpfung und kann nicht verkrüppelt werden)
- (En) Entschlossenheit 10		

Alien-Archetyp

Ein Doppelgänger verwandelt sich nur dann in seine gefährliche Kampfform, wenn seine Vernichtung bevorsteht. In diesem generell irreversiblen Zustand erscheint er wie eine grotesk verzerrte, sich ständig weiterverwandelnde Gestalt voller Stacheln und sich windender Tentakel, an denen noch die zeretzten Überreste seiner menschlichen Hülle herabhängen.

Attribute	Fertigkeiten	UFO-Kultist
- (St) Stärke 4	- Handfeuerwaffen 45 %	- Vitalitätspunkte: 32
- (Au) Ausdauer 4	- Waffenloser Nahkampf 36 %	- Schmerztoleranz: 6
- (Ma) Masse 5	- Bewaffneter Nahkampf 41 %	- Erschöpfungstoleranz: 6
- (Re) Reflexe 4	- Wurfaffen 32 %	- Sequenzwert: 18+1W10
- (Be) Beweglichkeit 5	- Tarnung & Schleichen 25 %	
- (Ge) Geschicklichkeit 6		Ausrüstung: Normale Kleidung, Jagdmesser, Schwerer Schraubenschlüssel (Keule), 9mm Hornet (ohne Holster, keine Ersatzmagazine)
- (In) Intelligenz 5	<i>Achtung: Einer oder mehrere Kultisten können Doppelgänger sein. Diese werden ihr wahres Gesicht erst in dem Kampf zeigen, der vorausichtlich der Letzte im Abenteuer ist.</i>	Trefferzonen: Humanoid (Status-Monitor beigefügt; es bietet sich an, ihn zu fotokopieren, um für jeden Gegner einen eigenen Monitor zu haben.)
- (Ch) Charisma 4		
- (Wa) Wahrnehmung 5		
- (En) Entschlossenheit 4		

Zivilisten-Archetyp

Der Ordo Solaris ist eine besonders große und gefährliche UFO-Sekte, die viele Geistesgestörte und kriminelle Elemente anzieht. In ihrem Glauben rettet Gott mit seinen Raumschiffen (bequemerweise UFOs jeglicher Art, sobald sie gesichtet werden) die Seelen der Menschen vor einer drohenden Apokalypse, indem er sie in das Paradies bringt, welches sich im Zentrum der Sonne befindet. Den Sektenangehörigen

wird erzählt, sie müssten Selbstmord begehen, um ihre Seele an Bord dieser Schiffe zu bringen. Trotz der häufigen kollektiven Selbstmorde bleibt die Mitgliederzahl dieser Sekte hoch. Sie ist insbesondere deswegen gefährlich, weil manche Mitglieder ihre engsten Freunde und Familienangehörigen "aus Nächstenliebe" ermorden, bevor sie sich selbst das Leben nehmen. Auch haben manche Zellen der Sekte bereits versucht, zu diesem Zweck ganze Kommunen unbeteiligter Menschen auszurotten. Aus diesem Grund gilt der weltweit operierende Ordo Solaris als terroristische Organisation. OMEGA ist dieser UFO-Kult ein Dorn im Auge (und dank Informationslecks und dem einen oder anderen wahnsinnigen Überläufer auch umgekehrt), da er den außerirdischen Invasoren einen perfekten Nährboden zur Infiltration der menschlichen Gesellschaft bietet.

Sowohl der Anführer der Zelle (Ralf Winkelmann) als auch seine Schergen verwenden die aufgeführten Spielwerte. Der Anführer ist darüber hinaus ein getarnter Doppelgänger.

Status		Wiederverkr.	
- Vitalität	32	- Wiederverkr.	6
- Schaden		- S.-Toleranz	6
- Erschöpf.		- E.-Toleranz	6
		- Modifikator	%

Trefferzonen	Schadensindex	Verkrüppelungsschwelle	Verkrüppelt?
- Kopf (1-5)	16	50%	<input type="checkbox"/>
- Torso (6-54)	24	75%	<input type="checkbox"/>
- R. Arm (55-62)	9	30%	<input type="checkbox"/>
- L. Arm (63-70)	9	30%	<input type="checkbox"/>
- Unterleib (71-80)	6	20%	<input type="checkbox"/>
- R. Bein (81-90)	12	40%	<input type="checkbox"/>
- L. Bein (91-100)	12	40%	<input type="checkbox"/>

Waffe	Modus	Schaden	Munition
1991 Government (Pistole)	Semi (5)	5 + 1W10* (B)	7 (mag 5)

Waffe	Modus	Schaden	Munition
Jagdmesser	Stich (4)	4 + 1W10 (S)	-

Waffe	Modus	Schaden	Munition
Schraubenschlüssel (Keule)	Schlag (6)	10 (P)	-

Doppelgänger

Die wahren Gegner im Abenteuer "Kontakt-aufnahme" gehören der quasi-parasitären Alien-Spezies der Doppelgänger an. Ihre Herkunft und Absichten gehören sicherlich zu den größten Rätseln des 21. Jahrhunderts.

In ihrer wahren Form sind diese verschlagenen Wesen furchterregende Monster und besonders auf engem Raum absolut tödliche Gegner. Selbst die UFO-Vetreibungsorganisation OMEGA weiß noch nicht viel über diese Kreaturen - außer, dass sie sich als Menschen getarnt in der menschlichen Gesellschaft aufhalten, und dass sie um jeden Preis aufgespürt und vernichtet werden müssen.

