

MUTANT

JAHR NULL



ZONENKOMPENDIUM 2:
DAS NASSE GRAB

MUTANT

JAHR NULL

HAUPTAUTOR

Petter Bengtsson

ANDERE AUTOREN

Tomas Härenstam (Regeln), Kosta Kostulas (Seemonster),
Victor Strömberg (Kryokinese), Viggo Stahle (Menschliche Kröte)

PROJEKTMANAGER & ENTWICKLER

Tomas Härenstam

HERAUSGEBER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Patric Götz

COVERILLUSTRATION

Ola Larsson

LAYOUT & PREPRESS

Dan Algstrand

LAYOUT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Christian Thier

LEKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Robert Hamberger

INNENILLUSTRATIONEN

Reine Rosenberg

DEUTSCHE REDAKTION

Robert Hamberger

ZONENKARTE

Johan Nohr

ÜBERSETZUNG

Daniel Mayer

GRAFIKDESIGN

Christian Granath

ZUSÄTZLICHE GRAFIKEN

Robert Hamberger

KORREKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Gero Ebling

01

EINFÜHRUNG

Die Welt ist nicht mehr. Nur noch Trümmer sind von den Städten und Nationen der Menschheit übrig. Draußen auf dem Ozean treiben verrostete Schiffe von Küste zu Küste. Vieles von dem, was einst in der Tiefe lebte, existiert nicht mehr. Doch immer mehr davon beginnt, sich langsam zu erholen. Wale, Haie und Fische schwimmen wieder durch das Meer, doch sie haben sich auch verändert. Sie sind so stark mutiert, dass man sie kaum mehr als das erkennt, was sie einmal waren.

Eure Arche liegt irgendwo da draußen inmitten der endlosen Wogen. Sie ist der einzige Fixpunkt eurer Existenz. Ihr seid das Volk, eine Gruppe von Mutanten, die das Meer bewohnt und jeden Tag aufs Neue ums Überleben kämpfen muss. Erst vor kurzer Zeit habt ihr begonnen, die ersten Flöße zu bauen, um mit ihnen das weite Blau zu erkunden, das euch von allen Seiten umgibt.

Es heißt, ihr seid die Auserwählten, deren Schicksal es ist, eines Tages Eden zu finden. Vielleicht ist es aber auch nicht mehr als ein Märchen. Eine Sache ist jedoch gewiss: Bald werdet ihr gezwungen sein, hinaus zu segeln. Viele sprechen vom Anbruch eines neuen Zeitalters – eines Zeitalters, in dem sich alles verändern wird.

MUTANT: JAHR NULL AUF SEE

Willkommen beim Zonenkompodium 2. Dieses Heft beschreibt eine neue Zone für das Spiel: Das Nasse Grab. Die meisten Grundlagen von Mutant: Jahr Null kannst du auch für das Spiel zur See verwenden. Aber gleichzeitig wirst du im Nassen Grab auch einige deutliche Unterschiede finden. Allein der Umstand, dass das Spiel auf hoher See

stattfindet, verändert eine Menge Bedingungen. Boote, Flöße, Treibholz, Ölbohrplattformen und viele andere Dinge, die man auf dem Ozean finden kann, werden eine im wahrsten Sinne des Wortes tragende Rolle bei euren Abenteuern spielen.

Der erste Teil dieses Buches beschreibt diese neue Zone. Möglicherweise willst du deine Kampagne hier starten lassen, oder die SC reisen im Laufe ihrer Abenteuer hierher. Als nächstes folgt der Abschnitt für die Spieler. Darin erfährst du alles, was du brauchst, um eine Kampagne auf See zu leiten. Hier gibt es neue Mutationen, neue Projekte, Boote und Regeln für die Navigation auf dem Wasser zu entdecken.

Am Ende des Heftes findest du den Spielleiterabschnitt, der nur vom SL gelesen werden sollte. Er enthält Beschreibungen für Meeresruinen, neue Artefakte, neue Bedrohungen und vier komplette Zonensektoren. Ihr Aufbau entspricht den Zonensektoren aus dem Grundregelwerk von Mutant: Jahr Null. Diese Schauplätze kannst du in jedem mit Wasser bedeckten Sektor einer jeden Zone platzieren, in der du spielen möchtest. Die Beschreibung der Sektoren enthält eine Karte oder eine Übersicht, die jeweils in zwei Versionen verfügbar ist:

- ▣ Die Spielleiter-Karte mit detaillierten Bildern, die zeigen, was sich an verschiedenen Orten in diesem Sektor verbirgt.
- ▣ Die Spielerkarte, die nicht über diese Details verfügt. Du kannst sie also den Spielern vorlegen, wenn sie in betreffenden Sektor eintreffen.



EINE WELT DES WASSERS

Die Zone ist der Ozean oder vielmehr ein Teil jener scheinbar endlosen blauen Weiten, die Legenden zufolge die gesamte Welt einnehmen. Besser gesagt ist die Zone nur die unmittelbare Umgebung, mit der das Volk vertraut ist. Man kann diesen Bereich in nur zwei Tagen mit einem Segelboot durchqueren. Die Welt jenseits dieser Grenzen ist euch nur aus den Geschichten des Ältesten bekannt.

EINE WARNUNG AN DIE SPIELER

Dieses Buch besteht aus drei Teilen. Nach dieser Einführung findet ihr den Abschnitt für die Spieler. Diesen können die Spieler bedenkenlos lesen. Der Teil für den Spielleiter, der auf Seite 13 beginnt, ist hingegen wirklich nur für den Spielleiter gedacht. Wenn du das Nasse Grab als Spieler erleben willst, solltest du ihn auf keinen Fall lesen!

Ölbohrplattformen treiben an mehreren Orten in den bekannten Gewässern. Diese gewaltigen Anlagen wurden jahrhundertlang von der Menschheit verwendet, um das schwarze Blut der Erde zu fördern. Dieses wertvolle, klebrige Zeug war einst tief unter dem Meeresboden im Überfluss vorhanden. Es heißt, dass diese dunkle Brühe so kostbar war, dass die Ahnen Kriege darum führten. Vielleicht ist dort draußen in der Zone noch immer jemand, der Öl fördert. Es wurden auf jeden Fall riesige Schiffe in der Nähe der Plattformen gesichtet. Sie lassen lange, schwarze Spuren auf dem Wasser zurück, die in der Sonne in allen Farben schimmern.

Doch was weit im Westen und Osten liegt, jenseits der kartographierten Gewässer, das weiß niemand so genau. Einige der Chronisten des Volkes sprechen von fernen Küsten und den verbrannten Ruinen von Städten, die viele Kilometer umfasst haben sollen. Andere sagen, draußen sei nichts als Wasser. Die Mutanten des Volks, die sich weit von der Arche entfernt haben, sind jedenfalls niemals zurückgekehrt.

DIE MEERESFESTUNGEN

Es gibt mehrere Orte in der Zone, an denen sich Gruppen von großen, seltsamen Metallbauten aus den Wogen erheben. Sie sind nicht mehr als rostige Hütten aus Metall und ruhen auf eisernen Säulen, die im Meeresboden verankert sind. Der Älteste hat diese Hütten Meeresfestungen genannt. Sie waren eine Art von Verteidigungs- und Überwachungsanlagen, die in den Kriegen der Vergangenheit verwendet wurden. Die letzten Expeditionen, die das Volk zu den Festungen unternommen hat, unterstützen diese Theorie: bewaffnete und uniformierte Skelette wurden in mehreren der Gebäude gefunden. Bislang wurden die Meeresfestungen in drei verschiedenen Teilen der Zone entdeckt. Im Süden sollen sie sogar bewohnt sein.

DIE SCHROTTINSEL

Im Norden stößt man auf eine ganze Insel, die aus uraltem Schrott gebaut wurde. Es ist ganz eindeutig, dass die Schrottinself bewohnt ist: Es wurden Konvois aus großen und kleinen Booten gesichtet, die sich in das riesige, verrostete Eisentor bewegen und es wieder verließen. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass im Mittelpunkt der Insel eine Art Handelszentrum verborgen liegt.

DER MÜLLGÜRTEL

Vor einiger Zeit ist ein gigantischer, stinkender Gürtel aus Müll aus dem Westen herangetrieben. Die Mutanten des Volks haben den Gürtel bislang noch nicht erkundet. Die wenigen jedoch, die in die Nähe des immensen Müllbergs gesegelt sind, sind mit Geschichten über allerlei Kuriositäten zurückgekehrt, die im Wasser umhertreiben. Jedoch wird eine genauere Erkundung durch die dicken Algenstränge erschwert, die den gesamten Gürtel durchziehen. Einige Kundschafter des Volks haben berichtet, dass sie Augen gesehen hätten,

die nachts aus den Müllhaufen heraus funkeln. Es ist möglich, dass der Müllgürtel von Kreaturen bewohnt wird.

DAS FLOSSDORF DER DRIFTER

Vor einigen Wochen tauchte ein schwimmendes Dorf im Wasser vor der Arche auf. Die Bewohner des Dorfes werden vom Volk Drifter genannt. Sie scheinen von einem weit entfernten, wärmeren Ort zu kommen. Sie sind allesamt braungebrannt und tragen dünne Kleidung, die aus Plastik und Pappe gemacht ist. Niemand hat eine Ahnung, wer diese Neankömmlinge sind oder was sie wollen. Ihr schwimmendes Dorf scheint sich mit den Gezeiten des Meeres zu bewegen. Es ist gut möglich, dass es bald jenseits vom Horizont verschwinden wird.

DIE UNTERWASSERSTADT

Nicht weit von einer großen Insel entfernt bedecken die Überreste einer ganzen Stadt den Meeresboden. Große Bauwerke, Straßen und alte Autotowers wurden Block um Block von dunklem Schlamm und Wäldern hoher Wasserpflanzen verschluckt. Einige der Taucher des Volks haben Schätze gesichtet, die von den Ahnen zurückgelassen worden sind. Allerdings sind die Strömungen in diesem Gebiet stark von der Fäulnis berührt.

DIE INSELN

An mehreren Orten in der Zone erheben sich karge, dunkle Inseln aus den unendlichen Weiten des Wassers. Auf einigen kann man noch Gebäude aus der alten Welt antreffen. Die größte Insel liegt im östlichen Teil der Zone. Sie ist so groß, dass man Stunden braucht, um sie mit einem Boot zu umfahren. Welche Ruinen diese Insel birgt, muss erst noch entdeckt werden. Das Trockenland gilt schließlich als das Reich des Verderbens, also zieht das Volk es vor, auf dem Meer zu bleiben.



02

SPIELERTEIL

Die Zone und die Kampagnenwelt, die in diesem Kompendium beschrieben sind, können auf zwei Arten im Spiel Verwendung finden:

- ▣ Eure Charaktere kommen aus einer anderen Zone hierher. Die Meereszone kann in der Nähe einer bereits veröffentlichten Zone platziert werden, beispielsweise in der Umgebung des *Big Smoke* und des *Dead Apple*.
- ▣ Ihr könnt eine neue Kampagne direkt in der Meereszone beginnen. In diesem Fall müsst ihr aber die Regeln zum Erschaffen der Arche und zum Abschluss von Projekten leicht anpassen. Der folgende Abschnitt erklärt dir, wie das funktioniert.

ROLLEN

Genau wie in einer Arche auf dem Land kannst du in der Meereszone aus verschiedenen Rollen für deinen Charakter wählen. Jene Rolle, die im Grundregelwerk von *Mutant: Jahr Null* den Namen *Pirscher* trägt, wurde in *Navigator* umbenannt. Entsprechend heißt die Fertigkeit *Pfadfinder* jetzt *Navigieren*. Wie man sie verwendet, erklären wir auf Seite XXX.

MUTATIONEN

Die beiden folgenden neuen Mutationen sind auf See besonders nützlich. Wenn du möchtest, kannst du sie anstelle von zwei bestehenden Mutationen verwenden. Eine Möglichkeit wären hier *Froschbeine* und *Spurenleser*, die beide auf See nicht übermäßig nützlich sind.

KRYOKINESE

Du verfügst über die Fähigkeit, Dinge mit der Macht deines Verstandes einfrieren zu lassen. Du kannst:

- ▣ Eine lebende Kreatur auf Armeslänge gefrieren lassen. Dies verursacht einen Schadenspunkt für jeden Mutationspunkt, den du ausgeben willst. Du musst das Ziel dazu berühren.
- ▣ Die Wasseroberfläche einfrieren lassen. Dabei gefrierst du entweder alles in bis zu naher Entfernung oder erschaffst eine Eisbrücke, die einen Meter breit ist und sich bis auf kurze Entfernung in eine von dir bestimmte Richtung über das Wasser erstreckt. Das Eis kann das Gewicht von mehreren Personen tragen. Es bleibt ungefähr eine Stunde bestehen, bevor es schmilzt.
- ▣ Ein Feuer löschen oder einen heißen Gegenstand abkühlen. Für größere Feuer benötigst du einen zusätzlichen Mutationspunkt.

MENSCHLICHE KRÖTE

Du hast die Merkmale einer Kröte angenommen. Deine Haut ist feucht und von Warzen bedeckt, und am liebsten ernährst du dich von Insekten. Du kannst:

- ▣ Kleinere Gegenstände und Kreaturen, die sich maximal in naher Entfernung befinden dürfen, mit deiner langen, klebrigen Zunge einfangen. Kostet 1MP.
- ▣ Durch deine Haut ein lähmendes Gift abgeben. Das verursacht einen Punkt Verwirrung pro MP, den du ausgibst, und zwar bei jedem, der in direkten Körperkontakt mit dir kommt, beispielsweise im unbewaffneten Nahkampf. (R)
- ▣ Für 24 Stunden in eine Starre verfallen, um jegliches Trauma durch Kälte und einen Mangel an Fraß und Wasser zu vermeiden. Du kannst keine Handlungen ausführen, solange du dich in der Starre befindest, kannst sie aber jederzeit verlassen. Kostet 1MP.

KONFLIKTE ZUR SEE

Kampf und andere Arten von Auseinandersetzungen sind auf See ebenso häufig wie in einer Zone auf dem Land. Sofern nichts anderes angegeben wird, gelten die bekannten Regeln aus dem Grundregelwerk von Mutant: Jahr Null.

SCHWIMMEN

Es wird davon ausgegangen, dass alle Mutanten des Volks schwimmen können – insbesondere, wenn sie in der Meereszone groß geworden sind. Aus diesem Grund verwenden wir für Schwimmen genau dieselben Regeln wie für Bewegung auf dem Land.

Sturm: Wenn es zu einem Sturm kommt (siehe Seite 11), dann musst du für jedes Manöver, das

WAFFEN

WAFFE	BONUS	SCHADEN	REICHWEITE	ANMERKUNG
Harpunenpistole	+1	1 Nah	Nah	Leichte Waffe
Harpunengewehr	+1	1	Kurz	
Walfangharpune	+1	3	Kurz	Montiert
Harpune aus der Vorzeit	+2	2	Kurz	Artefakt

KUGELN

Da Schusswaffen nur selten von Mutanten zur See eingesetzt werden, ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie als Währung verwendet werden, eher gering. Tauschhandel wird mit anderen Waren betrieben. Du kannst die Tabelle Ausrüstung & Dienste auf Seite 260 im Grundregelwerk von Mutant: Jahr Null natürlich trotzdem als Richtlinie dafür verwenden, wie viel Gegenstände und Dienste im Verhältnis zueinander wert sind. Nass gewordene Patronen werden als wertlos angesehen, da sie meistens nicht mehr funktionieren.

du zu deiner Bewegung hinzufügen willst, einen Wurf auf Erdulden ablegen. Dieser Wurf verbraucht keine Aktionen oder Manöver. Wenn der Wurf misslingt, erleidest du Schaden durch Ertrinken (siehe unten).

Erfrierungen: Wenn du für längere Zeit im kalten Wasser bleibst, wirst du unweigerlich Erfrierungen erleiden. Siehe Erfrierungen auf Seite 93 in Mutant: Jahr Null. Selbst in vergleichsweise warmen Wetter musst du einmal pro Stunde auf Erdulden würfeln. In kaltem Wasser musst du alle fünfzehn Minuten oder sogar noch häufiger würfeln.

ERTRINKEN

Wenn man sich unter Wasser befindet (egal ob freiwillig oder nicht), muss jede Runde ein Wurf auf Erdulden abgelegt werden. Dieser steht an, ehe irgendwelche Handlungen ausgeführt werden. Dieser Wurf kann strapaziert werden, zählt aber selbst nicht als Handlung. Ein Fehlschlag bedeutet, dass man Wasser einatmet und dadurch einen Schadenspunkt bekommt.

MUTATIONEN

Die Mutation Froschbeine kann unter Wasser nicht verwendet werden. Sprinter kann auf die normale Weise verwendet werden. Wenn du amphibisch bist und einen MP aus gibst, erleidest du für ungefähr eine Minute keine Auswirkungen durch einen Sturm (siehe oben). Du kannst während dieser Zeit unter Wasser atmen und musst nicht würfeln, ob du ertrinkst (siehe oben).

WAFFEN

Projekttilwaffen, beispielsweise eine Schrottknarre oder ein Rohrgewehr, sind auf See weniger beliebt. Das liegt daran, dass Schießpulver leicht feucht und damit nutzlos wird. Für jeden Tag auf See musst du einen Ausrüstungswürfel für jede Kugel werfen, die du in deinem Besitz hast. Ein  bedeutet dabei, dass die Kugel ruiniert ist und nicht mehr abgefeuert werden kann. Sie wird damit auch wertlos, wobei du vielleicht noch jemanden damit übers Ohr hauen kannst. Wenn du dich auf einer Insel oder einem großen Schiff befindest, musst du nicht würfeln. Feuerwaffen können unter Wasser nicht eingesetzt werden, und gleiches gilt für Bögen und Steinschleudern.

Das ist der Grund, warum viele Mutanten auf See Harpunen unterschiedlicher Bauweise als Waffen verwenden. Diese können auch unter Wasser eingesetzt werden. In der unten stehenden Tabelle kannst du einige typische Modelle sehen, die von Schraubern auf See gebaut werden. Wenn eine Harpune abgefeuert worden ist, muss ein Manöver aufgewendet werden, um die Leine zurückzuziehen und die Waffe wieder schussbereit zu machen.

BOOTE IM KAMPF

Kämpfe auf See werden normalerweise auf Booten ausgetragen. Boote verwenden die Regeln für Fahrzeuge (du findest diese auf Seite 94 im Grundregelwerk von Mutant: Jahr Null). Die wichtigsten Unterschiede gegenüber den normalen Fahrzeugregeln sind:

Sinken: Wenn der Ausrüstungsbonus eines Boots auf null reduziert wird, ist das Boot nicht mehr zu verwenden und treibt unkontrolliert. Es beginnt außerdem zu sinken. Vollständig untergegangen ist es nach einer Anzahl von Minuten, die der Robustheit multipliziert mit 1W6 entspricht. Ein Schrauber

kann das Boot reparieren, ehe es sinkt, aber dazu bekommt er nur eine Chance.

Entkommen & Rammen: Genau wie Bodenfahrzeuge können auch Boote dazu eingesetzt werden, um Gegnern zu entkommen oder sie zu rammen. Würfle in beiden Fällen mit Geschicklichkeit und Bewegen.

