

MILITANIA

JAHR NEU

ZONENKOMPENDIUM 1:
IM VERSTECK DER REPTILOIDEN

© LARSSON 2014

MUTANT

JAHR NULL

PROJEKTMAMANAGER & ENTWICKLER

Tomas Härenstam

HERAUSGEBER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Patric Götz

AUTOREN

Torsten Alm (Im Versteck der Reptiloiden), Petter Bengtsson (Familientradition),
Jonas Ferry (Saat des Bösen), Mattias Lilja (Das Orakel des Silbereis),
Tomas Härenstam (Langstreckenreisen), Nils Karlén (Monstergenerator)

COVERILLUSTRATION

Ola Larsson

DEUTSCHE REDAKTION

Robert Hamberger

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

Reine Rosenberg

ÜBERSETZUNG

Daniel Mayer

GRAFIKDESIGN

Christian Granath

LAYOUT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Christian Thier

LAYOUT & PREPRESS

Dan Algstrand

LEKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Robert Hamberger

KORREKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Gero Ebling

01

ZONENKOMPENDIUM

Willkommen beim ersten Zonenkompodium für Mutant: Jahr Null. Dieses Heft beinhaltet eine Menge Material, das du als Spielleiter verwenden kannst. Der Großteil des Buches besteht aus vier Speziellen Zonensektoren, Schauplätzen für Szenarien genau wie jene, die in Kapitel 15 des Grundregelwerks beschrieben stehen. Du kannst die Speziellen Zonensektoren in jedem Abschnitt der Zonenkarte platzieren, damit die SC sie entdecken und erkunden.

Jeder Spezielle Zonensektor hat eine Karte in zwei Versionen:

- ▣ Die SL-Karte enthält mehrere kleine Bilder zu spezifischen Schauplätzen. Diese zeigen, was sich tatsächlich im Sektor verbirgt und gibt dir, dem SL, einen guten Überblick über die gesamte Gegend. Zeige diese Version der Karte nicht deinen Spielern.
- ▣ Die Spielerversion der Karte enthält diese Bilder nicht und kann somit bedenkenlos den Spielern vorgelegt werden, sobald sie den entsprechenden Sektor betreten. Nach den Speziellen Zonensektoren findest du einen Abschnitt, der beschreibt, wie längere Reisen im Spiel regeltechnisch abgehandelt werden. Am Ende des Heftes findest du einen nützlichen Monstergenerator, der es dir erlaubt, mit nur wenigen Würfelwürfen deine eigenen mutierten Kreaturen zu erschaffen.

IM VERSTECK DER REPTILOIDEN

In den Tiefen der Zone, in der Nähe einer kleinen Insel im dunklen Wasser, sitzt eine riesige Röhre aus verrostetem Metall. Pirscher sagen, dass es sich dabei um ein altes Unterwasserschiff handelt. Sie sagen, im Inneren des Rohres seien unglaubliche Artefakte zu finden, aber auch, dass diese von gefährlichen Zonenmonstern bewacht werden. Die SC könnten mit einer Expedition hierher gekommen sein oder sie sind einfach bei einer ihrer Reisen zufällig über das Versteck gestolpert.

ÜBERSICHT

Die kleine Insel, die aus einem größeren Gewässer in der Zone herausragt, ist von gewundenen Pflanzen und verkümmerten Bäumen überwuchert. Die Insel würde wie jede andere Insel in der Zone aussehen, wäre da nicht die riesige Röhre, die scheinbar versucht hat, sich auf den Strand zu winden. Das Schiff ist fast so lang wie die Arche, so hoch wie mehrere Mutanten, und besteht aus widerstandsfähigem Metall aus der Vorzeit. Nur ein paar Schrottkrähen kreisen über der Insel, und das Schiff sähe unbewohnt aus, würde da nicht eine dünne Rauchfahne aus dem zylinderförmigen Turm in der Mitte des Rumpfes aufsteigen.

ÖRTLICHKEITEN

Das Metallrohr ist ein altes Atom-U-Boot. Der Zahn der Zeit hat den Großteil des Innenraums zerstört, aber tief in der Röhre sind noch einige Schätze übrig. Das U-Boot ist durch kreisförmige Türen (Schotts) unterteilt, die durch die Drehung eines großen Griffs geöffnet werden können.

Da der Reaktor des U-Boots noch funktions-tüchtig ist, sind einige Abteile elektrisch be-leuchtet. Der Geruch von verrottendem Fisch und verfaulenden Algen ist allgegenwärtig.

Turm: Der Turm des U-Boots dient als Wachturm und ist auch die einfachste Möglichkeit, hineinzugelangen (zumindest für normale Mutanten, die nicht unter Wasser atmen können, siehe unten). Hier ist immer ein Reptiloiden-Wächter anwesend (siehe unten), und die SC müssen auf Schleichen würfeln (-2 im Tageslicht), um unbemerkt in die Nähe des Rumpfes zu gelangen.

Voll funktionstüchtige Taucherausrüstung ist in einem wasserdichten Metallschrank zu finden. Eine Luke an der Spitze des Turmes führt in einen beengten Korridor, der tiefer in den Innenraum des U-Boots führt.

Brücke: Ein recht großes Abteil, gesäumt von zahlreichen zerstörten Glasbildschirmen und Di-odenpaneelen. In der Mitte des Raumes steht eine massive Säule bis hoch in den Turm. Der Boden ist mit Papierfetzen und seltsamer Ausrüstung bedeckt.

Die Reptiloiden haben ihre Waffen gegen die Wand gelehnt. Speere, Dreizacke, Pfeil und Bogen. Im Schutt ist ein funktionsfähiges Fernglas zu finden. Die Säule in der Mitte des Raums ist ein Periskop, das der Anführer der Reptiloiden einsetzt, um nach Gegnern Ausschau zu halten.

Kombüse: Ein Abteil, das mit Schränken, Bänken und Regalen aus verrostetem Metall gefüllt ist. Ordentliche Reihen von schleimigen, grünlichen Eiern ruhen auf dem Schilf, das den Boden bedeckt. Ein Abflussrohr führt von einem Ölfass am Ende des Raums nach oben durch ein Loch im Rumpf. Ein Feuer im Ölfass hält die Umgebung warm. In der Kombüse befindet sich das Artefakt, das die Bewohner des U-Boots zu einer wahren Macht in der Zone werden lassen könnte: eine uralte Wasse-raufbereitungsanlage. Die unglaubliche Maschine benötigt nicht nur sehr viel Strom, sondern ist auch

zu groß und zu kompliziert, um sie zu entfernen. Jeden Tag kann sie 50 Rationen sauberes Wasser herstellen, solange das U-Boot an seinem aktuellen Standort verbleibt.

Die Kombüse beinhaltet auch eine Auswahl an Küchenschrott (Bratpfannen, Hackbretter, Kellen) und 1W6 Rationen Fraß.

Messe: Die Messe des U-Boots ist der Hauptver-sammlungsort der Reptiloiden. Große Teile des Stammes fressen und schlafen hier. Die Reptiloi-den haben auch die meisten Möbel entfernt. Der Boden ist mit geflochtenen Schilfmatten bedeckt. Der Fischgestank ist hier sehr stark.

Offiziersmesse: Die alte Offiziersmesse dient Dante als Thronsaal. Der Thron des Alphamänn-chens besteht aus den Überresten eines alten Schiedsrichterstuhls aus dem Tennissport. Dante verwendet die Punktetafel, um über Konflikte zwis-chen Mitgliedern des Stammes zu richten. Er ver-bringt hier den Großteil seiner Zeit, normalerweise um die Geschenke seines Stammes zu genießen. Septina ist normalerweise an seiner Seite.

Kapitänsquartier: Diese Abteilung ist mit aller-lei Dingen dekoriert, darunter auch eine schmut-zig-rote Flagge und mehrere Karten unbekannter Gebiete. An den Raum grenzt eine Duschkabine und eine Toilette an. Das Kapitänsquartier dient Dante als Schlafzimmer. Das Alphamännchen schläft und paart sich in der uralten Dusche, die sogar noch funktioniert. Es gibt gut erhaltene See-karten im Quartier des Kapitäns sowie einigen pas-senden Schrott (aus der Schrott-Tabelle auf Seite 284 in Mutant: Jahr Null).

Die Offiziersquartiere sind für die höchstran-gigen Weibchen im Stamm reserviert. Diese Ab-teile sind meistens leer, aber in einigen von ihnen könnte noch Schrott aus der Seefahrt liegen. Für einen normalen Mutanten sieht der Reptiloiden-Bau aus wie ein übelriechender Raum voller getrockne-ter Algen, Seetang und Schilf.

Die Kojen der Mannschaft befinden sich in einem Korridor, der sich durch die gesamte Länge des Bootes zieht. Die Kojen bestehen aus Hänge-matten, die fest an den Wänden vertäut sind. Einige der angesehensten Krieger des Stammes schlafen hier.

IM VERSTECK DER REPTILOIDEN

TURM



LUKE ZUR BRÜCKE



MASCHINENRAUM



REAKTOR



KAPITÄNSKAJÜTE



TORPEDORAUM

Hydrophon- und Funkraum: Ein beengtes Abteil voller fortschrittlicher Ausrüstung. Die Überreste eines Ahnen mit Kopfhörern sitzen in einem Stuhl. Ein Schrauber kann die Ausrüstung mit einem modifizierten (-1) Wurf auf Zusammenschustern zum Laufen bringen. Man hört vor allem statisches Rauschen, aber vielleicht lässt sich eine Peilung erhalten.

Maschinenraum: Eine Leiter führt in den Maschinenraum im hinteren Teil des U-Bootes. Der Großteil des Raumes ist mit verseuchtem Wasser gefüllt (1 Punkt Fäulnis pro Minute). Der Propellerschaft ist abgebrochen, und ein großes Loch im Rumpf führt unter das U-Boot. Die Reptiloiden benutzen das Loch im Rumpf, um das U-Boot heimlich zu verlassen und zu betreten.

Torpedoraum: Der Torpedoraum liegt am Bug des U-Bootes. Leere Gestelle stehen in der Nähe des Schotts. Nur noch zwei korrodierte Waffen liegen darin. Die Torpedos hängen am Gestell fest und können nur mit einem sehr schwierigen Wurf auf Kraftakt (-3) gelöst werden. Um die Torpedos auch nur eine kurze Entfernung zu bewegen, ohne ein Fahrzeug zur Verfügung zu haben, erfordert einen schwierigen Wurf auf Kraftakt (-2). Die Torpedos sind mächtige, aber sperrige Waffen.

Ein Schrauber kann sie über den Einsatz der Fertigkeit Zusammenschustern wieder funktionsfähig machen. Sie haben eine Sprengkraft von 10.

Die Torpedoluken sind über die Abschussrohre zugänglich. Eine der beiden Luken steht offen und führt nach oben zum Strand. Die Reptiloiden besuchen den Torpedoraum nur selten und sind sich der offenen Luke nicht wirklich bewusst.

Reaktor: Der Reaktor des U-Boots liegt neben dem Maschinenraum. Die Tür ist zugerostet und es wäre fortschrittliche Ausrüstung oder entschlossene Gewalt notwendig (insgesamt 25 Schadenspunkte), um sie zu öffnen. Der Reaktor leckt und der ganze Raum hat die Fäulnisstufe 3 (ein Fäulnispunkt pro Minute).

Unterer Lagerbereich: Der untere Lagerbereich liegt im Bug unter dem Torpedoraum. Der Großteil des Raums ist überflutet, und die SC müssen unter Wasser durch die Korridore schwimmen (Wurf auf

Bewegen), um die Tür zu erreichen, die in den Lagerbereich führt. Das Wasser ist von der Fäulnis kontaminiert und fügt den SC einen Fäulnispunkt zu, wenn sie es berühren.