Kräfte und Fähigkeiten

Infektion - Ein Doppelgänger kann Menschen durch Körperkontakt mit einem Spross infizieren. Wird eine Infektion im Kampf versucht, so kostet sie als Nahkampfangriff 9 AP und muss an einer ungepanzerten Trefferzone gelandet werden. Ist das Ziel beweglich und wehrhaft, so schlägt diese Art der Infektion automatisch fehl. Um auch bei wehrhaften Zielen eine Erfolgchance zu haben, muss die Infektion in Form eines grotesken Angriffs (siehe unten) durchgeführt werden. Nur wenn ein solcher grotesker Angriff mit einem KRITISCHEN Treffer einen Schaden (S, nicht P) von mindestens einem Punkt anrichtet, ist die Infektion erfolgreich. Um ein bereits infiziertes Opfer ohne bleibenden Schaden zu retten, muss der Spross chirurgisch entfernt werden bevor er das Gehirn erreicht hat (1 Stunde als Richtwert).

Grotesker Ausbruch - Kann willentlich von der Kreatur ausgelöst werden oder erfolgt automatisch, sobald der Schaden bei noch intakter Tarnung die Höhe der VP seiner menschlichen Form erreicht. Dabei wird die menschliche Hülle, die das Alien umgibt, völlig zerfetzt und abgeworfen. Der groteske Ausbruch kostet 9 AP und bewirkt, dass die Kreatur ab diesem Zeitpunkt die Spielwerte eines enttarnten Doppelgängers verwendet. Weiterhin kann er ohne zusätzliche Aktionspunktkosten bei Bedarf diverse natürliche Waffen (Tentakel, Stacheln, klingenartige Auswüchse) ausbilden.

Grotesker Angriff - Der groteske Angriff kann nur von einem Doppelgänger durchgeführt werden, der bereits seinen *grotesken Ausbruch* (siehe oben) hinter sich hat, also enttarnt ist. Er kostet 6 AP und verursacht (St) + 1W10* (S) Schaden.

Ω In intakter Tarnform verwenden Doppelgänger immer die Spielwerte eines menschlichen Charakters. Man beachte, dass ein enttarnter Doppelgänger jegliche der menschlichen Form zugefügte und auch neu erlittene Erschöpfung ignorieren kann. Jeglicher Schaden, der in menschlicher Form erlitten wurde, überträgt sich auch auf die wahre Form des Doppelgängers, allerdings können Verkrüppelungen und ihre Effekte nun ignoriert werden. Ein verwandelter Doppelgänger verwendet keine Treforzonen, erleidet keinen Schock durch Schaden, und ist gänzlich immun gegen Erschöpfung.



"Ich sah es nur aus dem Augenwinkel heraus; erst nur eine unmerkliche Bewegung. Es war die Leiche von dem Typen, dem Olga soeben den halben Kopf weggeschossen hatte. Sie richtete sich auf, steif und ungelenk wie ein Zombie. Dann begann sie sich auf unnatürliche Weise zu verformen; ein Buckel entstand dort, wo ihr Rücken gewesen war, einer ihrer Arme blähte sich auf wie ein grotesker Dudelsack, die Überreste des Kopfes wurden mit einem obszön schmatzenden Geräusch in den Oberkörper gesaugt ...

Immer noch auf zwei Beinen stehend, die nunmehr so biegsam und gelenklos wie Schlangen wirkten, drehte sich die Monstrosität mit peitschenden Tentakeln zu uns herum, öffnete mindestens fünf Mäuler an völlig unsinnigen Stellen ihres scheußlich deformierten Körpers, und stieß ein langgezogenes, unmenschliches Kreischen aus, das nur aus einer anderen Welt stammen konnte."



Status

- Vitalität	38	Wiederverk.	7
- Schaden	S.-Toleranz 8	Modifikator	%
- Erschöpf.	E.-Toleranz 9		

Trefferzonen

		Schadens-index	Verkrüppelungs-schwelle	Verkrüppelt?
- Kopf	(1-5)	▶	19	<input type="checkbox"/>
- Torso	(6-54)	▶	27	<input type="checkbox"/>
- R. Arm	(55-62)	▶	11	<input type="checkbox"/>
- L. Arm	(63-70)	▶	11	<input type="checkbox"/>
- Unterleib	(71-80)	▶	7	<input type="checkbox"/>
- R. Bein	(81-90)	▶	15	<input type="checkbox"/>
- L. Bein	(91-100)	▶	15	<input type="checkbox"/>

Der Paranoide Ufologe

Du warst der Betreiber einer erfolgreichen Terranet-Seite, die über UFO-Zwischenfälle berichtete und die Bevölkerung davor warnen sollte. Da Du schon immer sehr gut im Recherchieren gewesen bist, waren Deine Artikel wesentlich fundierter und treffender als die Deiner Mitbewerber - was auch der UFO-Verteidigungsorganisation auffiel. Plötzlich sahst Du Dich mit einer Brigade Men in Black konfrontiert, die Dein Zuhause auseinander nahmen und die Webseite sowie (fast!) alle Hinweise darauf löschten. Obwohl Du erst wütend warst, ließ Dich das darauffolgende Angebot der Agenten die Ohren spitzen: Sie wollten Dir Zugang zu bisher ungeahnten Mitteln zur Erforschung des UFO-Phänomens zur Verfügung stellen - natürlich nicht ohne Wenn und Aber. Aufgrund der Alternative, die darin bestand, für den Rest Deines Lebens in einen dunklen Keller gesperrt zu werden, fiel Deine Wahl nicht schwer.