EINE ARCHE IM OZEAN

Im Nassen Grab befindet sich eine Arche auf dem Ozean oder ganz in seiner Nähe. Es könnte sich um ein Schiffswrack oder etwas ganz anderes handeln. Wähle etwas aus, das sich aufregend und passend für deine Gruppe anhört. Einige Vorschläge wären:

- ❑ Ein Leuchtturm auf einer felsigen Insel.
- ❑ Eine von mehreren Ölbohrplattformen weit draußen auf See.
- ❑ Eine auf Grund gelaufene Fähre, ein Eisbrecher oder Öltanker.
- ❑ Eine Insel aus Schrott.
- ❑ Eine oder mehrere Meeresfestungen (siehe oben).
- ❑ Ein hohes Bauwerk, das über die Wasseroberfläche ragt.
- ❑ Die Reste eines abgelegenen Hafens.

NEUE PROJEKTE

Mutanten in einer Arche auf See können Projekte beginnen, als würde die Arche auf dem Festland stehen. Viele Projekte sind die gleichen wie auf Land (siehe Seite 102 in Mutant: Jahr Null), doch einige Projekte – wie die Straße, die Schienen und der Zug – funktionieren auf dem Wasser logischerweise nicht und stehen deswegen auch nicht zur Verfügung. Dafür gibt es aber einige neue Projekte. Die Destille und das Schrottschiff haben wir bereits im Regelwerk von Mutant: Jahr Null beschrieben, wir haben sie hier aber noch einmal aufgeführt, weil wir einige Änderungen daran vorgenommen haben, um sie besser an die Bedingungen im Nassen Grab anzupassen.



▣ DESTILLE

Diese Form der Destille besteht aus einem Gewirr von Schläuchen, Behältern und Rohren. Man kann eine Vielzahl chemischer Substanzen erzeugen, indem man Algen und Blasentang verbrennt. Die Destille kann auch eingesetzt werden, um Fusel zu brennen und (kontaminiertes) Seewasser in sauberes Trinkwasser zu verwandeln.

ENT-Voraussetzung: Fraß 5, Technologie 15

Andere Voraussetzungen: Werkstatt

Fertigkeiten: Begreifen

Arbeitspunkte: 1 x Anzahl der SC

ENT-Bonus: Technologie +1W6

Effekte: Erzeugt jeden Tag 2W6 Rationen sauberes Wasser. Das Projekt kann mehrere Male abgeschlossen werden, um die Produktion zu erhöhen. Der ENT-Bonus fällt nur beim ersten Mal an.

▣ SEGELMACHEREI

Mutanten nähen große, zusammengeflickte Segel aus uralten Stoffetzen, Fischleder oder anderen dünnen, belastbaren Materialien. Die Segel sind

deutlich größer als jene, die ein einzelner Schrauber anfertigen könnte.

ENT-Voraussetzung: Technologie 15

Fertigkeiten: Kraftakt oder Begreifen

Arbeitspunkte: 2 x Anzahl der SC

ENT-Bonus: Technologie +W6, Kriegsführung +W6

Effekte: Diese Segel finden auf Schrottschaluppen und Schrottschiffen Verwendung (siehe unten).

▣ SCHROTTSCHALUPPE

Dieses mittelgroße Boot aus Schrott muss vom ganzen Volk gemeinsam als Projekt gebaut werden. Schrottschaluppen werden oft verwendet, um das Meer zu erkunden, zu fischen oder bei Bedarf auf See zu kämpfen. Sie können in etwa 15 Passagiere aufnehmen und durch Windkraft (Segel), eine Dampfmaschine, Ruder oder einen Motor aus der Vorzeit angetrieben werden.

ENT-Voraussetzung: Technologie 20

Andere Voraussetzungen: Hafen

Fertigkeiten: Kraftakt oder Begreifen

BOOTE

ART DES BOOTS	BONUS	PANZERUNG	ROBUSTHEIT	BESATZUNG	RUDERER	PASSAGIERE	VERBRAUCH
Floß	+1	0	1*	1*	1*	5*	1*
Katamaran	+2	0	1	2	2	0	1
Schrottschaluppe	+1	3	5	1	2	15	2
Schrottschiff	+1	6	20	4	12	50	6



Arbeitspunkte: 2 x Anzahl der SC

ENT-Bonus: Nahrungsversorgung +W6, Kriegsführung +W6

Effekte: Die Spielwerte der Schaluppe sind im Abschnitt „Die Boote des Volks“ weiter unten aufgeführt. Das Projekt kann mehrere Male abgeschlossen werden, um mehr als eine Schaluppe zu erhalten. Der ENT-Bonus fällt nur beim ersten Mal an.

❏ SCHROTTSCHIFF

Ein großes Boot aus Schrott, weitaus größer als alles, was ein Schrauber alleine bauen könnte. Es kann in etwa 50 Passagiere aufnehmen und durch Windkraft (Segel), eine Dampfmaschine, Ruder oder einen Motor aus der Vorzeit angetrieben werden.

ENT-Voraussetzung: Technologie 20

Andere Voraussetzungen: Hafen

Fertigkeiten: Kraftakt oder Begreifen

Arbeitspunkte: 3 x Anzahl der SC

ENT-Bonus: Nahrungsversorgung +W6, Kultur +W6, Kriegsführung +W6

Effekte: Die Spielwerte des Schiffs sind im Abschnitt „Die Boote des Volks“ weiter unten aufgeführt. Das Projekt kann mehrere Male abgeschlossen werden. Der ENT-Bonus fällt nur beim ersten Mal an.

DIE BOOTE DES VOLKS

Das Volk verfügt über Boote, ohne die es niemals hätte überleben können. Es kann sich dabei um verschiedenste Arten von schwimmenden Fahrzeugen handeln. Zu Spielbeginn verfügt das Volk über etwa zehn Boote. Die meisten davon sind einfache Flöße.

Wie Boote im Kampf funktionieren, haben wir im Abschnitt „Konflikte zur See“ beschrieben (siehe oben).

Boote bauen: Im Laufe des Spiels könnten die Charaktere neue Boote finden, stehlen oder selbst konstruieren. Die Boote, die das Volk bauen kann, sind unten aufgeführt. Die einfacheren Arten (Flöße, Segelkatamarane) kann ein einzelner Schrauber bauen, wenn ihm ein Wurf auf Zusammenschustern gelingt. Vergiss dabei nicht, dass du ein zusätzliches  aufwenden musst, um das Boot beständig zu machen (siehe dazu Seite 55 in Mutant: Jahr Null). Tust du das nicht, fällt das Boot nach einer kurzen Reise (von einem Sektor in den nächsten) auseinander.

Größere Boote, wie eine Schrottschaluppe oder ein Schrottschiff, müssen gemeinsam vom ganzen Volk als Projekt gebaut werden.

Die Boote, die unten beschrieben sind, sind grundlegende Modelle, mit denen die Liste noch lange nicht abgeschlossen ist. Jedes Boot, das das Volk baut, ist eigentlich einzigartig.

Boote finden: Wenn du Glück hast, kannst du auch voll funktionstüchtige Boote aus der Vorzeit finden. Mehrere dieser Boote haben wir im Abschnitt „Artefakte“ im Spielleiter-Teil dieses Heftes beschrieben. Bonus: Du verwendest den Ausrüstungsbonus eines Bootes, wenn du dich von einem Konflikt entfernen oder einen Gegner rammen willst.

Panzerung: Der Panzerungswert des Bootsrumf schützt das Boot selbst und alle, die sich an Bord befinden, vor Angriffen von außerhalb des Fahrzeugs.

Robustheit: Siehe Seite 95 in Mutant: Jahr Null.

Besatzung: Die Mindestanzahl an Besatzungsmitgliedern, die notwendig ist, um das Boot zu steuern.

Ruderer: Die Mindestanzahl von Ruderern, die man braucht, um das Schiff in Bewegung zu halten, wenn keine anderen Antriebsmöglichkeiten



ANTRIEB

Die Boote des Volks können auf mehrere Arten angetrieben werden:

- **Ruder:** Die einfachste Antriebsart ist schlicht und ergreifend Muskelkraft. Der Vorteil ist, dass dies technisch nicht kompliziert ist und bei jedem Wetter funktioniert. Der Nachteil ist, dass Ruderer notwendig sind. Es hängt von der Art und Größe des Bootes ab, wie viele Ruderer benötigt werden. Ein Wurf auf Kraftakt ist für jeden Ruderer erforderlich, um das Boot einen Sektor weit zu bewegen (siehe Navigation).
- **Segel:** Flöße und Segelkatamarane können als Stunt beim Zusammenschustern-Wurf mit einem Segel ausgestattet werden (siehe Seite 55 in Mutant: Jahr Null). Um Segel für größere Boote herzustellen, muss das Projekt Segelmacherei abgeschlossen werden. Sobald das Projekt abgeschlossen ist, können sowohl Schaluppen als auch Schiffe ohne zusätzliche Kosten mit Segeln ausgestattet werden. Der große Nachteil von Segeln ist, dass sie Wind erfordern, außerdem kann ein Sturm sie schnell beschädigen.
- **Dampfmaschine:** Sobald das Volk die Dampfmaschine entwickelt hat (siehe Seite 111 im Grundregelwerk zu Mutant: Jahr Null), können Schaluppen und Schiffe ohne Zusatzkosten mit einer Dampfmaschine als Antriebsmöglichkeit ausgestattet werden. Dampfmaschinen erfordern Treibstoff (siehe Navigation, unten).
- **Motor aus der Vorzeit:** Wenn du Glück hast, kannst du gut erhaltene Bootsmotoren aus der Vorzeit finden. In der Regel muss ein Schrauber erfolgreich auf Zusammenschustern würfeln, um den Motor wieder zum Laufen zu bringen. Alte Motoren können mit Fusel betrieben werden. Benzin aus der Vorzeit würde auch funktionieren, man müsste es aber erst einmal beschaffen.



TREIBSTOFF

Wenn ein Boot durch eine Dampfmaschine oder einen Motor aus der Vorzeit angetrieben wird, braucht es Treibstoff. Die Spalte Treibstoffverbrauch in der Bootstabelle weiter oben gibt an, wie viel Treibstoff erforderlich ist, um einen Sektor in der Zone zu erkunden. Bei einem Motor aus der Vorzeit entspricht die angegebene Zahl den erforderlichen Einheiten Fusel oder Benzin. Eine Dampfmaschine hingegen erfordert eine entsprechende Anzahl brennbarer Gegenstände (Schrott). Eine Dampfmaschine benötigt darüber hinaus natürlich auch Wasser, aber davon gibt es auf See zum Glück wirklich mehr als genug.



zur Verfügung stehen. Mehr zum Rudern findest du auf Seite 10.

Passagiere: Die maximale Anzahl von Passagieren, die das Boot ohne Mühe aufnehmen kann, zusätzlich zur maximalen Besatzung. Wenn Ruderer an Bord sind, zählen diese auch als Passagiere.

* **Flöße:** Die angegebenen Spielwerte sind für ein mittelgroßes Floß bestimmt, das bis zu fünf Passagiere aufnehmen kann. Bei größeren Flößen steigen Robustheit, Besatzung, Ruderer und Treibstoffverbrauch. All diese Werte entsprechen der maximalen Anzahl von Passagieren des Floßes geteilt durch 5 (aufgerundet).

FLOß

Das Floß ist die einfachste Form von Wasserfahrzeug und kann aus Treibholz und Schrott gebaut werden. Ölfässer, alte Plastikkanister oder Styropor dienen dabei dem Auftrieb. Flöße gibt es in verschiedenen Größen. Sie können mit Segeln, Dampfmaschinen oder sogar einem Bootsmotor aus der Vorzeit angetrieben werden, besonders elegant werden sie dadurch aber nie.

Ein typisches Floß kann bis zu fünf Passagiere aufnehmen. Für jedes zusätzliche ☢, das der Schrauber beim Bau aufwendet, wird die maximale Anzahl der Passagiere verdoppelt.

Ein Schrauber kann ein Floß bauen, indem er auf Zusammenschustern würfelt. Vergiss nicht, dass

ein zusätzliches 🎲 notwendig ist, um das Floß länger über Wasser zu halten – sonst taugt die Konstruktion nur für die Überwindung eines einzigen Sektors, bevor sie absäuft.

SEGELKATAMARAN

Hierbei handelt es sich um ein kleines Segelboot mit zwei schmalen, parallel angeordneten Rümpfen. Diese schmale und leichte Bauweise macht den Katamaran schneller als andere Schiffe, die mit Segeln angetrieben werden, macht es aber auch komplizierter, schwere Lasten zu befördern. Ein Katamaran kann nur zwei Personen aufnehmen.

Ein Schrauber kann einen Katamaran bauen, indem er auf Zusammenschustern würfelt. Die Konstruktion dauert mehrere Tage, da sie deutlich komplexer ist als bei einem einfachen Floß aus Schrott. Vergiss nicht, dass ein zusätzliches 🎲 notwendig ist, um den Katamaran länger als einen Sektor über Wasser zu halten.

Besonderheit: Der Katamaran ist außerordentlich schnell. Dadurch halbiert sich die Zeit, die zum Erkunden eines Sektors notwendig ist (siehe unten).

SCHROTTSCHALUPPE

Ein größeres und stabileres Schrottboot. Schrottschaluppen werden oft verwendet, um zu erkunden, zu fischen oder bei Bedarf auf See zu kämpfen. Sie können bis zu 15 Passagiere aufnehmen und mit Segeln, einer Dampfmaschine, Rudern oder einem Motor aus der Vorzeit angetrieben werden. Schrottschaluppen sind zu groß, als dass ein Schrauber sie alleine bauen könnte. Die Konstruktion einer Schaluppe ist ein Projekt, an dem sich das ganze Volk beteiligt (siehe oben).

SCHROTTSCHIFF

Ein Schrottschiff kann bis 50 Passagiere aufnehmen und mit Segeln, einer Dampfmaschine, Rudern oder

Schrottschiffe sind so groß, dass sie bequem für längere Reisen eingesetzt werden können.

Schrottschiffe sind aufgrund ihrer Größe aufwändig im Bau. Die Konstruktion ist somit ein groß angelegtes Projekt, an dem sich das gesamte Volk beteiligt (siehe oben).

ZONENREISEN ZUR SEE

Um eine Zone auf See zu erkunden, muss ein Charakter Zugriff auf ein passendes Transportmittel haben. Dabei kann es sich um eines der oben beschriebenen Schrottboote oder um ein funktionierendes Wasserfahrzeug aus der Vorzeit handeln (diese sind Artefakte, siehe Seite 43). Die Erkundung der Zone funktioniert weitgehend wie an Land: Ihr fahrt einfach von Feld zu Feld auf der Karte und der Spielleiter beschreibt sie, während ihr zu überleben versucht und nach Ruinen und Artefakten Ausschau haltet. Die Unterschiede erklären wir euch im folgenden Abschnitt.

Sektoren erschaffen: Wie der Spielleiter die Sektoren in der Meereszone mit verschiedenen Dingen anfüllen kann, beschreiben wir im Spielleiterteil dieses Heftes (siehe Seite 13).

ZEIT

Ein Zonensektor auf See entspricht ungefähr einem Quadrat mit zwei Kilometern Breite, also genau wie an Land. Einen Sektor zu erkunden erfordert vier Stunden Zeit, genau wie an Land. Das mag langsam erscheinen, aber Schrottboote sind nicht besonders schnell, und man muss immer vor Bedrohungen und Wetterveränderungen auf der Hut sein. Einige Boote sind besonders schnell. Dadurch wird die Zeit verkürzt, die zum Erkunden eines Sektors notwendig ist.

WINDEFFEKTE

WIND	EFFEKT
Flaute	Das Wasser der Zone ist glatt und ruhig. Segelboote stehen einfach still.
Brise	Ein leichter und angenehmer Wind, der keine Auswirkungen auf den Navigator hat.
Böen	Der Wind heult und Wellen brechen an der Bordwand oder an Deck. Die Sicht ist erschwert, wodurch der Navigator einen Modifikator von -1 auf Navigieren erleidet.
Sturm	Das Meer ist chaotisch und das Boot wird von mehreren Metern hohen Wellen umher geschleudert. Der Navigator erleidet einen Modifikator von -3 auf Navigieren. Außerdem muss derjenige, der das Boot steuert, einmal pro Runde auf Bewegungen würfeln. Ein Fehlschlag bedeutet, dass das Boot 1W6 Schaden erleidet. Wenn das Boot klein ist (kleiner als eine Schrottschaluppe), müssen alle an Bord jede Stunde erfolgreich auf Bewegungen würfeln, damit sie nicht über Bord gehen.

einem Motor aus der Vorzeit angetrieben werden.



NAVIGATION

Wenn du in einen neuen Sektor der Zone fahren willst, würfelt der Navigator auf die Fertigkeit Navigieren. Das funktioniert genauso, als würde ein Pirscher an Land die Fertigkeit Pfadfinder einsetzen. Die beiden Fertigkeiten funktionieren auf die gleiche Weise, doch ein Pirscher vom Festland kann auf See nicht navigieren, und anders herum verhält es sich genauso.

Wenn du einen erfolgreichen Wurf auf Navigieren ablegst, bemerkst du rechtzeitig alle Bedrohungen, die sich in dem Sektor befinden. Bedrohungen zur See können alles sein: feindselige Seefahrer, mutierte Seemonster, plötzliche Wetterumschwünge und andere, gefährliche Naturphänomene.

Stunts: Für jedes zusätzliche  über das erste hinaus, das du erzielst, kannst du einen der folgenden Stunts (maximal einmal) auswählen.

- ❑ Du siehst eine Ruine, wenn es im Sektor eine gibt. Siehe unten.
- ❑ Du kannst die Fäulnisstufe in diesem Sektor erkennen. Siehe unten.
- ❑ Du fischst eine Ration von der Fäulnis befallenen Fraß.
- ❑ Die Erkundung des Sektors dauert nur halb so lang wie üblich (in der Regel zwei Stunden).
- ❑ Du stürmst in einem Viertel der Zeit, die normalerweise zur Erkundung notwendig ist, durch den Sektor (normalerweise eine Stunde). Dabei gehst du allen Kreaturen oder Phänomenen aus dem Weg. Der Sektor zählt damit nicht als erforscht, und du findest auch keine Ruinen.

Beachte dabei, dass die Fertigkeit Navigieren nicht verwendet wird, um das Boot zu steuern. Dafür wird Bewegen verwendet, was von jedem anderen SC übernommen werden kann.

Weitersuchen: Genau wie auf Land kannst du Navigieren in einem Sektor, der bereits erkundet wurde, noch einmal anwenden, wenn du fischen oder Ruinen finden willst.

WIND

Wenn mit Segeln durch die Zone zur See reist, bildet das Wetter einen entscheidenden Faktor – so sehr, dass es den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten kann. Die Winde in der Zone sind

temperamentvoll und launisch. Die folgende Tabelle zeigt die verschiedenen Windgeschwindigkeiten und ihre Auswirkungen.

Wie der Spielleiter die Wetterbedingungen festlegt, kannst du auf Seite 14 nachschlagen.

NACHTS AUF SEE

In der Nacht ist es zu dunkel, um die Zone zu erkunden. Normalerweise werden Boote bei Nacht vor Anker gelegt, wenn das Wasser flach genug dafür ist. Ansonsten lässt man das Boot einfach frei durch die Dunkelheit treiben. Es bleibt dabei normalerweise im gleichen Sektor, es sei denn, der Spielleiter hat etwas anderes geplant.