Um den Lagerbereich zu erreichen, müssen sie eine Tür aufzwingen, die zugerostet ist, was einen schwierigen Wurf auf Krafttakt (-2) erfordert.

Sobald die SC im Inneren des Schiffes sind, können sie die Notfallrationen des U-Bootes finden (siehe unten). Du kannst die SC hier auch eine Artefaktkarte ziehen lassen.

DIE SITUATION

Das U-Boot ist der Lebensraum einer großen Gruppe von Reptiloiden. Sie haben noch nicht begriffen, was für eine bemerkenswerte Entdeckung sie damit gemacht haben. Stattdessen haben sie sich entschlossen, friedlich auf der Insel zu siedeln.

Gerüchte über das große Boot und die Reichtümer in seinem Inneren haben sich in der Zone verbreitet wie ein Lauffeuer. Bis vor kurzer Zeit haben es die Reptiloiden geschafft, alle Eindringlinge zu töten oder zu vertreiben, aber vor einigen Tagen sind Kapitän Ossian und seine Schrottpiraten aufgetaucht. Ossian ist eine mächtige Präsenz in der Zone, und mit seinem Schrottschiff, der Abwracker, verbreitet er Angst und Schrecken auf den verseuchten Gewässern.

Der erste Angriff der Schrottpiraten traf auf brutale Gegenwehr, und Ossian zog sich nach schweren Verlusten zurück. Die Piraten haben für einige Tage ihre Wunden gelect und Pläne für einen neuen Angriff geschmiedet. Ossian und seine Männer sind fähige Krieger, aber gegenüber den Reptiloiden in der Unterzahl, die außerdem eine hervorragende Verteidigungsposition besitzen.

BEWOHNER

Die Reptiloiden sind mutierte, intelligente Reptilien unbekannter Herkunft. Sie haben niemals in einer Arche gelebt und sind seit mehreren Generationen im U-Boot. Die meisten von ihnen sind klein und haben eine grünliche, ledrige Haut. Die Reptilien werden weiblich geboren, können aber später nach



Bedarf ihr Geschlecht ändern. Es gibt nur ein Männchen im Stamm, das der Anführer ist. Wenn das Männchen Schwäche zeigt, wechselt das stärkste Weibchen das Geschlecht. Sobald es als männlicher Reptiloid zum Stamm zurückkehrt, fordert es das aktuelle dominante Männchen heraus, und der Verlierer wird gezwungen, den Stamm zu verlassen.

Dante ist der aktuelle Anführer der Reptiloiden. Er ist groß, fast zwei Meter, und kräftig gebaut. Er trägt eine grüne Armeejacke. Ein uraltes Sturmgewehr hat er sich über die Schulter gehängt. Dantes Ziel ist es, den Einfluss des Stammes zu erweitern und eine dauerhafte Siedlung auf der Insel aufzubauen. Dante blickt auf jeden herab, der selbst kein Reptiloid ist. Wenn ein Konflikt schlecht für den Stamm läuft, ist Dante sehr pragmatisch. Im Ernstfall würde er versuchen, seine eigene Haut zu retten und sich durch Verhandlungen herauszuwinden.

Attribute: Stärke 4, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 3

Fertigkeiten: Befehligen 4, Bewegen 3, Kämpfen 3, Manipulieren 3, Schießen 3

Panzerung: 3

Ausrüstung: Sturmgewehr (siehe Seite {191} in Mutant: Jahr Null), Rucksack, Spaten (entspricht einem stumpfen Gegenstand), Sturmfeuerzeug, 3W6 Patronen

Septina ist das dominante Weibchen im Stamm. Sie ist die informelle Anführerin des Stammes und wird von allen Mitgliedern gefürchtet. Septina verachtet Dantes Schwäche und wartet auf die richtige Gelegenheit, um ihn zu verstoßen. Septina trägt ein T-Shirt und kämpft wild mit einem lärmenden Artefakt mit Sägezähnen.

Attribute: Stärke 5, Geschicklichkeit 2, Verstand 3, Empathie 2

Fertigkeiten: Befehligen 3, Bewegen 2, Kämpfen 4, Schießen 2

Panzerung: 3

Ausrüstung: Kettensäge (siehe Seite {192} in Mutant: Jahr Null), Armbrust (siehe Seite {193} in Mutant: Jahr Null), Benzinkanister, acht Pfeile

EIGENSCHAFTEN DER REPTILOIDEN

Die Reptiloiden sind eine Form von Tiermutant (siehe Seite {171} in Mutant: Jahr Null) und haben keine Mutationen. Sie haben allerdings andere Fähigkeiten:

- o Sie sind immun gegen Fäulnis bis zu Stufe 2.
- o Sie haben doppelte Reihen messerscharfer Zähne und lange Klauen (Schaden 2, Ausrüstungsbonus 0).
- o Sie können Säure spucken (Schaden 1, Reichweite Nah, Wurf auf Schießen).
- o Sie können bis zu 15 Minuten unter Wasser bleiben.
- o Sie sprechen eine sehr primitive und wilde Form der Sprache, die auch von den SC gesprochen wird. Ein erfolgreicher Begreifen-Wurf ist notwendig, um mit ihnen zu kommunizieren.

Ec--hsenkrieger: Abgesehen von Dante und Septina besteht der Stamm aus ungefähr 50 Weibchen, von winzigen Schlüpflingen bis hin zu alten, vernarbten Echsen. Selbst die voll ausgewachsenen weiblichen Krieger sind klein, ungefähr 130 Zentimeter von Kopf bis Fuß.

Attribute: Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 1, Empathie 1

Fertigkeiten: Bewegen 3, Kämpfen 2, Schießen 2

Panzerung: 3

Ausrüstung: Fischspeer oder Dreizack (entsprechend einem Speer), Bogen oder Steinschleuder, vier Pfeile

Kapitän Ossian: Ein großer, dünner und wettergegerbter Mann mit wildem, schwarzem Haar und einem Bart, der von grauen Strähnen durchzogen ist. Ossians höchstes Ziel ist es, der Herrscher der Zone zu werden. Er ist kein Feigling, aber auch nicht leichtsinnig. In der Hitze des Gefechtes bleibt er stets im Hintergrund. Er wechselt gerne zwischen rauer Schmeichelei und Drohungen und versteht es sehr gut, sowohl seine Freunde als auch seine Feinde zu manipulieren. Manchmal brüllt er ohne erkennlichen Grund vor Lachen. Die SC könnten ihm auch an anderen Orten in der Zone begegnen: Vielleicht an der Rostburg oder bei den Höllenfahrern (siehe Kapitel 15 in Mutant: Jahr Null).

Attribute: Stärke 4, Geschicklichkeit 5, Verstand 3, Empathie 4

Fertigkeiten: Befehligen 4, Begreifen 4, Bewegen 3, Emotionsgefühl 2, Kämpfen 3, Manipulieren 4, Pfadfinder 2, Schießen 4

Talente: Feigling

Mutationen: Menschlicher Magnet, Parasit, 5 MP

Artefakt: Kompass (siehe Seite {192} in Mutant: Jahr Null)

Ausrüstung: Entermesser, Schrottpistole (11 Patronen), acht Rationen Fraß, zwei Rationen sauberes Wasser, eine Flasche Fusel, Actionfigur von Captain Hook (Glücksbringer)

Schrottpiraten: Große und schwere Mutanten in lumpiger Kleidung. Die Schrottpiraten verzweifeln, weil ihre Nahrungs- und Wasservorräte knapp werden. Aktuell sind 17 Kämpfer auf der Abwracker.

Attribute: Stärke 4, Geschicklichkeit 4, Verstand 2, Empathie 1

Fertigkeiten: Begreifen 2, Bewegen 2, Kämpfen 2, Schießen 3

Mutationen: Eine zufällige Mutation, 2 MP

Ausrüstung: Entermesser oder Schrottmesser, Schrottpistole oder Rohrgewehr, 1W6 Patronen, 1W6 Rationen Fraß, 1W6 Rationen sauberes Wasser

ARTEFAKTE

Es gibt an Bord des U-Boots viele kostbare Artefakte:

- ▣ Tauchausrüstung im Turm
- ▣ Fernglas an der Brücke
- ▣ Seekarten im Kapitänsquartier
- ▣ Torpedos im Torpedoraum
- ▣ Ein zufälliges Artefakt im unteren Lagerbereich
- ▣ Wasseraufbereitungsanlage in der Kombüse (siehe oben)

Die Schrottpiraten haben zusätzlich zur Abwracker noch ein Motorboot. Wenn du den SC solche Artefakte nicht aushändigen möchtest, stelle sicher, dass sie im Kampf gegen die Reptiloiden zerstört werden.

FRASS, WASSER UND PATRONEN

Die Reptiloiden verfügen über einen Tank mit 60 Rationen sauberem Wasser neben der Wasseraufbereitungsanlage.

Fraß ist hingegen sehr knapp. Die Reptiloiden ernähren sich, indem sie kleinere Tiere und Fische jagen. Sie kochen ihre Beute nicht. Es gibt noch ein paar alte Kisten voller Lebensmitteldosen (2W6 Rationen sauberer und 3W6 Rationen kontaminierter

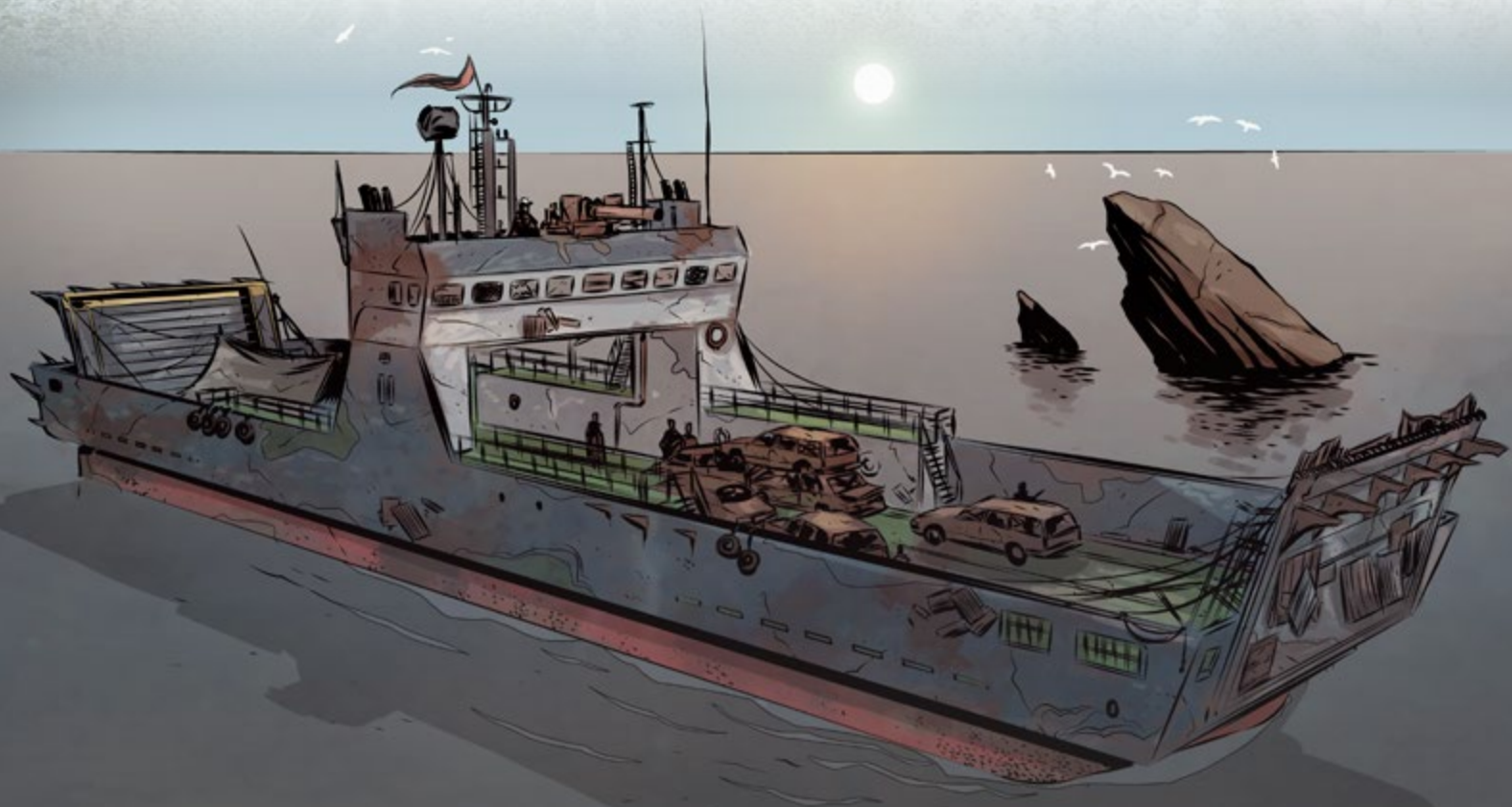
Fraß) im unteren Lagerbereich. Es gibt dort auch 3W6 Patronen in einer alten Munitionskiste.