Attribute

- (St) Stärke	4
- (Au) Ausdauer	6
- (Ma) Masse	5
- (Re) Reflexe	5
- (Be) Beweglichkeit	5
- (Ge) Geschicklichkeit	6
- (In) Intelligenz	8
- (Ch) Charisma	7
- (Wa) Wahrnehmung	8
- (En) Entschlossenheit	6
- Vitalitätspunkte:	38
- Schmerztoleranz:	8
- Erschöpfungstoleranz:	9
- Sequenzwert:	23+1W10

Fertigkeiten

- Handfeuerwaffen	42 %
- Waffenloser Nahkampf	37 %
- Bewaffneter Nahkampf	32 %
- Wurfwaffen	35 %
- Tarnung & Schleichen	48 %
- DiebesHW & Betrugerei	35 %
- Schlösser Knacken	14 %
- Fallen St. & Entschärfen	18 %
- Naturwissenschaften	87 %
- Erste Hilfe	32 %
- Ingenieurw. & Reparatur	27 %
- Interface	65 %
- Redekunst	71 %
- Führung	32 %
- Radfahrzeug	58 %

Merkmale: Paranoia (staatliche Verschwörungen, nur Rollenspiel), Fotografisches Gedächtnis (+50% auf Intelligenzproben, um sich etwas Gesehenes ins Gedächtnis zu rufen), Hämophilie (1 zusätzlicher Schadenspunkt, jedesmal wenn Schaden vom Typ B, S und P genommen wird; Erste Hilfe an dem Charakter bei blutender Wunde um -25% erschwert)

Ausrüstung: M18-R Salvenpistole (mit Holster, 2 Ersatzmagazinen und Laservisier), Uniform-Overall, Taktische Weste, Atemmaske, Kommlink, PDA/GPS, Feldstecher mit Nachtsichtfilter, Rekorder, Kamera, Magnesiumfackeln, Taschenlampe, Taschenmesser

Biomods: Keine

Ω "Paranoia" in Bezug auf staatliche Verschwörungen ist ein rein rollenspielerisches Merkmal. Das bedeutet, dass der Charakter hinter jeder "unsauberen" Sache eine Vertuschungsaktion der Regierung vermutet - obwohl er jetzt ironischerweise selbst einer Gruppierung angehört, die eben solche Mittel einsetzt. Doch dem Paranoiden ist nicht zu helfen, seine Wahnvorstellungen sind eben unverrückbar.

Ω Das Laservisier an der Pistole des Ufologen gewährt einen erleichternden Modifikator von +15% auf die Angriffsproben mit dieser Waffe. Da die Waffe jedoch unpräzise ist und von sich aus einen Modifikator von -5% auf Angriffsproben gibt, beläuft sich der Bonus nur auf +10%. Eine Salve besteht immer aus 3 Schuß, es sei denn die Munition geht zur Neige.

Ω Schadenswürfel, die mit einem "*" gekennzeichnet sind, können bei einer 10 hochgewürfelt werden.

Waffe	Modus	Schaden	Munition
M18-R Salvenpistole	Semi (5) Salve (7)	3 + 1W10* (B) ▶ 3 Schuss/Salve.	18 (mag 5)

Waffe	Modus	Schaden	Munition
Taschenmesser	Streich (5) Stich (4)	5 (S) 3 (S)	-

Panzerung	Trefferzonen	Schutzwerte
Uniform-Overall	alle außer Kopf	B1 /S3 /P4 /H8 /K4 /T2 /E2

Panzerung	Trefferzonen	Schutzwerte
Taktische Weste	Torso	B4 /S4 /P4 /H0 /K0 /T0 /E2

Der Zähe Soldat

Du hast als Berufssoldat in der Armee gedient. Das Soldatenhandwerk beherrscht Du ausgezeichnet, und auch Deine körperliche Verfassung ist hervorragend. Im Training und auch den wenigen Einsätzen, die Du bereits hinter Dir hast, zeichnest Du Dich durch Deine hohe Belastbarkeit aus. Jedoch verhinderte Deine angeborene Ungeduld und Dein soziales Desinteresse bisher einen nennenswerten Aufstieg in Deinem Beruf. Die UFO-Vetereidigungsorganisation OMEGA wurde durch Deine guten Einsatzleistungen auf Dich aufmerksam - und Du bekamst einen Langzeitvertrag angeboten. So viele Knebel und Fußangeln hast Du zwar bisher in keinem anderen Vertrag gesehen - allerdings hast Du durch ihn auch plötzlich neue Aufstiegsmöglichkeiten, denn diese Jungs hier scheinen ihre Prioritäten anders zu setzen - und dazu geht es auch um mehr, als nur ein einziges Land zu verteidigen.

Merkmale: Oberflächlich (interessiert sich kaum für andere, -10% auf soziale Proben), Schläger (tendiert zu roher Gewalt, verbesserte Kampffertigkeiten, verschlechterte soziale und wissenschaftliche Fertigkeiten - bereits eingerechnet), Hartgesotten (verbesserte Schmerz- und Erschöpfungstoleranzen - bereits eingerechnet)

Ausrüstung: Krieg Armada Sturmgewehr (OHNE Granatwerfer, mit Riemen, IFCS-Modul und 2 Ersatzmagazinen), Taktisches Kampfmesser, Uniform-Overall, Schwere Panzerweste, Einsatzhelm (mit HUD, IFCS-Prozessor), Kommlink, Rationen, Verbandskasten

Biomods: Leistungsorientierter Kybernetischer Arm (verbessertes Stärke- und Massenattribut), Nullventil-Herz (verbessertes Stärke- und Ausdauerattribut), Knochenhärtung (verbessertes Massenattribut, Schutzwert P am ganzen Körper +2)

Ω Wenn der Soldat seinen Helm (mit HUD-Elektronik und IFCS-Prozessor) trägt und mit einer IFCS-ausgestatteten Waffe schießt, erhält er einen Bonus-Modifikator von +20 % auf seine Angriffsproben.

Ω Man beachte, dass der Schutzwert (P) jeder Trefferzone durch die Knochenhärtung des Soldaten um +2 verbessert ist.

Ω Für soziale Proben, wie direkte Attributproben auf Charisma oder Fertigkeitenproben mit Redekunst und Führung, erleidet der Soldat aufgrund seines Merkmals "Oberflächlich" einen erschwerenden Modifikator von -10%.

Ω Schadenswürfel, die mit einem "*" gekennzeichnet sind, können bei einer 10 hochgewürfelt werden.