ERNEUTE BESUCHE

Wenn du in einen Sektor zurückkehren willst, den du bereits erkundet hast, funktioniert es genau wie an Land: Du kannst in einem Viertel der Zeit durch den Sektor reisen (also in einer Stunde, wenn du ein normales Boot verwendest). Allerdings sind Bedrohungen in der Meereszone beweglicher als an Land. Es können nach Ermessen des Spielleiters also schneller neue Bedrohungen in Sektoren auftauchen, die bereits erforscht worden sind.

FÄULNIS

Auf dem Meer ist die Fäulnis ständig in Bewegung. Sie bewegt sich mit dem Wind, mit den Wogen und den Strömungen. Man kann jederzeit der Fäulnis ausgesetzt werden. Es gibt keine sicheren Gewässer, da sich die Fäulnis überall hin bewegen kann.

Andererseits kann es auch vorkommen, dass die Fäulnis sich unverhofft wieder entfernt. Wasser, das gerade noch tödlich gewesen ist, kann plötzlich wieder verträglich werden.

Regeltechnisch bedeutet das, dass die Fäulnisstufen in einem Sektor auf dem Meer nicht beständig sind. Wie der Spielleiter damit umgehen sollte, steht auf Seite 14 beschrieben.

INSELN

Man kann im Nassen Grab einige größere Inseln finden. Sie sind groß genug, um ein oder zwei Landsektoren aufzunehmen. Diese Sektoren werden entsprechend der Standardregeln aus Mutant: Jahr Null erkundet.

03

SPIELLEITERTEIL

Solltest du vorhaben, *das Nasse Grab* als Spieler zu erleben, solltest du ab dieser Stelle auf keinen Fall weiterlesen. Dieser Abschnitt ist nur für die Augen des Spielleiters gedacht!

Hier findest du den gleichen Aufbau wie im Spielleiterteil von *Mutant: Jahr Null*.

BEDROHUNGEN FÜR DIE ARCHE

Auch in einer Zone auf hoher See ist die Arche, in der die SC leben, ständigen Gefahren ausgesetzt. Das Ganze funktioniert in etwa wie bei Bedrohungen gegen Archen auf dem Land. Du kannst sogar die meisten Bedrohungen in Kapitel 10 von *Mutant: Jahr Null* auf See verwenden. Die folgenden Bedrohungen müssen aber angepasst werden:

Der Mann am Strand: Der Mann befindet sich nicht unbedingt an einem Strand. Er könnte auf einem Floß über das Meer treiben. Vielleicht handelt es sich sogar um ein richtiges Rettungsboot.

Die Höllenfahrer: Diese werden von der Inselmiliz von der Sklavenhändler-Schrotinsel ersetzt. Details findest du auf Seite 28.

Das andere Volk: Die Mutanten aus der anderen Arche treffen auf einfachen Flößen ein. Sie leben in einer Gruppe von Meeresfestungen oder in einer Ruine auf einer isolierten Insel.

SEKTOREN ERSCHAFFEN

Du kannst die Würfel einsetzen, um einen Sektor auf dem Ozean zu erschaffen, verwendest hier aber nicht die gleichen Tabellen wie bei einem Landsektor. Folge stattdessen den folgenden Schritten:

1. Bestimme die aktuelle Windgeschwindigkeit oder würfle sie aus (siehe unten).
2. Bestimme die Bedrohungsstufe des Sektors und würfle Bedrohungen aus.
3. Bestimme eine Ruine im Sektor oder würfle sie aus, wenn es eine geben soll.
4. Bestimme die Fäulnisstufe.
5. Wenn es eine Bedrohung im Sektor geben soll, würfle oder wähle sie aus.
6. Wenn es einen Navigator in der Gruppe gibt, kann er sofort auf Navigieren würfeln (siehe Seite 11).

WINDGESCHWINDIGKEIT

Wir haben im Spielerabschnitt dieses Buches bereits beschrieben, dass Windgeschwindigkeiten in der Zone in vier Stufen eingeteilt sind: Flaute, Brise, Böen und Sturm. Sie alle haben ihre eigenen Auswirkungen, die du der Tabelle auf Seite 11 entnehmen kannst. Zunächst einmal wählst du die Windgeschwindigkeit, die zu Beginn der Reise der Helden durch die Zone herrscht, frei aus. Wähle stets eine Brise, wenn du nett zu deinen Spielern sein möchtest.

Immer, wenn die SC in einen neuen Sektor segeln, würfelst du 1W6 auf der unten stehenden Tabelle. So kannst du bestimmen, wie sich die Windgeschwindigkeit im neuen Sektor von dem unterscheidet, den sie gerade verlassen haben. Natürlich kannst du den Wurf auch einfach ignorieren und frei bestimmen, wie sich der Wind dreht.

W6	WINDVERÄNDERUNG
1-2	Die Windgeschwindigkeit sinkt um eine Stufe.
3-4	Die Windgeschwindigkeit bleibt unverändert.
5-6	Die Windgeschwindigkeit steigt um eine Stufe.

Im gleichen Sektor: Die Windgeschwindigkeit ändert sich im Laufe der Zeit, selbst wenn die SC im gleichen Sektor bleiben.

Als Faustregel kannst du einmal am Morgen und einmal am Abend auf diese Tabelle würfeln, um Änderungen in der Windgeschwindigkeit festzulegen.

Extremes Wetter: Die oben stehende Tabelle wird verwendet, um alltägliches Wetter in der Zone zu beschreiben. Plötzliche Wetterumschwünge und extreme Windbedingungen werden stattdessen wie Phänomene behandelt, siehe unten..

BEDROHUNGSSTUFE

Genau wie auf dem Land gibt es für jeden Sektor eine Bedrohungsstufe, die einen Wert von null oder höher hat. Du kannst die Bedrohungsstufe des Sektors frei anpassen, wobei die folgende Tabelle dir bei der Orientierung hilft. Eine hohe Bedrohungsstufe

bedeutet, dass der Sektor besonders gefährlich ist. Allerdings besteht dann auch eine größere Chance, interessante Ruinen zu finden.

BEDROHUNGSSTUFE	SEKTORENART
1-4	Offene See
5-8	Schrottriffe, Meeresfestungen, Inseln, Schiffswracks
9+	Besonders gefährlicher Sektor

Wenn die Spielercharaktere in den Sektor vordringen, wirfst du eine Anzahl von Basiswürfeln entsprechend der Bedrohungsstufe.

Jedes ☢️ bedeutet, dass sich eine Ruine im Sektor befindet (siehe unten). Solltest du aber mindestens ein ☠️ würfeln, gibt es in dem Sektor eine Bedrohung. Je mehr davon du würfelst, umso gefährlicher wird die Bedrohung.

RUINEN

Auf See sind wirkliche Ruinen selten – zumindest über der Meeresoberfläche. Wenn der Wurf bezüglich der Bedrohungsstufe ergibt, dass sich in dem Sektor eine Ruine befindet (oder du als SL entschieden hast, dass es eine geben soll), kannst du auf die folgende Tabelle würfeln oder einen ihrer Einträge auswählen. Die Ruinen stehen im gleichnamigen Abschnitt auf Seite 15 genauer beschrieben.

W66	RUINE
11-14	Container
15-16	Leuchtturm
21-23	Meeresfestung
24-26	Felsinsel
31-33	Ölbohrplattform
34-36	Versunkene Stadt
41-46	Schrottriff
51-53	Schlachtfeld
54-62	Müllgürtel
63-64	Windkraftwerk
65-66	Schiffswrack

FÄULNISSTUFE

Du würfelst die Fäulnisstufe in Meeressektoren genau wie in Sektoren auf dem Land aus oder legst sie einfach fest. Wenn du würfeln möchtest, verwende dabei die folgende Tabelle:



W66	FÄULNISSTUFE	BESCHREIBUNG
11-12	0	Fäulnis-oase: Hier sind die SC vor der Fäulnis sicher.
13-55	1	Schwache Fäulnis: Die SC erleiden einen Fäulnis-punkt pro Tag.
56-66	2	Starke Fäulnis: Die SC erleiden einen Fäulnis-punkt pro Stunde.

Die Fäulnis auf See ist nicht beständig, da das Wasser sich ständig in Bewegung befindet. Wenn du die Fäulnisstufe auswürfeln willst, solltest du jedes Mal neu würfeln, wenn die SC in einen Sektor zurückkehren, den sie bereits besucht haben.

BEDROHUNGEN IN DER ZONE

Genau wie auf dem Land gibt es auch in Meeressektoren Bedrohungen. Diese Bedrohungen werden weiter hinten in diesem Buch beschrieben. Du kannst eine Bedrohung mit den folgenden Tabellen auswürfeln oder sie einfach selbst auswählen. Wirf einen W6 oder einen W66:



W6	BEDROHUNGSART
1-2	Humanoide
3-5	Seemonster
6	Phänomen

W66	HUMANOIDE BEDROHUNGEN
11-15	Gesandte des schwimmenden Dorfes
16-25	Handelskonvoi
26-32	Noatun-Kundschafter
33-41	Schiffbrüchige
42-46	Sklavenhändler
51-56	Müllbanditen
61-66	Walfänger

W66	SEEMONSTER-BEDROHUNG
11-13	Tintenbiest (Seite 20)
14-16	Fischschwarm (wie Graser, Seite 178, Mutant: Jahr Null)
21	Kraken (Seite 26)
22-24	Stahlhai (Seite 20)
25-31	Würgealgen (Seite 25)
32-34	Fäulnisplankton (Seite 25)
35	Faulzilla (Seite 26)
36-42	Müllfalken (Seite 181, Mutant: Jahr Null)
43-45	Schrottmöwen (wie Schrottkrähen, Seite 181, Mutant: Jahr Null)
46-52	Leviathan (Seite 25)
53-55	Schlingwale (Seite 26)
56-62	Strandfisch (wie Faulfisch, Seite 181, Mutant: Jahr Null)
63	Eisenkiefer (Seite 26)
64-66	Torpedofisch (Seite 26)

W66	PHÄNOMEN-BEDROHUNG
11-12	Temperaturabfall/Hitzewelle (Seite 187/184, Mutant: Jahr Null)
13-14	Elektrischer Sturm (Seite 184, Mutant: Jahr Null)
15-16	Kadaver (Seite 27)
21-22	Riesenwelle (Seite 27)
23-24	Mahlstrom
25-26	Magnetfeld (Seite 185, Mutant: Jahr Null)
31-32	Fauler Wind (Seite 187, Mutant: Jahr Null)
33-34	Nachtlichter (Seite 186, Mutant: Jahr Null)
35-41	Ölpest (Seite 28)
42-44	Brennpunkt (Seite 186, Mutant: Jahr Null)
45-46	Luftkissenfahrzeug (Seite 28)
51-53	Säureregen (Seite 184, Mutant: Jahr Null)
54-55	Vakuum (Seite 187, Mutant: Jahr Null)
56-63	Zonenzuklon (Seite 28)
64-66	Zonensmog (Seite 187, Mutant: Jahr Null)

RUINEN IM WASSER

Dieser Abschnitt entspricht dem Kapitel Ruinen in der Zone (siehe Seite 163, Mutant: Jahr Null), jedoch angepasst an die Meereszone. Ruinen auf See sind zumindest oberhalb der Wasseroberfläche selten. Stattdessen finden die SC andere Arten von Überresten, die entweder als schwimmend oder stationär eingeteilt werden. Verwende ihre Beschreibungen als Inspiration. Die Texte sind so geschrieben, dass du sie leicht anpassen und wiederverwerten kannst. Passe einfach die Zahl, Größe und den Zustand an deine Bedürfnisse an, und schon hast du haufenweise Ruinen, aus denen du jederzeit schöpfen kannst.

Die meisten Dinge, die die SC auf See finden können, werden schon auf große Entfernung sichtbar. Auf dem Wasser kommt es nur selten vor, dass etwas die Sichtlinie blockiert. Schwimmende Ruinen sind beweglich und können an mehreren verschiedenen Orten auftauchen. Natürlich können letztere auch sinken, womit sie in der Regel gar nicht mehr auffindbar wären.

▣ CONTAINER

Eine Reihe miteinander verbundener Metallcontainer, die auf den Wogen treiben. Sie stammen entweder von einem Schiff, das schon lange untergegangen ist, oder aus einem weit entfernten Hafen. Die Container scheinen alle noch versiegelt zu sein.

▣ LEUCHTTURM

Auf einer kleinen, einsamen Klippe steht ein hoher Steinturm aus der Vorzeit. Er ist noch intakt, und man kann ihn gut erklimmen. Auf der Spitze des Turms befinden sich große Spiegel, und ihr könnt von dort aus weit über das Wasser blicken. Vermutlich war das Bauwerk einmal eine Art von Aussichtspunkt.

▣ MEERESFESTUNG

Eine Gruppe von Meeresfestungen steht mitten im Ozean. Es handelt sich um schwere Metallbauten, die auf Beinen aus Beton oder Stahlträgern stehen. Diese Anlage scheint einmal einem militärischen Zweck gedient zu haben. In einigen der Gebäude findet man Waffen, an ihren Wänden Einschusslöcher und Spuren von Explosionen. Man kann die Überreste alter Möbel, Elektronik und einige Vorrate hier finden.

▣ FELSINSEL

Die Felsinsel ist schon aus großer Entfernung sichtbar, auch wenn sie nicht sehr groß ist. Es befinden sich noch einige mehr oder weniger intakte Bauwerke auf der Insel. Man kann auch den Umriss einer Straße im hohen, windgepeitschten Gras entdecken, das den Großteil der Insel bedeckt. Einige abgewrackte Boote und mehrere Skelette, sowohl von Tieren als auch von Menschen, liegen am Strand. Hunderte von kreischenden Vögeln kreisen um die Insel und nisten an den steilen Klippen.

▣ ÖLBOHRPLATTFORM

Weit draußen auf See stehen einige gigantische und gut sichtbare Plattformen, die mit dem Boden verankert sind. Auf den Plattformen stehen einige mehr oder weniger intakte Bauwerke. Mehrere von ihnen sind ungefähr zehn Stockwerke hoch. Man kann überall kleine, angelegte Boote und Skelette in dicker Schutzkleidung finden. In den Gebäuden ruhen noch weitere Skelette und eine Vielzahl zerstörter Gegenstände.

▣ VERSUNKENE STADT

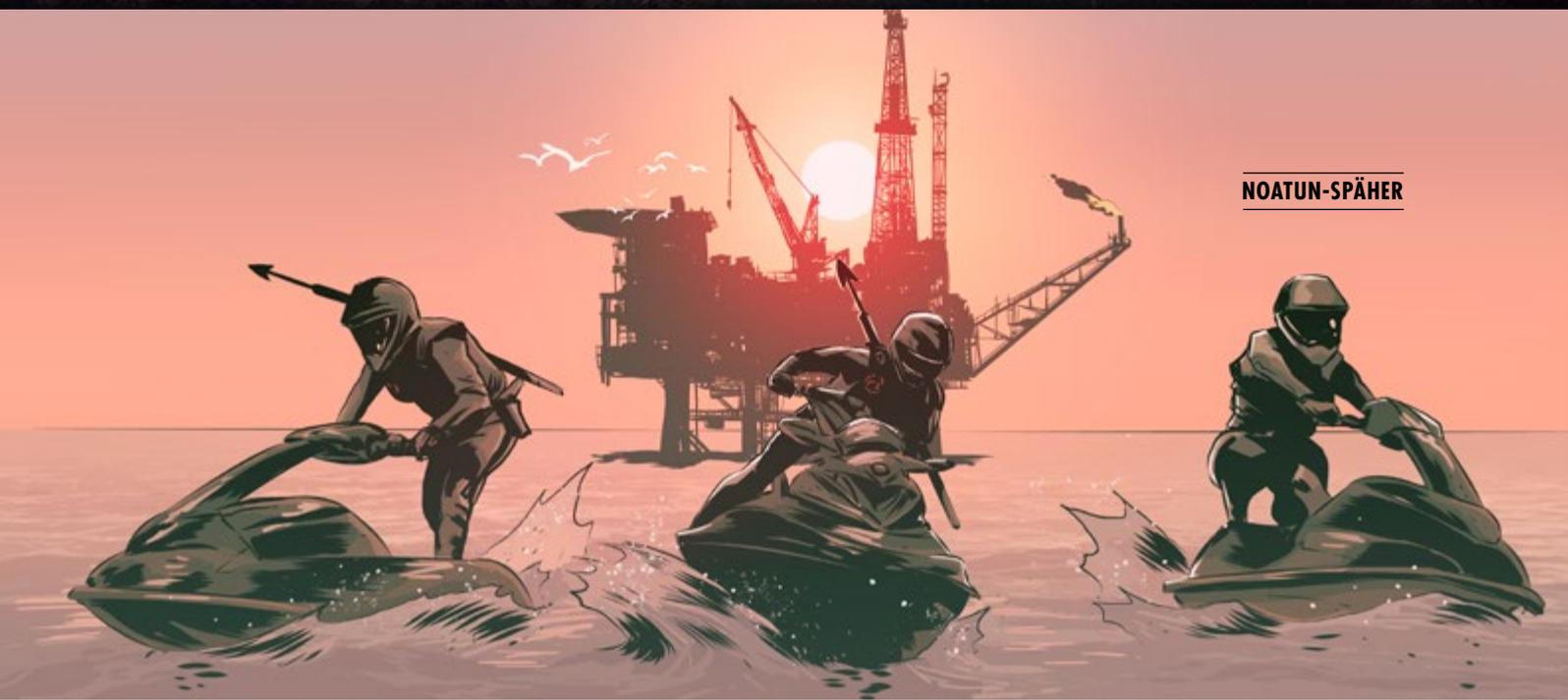
Der Meeresspiegel war nicht immer so hoch wie heute. In diesem Gebiet ragen die obersten Stockwerke einiger sehr hoher Bauten aus dem Wasser. Das Innere der Gebäude ist feucht, aber in der Theorie voll bewohnbar.

Wenn man unter die Oberfläche taucht, findet man einen ganzen Block in der Tiefe verborgen – vielleicht sogar eine ganze Stadt. Es gibt Straßen, Autowracks und Ruinen dort unten in der Dunkelheit. Sie alle sind von einer dicken Schlammschicht bedeckt. Schwärme von funkelnden Fischen bewegen sich um die einst großen Bauwerke.

▣ SCHROTTTRIFF

Ein riesiger Haufen aus rostigem Metallschrott und anderem Schutt aus der Vorzeit erhebt sich wie ein Berg aus dem Wasser. Der Haufen ist so groß und schwer, dass er sogar den mächtigsten Flutwellen trotzt. Wracks von Bussen, Lastwagen und sogar noch größeren Fahrzeugen sind unter dem übrigen Schutt zu sehen. Wenn man hier taucht, kann man erkennen, dass sich der größte Teil des Schrotthaufens unter der Oberfläche befindet.

NOATUN-SPÄHER



☐ SCHLACHTFELD

Die Aufbauten zahlreicher unter Wasser liegender oder halb versunkener Schiffe durchbrechen die Wasseroberfläche. Es ist deutlich, dass mehrere der Rümpfe von Explosionen und Einschlägen verschiedenartiger Waffen zerstört worden sind. An Bord kann man uniformierte Skelette finden, die Seefahrer der Vorzeit scheinen nicht gerade freundlich zueinander gewesen zu sein.