Die Schrottpiraten haben ebenfalls nicht mehr viel Fraß. Sie haben nicht mehr Wasser als das, was jeder Pirat bei sich trägt. Dasselbe gilt für Patronen.

EREIGNISSE

Wenn die SC auf der kleinen Insel eintreffen, erfüllt Stille die gesamte Umgebung. Es wird ein schwimmendes Fahrzeug benötigt, um die Insel erreichen zu können. Wenn kein fähiger Schrauber zur Gruppe gehört, kannst du sie ein Schrottfloß Strand (im Schilf versteckt) finden lassen. Möglicherweise liegt ein toter Pirat darauf, aus dessen Körper mehrere Pfeile ragen. Auf der Insel nisten Schrottkrähen, welche die SC angreifen können, bevor sie zu ihrem eigentlichen Ziel gelangen. Anschließend stehen folgende Ereignisse zur Auswahl:

- ▣ Die Reptiloiden halten die SC für Schrottpiraten. Sie schleichen sich an die Eindringlinge an und attackieren sie, sobald diese sich dem U-Boot nähern. Die SC können kämpfen oder versuchen zu verhandeln – letzteres erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Begreifen, um die Sprache der Echsenwesen zu verstehen,



DIE ABWRACKER

Die Abwracker ist eine alte Autofähre aus der Vorzeit (die Art, die Fahrzeuge über Seen transportierte). Einige Autowracks und mehrere Zelte, die als Behausungen dienen, befinden sich an Deck. Ossian hat seinen Unterschlupf auf der Brücke eingerichtet, auf der auch eine robuste Schrottkanone montiert ist.

Die Kanone wird von dem Schrauber Gros bedient (verwende die Werte des Schrottpiraten, aber mit Zusammenschustern 2). Aktuell sind vier Ladungen für die Kanone vorhanden. Wenn Ossian nicht an Bord ist, hat der erste Maat Erje das Kommando über die Fähre. Die Fähre zählt als Schiff (siehe Seite {109} in Mutant: Jahr Null). An einem Ende der Fähre hat Gros eine Destillieranlage gebaut. Aktuell ist noch ein halbes Fass Alkohol übrig. Die Piraten besitzen auch mehrere Schrotfflöße und ein Motorboot (siehe Seite {196} in Mutant: Jahr Null).

Die Abwracker kann auch für das Ereignis "Ein Licht in der Ferne" eingesetzt werden (siehe Seite {134} in Mutant: Jahr Null), ehe die SC auf die Insel der Reptiloiden stoßen.

bevor ein Wurf auf Manipulieren überhaupt angebracht werden kann.

- ❑ In einem passenden Augenblick - mitten im Kampf, oder wenn die Verhandlungen gerade erste Ergebnisse liefern - taucht die Abwracker aus dem Zonensmog auf und die Schrottpiraten greifen an! Lass die SC sich am Kampf beteiligen, wie sie es wollen. Werden sie sich für eine Seite entscheiden oder die Situation anderweitig ausnutzen?
- ❑ Die Piraten kämpfen nicht bis zum letzten Atemzug, sondern ziehen sich zurück, sobald sie unter den Reptiloiden genug Schaden angerichtet haben. Es ist Ossians Plan, seine Gegner zu zermürben und ihren Widerstand auf lange Sicht niederzukämpfen.
- ❑ Wenn die SC sich nicht offen auf die Seite der Piraten geschlagen haben, versucht Dante sie für seine Sache zu gewinnen. Dante sieht das Bündnis als temporär an, doch kann er

überzeugt werden, sich dauerhafter mit den SC einzulassen.

- ❑ Dante möchte, dass die SC die Schrottpiraten infiltrieren und Ossian töten. Er bietet Artefakte aus dem U-Boot als Belohnung an.
- ❑ Ossian ist ebenfalls gegenüber einem Bündnis mit den SC offen. Sie können ihn auf der Abwracker aufsuchen, die immer in der Nähe der Insel lauert. Alternativ wendet er sich aktiv an die SC, wenn sie an einem anderen Ort sind. Er betrachtet sie als Mittel zum Zweck und wird sie verraten, sobald sie keinen Nutzen mehr für ihn haben. Manchen Vollstreckern und Schraubern könnte unter den Piraten aber auch ein dauerhafter Platz angeboten werden.
- ❑ Die Schrottpiraten greifen die Reptiloiden erneut an. Diesmal kämpfen die Piraten ohne Gnade und Rücksicht auf Verluste, da sie den Krieg zu ihren Gunsten entscheiden wollen. Wenn die SC auf ihrer Seite stehen, müssen sie mit ansehen, wie die Piraten jeden töten (auch Kinder). Dies wäre ein passender Zeitpunkt für die SC, die Seiten zu wechseln.
- ❑ Septina entscheidet sich an diesem denkbar schlechten Zeitpunkt, Dante herauszufordern. Sie zieht sich in ihre Kajüte oder einen anderen abgelegenen Ort auf der Insel zurück, um ihre Verwandlung in ein Männchen zu beginnen. Dante begreift schnell, was passieren wird. Wenn die SC auf seiner Seite sind, fordert er sie auf, sie ausfindig zu machen und zu töten.
- ❑ Wenn niemand Septina aufhält, fordert sie Dante zu einem Duell heraus. Die SC, mit oder ohne die Piraten, können diese Gelegenheit nutzen, um die Echsen anzugreifen oder einfach das U-Boot zu plündern. Sie können auch versuchen, zwischen Dante und Septina zu vermitteln, bis die Reptilien wieder gegen die Piraten vereint sind.

DAS ORAKEL DES SILBEREIS

Pirscher sagen, dass der Mann im silbernen Ei draußen im Sumpf die Antwort auf jede Frage kennt. Sie sagen, er könne sogar den Weg nach Eden weisen. Aber sie warnen auch davor, dass der Preis für seine Dienste hoch ist – dass sie sowohl deinen Körper als auch deine Seele verändern werden. Das soll heißen: Sofern du überhaupt aus dem Sumpf zurückkehrst.

ÜBERSICHT

In einem Sumpf der Zone erhebt sich ein großer, silberner Kegel aus dem schlammigen Boden. Gehwege über dem stinkenden Wasser führen von Schrotthütten zu diesem Wunder der Ahnen. Das Ei, wie die Pirscher es nennen, ist der Unterschlupf des Orakels Zakarya. Einige Pirscher sagen, er könne die Zukunft sehen. Andere behaupten, er bringe Glück verleiht, wohingegen wieder andere munkeln, er sei die Verkörperung von allem Bösen auf der Welt.

Die Leute kommen hierher, um Zakaryas Prophezeihungen zu empfangen und ihm im Austausch dafür Fraß und Wasser zu bringen. Normalerweise stellen sie sicher, dass sie nicht zu lange bleiben. Eine Schar von Mutanten hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Gegend zu bewachen und die Besucher und Geschenke für das Orakel zu verwalten. Sie nennen sich die Wächter des Eis und werden vom Fanatiker Greglas angeführt.

SCHAUPLÄTZE

Das silberne Ei ist eine Raumkapsel einer Raumstation, die zur Titanenmacht Mimir gehört. Die Kapsel ist mit Enklaventechnologie gebaut, so dass ihr Innenleben für die SC weitgehend unverstärkt bleiben wird. Die Energiequelle der Kapsel ist ein funktionierender Kernreaktor. Da der siedend heiße Reaktorkern unter Wasser steht, umgibt ein beständiger Nebel die Kapsel.

Lager: Eine Gruppe von Zelten umgibt das Ei. An den meisten Tagen sind hier eine Handvoll Besucher zugegen. Die Zelten stehen rings um eine zentrale Feuerstelle angeordnet.

Die Behausungen der Wächter: Die Wächter des Eis haben ihre Behausungen auf Pfeilern im Sumpf gebaut. Die einfachen Hütten aus Schrott und Schilf sind über Stege erreichbar. Eine größere

Brücke führt zum Ei selbst. Im Wasser unter der Hütte lauert ein großer Faulfisch (siehe Seite {181} von Mutant: Jahr Null). Er lebt von Abfällen, hätte aber auch nichts dagegen, ein paar Stücke von Mutanten abzubeißen, die sich zu nah ans Wasser heranwagen.

Greglas' Behausung: Der Anführer der Wächter besitzt ein spärlich möbliertes Haus, das keine Wertsachen (bis auf etwas Fraß und Wasser) enthält. Greglas wird auf Seite {14} beschrieben.

Daniannas Behausung: Der Boden dieser Schrotthütte ist mit den Häuten von Zonenmonstern bedeckt, die von der Kriegerin und Jägerin getötet wurden. Die Hauer eines Messerrückens hängen von einer Wand, und Ornamente aus Knochen und Federn baumeln von der Decke. In der Hütte lassen sich keine Wertgegenstände finden.

Der Platz der Geschenke: Vor der Luke der Kapsel haben die Wächter eine Plattform gebaut, auf der Greglas, der hinter einem Schulpult sitzt, einen Ordner mit allen Besuchern führt. Er notiert sich die Namen der Besucher in einem zerfledderten, schwarzen Buch und überreicht ihnen jeweils eine Metallplakette mit einer eingezätzten Zahl. Neben dem Schreibtisch steht eine große Stahltruhe auf Rädern. Alle Geschenke für das Orakel werden in der Truhe aufbewahrt – es handelt sich dabei vor allen Dingen um Schrott. 1W6 Rationen Fraß und ebenso viel sauberes Wasser sind auch darin enthalten.

Vorraum: Die Luke der Kapsel öffnet sich mit einem Zischen. Im Inneren der Kammer ist es sehr eng, die Wände sind weiß und mit blinkenden Anzeigetafeln bedeckt. Überall wurden mystische Symbole mit verschiedenen Farben hingeschmiert. Jeder, der den Vorraum betritt, wird von einer Wolke aus Gas umhüllt, das aus den Rohren in der Decke und den Wänden gesprüht wird. Die Wolke befreit jeden Besucher von allen nicht dauerhaften Fäulnispunkten (der Wurf, um zu bestimmen, ob ein Teil der Fäulnis dauerhaft wird, muss an diesem Zeitpunkt abgelegt werden). Du kannst die



Dekontaminationsvorrichtung ruhig dazu einsetzen, um den Spielern etwas Angst zu machen!

In der Mitte des Vorraumes führt eine Leiter nach oben und nach unten. Die obere Leiter führt in den Kontrollraum. Die untere Leiter reicht zwei Stockwerke tiefer: Das erste davon mit einem Aufenthaltsraum, einem Schlafzimmer und einem medizinischen Labor, das zweite, tiefere mit dem Maschinenraum, der Kälteschlafkammer und der Andockkammer.