Status

- Vitalität	56	Wiederverk.	11
- Schaden		- S.-Toleranz	25
- Erschöpf.		- E.-Toleranz	23
		Modifikator	%

Trefferzonen

Trefferzone	Werte	Schadensindex	Verkrüppelungsschwelle	Verkrüppelt?
- Kopf (1-5)			28	
- Torso (6-54)			42	
- R. Arm (55-62)			16	
- L. Arm (63-70)			16	
- Unterleib (71-80)			11	
- R. Bein (81-90)			22	
- L. Bein (91-100)			22	

Attribute

- (St) Stärke	8
- (Au) Ausdauer	11
- (Ma) Masse	8
- (Re) Reflexe	7
- (Be) Beweglichkeit	7
- (Ge) Geschicklichkeit	5
- (In) Intelligenz	4
- (Ch) Charisma	5
- (Wa) Wahrnehmung	7
- (En) Entschlossenheit	8
- Vitalitätspunkte:	56
- Schmerztoleranz:	25
- Erschöpfungstoleranz:	23
- Sequenzwert:	28+1W10

Fertigkeiten

- Handfeuerwaffen	89 %
- Waffenloser Nahkampf	63 %
- Bewaffneter Nahkampf	78 %
- Wurfwaffen	35 %
- Tarnung & Schleichen	41 %
- DiebesHW & Betrugerei	19 %
- Schlösser Knacken	9 %
- Fallen St. & Entschärfen	12 %
- Naturwissenschaften	21 %
- Erste Hilfe	39 %
- Ingenieurw. & Reparatur	18 %
- Interface	11 %
- Redekunst	13 %
- Führung	36 %
- Radfahrzeug	29 %

Waffe	Modus	Schaden	Munition
Krieg Armada	Semi (5)	10 + 1W10* (B)	25 (mag 5)
Sturmgewehr	Auto (4+n)	► Max. 9 Schuss/Att.	

Waffe	Modus	Schaden	Munition
Taktisches Kampfmesser	Streich (5)	10 + 1W10* (S)	-
	Stich (4)	9 + 1W10 (S)	

Panzerung	Trefferzonen	Schutzwerte
Uniform-Overall	alle außer Kopf	B1 /S3 /P4 /H8 /K4 /T2 /E2

Panzerung	Trefferzonen	Schutzwerte
Schwere Panzerweste	Torso	B10 /S10 /P12 /H4 /K0 /T0 /E7

Panzerung	Trefferzonen	Schutzwerte
Einsatzhelm	Kopf	B8 /S8 /P12 /H6 /K4 /T15 /E7



Status

- Vitalität	40	Wiederverkr.	8
- Schaden	S.-Toleranz 9	Modifikator	%
- Erschöpf.	E.-Toleranz 9		

Trefferzonen

Trefferzone	Index	Schadens-index	Verkrüppelungs-schwelle	Verkrüppelt?
- Kopf (1-5)		50%	20	<input type="checkbox"/>
- Torso (6-54)		75%	30	<input type="checkbox"/>
- R. Arm (55-62)		30%	12	<input type="checkbox"/>
- L. Arm (63-70)		30%	12	<input type="checkbox"/>
- Unterleib (71-80)		20%	8	<input type="checkbox"/>
- R. Bein (81-90)		40%	16	<input type="checkbox"/>
- L. Bein (91-100)		40%	16	<input type="checkbox"/>

Der Geschickte Techniker

Auch Du wurdest als ehemaliger Soldat angeworben, doch Deine Fähigkeiten sind weniger kämpferischer denn handwerklicher Natur: Du hast als Mitglied einer Instandsetzungseinheit Deinen Meistertitel erworben, und überhaupt bist Du ein leidenschaftlicher Schrauber. Dein Geschick und Verständnis von Technik hätten Dir auch bei der Armee eine steile Karriere beschert - sie hatten Dir sogar schon ein Ingenieursstudium und damit die Beförderung zum Offizier in Aussicht gestellt. Doch Du hattest irgendwie das Gefühl, das irgend etwas dort fehlte - bis eine mysteriöse Organisation an Dich herantrat, und Dir anbot, an Geräten zu arbeiten, welche die Welt noch nie gesehen hatte. Nicht einmal die Armee hatte solche Spielzeuge! Es interessierte Dich nur am Rande, dass diese Technologie gar nicht von der Erde stammte - für Dich war nur wichtig, was man damit machen konnte.

Attribute

- (St) Stärke	5
- (Au) Ausdauer	6
- (Ma) Masse	6
- (Re) Reflexe	6
- (Be) Beweglichkeit	7
- (Ge) Geschicklichkeit	8
- (In) Intelligenz	6
- (Ch) Charisma	5
- (Wa) Wahrnehmung	6
- (En) Entschlossenheit	6
- Vitalitätspunkte:	40
- Schmerztoleranz:	9
- Erschöpfungstoleranz:	9
- Sequenzwert:	25+1W10

Fertigkeiten

- Handfeuerwaffen	54 %
- Waffenloser Nahkampf	39 %
- Bewaffneter Nahkampf	34 %
- Wurfwaffen	34 %
- Tarnung & Schleichen	18 %
- DiebesHW & Betrugerei	27 %
- Schlösser Knacken	40 %
- Fallen St. & Entschärfen	27 %
- Naturwissenschaften	46 %
- Erste Hilfe	30 %
- Ingenieurw. & Reparatur	73 %
- Interface	60 %
- Redekunst	19 %
- Führung	26 %
- Radfahrzeug	51 %

Merkmale: Finesse (verbessert die Wahrscheinlichkeit für kritische Erfolge bei physischen Handlungen), Gelenkig (verbessert das Beweglichkeitsattribut um 1 - bereits eingerechnet, und Proben zum Entfesseln oder für Akrobatik sind um +25% erleichtert), Allergie (Pollen)

Ausrüstung: M4A3 Sturmgewehr (mit Gewehrriemen, 1 Ersatzmagazin, Reflexvisier), Uniformoverall, Hammer (Keule), Kugelsichere Weste (schützt nur die Vorderseite des Torso), Taktische Weste, HUD-Brille mit Nachtsichtfilter, PDA/GPS, Kommlink, Akku-Schrauber/-bohrer, Werkzeugset, Plasmaschneider/-schweißer

Biomods: Keine

Ω Durch das Merkmal Finesse wird der Wahrscheinlichkeitsbereich für kritische Erfolge um 5% verbessert - also sind normalerweise schon Würfel-ergebnisse von 10 und weniger kritische Erfolge.