☐ MÜLLGÜRTEL

Die Gezeiten tragen einen gigantischen Gürtel aus schwimmendem Müll heran. Er ist dutzende von Kilometern lang und einige Kilometer breit. Teile des Gürtels bestehen aus größeren Gegenständen. Zwischen dem Schutt ist ein hölzernes Haus zu erkennen, das langsam mit den Wellen steigt und fällt. Wahrscheinlich haben sich auch einige kleine Tiere, die man normalerweise an Land sehen würde, auf dem Müllhaufen niedergelassen. Der gesamte Müllgürtel ist in einen üblen Gestank gehüllt.

☐ WINDKRAFTWERK

In langen, symmetrischen Reihen stehen hier große Türme, die von Propellern gekrönt sind. Einige funktionieren noch und drehen sich hektisch, wobei sie ein lautes Summen oder Klappern von sich geben. Andere sind zum Teil von Rost und Wind in Stücke gerissen worden. Die Türme sind hohl und mit einer Leiter in ihrem Inneren ausgestattet.

Es ist nicht klar, ob die Ahnen diese seltsamen Vorrichtungen als Kunstwerke errichtet haben, oder ob sie eine andere, praktischere Funktion hatten.

☐ GEISTERSCHIFF

Ein großes Schiff treibt allein auf den Wellen. Es ist zwar rostig und hat an verschiedenen Stellen im Rumpf klaffende Löcher, aber es ist ganz offensichtlich noch immer seetauglich. Mehrere kleine Rettungsboote hängen am Rumpf. Es gibt einen gewaltigen Frachtraum, Schlafquartiere, auch einen Lagerbereich. Besonders unheimlich ist, dass niemand an Bord ist. Nicht einmal Tote.

DIE BEDROHUNGEN DER MEERESZONE

Die SC müssen sich mit den Bedrohungen des Nassen Grabes herumschlagen, genau wie sie es auf dem Land mit den Bedrohungen der anderen Zonen tun würden. Die Bedrohungen zur See unterscheiden sich etwas von den Bedrohungen an Land: Die Apokalypse hat sich auf See einfach auf andere Arten manifestiert. Bedrohungen in der Meereszone sind in drei Oberkategorien eingeteilt: Humanoide, Seemonster und Phänomene.

HUMANOIDE

Die Meereszone wird von anderen Gruppierungen bewohnt als das Land. Schiffbrüchige, Händler und Walfänger sind nur einige der Fraktionen, die den SC begegnen können. Sie alle werden weiter unten genauer beschrieben. Die von diesen Gruppierungen

eingesetzten Boote sind im Abschnitt „Die Boote des Volkes“ beschrieben und werden auch im Abschnitt über Artefakte erläutert.

GESANDTE DES SCHWIMMENDEN DORFES

-1

Vier gedrungene Hausflöße, die aus Treibholz und anderem Schutt gebaut wurden, kommen euch näher. Auf jedem könnt ihr vier oder fünf Mutanten sehen. Sie sind die Drifter, braungebrannte, dürre Gestalten, die Kleidung aus Pappe und Plastikplanen tragen. Ein alter Mann ist dabei die einzige Person, die eine Sprache spricht, die den SC verständlich ist. Die Gruppe wurde von einem schwimmenden Floßdorf geschickt. Sie sind friedlich, wollen Handel treiben und besitzen etwas, das den SC fehlt. Dabei könnte es sich um Wasser, Fraß, Topfpflanzen oder auch ein Artefakt handeln. Wenn die SC freundlich sind, werden sie sogar in das Floßdorf eingeladen.

Sollten die SC bedrohlich auftreten, werden die Leute auf den Flößen alles tun, um zu entkommen.

Wenn es erforderlich wird, feuern sie Leuchtgeschosse in die Luft und hoffen auf Hilfe aus dem Floßdorf. Das Dorf ist ein besonderer Zonensektor. Du findest seine Beschreibung auf Seite 36.

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

Fertigkeiten: Bewegen 3, Prügeln 1, Kraftakt 3

Mutationen: Eine zufällige Mutation

Waffen: Einer der Gesandten hat eine Leuchtpistole (Artefakt) bei sich. Der Rest ist unbewaffnet.

HANDELSKONVOI

+1

Ihr könnt einen Konvoi aus drei Hausflößen und drei kleinen Booten in der Entfernung erkennen. An Bord befinden sich ungefähr 30 Mutanten von abgelegenen Siedlungen. Sie sind auf dem Weg zur Schrottninsel der Sklavenhändler (siehe unten). Ihr Plan ist es, dort fünf Sklaven zu verkaufen. Diese sind ausgemergelte, elende Kreaturen, die an einer Seite des Hausfloßes angekettet sind. Da sie Angst davor haben, angegriffen zu werden, reagieren sie

misstrauisch auf die SC. Wenn die SC gefährlich erscheinen, wollen die Händler ihre Durchfahrt mit einem Wegzoll bezahlen. Den Kampf werden sie meiden, so lange wie es nur geht.

Wenn die SC freundlich sind, können sie einiges über die Schrottninsel und eine der anderen Siedlungen in der Zone erfahren. Möglicherweise können sie sogar den Konvoi begleiten und den Markt auf der Schrottninsel kennenlernen.

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

Fertigkeiten: Aushandeln 3, Bewegen 2, Prügeln 2, Schießen 2, Schleichen 2

Mutationen: Eine zufällige Mutation

Waffen: Schrottmesser und Harpune oder Rohrgewehr (mit W6 Kugeln)

Besonderheit: Die Händler des Konvois können Futter, sauberes Wasser und vielleicht sogar ein Artefakt verkaufen.

NOATUN-KUNDSCHAFTER

-1

Eine Patrouille von zehn rast auf vier Jetskis vorbei (siehe Seite 43). Die Männer und Frauen der Patrouille sind allesamt muskulös und tragen schwarze, enge Overalls und Helme mit dunklen Visieren. Keiner von ihnen hat sichtbare Mutationen.

Die Patrouille ist Teil einer größeren Delegation der Titanenmacht Noatun. Diese ist dafür zuständig, eines der Ölfelder der Zone zu kontrollieren. Wenn die SC keine Bedrohung zu sein scheinen, werden sie einfach ignoriert. Das gilt sogar dann, wenn die SC versuchen, ein Gespräch zu beginnen. Wenn die SC ein Problem darstellen, bedroht die Patrouille sie und greift wenn nötig an.

Dies könnte beispielsweise geschehen, wenn die SC sich zu sehr für Noatuns Ölfeld zu interessieren scheinen. Die Männer und Frauen sind allesamt Klone: Sie sehen fast identisch aus und sind nicht mutierte. Sie sprechen einen alten Dialekt, der aber verständlich ist.

Die Ölfelder der Titanenmacht und ihre Bewohner werden auf Seite 32 genauer beschrieben.

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

Fertigkeiten: Auskundschaften 3, Bewegen 2, Prügeln 4, Schießen 4, Schleichen 3

Mutationen: Keine

Waffen: Messer und Vorzeit-Harpunen


SKLAVENHÄNDLER

Arche zu begleiten. Die Schiffbrüchigen sprechen einen eigenartigen, aber verständlichen Dialekt.

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

Fertigkeiten: Bewegen 2, Prügeln 1, Kraftakt 3

Mutationen: Keine

Waffen: Stumpfer Gegenstand

SKLAVENHÄNDLER

+1

Aus dem Nichts tauchen zehn schwer bewaffnete Sklavenhändler auf, die sich hinter einem Schiffswrack versteckt gehalten haben. Der Lärm ihrer Bootsmotoren ist überwältigend. Diese brutale Gruppe aus Mutanten verwendet ein Motorboot (von vier Sklavenhändlern bemannt) und zwei große Jetskis (auf jedem drei Sklavenhändler).

Wenn die SC auch nur im geringsten verwundbar erscheinen, greifen die Sklavenhändler sie sofort an. Ihr Hauptziel ist es, alle Artefakte an sich zu nehmen, die die SC besitzen. Wenn SC überleben, wollen die Sklavenhändler sie mit zu ihrer Schrotinsel nehmen, um sie auf dem Sklavenmarkt zu verkaufen. Besonders interessant sind solche Charaktere, die sexuell attraktiv aussehen oder schwer arbeiten können.

Sollten die SC die Angreifer erfolgreich verjagen können, erreicht das Gerücht schon bald die Schrotinsel der rachsüchtigen Sklavenhändler. Die Schrotinsel ist ein besonderer Zonensektor. Du findest ihre Beschreibung auf Seite 28.

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

Fertigkeiten: Auskundschaften 3, Bewegen 2, Prügeln 4, Schießen 4, Schleichen 3

Mutation: Amphibisch

Waffen: Rohrgewehr (mit W6 Kugeln) und Baseballschläger oder Schrottmesser

SCHIFFBRÜCHIGE

+1

Eine Gruppe von rund zwanzig ausgemergelten Personen steht zusammengedrängt auf zwei kleinen Booten und einem Floß aus Treibholz. Die Gruppe besteht aus Menschen ohne Mutationen. Ihr Schiff, das seit Jahrzehnten über die Wogen des Ozeans getrieben ist, ist vor einer kurzen Weile in einem Sturm untergegangen. Die Schiffbrüchigen sind hungrig und verzweifelt. Sie wollen vor allem etwas zu essen und zu trinken. Wenn die SC schwach erscheinen, dann werden die Schiffbrüchigen sie angreifen. Vielleicht versuchen sie, das Boot der SC in ihre Gewalt zu bringen. Sollten ihre Chancen schlecht stehen, sind sie unterwürfig und bitten um Fraß und Wasser. Wenn die SC ihnen helfen, bestehen sie darauf, sie zu ihrer

MÜLLBANDITEN

+1

Ein kleiner Müllgürtel treibt heran. Ein zerbrochenes Floß aus Treibholz ist in dem treibenden Schutt gefangen. Ein kleiner, dürrer Mutant sitzt auf dem Floß und schreit um Hilfe. Er erklärt, er sei der einzige Überlebende einer Siedlung aus dem Norden, die abgebrannt sei. Er braucht jetzt Wasser und

Fraß. Er behauptet, dass er im Austausch kostbare Artefakte anbieten könne.

Der Mutant auf dem Floß ist ein Köder. Acht Banditen sind im Schutt versteckt und warten darauf, die SC anzugreifen. Sie leben von solchen geplanten Angriffen und leben ganz in der Nähe.

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

Fertigkeiten: Auskundschaften 3, Bewegen 4, Prügeln 3, Schießen 3, Schleichen 4

Mutationen: Eine zufällige Mutation

Waffen: Baseballschläger mit Stacheln und Schrottpistole (mit W6 Kugeln) oder Harpunenpistole.

WALFÄNGER

±0

Ein Dutzend Mutanten, die allesamt Kleidung aus Fisch- und Walhaut tragen, nähert sich in zwei kleinen Motorbooten. Sie wollen etwas von euch. Es ist eindeutig, dass sie von einem größeren Schiff stammen, das sich irgendwo in der Nähe befinden muss. Ihr könnt am Bug ihres Gefährtes den Umriss einer großen Harpune erkennen. Sie scheint bemannt zu sein.

Die Gruppe besteht aus Walfängern. Sie jagen die gigantischen, mutierten Bestien, die in der Tiefe schwimmen, sind aber auch verschlagene Händler. Sie sind außerordentlich verschwiegen, da sie miteinander fast ausschließlich durch Telepathie kommunizieren. Allerdings können sie einen Dialekt sprechen, den die SC recht gut verstehen.

Wie die Walfänger sich verhalten, liegt ganz in den Händen der SC. Wenn sie vertrauenerweckend oder selbstsicher auftreten, wollen die Walfänger ihnen ein großes Stück Walfleisch (2W6 Rationen Fraß) verkaufen.

Wenn die SC verwundbar erscheinen, hebt die Anführerin der Walfänger, eine kahle Frau in einem Overall aus Walhaut, eine Granate hoch. Sie weist die SC an, sie zum größeren Schiff zu begleiten, sonst wird sie die Granate werfen. Sobald die SC an Bord sind, werden sie mit anderen Sklaven in den Frachtraum gesteckt.

Der Plan scheint zu sein, sie auf der Schrotinsel zu verkaufen (siehe dazu den Abschnitt zu Speziellen Zonensektoren). Wenn die Walfänger

zum Kampf auf offenem Wasser herausgefordert werden, haben sie einen entscheidenden Vorteil: die Harpunenkanone am Bug ihres Schiffes.

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

Fertigkeiten: Auskundschaften 4, Bewegen 3, Prügeln 2, Schießen 4, Schleichen 4

Mutationen: Telepathie

Waffen: Harpunengewehr, Harpunenkanone

SEEMONSTER

In den dunklen Tiefen gibt es zahlreiche Monster, die den SC begegnen können.

TINTENBIEST

-2

Schwärme von Tintenbiestern kann man im flachen Wasser sehen, wie sie mit flatternden Tentakeln hinter ihren länglichen Körpern vorbeiflitzen. Wie der Name schon verrät, sind Tintenbiester mutierte Tintenfische. Sie versammeln sich oft in der Nähe von Booten, Hausflößen und anderen Orten, an denen Mutanten leben. Sie versuchen, achtlos herumliegende Ausrüstung von Floßrändern zu stehlen. Manchmal versuchen sie auch, einen arglosen Mutanten über Bord zu ziehen.

Wenn sich Tintenbiester im Wasser um eine Siedlung versammelt haben, wird niemand erholsam schlafen können. Die Bewohner werden unweigerlich von Albträumen über Ertrinken, dunkle Gewässer und Massen von sich windenden Tentakeln heimgesucht.

Unter Navigatoren gibt es zahlreiche Geschichten über Tintenbiester, die Waffen oder Gerätschaften in ihren gewundenen Tentakeln halten. Einige behaupten sogar, Tintenbiester hätten versucht, mit ihnen zu kommunizieren.

Attribute: Stärke 2, Geschicklichkeit 4, Empathie 1

Fertigkeiten: Begreifen 1, Bewegen 3, Prügeln 2, Schießen 2, Schleichen 3

Mutationen: Eine zufällige Mutation

Panzerung: Keine

Waffe: Biss (Waffenschaden 2), in einigen Fällen stumpfer Gegenstand oder Schrottharpune



SPIELKARTE 1: KÄFIGINSEL

SPIELERKARTE 2: DIE ÖLFELDER DER AHNEN







Schrottinsel



Todeswirbel



Der Schrottgürtel

Westliche Seefestungen



Unheimliches Leuchtfeuer



stille Plattform



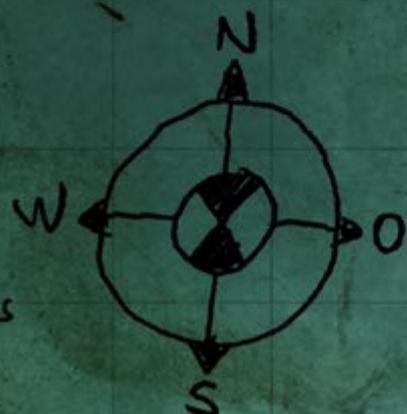
Höhlen



TIEFSEE-MONSTER



Südwestliches Ölfeld



Notiz: Riff des Verderbens



Nördliches Ölfeld



Nordöstliches Ölfeld

Stadt in der Tiefe

Aufgelaufene Schrottkahn



Zentrales Ölfeld

Östliche Seefestungen



Giftiges Dickicht

Südliche Seefestungen



Seltsamer Nebel





SPIELKARTE 3: DRIFTER AUS DER FERNE

SPIELERKARTE 4: GEISTERSCHIFF



Tintenangriff: Das Tintenbiest kann schwarzen, klebrigen Schleim verspritzen, der das Opfer blendet. Jedes  verursacht einen Punkt Verwirrung beim Ziel (Trauma gegen Verstand): Unter der Wasseroberfläche lässt die Tinte das Wasser schwarz werden, was es so gut wie unmöglich macht, das Tintenbiest zu sehen (-2 auf Prügeln oder Schießen, und +2, wenn das Tintenbiest erfolgreich auf Bewegen gewürfelt hat).

Albträume: Das Tintenbiest besitzt eine Fähigkeit, die der Mutation namens Grauen sehr ähnlich ist. Immer wenn sich ein Schwarm Tintenbiester in der Nähe einer Siedlung, eines Floßes oder eines Lagers voller Mutanten aufhält, vermag er Träume zu erzeugen, die einen Punkt Erschöpfung pro ausgegebenen MP beim Ziel verursachen. So lange Mutanten unter den Albträumen leiden, können sie sich nicht durch Schlaf erholen.

Schlau: Manche, wenn nicht sogar alle Tintenbiester, sind intelligent und haben einen Verstand-Wert. Das macht es den SC eventuell möglich, mit den Tintenbiestern zu kommunizieren. Vielleicht können sie von den Kreaturen entscheidende Informationen über die Zone erhalten?

Besonderheit: Mutanten mit dem Talent Metzger können Tintenschnitzel, eine Art kreisförmiges Steak, aus Tintenbiestern herstellen. Ein Metzger kann dabei auch den Tintenschild, eine Art Knochenplatte aus dem Inneren des Körpers der Tiere, herausholen. Der Tintenschild hat die gleichen Effekte wie ein normaler Schild (siehe Mutant: Jahr Null, Seite 88), zählt dabei aber als leichter Gegenstand.

STAHLHAI



Jemand oder etwas hat einen Schwarm riesiger Stahlhaie aus den Tiefen des Meeres angelockt. Ihre kräftige, dicke Rückenflosse durchschneidet das Wasser. Der Schwarm sucht zielstrebig nach etwas, in das sie ihre rasiermesserscharfen Zähne versenken können. Dabei kann es sich sowohl um lebende Kreaturen als auch um leblose Gegenstände handeln. Wenn sie einmal angefangen

haben zu beißen, lassen sie nicht mehr von einem ab. Wenn Blut im Wasser vergossen wird, kann es passieren, dass noch mehr Haie kommen.

Attribute: Stärke 8, Geschicklichkeit 6

Fertigkeiten: Bewegen 3, Prügeln 3

Panzerung: 4

Waffe: Biss (Waffenschaden 3)

Besonderheit: Stahlhaie fressen nicht nur Fleisch, sondern auch haufenweise Plastik und Metall. Sie brauchen das für ihre dicke, sehr zähe Haut. Einige Bewohner der Zone haben gelernt, wie man Lederrüstungen aus ihrer Haut herstellen kann. Es ist durchaus möglich, im Magen eines Stahlhais Artefakte zu finden, die jedoch meistens zerstört sind.

WÜRGETANG



Ein Gewirr aus Seetang, das mehrere hundert Meter lang ist, erstreckt sich entlang der Küste, einer Felsinsel oder mehrerer Schiffswracks. Der Tang schimmert in der Sonne und schillert in Schattierungen von Grün, Purpur und Blau. Dabei verströmt er einen verführerischen Duft. Wer genauer hinschaut, erkennt, dass sich der Tang mit kleinen Zuckungen bewegt. Hier und dort kann man die Überreste von toten Kreaturen erkennen, die vom Würgetang erstickt worden sind.