Sobald die SC eingelassen wurden, erklingt die Stimme des Orakels aus den Lautsprechern und fordert sie auf, die obere Leiter in den Kontrollraum zu erklimmen. Alle Räume haben Türen, die sich über einen Knopf daneben in der Wand öffnen lassen. Wenn das Orakel die SC eingeladen hat, öffnet es selbstständig die Türen. Ansonsten müssen die SC auf Begreifen würfeln, um das Prinzip zu verstehen. Es ist ausreichend, die Probe einmal zu schaffen.

Kontrollraum: Ein großer Raum, voll von seltsamen Maschinen und blinkenden Kontrolltafeln. Ein thronartiger Drehstuhl befindet sich in der Mitte des Raumes. Auch hier sind die Wände mit

Symbolen bedeckt, die denen aus dem Vorraum ähneln. Ornamente und Schnitzereien aus Knochen und Federn hängen von der Decke. Neben dem Thron hat das Orakel einen Gaskanister mit dem Betäubungsgas aus dem medizinischen Labor (siehe unten) und eine Atemmaske (zur Verabreichung des Gases) platziert. Der Kanister beinhaltet 1W6 Dosen des Gases.

Die Bildschirme und Lautsprecher sind mit den Kameras und Mikrofonen in den anderen Räumen der Kapsel verbunden. Es gab auch Bedienelemente für die externe Kommunikationsausrüstung der Kapsel, doch diese wurden von Zakarya zerstört. Ein fähiger Schrauber könnte sie reparieren (Zusammenschustern mit einer Erschwernis von -2) – vielleicht kann man damit etwas orten?

Aufenthaltsraum: Der Raum ist mit einer kleinen Kücheneinheit und einen ovalen Tisch ausgestattet, der von sechs Hockern umgeben wird. Sowohl der Tisch als auch die Hocker sind am Boden festgeschraubt. Der gesamte Raum ist mit altem Blut verschmiert, als habe es hier ein Gemetzel gegeben. Ein großer Bildschirm, der Überwachungsbilder

DAS ORAKEL DES SILBEREIS

01



KONTROLLRAUM



SCHLAFKAMMERN



KÄLTESCHLAFKAMMER

aus der Kapsel und ihrer Umgebung zeigen kann, nimmt fast eine gesamte Wand ein. Zakarya benutzt diesen Raum, um bestimmte Leute umzubringen. 2W6 Rationen Fraß und ebenso viel sauberes Wasser befinden sich im Kühlschrank in der Ecke.

Schlafzimmer: An der Spitze der Kapsel gibt es einen kleinen Raum mit sechs Kojen und Schränken. Die Schränke sind bis auf Kleidung (einfache Overalls mit dem Symbol der Titanenmacht Mimir) und dem Foto einer Frau leer. Bei Bedarf kann der SL hier auch ein Artefakt verstauen, das die SC finden sollen. Der Raum ist vollständig weiß eingerichtet und macht einen unnatürlich sauberen, sterilen Eindruck. Zakarya hat Multi (siehe unten) darauf programmiert, den Raum peinlich sauber zu halten.



LOUNGE

Medizinisches Labor: Eine kompakte Krankenstation. Hier findet sich medizinische Ausrüstung, die +3 auf Heilen-Würfe bei der Behandlung von Verwundeten bietet. Davor muss der heilende SC die Ausrüstung erst einmal Begreifen (normaler Wurf ohne Erschwernis).

Hier finden die SC Beruhigungsmittel, Schmerzmittel und Aufputzmittel in Gasform – eine Dosis heilt 1W6 Erschöpfung (Geschicklichkeit), Schaden (Stärke) oder Verwirrung (Verstand), muss aber mit einer Atemmaske verabreicht werden, die im medizinischen Labor zu finden ist.

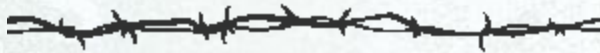
Von jedem Medikament sind 2W6 Dosen verfügbar. Die Betäubungsmittel und Schmerzmittel sind darüber hinaus halluzinogen und verursachen zusätzlich Verwirrung (Verstand) in Höhe ihres heilenden Effektes an Geschicklichkeit oder Stärke.

Maschinenraum: Ein Raum voll mit laut brummenden Maschinen, die von den SC überhaupt nicht verstanden können, egal wie oft sie Würfe auf Begreifen ablegen. Die Maschinenkreatur Multi verbringt den Großteil ihrer Zeit in diesem Raum.

Kälteschlafkammer: Eine Kammer mit sechs Liegen, die von gläsernen Kuppeln bedeckt sind. Jedes Bett hat eine Kontrolltafel mit blinkenden Lichtern und Anzeigen. Die Kryobetten wurden primär eingesetzt, um kranke oder schwer verwundete Personen zu stabilisieren. Sie funktionieren noch immer – ein Mutant, der schwer verwundet ist und in einem

Kryobett platziert und eingefroren wird, kann währenddessen nicht sterben, so dass er Zeit gewinnt. Die SC können das nur herausfinden, indem sie die Betten ausprobieren.

Andockkammer: Der Raum wird von einem seltsamen Radfahrzeugfahrzeug dominiert: Eine seiner drei Achsen ist gebrochen, davon abgesehen scheint es funktionstüchtig zu sein. Um das Fahrzeug fahrbereit zu machen, müsste es erst von einem Schrauber repariert werden. In versenkten Schränken in einer Wand sind sechs Raumanzüge verstaut. Eine Bedientafel mit Knöpfen ist an der gegenüberliegenden Wand zu sehen. Ein SC kann auf Begreifen würfeln, um eine Rampe nach draußen zu öffnen. Zakarya nutzt diese, um die Leichen seiner Opfer im Sumpf zu entsorgen.



ENKLAVEN-TECHNOLOGIE

Die Kapsel, in der das Orakel lebt, ist das Ergebnis jener fortschrittlichen Technologie, die von den Titanenmächten nach der Apokalypse entwickelt wurde. Das meiste davon ist für die SC nicht zu verstehen. Beschreibe diese Technologie als geheimnisvoll und furchterregend. Enklaventechnologie ist in Mutant: Jahr Null sehr selten anzutreffen, wird aber in zukünftigen Quellenbüchern näher erläutert. Einige einfachere Funktionen der Apparaturen können die SC mittels Begreifen herausfinden. Die nachfolgend aufgeführten Artefakte könnten von den SC verstanden werden:

Raumanzug: Ein Anzug, der das Überleben und Bewegung außerhalb der Atmosphäre ermöglicht. Der Anzug verleiht einen Schutzwert von 12 gegen die Fäulnis, ist aber sehr sperrig und schränkt die Bewegungen stark ein. Der Träger muss erfolgreich auf Erdulden würfeln, um darin eine anstrengende Tätigkeit auszuführen. ENT-Voraussetzung: Technologie 50
ENT-Bonus: Technologie +1W6

Kettenmesser: Ein sehr effektives, elektrisch betriebenes Kettenmesser. Die Miniatorsäge kann ungefähr eine Woche lang ohne Unterbrechung verwendet werden, bevor sie wieder aufgeladen werden muss (beispielsweise mit Hilfe eines Generators). Ausrüstungsbonus +2, Schaden 3, leichte Waffe, ENT-Voraussetzung: Technologie 40, ENT-Bonus: Technologie +1W6

Mondrover: Ein elektrisches, sehr geländegängiges Fahrzeug. Die Batterie hält zwei Stunden bei voller Geschwindigkeit. Es ist beschädigt und muss erst repariert werden. ENT-Voraussetzung: Technologie 50 ENT-Bonus: Technologie +1W6



DIE SITUATION

Zakarya ist ein Mensch ohne Mutationen, der an einer Expedition der Titanenmacht Mimir teilgenommen hat. Die Mission hatte sechs Mitglieder, die den Auftrag hatten, Doktor Retzius und Projekt Eden auf der Erde ausfindig zu machen (siehe Seite {231} in Mutant: Jahr Null).

Zakarya kämpfte mit psychischen Problemen, die er vor den anderen Besatzungsmitgliedern geheim hielt. Als er das erste Mal die vergifteten Oberfläche seines ehemaligen Heimatplaneten betrat, erlitt er einen massiven Schub seiner paranoiden Schizophrenie. Er beschloss, dass sein Team für immer auf der Erde bleiben sollte. Als die Expedition die Hoffnung verlor, Retzius zu finden und der Beschluss gefasst wurde, wieder zu Mimir zurückzukehren, verlor Zakarya die Kontrolle über seine gefährliche Geisteskrankheit und ermordete die gesamte Besatzung.

Die mutierten Bewohner der Zone entdeckten bald die silberne Raumkapsel im Sumpf und waren überzeugt, sie sei ein göttliches Geschenk. Zakarya erkannte, wie er dies ausnutzen konnte. Er nutzte seine technologischen Fertigkeiten im Austausch für Gesellschaft, Nahrung und Wasser. Mit Hilfe der halluzinogenen Gase aus dem Medizinlabor versetzte er die Besucher in Trance und machte sie glauben, sie würden Visionen der Zukunft erleben.



SPIELERKARTE 1: DAS VERSTECK DER REPTILOIDEN

SPIELERKARTE 2: DAS ORAKEL DES SILBEREIS





SPIELERKARTE 3: DAS VERLASSENE SCHWIMMBAD

SPIELKARTE 4: DAS FAMILIENGHÖFT



Für eine Weile war Zakarya zufrieden, doch seine psychotischen Anfälle kehrten stärker denn je zurück. Er kam zu der Überzeugung, dass er ein Gott und die Mutanten seine Jünger seien. Seine Blutgier kehrte zurück, und während eines Besuches tötete er einen Gast, der seine Prophezeiungen anzweifelte. Um den Mord zu vertuschen, erschuf er den Mythos, dass bestimmte auserwählte Besucher eine höhere Existenzebene und Eden erreichen könnten.

Der Trick funktionierte und erhöhte den mythischen Status des Orakels noch weiter. Zakarya ermordet weiterhin ausgewählte Besucher und versenkt ihre Leichen im Sumpf.

BEWOHNER

Die Spielercharaktere treffen einen bunten Haufen aus Besuchern im Lager. Die Gerüchte über das Orakel haben sich weit verbreitet, und es gilt als sehr erstrebenswert, einen Platz in der Schlange zu bekommen, um das Orakel zu treffen. Du kannst die SC hier Höllenfahrer, Mechies, Nova-Kultisten und sogar Zonenghule treffen lassen (siehe Kapitel 13 von Mutant: Jahr Null).

Weiter unten findest du Beschreibungen der wichtigsten NSC für diesen Abschnitt.

Zakarya war einst ein Wissenschaftler, dem eine brillante Karriere als Astrophysiker bevorstand. Nachdem er seine Kollegen getötet hat, wurde er immer verrückter. Zunächst plagten ihn Schuldgefühle über seine Übeltaten, aber den desolaten Zustand der Zone zu erleben und die Rolle als angebetetes Orakel anzunehmen, hat seinen Geisteszustand noch weiter verschlechtert. Zakarya ist somit ein selbstverliebter Psychopath, der keine Reue für seine Taten mehr kennt.