Waffe	Modus	Schaden	Munition
M4A3 Sturmgewehr	Semi (5) Auto (4+n)	9 + 1W10* (B) ▶ Max. 9 Schuss/Att.	30 (mag 5)

Waffe	Modus	Schaden	Munition
Hammer (Nahkampfwaffe)	Schlag (6)	11 (P)	-

Panzerung	Trefferzonen	Schutzwerte
Uniform-Overall	alle außer Kopf	B1 /S3 /P4 /H8 /K4 /T2 /E2

Panzerung	Trefferzonen	Schutzwerte
Kugelsichere Weste	Torso (nur vorn)	B9 /S3 /P6 /H0 /K0 /T0 /E0

Panzerung	Trefferzonen	Schutzwerte
Taktische Weste	Torso	B4 /S4 /P4 /H0 /K0 /T0 /E2

Ω Die Pollenallergie des Charakters wirkt sich aus, wenn er sich in der Nähe von blühenden Pflanzen aufhält. (Modifikator von -10% auf alle Handlungen, so lange er sich nicht in geschlossenen Räumen aufhält, da es im Zielgebiet gerade blüht). Eine Atemmaske kann Abhilfe schaffen.

Ω Das Sturmgewehr M4A3 erhöht den Wahrscheinlichkeitsbereich für kritische Fehlschläge beim Angriff um 10%, also sind Ergebnisse von 86 und mehr bereits kritische Fehlschläge. Für den Charakter hat das Gewehr aber sentimentalen Wert. Durch sein Reflexvisier wird die Angriffs-PW um +10% verbessert. Auch hier können Schadenswürfel, die mit einem * gekennzeichnet sind, hochgewürfelt werden.

Der Unauffällige Agent

So glamourös wie man es aus britischen Spionagefilmen kennt, verläuft das Agentenleben selten. Als Mitarbeiter der internen Sicherheit beim deutschen Rüstungskonzern Krieg wurdest Du ausgebildet, Industriespione zu entlarven. Was sich zunächst spannend anhörte, entpuppte sich jedoch als endloses Wälzen von Akten. Das änderte sich, als Deine Suche tatsächlich etwas ergab: Ein gefälschter Lebenslauf enttarnte einen Spion der „Schwarzen Kralle“, der Elite-Kampfeinheit des Kyohaku Zaibatsu, der auf Alientechnologie bei Krieg angesetzt war. Es stellte sich zwar heraus, dass diese vermeintliche Alientechnologie nur gute, deutsche Ingenieurskunst war, doch Du wurdest hellhörig. Außerirdische Technologie? Artefakte? UFOs? Durch Dein verstärktes Interesse am Thema machtest Du das UFO-Verteidigungsnetzwerk auf Dich aufmerksam, und wurdest schließlich als Agent angeheuert.

Merkmale: Unauffällig (beeinflusst die Initiale Reaktion, erschwert fremden Charakteren, sich an den Charakter zu erinnern, -1 auf Charisma, Tarnen & Schleichen um +10% verbessert - bereits eingerechnet)

Ausrüstung: Akagi 10mm Predator (mit Holster und 1 Ersatzmagazin), Elektroschocker, Normale Kleidung, Kugelsichere Weste, Kevlargefütterter Staubmantel, Ballistische Schutzbrille, PDA/GPS, Kommlink, Handschellen, 1 Dosis Fump 'n Slumber (Spritze, Latenz 15 sek, fügt dem Ziel 20 + 3W10 Punkte Erschöpfung zu), 1 Dosis ProVeritum (Spritze, Latenz 5 min, Wahrheitsdroge)

Biomods: Reflexbeschleuniger (+5 zum Reflexeattribut, +1 zum Wahrnehmungsattribut, +1W10 zum Sequenzwert), Synthakardium (+3 zum Ausdauerattribut)

Ω Ist ein NSC dem Charakter gegenüber feindselig eingestellt, so fällt wegen des Merkmals "Unauffällig" bei sozialen Proben ein erleichternder Modifikator von +5% an. Ist der NSC aber freundlich, so gilt ein erschwerender Modifikator von -5%.

Ω Achtung, der Agent hat sich etwas zu dick eingepackt - so lange er sowohl seinen Kevlargefütterten Mantel als auch die Kugelsichere Weste darunter trägt, erleidet er einen Modifikator von -10% auf alle körperlichen Handlungen (inklusive Angriffe), und sein Sequenzwert ist um 5 Punkte erniedrigt.

Ω Schadenswürfel, die mit einem "*" gekennzeichnet sind, können bei einer 10 hochgewürfelt werden.

Status

- Vitalität	43	Wiederverkr.	8
- Schaden		- S.-Toleranz	9
- Erschöpf.		- E.-Toleranz	11
		Modifikator	%

Trefferzonen

		Schadens-index	Verkrüppelungs-schwelle	Verkrüppelt?
- Kopf	(1-5)		21	
- Torso	(6-54)		32	
- R. Arm	(55-62)		12	
- L. Arm	(63-70)		12	
- Unterleib	(71-80)		8	
- R. Bein	(81-90)		17	
- L. Bein	(91-100)		17	

Attribute

- (St) Stärke	6
- (Au) Ausdauer	8
- (Ma) Masse	5
- (Re) Reflexe	10
- (Be) Beweglichkeit	7
- (Ge) Geschicklichkeit	5
- (In) Intelligenz	7
- (Ch) Charisma	6
- (Wa) Wahrnehmung	7
- (En) Entschlossenheit	7
- Vitalitätspunkte:	43
- Schmerztoleranz:	9
- Erschöpfungstoleranz:	11
- Sequenzwert:	34+2W10