Attribute: Stärke 8, Geschicklichkeit 2

Fertigkeiten: Prügeln 3

Panzerung: Keine

Waffen: Tangschlinge (Waffenschaden 1, umschlingt das Opfer, das mit Kraftakt würfeln muss, um sich zu befreien)

Sporen: Ein Opfer in kurzer Entfernung kann unter den Einfluss der verführerischen Sporen des Würgetangs geraten. Jeder in kurzer Entfernung muss auf Bewegen würfeln, um dem Effekt zu trotzen. Bei einem Fehlschlag erleidet der Charakter einen Punkt Verwirrung und muss sich dem Würgetang nähern.

Tangschlingen: Der Würgetang kann seine Basiswürfel und seine Fertigkeitwürfel auf mehrere

Opfer verteilen und sie in der gleichen Runde angreifen. Das ist nur möglich, wenn sich die Opfer höchstens in naher Entfernung befinden. Opfer, die vom Tang umschlungen werden, erleiden einen Punkt Verwirrung pro Runde.

FÄULNISPLANKTON

±0

Millionen winziger Plankton-Kreaturen schwärmen durchs Wasser. Sie sind nur bei Nacht sichtbar und leuchten dann in einem intensiven, türkisfarbenen Schein. Die funkelnden Lichter sind wunderschön anzusehen. Doch die Schönheit trügt: Dieses Plankton bringt starke Fäulnis mit sich.

Schwarm: Fäulnisplankton ist so klein, dass man es mit Waffen nicht verletzen kann. Die einzige Art, ihm zu entkommen, ist sich zu bewegen (Wurf).

Effekt: Mutanten, die im von Fäulnisplankton befallenen Wasser schwimmen, erleiden einen Angriff mit sieben Basiswürfeln. Panzerung bietet keinerlei Schutz, doch passende Mutationen und Schutzanzüge können helfen. Ein Treffer verursacht keinen Schaden, vielmehr erleidet das Opfer einen Punkt Fäulnis pro erzieltem .

LEVIATHAN

+1

In den großen Tiefen, in denen das Nasse Grab sich ungestört von Inseln, Inselchen, Schrottsinseln oder Meeresfestungen erstreckt, haust der gefürchtete Leviathan. Der Leviathan soll sein ganzes Leben lang wachsen, bis er irgendwann so groß wie die apokalyptischen Monster Faulzilla und der Kraken ist. Einige Chronisten behaupten, dass Faulzilla und der Kraken nicht mehr als Mythen sind, die sich Mutanten gegenseitig erzählen. Sie gehen davon aus, dass der Leviathan das größte Monster in der Zone ist. Mit seinen gewaltigen Kiefern und messerscharfen Zähnen, die teilweise mannsgroß sein können, kann er alles fressen, von Mutanten bis hin zu den Schrottrümpfen von Schiffen, oder sie auch einfach im Ganzen verschlingen.

Attribute: Stärke 10, Geschicklichkeit 3

Fertigkeiten: Prügeln 2, Kraftakt 4

Panzerung: 6

Waffen: Biss (Waffenschaden 4)

Verschlingen: Indem der Leviathan auf Kraftakt würfelt, kann er seine Beute am Stück und lebendig verschlucken. Auf diese Weise ernährt er sich am liebsten. Seine riesigen Zähne dienen eigentlich nur dazu, unwillige Opfer festzuhalten, bis sie verschluckt werden können. Lebende Beute, die sich im Bauch der Bestie wiederfindet, wird von Magensäure überschwemmt und erleidet einen Schadenspunkt pro Runde. Das Opfer kann den Bauch angreifen und sich nach draußen schneiden, indem es insgesamt sechs Schadenspunkte verursacht.

SCHLINGWALE

+1

Die fleckigen Wale, die als Schlingwale bekannt sind, leben in kleinen Herden in der Nähe von Schrottriffs und kleinen Inseln. Sie tragen ihren Namen, weil sie so gefräßig sind. Sie können mühelos Beutetier um Beutetier verschlingen, ohne satt zu werden. Dabei machen sie keinen Unterschied zwischen Zonentieren und Mutanten.

Dank ihrer mutierten Brustflossen, die an riesige Pranken erinnern, können sie sich auch für kurze Entfernungen an Land bewegen. Wenn sich eine Herde von Schlingwalen in einen Fressrausch hineinsteigert, können sie auf Hausflöße springen und in Häuser eindringen, um Beute zu finden. Sie sind intelligent genug, um eine Zangenbewegung zu koordinieren und so Beute in Ecken oder ins Wasser zu treiben.

Navigatoren, die Schlingwale erspähen, halten immer nach Kälbern Ausschau, da die Wale während der Geburtszeit noch hungriger sind als sonst.

Attribute: Stärke 5, Geschicklichkeit 3

Fertigkeiten: Bewegen 4, Prügeln 3

Panzerung: 2

Waffen: Biss (Waffenschaden 3)

Bewegung: Schlingwale bewegen sich mühelos durchs Wasser, können sich aber auch über Land

bewegen. Sie können dort nicht mehr als ein Manöver pro Runde auf Bewegen verwenden. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Bewegen kann ein Schlingwal auf ein Floß, einen Kai oder Strand springen und so Beute jagen, die aufs Land flüchtet.

EISENKIEFER

-1

Diese Maschinenkreaturen des Meeres sind anders als die Exemplare, die auf dem Festland durch die Zone streifen. Diese Kreaturen aus Plastik, Stahl und Keramik schießen knapp unter der Wasseroberfläche dahin, wobei sie Flossen, Propeller und Wasserdüsen als Antrieb einsetzen. Sobald sie Menschen- oder Mutantenblut riechen und Ruder, Propeller oder ähnliches hören, rasen sie auf die Geräuschquelle zu, um sie zu vernichten.

Attribute: Stärke 8, Geschicklichkeit 6

Fertigkeiten: Bewegen 4, Prügeln 4, Schießen 4

Panzerung: 6

Waffen: Kettensägenzähne (Waffenschaden 2)

Selbstzerstörungsmechanismus: Wenn ein Eisenkiefer kurz davor steht, vernichtet zu werden, zerstört er sich in einer mächtigen Explosion mit einer Sprengkraft von 12 selbst (siehe Seite 94 in Mutant: Jahr Null).

Besonderheit: Der Roboter erleidet niemals Erschöpfung, und seine Geschicklichkeit sinkt niemals.

TORPEDOFISCH

+1

Die größte Angst aller Floßkapitäne und Taucher hat viele Namen: Torpedofisch, Knacker, der Graue Tod. Ein lauter Knall an der Seite eines Schrottboots oder der Lärm von splitterndem Schrott ist normalerweise die einzige Warnung, die Zonenreisende erhalten, wenn ein Torpedofisch angreift. Er steigt aus den tiefsten Unterwassergräben auf. Torpedofische scheinen öfter während böigem Wetter und Stürmen aufzutauchen. Es ist nicht bekannt, warum

sie nur an der Oberfläche treibende Gegenstände und Lebewesen angreifen und schnell verschwinden, sobald diese im Wasser versinken. Einige behaupten, dass Lärm und warmes Wasser sie vertreiben könnten. Deshalb pinkeln viele Mutanten während Stürmen ins Wasser und grölen dabei aus vollem Halse unanständige Lieder.

Attribute: Stärke 8, Geschicklichkeit 5

Fertigkeiten: Bewegen 3, Prügeln 3, Kraftakt 5

Panzerung: 8

Waffen: Biss (Waffenschaden 5)

Kentern: Wenn der Torpedofisch angreift, kann er sich entscheiden, das Boot kentern zu lassen oder seinen Rumpf zu zertrümmern, indem er für beides erfolgreich auf Kraftakt würfelt.

Das Boot beginnt in beiden Fällen augenblicklich zu sinken. Um diesen Angriff auszuführen, muss der Torpedofisch mit mindestens zwei Bewegungsmanövern Geschwindigkeit sammeln und sich bereits vor dem Angriff an der Oberfläche befinden.

FAULZILLA UND DER KRAKEN

-1

Nach der Apokalypse erhoben sich schlummernde Zonenmonster vom Meeresgrund. Der Älteste sagt, diese Monster könnten die ganze Arche verschlingen. Sie leben und gedeihen in der Fäulnis. Es gibt zahllose Geschichten in der Arche über die größten Monster der Apokalypse: Faulzilla, so hoch wie ein Gebirgszug und mit gewaltigen Kiefern gerüstet, die ein Schrottschiff mit einem Biss zertrümmern können, und der Kraken, ein tentakelbewehrtes Ungetüm, so breit wie ein Atoll, das alles und jeden in die Tiefe zerren kann, von Booten bis hin zu ganzen Schrottinselfen.

Im schlimmsten Fall legen sich diese beiden Monster miteinander an, was zu Fäulnisstürmen, Strudeln und Flutwellen führt. In glücklicheren Fällen könnte es aber auch dazu kommen, dass Faulzilla die ganze Fäulnis aus einer Region in sich aufnimmt oder der Kraken Schwärme von Fischen in das Wasser um die Arche treibt.

Effekt: Es gibt mehrere Arten, Faulzilla oder den Kraken im Spiel zu verwenden: als Phänomen in der Zone, als Monster oder einfach als Schauer-geschichten, mit der die Chronisten den anderen Mutanten Angst machen. Beispielsweise könnten die Mutanten in einer nebligen Nacht ihr Lager aufschlagen und dann erwachen, wenn ihre Insel sinkt, weil das Monster, auf deren Rücken sie ruhen, untertaucht. Als Phänomen könnten die beiden Monster den gleichen Effekt haben wie Strudel, Riesenwellen oder alles andere, was der SL für angemessen erachtet.

Wenn du sie als Monster einsetzt, kannst du folgende Werte für Faulzilla und den Kraken verwenden:

Attribute: Stärke 15, Geschicklichkeit 2

Fertigkeiten: Bewegen 1, Prügeln 2, Kraftakt 4

Panzerung: 10

Waffen: Biss (Waffenschaden 5) oder zermalmende Tentakel (Waffenschaden 5)

Bewegung: Sowohl Faulzilla als auch der Kraken bewegen sich vollkommen ungehindert durchs Wasser und sind so groß, dass es unmöglich ist, ihnen ohne ein motorgetriebenes Boot oder Schiff zu entkommen.

Fäulnisschwamm: Faulzilla absorbiert die Fäulnis. Die Fäulnisstufe in einem Sektor, der von Faulzilla heimgesucht wird, sinkt automatisch auf 0. Nach 24 Stunden steigt die Fäulnis wieder auf ihre ursprüngliche Stufe.

Kentern: Gleicher Effekt wie beim Torpedofisch. Wird durch Rammen (Faulzilla) oder Umschlingen mit einem Tentakel (Kraken) verursacht.

Besonderheit: Diese enormen Zonenmonster haben kein besonderes Interesse an Mutanten, so wie sich Mutanten auch nicht besonders um Insekten scheren würden. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Giganten Mutanten gezielt angreifen, ist sehr gering. Sie greifen aber Fahrzeuge an, die im Ermessen des Spielleiters groß genug sind, um ihre Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

PHÄNOMENE AUF SEE

Die SC können auch in der Meereszone auf Gefahren in der Form von Phänomenen stoßen. Viele der Phänomene, die wir im Grundregelwerk von Mutant: Jahr Null vorgestellt haben, können ohne größere Anpassungen auf See verwendet werden. Unten findest du einige zusätzliche Phänomene, die du in der Meereszone verwenden kannst.

KADAVER

+1

Ein oder mehrere Kadaver treiben im Wasser. Es könnte sich dabei um einen Wal, einige Humanoide oder tausende von Fischen handeln. Die Kadaver sind noch nicht alt, aber die Luft riecht trotzdem intensiv nach Verwesung. Hunderte von Seevögeln und möglicherweise gefährlichere Wesen aus der Tiefe wurden von diesem Festmahl angelockt.

Effekt: Keiner, solange es sich nur um tote Tiere handelt. Wenn die Kadaver Humanoide sind, müssen die SC auf Erdulden würfeln, um nicht einen Punkt Zweifel zu erleiden.

RIESENWELLE

-1

Plötzlich und ohne Vorwarnung erscheint eine riesige Welle. Sie ist über zehn Meter hoch. Die Welle bewegt sich rasend schnell und schleppt alles, das lose und nicht sehr groß ist, mit sich mit.

Effekt: Um nicht von der Riesenwelle erfasst zu werden, braucht man genug Zeit, um auf etwas zu klettern, das hoch und stabil ist. Ein großes Schiff, eine robuste Ölbohrplattform oder eine Insel bieten Schutz vor der Welle. Dazu ist ein Wurf mit Bewegen erforderlich, normalerweise mit einem Abzug von -2. Ein misslungener Wurf bedeutet, dass das Opfer von der Welle mitgerissen wird. Es muss jede Runde würfeln, um nicht zu ertrinken (siehe dazu Seite 6). Um wieder an die Oberfläche zu kommen, ist ein weiterer Wurf auf Bewegen mit einem Abzug von -2 erforderlich. Dieser zählt als Handlung. Sobald der SC diesen Wurf erfolgreich ablegt, ist er der Welle entkommen. Boote, die von der Riesenwelle getroffen werden, erleiden sofort W6 Punkte Schaden. Panzerung schützt dabei nicht. Selbst Schrottsinseln und andere Siedlungen können von einer solchen Welle beschädigt werden. Der SL legt die Details fest. Die Riesenwelle ist ein mächtiges Phänomen, das du verwenden kannst, um die Lebensbedingungen für alle Bewohner der Meereszone zu verändern.

MAHLSTROM**+2**

Das Wasser dreht sich langsam in einem weiten Kreis und beschleunigt dann plötzlich. Ein riesiger Strudel entsteht und saugt alles nach unten, das sich nicht seiner schäumenden Wut entziehen kann. Treibgut, alter Schrott und sogar ganze Hausflöße können in die Tiefen gerissen werden.

Besonderheit: Man sagt, dass Mutanten, die in den Mahlstrom gerissen werden, im Bauch des Kraken oder in einem Bunker unter Wasser landen.

Effekt: Jeder, der in das wirbelnde Wasser des Mahlstroms gerät, muss auf *Bewegen* würfeln, um zu entkommen. Wer den Wurf nicht schafft, wird in den Mahlstrom gerissen und erleidet einen Angriff mit zehn Basiswürfeln. Panzerung bietet keinen Schutz, doch ein Artefakt-Taucheranzug bietet in diesem Fall Schutz wie eine Panzerung von 3. Dasselbe gilt für Mutation Amphibisch.

ÖLPEST**±0**

Das Wasser verändert unvermittelt seine Farbe. Eine große Masse zähflüssigen Öls nähert sich. Die Ölpest ist von toten Vögeln und Fischen durchzogen. Der Gestank ist überwältigend. Wenn das Wasser ruhig ist und kein Wind weht, wird das Öl lange an Ort und Stelle verweilen.

Effekt: Alle Würfe zum Schwimmen (siehe Seite 6) erleiden einen Modifikator von -3. Ein Navigator kann in dieser Gegend keine Fische fangen. Man kann die Ölpest auch in Brand stecken, was aber auch gefährlich für den werden kann, der das Feuer gelegt hat. Ein einfallreicher Schrauber kann das Öl abpumpen und reinigen, um es als Treibstoff zu verwenden. Das dauert W6 Stunden, erfordert einen Wurf auf *Zusammenschustern* und erzeugt bei Erfolg Treibstoff in einer Menge, die 2W6 Rationen *Fusel* entspricht.

SCHWEBEFAHRZEUGE**-2**

Seltsame, fliegende Maschinen sind mehrere Tage (oder Nächte) in Folge am Horizont aufgetaucht. Sie fliegen in Formation und scheinen näher zu kommen, ehe sie wieder verschwinden. Was sind diese Maschinen? Was suchen sie hier?

Effekt: Du kannst einen NSC eine Geschichte über Kriegsmaschinen aus der Vorzeit oder fliegende Botschafter aus Eden erzählen lassen.

ZONENZYKLON**+1**

Ein brutaler Wirbelsturm fegt durch die Zone. Er ist groß genug, um mehrere Sektoren abzudecken. Jeder, der sich in diesem Bereich auf einem Boot befindet, sollte sich besser festhalten!

Effekt: Der Mutant, der das Boot steuert, muss auf *Bewegen* würfeln, wobei er einen Abzug von -1 erleidet. Wenn er erfolgreich ist, kann er das Boot vor den schlimmsten Auswirkungen des Sturms bewahren. Bei einem misslungenen Wurf fügen Wind und Wellen dem Boot W6 Schadenspunkte zu. Außerdem muss ein weiterer Wurf auf *Bewegen* mit den gleichen Auswirkungen abgelegt werden. Sobald ein Wurf auf *Bewegen* erfolgreich ist, entkommt das Boot der Gefahr. Wenn der Mutant, der das Boot steuert, auf *Bewegen* würfelt, müssen alle anderen Charaktere an Deck (sowohl Passagiere als auch Besatzung) auf *Kraftakt* würfeln, um sich festzuhalten. Bei einem misslungenen Wurf werden sie über Bord geschwemmt und müssen würfeln, weil sie in einem Sturm schwimmen (siehe Seite 6).

Sobald der Zonenzyklon vorüber gezogen ist, fällt der Wind im Sektor wieder auf die gleiche Stufe, die er vorher hatte.

SPEZIELLE ZONENSEKTOREN

Kapitel 15 (Seite 201) in *Mutant: Jahr Null* beschreibt mehrere Spezielle Zonensektoren. Die meisten davon wirst du in einem Spiel in einer Meeresumgebung nicht verwenden können. Dafür stellen wir hier vier neue Spezielle Zonensektoren vor, die für das *Nasse Grab* geeignet sind. Natürlich kann der SL auch selbst neue Zonensektoren erschaffen. Dabei kann er sich von den schwimmenden und stationären Ruinen inspirieren lassen, die wir zuvor beschrieben haben.

Details aus dem *Metaplot* (Kapitel 16 in *Mutant: Jahr Null*) werden in mehreren der Speziellen Zonensektoren erwähnt. Die drei entscheidenden Artefakte (also der Kassettenrekorder, die Videokamera und die Identifikationskarte) können in jedem dieser Sektoren platziert werden.

Die unten beschriebenen Speziellen Zonensektoren beinhalten auch einige neue Artefakte. Sie werden im entsprechenden Abschnitt zu den Artefakten beschrieben.

KÄFIGINSEL



GEFANGENE SKLAVEN



WACHTURM MIT FLAMMENWERFER



DIE KÄFIGINSEL

Diese Schrottinself ist ein zentraler Schauplatz im Nassen Grab. Im Laufe der Zeit können ihre Bewohner zu einer ernsthaften Bedrohung für das Volk und die Arche werden, die Insel beherbergt aber auch Artefakte und Personen, die durchaus für die SC interessant sein könnten.

ÜBERSICHT

Aus der Entfernung sieht die Schrottinself aus wie eine runde, stark befestigte Insel. Eine zehn Meter hohe Wand aus rostigem Metallblech verbirgt das Innere der Insel und schützt es vor Angriffen. Fünf Türme unterschiedlicher Höhe ragen auf der Innenseite der Mauer in die Luft. Jeder dieser Türme ist mit einer schweren Waffe ausgestattet. Es handelt sich dabei um Schrottkanonen, Flammenwerfer oder Harpunenkanonen. Die Türme werden normalerweise von Wachen bemannt. Ein gewaltiges Tor in der Mauer öffnet sich einige Male am Tag, um Boote und Flöße ein- und auszulassen. Wenn das Tor offen steht, lassen sich im Inneren Trauben von Mutanten auf Booten erkennen.