Attribute: Stärke 3, Geschicklichkeit 5, Verstand 5, Empathie 2

Fertigkeiten: Bewegen 3, Emotionsgespür 4, Kämpfen 4, Manipulieren 5, Schießen 2

Mutationen: Keine

Ausrüstung: Kettenmesser (siehe Kasten zur Enklaventechnologie), Besserer Schutzanzug (Schutzwert 3 gegen Fäulnis und körperlichen Schaden), Gaskanister mit Betäubungsgas und einer dazugehörigen Atemmaske (schwerer Gegenstand, W6 Dosen, Effekt: siehe oben)

Multi: Ein spinnenartiger Roboter, der in und auf der Kapsel herumklettert und Wartungsarbeiten und Reparaturen durchführt. Multi kann auch

verwundete Personen heilen. Der Roboter folgt seiner Routineprogrammierung, es sei denn, Zakarya kontrolliert ihn direkt aus dem Kontrollraum. Multi kann nicht sprechen, hat aber tatsächlich eine eigene Persönlichkeit. Der Roboter ist von Zakaryas Verhalten sehr beunruhigt, kann aber aufgrund seiner Programmierung, dem Wissenschaftler zu gehorchen, aber selbst nichts dagegen unternehmen. Die Kommunikation mit dem Roboter erfordert einen Wurf auf Begreifen mit einem erschwerenden Modifikator von -2.

Attribute: Stärke 3, Geschicklichkeit 6

Fertigkeiten: Zusammenschustern 5, Bewegen 4, Heilen 5, Kämpfen 2

Panzerung: 6

Waffe: Schweißblaser (Schaden 1)

Greglas: Ein schwer von der Fäulnis gezeichneter Mutant. Er ist zum Silberei gekommen, um in Ruhe zu sterben. Gleichzeitig hat er die Aufgabe angenommen, sich um Neuankömmlinge zu kümmern und die Geschenke an das Orakel zu verwalten. Es ist Greglas' Aufgabe, die Schlange der Besucher zu koordinieren und ihnen ihre Metallplaketten zu geben. Greglas ist sich Zakaryas wahrer Natur und seines Wahnsinns überhaupt nicht bewusst. Er glaubt wie die anderen, das Orakel würde wahrlich die Gabe der Prophezeiung besitzen.

Attribute: Stärke 1, Geschicklichkeit 3, Verstand 4, Empathie 2

Fertigkeiten: Bewegen 2, Emotionsgespür 4, Manipulieren 3

Mutationen: Puppenspieler, 4 MP

Artefakt: Regenschirm

Danianna: Eine junge Kriegerin aus einem Stamm wilder Mutanten. Sie wurde als Teil ihres Initiationsritus zum Ei geschickt. Greglas sah ihr Potential und machte sie zu einer Wächterin.

Attribute: Stärke 4, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 2

Fertigkeiten: Bewegen 2, Kämpfen 3, Schießen 3

Mutationen: Extreme Reflexe, 3 MP

Ausrüstung: Speer, Bogen, 8 Pfeile

Wächter des Eis: Mutanten (Frauen und Männer), die von Greglas auserwählt worden sind, um die Umgebung der Kapsel zu bewachen. Einen guten Teil ihrer Zeit verbringen sie damit, die Kapsel

sauber zu halten. Die Wächter des Eis kämpfen bis zum Tod, um das Orakel, Greglas und die Kapsel zu beschützen.

Attribute: Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 2

Fertigkeiten: Bewegen 1, Kämpfen 2, Schießen 2

Mutationen: Eine zufällige Mutation, 3 MP

Ausrüstung: Speer, Bogen, 4 Pfeile

ARTEFAKTE

Artefakte, die von den SC verstanden werden können, sind in der Kapsel eher selten. Sie haben alle eine begrenzte Lebenserwartung, da sie von den SC nicht repariert werden können.

FRASS, WASSER UND PATRONEN

Es gibt normalerweise Fraß und fäulnisfreies Wasser in der Form von Geschenken an das Orakel (jeweils 1W6 Rationen) am Platz der Geschenke. Im Aufenthaltsraum ist ein Vorrat mit jeweils 2W6 weiteren Rationen zu finden.

EREIGNISSE

Die SC könnten zum Silberei kommen, weil sie das Orakel zum Standort von Eden befragen wollen oder weil sie nach jemandem suchen, der hierher gepilgert ist. Natürlich könnten sie, wie so oft, auch zufällig über diesen Sektor stolpern.

- ❑ Wer das Orakel besuchen will, muss zuerst Greglas fünf Patronen oder etwas von vergleichbarem Wert geben. Danach erhält der Besucher eine Plakette mit seinem Platz in der Schlange. Das Orakel trifft sich nicht mit mehr als drei bis vier Leuten pro Tag, Gruppenbesuche sind nicht erlaubt.
- ❑ Die SC stoßen im Lager auf einen alten Freund oder Feind. Vielleicht ist es jemand aus der Arche oder aus einem anderen Sektor in der Zone.
- ❑ Als ein SC als nächster an der Reihe ist, um das Orakel zu besuchen, stellt er fest, dass die Metallplakette verschwunden ist. Jemand hat sie gestohlen.
- ❑ Die SC werden diskret angeworben, um herauszufinden, was mit einem Freund des

Auftraggebers geschehen ist. Der Freund hat das Orakel vor einer Weile besucht und ist nicht zurückgekehrt.

- ❑ Ein SC erhält eine Audienz beim Orakel. Zakarya führt ihn mit Hilfe von Anweisungen, die aus den Lautsprechern ertönen, bis in den Kontrollraum. Das Orakel murmelt und schreit und starrt den Besucher eindringlich an. Nach einer Weile fordert er den SC auf, die „magische Luft der Ahnen“ durch die Maske einzuatmen, die mit dem Gaskanister verbunden ist. Der Kanister beinhaltet ein halluzinogenes Betäubungsmittel (siehe das medizinische Labor für weitere Details). Wenn der SC sich weigert, wirft das Orakel ihn hinaus. Wenn der SC gewalttätig wird, verteidigt sich Zakarya mit seinem Sägemesser, und die Wächter des Eis eilen herbei, um ihn zu beschützen.
- ❑ Wenn der SC die Luft der Uralten einatmet und von Verwirrung gebrochen wird (sein Verstand fällt auf 0), versucht das Orakel, ihn im Aufenthaltsraum rituell zu ermorden. Wenn der SC keine Mutation hat, die ihn retten kann, sollte er eine Chance bekommen, sich auf andere Weise zu retten. Möglicherweise bemerken die anderen SC, was gleich passieren wird. Vielleicht passiert auch etwas, das Zakaryas Aufmerksamkeit auf sich zieht. Vielleicht erkennt Multi eine Gelegenheit, das Orakel aufzuhalten und setzt Aufputzmittel ein, um den SC aufwachen zu lassen.
- ❑ Wenn der SC von der Verwirrung nicht gebrochen wurde, durchlebt er stattdessen farbenfrohe Visionen einer Zukunft, die vermutlich nicht eintreten wird. Sei kreativ mit deinen Beschreibungen!
- ❑ Einer der SC sieht, wie Zakarya eine Leiche durch die Luke in den Sumpf wirft. Es ist die Leiche eines Mutanten, der das Orakel vor ein paar Tagen besucht hat und nicht zurückgekehrt ist.

SAAT DES BÖSEN

Ein mutierter, intelligenter Baum, der unter Größenwahn leidet, bedroht die Arche. Der Killerbaum hat seine humanoiden Hülsen, die das Aussehen von Mutanten nachahmen können, zur Arche geschickt. Die Samenhülsen locken Opfer an und verfüttern sie an den Baum. Ziel des Baumes ist es, genug Samenhülsen zu erschaffen, um die Kontrolle über die Zone zu übernehmen. Der Standort des Killerbaumes kann überall in der Zone sein, doch die Geschichte beginnt in der Arche, da NSC durch Samenhülsen ersetzt worden sind, die sie imitieren.

ÜBERSICHT

Der Killerbaum haust auf dem Boden eines trockengelegten Beckens in einem verlassenen Schwimmbad. Das Gebäude selbst ist aus schweren Ziegeln gebaut und sehr stabil. Eine Wasserrutsche windet sich um das Gebäude und durch den Wald zu einem anderen Becken. Die Wände des Vorrums sind mit kunstvollen Mustern gefliest. Es gibt zwei identische Umkleiden, mit Duschen, einer Sauna und Toiletten, sowie ein verfallenes Fitnessstudio.

In der Haupthalle stehen Sprungbretter in ein, drei und fünf Meter Höhe vor dem Schwimmbecken. Die Wurzeln des Killerbaums sind durch die Fliesen am Boden des ausgelassenen Pools gebrochen und verankern ihn dort in der Erde. Es gibt auch ein leeres Kinderbecken und eine hölzerne Tribüne. Der Baum wird zu jeder Zeit von vier Samenhülsen in ihrer natürlichen Gestalt bewacht.

DIE SITUATION

Die Pirscherin Mirak brachte, ohne es zu wissen, die erste Samenhülse des Killerbaums in die Arche. Sie übernachtete auf ihrem Heimweg vor der Schwimmhalle des Killerbaums, als ihr Gefährte, der Sklave Bokk, von einer Samenhülse entführt wurde. Die Hülse nahm Bokks Aussehen an, verfütterte seine Leiche an den Baum und begleitete Mirak weiterhin auf ihrer Reise. Eine weitere Samenhülse in ihrer natürlichen Gestalt folgte Mirak und Bokk unbemerkt zur Arche. Sobald sie in der Arche waren, lockte die Bokk-Hülse den Boss Brutus an einen abgelegenen Ort, an dem die zweite Hülse seine Gestalt annahm und ihn damit tötete. Die Brutus-Hülse ließ seine Gefolgsleute andere Mutanten fangen, die sie zum Baum brachten und sie verfüttern. Die

Brutus-Hülse trifft sonst keine notwendigen Entscheidungen mehr, und ihre Bande wird unruhig. Die Schrauberin Urania ist ein Mitglied dieser Bande, aber nicht sehr beliebt, da sie die einzige Überlebende einer rivalisierenden Bande ist. Brutus beschützte Urania als Belohnung für ihre Hilfe dabei, die anderen Bosse zu Fall zu bringen, doch der Rest der Bande verabscheut sie. Doch als Brutus von einer Hülse ersetzt wurde, gab es für sie keinen Schutz mehr. Aus diesem Grund sucht Urania Hilfe außerhalb ihrer Bande.

Vor kurzer Zeit hat eine Samenhülse die Gestalt der Hehlerin Ester angenommen. Ester besaß einen Laden in der Arche und verkaufte alles von Werkzeugen bis hin zu Kräutern, und die Ester-Hülse macht einfach damit weiter. Da die Hülse Esters Gestalt nur für eine kurze Weile getragen hat, ist noch einiges von ihrer Persönlichkeit übrig, und sie ist sich nicht sicher, was sie ist.

Eine Hülse, welche die Form eines Mutanten angenommen hat, spricht monoton und verhält sich empfindungslos. Wenn sie verletzt wird, blutet sie weißen Pflanzensaft. Sie trinkt viel Wasser, egal ob von der Fäulnis berührt oder nicht, und steht gerne in der Sonne. Diese Eigenschaften werden im Verlauf immer deutlicher, je älter die Hülse wird. Hülsen von diesem speziellen Killerbaum verbreiten darüber hinaus einen Geruch nach Nüssen, der immer stärker wird, je älter sie werden.



VERLASSENES SCHWIMMBAD



FITNESSSTUDIO

01

BEWOHNER

Der Killerbaum: Die Ziele des Baums sind nicht im Rauschen seiner Zweige zu hören und können auch nicht in seiner Rinde gelesen werden, doch kann man sie an den Bemühungen der Samenhülsen erkennen: Sie locken arglose Opfer an, damit sie zur Nahrung des Baumes werden. Wenn eine Hülse fällt, ohne vollständig zerstört zu werden (zum Beispiel durch Feuer), könnte an der Stelle ein neuer Baum wachsen. Der Killerbaum riecht nach Nüssen und verrottendem Fleisch.