Fertigkeiten

- Handfeuerwaffen	79 %
- Waffenloser Nahkampf	63 %
- Bewaffneter Nahkampf	38 %
- Wurfwaffen	35 %
- Tarnung & Schleichen	55 %
- DiebesHW & Betrugerei	36 %
- Schlösser Knacken	52 %
- Fallen St. & Entschärfen	15 %
- Naturwissenschaften	38 %
- Erste Hilfe	29 %
- Ingenieurw. & Reparatur	24 %
- Interface	22 %
- Redekunst	32 %
- Führung	36 %
- Radfahrzeug	32 %

Waffe	Modus	Schaden	Munition
Akagi Predator (Pistole)	Semi (5)	9 + 1W10* (B)	15 (mag 5)

Waffe	Modus	Schaden	Munition
Elektroschocker (Nahkampf-Waffe)	Schocken (6)	6 + 2W10* (Erschöpfung!)	5 (Einweg)

Panzerung	Trefferzonen	Schutzwerte
Kevlargef. Mantel	alle außer Kopf	B8 /S4 /P3 /H3 /K2 /T0 /E0

Panzerung	Trefferzonen	Schutzwerte
Kugelsichere Weste	Torso (nur vorn)	B9 /S3 /P6 /H0 /K0 /T0 /E0



Status

- Vitalität	40	Wiederverkr.	8
- Schaden		S.-Toleranz	12
- Erschöpf.		E.-Toleranz	10
		Modifikator	%

Trefferzonen

	Schadens-index	Verkrüppelungs-schwelle	Verkrüppelt?
- Kopf (1-5)		20	<input type="checkbox"/>
- Torso (6-54)		30	<input type="checkbox"/>
- R. Arm (55-62)		12	<input type="checkbox"/>
- L. Arm (63-70)		12	<input type="checkbox"/>
- Unterleib (71-80)		8	<input type="checkbox"/>
- R. Bein (81-90)		16	<input type="checkbox"/>
- L. Bein (91-100)		16	<input type="checkbox"/>

Der Charismatische Anführer

In Deinem früheren Leben warst Du ein erfolgreicher Kriminalpolizist, der schon immer gut mit Menschen umgehen konnte. Du hast ein flinkes Mundwerk und magst es generell im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit zu stehen. Dein Organisationstalent tat sein Übriges, um die UFO-Verteidigungsorganisation auf Dich aufmerksam zu machen. Eine militärische Ausbildung hast Du vor Deinem Beitritt nicht genossen, da Du aber zu den ersten Rekruten bei ihrer Gründung vor fünf Jahren gehörst, hattest Du genug Zeit, Erfahrung im Einsatz zu sammeln. Heute untersteht Dir ein Einsatzteam, das Du als Gruppenführer ins Feld führst. Da Deine "Bulleninstinkte" nie nachgelassen haben, hast Du ein besonderes Händchen darin, faule Eier aus Deiner Truppe auszusortieren. Auch gehörst Du zu den Leuten, die nicht lange fackeln und für jedes Problem eine schnelle Lösung parat haben.

Attribute

- (St) Stärke	5
- (Au) Ausdauer	5
- (Ma) Masse	5
- (Re) Reflexe	7
- (Be) Beweglichkeit	6
- (Ge) Geschicklichkeit	3
- (In) Intelligenz	6
- (Ch) Charisma	8
- (Wa) Wahrnehmung	5
- (En) Entschlossenheit	10
- Vitalitätspunkte:	40
- Schmerztoleranz:	12
- Erschöpfungstoleranz:	10
- Sequenzwert:	25+1W10

Fertigkeiten

- Handfeuerwaffen	64 %
- Waffenloser Nahkampf	60 %
- Bewaffneter Nahkampf	35 %
- Wurfaffen	33 %
- Tarnung & Schleichen	16 %
- DiebesHW & Betrugerei	17 %
- Schlösser Knacken	9 %
- Fallen St. & Entschärfen	11 %
- Naturwissenschaften	34 %
- Erste Hilfe	45 %
- Ingenieurw. & Reparatur	20 %
- Interface	19 %
- Redekunst	73 %
- Führung	69 %
- Radfahrzeug	67 %

Merkmale: Scharfsinn (erlaubt dem Spieler des Charakters einen begrenzten Einblick in die Lösungsvorschläge, die der Spielleiter für ein Problem im Abenteuer vorgesehen hat)

Ausrüstung: 9mm Hornet (mit Holster, 2 Ersatzmagazinen und Laservisier), M970 Repetierflinte (mit Gewehriemen und 7 zusätzlichen Patronen), Uniform-Overall, Taktische Weste, Einsatzhelm, Rationen, PDA/GPS, Satellitentelefon

Biomods: Keine

Ω Da der Anführer der einzige Charakter mit dem Merkmal "Scharfsinn" in der Gruppe ist, darf nur sein Spieler Intelligenzproben würfeln, wenn es einen Zusammenhang herzustellen gibt. Alternativ bekommt er einen Modifikator von +20% auf seine Intelligenzprobe, wenn alle Spieler für ihre Charaktere eine solche Probe durchführen dürfen.

Waffe	Modus	Schaden	Munition
9mm Hornet (Pistole)	Semi (5)	2 + 1W10* (B)	14 (mag 5)

Waffe	Modus	Schaden	Munition
M970 Repetierflinte	Einzel (9)	21 + 1W10 (B)	7 (int 16)

Panzerung	Trefferzonen	Schutzwerte
Uniform-Overall	alle außer Kopf	B1 /S3 /P4 /H8 /K4 /T2 /E2

Panzerung	Trefferzonen	Schutzwerte
Taktische Weste	Torso	B4 /S4 /P4 /H0 /K0 /T0 /E2

Panzerung	Trefferzonen	Schutzwerte
Einsatzhelm	Kopf	B8 /S8 /P12 /H6 /K4 /T15 /E7

Ω Das Laservisier der 9mm Hornet bietet einen erleichternden Modifikator von +15% auf die Angriffsproben mit dieser Waffe.