Bei genauerer Betrachtung sieht man, dass die ganze Insel auf einem Berg aus Schrott thront, der zum größten Teil unter der Wasseroberfläche liegt. Der Teil über der Oberfläche ist kreisförmig und von rostigen Wracks und Hütten aus Treibholz bedeckt. Ein großer Kran und Dutzende von Windrädern erheben sich im Inneren der Insel hoch über die Mauer. Der Großteil des Bereichs im Inneren der Mauern besteht aus Wasser.

Im flachen Wasser liegen Hafenbecken, in denen kleine Boote und Hausflöße vertäut sind.

Ein großes Floß, auf dem sich keine Bauwerke befinden, ist der Standort des Marktplatzes der Insel. Mehrere Flöße mit Käfigen darauf treiben neben diesem Bereich. In den Käfigen warten Gruppen von angeketteten, ausgemergelten Sklaven darauf, verkauft zu werden. In einer Vielzahl einfacher Marktstände wird eine große Auswahl anderer Waren verkauft.

Wegen der dichten Schrottilandschaft unter der Wasseroberfläche ist es sehr schwierig, aber nicht unmöglich, auf diesem Wege zur Insel vorzudringen. Man muss große Mengen von sehr schwerem Schrott bewegen und gleichzeitig vermeiden, von den tauchenden Wachen der Insel entdeckt zu werden. Diese patrouillieren oft unter Wasser, um Eindringlinge aufzuspüren.



TAUCHENDE WÄCHTER



MILIZ AUF JETSKIS

DIE SITUATION

Die Schrottinsel ist ein ungewöhnlich großer und gut organisierter Handelsposten. Die Händler an den Hafenbecken und auf den Flößen auf der Innenseite der eisernen Wand haben außerordentlich begehrte Waren im Angebot. Was und wie viel davon verfügbar ist, hängt bei jedem Besuch davon ab, welche Kaufleute gerade ihren Stand aufgeschlagen haben. Die Schrottinsel ist Teil eines langsam wachsenden Netzwerkes von Handelsposten: Die meisten davon sind kleine, befestigte Siedlungen, die durch schwer bewaffnete Konvois verbunden werden. Jede Woche trifft mindestens ein solcher Konvoi ein, um Waren anzuliefern. Sklaven sind das wertvollste Gut an diesem Ort, doch auch Trinkwasser, Fraß, Schrott und Boote können erworben werden.

Die ganze Anlage wird nach einem einfachen, funktionalen System geleitet: Ein Rat von Notaren legt Ordner an, in denen alles aufgeschrieben wird, das angeliefert wird. Jeder, der durch die Eisentore eingelassen wird, muss eine Handelsgebühr in Form von Kugeln, Fraß, Wasser oder anderen Wertgegenständen bezahlen. Besucher müssen ihre Waffen abgeben, bevor sie die Insel betreten. Der Handel wird von der Inselmiliz überwacht, einer Truppe eindrucksvoller kriegerischer Mutanten, die aus Siedlungen in der Umgebung verstoßen worden sind.

Die Insel steht seit vielen Jahren unter dem Befehl des charismatischen Mutanten Kasimir Strong. Er hat sich selbst den Titel des Ersten Sekretärs verliehen. Er führt ein Team von Notaren an, die lesen und schreiben können und sich mit Buchhaltung auskennen. Die meisten von ihnen sind darüber hinaus mit den Geheimnissen der Vorzeit vertraut. In letzter Zeit hatte Kasimir einige Probleme mit seinen Notaren, da diese einen größeren Anteil der Profite fordern. Auch die Inselmiliz, die sich bis an die Zähne bewaffnet hat, macht Schwierigkeiten. Um seine Untertanen zu besänftigen, hat er begonnen, insgeheim einen Überfall auf eine nahe Siedlung zu planen. Bei dem Ziel handelt es sich um kein geringeres als die Arche des Volks.

BEWOHNER

Ungefähr 150 Mutanten sind dauerhafte Bewohner der Schrottinsel. Die meisten von ihnen wurden aus anderen Siedlungen verstoßen oder sind eigenständig geflüchtet.

Die Inselmiliz besteht aus ungefähr 50 Krieger, großen Mutanten, die Harnische aus Hai- oder Walhaut tragen. Die Mutationen Amphibisch, Fäulnisesser und Tiermensch sind hier weit verbreitet. Alle tragen eine Art Helm oder Lederkapuze und sind mit Baseballschlägern und Äxten bewaffnet. Manche besitzen auch Schusswaffen wie Jagdgewehre oder Revolver. Die Inselmiliz ist undiszipliniert, und viele von ihnen ziehen aus, um eigene Überfälle durchzuführen.

Die anderen dauerhaften Bewohner (ungefähr 100 Leute) auf der Insel sind vor allem Sklavenhändler, Fischer und Notare. Die meisten von ihnen tragen abgenutzte Kleidung aus der Vorzeit und sind mit Messern bewaffnet. Neben der dauerhaften Bevölkerung sind zu fast jedem Zeitpunkt zwischen 100 und 200 Besucher auf der Insel. Ungefähr die Hälfte davon sind Sklaven. Der Rest besteht aus Händlern und Reisenden aus den Handelskonvois. Viele von ihnen haben Informationen über unbekannte Regionen und weit entfernte Orte. Sie könnten beispielsweise etwas über die anderen größeren Siedlungen im Nassen Grab wissen.

Kasimir Strong, Erster Sekretär. Ein untersetzter Mann in einem geflickten Baumwollanzug mit einem Zylinder aus Fischhaut. Er giert nach Macht und ist ein verschlagener Überlebenskünstler. Seine Stimme ist schrill. Verwendet sehr gerne sein Megaphon und redet unglaublich schnell.

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

Fertigkeiten: Befehligen 4, Prügeln 2, Manipulation 5, Schießen 4

Mutationen: Kryokinese, Säurespucke

Ausrüstung: Gasmaske, Megaphon, Revolver (Artefakt), fünf Kugeln

Gregoria, Sklavenhändlerin. Große, muskulöse Frau, die Kleidung aus Haihaut trägt. Misstrauisch. Will ihr Hausfloß mit gestohlenen Waren füllen. Ist aus einer Siedlung weit im Norden gekommen. Hat einen Sohn namens Ibor, der oft wegläuft.

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

Fertigkeiten: Aushandeln 2, Auskundschaften 3, Prügeln 4

Mutation: Lebender Magnet

Ausrüstung: Baseballschläger

Davison, Sklavenführer. Eingesperrt auf einem Floß. Groß und drahtig, mit buschigen, blauen Haaren. Riesige Nase. Wurde während eines Überfalls auf eine Arche auf Land entführt. Vertraut mit der Geographie des Landes. Unterstützt von anderen Sklaven. Plant einen Ausbruchversuch.

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

Fertigkeiten: Aushandeln 4, Bewegen 4, Prügeln 2, Schleichen 3

Mutation: Sprinter

Ausrüstung: Schnappmesser (zählt als Schrottmesser)

BOOTE

An einem normalen Tag findet man 15 große Hausflöße (die jeweils 20 Passagiere aufnehmen können), fünf kleinere Flöße, drei Segelkatamarane, zwei Motorboote und eine Schrottschaluppe in der Inselbucht vor. Die Inselmiliz hat ihre eigenen Boote: drei Jetskis, ein Motorboot und zwei Segelkatamarane. Tagsüber befinden sich die meisten Boote auf dem Wasser außerhalb der Insel im Einsatz. In der Nacht sind alle Wasserfahrzeuge innerhalb der Mauern vertäut.

ARTEFAKTE

Die Schrottinsel ist sehr reichhaltig, was Artefakte betrifft. Bei den Kaufleuten auf dem Marktplatz lassen sich mehrere Artefakte erstehen: 2W6 Benzinanker, ein Generator, W6 Batterien und mehrere kleinere Gegenstände. Die Bewohner der Insel verstecken viele andere Artefakte auf den Hausflößen und in Treibholzhütten auf der Insel selbst.

Einige sind hier besonders erwähnenswert: zwei Generatoren, ein abgewrackter Bus, ein Wohnwagen und ein großer Kran. Man kann auch verschiedene kleinere Gegenstände entdecken. Der SL entscheidet, um was es sich handelt.

FRASS UND WASSER

Man kann bei den Händlern auf dem Marktfloß sowohl Fraß als auch sauberes Wasser kaufen. Normalerweise stehen jeweils 50 Rationen zur Verfügung, die zum Teil von der Fäulnis befallen sein können. Es gibt auch einige Reservoirs für Frischwasser auf den Hausflößen, die der einheimischen Bevölkerung eine Woche lang genügen würden.

EREIGNISSE IM SPIEL

Einige der engsten Freunde der SC (und vielleicht einige weitere Mutanten aus dem Volk) sind spurlos verschwunden. Gerüchte kommen auf, sie seien auf der Schrottinsel gelandet. Einige der Bosse im Volk misstrauen den Leuten auf der Insel und wollen mehr über sie herausfinden. Wenn die SC sich als Händler ausgeben, können sie Zugang zur Insel erhalten. Schritt für Schritt, auch durch ein paar glückliche Zufälle, wird deutlich, das dort Sklavenhandel betrieben wird.

- ❑ Die verschwundenen Mutanten sind auf einem Käfigfloß eingesperrt.
- ❑ Jemand, der den SC bekannt ist, hat sich insgeheim mit Kasimir Strong verbündet und spioniert für ihn. Es könnte sich um einen Freund oder Feind der SC handeln.
- ❑ Kasimir Strong plant einen Angriff auf die Arche des Volks. Er hat detaillierte Karten der Arche und Aufzeichnungen über die Ressourcen der Siedlung auf seinem Hausfloß versteckt.
- ❑ Einer der Notare besitzt eine zerknitterte Karte der Umgebung einer Art alter Verteidigungsanlage aus der Vorzeit. Vielleicht ist Eden auch auf dieser Karte zu finden.
- ❑ Ein ungewöhnlich großer Handelskonvoi taucht auf der Schrottinsel auf. Die Boote und Flöße des Konvois bringen ungefähr 100 Sklaven und mehrere kostbare Artefakte mit. Die Neuankömmlinge sind Flüchtlinge einer weit entfernten Siedlung, die niedergebrannt wurde. Sie verändern das ganze Gleichgewicht der Macht auf der Insel. Zunächst sind sie großzügig und bieten jedem Fraß und Fasel an. Nach einigen Tagen beginnen sie aber, Kasimir Strong und seine Notare unter Druck zu setzen, indem sie eine hohe Tributzahlung fordern. Wenn ihre Forderungen nicht erfüllt werden, wollen sie die Insel mit Gewalt einnehmen. Es wird bald klar, dass es sich um Kannibalen handelt. Während der Konflikt sich ausweitete, entkam ein großer Teil der Sklaven. Die SC sind gerade auf der Insel und sollten sich für eine Seite entscheiden.

ÖLFELDER DER AHNEN

Die Ölfelder der Titanenmacht Noatun sind ein auffälliger Ort, der das Interesse der SC früher oder später anziehen sollte. Die Agenten von Noatun, die das Ölfeld bewachen, können sich zu Feinden oder Freunden der SC entwickeln. Die Ölbohrplattformen selbst stellen unter Umständen wichtige Ressourcen für den weiteren Spielverlauf dar.

ÜBERSICHT

Vier große Ölbohrplattformen erheben sich weit draußen über den Meeresspiegel. Sie stehen in einem schiefen Quadrat, wobei zwischen jeder Plattform einige hundert Meter liegen. Große Flammen steigen in kontrollierten Stößen von drei der Plattformen in den Himmel auf. In der Nacht kann man Lichter in den großen Gebäuden auf den Plattformen erkennen. Die vierte Plattform hingegen ist in ewige Dunkelheit gehüllt.

Es ist offensichtlich, dass die drei beleuchteten Ölbohrplattformen bewohnt sind. Humanoide Gestalten bewegen sich zwischen den Gebäuden hin und her. Im umgebenden Wasser patrouillieren rund um die Uhr Jetskis und schnelle Motorboote. Es ist ausgesprochen schwierig, sich den Plattformen unbemerkt zu nähern – zumindest über Wasser.

DIE SITUATION

Die Titanenmacht Noatun (siehe Seite 233 in Mutant: Jahr Null) hat vor einigen Jahren Agenten ausgeschiedt, um das übrige Öl aus den fast leeren Ölvorkommen abzupumpen. Ein Öltanker von einem weit entfernten Hafen erscheint mehrmals im Jahr, um das Öl abzuholen und die Ölbohrplattformen mit Vorräten und neuem Personal zu versorgen. Das Öl ist sehr kostbar, da dies eines der letzten Ölfelder der Welt ist. Seine gesamte Umgebung wird streng bewacht.

Die Hälfte der Agenten sind gut ausgerüstete Klonsoldaten. Das ganze Projekt wird von Xerxes geleitet, einem despotischen Androiden. Xerxes ist ein Teil des Führungsstabs von Noatun.

Bis vor kurzem funktionierte die Extraktion des Öls gut, aber während der letzten sechs Monate wurde der Kontakt mit der Heimatbasis immer sporadischer. Seit einigen Wochen ist die Kommunikation komplett abgebrochen. Weder der Roboter Xerxes noch seine Mitstreiter kennen den Grund. Die Operation steht nun vor einigen

DIE ÖLFELDER DER AHNEN

VERLASSENE ÖLBOHRPLATTFORM



MESSEHALLE DER KLONSOLDATEN



XERXES YACHT

XERXES BÜRO



03

Herausforderungen, da sowohl die Nahrungsvorräte als auch der Treibstoff für ihre Boote knapp werden. Es gibt außerdem Gerüchte, dass die weit entfernte Heimatbasis zerstört worden ist. Die Ölförderung wird fortgesetzt, aber jeden Tag fragen sich mehr und mehr Leute, ob es überhaupt Sinn macht. Xerxes treibt seine Untergebenen unnachgiebig an – schließlich darf nichts und niemand die Extraktion unterbrechen!

BEWOHNER

Es leben ungefähr 30 Noatun-Agenten in den drei bewohnten Ölbohrplattformen. Sie sind allesamt nicht mutiert, aber man kann nicht gerade behaupten, dass die meisten von ihnen normale Menschen sind. Gut die Hälfte von ihnen sind Klonsoldaten, Männer und Frauen, die für den Kampf geschaffen wurden. Sie sind alle hochgewachsen und zäh und ähneln einander sehr. Die Hälfte der Soldaten hat den Glauben an die Mission verloren und hinterfragt die Befehle. Wenn die Klonsoldaten auf See sind, fahren sie normalerweise Jetskis. Sie arbeiten in Schichten, bei denen gut die Hälfte von ihnen zeitgleich unterwegs ist. Sie tragen enganliegende schwarze Overalls und Helme mit verdunkeltem Visier, sind mit Jagdmessern und Vorzeit-Harpunen bewaffnet bilden Gruppen von sieben. Mindestens ein Teammitglied trägt eine Leuchtpistole bei sich. Auf den Ölbohrplattformen tragen die Soldaten hingegen Freizeitkleidung und sind oft betrunken.

Die andere Hälfte der Noatun-Agenten (ungefähr 15 Personen) besteht aus Technikern, Tauchern und medizinischem Personal. Sie sind alle Menschen ohne Mutationen und ziehen es vor, niemals ein Boot zu betreten. Normalerweise sind sie unbewaffnet, doch jeder von ihnen führt mindestens ein Artefakt bei sich. Die meisten von ihnen leiden an schwindender Moral und haben genug von dem Ölfeld und Xerxes' Führungsstil. Alle Noatun-Agenten betrachten Mutanten anfangs als gefährliche und primitive Wilde, bis sie eines Besseren belehrt werden.

Xerxes, Einsatzleiter: Ein Androide mit menschlicher Gestalt. Er sieht aus wie ein gutaussehender und durchtrainierter Mann. Verächtliches Lächeln. Spricht in einem ruhigen, dozierenden Tonfall. Eloquent und manipulativ. Sieht sich selbst als Krone der Schöpfung. Perfektionistisch mit einem sehr

menschlichen Hang zum Sadismus. Wird das Ölfeld um jeden Preis verteidigen.

Attribute: Stärke 5, Geschicklichkeit 6, Verstand 6, Empathie 5

Fertigkeiten: Bewegen 4, Prügeln 4, Kraftakt 5, Manipulation 4, Schießen 5, Schleichen 3

Ausrüstung: Halbautomatische Pistole (7 Kugeln), Jagdmesser (zählt als einfaches Messer)

Besonderes: Hat eine gepanzerte Hülle mit einem Schutzwert von 6 unter seiner Haut.

Vanja, rebellische Klonsoldatin. Große, athletische Frau. Langes, dunkles Haar. Will nicht akzeptieren, dass sie nur ein Klon von vielen ist. Hasst Xerxes und Noatun leidenschaftlich. Neugierig auf die Welt außerhalb des Ölfelds. Will entkommen. Oft betrunken.

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

Fertigkeiten: Auskundschaften 3, Bewegen 2, Prügeln 3, Schießen 4, Schleichen 3

Ausrüstung: Ahnen-Schutzanzug (Artefakt), Harpune, Jagdmesser

Lona, Ärztin. Kleine, schlanke Frau im weißen Laborkittel. Rasierter Kopf, große Brille. Blinzelt nervös. Sehr gut informiert über die Vorräte der Ölbohrplattform. Vermutet, dass Xerxes seinen künstlichen Verstand verloren hat. Hat Angst vor Mutanten. Würde das Ölfeld gerne verlassen, weiß aber nicht, wie. Unglücklich verliebt.

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

Fertigkeiten: Bewegen 2, Heilen 4, Schleichen 2

Ausrüstung: Aufputzmittel (Artefakt)

BOOTE

Die Noatun-Agenten haben drei Jetskis und ein großes Motorboot (Artefakte). Wenn die Boote nicht unterwegs sind, werden sie normalerweise an den Säulen der Ölbohrplattform vertäut. Auf den Plattformen stehen auch Rettungsboote bereit.