Attribute: Siehe Killerbaum auf Seite {179} in Mutant: Jahr Null

Vier Samenhülsen: Sie sind mit Entermessern bewaffnet und beschützen den Killerbaum. Die vier Hülsen befinden sich in ihrer natürlichen Gestalt: grünhäutig, humanoid und gesichtslos. Sie bleiben in der Nähe des Baums, doch man trifft sie auch in Patrouillen um das Schwimmbad oder auf dem Weg zur Arche, um mehr Opfer für den Baum zu holen.

Attribute: Siehe Samenhülse auf Seite {179} in Mutant: Jahr Null

Ausrüstung: Entermesser

Die Pirscherin Mirak: Sie versorgt die Arche mit Fraß und Schrott. Miraks Haar ist so kurz, wie sie es mit einem Messer schneiden kann. Sie trägt einen schweren Mantel, um sich vor dem Wetter in der Zone zu schützen. Sie schert sich tatsächlich um ihre Arche und tut, was sie kann, um den anderen Bewohnern zu einem besseren Leben zu verhelfen.

Attribute: Stärke 2, Geschicklichkeit 5, Verstand 3, Empathie 2

Fertigkeiten: Pfadfinder 3, Schießen 2, Schleichen 1

Mutationen: Eine zufällige Mutation, 3 MP

Ausrüstung: Rohrgewehr

Der Sklave Bokk: Inzwischen eine sehr alte Samenhülse. Bokk war ein kleiner Mann, mit vereinzelt Haarbüscheln auf dem Kopf und am Körper und schlechten Zähnen. Er war ein Sklave, der Mirak gehörte, doch in der Arche übernahm er auch von anderen Bewohnern Aufgaben. Nach jeder ihrer Zonenexpeditionen schob er einen Einkaufswagen voller Schrott herum, aus dem die Mutanten in der Arche nehmen konnten, was sie wollten. Heutzutage verbringt er den Großteil seiner Zeit wie angewurzelt in der Sonne stehend, den Einkaufswagen nutzlos neben sich. Er bewegt sich langsam und



ANKLEIDEKABINEN



KILLERBAUM

redet nur noch unverständliches Zeug, sobald er angesprochen wird. Bokk riecht sehr stark nach Nüssen.

Attribute: Siehe Samenkapseln auf Seite 194 von MJN.

Ausrüstung: Mit Schrott gefüllter Einkaufswagen

Der Boss Brutus: Ebenfalls eine alte Samenhülse. Brutus war ein großer Mutant mit dunklem Haar und einem Vollbart. Er war laut, lachte brüllend und duldete keine Widerworte, wenn er seiner Bande Befehle erteilte. Als Samenhülse fühlt er sich hingegen in jeder sozialen Situation sehr unwohl. Er vermeidet es, Entscheidungen zu fällen und lacht nur kurz und ohne besonderen Enthusiasmus auf. Wenn er unter Druck gesetzt wird, schwitzt er weißes Harz aus seinem Haaransatz. Die Brutus-Hülse riecht nach Nüssen..

Attribute: Siehe Samenkapseln auf Seite 194 von MJN.

Brutus' Bande: Bislang zehn Mitglieder. Brutus verwendet die Mitglieder seiner Bande, um Mutanten gefangen zu nehmen, die möglichst wenige in der Arche vermissen werden. Er bringt die Opfer zum Killerbaum oder zu einer Hülse, die außerhalb der Arche wartet, um das Opfer zu verschleppen. Als es der Bande einmal nicht gelang, ein passendes Opfer zu finden, nahm Brutus stattdessen ein Bandenmitglied mit. Da das Bandenmitglied niemals zurückgekommen ist, glauben die anderen Mitglieder, dass es bestraft wurde und konnten bislang nicht den Mut zusammennehmen, um gegen ihren Boss zu rebellieren.

Attribute: Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 3

Fertigkeiten: Eine Fertigkeit nach Wahl auf Stufe 2

Ausrüstung: Einfaches Messer oder Baseballschläger

Die Schrauberin Urania: Sie ist ein Mitglied von Brutus' Bande. Urania ist hochgewachsen und sehr dünn. Sie hat helles Haar, das schon fast durchsichtig ist, und ihre Stirn wird von einem unregelmäßigen Mal bedeckt, das sie von Geburt an hat. Uranias Spezialität sind Motoren und Elektrizität, aber sie kommt selten dazu, ihre Fähigkeiten einzusetzen. Da Brutus sie nicht mehr beschützt, seitdem er von der Hülse ersetzt wurde, fürchtet sie um ihr Leben, weiß aber auch, dass sie Brutus und seine Bande nicht alleine verlassen kann.

Attribute: Stärke 2, Geschicklichkeit 2, Verstand 5, Empathie 3

Fertigkeiten: Auskundschaften 1, Zusammenschustern 3, Begreifen 2

Mutationen: Eine zufällige Mutation, 3 MP

Ester, die Hehlerin, eine frisch verwandelte Samenhülse. Ester hat rotes Haar, das sie in einem langen Zopf über dem Rücken trägt. Sie betreibt einen kleinen Laden in ihrer Behausung. Ihre Assimilation war so tiefgreifend, dass sie immer noch nicht weiß, dass sie in Wirklichkeit nur eine Hülse ist, obgleich ihre pflanzlichen Eigenschaften jeden Tag stärker werden. Ester riecht nur leicht nach Nüssen.

Attribute: Siehe Samenkapseln auf Seite 194 von MJN.

Der SL hat durch diesen NSC eine gute Gelegenheit, Paranoia in der Gruppe der SC zu streuen. Dies ist sowohl durch falsche Fährten zu vermeintlichen Samenhülsen, die sich als normale Mutanten herausstellen, als auch durch noch mehr Hülsen, welche die Arche infiltrieren. Möglicherweise wurden die Mutanten in der Arche nach und nach ersetzt, und inzwischen sind mehr Hülsen als Mutanten vor Ort? Für jede getarnte Hülse, die in der Arche entdeckt wird, steigt die Opferzahl am Ende der Spielsitzung um 1.

ARTEFAKTE

Im Inneren des Schwimmbades findet man bis zu drei zufällige Artefakte.

FRASS, WASSER UND PATRONEN

Es gibt im Bau des Killerbaums keinen Fraß, kein sauberes Wasser und keine Patronen. Wenn alles gut läuft, wird es dafür eine ganze Menge Feuerholz geben.

EREIGNISSE

- Mirak hat den SC den Schrott versprochen, den sie brauchen. Sie wollte ihn von ihrer letzten Reise in die Zone mitbringen. Bokk ist jedoch nicht mit seinem Wagen aufgetaucht, obwohl er und Mirak vor einigen Tagen in die Arche zurückgekehrt sind. Die SC finden Bokk am sonnigsten Ort in der Arche. Er spricht kaum mit ihnen, sondern ist seltsam in sich gekehrt.



- ❑ Urania sucht die SC auf und teilt ihnen mit, dass Brutus sich sehr eigenartig verhält. Sie bittet die SC herauszufinden, was nicht mit ihm stimmt.
- ❑ Wenn die SC Mirak um Erlaubnis bitten, erlaubt sie ihnen, Bokk eingehender zu untersuchen. Sie sagt, dass sie die Nacht vor dem Schwimmbad verbracht haben. Sie habe das Gebäude nie betreten, kann es also nur außen beschreiben. Mirak bietet den SC an, sie dorthin zu führen.
- ❑ Ein NSC, den die SC kennen, verschwindet ohne jede Spur. Wenn die SC sich umhören, tauchen mehrere Mitglieder von Brutus' Bande auf und versuchen sie einzuschüchtern. Der NSC ist entführt worden, um an den Killerbaum verfüttert zu werden. Er könnte noch immer ein Gefangener der Bande sein, von Brutus durch die Zone geschleppt werden oder auch schon in den Tentakeln des Baumes gefangen sein.
- ❑ Wenn die SC mit Ester reden, wechselt sie oft zwischen ihrem normalen Selbst und ihrem monotonen Hülsen-Selbst. Wenn die SC dies ansprechen, behauptet sie, schlecht geschlafen zu haben. Sie habe von Tentakeln und davon geträumt, von Rinde bedeckt zu sein.

- ❑ Epilog: Eine Samenhülse liegt tot mit dem Gesicht nach unten irgendwo in der Zone. Aus ihrem Hinterkopf wächst ein grüner Spross in Richtung der Sonne.

FAMILIENTRADITION

ÜBERSICHT

In einer Landschaft aus bröckeligen Ruinen steht ein intaktes Haus aus der Vorzeit. Das Gehöft ist von einer hölzernen Palisade mit einem Abschluss aus Stacheldraht umgeben. Durch ein massives Eisentor ist das Gebäude selbst sichtbar: ein großes, weißes Haus mit vergitterten Fensterläden. Hinter dem Eisentor knurren drohend ein paar große Hunde, während sie versuchen, ihre Kiefer durch die Gitterstäbe zu drücken. Hinter ihnen ist ein mehrere Meter hohes Echsenwesen (ein T-Rex) mit weit aufgerissenen Kiefern zu sehen. Nur aus der Nähe ist deutlich zu erkennen, dass die Echse aus aufgeblasenem Gummi besteht und auf Holzdielen befestigt ist.

In der Einfahrt stehen ein gepanzertes Auto und ein ebenfalls gepanzerter Wohnwagen. Im Garten auf der anderen Seite des Hauses weht eine zerrissene blaue und gelbe Flagge. Normalerweise sind mehrere Bewohner des Hauses im Garten zu sehen und sitzen auf abgenutzten Plastikmöbeln.

DAS FAMILIENGHÖFT



GARTEN



WOHNZIMMER



01

KÜCHE



AUTO & WOHNWAGEN

DIE SITUATION

Die Bewohner des Gehöfts – neun Menschen ohne nennenswerte Mutationen – sind die Nachkommen einer Familie, die beschlossen hat, das normale Leben ihrer Vorfahren einfach fortzusetzen. Es scheint, als wäre ihnen dies gelungen. Sie mähen den Rasen, gehen mit ihren Hunden spazieren, halten ihr Haus in Ordnung und gehen sogar in den verlassenen Läden in der Zone einkaufen – ganz wie Familien es in der Vorzeit getan haben. Sie feiern Weihnachten und fahren mit ihrem Wohnwagen in Urlaub. Abends versammelt sich die Familie, um Brettspiele zu spielen und ihre zerkratzten, alten Schallplatten auf einem Grammophon anzuhören. Allerdings täuscht der idyllische Eindruck, denn die Bewohner des Gehöfts sind alles andere als friedlich. Das Leben in der Zone hat sie in brutale Kannibalen verwandelt, die den Anschein einer friedlichen Familie nur nach außen hin wahren. Die Familie wird von einem älteren verheirateten Paar angeführt, Liebste Mama Sveah und Liebster Papa Ragnar, die darüber hinaus auch Halbgeschwister sind. Unter ihnen stehen in der strengen Familienhierarchie die sieben Kinder, zwischen 15 und 45 Jahre alt. Einige von ihnen sind wirklich Kinder von Sveah und Ragnar, andere sind Geschwister oder Halbgeschwister ihrer vermeintlichen Eltern. Ragnar hat auch mit seinen beiden Töchtern Kinder, und niemand in der Familie erachtet dies als merkwürdig. Besucher bemerken schnell, dass nicht alles ist, wie es scheint. Die Stimmung des Gehöfts ist angespannt und übermäßig, manchmal sogar hysterisch liebevoll. Sveah und Ragnar können ihre Kinder von einem Moment auf den anderen voller Strenge zurechtweisen oder sogar züchtigen.

Ein aufmerksamer Gast wird auch ein weiteres, makabres Detail bemerken: Das große Einmachglas voller menschlicher Zähne, das in der Küche steht. Es sind die Zähne von Gästen und Wanderern, die von der Familie im Lauf der Jahre aufgegessen wurden. Der Kannibalismus ist eine Angewohnheit, die von der Familie nicht aufgegeben wird. An einigen Stellen der Zone haben sie ausgeilte Fallen gebaut, die ihnen zu neuen, wohlschmeckenden Opfern verhelfen sollen.