Ω Die M-970 Repetierflinte verschießt Schrot, welcher in der vollständigen Version von CONTACT streut und somit auf unterschiedliche Entfernungen verschiedene Ergebnisse liefern würde. In diesem Starterheft wird Streuung außer Acht gelassen. Die Waffe kann auf größere Entfernungen (ab 20m) aber nach Ermessen des Spielleiters weniger Wirkung zeigen.

Ω Schadenswürfel, die mit einem "*" gekennzeichnet sind, können bei einem Ergebnis von 10 hochgewürfelt werden.

Handlungen im Kampf

Gehen	2 AP pro Meter
Laufen	2 AP pro (Beweglichkeit/2) Meter
Schleichen	3 AP pro Meter
Nahkampf-Waffe bereit machen	2 AP (Klein) und 3 AP (Normal+)
Nahkampf-Angriff	Waffenmodus / 5 AP für waffenlos
Gezielter Nahkampf-Angriff	Waffenmodus + 2 AP
Pariieren	3 AP, speziell
Schuss-Waffe bereit machen	3 AP (Pistolen) und 4 AP (andere)
Schuss-Waffe abfeuern	Waffenmodus
Gezielter Schuss	Waffenmodus + 3 AP
Feuermodus wechseln	3 AP
Waffe wechseln	6 AP
Waffe nachladen	Siehe Eintrag "Munition" der Waffe
Ausweichmanöver	speziell
Etwas fallen lassen	1 AP
Einfachen Schalter bedienen	2 AP
Öffnen oder Schließen (z.B. Tür)	4 AP
Sprechen, Rufen	2 AP pro Wort

Situationsbedingte Modifikatoren für Parade:

(Re) des Verteidigers mindestens 2X (Re) des Angreifers	+ 20%
(St) des Verteidigers mindestens 2X (St) des Angreifers	+ 30%
(St) des Angreifers ist mindestens 2X (St) des Verteidigers	- 50%
Verteidiger kämpft aus erhöhter Position	+ 15%
Kampf findet unter minimaler Beleuchtung statt	- 30%
Kampf findet in vollständiger Dunkelheit statt	- 100%
Verteidiger hat eine größere Reichweite als Angreifer	+ 10%
Verteidiger benutzt Schild oder andere besondere Ausrüstung	speziell
Verteidiger ist am Boden	- 30%
Verteidiger findet auf dem Untergrund keinen sicheren Halt	- 20%

GEZIELTE Nahkampf-Angriffe (gegen humanoide Gegner):

Kopf:	-35%
Torso (zugewandt):	-10%
Torso (abgewandt):	-75%
Jeder Arm:	-10%
Unterleib:	-20%
Jedes Bein:	-15%

Ω Gezielte Nahkampf-Angriffe kosten immer 2 AP zusätzlich!

Ω Waffenloser Nahkampf kostet 5 AP pro Attacke und verursacht (St) Schaden (P).

GEZIELTE Distanzangriffe (gegen humanoide Gegner):

Kopf:	-45%
Torso (zugewandt):	-5%
Torso (abgewandt):	-150%
Jeder Arm:	-25%
Unterleib:	-30%
Jedes Bein:	-10%

Ω Gezielte Fernkampf-Angriffe kosten immer 3 AP mehr als gewöhnlich!

Situationsmodifikatoren für Nahkampf-Angriffe:

(Re) des Angreifers mindestens doppelt so hoch wie (Re) des Ziels	+ 20%
(Re) des Ziels mindestens doppelt so hoch wie (Re) des Angreifers	- 20%
Kampf findet unter minimaler Beleuchtung statt	- 25%
Kampf in vollständiger Dunkelheit statt	- 100%
Angreifer in höherer Position als Ziel / Ziel am Boden	+ 15%
Angreifer hat größere Reichweite als das Ziel	+ 10%
Angreifer versucht gezielte Attacke	speziell
Angreifer hat keinen sicheren Halt auf dem Untergrund	- 25%

Situationsmodifikatoren für den Fernkampf:

Ziel hat Deckung	speziell
Ziel in schwach beleuchtetem Bereich	- 20%
Ziel in minimal beleuchtetem Bereich	- 60%
Ziel nicht sichtbar / in kompletter Dunkelheit	- 150%
Ziel ist außergewöhnlich groß	+ 10%
Ziel ist außergewöhnlich klein	- 20%
Ziel bewegt sich horizontal zur Schussrichtung (keine Charaktere, da dies bereits über Ausweichmanöver geregelt ist)	- 30%
Ziel bewegt sich sehr unregelmäßig (gilt nicht für Charaktere)	- 75%
Angreifer ist in Nahkampfreichweite des (bewussten!) Zieles	speziell*
Ziel hat Ausweichmanöver durchgeführt (nur für Charaktere)	speziell
Angreifer versucht gezielte Attacke	speziell
Angreifer hat keinen sicheren Halt auf dem Untergrund	- 15%
Schwerelosigkeit, freier Fall oder unter Wasser	- 20%

* Negativer Modifikator in Höhe der halben Nahkampffertigkeit des Ziels

Trefferzonen-Würfeltabelle:

W100	Ergebnis
1-5	Kopf
6-54	Torso
55-62	Rechter Arm
63-70	Linker Arm
71-80	Unterleib
81-90	Rechtes Bein
91-100	Linkes Bein

Legende:

- (St) - Stärke
- (Au) - Ausdauer
- (Ma) - Masse
- (Re) - Reflexe
- (Be) - Beweglichkeit
- (Ge) - Geschicklichkeit
- (In) - Intelligenz
- (Ch) - Charisma
- (Wa) - Wahrnehmung
- (En) - Entschlossenheit