ARTEFAKTE

Die drei bewohnten Ölbohrplattformen sind voller Wertgegenstände: Möbel, Bücher, Fernseher, Computer, Trainingsausrüstung und Medizin (Schmerzmittel, Energiepillen und Aufputzmittel). Es gibt auch einen Generator und W6 Benzinkanister, einen Taucheranzug, einen Kompressor und mehrere

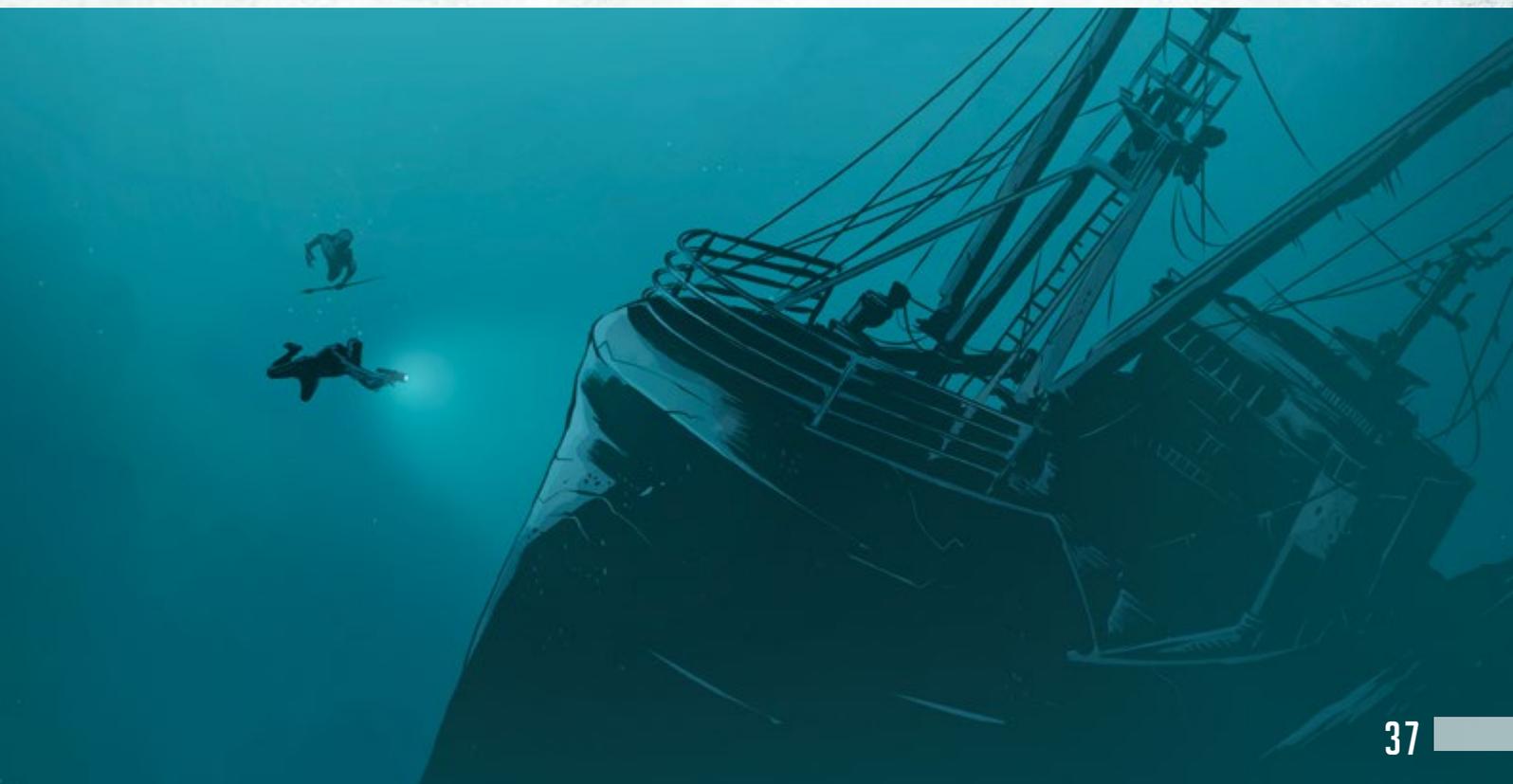
Rettungswesten auf jeder bewohnten Plattform. Auf der verlassenen Plattform gibt es keine Artefakte, aber dafür haufenweise Schrott.

FRASS UND WASSER

In verschlossenen Lagerräumen stehen Paletten mit Konservendosen (genug, dass die Bewohner eine Woche überleben können) und Wassertanks (genug für eine Woche).

EREIGNISSE IM SPIEL

- ▣ Es gibt im Volk zahlreiche Gerüchte über die Ölfelder. Die Leute reden von haufenweise Fraß, Bergen von Artefakten und Kriegern mit Waffen aus der Vorzeit. Einer der Bosse des Volks schickt die SC, um die Ölbohrplattform im Schutze der Dunkelheit zu inspizieren. Wenn sie eintreffen, können sie eine Auseinandersetzung zwischen zwei Gruppen von Klonsoldaten beobachten. Fünf von ihnen, eine Gruppe von Separatisten, ist gerade auf der Flucht und bittet die SC um Hilfe. Sie bieten im Austausch etwas von größerem Wert. Ihnen zu helfen kann jedoch schwere Konsequenzen haben: Die SC ziehen Xerxes' hartnäckige Wut auf sich.
 - ▣ Aus der Entfernung können die SC eine Rauchsäule beobachten. Eine der Ölbohrplattformen steht in Flammen. Nach einigen Minuten explodiert sie. Verstümmelte Leiber, Ausrüstung und Boote treiben im brennenden Wasser. Sobald die SC die Plattform erreichen,
- bricht das Chaos aus: mindestens eine andere Gruppierung, vielleicht die Mutanten von der Miliz der Schrottinsel, trifft zum gleichen Zeitpunkt ein. Wer bekommt den größten Teil der Beute?
- ▣ Xerxes nimmt wieder Kontakt zum Führungstab von Noatun auf. Ein neuer Öltanker trifft ein. Er ist mit Vorräten und neuen Klonsoldaten vollgeladen. Die Neuankömmlinge haben bessere Ausrüstung und sind deutlich motivierter. Wenn der Tanker fort ist, werden mehr Klonpatrouillen in die Umgebung des Ölfelds geschickt. Jemand aus der Arche des Volks, vielleicht sogar die SC selbst, wird von Xerxes entführt und in einem Verhörraum auf einer der Plattformen befragt. Sein Langzeitplan ist es, alle zu vernichten, die eine Gefahr für die Ölbohrplattform darstellen. Hat er einen Grund, das Volk als Bedrohung zu sehen?
 - ▣ Ein donnerndes Brüllen ertönt am Himmel. Zehn Angriffshelikopter der Titanenmacht Elysium, den Feinden von Noatun, fliegen vorbei. Es beginnt ein brutaler Kampf, der in der ganzen Zone sichtbar ist. Die Angreifer sind innerhalb weniger Minuten siegreich. Weitere Helikopter treffen ein, und Elysium wird zum neuen Herrscher des Ölfelds. Xerxes und einigen Klonsoldaten gelingt die Flucht. Sie bitten das Volk um Hilfe und sind bereit, alles zu tun, um das Ölfeld zurückzuerobern.



DRIFTER AUS DER FERNE

Das Floßdorf ist ein Spezieller Zonensektor, der aus dem Süden in die Zone der SCs hinein treibt. Dieser Sektor kann auf unterschiedliche Weise verwendet werden. Handel, kulturelle Konflikte und Machtkämpfe sind einige Möglichkeiten, die dort ausgespielt werden könnten. Weil das Dorf aus zahlreichen Flößen besteht, kann es aufgeteilt werden und an mehreren Orten auftauchen.

ÜBERSICHT

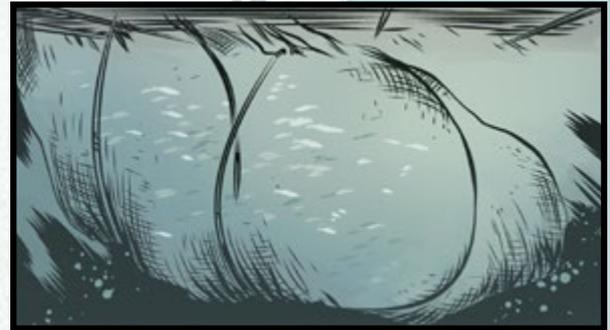
Ein Konglomerat von Flößen wurde miteinander verbunden, um ein großes, fast quadratisches schwimmendes Dorf zu erschaffen. Die Flöße des Dorfs bestehen aus Schilf, Treibholz, Containern und Teilen alter Schiffe. Auf jedem Floß stehen eine bis zwei kleine Hütten aus Treibholz. Der Mittelpunkt des Dorfes besteht aus größeren Flößen mit großen, stabileren Hütten. Die größte Hütte hat mehrere Stockwerke und ist von jedem Punkt des Dorfes klar sichtbar. Ein hoher Mast mit einem riesigen, zusammengeflickten Segel in verschiedenen Farben greift in der Nähe des großen Gebäudes in den Himmel. Das Segel und der Mast sind auf eine Entfernung von vielen Kilometern sichtbar.

Das Floßdorf ist voll von Leuten. Eine Vielzahl von braungebrannten Mutanten und Menschen in seltsamer Kleidung aus Plastik und Teerpappe bewegt sich zwischen den Hütten und an Bord der kleineren Flöße und Motorboote, die um das Dorf schwimmen, hin und her. Harpunenkanonen und Flammenwerfer sind auf einigen der kleineren Flöße montiert. Sie sind von aufmerksamen Wächtern bemannt, die Rettungswesten und Helme aus Blech tragen. Das Dorf wird vom Geruch von Benzin, brennendem Müll und gebratenem Fisch eingehüllt.

DIE SITUATION

Das Floßdorf ist erst vor kurzer Zeit ins Wasser der Zone getrieben. Es ist eines von acht schwimmenden Dörfern, die sich vor einigen Generationen vom Mutterfloß weit im Süden abgespalten haben. Die Bewohner des Dorfes, die Drifter genannt werden, haben viele Prüfungen überstanden, Stürme, Fäulnis, Angriffe und Hunger überlebt. Während ihrer Reisen ist das Dorf gewachsen. Viele Ressourcen, wie neue Flöße und Artefakte, wurden hinzugefügt. Manchmal wurde es Fremden gestattet, an Bord zu kommen und sich der Gemeinschaft anzuschließen.

DAS DRIFTER-FLOßDORF



UNTERWASSERFISCHFARM

PATROUILLENBOOTE





FRASSLAGER



MAST MIT AUSGUCK



03

Die Dorfbewohner ehren die Tradition des Handels, die sie vom Mutterfloß mitgebracht haben.

Seit einer Weile haben die drei herrschenden Matriarchinnen Schwierigkeiten damit, die Ordnung im Dorf aufrechtzuerhalten. Es wurde vor kurzer Zeit eine große Menge wertvoller Gegenstände gefunden. Die Dorfbewohner schaffen es nicht, sich über ihre Verteilung zu einigen. Eine der Matriarchinnen, Azulla Granda, und ihre sieben furchterregenden Ehemänner, haben die meisten davon für sich beansprucht. Es handelt sich um hunderte von Dosen voller Nahrungsmittel, darunter sogar Obst. Andere Dorfbewohner behaupten, die Matriarchin plane, sie alle für sich zu behalten. Die Spannungen im Dorf sind greifbar, und viele fürchten, dass sich das Floß bald wieder aufspalten wird. Es wäre das erste Mal, seit sie das Mutterfloß verlassen haben.

BEWOHNER

Die etwa 200 Bewohner sind vor allem Menschen, doch gibt es auch eine Gruppe von Mutanten (ungefähr 50). Unter diesen Mutanten sind Pathokinese, Lebender Magnet und Sporen weit verbreitet. Die Bewohner des Floßdorfs sind die Nachkommen der Überlebenden von einem wärmeren Kontinent im Süden. Sie sprechen eine melodische Sprache, die von den SC nicht verstanden wird. Einige der älteren Dorfbewohner können die Sprache der SC ordentlich sprechen. Da die Dorfbewohner an wärmeres Klima gewöhnt sind, sind sie nur spärlich bekleidet. Die meisten tragen einfache Lendenschurze aus Plastik und anderem Müll. Handel definiert die Kultur des Dorfes. Er wird von den Matriarchinnen gesteuert, kräftigen, älteren Frauen mit vielen Ehemännern. Es gibt ein kleines Wachkontingent (20 Wachen), aber die Strategie ist es, bewaffnete Konflikte nach Möglichkeit zu vermeiden. Neben den menschenartigen Bewohnern leben im Dorf auch etwa 50 etwa hundegroße, gezähmte Nagetiere, die zwischen den Flößen hin und her springen. Sie werden gefangen und geschlachtet, wenn der Fraß knapp wird.

BOOTE AUS DER VORZEIT

ART DES BOOTS	BONUS	PANZERUNG	ROBUSTHEIT	BESATZUNG	RUDERER	PASSAGIERE	VERBRAUCH
Jetski	+3	0	1	1	1	1	½
Motorboot	+3	2	2	1	1	5	1

Azulla Granda, Matriarchin. Eine kräftig gebaute, ältere Mutantin, die eine Robe aus Teerpappe und Seetang trägt. Sie hat einen Plastikkorb als Hut auf. Rülpst viel. Liebt Elektronik und gutes Essen. Will Ehemänner für ihre drei Töchter finden und die anderen Matriarchinnen möglichst bald zum Schweigen bringen.

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

Fertigkeiten: Begreifen 3, Emotionsgespür 2, Kraftakt 4, Manipulation 4

Mutation: Puppenspieler

Ausrüstung: Comic (Artefakt)

Evgenia, Übersetzerin. Dünne Frau mit grauem Haar. Trägt einen Plastikponcho. Riesige Sonnenbrille in Sternform. Spricht die Sprache der SC, aber mit einem seltsamen melodischen Akzent. Seufzt oft. Interessiert sich nur für junge Männer. Hat ihr eigenes Hausfloß. Starrsinnig.

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

Fertigkeiten: Begreifen 4, Kraftakt 3, Manipulation 2

Ausrüstung: Regenschirm (Artefakt)

Granullius, entfremdeter Ehemann.

Kleiner, gebeugter und dürrer Mann. Trägt einen Lendenschurz aus Plastik. Schüttelt die ganze Zeit unzufrieden den Kopf und macht unwillige Gesten. Kleptomane. Ehemals mit einer der Matriarchinnen verheiratet. Singt gerne monotone Lieder in einer schrillen Stimme.

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

Fertigkeiten: Prügeln 2, Kraftakt 3

Ausrüstung: Schraubenschlüssel (Artefakt)

BOOTE

Das Dorf besteht aus ungefähr 20 Hausflößen verschiedener Größe, die zusammengebunden wurden. Die Dorfbewohner haben auch fünf kleinere Flöße und vier funktionierende Motorboote.

ARTEFAKTE

Die meisten Häuser beherbergen mehrere Gegenstände in gutem Zustand. Die meisten sind aber nicht wirklich nützlich und zählen als Schrott. Der SL kann aber die folgenden Gegenstände auf das Dorf verteilen: eine Destille, eine Handgranate, ein Fernglas und zwei Rettungswesten. Wenn der SL es möchte, können sich auch der Kassettenrekorder und die Videokamera aus dem Metaplot irgendwo in den Hütten befinden. Die meisten Dinge im Dorf können auch im Tauschhandel erworben werden, wobei die Dorfbewohner oft streiten, wem was gehört.

FRASS UND WASSER

Die Dorfbewohner sind geschickte Fischer. Auf jedem Hausfloß kann man zwischen drei und fünf Tagesrationen an Fisch und Walfleisch finden. Azulla Granda hat außerdem 50 Rationen Dosenobst auf ihrem großen Floß in der Mitte des Dorfes. Ihre Ehemänner hüten die Dosen eifersüchtig (aber nicht ohne ab und zu ein Stück Obst zu essen). In Dosen und Flaschen auf jedem Hausfloß befinden sich zehn Tagesrationen Wasser. Zehn Prozent des Wasservorrats sind von der Fäulnis befallen.

EREIGNISSE IM SPIEL

- Die SC treiben Handel mit den Dorfbewohnern und werden für ein Festmahl und eine Feier ins Dorf eingeladen. Nach einer kurzen Weile der Musik und des Tanzes wird einer der SC von der Matriarchin Azulla Granda zum Ehrenschwängerer ernannt. Es wird von ihm erwartet, dass er einige der Töchter der Matriarchin schwängert. Wenn er zustimmt, werden einige der

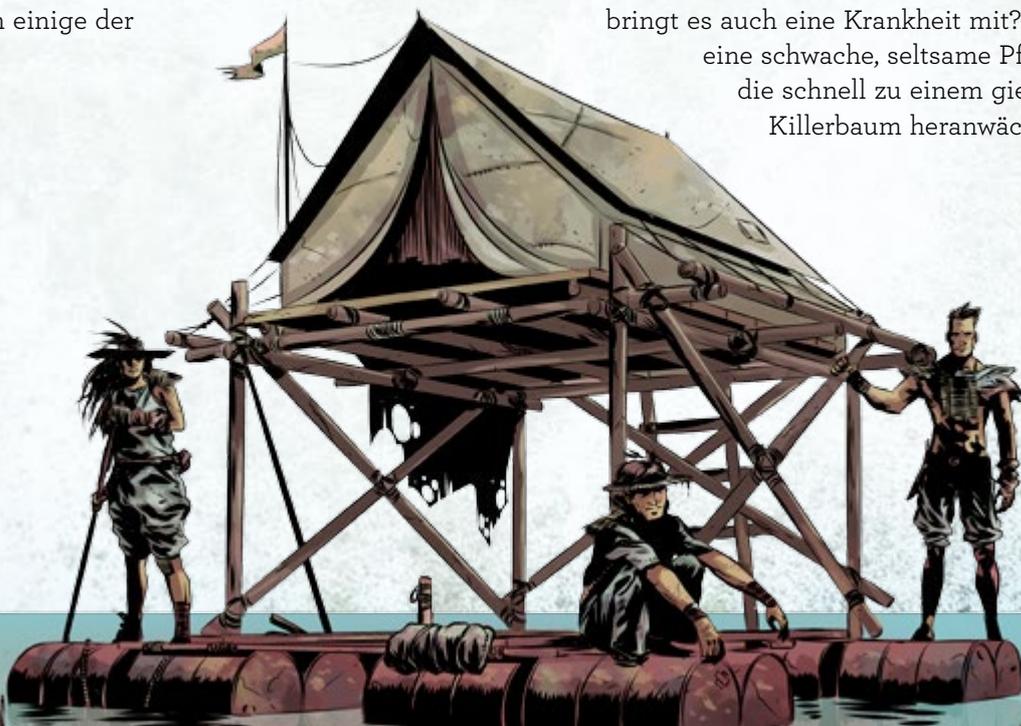
anderen Dorfbewohner eifersüchtig und versuchen ihn zu überreden, auf ihr Floß in einem anderen Teil des Dorfes zu kommen. Schon bald sind viele Dorfbewohner an dem Konflikt beteiligt. Es kann zur Eskalation kommen, wenn der SC den Posten als Ehrenschwängerer ablehnt.

Vielleicht wird er entführt und muss seiner Pflicht unter Druck nachkommen.

- Ein brutaler Konflikt hat das Floßdorf in eine reiche und eine arme Hälfte aufgeteilt. Nun gibt es zwei frei schwimmende Dörfer, deren Matriarchinnen sich gegenseitig verabscheuen. Das arme Dorf versucht, die SC für einen nächtlichen Angriff auf das reiche Dorf anzuwerben.

Ihre Matriarchin bietet ihnen Teile der Beute aus dem Überfall als Bezahlung an. Vielleicht beteiligen sich auch andere aus der Arche des Volks am Konflikt, möglicherweise auf verschiedenen Seiten. Es stehen zahlreiche Artefakte und viel Fraß auf dem Spiel.

- Ein weiteres großes Flickwerksegel erscheint am Horizont. Es handelt sich um das berühmte Mutterfloß, das nach Generationen in den Gewässern des Südens in den Norden getrieben ist. Aber auf diesem alten und großen Floß ist nichts in Ordnung. Die Dorfbewohner sind ausgemergelt und krank vor Fäulnis. Sie sind außerdem Sklavenhändler und fordern einen hohen Tribut von jedem, der ihren Weg kreuzt. Sowohl das Volk als auch das neu eingetroffene Dorf der Drifter (oder beide Dörfer, sollten sie sich aufgeteilt haben) werden durch die Ankunft des Mutterfloßes grundlegend verändert. Vielleicht bringt es auch eine Krankheit mit? Oder eine schwache, seltsame Pflanze, die schnell zu einem gierigen Killerbaum heranwächst?