BEWOHNER

Liebster Papa Ragnar und Liebste Mama Sveah und die sieben Kinder: Hinkender Harry, Große Barbro, Süße Lena, Olle der Hut, König Lotto, Lillemor und Kleiner Bruder. Sie haben unterschiedlich große Augen und sehen sich alle merkwürdig ähnlich. Im Sommer laufen sie alle in geflickten, blauen Jogginganzügen herum. Im Winter tragen sie Ski-anzüge, gestrickte Mützen und dicke Jacken. Sie verlassen das Haus niemals ohne Waffen und pflegen soziale Kontakte nur innerhalb ihrer Familie (der Einzelgänger Hinkender Harry ist die einzige Ausnahme). Im Garten des Gehöfts leben fünf aggressive Kampfhunde, um die sich alle Mitglieder der Familie liebevoll kümmern. Drei der interessantesten NSC:

Liebster Papa Ragnar, Familienoberhaupt. Ein unansehnlicher, älterer Mann. Er ist der größte in der Familie. Lacht laut über seine eigenen Witze. Liebt es, über verschiedene Marinaden zu reden und von ihnen zu schwärmen. Würde gerne als umgänglicher Scherzbold wahrgenommen werden, wird aber schnell wütend. Riecht stark nach einem süßen, blumigen Parfum. Hält sich normalerweise in der Küche auf, in der Garage oder draußen in der Zone, wo er nach Nahrung sucht.

Attribut: Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 4, Empathie 2

Fertigkeiten: Auskundschaften 2, Begreifen 2, Bewegen 2, Manipulieren 2, Schießen 3, Zonenkunde 3

Mutationen: Keine

Ausrüstung: Jagdgewehr, Parfumflakon, Limodose, 3 Rationen Katzenfutter

Hinkender Harry, Einzelgänger und Grillmeister. Groß, dünn und mit weit auseinander stehenden Augen. Sieht seinem Bruder Ragnar sehr ähnlich. Trägt immer eine Kochmütze. Humpelt nach einem Kampf mit einem Rudel Zonenratten. Besessen davon, kleine Gegenstände zu sammeln. Wandert oft mit einem Einkaufswagen allein durch die Zone. Liebt gegrilltes Fleisch und wird alles tun, um echte Grillausrüstung in die Finger zu bekommen. Leichtgläubig. Leckt oft seine Lippen.

Attribut: Stärke 4, Geschicklichkeit 4, Verstand 1, Empathie 2

Fertigkeiten: Auskundschaften 3, Begreifen 2, Kämpfen 2, Zonenkunde 3

Mutationen: Keine

Ausrüstung: Baseballschläger, Jagdmesser, Einkaufswagen, Bauchtasche mit verschiedenen Grillgewürzen

Große Barbro, große Schwester. Ein großes und besonders hässliches Mädchen unbestimmbaren Alters, das eine abgetragene Baseballkappe und ein schmutziges, rosafarbenes T-Shirt trägt. Riecht stark nach gebratenem Essen. Stottert beim Sprechen. Extrem neugierig und wissbegierig. Lacht oft ohne besonderen Grund laut und schrill. Hat einen unglaublichen Hass auf die Eltern, liebt aber ihre jüngeren Geschwister Lillemor und Kleiner Bruder. Hat beschlossen, mehr über die Zone herausfinden zu wollen. Sie verlässt das Gehöft nur zögerlich, wenn sie nicht von den Hunden und ihren Geschwistern begleitet wird.

Attribut: Stärke 5, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 2

Fertigkeiten: Emotionsgespür 2, Kämpfen 2, Schießen 2, Zonenkunde 2

Mutationen: Keine

Ausrüstung: Schlagring, Jagdgewehr, Sonnenbrille, Limodose

ARTEFAKTE

Abgesehen von dem, was außerhalb des Hauses sichtbar ist (der aufblasbare Dino, das Auto, der Wohnwagen) gibt es zahlreiche Gegenstände im Haus und in der Garage: Eine Karte der Zone, zwei Jagdgewehre, drei Handgranaten, 300 Limodosen, 30 Benzinkanister, 10 Patronen, fünf Batterien, ein Plastikweihnachtsbaum (mit Glitter, einem Stern und roten Kugeln), ein Generator, vier Einkaufswagen, zehn Parfumflakons, ein Kühlschrank, ein Safe (verschlossen, enthält drei Goldbarren), eine Mikrowelle, fünf Gemälde mit idyllischen Landschaften und ausgewählte Möbel in unterschiedlichem Zustand (Couch, Lehnstuhl, Tisch, Bücherregal, Betten, Stühle und so weiter).

FRASS UND WASSER

In der Küche steht ein großer Wasserkanister (50 Tagesrationen). In einem Kühlschrank im Keller wird Fraß gelagert (100 Tagesrationen, 50 davon Fleisch von menschenartigen Wesen wie Mutanten und Zonenghulen). Im Keller gibt es auch Dosenahrung (20 Tagesrationen). Die Vorräte werden in unregelmäßigen Abständen aufgefrischt.

EREIGNISSE

Die Familie kann ein rasender Feind oder ein bizarrer Verbündeter werden. Da sie ein Auto haben und die Zone gut kennen, können sie auch weit entfernt von ihrem zu Hause auftauchen. Die folgenden Ereignisse sind mit dem Gehöft verbunden:

- ▣ Die SC treffen die Familie auf einer Straße außerhalb des Gehöfts. Sie waren gerade „einkaufen“. Ihre Einkaufswägen sind voll mit Artefakten. Vielleicht wollen die SC, dass sie teilen? Zufällig besteht der Großteil des Inhalts der Wagen genau aus den Sachen, die von den SC gerade dringend benötigt werden.
- ▣ Auf Liebster Papa Ragnars Befehl hin wurde ein großer Käfig gebaut. Er hängt von einer Kette neben der Vordertür, und aktuell ist eine neue Leckerei dort eingesperrt: eine Pirscherin aus der Arche der SC. Sie ist benommen und bittet die SC um Hilfe. Es wird schwer, sie zu befreien, ohne dass jemand in der Familie es bemerkt.
- ▣ Die SC haben die Familie kennengelernt und wurden zum Abendessen in ihr Haus eingeladen. Natürlich hat die Familie ihre eigenen Ziele: Sie wollen entweder die SC essen oder, wenn es strategisch sinnvoll erscheint, sie zu ihren Verbündeten machen, vielleicht um einen gemeinsamen Feind aus dem Weg zu räumen. Und sie dann erst essen. Wenn die Familie Hunger hat, werden sie versuchen, die SC mit zerriebenen Schlaftabletten zu betäuben, die sie in gutem Wein aufgelöst haben.
- ▣ Liebste Mama Sveah hat – irrtümlicherweise oder nicht – den Eindruck gewonnen, dass die SC vom Kannibalismus der Familie wissen und ihn gut heißen. Sie schlägt vor, dass die SC lebende Güter liefern, im Austausch für einige Schätze (vielleicht Wasser oder ein paar Benzinkanister) aus dem Gehöft.
- ▣ Die SC wissen seit einer Weile von der Familie. Große Barbro hat entschlossen, die Eltern zu töten, hat aber zu viel Angst vor den anderen Mitgliedern der Familie, um es alleine zu wagen. Sie lädt die SC ins Haus ein, wenn niemand sonst da ist und bietet ihnen für ihre Hilfe eine großzügige Belohnung an. Sie macht auch zwei SC auf einmal einen Antrag.

LANGSTRECKENREISEN

Die Zone ist groß, weitaus größer als das Volk der Arche sich vorstellen kann. Das Gebiet auf der Zonenkarte stellt nur einen Bruchteil der riesigen Ausdehnung der Zone dar. Aus irgend einem Grund wollen die SC zu einer weiteren Reise aufbrechen, weit über die Ränder der Zonenkarte hinaus. Vielleicht haben sie Gerüchte über eine andere Siedlung gehört, die weit weg liegt. Möglicherweise glauben sie, dass sie dort Eden finden können. Vielleicht rennen sie aber auch um ihr Leben, da etwas Gewaltiges und Gefährliches sie unnachgiebig verfolgt.

DIE KARTE IM GROSSEN MASSSTAB

Um eine längere Reise zu machen, brauchst du eine Karte mit einem größeren Maßstab als die Zonenkarte. Auf dieser Art von Karte hat jedes Quadrat nicht eine Seitenlänge von einer Meile, sondern von 20 Meilen. Ein Feld auf dieser Karte ist also fast so groß wie die gesamte Abdeckung durch die normale Zonenkarte.

Du kannst Langstreckenreisen ähnlich abwickeln wie jede andere Zonenreise. Jedes Feld auf der Karte entspricht zu Fuß ungefähr einem Reisetag. Wenn die SC ein Reittier oder ein Fahrzeug haben, können sie normalerweise zwei Felder an einem Tag zurücklegen. Das bedeutet, dass sie sich deutlich schneller bewegen als auf einer normalen Reise durch die Zone, weil es das Ziel einer langen Reise ist, schnell voranzukommen. Für Erkundung ist auf einer solchen Reise damit kein Platz. Wenn die SC einen Bereich genauer erkunden wollen, sollten sie dafür die normale Zonenkarte verwenden. Gegebenenfalls muss der SL eine solche anfertigen, wenn für den Bereich keine vorgefertigte existiert.

SEKTORUMGEBUNG

Du kannst jedes Feld auf der großen Zonenkarte genau wie einen normalen Sektor in der Zone entwerfen, mit einigen Unterschieden: Zunächst ist es wahrscheinlich, dass die meisten Sektoren aus meist gleichförmiger Wildnis bestehen. Wenn du diese Umgebung auswürfeln willst, verwende diese Tabelle anstatt der Tabelle auf Seite {156} in Mutant: Jahr Null. Wirf dazu einen W66:



11-16	Dichter und dunkler Wald Bedrohungen: Ja Artefakte: Nein
21-26	Spärlicher und karger Wald Bedrohungen: Ja Artefakt: Nein
31-35	Windgepeitschte Ebene voller Gebüsche Bedrohungen: Ja Artefakt: Nein
36-42	Unnatürlich grünes Land Bedrohungen: Ja Artefakt: Nein
43-52	Wüste aus Kies und Asche Bedrohungen: Ja Artefakt: Nein
53-54	Feld aus geborstenem Glas Bedrohungen: Ja Artefakt: Nein
55-56	Gigantischer Krater Bedrohungen: Ja Artefakte: Nein
61-65	Ruinen einer Stadt Bedrohungen: Ja Artefakte: Ja
66	Siedlung Wähle einen bestimmten Zonensektor aus.

Natürlich kann sich die Umgebung innerhalb eines Rasterfelds ändern, die Tabelle gibt nur die hauptsächlich vorherrschende Landschaft an.



Natürlich kann sich die Umgebung innerhalb eines Rasterfelds ändern, die Tabelle gibt nur die hauptsächlich vorherrschende Landschaft an.

Ruinen: Wenn die Sektorumgebung „Ruinen einer Stadt“ ausgewürfelt wird, kannst du die Details zufällig ermitteln oder auf die übliche Weise passende Ruinen aussuchen (siehe Seite {157} in Mutant: Jahr Null). Auch in anderen Umgebungen mag es vereinzelte Ruinen geben – das entscheidest du als SL.

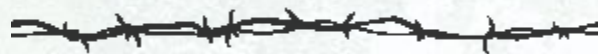
Fäulnisstufen werden auch auf der größeren Karte auf die übliche Weise bestimmt (siehe dazu die Tabelle auf Seite {125} in Mutant: Jahr Null), mit einer Ausnahme: Wenn du eine Zonenoase auswürfelst (Fäulnisstufe 0), dann ist nicht das ganze Feld frei von Fäulnis, sondern nur ein Bereich von etwa einer

Meile Durchmesser darin. Der Rest des Feldes hat die Fäulnisstufe 1.