Kritisch erfolgreiche Nahkampftackten

W100	Auswirkung:
1-5	Ziel verliert 15 - (En) AP und geht zu Boden
6-15	Angriff trifft ungepanzerte Stelle, Schutzwert 0
16-25	Schwachstelle getroffen, halber Schutzwert
26-35	Der Angreifer erhält 2 AP zurück
36-55	Der Angreifer erhält 1 AP zurück
56-75	Bonus-Schaden +1W10
76-95	Bonus-Schaden +2
96-100	Keine zusätzlichen Auswirkungen

Kritisch fehlgeschlagene Nahkampftackten

W100	Auswirkung:
1-5	Keine Auswirkung, aber man macht sich lächerlich
6-25	Waffe wird aus Versehen geworfen (zufällige Richtung)
26-45	Versehentlicher Treffer eines anderen Charakters in Reichweite!
46-65	Waffe trifft einen anderen Charakter (halber Schaden).
66-75	Angreifer trifft sich selbst! (Nur Grundscha-den + Stärke)
76-85	Angreifer stürzt (normalerweise 1W10 stumpfer Schaden)
86-95	Angreifer fällt auf die eigene Waffe! (Grundscha-den x 2, ohne Stärke, ohne Würfel)
96-100	Spektakulärer Patzer mit Selbstverletzung (wie 66-75), Sturz (wie 76-85) und die Waffe wird fallen gelassen!

Würfeltabellen für Verkrüppelte Trefferzonen

Kopf: Bei Schaden in Höhe von 50% der VP verkrüppelt

W100	Auswirkung
1-10	Sofortiger Eintritt des Todes! Vaya con dios, amigo.
11-25	Erblindung (beide Augen)
26-45	Ein Auge zerstört (gerade - rechts, ungerade - links)
46-75	Kompletter Verlust der Hörfähigkeit
76-100	Bewusstlosigkeit für 1W10 Kampfsequenzen

Torso: Bei Schaden in Höhe von 75% der VP verkrüppelt

W100	Auswirkung
1-5	Herzstillstand! Sofortiger Tod!
6-25	Schwere Organschäden: Erschöpfung +25, +10 Schaden
26-45	Innere Blutung: +3 Schaden alle (Au) Minuten
46-75	Bewusstlosigkeit für den Rest des Kampfes
76-100	Bewusstlosigkeit für 1W10 Kampfsequenzen

Arm: Bei Schaden in Höhe von 30% der VP verkrüppelt

W100	Auswirkung
1-10	Arm ist verloren!
11-25	Arm ist gelähmt und unbrauchbar!
26-45	Funktion eingeschränkt: -50% beim Verwenden dieses Armes
46-75	Schwerste Schmerzen! Erschöpfung +10
76-100	Nur eine Fleischwunde! Keine zusätzlichen Effekte

Kritisch erfolgreiche Fernkampftackten

W100	Auswirkung:
1-5	Ziel wird zu Boden geschleudert und verliert 10 - (En) AP
6-15	Glückstreffer an einer ungepanzerten Stelle (Schutzwert 0)
16-25	Schwachstelle der Panzerung getroffen: Halbierter Schutzwert
26-35	Lähmender Schmerz! Ziel verliert 12 - (En) AP
36-55	Ziel wird zu Boden geworfen
56-75	Kopfschuss! "Kopf" wird automatisch getroffen*
76-95	+ 1W10 Bonus-Schaden
96-100	Keine zusätzlichen Auswirkungen

*Außer, wenn bereits eine andere Trefferzone anvisiert wurde

Kritisch fehlgeschlagene Paraden

W100	Auswirkung:
1-5	Keine zusätzlichen Auswirkungen, Parade ist aber nutzlos
6-25	Verteidiger lässt seine Paradowaffe fallen
26-45	Verteidiger verletzt sich selbst mit Paradowaffe (Grundscha-den +1, ohne Stärke)
46-65	Spektakulärer Sturz, 1W10 stumpfer Schaden (P)
66-75	Paradowaffe wird zerstört!
76-85	Verteidiger verletzt sich selbst (Schaden wie 26-45) und stürzt
86-95	Verletzt sich selbst (wie 26-45), stürzt UND verliert die Waffe
96-100	Paradowaffe zerstört, Verteidiger erleidet 1W10 zusätzlichen Schaden und seine Panzerung bietet keinen Schutz!

Kritisch fehlgeschlagene Fernkampftackten

W100	Auswirkung:
1-5	Keine zusätzlichen Auswirkungen (zum Glück!)
6-25	Ladehemmung oder andere Fehlfunktion der Waffe.
26-45	Waffe wird fallengelassen!
46-65	Hoppla! Ein anderer Charakter in der Nähe wird getroffen
66-75	Angreifer schießt sich selbst in den Fuß (Trefferzone: Bein)
76-85	Waffe wird beschädigt und praktisch nutzlos (Qualität -100%)
86-95	Charakter verliert Munition aus der Waffe
96-100	Unkoordinierter Schuss in eine zufällige Richtung, und Waffe wird vor Schreck fallen gelassen.

Unterleib: Bei Schaden in Höhe von 20% der VP verkrüppelt

W100	Auswirkung
1-5	sofortige Querschnittslähmung, Sturz
6-25	Impotenz, grausame Schmerzen (+15 Erschöpfung), Charakter bricht zusammen
26-50	Innere Blutung: +2 Schaden alle (Au) Minuten
51-100	Bewusstlosigkeit für den Rest des Kampfes

Bein: Bei Schaden in Höhe von 40% der VP verkrüppelt

W100	Auswirkung
1-10	Bein ist verloren, Charakter kippt um
11-45	Bein versagt seinen Dienst: Sturz, Bewegung halbiert
46-75	Absonderlicher Schmerz! Sturz und +10 Erschöpfung
76-100	Ich habe keine Zeit zum Bluten! Keine Auswirkungen