GEISTERSCHIFF



OBERE PASSAGIERDECKS



ZONENWESPEN AUF DEM OBERDECK



DAS GEISTERSCHIFF

Ein gewaltiges Schiff erscheint am Horizont. Es ist ein heruntergekommenes Luxuskreuzfahrtschiff voll von kostbaren Artefakten. An Bord gibt es aber ein ganzes Ökosystem voller mehr oder weniger gefährlicher Monster. Das alte Schiff hat stark unter dem Rost gelitten. Werden die SC es schaffen, an Bord zu kommen und die kostbaren Artefakte an sich zu nehmen, ehe das Schiff untergeht?

ÜBERSICHT

Das Kreuzfahrtschiff wurde einst gebaut, um die reichsten Menschen der Welt auf extravagante Kreuzfahrten um die Welt zu führen. Es ist ein gleichermaßen grandioser und bizarrer Anblick. Der Rumpf ist in großen Teilen von dicken, seilartigen Pflanzen bedeckt. Hier und dort kann man den Rumpf unter dem Bewuchs erkennen. Die weiße Farbe ist in weiten Teilen abgeblättert und alles ist vom Rost zerfressen. Es gibt auch einige Tiere an Bord. Viele faustgroße Käfer summen um eine Öffnung im Rumpf herum. Die Pflanzen sind robust genug, um sie zu erklimmen. Mit Mühe kann man auf diese Weise sogar das Hauptdeck erreichen. Mehrere der unteren Decks sind durch eingeschlagene Bullaugen zugänglich. Andere Eingänge sind Stellen, an denen der Rumpf vollkommen durchgerostet ist. Da das Schiff schon seit sehr langer Zeit keine Energie mehr hat, ist es innen fast überall düster. Das alte Kreuzfahrtschiff hat fünf Decks, die mit Wendeltreppen und Aufzugschächten verbunden sind. Die Aufzüge haben sich zwar schon seit Jahrzehnten nicht mehr bewegt, man kann aber die Pflanzen erklimmen, die in die Schächte hängen.

Hauptdeck: Die Überreste von dem, was einst ein aufwendiger und luxuriöser Erholungsbereich war, sind teilweise vom dichten Bewuchs des Hauptdecks verborgen. Bars, Restaurants, ein Casino, ein Tennisplatz, ein Einkaufszentrum und Schwimmbekken sind hier zu finden. Das Wrack eines Helikopters und ein verbeultes, aber voll funktionsfähiges Motorboot liegen auch unter den Pflanzen begraben.

Die SC können sich ohne große Schwierigkeiten über das Hauptdeck bewegen. Wenn sie aktiv eine Stunde oder länger außerhalb an Deck suchen, finden sie ein zufälliges Artefakt, das von Pflanzen verborgen wird. Während ihrer Suche finden sie



ZONENRATTEN IM CASINO



auch ungefähr fünfzig menschliche Skelette in unterschiedlichstem Zustand des Verfalls. Zugang zu den Räumlichkeiten zu erhalten, ist schwierig, aber nicht unmöglich. Dichte und oft dornige Vegetation bedeckt den Großteil der Aufbauten, innen wie außen. Wenn die SC Macheten oder Flammenwerfer einsetzen, lassen sie sich entfernen. Der Großteil der Pflanzen besteht aus Albtraumblumen (siehe Seite 179, Mutant: Jahr Null). Das Casino ist ein burgartiger Bau in der Ecke des Hauptdecks. Es ist relativ frei von Bewuchs.

Dafür wird es von einem Schwarm Zonenratten bewohnt (siehe Seite 182, Mutant: Jahr Null). Sie nagen sich durch den Fußboden, so dass das nächste Deck durch ein Loch mit einem Meter Durchmesser erreichbar ist. Die Zonenratten greifen die SC hungrig an, sobald sie eintreffen.

Oberes Passagierdeck: Der Großteil dieses luxuriösen Bereichs ist von sehr dichten und dornigen Pflanzen übersät. Er besteht aus 80 extravaganten Kajüten, die ungefähr 50 Quadratmeter groß sind und über große Panoramafenster verfügen.

Die Kajüten sind durch breite Korridore verbunden, die mit Marmorstatuen und überwucherten Brunnen verziert sind. Über hundert Skelette werden mehr oder weniger von den Pflanzen bedeckt. Die Pflanzen hier sind nicht gefährlich, aber es ist schwer, sie zu passieren. Wenn die SC für eine Stunde oder länger suchen, finden sie ein Artefakt. **Unteres Passagierdeck:** Dieser Bereich hat ungefähr den gleichen Aufbau wie das obere Passagierdeck, doch der Zustand ist viel schlechter. Mehrere Wände sind eingestürzt. Manche Zimmer sind zur Hälfte mit braunem, stinkendem Seewasser gefüllt. Der Bewuchs ist hier nicht so dicht. Andererseits haben sich sieben Zonenspinnen ein Nest in einem der Korridore gebaut. Sobald sich jemand in ihre Nähe bewegt, machen sich die hungrigen Zonenspinnen bereit. Wenn jemand die Zeit hat, hier zu suchen, entdeckt er fünfzig Skelette und ein Artefakt.

Oberes Parkdeck: Fünfzig Automobile stehen in drei langen Reihen in der klammen Dunkelheit.

Die meisten Autos sind in sehr schlechtem Zustand. Nur eines ist noch funktionstüchtig. Man kann in den Autos genug Benzin für W6 Kanister Treibstoff finden. In den Autos befinden sich einige Skelette und W6 Artefakte. Am hinteren Ende des

Parkdecks haben sich knotige Pflanzen durch ein großes Loch im Rumpf herausgewunden. Zonenwespen haben dort ein Nest gebaut und greifen alles an, was sich nähert.

Unteres Parkdeck: Dieses untere Deck ist vollkommen dunkel. Keine Pflanzen haben ihren Weg hierher gefunden. Das Deck enthält ungefähr 200 Container. Der SL entscheidet, was sie enthalten. Natürlich könnte sie auch leer sein.

DIE SITUATION

Den Launen von Gezeiten und Wind ausgesetzt, treibt das alte Kreuzfahrtschiff seit hunderten von Jahren über das Meer. Die Zeit hat dem Schiff nicht gut getan: der Rost frisst immer größere Löcher in den Rumpf. Wenn nichts unternommen wird, wird das Schiff bald sinken. Die Ankunft des Schiffes in der Nähe der Arche hat die Aufmerksamkeit mehrerer Gruppierungen angezogen. Die SC könnten die ersten intelligenten Wesen sein, die seit sehr langer Zeit das Schiff betreten. Schnell begreifen auch andere Fraktionen, dass das Schiff nützliche Dinge enthalten dürfte.

Das Kreuzfahrtschiff könnte also als Schauplatz für einen Konflikt dienen, vielleicht sogar, nachdem es begonnen hat, langsam unterzugehen.

Davor besteht noch die Möglichkeit, das alte Schiff als Zuflucht zu nutzen. Wenn es nicht sinkt, könnte das Schiff mit genug Reparaturen und nach Beseitigung der Monster sogar zu einer neuen Heimat für das Volk werden.

BEWOHNER

An Bord trifft man auf Zonenratten, Zonenwespen, Albtraumblumen und Zonenspinnen. Während des Spiels könnten noch andere Monster eintreffen. Sie dazu Ereignisse im Spiel, weiter unten.

BOOTE

Ein großes Motorboot ist unter den Pflanzen am Hauptdeck versteckt. Siehe oben.

ARTEFAKTE

Das Kreuzfahrtschiff ist voller Artefakte und Schrott in unterschiedlichem Zustand. Die dichte Vegetation und die aggressiven Monster machen es schwierig für die SC, sie zu finden. Details darüber, was zu finden ist, sind in der Beschreibung

eines jeden Decks aufgeführt. Der SL kann auch ein oder mehrere Artefakte aus dem Metaplot – den Kassettenrekorder, die Videokamera, die Identifikationskarte oder das Tagebuch – irgendwo auf dem Schiff platzieren.

FRASS UND WASSER

Auf dem Schiff gibt es weder Fraß noch trinkbares Wasser. Das Wasser im Schwimmbecken auf dem Hauptdeck ist schleimig und natürlich von der Fäulnis verseucht. Wer hinein fällt, erleidet automatisch einen Fäulnisangriff.

EREIGNISSE IM SPIEL

- ▣ Jemand, den die SC gut kennen, ist alleine zum Kreuzfahrtschiff aufgebrochen und auf das Hauptdeck geklettert. Seitdem ist er oder sie nicht mehr aufgetaucht. Die bislang noch unbekannte Wahrheit ist, dass der Mutant gezwungen war, sich in einer Kajüte im unteren Passagierdeck einzuschließen. Einige hungrige Zonenspinnen warten draußen im Korridor auf ihn. Die SC wollen an Bord gehen, um ihren vermissten Freund zurückzubringen.
- ▣ Wenn die SC eine Weile auf dem Schiff gewesen sind, tauchen Repräsentanten einer anderen Gruppe in der Zone auf. Sie könnten Krieger von der Schrottninsel oder der Sklavenninsel sein oder auch ein Team von Klonsoldaten von Noatuns Ölfeld. Sie wollen ebenfalls das Kreuzfahrtschiff erkunden. Früher oder später werden sie auf die SC treffen. Sorge als SL dafür, dass die Begegnung dramatisch verläuft – ein Kampf um Artefakte könnte entbrennen, eine Partei ist in Bedrängnis und benötigt Hilfe oder es kommt zu einem schwerwiegenden Einsturz (siehe unten).
- ▣ Das Schiff ist in außerordentlich schlechtem Zustand. Rost und die aggressive Vegetation nagen schon lange an den tragenden Teilen. Wenn die SC sich irgendwo tief im Schiff befinden, stürzen ein oder mehrere Decks ein. Tonnenweise Schrott, verschiedene Gegenstände, Pflanzen und Kreaturen fallen direkt nach unten. Vielleicht stürzt auch einer der SC ab. Der Einsturz verändert die Situation an Bord drastisch. Decks, die die SC noch gar nicht erkundet haben, stehen jetzt offen. Das macht es einfacher, von Deck zu Deck

zu klettern. Andererseits können jetzt Monster unerwartet auftauchen. Vielleicht folgt auf den ersten Einsturz kurze Zeit später ein weiterer.

- ▣ Das alte Kreuzfahrtschiff rammt ein scharfkantiges Riff. Der rostige Rumpf wird zerrissen und Seewasser dringt langsam, aber beständig in das Schiff ein. Das Schiff wird in ein oder zwei Stunden sinken. Werden die SC genug Zeit haben, um zu entkommen? Welche Artefakte können sie retten? Sind noch andere Leute an Bord? Kann die Erkundung des Schiffes am Meeresgrund fortgeführt werden?

ARTEFAKTE AUF SEE

Außer den Artefakten, die wir in Mutant: Jahr Null beschrieben haben, können die SC im Nassen Grab auch noch Gegenstände finden, die auf See besonders nützlich sind. Du kannst einige Vorschläge für solche Gegenstände weiter unten finden. Genau wie in Zonen an Land kannst du dich als SL entscheiden, die Spieler mit Artefakten zu belohnen, wenn sie sich beim Spielen besondere Mühe geben.

In einer Meereszone findet man diese Artefakte oft an Orten abseits des trockenen Landes. Gegenstände könnten im Wasser treiben oder aus Schiffswracks geborgen werden. Zusätzlich zu den Gegenständen, die wir hier beschreiben, können auch verschiedene Boote als Artefakte dienen. Im Spielerabschnitt dieses Buchs beschreiben wir bereits einige Boote.

▣ JETSKI

Ein kleines Motorboot mit zwei Sitzplätzen. Man sitzt auf einem länglichen Sattel, ähnlich einem Motorrad. Der schmale Rumpf und der starke Motor machen das Boot außerordentlich schnell.

Effekt: Jetskis sind Fahrzeuge, die für Kampf und Erkundung taugen. Sie sind so schnell, dass du die Zeit halbieren kannst, die nötig ist, um einen Sektor zu erkunden (siehe Seite 11). Details über Jetskis findest du in der Tabelle am Ende dieses Abschnitts.

ENT-Voraussetzung: Technologie 2

ENT-Bonus: Technologie +1W6

▣ BOOTSMOTOR

Ein Gerät mit einem langen Metallrohr am Ende, das in einem kleinen Propeller endet. Alles ist in grellen Farben bemalt, aber ein Teil der Farbe ist abgeplatzt.

Der Gegenstand ist schwer, doch wenn man stark ist, kann man ihn tragen.

Effekt: Der Bootsmotor kann auf Booten und Flößen montiert werden. Ehe er verwendet werden kann, muss ihn ein Schrauber reparieren. Mehr kannst du auf Seite 10 nachlesen.

ENT-Voraussetzung: Technologie 30

ENT-Bonus: Technologie +1W6

❑ RETTUNGSWESTE

Eine orangefarbene, leichte Schwimmweste. Sie ist auf See besonders effektiv, da sie den Träger an der Wasseroberfläche hält. Praktisch ist auch die kleine Pfeife, die von einer Schnur an der Weste baumelt.

Effekt: Hat einen Ausrüstungsbonus von +3 zum Schwimmen (siehe Seite 6), kann aber natürlich nicht verwendet werden, um unter Wasser zu schwimmen.

ENT-Voraussetzung: -

ENT-Bonus: -

❑ HARPUNE

Eine seltsame Schusswaffe aus der Vorzeit. Sie ist nicht mit Kugeln geladen, sondern mit einem langen und sehr scharfen Pfeil. Diese Harpune, aus der Vorzeit ist weitaus stärker und genauer als die, die man aus Schrott bauen kann.

Effekt: Ausrüstungsbonus +2 Waffenschaden 2, Kurze Reichweite. Wenn die Harpune abgefeuert worden ist, muss ein Manöver aufgewendet werden, um die Leine zurückzuziehen und die Waffe wieder schussbereit zu machen.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +1, Kriegsführung +1

❑ ANGEL

Ein langer Stab aus einem starken, aber biegsamen Material. Eine lange Schnur aus Nylon ist auf eine Spule aufgewickelt und läuft entlang der Stange durch Ringe aus Metall. Am anderen Ende baumelt sie frei. Am Ende dieser Leine hängt ein kleiner Fisch aus Metall mit einem scharfen Haken an einem Ende.

Effekt: Hat einen Ausrüstungsbonus von +3, wenn du mit Navigieren würfelst, um Fische zu fangen, wenn ein Sektor bereits erkundet ist (siehe Seite 12).

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Fraß +W6

❑ KOMPRESSOR

Eine seltsame Vorrichtung aus Metall, Plastik und Gummischläuchen. Wenn man sie anschaltet, ertönt

ein Summen, das von einem kleinen Propeller ausgeht, der durch ein Metallgitter sichtbar ist. Auf wundersame Weise kann diese Maschine verwendet werden, um Metallbehälter mit zusammengedrückter Luft zu füllen. Diese kann man dann zum Tauchen verwenden.

Effekt: Diese Maschine kann die Metallrohre für das Taucheranzug-Artefakt auffüllen, damit dieses wiederverwendet werden kann. Der Kompressor läuft mit Fusel (eine Dosis pro befüllter Taucherausrüstung).

ENT-Voraussetzung: Technologie 25

ENT-Bonus: Technologie +1W6

DER METAPLOT & EDEN

Der Metaplot von Mutant: Jahr Null kann auch in der Meereszone genutzt werden, indem du die Schlüsselartefakte einsetzt. Über den Kassettenrekorder, die Videokamera, die Identifikationskarte und das Tagebuch können die SC herausfinden, wo sich das Kommandozentrum Eden befindet. Unten findest du drei Vorschläge für Orte, wo sich das Kommandozentrum Eden befinden könnte.

- ❑ Das Kommandozentrum Eden ist auf einer der Inseln in der Zone versteckt. Auf den Inseln gibt es mehrere verlassene Siedlungen, die voll von Skeletten und Autowracks sind. Die Fäulnisstufe in diesem Bereich ist hoch. Der Bunker selbst ist tief im Gestein verborgen.
- ❑ Das Kommandozentrum Eden befindet sich tief auf dem Meeresgrund. Es ist von versunkenen Schiffswracks umgeben. Gierige Stahlhaie schwimmen hier herum. Der Bunker könnte auch hinter einer Mauer aus Seetang und anderen Pflanzen verborgen sein. Um zu dem Bunker unter Wasser zu gelangen, brauchen die SC vermutlich funktionierende Taucherausrüstung, die Mutation Amphibisch oder eine Art von Unterseeboot.
- ❑ Das Kommandozentrum Eden befindet sich gar nicht im Nassen Grab. Vielmehr ist es in einen Berg weit im Norden gegraben, vielleicht auf Grönland oder Spitzbergen. Die SC müssen sich auf eine lange und gefährliche Reise machen, zunächst auf dem offenen Meer, dann in einer neuen, arktischen Umgebung auf dem Land. Umgeben von Eisbergen, Packeis, Schneestürmen, verlassenen Militärstützpunkten und riesigen Bergbaukomplexen suchen sie nach ihrem Ziel.

Der Wind wurde stärker und die Wellen sogar noch wilder. Der Schrottkahn knarrte unter der Belastung. Mit jeder wuchtigen Welle überschwemmte ihn das kalte Wasser. Wir hatten die Arche in der Morgendämmerung verlassen und uns zu den Ölplattformen am nördlichen Horizont aufgemacht. Jetzt ließ der Seegang und der peitschende Regen keinen Blick mehr auf sie zu. Wir mussten uns abmühen, um überhaupt an Bord zu bleiben, und beteten zu den Ahnen, dass der Kahn nicht auseinander brechen würde. „Torpedofisch!“ rief Franton plötzlich. „Unter uns!“ – Für einen Sekundenbruchteil konnte ich einen dunklen Schatten in der Tiefe erkennen. Das war kein Torpedofisch. Was es auch war, es war viel schlimmer...

- Eine komplette, neue Zone, dargestellt in Wort und Bild, mit einer umfangreichen, vollfarbigen Karte. Lasst eure Charaktere einfach dorthin reisen oder spielt eine ganze Kampagne im Nassen Grab.
- Neue Mutationen und Spielhilfen für die Überquerung des großen Wassers, inklusive Regeln zu Navigation, Wind und Wetter und Tauchabenteuern
- Neue Monster und Kreaturen aus der Tiefe, die Jagd auf eure Charaktere machen werden. Nehmt euch vor Torpedofischen, Schlingalgen, Fäulnisplankton und dem urgewaltigen Leviathan in Acht.
- Neue Artefakte, welche die Charaktere im Nassen Grab finden können
- Der Zonensektor Cage Island: können die Charaktere den Klauen der Sklavenhändler entkommen?
- Der Zonensektor Ölfelder der Ahnen: Wer sind die mysteriösen Soldaten, die über die zerstörten Ölfelder aus der Vorzeit wachen?
- Der Zonensektor Drifter aus der Ferne: Wo kommen diese Fremden her und warum sind sie hier?
- Der Zonensektor Das Geisterschiff: Welche Geheimnisse sind im verrosteten Wrack der antiken Superyacht versteckt, die scheinbar verlassen durch die Zone treibt?



FREE LEAGUE



© 2015 Cabinet Licensing Inc. 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