Ein Pirscher kann auf die übliche Weise die Fertigkeit Pfadfinder einsetzen, sobald er ein neues Feld auf der Karte betritt. Allerdings ist es unmöglich, durch Anwendung dieser Fertigkeit in kürzerer Zeit durch das Feld zu reisen (siehe Seite {56} in Mutant: Jahr Null).
Artefakt: Du kannst die SC Artefakte finden lassen, selbst wenn der Wurf auf der Tabelle besagt, dass es keine gibt. Du als SL beherrscht die Zone! Allerdings kann der Pirscher in diesen Feldern nicht Artefakt-Funde als Stunt der Pfadfinder-Fertigkeit auswählen.

MONSTERGENERATOR

Die Monster in Kapitel 13 von Mutant: Jahr Null reichen locker für mehrere Spielsitzungen aus. Weiterhin ist es recht einfach, seltsame Tiere und Monster zu erschaffen, mit denen sich deine Spieler anlegen können. Der Monstergenerator in diesem Kapitel vermag es, einzigartige Kreaturen durch den Einsatz von Tabellen und einer Handvoll Würfel zu erschaffen. Vergiss nicht, dass du jederzeit ein Ergebnis ändern oder den Wurf wiederholen kannst, wenn du mit deiner neuen Kreatur nicht zufrieden bist. Manchmal können widersprüchliche Ergebnisse unerwartete, aber interessante Kombinationen erschaffen. Ein dummer Pflanzenfresser mit der Eigenschaft Blutrünstig mag zunächst friedlich wiederkäuen, kann sich bei Bedrohung aber urplötzlich in ein rasendes Monster verwandeln, das auch einen Mutanten auffressen kann.



GRÖSSE (W66)

11-14	Winzig (Stärke 1)
15-21	Klein (Stärke 2)
22-33	Durchschnittlich (Stärke 3)
34-44	Massig (Stärke 4)
45-55	Enorm (Stärke 8)
56-62	Riesig (Stärke 10)
53-66	Gigantisch (Stärke 12)

TYP (W66)

11-18	Behäbiger Pflanzenfresser (Geschicklichkeit 0)
19-28	Pflanzenfresser (Geschicklichkeit 1)
29-36	Sammler (Geschicklichkeit 2)
37-44	Aasfresser (Geschicklichkeit 4)
45-62	Raubtier (Geschicklichkeit 6)
63-66	Aggressives Raubtier (Geschicklichkeit 8)

GLIEDMASSEN (W66)

2-3	Keine
4-5	Zwei Beine
6-7	Vier Beine
8-9	Schwinger
10	Sechs Beine
11	Zwei Beine, zwei Arme
12	Jede Menge!

KÖRPER/SCHUTZ (2W6)

2-3	Nackte Haut
4-5	Weiches Fell
6-7	Dichtes Fell (Panzerung 1)
8-9	Schuppen (Panzerung 2)
10	Hornpanzer (Panzerung 4)
11	Knochenplatten (Panzerung 6)
12	Massives Exoskelett (Panzerung 8)

WAFFEN (W66)

11-16	Klauen (Stärke 1-3 Schaden 1, Stärke 4-8 Schaden 2, Stärke 9+ Schaden 3).
21-26	Biss (Stärke 1-3 Schaden 1, Stärke 4-5 Schaden 2, Stärke 6+ Schaden 3)
31-34	Giftiger Biss (Wirf 1W6: 1-3 Nervengift, 4-6 Halluzinogenes Gift, siehe Seite {183} in Mutant: Jahr Null)
35-36	Säurespucke (Reichweite: Nah, Schaden 1).
41-46	Tritt (Stärke 1-3 Schaden 1, Stärke 4-8 Schaden 2, Stärke 9+ Schaden 3)
51-56	Hörner (Stärke 1-3 Schaden 1, Stärke 4-5 Schaden 2, Stärke 6-8 Schaden 3, Stärke 9+ Schaden 4)
61-65	Zweimal neu würfeln, beide Ergebnisse gelten
66	Einzigartig, noch einmal Würfeln (für Waffen)

FERTIGKEITEN (W66)

Nicht alle Monster haben Fertigkeiten. Monster ohne Fertigkeiten verwenden einfach ihre entsprechenden Basiswürfel bei Fertigkeitstests.

11-26	Keine Fertigkeiten
31-36	Bewegen
41-56	Je nach Waffe (Kämpfen für Nahkampfwaffen, Schießen für Fernkampfwaffen)
61-64	Je nach Waffe + Bewegen
65-66	Je nach Waffe + Bewegen + Erdulden

FERTIGKEITSSTUFE (D66)

Würfle einmal für jede Fertigkeit.

11-26	Fertigkeitsrang 1
31-46	Fertigkeitsrang 2
51-56	Fertigkeitsrang 3
61-65	Fertigkeitsrang 4
66	Fertigkeitsrang 5

ANZAHL (2W6)

2-3	Herde (4W6 Kreaturen)
4-5	Rudel (2W6 Kreaturen)
6-9	Einzelgänger
10-11	Familie (1W6 Kreaturen)
12	Schwarm (+3 Stärke, und kann nur von Flammenwerfern und anderen Flächenangriffen verletzt werden)

HABITAT (W66)

11-16	Bau
21-26	Ruine
31-36	Wasserloch
41-46	Baum / hohes Gelände
51-56	Wrack
61-66	Krater

MUTATIONEN (OPTIONAL)

Monster haben in Mutant: Jahr Null normalerweise keine Mutationen, aber nichts sollte dich daran hindern, deine eigenen mutierten Monster zu erschaffen. Das Grundprinzip ist, dass ein Monster für jede Mutation, die es hat, mit 1 MP beginnt. Mutierte Monster können wie jeder andere Mutant Würfel strapazieren. Wirf 1W6:

1-3	Keine Mutationen
4	Eine Mutation
5	Zwei Mutationen
6	Drei Mutationen

EIGENSCHAFTEN (W66)

11	Liebevoll
12	Ängstlich
13	Übelriechend

14	Hamsterer
15	Angriffslustig
16	Farbenfroh
21	Verspielt
22	Verhungernd
23	Verwundet
24	Brünstig
25	Schleimig
26	Blutrünstig
31	Intelligent
32	Grauerregend
33	Schläfrig
34	Irritiert
35	Einsam
36	Neugierig
37	Brüllend
38	Von der Fäulnis gezeichnet
39	Mager
40	Fett
41	Schnell
42	Mütterlich
43	Verwirrt
44	Wahnsinnig
45	Gestresst
46	Niedergeschlagen
51	Verschorft
52	Wiederkäuend
53	Niedlich
54	Hässlich
55	Dumm
56	Faul
61–65	Zweimal neu würfeln, beide Ergebnisse behalten
66	Mechanisch

W66	PREFIX
11	Lauer-
12	Ruß-
13	Seng-
14	Brand-
15	Schnapper-
16	Messer-
21	Donner-
22	Blasen-
23	Spieß-
24	Erd-
25	Fels-
26	Wasser-
31	Dünen-
32	Moor-
33	Sturm-
34	Stink-
35	Blut-
36	Makel-
41	Kupfer-
42	Eisen-
43	Stahl-
44	Faul-



NAME (W66, ZWEIMAL)

Zonenmonster haben meistens keine Namen, doch Pirscher geben den seltsamen Bestien gerne eine Bezeichnung, sobald sie sie das erste Mal antreffen. Ein SC, der einen Wurf auf Zonenkunde schafft, kann sich in den meisten Fällen an einen Namen erinnern, der an den Lagerfeuern der Arche geflüstert wird.

W66 PREFIX

45	Schrott-
46	Heul-
51	Spreng-
52	Steppen-
53	Schiefer-
54	Salz-
55	Grinse-
56	Zucker-
61	Wisper-
62	Sichel-
63	Glüh-
64	Schnitter-
65	Unheils-
66	Grab-

W66 SUFFIX

11	-kröte
12	-schwein
13	-hund
14	-schwarm
15	-gleiter
16	-blob
21	-eule
22	-fledermaus
23	-roller
24	-ling
25	-reißer
26	-geist
31	-fisch
32	-wurm
33	-nager
34	-schwamm
35	-blume
36	-katze
41	-kriecher
42	-affe
43	-schnecke
44	-tänzer
45	-käfer
46	-ungeziefer
51	-ungetüm
52	-mücke
53	-fresser
54	-pirscher

W66 SUFFIX

55	-kugel
56	-flatterer
61	-natter
62	-monster
63	-falke
64	-vogel
65	-egel
66	-echse



Nelma schob das Paddel in das schwarze, tote Wasser und schob. Das Schrottfloß glitt lautlos in den Smog der Zone. Er war so dicht, dass es sich anfühlte, als würde sie in ein weißes Nichts gleiten. Nelma schob ihr Paddel wieder ins Wasser. Victon, der auf dem Bug kauerte, hob plötzlich warnend die Hand. Er hatte etwas gehört. Oder gedacht, dass er etwas gehört hatte. Nelma hob das Paddel – nicht wirklich ein Paddel tatsächlich nur eine alte Schneeschaukel aus der alten Welt – und hörte genau hin. Nichts. Dann tauchte eine riesige Gestalt aus dem Smog vor dem Floß auf. Schwarz und gigantisch. Ein gigantisches Metallrohr, so lang wie die Arche breit war, mit einem Ende im Wasser, dem anderen auf dem steinigen Strand. Nelma und Victon starrten sprachlos auf das Wunder vor ihren Augen. Keiner von ihnen bemerkte die Kreise im Wasser neben ihrem Floß...

Das Zonenkompodium 1: Das Versteck der Reptiloiden ist das erste offizielle Erweiterungsheft für *Mutant: Year Zero*. In diesem Heft findest du spannende Szenarien mit interessanten Schauplätzen und nützliche Werkzeuge für den Spielgebrauch!

- ❑ Das Versteck der Reptiloiden - An einer kleinen Insel in den dunklen Gewässern der Zone ragt eine riesige, korrodierte Röhre heraus, von der gesagt wird, dass sie unsägliche Schätze aus dem Zeitalter der Ahnen enthält. Doch das Metallgebilde ist nicht gänzlich unbewohnt: Sind seine echsenartigen Insassen freundlich oder feindselig?
- ❑ Das Orakel des Silbereis - Die Pirscher sagen, dass der Mann im Metallhaus draußen im Sumpf die Antworten auf alle Fragen weiß. Sie behaupten sogar,

er wisse den Weg nach Eden. Manche, die das Orakel besuchen, kehren jedoch nie wieder zurück.

- ❑ Saat des Bösen - Die Arche wird von einem Feind bedroht, der seinesgleichen sucht. Die Bewohner der Arche verändern sich, einer nach dem anderen. Wer oder was steckt hinter all dem, und wie kann man es aufhalten?
- ❑ Familientradition - Die Welt mag untergegangen sein, doch eine Familie hat keineswegs vor, ihre Lebensweise in nächster Zeit an diese besonderen Umstände anzupassen.
- ❑ Langstreckenreisen: Regeln für das Verlassen der Zone und die Handhabung großer Strecken über die Kontinente.
- ❑ Monstergenerator: Erschafft mit wenig Würfeinsatz neue und einzigartige Kreaturen für die Zone.



FREE LEAGUE



© 2015 Paradox Entertainment AB. MUTANT und verwandte Logos, Figuren, Namen und charakteristische Ähnlichkeiten sind Warenzeichen von Paradox Entertainment AB, sofern nicht anders angegeben. Verwendung unter Erlaubnis. Alle Rechte vorbehalten.

© 2017 Copyright der deutschen Übersetzung: Uhrwerk Verlag, Köln

